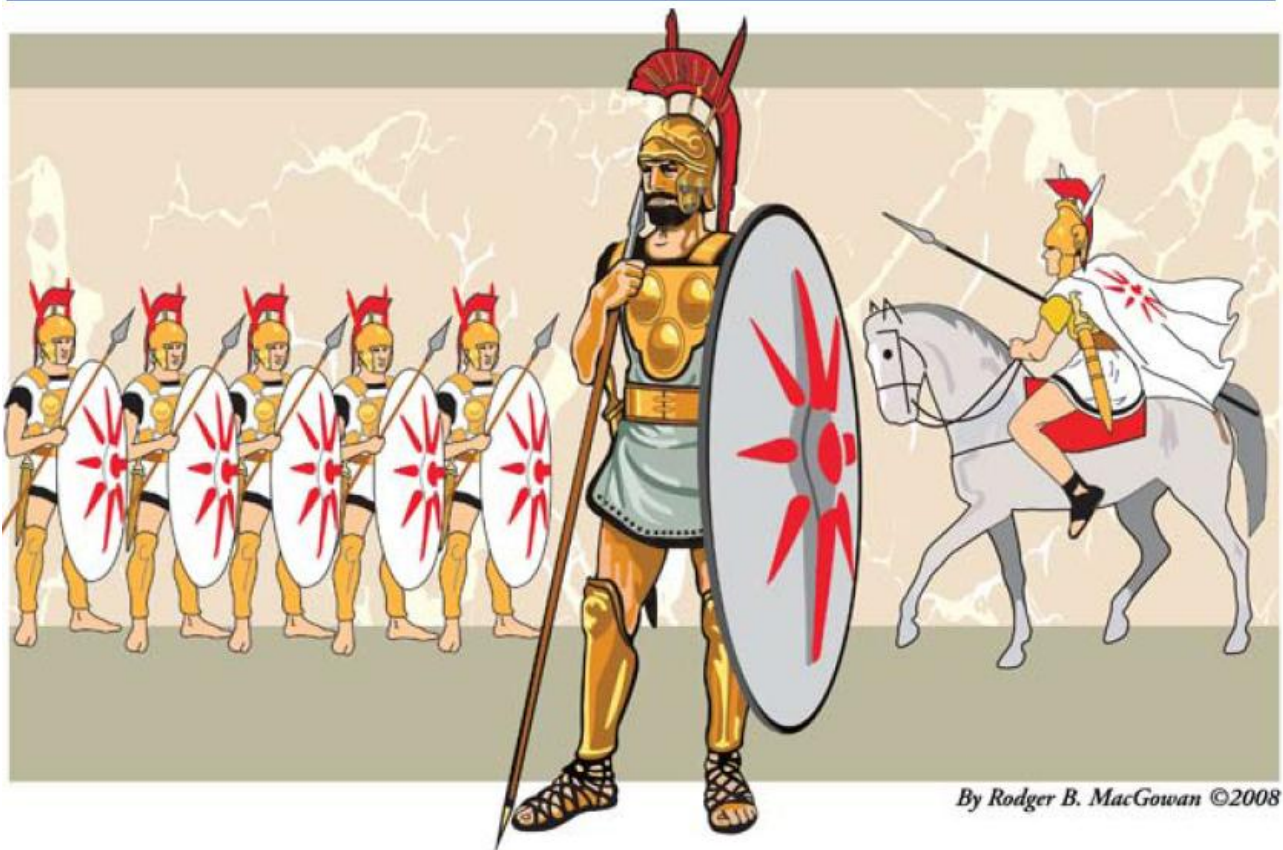


BARBARIAN

ROME CONTRE. LES GAULOIS ET LES SAMNITES,
315-200 av. J.C.



By Rodger B. MacGowan ©2008

LAUTULAE, 315 av. J.C.

Les Romains du **Maître de Cavalerie Quintus Aulius** contre
les *Samnites* du **Meddix Tuticus Caius Pontius**

TIFERNUM, 297 av. J.C.

Les Romains du **Consul Quintus Fabius Rullianus** contre les
Samnites du **Meddix Tuticus Gellius Aegnatius**

SENTINUM, 295 av. J.C.

Les Romains des **Consuls Quintus Fabius Rullianus** et
Publius Decius Mus contre les *Samnites* et les *Senons* de
Gellius Aegnatius

TELAMON, 225 av. J.C.

Les Romains des **Consuls Gaius Atilius Regulus** et **Lucius**
Aemilius Papus contre les *Gésates*, les *Insubres*, les *Boïens* et
les *Taurini* des **rois Concolitanus** et **Aneroestes**

CREMONA, 200 av. J.C.

Les Romains du **Préteur Furius Purporeo** contre les *Boïens*,
les *Insubres*, les *Cenomans* et les *Ligures*
d' **Hamilcar de Carthage**

SPQR

MODULE DE BATAILLES

CONCEPTION DU MODULE :

Daniel A. Fournie

CONCEPTION DU SYSTEME DE

JEU :

Mark Herman

Richard H. Berg

DIRECTEUR ARTISTIQUE :

Rodger Macgowan

INTRODUCTION

Aux IV^{ème} et III^{ème} siècles avant Jésus-Christ, époque de la conquête de la péninsule italienne, les ennemis les plus redoutables de Rome n'étaient ni les raffinés Étrusques, ni les rusés Grecs, mais les tribus barbares qui avaient presque triomphé de Rome : les guerriers sauvages de Gaule Cisalpine et les fiers combattants des tribus du Samnium. Les Gaulois arrivèrent en Italie aux alentours de l'an 400 avant Jésus-Christ. La domination étrusque était à son apogée, ils contrôlaient alors la plupart des terres de la vallée du Pô, au nord, à la Campanie, au sud. Cependant, les hoplites étrusques ne pouvaient rivaliser avec la férocité barbare des tribus gauloises. Tout d'abord, les tribus des Laii et des Labici s'emparèrent du sud du piémont alpin. Puis les Insubres, la plus nombreuse de toutes les tribus, arrivèrent dans la vallée du Pô. Les terres du nord-est du Pô devinrent la patrie des Cénomans. Ce fut ensuite le tour des Boïens, des Anari et des Lingons qui prirent d'assaut la région située au sud du Pô. La dernière tribu gauloise à arriver fut celle des Senones qui s'installèrent sur les côtes de l'Adriatique. Les Romains rencontrèrent les Gaulois pour la première fois en 390 avant Jésus-Christ (ou 387), quand les Senones du roi Brennus écrasèrent l'armée romaine à la bataille de l'Allia et mirent à sac la Cité éternelle en terrorisant ses habitants. Les Senones tentèrent une seconde invasion en 361-358, mais cette fois Rome put repousser l'attaque.

L'expansionnisme romain se heurta aux ambitions samnites pour la première fois quelques décades plus tard, en 343, lors de la Première guerre samnite (343–341), qui se déclencha en raison de prétentions territoriales concurrentes sur les terres de Campanie. Les Samnites étaient une fédération de cinq tribus ou « touto » : les Carricini, les Caudini, les Frentani, les Hirpini et les Pentri. Chaque « touto » était gouverné par des magistrats d'origine aristocratique, répondant au titre de *meddix tuticus* (NdT les « meddis » du peuple). En période de crise, un général en chef était désigné pour commander les armées des cinq « touto ». Les Samnites étaient partiellement hellénisés et leur civilisation était en voie d'urbanisation. L'excédent démographique était absorbé par la migration vers les riches terres de Campanie (NdT c'est le « ver sacrum »). La Première guerre samnite prit fin rapidement car Rome était préoccupée par la guerre latine et les Samnites étaient focalisés sur la Campanie. Après avoir soumis les Latins, Rome reprit ses visées expansionnistes sur la Campanie, provoquant la Deuxième guerre samnite (327–304). Dans un premier temps, les Samnites furent victorieux, forçant deux armées consulaires à se rendre et à passer « sous le joug » aux Fourches Caudines (321), la plus humiliante des défaites que Rome ait jamais subie.

Très manœuvrable, la farouche infanterie des Samnites formait le cœur de leur armée. Les Samnites étaient passés maîtres dans l'art de l'embuscade, du raid et du combat en terrain difficile et montagneux. Leurs troupes étaient organisées en centuries de 100 hommes chacune. Deux centuries formaient un manipule de 200 hommes et deux manipules une cohorte de 400 soldats. Quatre cohortes représentaient une sous-unité de 1600 soldats. Les Samnites disposaient d'une troupe sacrée, composée de 1600 hommes et connue sous le nom de *legio linteata* (légion de lin). Ce nom faisait référence au lin blanc porté par ces soldats d'élite lors de la cérémonie de consécration de la troupe (NdT, selon Tite Live ce nom vient des claies et panneaux recouverts de lin qui délimitaient l'enclos sacré ; il précise en outre que la *legio linteata* comprenait 16000 hommes et non 1600). Le reste de l'armée, ou *exercitus*, était organisée de la même manière. Les cohortes samnites étaient en général déployées en « *duplex acies* », soit sur deux lignes de combat pouvant être renforcées. La première ligne était armée de deux pila, ou javelots, et d'une

épée courte. La seconde ligne, composée de vétérans plus âgés, portaient la *hasta*, (lance). Les deux lignes portaient le *scutum*, un bouclier rectangulaire semi-cylindrique et un pectoral (NdT le cardiophylax), une sorte de plastron léger libérant le mouvement. Le Samnium fournissait une bonne cavalerie légère, parfaitement adaptée à ses régions montagneuses. Les Samnites levaient également une excellente cavalerie lourde sur les terres annexées à la Campanie. Quand Rome conquiert la Campanie, le nombre et la qualité des chevaux lourds samnites diminuèrent rapidement.

Si cette organisation militaire ressemble à la légion manipulaire romaine (ou Camillienne), ce n'est pas une coïncidence. On pense que l'armée romaine a évolué de la phalange de type étrusque vers la légion manipulaire en s'inspirant des Samnites. On ne connaît pas exactement la date de la transition, mais la plupart des chercheurs la situent dans une période allant de la Première guerre samnite au début de la Seconde guerre samnite, soit entre 350 et 316 avant Jésus-Christ. Grâce à la défaite des Fourches Caudines, les Samnites purent imposer à Rome une trêve de 5 ans. Les Romains firent bon usage de cet interlude pour réformer leur système militaire et accroître la taille de leur armée. Dès la fin de la trêve, les hostilités reprurent en 316. La nouvelle légion manipulaire romaine était prête à être testée au combat.

MATERIEL

Ce module comprend :

- 1 carte imprimée recto-verso;
- 1 planche de 140 pions;
- Ce livret de règles.

Les pions

Ce module utilise les pions et marqueurs de *SPQR*. Les pions Samnites et la plupart des pions Gaulois sont fournis avec le module *Barbarian*. Les pions fournis avec ce module sont mentionnés dans ces règles par l'indication «(Barb)»; ceux provenant de *SPQR* par l'indication «(SPQR)». Les pions sont distingués par les couleurs suivantes :

La <i>légion linteata</i> samnite	Blanc
Les cohortes samnites	Rouge
Cavalerie campanienne	Brun
Gaulois	Vert foncé

Dans ces règles, on distingue au sein des troupes (LG) samnites, les cohortes de tête (Van) et les cohortes de ligne (Main), selon leur place dans la ligne de bataille.

Le module *BARBARIAN* introduit l'infanterie barbare (BI) dans *SPQR*.

Les cartes

Les cartes de Sentinum et de Telamon sont fournies avec ce module. Les autres cartes nécessaires pour jouer les scénarii sont fournies avec *SPQR*.

MODIFICATIONS ET REGLES PROPRES A CE MODULE

Sauf mention contraire dans ce livret, toutes les règles de *SPQR 3ème édition* sont utilisées. Des règles supplémentaires sont également spécifiées avec chaque scénario.

Note: Bien que les paragraphes suivants reprennent la numérotation de la 3ème édition, les modifications qu'ils apportent sont aussi compatibles avec la seconde édition des

règles.



(6.2) Terrain

(6.22) Les unités d'infanterie barbare (BI) ne subissent pas de pertes de cohésion, quel que soit le type de terrain franchissable qu'elles traversent ou dans lequel elles entrent.

(6.5) Retraite Ordonnée

(6.51) Les unités d'infanterie barbare (BI) ne peuvent pas utiliser l'ordre retraite ordonnée.

(6.6) Empilement

Les Samnites sont soumis aux mêmes règles d'empilement que les Romains. Les unités samnites de couleur différente (blanc pour la *légion linteata*; rouge pour les autres cohortes) sont traitées comme deux « légions » distinctes. De même les unités samnites de type LG (légion) sont divisées en troupes de première ligne (Van) et troupes de seconde ligne (Main) qui peuvent être assimilées aux Hastati et Principes romains pour l'utilisation des tables d'empilement. Quant aux troupes légères (LI) samnites, elles sont traitées comme les Vélites romains.

(6.7) Mouvement en Colonne

Les unités d'infanterie barbares (BI) ne peuvent pas utiliser l'ordre mouvement en colonne.

(6.8) Impétuosité Barbare

Au début de la bataille, les Gaulois avaient coutume de s'échauffer mutuellement avant de charger avec fougue. Pour simuler cet usage, toutes les unités d'infanterie barbare (BI) ont, au début de la partie, une capacité de mouvement augmentée de un (+1). Les chefs de ces unités ont un modificateur au jet de dé de moins un (-1) lors de leur première tentative de Momentum. Les effets de l'Impétuosité cessent à la fin du tour au cours duquel au moins deux des unités sous les ordres d'un chef entrent en ZdC ennemie. Seules les unités d'infanterie barbare qui sont sous les ordres de ce chef perdent le bénéfice de cette règle.

(7.1) Orientation

(7.13) Les unités d'infanterie barbares (BI) ne subissent pas de pertes de cohésion lors des changements d'orientation en terrain difficile.

(8.1) Tirs

(8.14) Les unités d'infanterie légère samnites (LI) sont assimilées aux Vélites pour la résolution des tirs. Les unités samnites de type LG (légion) sont automatiquement à court de projectiles (MISSILE NO) après leur premier tir.

(8.3) Corps à corps

8.33 Les unités samnites de type LG ne font pas de test de QT avant le combat lorsqu'elles sont attaquées de front par des unités d'infanterie légère (LI).

(8.6) Férocité Barbare

Note de conception: Cette règle simule la terrifiante charge en usage dans les tribus barbares, au cours de laquelle les guerriers exprimaient, au début du combat, toute leur hargne et leur détermination meurtrière. La tactique était simple: une attaque massive pour provoquer la rupture brutale de la ligne ennemie. C'était en général efficace, sauf contre une armée professionnelle et disciplinée.

(8.61) Toutes les unités d'infanterie barbare (BI), et uniquement elles, débutent la partie en état de Férocité. Tant qu'elles en bénéficient, la Férocité leur confère un modificateur au jet de dé pour les tests de Charge (avant-combat) et de QT (voir 8.33) :

- Les unités en défense ajoutent deux (+2) à leur test de QT avant combat ;
- Les unités d'infanterie barbare (BI) gauloises soustraient un (-1) à leur test de QT avant combat.

(8.62) Les effets de la Férocité persistent jusqu'à ce que le chef à la tête des unités d'infanterie barbare (désigné dans le placement du scénario) échoue au test de Férocité. Le test est passé chaque fois qu'une unité d'infanterie barbare sous les ordres du chef part en déroute.

- Si le résultat du jet de dé est inférieur ou égal à l'initiative du chef, les troupes gardent leur Férocité;
- Si le résultat du jet de dé est supérieur à l'initiative du chef, les troupes perdent immédiatement leur Férocité jusqu'à la fin de la partie. Seules les unités sous les ordres du chef ayant raté le test perdent leur Férocité.

(9.2) Tirailleurs, Vélites et Infanterie légère

(9.22) Les unités d'infanterie légère (LI) samnites sont assimilées aux Vélites pour l'application de cette règle.

(9.6) Légion manipulaire romaine

Seuls les points de règles 9.61 à 9.65 s'appliquent aux unités LG et LI samnites.

(9.7) Doctrine d'emploi des Triarii romains

Le joueur romain utilise cette règle sauf mention contraire dans les règles spéciales des scénarii.

(9.8) Chars gaulois

Note de conception: Les chars utilisés par les tribus gauloises n'avaient aucune vocation guerrière, ils étaient employés uniquement pour le transport. Leur seule ressemblance avec les chars de guerre est qu'ils avaient des roues. Aussi ignorez les références faites aux chars dans les tables de combats. Cependant, les tribus gauloises aimaient les avantages qu'ils procuraient. Dans ce module, ils font leur apparition lors des batailles de Sentinum et de Telamon.

(9.81) Les chars n'ont qu'une capacité de mouvement. Ils n'ont ni taille ni QT. Chaque unité de chars peut transporter une unité d'infanterie légère (LI).

Monter ou descendre d'un char ne coûte pas de PM (ou de pertes de cohésion) à l'unité LI. Cependant, le déchargement d'une unité LI met un terme au mouvement de l'unité de Chars. L'unité LI peut descendre dans un hex adjacent quel que soit le nombre d'hex parcourus par l'unité de Chars. Cependant, l'unité LI ne peut poursuivre son mouvement que si l'unité de Chars a parcouru un nombre d'hex inférieur à la capacité de mouvement de l'unité LI. Le nombre de points de mouvement est égal à la différence entre la capacité de mouvement de l'unité LI et le nombre d'hex parcourus par l'unité de Chars. Inversement, une unité de Chars transportant une unité LI voit sa capacité de mouvement amputée du nombre de PM consommés par l'unité LI avant de monter sur les chars.

(9.82) Les chars sont immobiles—y compris en cas de retraite en ordre—tant qu'ils ne transportent pas d'unités LI. Si une unité de combat ennemie (quel que soit le type) se déplace dans un hex adjacent à une unité de chars vides, cette dernière est immédiatement détruite. Les unités LI transportées par des chars ne subissent aucune perte de cohésion que ce soit lorsqu'elles bougent deux (ou trois fois) par tour, du moment qu'elles passent la totalité de la phase d'ordres sur les chars, ou en raison des effets du terrain. Les unités de Chars ne dépensent qu'un PM pour pivoter d'un côté d'hex.

(9.83) Les unités LI peuvent jeter leurs javalots lorsqu'elles sont transportées par des chars, elles peuvent également utiliser la règle Harcèlement et Dispersion, comme si elles étaient des unités de cavalerie. Les unités LI qui tirent depuis les chars ne

sont jamais à court de munitions (Ammo Low ou No). Elles ne peuvent se retrouver sans munitions que lorsqu'elles tirent en n'étant pas transportées. Les unités LI transportées ne peuvent pas mener de corps à corps, mais elles ont la même capacité de défense que des unités LI normales. Elles retrouvent leur capacité de corps à corps dès qu'elles descendent des chars.

(10.1) Cohésion

(10.17) Les unités d'infanterie barbare ne peuvent enlever qu'un point de perte de cohésion par phase de récupération.

(10.2) Déroute et Ralliement

(10.21) Les unités d'infanterie barbare ne partent pas en déroute, à la place, elles sont éliminées.

11.0 Déroute d'Armée et Victoire

(11.2) Les chars ne valent aucun PR. Les Tribuns, Préfets et chefs de remplacement valent un nombre de PR équivalent à leur initiative et non 5 fois leur initiative.

Règles pour GBoH simplifié

Ces informations permettent d'adapter le module Barbarian aux règles **GBoH simplifié**. Chaque scénario pour **GBoH simplifié** suit le même format: Déploiement, tableaux des Formations, capacité de court-circuit des chefs et unités susceptibles d'être réduites pour chaque camp, niveau de Déroute d'Armée et les règles propres à chaque scénario.

Déploiement

Le déploiement est identique aux règles normales si ce n'est que le joueur peut placer ces chefs avec n'importe laquelle des unités qu'ils peuvent commander selon le tableau des formations.

Tableaux des Formations

Pour chaque camp, un tableau décrit l'organisation générale de l'armée. Chaque ligne du tableau donne la liste des unités, composant du (des) chef(s) composant la formation pouvant être activées lors d'une même phase. Si la formation comprend plusieurs types d'unités, ils doivent tous être activés en même temps, à moins que ne figure la mention « et/ou ». Dans ce cas, le joueur peut combiner à sa guise les divers types d'unités. Cependant, si un type spécifique est activé, toutes les unités de ce type présentes dans la formation doivent être activées. Les formations sans chef sont considérées comme étant composées d'auxiliaires. Les chefs bénéficiant du court-circuit sont signalés par un chiffre à droite de la barre de fraction (/), indiquant le nombre total de courts-circuits qu'ils peuvent mener par partie. Bien que certains chefs commandent plus d'une formation, chacun d'eux possède un facteur de Court-Circuit applicable pour toute la partie, quelle que soit la formation qu'il choisisse d'activer après avoir court-circuité le Tour. Une ligne de tirets indique des Formations distinctes menées par un même Commandant. Il n'existe pas de Formations Multiples et elles ne peuvent pas être activées en même temps sauf si le contraire est spécifiquement mentionné dans les règles du scénario.

Capacité de court-circuit

Les chefs pouvant utiliser le Court-Circuit sont listés avec le nombre de courts-circuits qu'ils peuvent faire par partie.

Réduction

Les unités pouvant être réduites sont listées pour chaque joueur.

Niveaux de Retraite d'Armée

GboH simplifié conserve les mêmes niveaux de retraite que dans le jeu standard. Ils sont repris pour aider les joueurs.

Règles spéciales

Certains scénarii utilisent des règles spéciales. On indique d'abord les règles spéciales concernant **GBoH simplifié** puis les règles propres au scénario. Ignorez dans tous les scénarii les sections relatives à la direction de retraite ; il n'y a pas de mouvements de déroute à **GboH simplifié**.

Errata et clarifications de la 2^{de} édition de GBOH SIMPLIFIE (v1.1 & v1.2)

(4.1) Formations

(4.11) La dernière phrase est modifiée comme suit : « Pour certaines formations spécifiées sur les tableaux des formations, cette chaîne de commandement peut être tracée au travers d'un ou plusieurs hexagones vacants qui ne sont pas en ZdC ennemie. Les unités situées en ZdC ennemie, qui sont en dehors du rayon de commandement de leur chef, ne sont pas commandées. »

(7.3) Pré-requis pour le corps à corps

(7.31) **Ajoutez:** « L'unité en défense doit être dans la ZdC de(s) unité(s) attaquante(s) pour pouvoir être attaquée. »

(7.35) **Ajoutez:** « Si plus d'un attaquant attaque plus d'un défenseur, tous les défenseurs doivent être dans les ZdC de tous les attaquants. »

Notes pour le jeu en compétition

Pour le jeu en compétition, nous suggérons d'utiliser la méthode des "Enchères de points de déroute" pour déterminer qui joue le camp avantage du scénario. Chaque joueur note en secret son enchère (en points de déroute) et les enchères sont révélées simultanément. Le gagnant choisit son camp et diminue le niveau de déroute de son armée du montant de l'enchère. Cette méthode fonctionne aussi bien pour les règles standard que pour les règles simplifiées.

Chefs fictifs

Hormis les noms des rois gaulois de la bataille de Telamon (Aenorestes et Concolitanus), tous les chefs gaulois ont des noms fictifs. En général les noms utilisés sont ceux portés par d'autres membres célèbres de la tribu ayant vécu à une époque différente. De la même manière, seuls les noms des commandants en chef samnites sont connus, leurs subordonnés ont tous des noms fictifs.

Règles spéciales du Module BARBARIAN

Ces règles spéciales s'appliquent à toutes les batailles du module **BARBARIAN**.

(5.1) Capacité de mouvement et Restrictions au mouvement

Les unités samnites LG et LI sont assimilées aux unités romaines LG et LI pour le calcul des coûts de déplacement.

(5.3) Empilement

(5.33) Deux unités Samnites LG de même type (de première ou de seconde ligne) ou deux légions (linteata ou rouges régulières) peuvent être empilées dans le même hex.

(7.1) Tirs

(7.18) Les unités samnites LG armées de J(avelots) ne

peuvent pas tirer.

(7.5) Résolution des corps à corps

(7.52) Les unités samnites LG armées de J(avelots) bénéficient du modificateur au dé (MD) des unités romaines LG/CO sur la matrice de système d'armement. Les autres unités Samnites LG n'ont pas ce bonus.

(9.0) Retraite d'armée

Les tribuns et préfets romains et les unités de chars valent 0 P(oint) R(etraite).

(10.5) Chars gaulois

Ignorez le paragraphe 10.5, relatif aux chars, de la règle *GBoH simplifié* et la ligne « Chars » du tableau de capacité des unités. On utilise la table des effets du terrain de *GBoH simplifié* si ce n'est que les unités de chars transportant une unité ne dépensent qu'1 PM pour changer de côté d'hexagone. Utilisez la règle standard 9.10 ci-dessus en appliquant les modifications suivantes:

- Les chars transportant une unité ignorent tous les résultats « h ». Ils doivent dépenser un PM supplémentaire sur un résultat « h » ;
- Ignorez toute référence à un second mouvement ou à d'autres mouvements subséquents ;
- Traitez les chars comme des cavaliers armés de javelots pour la résolution des Tirs ;
- Les chars transportant une unité ne sont pas obligés d'attaquer au corps à corps car ils ne peuvent pas lancer ce type d'attaque. Les chars transportant une unité peuvent battre en retraite avant un corps à corps en utilisant la capacité de mouvement des chars, cependant, l'unité LI transportée doit passer un test de QT. S'ils sont attaqués au corps à corps, les chars transportant une unité ont le même statut que les unités LI. Cependant, s'ils sont obligés de battre en retraite, les unités de chars (et non l'unité transportée) sont éliminées;
- Les chars transportant une unité peuvent utiliser la tactique Frapper et Fuir comme s'il s'agissait d'unités de cavalerie.

(10.6) Impétuosité barbare

Au début de la partie, toutes les unités d'infanterie barbare (BI) ont leur capacité de mouvement augmentée de un (+1) et peuvent avancer dans un hexagone adjacent à l'ennemi même si elles ne sont pas commandées. L'impétuosité cesse définitivement à la fin du tour au cours duquel au moins deux unités BI de la formation se déplacent dans un hexagone adjacent à l'ennemi.

(10.7) Férocité barbare

(10.71) Toutes les unités d'infanterie barbares (BI), et seulement elles, débutent la partie avec le statut "Férocité". Une unité BI férocité à un MD de +1 au jet de résolution du corps à corps lorsqu'elle attaque.

10. La férocité continue jusqu'à ce qu'à ce que le chef

commandant les unités BI rate son test de Férocité. Le chef passe ce test chaque fois qu'une ou plusieurs unités BI de sa formation partent en déroute et/ou est éliminée, quelle qu'en soit la raison. Le test est passé au moment même où l'unité part en déroute ou est éliminée. Si le jet de dé est inférieur ou égal à la capacité de commandement du chef de la formation, toutes les unités BI restent féroces ; si le résultat est supérieur à la capacité de commandement du chef, toutes les unités BI de la formation perdent immédiatement le bénéfice de la férocité et ce jusqu'à la fin de la partie.

LA BATAILLE DE LAUTULAE

Le Meddix samnite Tuticus Caius Pontius contre le maître de cavalerie romain Quintus Aulius—Sammium, 315 avant J.C.

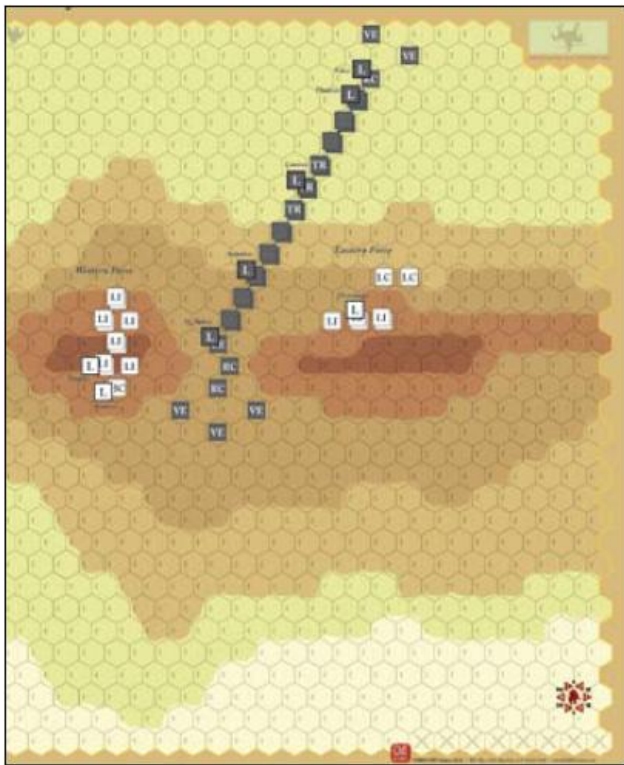
Contexte historique

En 316, les Romains envahirent le Samnium avec deux armées et prirent Luceria, Satricum et Saticula. L'année suivante, Quintus Fabius Rullianus fut nommé dictateur et il désigna Quintus Aulius Maître de Cavalerie. Chacun des deux généraux commandait une armée composée de deux légions, soit à peu près 9.000 hommes. Les Romains étaient déterminés à poursuivre l'avantage acquis. Fabius avançait par le sud en suivant la route cheminant au travers des terres, tandis que Aulius longeait la côte. Mais la route suivie par Aulius n'avait pas été suffisamment reconnue. Le Meddix Samnite Titucus alla à la rencontre de l'armée d'Aulius pour l'affronter avant qu'elle ne soit rejointe par celle du dictateur. L'armée samnite avait un effectif plus réduit avec à peu près 7000 hommes. Pour lancer son attaque, le Meddix Titucus choisit le défilé abrupt de Lautulae. Comme l'armée de Aulius approchait de Terracina en franchissant la passe de Lautulae, elle fut soudainement assaillie par l'armée samnite. Les légionnaires romains, bien que beaucoup plus mobiles que leurs prédécesseurs, restaient désavantagés en terrain montagneux face à l'infanterie samnite, plus légère. Malmené, Aulius parvint néanmoins à rallier ses troupes et à percer les lignes samnites. S'exposant au devant de ses hommes, le maître de cavalerie fut taillé en pièce par les fiers guerriers samnites. La mort d'Aulius provoqua l'effondrement de toute l'armée romaine. Dans la fuite éperdue qui s'ensuivit, la plupart des légionnaires furent massacrés, seules quelques centaines en réchappèrent. Une fois de plus, les Samnites avaient prouvé leur supériorité dans le combat en terrain montagneux.

Carte

Utilisez la partie est de la carte de CYNOSCEPHALES fournie avec *SPQR*.

Les hexagones situés à l'ouest de la colonne **xx17** ne peuvent pas être utilisés, ils sont considérés comme étant hors carte.



Difficulté et Equilibre de la partie

Equilibre de la partie: Les Romains ont été surpris en ordre de marche par des Samnites attaquant sur deux fronts simultanés. Les Samnites ont la meilleure position et de meilleures troupes mais sont moins nombreux. Les Samnites sont donc favorisés, mais tout dépend de l'agressivité dont fera preuve le joueur Samnite lors des premières activations.

Difficulté: La taille modeste de la carte et des armées en présence ainsi que la faible quantité de règles spéciales font de cette bataille une bonne introduction pour ce module. La situation tactique pose toutefois un intéressant problème stratégique au joueur Romain.

Temps de jeu: Entre 2 et 3 heures.

DEPLOIEMENT INITIAL

L'armée Samnite sous les ordres du Meddix Tuticus Caius Pontius

La force Est est orientée nord-ouest, la force Ouest est orientée nord-est.

Unités	Hex	Origine des pions
--------	-----	-------------------

Force de l'Est

Herennius	2934	Barb
Légion Linteata LI (a)	2933	Barb
Légion Linteata Van (a-b)	2934 (2)	Barb
Légion Linteata Main (a-b)	3035 (2)	Barb
LC samnites (a-b)	3135, 3136	Barb

Force de l'Ouest

Pontius [CC]	2625	Barb
Statius	2724	Barb
LI samnites (a-b)	2725, 2925	Barb
Van samnites (a-d)	2724 (2), 2924 (2)	Barb

Main samnites (a-d)	2825 (2), 3025 (2)	Barb
Légion Linteata HC (a)	2625	Barb

L'armée romaine sous les ordres du Maître de cavalerie Quintus Aulius

Les Romains utilisent la Vème Légion et son Ala. Toutes les unités sont orientées au sud.

Unités	Hex	Origine des pions
--------	-----	-------------------

Tête de colonne

Q. Aulius [CC]	2829	Barb
VE V (a-c)	2527, 2530, 2429	SPQR
RC AS/V (a-b)	2629, 2729	SPQR
CE AS/V	2829	SPQR
CO AS/V (a-b)	2929 (2)	SPQR

Hastati/Principes

Tribun Antonius	3130	SPQR
------------------------	------	------

Antonius

HA V (a-d)	3030 (2), 3130 (2)	SPQR
PR V (a-d)	3231 (2), 3331 (2)	SPQR

Triarii

Tribun Cassius	3532	SPQR
TR (a-c)V	3432 (2), 3532	SPQR
TR (a-b)AS/V	3633 (2)	SPQR

Cohortes

Prfct Plautius	SOC	3934	SPQR
-----------------------	------------	------	------

Plautius

CO (a-h)AS/V	3733 (2), 3834 (2), 3934 (2)	SPQR
--------------	------------------------------	------

Arrière Garde

Prfct Eqt Falco	4035	SPQR
RC V	4035	SPQR
VE (a-b)AS/V	4136, 4235	SPQR

Unités éligibles à un Ordre de Ligne

Romains	Samnites
1. *Velites (VE)	1. *Infanterie Légère (LI)
2. *Hastati (HA) et Cohortes de l'Ala (CO/CE)	2. *Van (LG)
3. *Principes (PR) et Cohortes de l'Ala (CO/CE)	3. *Main (LG)
4. Triarii (TR)	4. Cavalerie
5. Cavalerie	

* = Peuvent former des lignes avec un intervalle d'un hex libre; voir 4.24.

Règles Spéciales

Surprise

Les chefs romains ne peuvent pas donner automatiquement un Ordre de Ligne lors du premier tour; le point de règle 4.25.A.3 ne s'applique pas.

Doctrine d'emploi des Triarii Romains

Ignorer la règle 9.7.

Bord de retraite

Les Romains battent en retraite vers le bord nord de la carte. Les

forces Samnites de l'est battent en retraite vers le bord est et les forces de l'ouest vers le bord ouest.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'armée samnite se retire lorsque les unités éliminées représentent au moins 60 points de retraite. L'armée romaine fait de même quand les unités éliminées totalisent au moins 85 points de déroute.

Taille et Qualité des Troupes					
Armée	Unités	Taille	Points de déroute	Ratio de déroute	QT
Samnite	18	72	119	50%	6,6
Romaine	30	85	171	50%	5,7

Les Samnites alignent 6.000 fantassins et 1.000 cavaliers et les Romains 7.600 fantassins et 900 cavaliers.

VERSION GBoH SIMPLIFIE

Lautulae (315 av. J.-C.)

Déployer les deux armées comme indiqué ci-dessus. Les règles spéciales du scénario sont modifiées comme suit :

Temps de Jeu: A peu près une heure

Equilibre de la partie: Les Samnites sont avantagés.

Tableau des formations samnites	
Chef	Formation
Caius Pontius [CC]/3	Légion Linteata HC
Herrenius/2	Fantassins ou Cavaliers de la Force Est
Statius	Fantassins de la Force Ouest

Unités samnites pouvant être réduites

Légion Linteata Main (LG)

Légion Linteata HC

Tableau des formations romaines	
Chefs	Formation
Maître de la Cavalerie Quintus Aulius [CC]/3	Van
Tribun Antonius	Hastati /Principes
Tribun Cassius	Triarii
Prfct SOC Plautius	Cohortes
Prfct Eqt Falco	Arrière garde

Unités romaines pouvant être réduites

Toutes les unités de type principes (PR).

Seuil de retraite des armées

Samnites: 60 Points de déroute

Romains: 85 Points de déroute

Règles Spéciales

Premier joueur: Le joueur romain joue en premier. Il n'y a pas de jet de dé. Cependant, les unités activées lors du premier tour sont automatiquement considérées comme n'étant pas commandées.

LA BATAILLE DE TIFERNUM

Le Meddix Samnite Tuticus Gellius Aegnatius contre le Consul Romain

Q. Fabius Rullianus—Campanie, 297 av. J.-C.

Contexte historique

En dépit de la défaite de Lautulae, et de la guerre qu'ils devaient mener dans le même temps contre les Etrusques, les Romains parvinrent à prendre l'ascendant sur les Samnites grâce à une série d'invasions échelonnées sur dix ans. Les Samnites furent contraints d'accepter un traité de paix avantageant Rome en 304, mais leur rancœur contre leurs adversaires ne s'était pas éteinte. La Troisième guerre samnite éclata à peine six ans plus tard, en 298. Quelques unes des cités états étrusques en profitèrent pour reprendre les armes contre Rome. Aucun des protagonistes ne prit l'avantage sur son ennemi lors de la première année des combats. Les Romains élirent donc deux de leurs chefs les plus expérimentés pour l'année 297, Quintus Fabius Rullianus (consul pour la quatrième fois) et Publius Decius Mus (consul pour la troisième fois). Chaque général commandait une armée consulaire composée de deux légions et des contingents alliés, soit à peu près 20.000 hommes. Au départ, le Sénat envisageait de continuer à mener de front les guerres contre les Samnites et les Etrusques. Cependant, un succès diplomatique de dernière minute permit la conclusion d'une trêve avec les Etrusques, autorisant les deux consuls à marcher sur le sud. Le général en chef de la Confédération samnite, Gellius Stadius, était à la tête d'une armée forte de 25.000 hommes. En rase campagne, il pouvait espérer battre une armée consulaire, mais pas deux. Préférant user de la ruse, Gellius Stadius décida de tendre une embuscade à l'armée de Fabius dans une vallée non loin de Tifernum. Si cette manœuvre avait fonctionné, il se serait ensuite retourné contre Decius. Mais son plan échoua grâce aux éléments envoyés en reconnaissance par Fabius. Les Romains avaient trop de fois succombé à ce genre de stratagèmes pour faire preuve de négligence une fois encore. Fabius évita la vallée et tenta de contourner l'armée samnite. Face au risque de voir Decius renforcer son collègue, Gellius Stadius dut se résoudre à abandonner sa position pour affronter Fabius en rase campagne, dans la plaine. Fabius accepta le combat et les deux armées se rangèrent en ordre de bataille. Voulant faire montre de la supériorité de la légion romaine, Fabius ordonna à Lucius Cornelius Scipion d'exécuter une marche de flanc avec les *hastati* de la XIVème légion. Le choc entre les deux armées fut brutal et sans pitié. Les Romains pensaient tirer parti du terrain découvert pour avoir le dessus sur l'infanterie samnite, plus légère, mais les fantassins samnites parvinrent à leur tenir tête. Fabius ordonna alors à Marcus Valerius et à son fils Maximus, de diriger une charge de cavalerie contre le flanc découvert de l'armée samnite. Les cavaliers de Gellius Stadius menèrent une contre charge qui permit d'éviter le pire. L'échec de la tentative romaine redonna courage aux fantassins samnites qui poussèrent les Romains sur le reculoir. C'est à ce moment critique que Scipion apparut avec son détachement sur les collines situées sur les arrières de la ligne samnite. Avec la plus parfaite mauvaise foi, Fabius annonça qu'il s'agissait de l'avant garde de l'armée de Decius, et comme l'annonce se répandait de proche en proche sur toute la ligne romaine, le moral de l'armée de Fabius se raffermissait tandis que les Samnites étaient plongés en plein

désarroi. Gellius et ses cohortes perdirent leur sang froid et l'armée Samnite s'effondra et s'enfuit. Heureusement pour les Samnites, l'armée romaine avait été durement éprouvée par le combat et n'était pas en mesure d'engager une poursuite. Seuls 3.400 Samnites furent tués, 830 furent faits prisonniers et 23 enseignes furent prises. Cette victoire mineure des Romains ne permit pas d'anéantir la nation samnite et la Troisième guerre samnite se poursuivit. Mais pour le malheur de Rome, les Samnites n'allaient pas continuer à se battre seuls.

Carte

Utiliser la partie sud/sud-ouest de la carte de CANNES issue de **SPQR**.

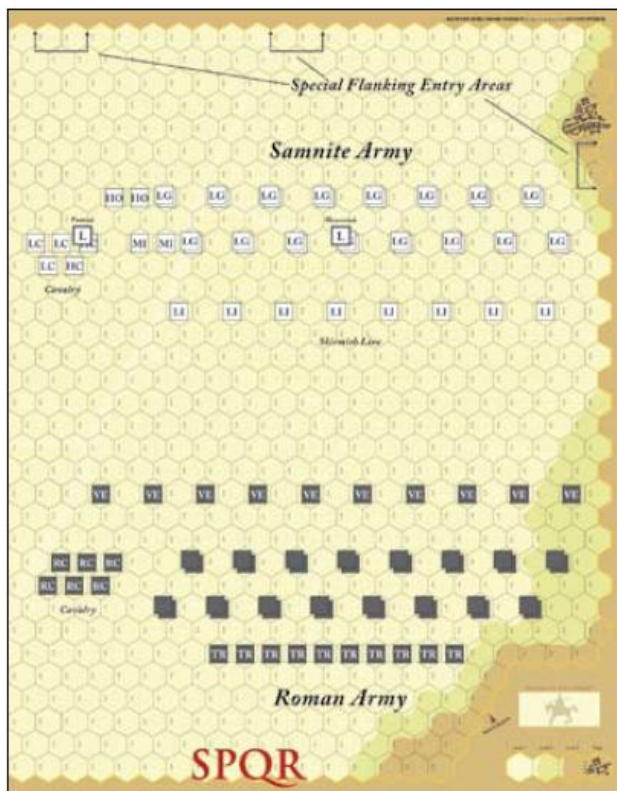
Les hexs situés au nord/nord-est de la colonne **xx18** ne peuvent pas être utilisés, ils sont considérés comme étant hors carte.

Difficulté et Equilibre de la partie

Equilibre de la partie: Les Samnites sont avantagés jusqu'à l'arrivée des hommes de Scipion, qui peut retourner la situation en faveur des Romains.

Difficulté: La partie est serrée sur cette demi-carte et l'arrivée de la force de débordement romaine lui donne tout son sel

Temps de jeu: Entre 3 et 4 heures.



DEPLOIEMENT INITIAL

L'armée samnite sous les ordres du Meddix Tuticus Gellius Aegnatius

Les unités sont orientées au sud-ouest.

Unités	Hex	Origine des pions	des
Gellius Aegnatius [CC] Tirailleurs	avec n'importe quelle unité amie	Barb	
Statius	3030	Barb	
Légion Linteata	3032, 3034, 3036,	Barb	

LI (a-d)	3038		
LI samnites (a-d)	3028, 3030, 3040, 3042	Barb	

Unités de première ligne (Van)

Herennius	3334	Barb	
Légion Linteata (Van) (a-h)	3332 (2), 3334(2), 3336 (2), 3338 (2)	Barb	
Van samnites (a-h)	3328 (2), 3330(2), 3340 (2), 3342 (2)	Barb	
MI samnites (1-2)	3326, 3327	SPQR (Rouge)	

Unités de seconde ligne (Main)

Légion Linteata (Main) (a-h)	3531 (2), 3533 (2), 3535 (2), 3537 (2)	Barb	
Samnites (Main) (a-h)	3527 (2), 3529 (2), 3539 (2), 3541 (2)	Barb	
Mercenaires HO/HI (1-2)	3525, 3526	SPQR (Rouge)	

Cavalerie

Pontius [a]	3324	Barb	
Légion Linteata HC (a-b)	3224, 3324	Barb	
LC Samnites (a-c)	3223, 3322, 3323	Barb	

a = Pontius est un chef subordonné dans ce scénario; ignorer en conséquence sa Valeur stratégique (Strategy Rating)

L'armée romaine sous le commandement du Quintus Fabius Rullianus

Les Romains utilisent les IIIème et Vème Légions et leurs Alae. Les unités sont orientées au nord-est.

Unités	Hex	Origine des pions
Fabius Rullianus [CC]	avec n'importe quelle unité amie	Barb
2 Tribuns	avec n'importe quelle unité d'infanterie	SPQR
2 Prfct SOC	avec n'importe quelle unité d'infanterie AS	SPQR
1 Prfct Eq	avec n'importe quelle unité de cavalerie	SPQR
Velites		
VE (a-b)AS/III	2225, 2227	SPQR
VE (a-c)III	2229, 2231, 2233	SPQR
VE (a-b)AS/V	2235, 2237	SPQR
VE (a-c)V	2239, 2241, 2243	SPQR
Hastati		
CO (a-f)AS/III	1928 (2), 1930 (2), 1932 (2)	SPQR
HA (a-d)V	1934 (2), 1936 (2)	SPQR
CO (a-f)AS/V	1938 (2), 1940 (2), 1942 (2)	SPQR
Principes		
CO AS/III (g-i), CE AS/III	1727 (2), 1729 (2)	SPQR
PR III (a-d)	1731 (2), 1733 (2)	SPQR
PR V (a-d)	1735 (2), 1737 (2)	SPQR
CO AS/V (g-i),	1739 (2), 1741 (2)	SPQR

CE AS/V		
Triarii		
TR AS/III (a-b)	1529, 1530	SPQR
TR III (a-c)	1531-1533	SPQR
TR V (a-c)	1534-1536	SPQR
TR AS/V (a-b)	1537, 1538	SPQR
Cavalerie		
RC V	1825	SPQR
RC AS/V (a, b)	1823, 1824	SPQR
RC III	1925	SPQR
RC AS/III (a, b)	1923, 1924	SPQR
Force de débordement		
1 Tribun		
HA III (a-d)	Entre par 3644-3743, 4232-4233 ou 4223- 4224	

échouant au test de QT est éliminée. Lors du tour d'entrée de la Force de débordement, et au début de la phase d'Ordres initiale de Fabius, le joueur Romain peut enlever immédiatement 2 points de cohésion à toute unité se trouvant à portée de commandement de Fabius et 1 point de cohésion à toutes les unités hors de portée.

Bord de retraite

Les unités romaines, hormis la Force de débordement, battent en retraite en direction du bord sud-est de la carte. La Force de débordement bat en retraite en direction de sa zone d'entrée. Les Samnites battent en retraite en direction du bord nord-est de la carte.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'armée samnite se retire lorsque les unités éliminées totalisent au moins **120** points de dérouté. Les Romains font de même quand ils ont perdu des unités représentant au moins **150** points de retraite.

Unités éligibles à un Ordre de Ligne	
Romain	Samnites
1. *Velites (VE)	1.*Infanterie légère(LI)
2. *Hastati (HA) et Cohortes de l'Ala (CO/CE)	2. *Première ligne [Van] (LG) et MI **
3. *Principes (PR) et Cohortes de l'Ala (CO/CE)	3. *Seconde ligne [Main] (LG) et HI **
4. Triarii (TR)	4. Cavalerie
5. Cavalerie	

* = Peuvent former des lignes avec un intervalle d'un hex libre ; voir 4.24

** = les unités MI/HI doivent être adjacentes à une cohorte composée d'unités de première/seconde ligne ou MI/HI pour faire partie de la ligne ; il n'est pas possible d'avoir un intervalle d'un hex.

REGLES SPECIALES

Force de débordement

Le joueur romain doit noter secrètement laquelle des 3 zones d'entrée il a choisie pour son détachement de débordement. Au début du tour 2, le joueur Romain jette un dé, sur un résultat de 6 ou plus, le détachement peut entrer en jeu. En cas d'échec, le résultat à atteindre diminue de 1 par tour (5 au tour 3, 4 au tour 4 et ainsi de suite). Les unités entrent en jeu lorsque leur tribun est activé. Chaque unité entre séparément, la première dépense 1 PM pour l'hex d'entrée, la deuxième 2 PM, etc. A la fin de la phase d'Ordres au cours de laquelle la Force de débordement entre en jeu, le joueur samnite doit passer un test de QT pour chaque unité se trouvant dans un rayon de 10 hex de la Force. Si le résultat du jet de dé est supérieur ou égal à la QT de l'unité, elle subit un nombre de points de cohésion équivalent à la différence entre la QT et le résultat, avec un minimum de 1. Si une unité subit un nombre de points de cohésion égal à sa QT elle part immédiatement en dérouté. Une unité en dérouté

Taille et Qualité des unités					
Armée	Unités	Taille	Points de dérouté	Ratio de dérouté	QT moyenne
Samnites	49	200	293	40%	6.0
Romains	62	186	378	40%	6.1

Les Samnites alignent 18.000 fantassins et 2.000 cavaliers.

Les Romains ont une armée forte de 16.800 fantassins et de 1.800 cavaliers.

VERSION GBoH SIMPLIFIE

Tifernum (297 av.J.-C.)

Déployer les deux armées comme indiqué ci-dessus.

Temps de jeu: a peu près 2 heures.

Equilibre de la partie: les Samnites sont légèrement avantagés.

Tableau des formations romaines		
Chefs	Formation	
Fabius Rullianus [CC]/4	Aucune	
N'importe quel Prfct SOC	quel Tribun ou	Vélites [a]
N'importe quel Prfct SOC	quel Tribun ou	Ligne des Hastati [a]
N'importe quel Prfct SOC	quel Tribun ou	Ligne des Principes [a]
N'importe quel Prfct SOC	quel Tribun ou	Ligne des Triarii [b]
Prfct Eq	Cavalerie	

Tribun	Force de débordement
a = Une ligne continue peut comporter un intervalle d'un hex entre chaque unité.	
b = Le joueur romain ne peut pas activer cette formation jusqu'à la survenance de l'un des cas de figure suivants : une unité ennemie vient dans un rayon de trois hexs de la formation, toutes les unités de la formation sont à au moins six hexs des autres unités romaines de type LG ou l'armée romaine a accumulé au moins la moitié du nombre de points de déroute nécessaire pour sa retraite. En outre, les unités de cette formation ne peuvent pas se déplacer dans un hex adjacent à une unité ennemie avant que l'armée romaine n'ait accumulé au moins la moitié des points de déroute nécessaires pour qu'elle batte en retraite.	

Le joueur romain peut activer les formations des Hastati et des Principes ensemble si chaque formation a son chef empilé ou adjacent à l'une des unités de la formation Et si les deux chefs sont à portée de commandement du Commandant en chef. Le Commandant en chef peut bouger lors de cette activation. Voir 4.14

Formations Multiples: Cependant, le joueur romain ne peut commander (In Command) que les unités d'une de ses formations.

Unités romaines pouvant être réduite

Toutes les unités de la classe des Principes (PR).

Tableau des formations samnites	
Chef	Formation
Herrenius/1	Première ligne (Van) [a]
Gellius Aegnatus [CC]/4	Seconde ligne (Main) [a]
Caius Pontius/1	Cavalerie
a = Une ligne continue peut comporter un intervalle d'un hex entre chaque unité.	

Unités samnites pouvant être réduites

La legio Linteata et les unités de seconde ligne (Main).

Seuil de retraite de armées

Samnites: 120 Points de déroute

Romains: 150 Points de déroute

Règles spéciales

Premier joueur

Déterminé par un jet de dé.

Force de débordement

Utiliser la règle spéciale décrite ci-dessus. Ne commencez à jeter le dé pour déterminer si la force entre en jeu qu'à partir du quatrième tour romain et réduisez le chiffre à atteindre de 1 tous les quatre tours (huitième, douzième, etc.). Lorsque le jet est réussi, la Force peut entrer en jeu soit immédiatement, soit lors de l'un des tours romains suivants (au choix du joueur), et elle peut être jouée en même temps qu'une autre formation. Une fois en jeu, la Force de débordement est activée selon les instructions

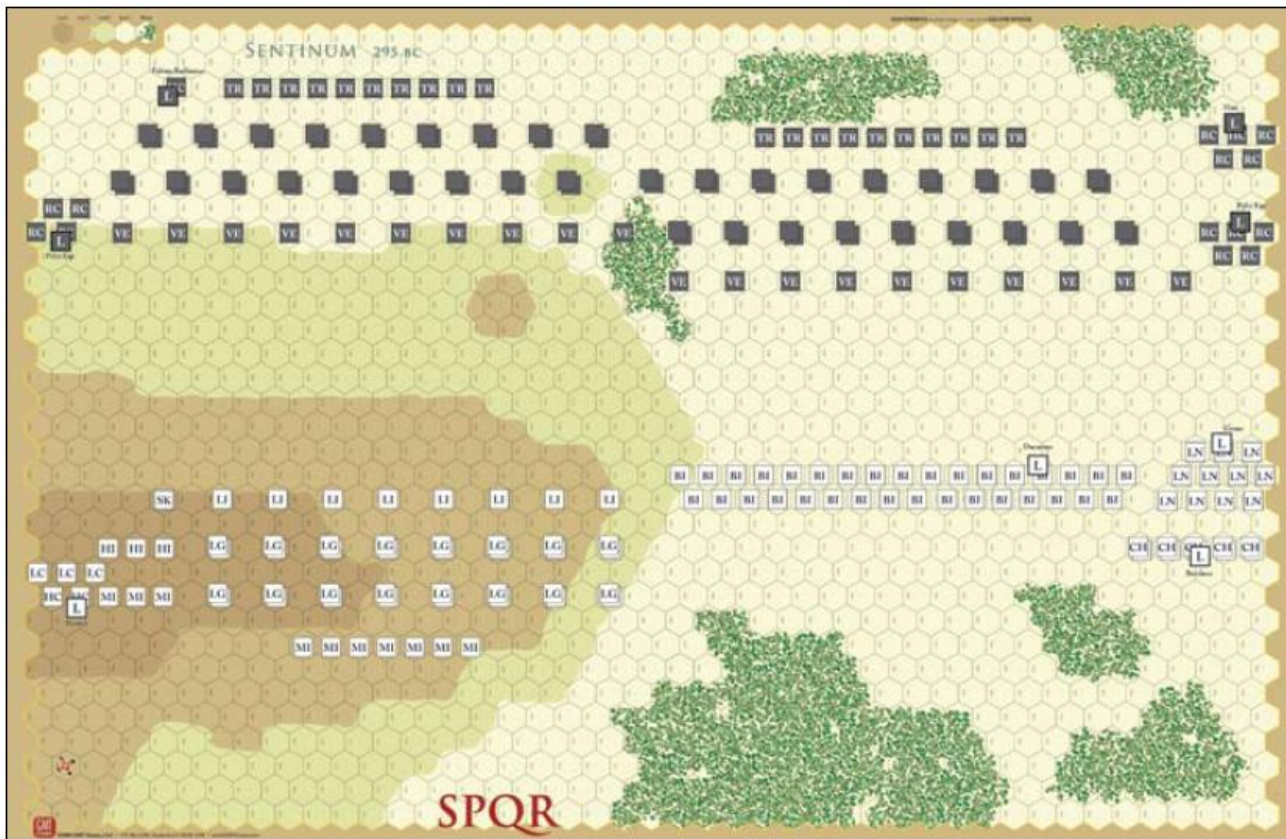
du tableau des formations romaines. Le joueur samnite devra tester la QT de ses unités lors de son activation suivant l'entrée en jeu de la Force. Pour bénéficier de la compétence particulière de Fabius, le joueur romain doit l'activer (et uniquement lui), lors de son tour suivant l'entrée en jeu de la Force, à défaut la compétence est perdue. Fabius peut se déplacer normalement après que les points de cohésion ont été enlevés.

LA BATAILLE DE SENTINUM

L'armée samnite et les Sénons sous les ordres de Gellius Aegnatus contre les consuls romains Q. Fabius Rullianus et P. Decius Mus—Ombrie, 295 av. J.-C.

Contexte historique

En cette fin du troisième siècle av. J.-C., il devenait évident qu'aucune des puissances italiennes ne pourrait affronter Rome seule. Les cités-Etats étrusques étaient déchirées par des luttes intestines que se livraient les partisans de la Paix et les ennemis de Rome. En revanche, le Samnium était resté uni et sa volonté de combattre l'hégémonie romaine était intacte. Les tentatives samnites d'alliance avec les puissances du sud s'étaient avérées infructueuses car tous les Etats encore en place étaient trop faibles ou trop craintifs pour s'opposer à Rome. Les Samnites se tournèrent vers l'Etrurie qu'ils considéraient comme leur alliée naturelle en vertu de l'adage « les ennemis de mes ennemis sont mes amis ». Mais dans un premier temps, les Etrusques se montrèrent réticents. Finalement, en 296, la Général en chef de la Confédération samnite, Gellius Aegnatus, décida de quitter le Samnium avec son armée et de marcher sur l'Etrurie. Il obtint une audience du *Concilium Duodecim Populorum*, gouvernant la Ligue des Cités étrusques. Après avoir écouté le plaidoyer calme et argumenté de Gellius Aegnatus, les Etrusques décidèrent en définitive de former une coalition contre les Romains avec les Samnites. Pendant ce temps, les diplomates étrusques n'étaient pas restés oisifs. Peu de temps après, ils annoncèrent que les Etrusques s'étaient réconciliés avec leurs anciens ennemis, les Sénons, pour combattre Rome. A peine arrivés en Etrurie, les Sénons écrasèrent la légion romaine postée en garnison à Camerinum, sous les ordres du propréteur Scipion Barbatus. Cette tribu gauloise rejoignit la coalition étrusco-samnite, bientôt suivie par les tribus ombriennes. Cette coalition quadripartite pouvait aligner beaucoup plus de troupes que Rome. Les succès ininterrompus de Rome avaient finalement eu pour conséquence la réalisation de sa pire crainte : quatre des plus grandes puissances de la péninsule italienne s'étaient unies contre elle. Mais Rome avait encore deux avantages sur la coalition : un commandement unique et une position centrale. Gellius Aegnatus basa son armée dans le Picenum pour faciliter la coordination des mouvements avec ses nouveaux alliés. Les attaques romaines répétées au cœur du territoire samnite ne suffirent pas à forcer Aegnatus à se retirer du nord. Au printemps 295, les quatre armées alliées se donnèrent rendez-vous à Sentinum (l'actuelle Sassoferrato), en Ombrie. Cette puissante force comptait près de 80.000 soldats dont 10.000 cavaliers. Les Samnites alignaient 25.000 hommes (dont 2.000 cavaliers), à qui s'ajoutaient les 25.000 guerriers sénons (dont 5.000 cavaliers et chars), les 20.000 Etrusques (dont 2.000 cavaliers) et les 10.000 Ombriens (avec à peu près 1.000 cavaliers). Pour des raisons logistiques, une armée aussi importante ne pouvait pas cantonner en un seul lieu. De ce fait, les Sénons étaient réunis aux Samnites et les Etrusques aux Ombriens, cantonnés un peu plus loin. Les Romains étaient parfaitement conscients du danger.



Ils réélirent donc les deux consuls aguerris de 297—Quintus Fabius Rullianus (consul pour cinquième fois) et Publius Decius Mus (consul pour la quatrième fois). En vue de cette campagne de 295, on prit également des mesures exceptionnelles pour lever des troupes. Huit légions manipulaires et un fort contingent allié furent mis sur le pied de guerre. Fabius se vit assigner les Ière et IIIème légions tandis que Decius recevait les Vème et VIème légions, chacun bénéficiant du soutien d'un fort contingent d'alliés latins. Afin d'affronter l'important contingent de cavaliers sénons, les Romains renforcèrent la cavalerie du consul par un groupe de 1.000 chevaliers campaniens triés sur le volet. Les Campaniens étaient alors considérés comme les meilleurs cavaliers parmi les alliés romains. Les deux consuls avaient reçu pour mission de conjuguer leurs efforts contre l'armée coalisée stationnée en Ombrie. Parallèlement, le proconsul Lucius Volumnius fut envoyé au sud, contre le Samnium, avec les IIème et IVème légions. Enfin, les VIIème and VIIIème légions étaient gardées en réserve à Rome, sous les ordres des propréteurs Gnaeus Fulvius et Lucius Postumius Megellus. Les deux armées consulaires de Fabius et Decius alignaient 40.000 hommes—dont 35.000 fantassins et 5.000 cavaliers. Les quatre légions romaines comptaient 17.000 fantassins et 1.200 cavaliers, tandis que les alliés apportaient 18.000 fantassins et 3.800 cavaliers. Malgré sa taille exceptionnelle, cette armée romaine présentait un effectif très inférieur à celui de l'armée coalisée. Courageusement, les deux consuls conduisirent directement leur armée vers Sentinum pour affronter leurs adversaires. Mais en chefs expérimentés, Fabius et Decius n'offrirent pas immédiatement le combat. Au lieu de cela, ils établirent un fort camp retranché et commencèrent à engager l'ennemi dans des combats d'avant-garde pour tester sa réaction. Jusqu'à l'arrivée de l'armée romaine, les chefs de la Coalition tenaient conseil. Ils décidèrent que l'armée combinant les Samnites et les Sénons, sous les ordres de Gellius Aegnatus, formerait la force attaquant de front l'armée romaine. Ces guerriers étaient réputés les plus braves de la Coalition et alignaient 50.000 hommes en tout, 43.000 fantassins et 7.000 cavaliers. Tandis que les Samnites et les Sénons livraient bataille aux Romains, la Force étrusco-ombrienne devait prendre par surprise le camp romain. Ensemble, ces deux peuples

comptaient 30.000 hommes dont 27.000 fantassins et 3.000 cavaliers. Une fois le camp détruit, les Etrusques et les Ombrions devaient tomber sur les arrières de l'armée romaine. Malheureusement pour la coalition anti-romaine, trois officiers étrusques de Clusium étaient secrètement partisans d'une alliance avec Rome. Ils désertèrent et se rendirent aux sentinelles romaines. Conduits devant les consuls, ces traîtres dévoilèrent aux Romains le plan de bataille de la coalition. A partir de ce moment-là, les consuls romains furent convaincus qu'il n'était pas envisageable d'affronter les deux armées de la coalition en un seul combat. Forts des conseils des déserteurs étrusques, ils mirent au point un plan visant à diviser l'armée ennemie. Les consuls ordonnèrent aux propréteurs Fulvius et Postumius de frapper le cœur de l'Etrurie et de l'Ombrie. Leurs instructions étaient de piller le pays tout en restant mobile, pour que la faiblesse de leurs effectifs ne soit pas immédiatement découverte. Apprenant que leur Mère patrie était attaquée, les Etrusques et les Ombrions abandonnèrent leurs alliés et partirent défendre leurs terres. Les 18.000 hommes des VIIème et VIIIème légions avaient réussi à leurrer plus de 30.000 hommes. L'armée romaine comptant 35.000 fantassins et 5.000 cavaliers faisait maintenant face à une force samnite-sénone de 43.000 fantassins et 7.000 cavaliers. Fabius et Decius voulaient profiter de l'absence des Etrusques et des Ombrions pour affronter l'ennemi. Ils alignèrent leurs troupes en ordre de bataille trois jours de suite. Gellius Aegnatus préférait, lui, temporiser dans l'espoir du retour de ses alliés. Cependant, les Sénons n'étaient pas venus en spectateurs. Les barbares gaulois ne supportaient plus l'attente et réclamaient leur tribut de sang. Comme son armée était toujours en situation de supériorité numérique, Gellius Aegnatus décida d'accepter le combat. Au troisième jour, le général samnite disposa ses troupes en ordre de bataille face à l'armée romaine qui l'attendait. Les Romains avaient déployé les Ière et IIIème légions de Fabius, à droite et les Vème et VIème légions de Decius, à gauche. Le terrain à l'aile gauche était plus favorable à la cavalerie, et c'est pourquoi s'y trouvait le gros des cavaliers alliés, à peu près 2.800 hommes. Les 1.200 cavaliers romains gardaient l'aile droite sous les ordres de Fabius. Chaque consul avait aussi conservé sous ses ordres un escadron de 500 chevaliers campaniens d'élite. Gellius Aegnatus répliqua

en plaçant son armée samnite à sa gauche, face à Fabius. Il déploya ses alliés gaulois sur sa droite, face à Decius. La forte cavalerie sénone et les chars gaulois étaient ainsi placés sur un terrain découvert permettant de tirer partie de leur supériorité numérique et de leur mobilité. A sa gauche, se trouvait sa cavalerie samnite. Juste au moment où la bataille allait commencer, un loup pourchassant une biche fit irruption entre les lignes ennemies. De tels événements étaient regardés comme suffisamment importants pour justifier une pause dans les combats. Au milieu du champ de bataille, les deux animaux cessèrent la poursuite et partirent chacun dans une direction opposée. Le loup dirigea sa course vers les Romains qui ouvrirent leurs rangs et le laissèrent passer. La biche partit en direction des Gaulois qui la tuèrent immédiatement. Un hastati dit alors : « La fuite et le massacre tournent de ce côté, où vous voyez gisant l'animal consacré à Diane ; de notre côté, le loup de Mars, vainqueur, sans atteinte et sans blessure, nous a rappelé notre origine Martiale et notre fondateur. » Plutôt encourageant, non ? Ce que les Gaulois ont dit ne nous est pas parvenu, mais ce pouvait être quelque chose comme : « Hé les gars, barbecue après la bataille ! » L'engagement débuta par un assaut furieux des fantassins sénons, tous avides de combat. Decius répliqua en envoyant ses hastati attaquer de façon tout aussi téméraire. Contrairement à Decius et aux Gaulois qui se battaient avec frénésie, Fabius et Aegnatus conduisaient des attaques plus réfléchies. Dans son secteur, Decius n'était pas satisfait de l'absence de résultat décisif du sanglant combat d'infanterie qui venait d'avoir lieu. Il engagea donc sa deuxième ligne de fantassins. Voyant que ses *principes* ne parvenaient pas à rompre le front des Sénons, Decius rassembla sa cavalerie et se lança dans une charge audacieuse avec ses Campaniens d'élite. Les Romains obligèrent la cavalerie gauloise à reculer mais ne parvinrent pas à percer. Ralliant ses cavaliers, Decius chargea à nouveau vigoureusement et, cette fois-ci, réussit à vaincre la cavalerie sénone. Mais les Romains furent stoppés par des chars gaulois. C'est à ce moment-là que la réserve de cavalerie des Sénons frappa les cavaliers romains. Pris au dépourvu, les romains refluèrent dans la panique. En reculant dans leurs lignes, ils semèrent le désordre dans les rangs des Vème et VIème légions et la panique se communiqua à toute l'armée. L'infanterie sénone se joignit à l'assaut et mit en déroute les Romains. Decius fut massacré lors de cet assaut. Il y a deux explications des causes et des effets de cette mort. La première tient de la légende. Tite-Live nous dit que lorsque Decius vit que la bataille était perdue, il offrit sa vie aux Dieux en échange de la victoire par le rituel de la *devotio*. Son père avait fait de même lors de la bataille de Veseris, durant la guerre latine. Confiant le commandement de son armée au *Pontifex Maximus* [N.d.T. : Tite Live ne lui confère pas le titre de *Pontifex Maximus* mais celui de *Pontifex*] Marcus Livius (tout à la fois grand prêtre et commandant chevronné), Decius lança son cheval à l'endroit où la ligne ennemie était la plus dense et périt sous une grêle de traits et de coups d'épées. Immédiatement, les Gaulois furent frappés de stupeur par les Dieux. Les Romains, soudainement revigorés par l'aide divine, trouvèrent la force de reformer leurs rangs et d'annihiler un ennemi hébété. La seconde explication est plus rationnelle. L'impétueux consul Decius tomba au cours de la charge téméraire qu'il mena sans succès contre l'ennemi, ce qui contribua à l'effondrement de son armée. Dans le même temps, le combat opposant les Samnites et les Romains, sur l'aile opposée, croissait en intensité. Comme aucun des protagonistes ne pouvait déborder son adversaire, l'engagement se résumait à un face à face. Malgré les efforts des combattants, l'issue demeurait incertaine. C'est alors que Gellius Aegnatus fut tué par les Romains, tandis qu'il ralliait ses hommes derrière la ligne de front. La perte de leur chef démoralisa les Samnites dont les lignes commencèrent à ployer. Fabius accentua la pression et parvint à faire reculer les Samnites. Voyant que la victoire était certaine sur son aile, Fabius fit le choix décisif de sauver l'aile droite qui était

chancelante. Tout d'abord, il ordonna au tribun Lucius Cornelius Scipio d'envoyer les *triarii* de l'aile gauche renforcer l'armée de Decius. Poursuivant les Samnites en déroute, Fabius pris les Sénons à revers. Il lança immédiatement ses 500 chevaliers campaniens, tenus en réserve, sur les arrières de l'armée gauloise. Puis Fabius envoya le tribun Caius Marcius à la tête des *principes* de la Ière légion pour prendre le relais des Campaniens, et attaquer les Sénons là où leurs lignes avaient été affaiblies par la charge de cavalerie. Cette attaque sur leurs arrières eut raison des Sénons qui rejoignirent les Samnites dans leur fuite. Fabius fondit sur le camp ennemi qu'il prit, détruisit et pilla. La victoire romaine était totale. Mais les pertes étaient élevées. L'armée de Decius avait perdu 7.000 hommes et celle de Fabius 1.700. Les Romains dénombrèrent 25.000 cadavres de Samnites et de Gaulois sur le champ de bataille et ils firent 8.000 prisonniers. Seuls 12.000 Samnites et Gaulois parvinrent à s'enfuir. Bien que la bataille de Sentinum ait scellé le sort des Samnites, ils continuèrent le combat quelques années de plus. Après une série de défaites, ils finirent par accepter la domination de Rome en 290, mettant un terme à la Troisième guerre samnite. Cependant, ces tribus se soulevèrent à nouveau durant la guerre de Pyrrhus (281-272), qui peut, dans un sens, être considérée comme une Quatrième guerre samnite. Au final, les Romains eurent le dessus sur les Epirotes et leurs alliés samnites. Tous les peuples d'Italie furent intégrés à la fédération romaine, augmentant ainsi ses capacités de recrutement. Tous, sauf les Gaulois qui demeurèrent indépendants et hostiles.

Carte

Utilisez la carte de SENTINUM fournie avec ce module. Il est possible d'utiliser la carte de ZAMA, fournie avec *SPQR* pour étendre le bord sud-est de la carte. Placez la carte de SENTINUM sur celle de ZAMA en alignant la colonne xx45 de SENTINUM sur la colonne de ZAMA. Seuls les hexs situés entre les colonnes xx41 et xx44 peuvent être utilisés.

Difficulté et Equilibre de la partie

Equilibre de la partie: Ce scénario est relativement équilibré, avec peut-être un petit avantage pour les Samnites et les Sénons.

Difficulté: Ce scénario inclut les trois nations proposées dans ce module. A bien des égards, il s'agit de deux batailles en une seule, la victoire à l'une des ailes ne garantissant pas une victoire globale. De ce fait, il est important de conserver une réserve tactique aux deux ailes pour profiter d'une occasion à saisir ou faire face à une menace imprévue venant de l'aile opposée.

Temps de jeu: A peu près 4 heures.

DEPLOIEMENT INITIAL

L'armée de la coalition samnito-gauloise sous les ordres de Gellius Aegnatus

Toutes les unités sont orientées au sud-ouest.

L'armée samnite et leurs alliés

Unités	Hex	Origine des pions
Gellius Aegnatus [CC]	avec n'importe quelle unité amie	Barb
Herennius	avec n'importe quelle unité de la légion linteata	Barb
Statius	avec n'importe quelle unité samnite de première, seconde ligne ou LI	Barb

Tirailleurs

SK crétois(1)	2304	SPQR (Rouge)	Barb
LI samnites (a-d)	2306, 2308, 2310, 2312	Barb	
LI légion linteata (a-d)	2314, 2316, 2318, 2320	Barb	
Première ligne [Van]			
HI Merc (1-3)	2102-2104	SPQR (Rouge)	Barb
1ère ligne samnite (a-h)	2106 (2), 2108 (2), 2110 (2), 2112 (2)	Barb	
1ère ligne leg linteata (a-h)	2114 (2), 2116 (2), 2118 (2), 2120 (2)	Barb	

Seconde ligne [Main]

MI samnites (1-2)	1902, 1903	SPQR (Rouge)	
MI lucaniens (1)	1904	SPQR (Rouge)	
1ère ligne samnite (a-h)	1906 (2), 1908 (2), 1910 (2), 1912 (2)	Barb	
1ère ligne leg linteata (a-h)	1914 (2), 1916 (2), 1918 (2), 1920 (2)	Barb	

Réserve

Betinius	avec n'importe quelle unité de la réserve	Barb	
MI lucaniens (2)	1709	SPQR (Rouge)	
MI brutiens (1-2)	1710, 1711	SPQR (Rouge)	
MI sabins (1-2)	1712, 1713	SPQR (Rouge)	
MI italiens (1-2)	1714, 1715	SPQR (Rouge)	

Cavalerie

Pontius [a]	1901	Barb	
HC leg linteata (a-b)	1900, 1901	Barb	
LC samnites (a-c)	2000-2002	Barb	

Armée sénone

Unités	Hex	Origine des pions
Première ligne [Van]		
Ducarius	2436	Barb
BI nobles sénons	2436	Barb
BI (17-25) gaulois (TQ 6)	2423-2431	Barb
BI (1-7) gaulois (TQ 7)	2432-2435, 2437-2439	Barb
Seconde ligne [Main]		
Cavarinus [CC]	avec n'importe quelle unité sénone	Barb
BI (26-32) gaulois (TQ 6)	2323-2329	Barb
BI (8-16) gaulois (TQ 7)	2330-2338	Barb

Chars

Brennus [b]	2141	Barb
CH (1-5) gaulois	2139-2143	Barb
LI (1-5) gaulois (TQ 6-j)	sur les Chars	Barb

Cavalerie

Cotus	2542	Barb
LN nobles sénons	2542	Barb
LN (1-5) celtes (TQ 7)	2441-2444, 2541, 2543	SPQR (Vert)
LN (6-10) celtes (TQ 7)	2340-2343	SPQR (Vert)

a = Pontius est un chef subordonné dans ce scénario ; ignorer en conséquence sa Valeur stratégique (Strategy Rating).

b = Brennus ne peut commander que les chars et l'infanterie légère.

L'armée romaine sous les ordres des consuls Q. Fabius Rullianus et P. Decius Mus

Les Romains utilisent les III^{ème}, VII^{ème}, V^{ème}, et XIV^{ème} légions et leurs Alae. Toutes les unités sont orientées au nord-est.

L'armée consulaire de Q. Fabius Rullianus

Unités	Hex	Origine des pions
Fabius Rullianus [CC]	4005	Barb
1 Tribun	avec n'importe quelle unité d'infanterie des III ^{ème} ou V ^{ème} légion	S SPQR PQR
2 Prfct SOC	avec n'importe quelle unité d'infanterie ou AS/V de l'Ala	AS/III
1 Prfct Eq	3401	SPQR
Vélites		
VE (a, b)AS/V	3403, 3405	SPQR
VE (a-c)V	3407, 3409, 3411	SPQR
VE (a-c)III	3413, 3415, 3417	SPQR
VE (a, b)AS/III	3419, 3421*	SPQR
Hastati		
CO (a-f)AS/V	3602 (2), 3605 (2), 3607 (2)	SPQR
HA (a-d)V	3609 (2), 3611 (2)	SPQR
HA (a-d) III	3613 (2), 3615 (2)	SPQR
CO (a-d)AS/III	3617 (2), 3619 (2)	SPQR
Principes		
CO (g-i)AS/V, CE AS/V	3804 (2), 3806 (2)	SPQR
PR (a-d) V	3808 (2), 3810 (2)	SPQR
PR (a-d) III	3812 (2), 3814 (2)	SPQR
CO (e-i) AS/III, CE AS/III	3818 (2), 3820 (2)	SPQR
Triarii		
TR (a, b)AS/V	4007, 4008	SPQR
TR (a-c)V	4009-4011	SPQR
TR(a-c) III	4012-4014	SPQR
TR (a, b) AS/III	4015, 4016	SPQR
Cavalerie		
RC III	3400	SPQR
RC V	3401	SPQR

RC VII	3500	SPQR
RC XIV	3501	SPQR
HC	4005	Barb

Campanienne
(a)

*3421 est le bon numéro, il ne faut pas tenir compte du numéro 3521 imprimé sur la carte.

Armée consulaire de P. Decius Mus

Unités	Hex	Origine des	pions
Decius Mus	3843	Barb	
[CC]			
2 Tribuns	avec n'importe quelle unité d'infanterie des légions VII ou XIV	SPQR	
1 Prfct SOC	avec n'importe quelle unité d'infanterie AS/VII ou AS/XIV de l'Ala	SPQR	
1 Prfct Eq	3443	SPQR	
Vélites			
VE (a, b) AS/VII	3223, 3225	SPQR	
VE (a-c) VII	3227, 3229, 3231	SPQR	
VE (a-c) XIV	3233, 3235, 3237	SPQR	
VE (a, b) AS/XIV	3239, 3241	SPQR	
Hastati			
CO (a-d) AS/VII	3423 (2), 3425 (2)	SPQR	
(HA a-d) VII	3427 (2), 3429 (2)	SPQR	
HA (a-d) XIV	3431 (2), 3433 (2)	SPQR	
CO (a-f) AS/XIV	3435 (2), 3437 (2), 3439 (2)	SPQR	
Principes			
CO (e-i) AS/VII, CE AS/VII	3622 (2), 3624	SPQR	
PR (a-d) VII	3628 (2), 3630 (2)	SPQR	
PR (a-d) XIV	3632 (2), 3634 (2)	SPQR	
CO (g-i) AS/XIV, CE AS/XIV	3636 (2), 3638 (2)	SPQR	
Triarii			
TR (a, b) AS/VII	3826, 3827	SPQR	
TR (a-c) VII	3828-3830	SPQR	
TR (a-c) XIV	3831-3833	SPQR	
TR (a, b) AS/XIV	3834, 3835	SPQR	
Cavalerie			
RC (a-c) AS/III	3442-3444	SPQR	
RC (a, b) AS/V	3342, 3343	SPQR	
RC (a, b) AS/XIV	3842, 3844	SPQR	
RC (a, b) AS/VII	3742, 3743	SPQR	
HC campaniens (b)	3843	Barb	

Unités éligibles à un Ordre de Ligne

Romains

Samnites/Sénons

1. *Vélites (VE)

1. * Infanterie légère (LI)

2. *Hastati (HA) et Cohortes de l'Ala (CO/CE)

2. *1^{ère} ligne [Van] (LG) et MI

3. *Principes (PR) et Cohortes de l'Ala (CO/CE)

3. *2nd ligne [Main] (LG) et HI

4. Triarii (TR)

4. Cavalerie

5. Cavalerie

5. *1^{ère} ligne samnite [Van], 1^{ère} ligne légion linteata [Van], et HI***

6. *2nd ligne samnite [Main], 2nd ligne légion linteata [Main], et MI***

7. MI

8. Cavalerie samnite

* = Peuvent former des lignes avec un intervalle d'un hex libre ; voir 4.24

** = Les unités en ligne doivent appartenir à la même armée consulaire ; voir les règles spéciales de commandement romain.

*** = Les unités MI/HI doivent être adjacentes ou distantes d'un hex d'une cohorte composée d'unités de première/seconde ligne ou adjacentes (il n'est pas possible d'avoir un intervalle d'un hex) à des unités MI/HI pour faire partie d'une ligne.

Note de conception: Fabius commande les III^{ème} et V^{ème} légions et Decius les VII^{ème} et XIV^{ème} légions pour mieux refléter la répartition des troupes romaines lors de cette bataille.

REGLES SPECIALES

Règles de commandement des Samnites/Sénons

Les Samnites et les Sénons ont deux commandants en chef. Gellius Aegnatus est le commandant en chef des unités samnites et Cavarinus celui des Sénons. Chacun d'eux ne peut commander que les unités de son armée. Pour l'application des règles relatives à la Férocité et à l'impétuosité, il n'y a qu'un seul chef pour les Sénons. Utilisez Cavarinus pour tous les tests de Férocité.

Règles de commandement des Romains

Bien qu'étant sous les ordres de Fabius Rullianus les deux armées consulaires agissent indépendamment durant la bataille. Fabius et Decius sont tous deux commandants en chef, ils ne peuvent commander que les unités/chefs subordonnés de leur

armée. De même, les tribuns et préfets ne peuvent commander que les unités appartenant à l'armée à laquelle ils sont affectés.

Chevaliers campaniens

Les deux unités HC campaniennes sont sous les ordres directs des deux consuls romains. Fabius Rullianus a l'unité "a" et Decius l'unité "b". Elles ne peuvent recevoir d'ordres que de leur consul respectif.

La Devotio (Optionnel)

Lors de n'importe quelle activation de Decius, il peut se vouer aux Dieux infernaux par le rituel de la *devotio* et bouger dans un hex contenant une unité de combat gauloise. Decius est tué et l'unité gauloise perd 5 points de cohésion. Toutes les unités gauloises à un hex du lieu de la mort du consul perdent 4 points de cohésion, celles qui sont situées à 2 hexs, 3 points de cohésion, celles se trouvant à 3 hexs, 2 points de cohésion et les unités à 4 hexs, un point de cohésion. Le joueur romain ne perd pas de points de déroute pour la mort de Decius dans de telles circonstances.

Doctrine d'emploi des triarii

Seuls les points de déroute perdus par l'armée à laquelle ils appartiennent sont pris en compte pour déterminer le moment de l'envoi des triarii.

Règle spéciale sur les mouvements en limite de carte

Les deux armées sont acculées contre le bord des cartes. La présence d'unités de cavalerie aux deux flancs permet de prévenir toute tentative de débordement. Cependant, si la dernière colonne des bords nord-ouest ou sud-est de la carte sont contrôlés ou occupés par une unité d'infanterie ennemie, l'unité de cavalerie adverse peut la contourner en se déplaçant hors carte, comme s'il y avait des hexs et sans tenir compte de l'éventuelle Zdc que pourrait exercer l'unité d'infanterie. Ce débordement hors carte n'est pas possible si l'unité ennemie est constituée de cavalerie. Ignorez cette règle si vous utilisez la carte de ZAMA.

Bord de retraite

Les Romains battent en retraite vers le bord sud-ouest de la carte et les Samnites et les Gaulois vers le bord nord-est.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Samnites et les Sénons battent en retraite lorsque les Samnites ont perdu au moins **120 PR ET** que les Sénons en ont perdus au moins **110**. Les Romains battent en retraite lorsque le nombre de PR perdus par l'armée de Fabius totalise au moins **130 points ET** celle de Decius au moins **120**. Si l'une des armées atteint son seuil de retraite, l'autre reçoit une pénalité de 20 PR. Il n'y a pas d'autre effet sur l'armée ayant atteint le seuil de retraite.

Taille et Qualité des unités					
Armée	Unités	Taille	Points de déroute	Ratio de déroute	QT moy
Samnites	59	249	341	35%	5.8
Sénons	49	236	321	35%	6.6
Fabius	61	184	371	35%	6.1
Decius	65	191	343	35%	5.3

Les Samnites alignent une armée de 23.000 fantassins et 2.000 cavaliers. Les Sénons ont 18.500 fantassins, 4.600 cavaliers et de l'ordre de 500 Chars. Les Romains disposent de 33.600 fantassins et 4.900 cavaliers.

VERSION GBoH SIMPLIFIE

Sentinum (295 av. J.-C.)

Déployer les deux armées comme indiqué ci-dessus.

Temps de jeu: A peu près 3h et ½

Equilibre de la partie: Les Romains sont légèrement favorisés.

Tableau des formations samnites/sénones

Chef	Formation
Statius	Tirailleurs [sk] Samnites/alliés [a]
Herrenius	1 ^{ère} ligne [Van] samnite/alliée [a]
Gellius Aegnatius [CC]/4	2 ^{nde} ligne [Main] samnite/alliée [a]
Caius Pontius/1	Cavalerie samnite/alliée
Betinius	Réserve samnite/alliée
Ducarius	1 ^{ère} ligne [Van] sénone
Cavarinus [CC]/2	2 ^{nde} ligne [Main] sénone
Cotus/1	Cavalerie sénone [a]
Brennus	Chars sénons [a, b]

a = Le joueur Samnite/Sénon peut activer les chars sénons en même temps que la cavalerie sénone si Brennus est dans le rayon de commandement de Cotus. Voir 4.14, Formations Multiples. Cependant, seules les unités de l'une des deux formations peuvent être commandées [In Command], les unités de l'autre formation étant automatiquement non commandées [Out of command]. En outre, les Chars sénons ne peuvent pas être activés lors d'un court-circuit réussi par Cotus.

b = Une ligne continue peut comporter un intervalle d'un hex entre chaque unité.

Unités samnites/sénones pouvant être réduites

Les unités de 1^{ère} ligne de la légion linteata.

Les unités BI et LN des nobles sénons.

Tableau des formations romaines

Chef	Formation
Fabius Rullianus [CC]/4	HC campaniennes

Tout Tribun ou Prfct SOC de l'armée de Fabius	Vélites [a]
Tout Tribun ou Prfct SOC de l'armée de Fabius	Hastati [a]
Tout Tribun ou Prfct SOC de l'armée de Fabius	Principes [a]
Tout Tribun ou Prfct SOC de l'armée de Fabius	Triarii [b]
Prfct Eqt de l'armée de Fabius	Cavalerie
Decius Mus [CC]/3 ou le Prfct Eqt	Cavalerie de Decius et l'unité de HC campaniens
Tout Tribun ou Prfct SOC de l'armée de Decius	Vélites [a]
Tout Tribun ou Prfct SOC de l'armée de Decius	Hastati [a]
Tout Tribun ou Prfct SOC de l'armée de Decius	Principes [a]
Tout Tribun ou Prfct SOC de l'armée de Decius	Triarii [b]

a = Une ligne continue peut comporter un intervalle d'un hex entre chaque unité.

b = Le joueur romain ne peut activer cette formation que lorsque se présente l'un des cas de figure suivants : une unité ennemie est à 3 hexs d'une unité de la formation, toutes les unités de la formation sont à plus de 6 hexs de toute unité romaine de type LG, ou l'armée à laquelle est attachée la formation a perdu un nombre de points de déroute au moins équivalent à la moitié de son seuil de déroute. En outre, les unités de la formation ne peuvent pas être déplacées dans un hex adjacent à une unité ennemie tant que l'armée à laquelle la formation est rattachée n'a pas perdu un nombre de points de déroute au moins équivalent à la moitié de son seuil de déroute. Fabius et Decius ne peuvent utiliser un court-circuit que pour activer les formations de l'armée consulaire sous leurs ordres. Le joueur romain peut activer ensemble les Hastati et les Principes de l'armée consulaire de Fabius si chacune des formations a son chef empilé ou adjacent à une unité de la formation ET que les deux chefs sont dans le rayon de commandement de Fabius. De même, le joueur romain peut activer ensemble les Hastati et les Principes de l'armée consulaire de Decius si chacune des formations a son chef empilé ou adjacent à une unité de la formation ET que les deux chefs sont dans le rayon de commandement de Decius. Le commandant en chef, Fabius ou Decius, et l'unité de HC campaniens sous ses ordres peuvent se déplacer lors de cette activation. Voir 4.14 **Formations Multiples**. Cependant, seules les unités de l'une des deux formations peuvent être commandées [In Command], les unités de l'autre formation étant automatiquement non commandées [Out of command].

Unités romaines pouvant être réduites

Tous les Principes (PR).

Seuils de retraite des armées

Samnites: 120 Points de déroute ;

Sénons: 110 Points de déroute ;

Fabius: 130 Points de déroute ;

Decius: 120 Points de déroute .

REGLES SPECIALES

Premier joueur

Le joueur samnite/sénon joue le premier, aucun jet de dé n'est nécessaire.

Chefs samnites/sénons

Voir le tableau des formations samnites/sénons.

Chefs romains

Voir le tableau des formations romaines.

Chevaliers campaniens

Les deux unités de HC campaniennes peuvent être activées à chaque fois que le consul auquel elles sont rattachées peut bouger.

Devotio (Optionnel)

Utiliser la règle spéciale décrite ci-dessus.

Doctrine d'emploi des Triarii

Voir les notes figurant sous le tableau des formations romaines.

Règle spéciale sur les mouvements en limite de carte

Utiliser la règle spéciale décrite ci-dessus.

Conditions de VICTOIRE

Utilisez la règle spéciale décrite ci-dessus.

CREDITS pour BARBARIAN

Conception du système de jeu : Mark Herman/Richard Berg

Conception du module : Daniel A. Fournie

Développement du module : Alan Ray

Joueurs de test : Alan Smith, Michael Ollier, Laurent Closier, Elias Nordling, Jack Polonka, Troy Nichols, Derek and Jordan Nichols, Kim Meints, Arrigo Velicogna,

Directeur artistique, Packaging : Rodger B. MacGowan

Pions : Rodger B. MacGowan, Mark Simonitch

Carte : Leland Myrich

Présentation des règles et tableaux : Neil Randall

Coordination de la production : Tony Curtis

Producteurs : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

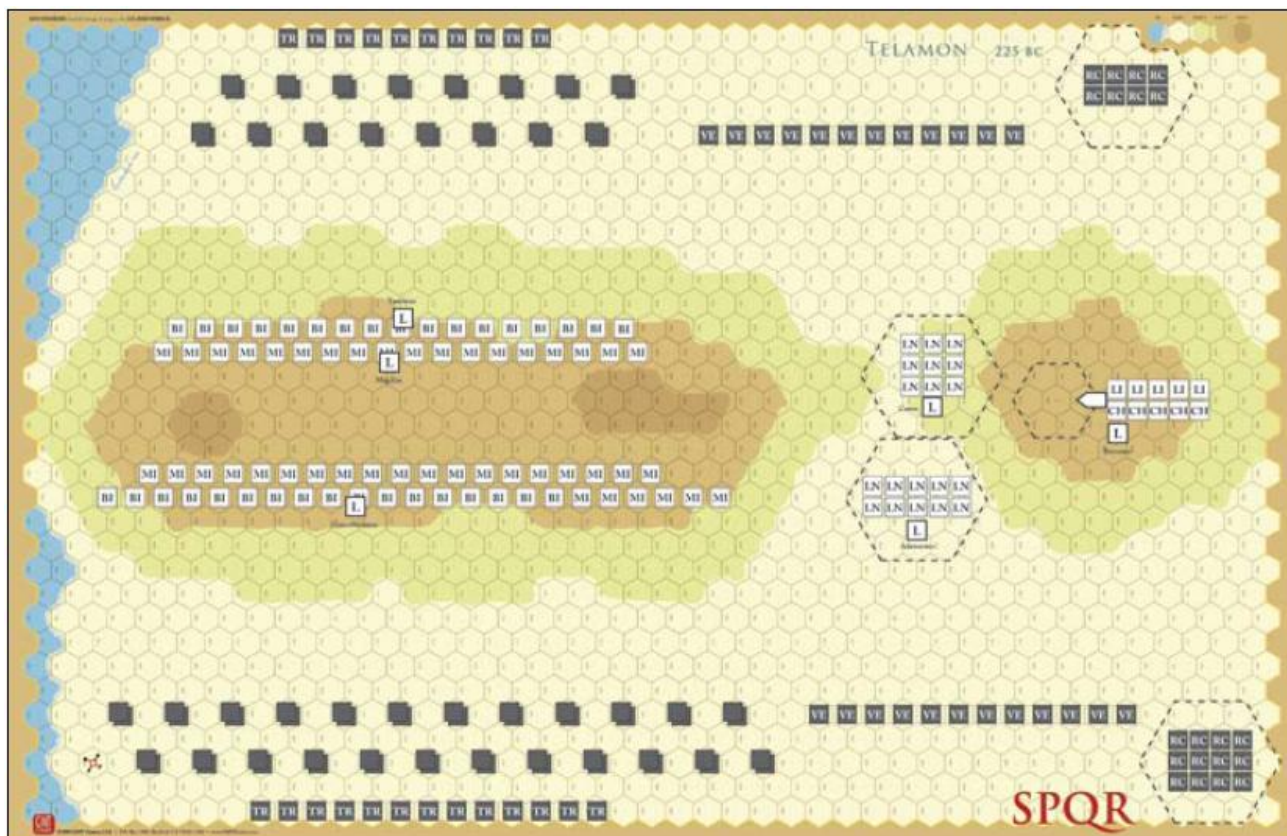
Traduction : Jean-François Morel

LA BATAILLE DE TELAMON

Les consuls romains G. Atilius Regulus et L. Aemilius Papus contre les rois gaulois Concolitanus et Anéroeste—Etrurie, 225 av. J.-C.

Contexte historique

La déroute des Sénons à Sentinum affaiblit grandement cette tribu. Néanmoins, les Sénons tentèrent une nouvelle invasion en 284 et ils connurent quelques succès au début de la campagne. Cependant, Curius Dentatus mena une armée romaine au cœur du pays sénon et leur infligea une défaite si sévère que la tribu ne s'en remit jamais. Une autre tribu issue du nord de la vallée du Pô, les Boïens, répliqua par une invasion massive en 283. L'armée boïenne fut écrasée par Publius Cornelius Dolabella à la bataille du lac Vadimone, à seulement 80 km de Rome. Une seconde armée boïenne, renforcée des derniers



rebelle étrusques, fut défaite à Populonia en 282. Les Boïens durent par la suite accepter un traité de paix. Pour le grand bénéfice de Rome, durant la guerre contre Pyrrhus et la première guerre punique, les Gaulois restèrent calmes les cinquante ans qui suivirent. Il est vrai que Rome ne fit rien pour les provoquer. La situation changea en 232. Ayant défait Carthage et pris possession de la Sicile, de la Sardaigne et de la Corse, Rome se tourna à nouveau vers le nord. Le sénat commença à distribuer les terres prises aux Sénons à des colons romains. Cette provocation mit fin à la longue trêve entre les deux peuples. Il se dit rapidement à Rome que les Gaulois préparaient une invasion massive. La seule pensée de voir à nouveau des hordes barbares déferler du nord suffit à déconcerter le sénat et le peuple romain. Il est vrai qu'un fait rendait toute invasion gauloise terrifiante, même pour le plus dur des légionnaires romains : la prise de Rome, quelque 160 ans plus tôt, restait un souvenir vivace. Mais les rumeurs d'invasion s'avèrent infondées, du moins le furent-elles dans un premier temps. Les Romains étaient fébriles, tantôt faisant force démonstrations de troupes, tantôt baissant leur garde. Cette obsession que les Romains avaient pour les Gaulois permit à Hamilcar Barca de se tailler, en toute liberté, un empire en Espagne. Puis les Gaulois arrivèrent enfin en 225. En vue de cette campagne, Rome leva cinq armées. Comme à l'accoutumée, une armée consulaire composée de deux légions et d'un fort contingent d'alliés (25.000 hommes en tout) était confiée à chacun des deux consuls. En outre, une armée prétorienne composée de deux légions, renforcées par des alliés étrusques et sabsins, gardait la frontière avec l'Etrurie, au nord-ouest. Une autre armée prétorienne comprenant deux légions et des alliés ombriens et sarsinates était postée dans le Picenum, au nord-est. La cinquième armée était composée de deux

légions urbaines et d'alliés et était gardée en réserve à Rome, sous les ordres du préteur urbain. Ces trois armées prétoriennes alignaient chacune à peu près 20.000 hommes. Il y avait aussi des légions « doubles », d'approximativement 10.000 hommes chacune, postées en garnison en Sicile et à Tarente, manifestement dans le dessein non de se prémunir d'une attaque des Gaulois, mais de Carthage. Le total des forces mobilisées s'élevait à 130.000 hommes, dont 90.000 initialement déployés dans le nord. Comme les Gaulois n'avaient pas débuté leur invasion au tout début du printemps, l'une des armées consulaires, sous les ordres du consul Gaius Atilius Regulus, fut envoyé mater une révolte naissante en Sardaigne. La seconde armée consulaire, sous le commandement de Lucius Aemilius Papus, se positionna prudemment sur une position bloquant l'avancée barbare le long de l'Adriatique, à Ariminum. Dans le même temps, des guerriers gaulois venus de Gaule Transalpine (l'actuelle France), traversèrent les Alpes pour rejoindre leurs frères de Gaule Cisalpine (soit le nord de l'Italie, la vallée du Pô). Ces celtes transalpins se nommaient les "Gésates," du nom celte désignant les mercenaires. Deux rois, Concolitanus et Anerostes, commandait cette horde. En Gaule Cisalpine, ils furent rejoints par les tribus locales : les Boïens, les Insubres et les Taurini. Cependant les Boïens et les Insubres n'avaient plus rien avoir avec les fiers guerriers nomades qu'ils avaient été par le passé. La longue occupation des terres fertiles de la vallée du Pô avait amolli ces barbares, sans parler de la civilisation acquise au contact des Etrusques et des Romains. Les Taurini, une tribu montagnarde, avaient su mieux conserver leurs anciennes valeurs. Mais c'étaient les Gésates qui constituaient la véritable force de frappe de cette « légion » gauloise. Parallèlement, les Romains rallièrent à leur cause 20.000 guerriers levés par les

Cénomans et les Venètes, des tribus celtes du golfe de l'Adriatique. Ces auxiliaires furent agrégés à l'armée prétorienne d'Ombrie, et une attaque de diversion fut lancée contre les terres des Boïens et des Insubres. Une partie de l'armée d'invasion gauloise rebroussa chemin pour défendre ces terres. Il est dit que cette force d'invasion comptait 50.000 fantassins et 20.000 cavaliers. Ces chiffres, notamment celui concernant la cavalerie, sont sans doute exagérés. L'armée gauloise n'alignait sans doute pas plus de 40.000 fantassins et 10.000 cavaliers. Les rois Concolitanus et Anéroeste frappèrent l'ouest des Apennins. Ce mouvement contourna l'armée prétorienne postée en défense, et les Gaulois ne laissèrent que cendres des fermes et des villages étrusques sans protection. Se dirigeant vers Rome, ils atteignirent Clusium, à seulement trois jours de marche de la Cité Eternelle. C'est là qu'ils finirent par être rattrapés par l'armée prétorienne lancée à leurs trousses. Concolitanus et Anéroeste feignirent habilement de battre en retraite en direction de Fésules, profitant de la nuit pour poster en embuscade leur infanterie. Les Etrusques, ne voyant que la cavalerie ennemie, crurent n'avoir affaire qu'à une arrière-garde. L'armée du préteur la poursuivit en faisant preuve de beaucoup de hâte et de peu de précautions. C'est ainsi que la cavalerie gauloise en fuite conduisit les Romains trop confiants dans une embuscade. Plus de 6.000 légionnaires furent tués, les autres battirent en retraite. La plupart des fuyitifs se réfugièrent sur une colline proche que les Gaulois eurent tôt fait d'encercler. N'était-ce l'arrivée sur ces entrefaites du consul Aemilius Papus et de son armée, l'armée du préteur aurait sans doute dû se rendre. Les chefs gaulois tinrent un conseil de guerre. C'est à ce moment-là que le véritable objectif stratégique de l'invasion gauloise leur apparut : ils n'en avaient aucun ! Le roi Anéroeste proposa d'éviter une seconde bataille et de rentrer en Gaule puisqu'ils avaient amassé plus de butin qu'ils ne pouvaient en porter. Les autres chefs gaulois opinèrent promptement. La grande invasion était devenue une razzia à grande échelle ! La force gauloise prit la direction du nord, le long de la côte étrusque. Aemilius Papus, après avoir recueilli les rescapés de l'armée du préteur, les suivit avec circonspection. Ayant en tête l'embuscade de Clusium, Aemilius ne tenait pas à suivre l'armée gauloise de trop près. Les Gaulois allaient quitter sains et saufs l'Italie lorsque la Fortune sourit à Rome. Le second consul, Atilius Regulus, ayant gagné une bataille et écrasé les rebelles sardes, rentra avec son armée en Italie, au port de Pise. Ne sachant rien de l'invasion gauloise en cours, Regulus conduisit son armée vers le sud, le long de la côte en direction de Rome. Bien sûr, il s'agissait du chemin que les Gaulois empruntaient pour aller vers le nord ! L'inévitable confrontation eut lieu à Télamon, près de la mer. Ayant une armée sur leurs arrières, les Celtes avaient une forte arrière-garde, mais peu d'hommes en avant de leur colonne. L'avant-garde de Regulus captura quelques uns des éclaireurs gaulois. Les prisonniers révélèrent que leur armée les suivait de peu, elle-même talonnée par une autre armée romaine. Regulus déduisit que cette seconde armée devait être celle de son collègue, Aemilius Papus. Il mit immédiatement ses légions et les alliés en ordre de bataille. Tandis que l'infanterie lourde avançait sous les ordres de ses tribuns, Regulus prit personnellement le commandement de sa

cavalerie et des *Vélites* et piqua des deux pour prendre possession d'une hauteur située sur la droite de la route. Quand Regulus et sa cavalerie apparurent sur leur flanc, les Celtes crurent d'abord que la cavalerie de Aemilius Papus avait réussi à les tourner. Les cavaliers celtes entrèrent en action et découvrirent vite qu'ils étaient pris en tenaille par deux armées romaines. Concolitanus et Anéroeste adoptèrent une formation peu conventionnelle : une double ligne fut formée, chaque ligne regardant dans une direction opposée. Le butin fut placé sur une colline, sous la garde d'une petite force de réserve. La ligne sud était composée des fiers Gésates, qui avaient formé l'arrière-garde chargée de faire face à Aemilius. Ces barbares choisirent de se battre nus. Les Gésates étaient renforcés par une seconde ligne formée par les Insubres. Les Boïens et les Tauriniens composaient le gros des troupes de la ligne nord. Le flanc ouest était adossé à la mer tandis que sur le flanc est se déroulait une importante bataille de cavalerie. Bien qu'ayant subi des pertes, l'armée du nord de Regulus jouissait d'un moral élevé à la suite de sa campagne victorieuse en Sardaigne. En revanche, l'armée d'Aemilius était chancelante. L'échec de sa poursuite contre les Gaulois avait affaibli son moral, et les survivants démoralisés de l'armée du préteur avaient répandu dans les rangs la peur et le découragement. Lorsque les éclaireurs d'Aemilius lui apprirent que se déroulait une bataille de cavalerie, il réalisa que cela ne pouvait être que les hommes de l'armée de Regulus, de retour de Sardaigne. Le consul Aemilius réagit promptement en envoyant sa cavalerie se joindre aux forces se battant sur la colline tandis qu'il commandait à ses légions d'avancer à marche forcée vers le champ de bataille. La colline fut âprement disputée par les cavaliers. Regulus attaquait près de 10.000 cavaliers et chars de combat gaulois avec seulement 2.500 cavaliers romains et 3.500 vélites. Les renforts de l'armée d'Aemilius Papus amenaient en plus 3.500 cavaliers et 4.500 vélites. Le consul Regulus fut tué et sa tête promenée sur une lance pour décourager les Romains et renforcer le moral des Gaulois. Mais la cavalerie romaine ne plia pas et, avec l'aide des vélites, parvint à rejeter les cavaliers gaulois de la colline. Dans le même temps, les fantassins s'affrontèrent. L'armée gauloise ne pouvait pas être tournée et elle se battait avec l'énergie du désespoir qui anime les troupes encerclées. La danse sauvage des Gésates nus était impressionnante, mais ils formaient des proies faciles pour les *pila* (javelots) romains. Les troupes romaines avancèrent du nord et du sud et un âpre corps à corps s'ensuivit. Les Gaulois, ne pouvant pas se replier, se battirent presque jusqu'au dernier homme. On dénombra près de 40.000 gaulois tués et 10.000 furent faits prisonniers, dont le roi Concolitanus. Seul le roi Anéroeste et une poignée des hommes de sa suite parvinrent à s'échapper. Quand la défaite leur apparut dans toute son ampleur, Anéroeste et ses hommes préférèrent se suicider. Les pertes romaines furent sans doute supérieures à 10.000 morts et à plusieurs milliers de blessés. Mais Rome était sauve. Dans les années qui suivirent la bataille de Télamon, les Romains lancèrent une série d'expéditions punitives contre les Gaulois dans la vallée du Pô. Les Gaulois furent systématiquement écrasés et leurs terres furent données à des colons romains.

Carte

Utilisez la carte de TELAMON fournie avec ce module.

Difficulté et équilibre de la partie

Equilibre de la partie: Les Romains ont pour eux l'avantage du terrain et du nombre, ils sont donc favorisés.

Difficulté: Avec plus de 100 unités de part et d'autre, il s'agit d'une des plus grande bataille de la série *SPQR*. Qui plus est la bataille présente également le plus grand engagement de cavalerie simulé à ce jour dans cette série. Tactiquement, les Gaulois sont dans une situation difficile, étant pris en tenaille entre deux armées romaines. Ils doivent parvenir à acculer une des armées romaines tout en utilisant la masse de leur armée pour écraser l'autre et parvenir à sortir de la carte. Les Gaulois n'auront aucune chance de s'en sortir si les légions parviennent à les écraser des deux côtés. L'issue de la bataille de cavalerie déterminera souvent celle de la partie toute entière.

Temps de jeu: A peu près 4 heures.

DEPLOIEMENT INITIAL

L'armée gauloise sous les ordres des rois Concolitanus et Anéroeste

Les unités suivantes sont orientées au nord-ouest:

Unités	Hex(es)	Origine des pions
Boïens		
Magalos	2912	Barb
Nobles boïens MI	2912	Barb
Celtes MI (1-12) (QT 5)	2904-2909, 2916-2921	SPQR (Vert)
MI (31-35)	2910-2911,	Barb
Celtes (QT 6)	2913-2915	

Tauriniens

Taurinus	3013	Barb
Nobles tauriniens BI	3013	Barb
BI (17-32)	3005-3012,	Barb
Gaulois (TQ 6)	3014-3021	

Boïens et Insubres

Cotus	avec les LN nobles boïens ou insubres	Barb
Nobles boïens LN	2 hex autour de 2932	Barb
Nobles insubres LN	2 hex autour de 2932	Barb
Celtes LN (11-17) (TQ 6)	2 hex autour de 2932	Barb
Brennus	Avec n'importe quelle unité de chars	Barb
Gaulois CH (1-	1 hex autour de	Barb

5)	2736	
Gaulois LI (1-5) (TQ 6-j)	Sur les unités de chars	Barb

Les unités suivantes sont orientées au sud-est:

Unités	Hex(es)	Origine des pions
Gésates		
Concolitanus [CC]	2311	Barb
Nobles gésates BI	2311	Barb
Gaulois BI (1-16) (TQ 7)	2302-2310, 2312-2318	Barb
Ligures MI (1-6)	2319-2324	SPQR (Vert)
Insubres		
Ducarius	2413	Barb
MI nobles insubres	2413	Barb
MI (13-21) celtes (TQ 5)	2404-2407, 2418-2422	SPQR (Vert)
MI (22-30) celtes (TQ 6)	2408-2412, 2414-2417	Barb

Gésates

Anéroeste	Avec les LN nobles gésates	Barb
Nobles gésates LN	2 hex autour de 2331	Barb
Celtes LN (1-10) (TQ 7)	2 hex autour de 2331	SPQR (Vert)

L'armée romaine du nord sous les ordres du consul

G. Atilius Regulus

L'armée romaine du nord utilise les unités des III^{ème} et les VII^{ème} légions et leurs Alae.

Les unités sont orientées au sud-est.

Unités	Hex(es)	Origine des pions
Atilius Regulus [CC]	avec n'importe quelle unité de vélites de l'armée du nord	Barb
Tribun Marcius	avec n'importe quelle unité d'infanterie de l'armée du nord	Barb
1 Tribun	avec n'importe quelle unité d'infanterie de l'armée du nord	SPQR
2 Prfet SOC	avec n'importe quelle unité d'infanterie AS de l'armée du nord	SPQR
1 Prfet Eqt	avec n'importe quelle unité de cavalerie de l'armée du nord	SPQR

Hastati

CO (a-d)AS/VII	3818 (2), 3820 (2)	SPQR
HA (a-d)VII	3814 (2), 3816 (2)	SPQR
HA (a-d)III	3810 (2), 3812 (2)	SPQR
CO (a-d)AS/III	3806 (2), 3808 (2)	SPQR

Principes

CO (e-h)AS/VII	4019 (2), 4021 (2)	SPQR
PR (a-d) VII	4015 (2), 4017 (2)	SPQR
PR (a-d)III	4011 (2), 4013 (2)	SPQR
CO (e-h)AS/III	4007 (2), 4009 (2)	SPQR

Triarii

TR (a-b)AS/VII	4217–4218	SPQR
TR (a-c)VII	4214–4216	SPQR
TR (a-b)TR Triarii (a-c)III AS/III	4211–4213 4209–4210	SPQR SPQR

Cavalerie

RC III RC, VII,	2 hex autour de 4039	SPQR
RC (a, b, ex),AS/III	2 hex autour de 4039	SPQR
RC (a-c)AS/VII	2 hex autour de 4039	SPQR

Vélites

VE (a-b)AS/VII	3834–3835	SPQR
VE (a-c) V	3831–3833	SPQR
CE AS/VII	3830	SPQR
CE AS/III	3829	SPQR
VE (a-c)III	3826–3828	SPQR
VE (a-b)AS/III	3824–3825	SPQR

L'armée romaine du sud sous les ordres du consul Aemilius Papus

L'armée romaine du sud utilise les unités des V^{ème} et XIV^{ème} légions et de leurs Alae pour l'armée consulaire de Papus et celles des XV^{ème} et XIX^{ème} légions et leurs Alae

pour les débris de l'armée du préteur Purporeo. Les unités sont orientées au nord-ouest.

Unités	Hex(es)	Origine des pions
Aemilius Papus [CC]	avec n'importe quelle unité de l'armée du sud	Barb
Furius Purporeo	avec n'importe quelle unité des légions XV ou XIX ou Ala des ces légions	Barb
2 Tribuns	avec n'importe quelle unité d'infanterie de l'armée du sud	SPQR
1 Prfct SOC	avec n'importe quelle unité d'infanterie AS de l'armée du sud	SPQR
1 Prfct Eqt	avec n'importe quelle unité de cavalerie de l'armée du sud	SPQR

Hastati

CO (a-b)AS/XIX	1425 (2)	SPQR
HA (a-b)XIX	1423 (2)	SPQR
HA (a-b)XV	1421 (2)	SPQR
XV CO (a-b AS/)	1419 (2)	SPQR
CO (a-d)AS/XIV	1415 (2), 1417 (2)	SPQR
HA (a-d)XIV	1411 (2), 1413 (2)	SPQR
HA (a-d)V	1407 (2), 1409 (2)	SPQR
CO (a-d)AS/V	1403 (2), 1405 (2)	SPQR

Principes

CO (c-d)AS/XIX	1226 (2)	SPQR
PR (a-b) XIX	1224 (2)	SPQR
PR (a-b) XV	1222 (2)	SPQR
CO (c-d)AS/XV	1220 (2)	SPQR
CO (e-h)AS/XIV	1218 (2), 1216 (2)	SPQR
PR (a-d)XIV	1214 (2), 1212 (2)	SPQR
PR (a-d)V	1210 (2), 1208 (2)	SPQR
CO (e-h)AS/V	1206 (2), 1204 (2)	SPQR

Triarii

TR (a)XIX	1020	SPQR
TR (a-b)XV	1018-1019	SPQR
TR (a-c)XIV	1015-1017	SPQR
TR (a-b)AS/XIV	1013-1014	SPQR
TR (a-c)V	1010-1012	SPQR
TR (a-b)AS/V	1008-1009	SPQR

Cavalerie

XIV RC, XV RC, RC V, RC (a, b, ex) AS/ V	2 hex autour de 1242	SPQR
RC (a-c)AS/XIV	2 hex autour de 1242	SPQR
RC (ex)AS/XV	2 hex autour de 1242	SPQR
RC (a-b)AS/XIX	2 hex autour de 1242	SPQR

Vélites

VE (a-b)AS/XIV	1438-1439	SPQR
VE (a-c) XIV	1435-1437	SPQR
CE AS/XIV	1434	SPQR
CE AS/V	1433	SPQR
VE (a-c) V	1430-1432	SPQR
VE (a-b)AS/V	1428-1429	SPQR

REGLES SPECIALES

Règles de commandement des Romains

Les Romains ont deux commandants en chef : Atilius Regulus est le CC de l'armée du nord et Aemilius Papus celui de l'armée du sud, qui comprend les débris de l'armée du préteur. Ils ne peuvent utiliser leurs aptitudes de CC qu'avec les unités de leur armée. En outre les chefs subordonnés ne peuvent commander que les unités des armées auxquelles ils sont rattachés. Enfin, le préteur Purporeo ne peut donner d'ordres qu'aux unités des XV^{ème} et XIX^{ème} légions/Alae. Il peut cependant donner un ordre de ligne à n'importe quelle ligne éligible à l'exception de celles composées d'unités de cavalerie ou de vélites.

Règles de commandement des Gaulois

Concolitanus est le commandant en chef et peut donc donner des ordres/ ordres de ligne à toute unité gauloise.

Les chefs subordonnés subissent les restrictions suivantes :

- **Gésates:** Anerostes ne peut donner des ordres/ordres de ligne qu'aux unités gésates ;
- **Boïens:** Magalos ne peut donner des ordres/ordres de ligne qu'aux unités boïennes ;
- **Tauriniens:** Taurinus ne peut donner des ordres/ordres de ligne qu'aux unités tauriniennes ;
- **Insubres:** Ducarius ne peut donner des ordres/ordres de ligne qu'aux unités insubres ;
- Cotus ne peut donner des ordres/ordres de ligne qu'aux unités de cavalerie boïennes et insubres ;
- Brennus ne peut donner des ordres/ordres de ligne qu'aux unités de Chars/LI.

Seuls les Gésates et les Taurini peuvent bénéficier de la Férocité et de l'Impétuosité. Utiliser Concolitanus pour les effectuer les tests de Férocité des Gésates et Taurinus pour ceux des Taurini.

Chefs de remplacement gaulois

Le joueur gaulois utilise les chefs de remplacement carthaginois pour remplacer ses chefs subordonnés éliminés.

Règle de dérouté des Gaulois

Les Gaulois n'ont pas de bord de retraite. Quand elles sont mises en dérouté, les unités gauloises doivent battre en retraite de deux hex dans la direction opposée à l'unité romaine la plus proche. Les unités gauloises en dérouté ne sont pas déplacées lors du segment de mouvement des unités en dérouté de la phase Dérouté & Rechargement (D/2), elles sont directement éliminées.

Bord de retraite des unités romaines

L'armée du nord part en dérouté en direction du bord nord de la carte et l'armée du sud en direction du bord sud.

Unités éligibles à un ordre de ligne	
Romains	Gaulois
1. *Vélites (VE)	1. *Unités LI et CH armées de projectiles
2. *Hastati (HA) et cohortes (CO) de l'Ala	2. Taurini
3. *Principes (PR) et cohortes (CO/CE) de l'Ala	3. Boïens
4. Triarii (TR)	4. Insubres
5. Cavalerie	5. Infanterie gésate et ligure
	6. Cavalerie gésate
	7. Cavalerie boïenne et insubre
* = Peuvent former des lignes avec un intervalle d'un hex libre; voir 4.24	
** = Les unités composant la ligne doivent appartenir à la	

même armée ; voir les règles spéciales de commandement des Romains.

Conditions de victoire

L'armée gauloise part en déroute lorsque les unités éliminées totalisent au moins **220** points de déroute. Les deux armées romaines ont un seuil de déroute distinct. L'armée du nord part en déroute lorsque elle a perdu au moins **145** points de déroute et l'armée du sud lorsqu'elle totalise au moins **150** points de déroute. Lorsqu'une armée romaine part en déroute, toutes les unités restantes de cette armée doivent être retirées de la carte. Le joueur romain gagne en provoquant la retraite de l'armée gauloise. Le joueur gaulois gagne en accomplissant l'une des conditions de victoire suivantes :

- Obliger les DEUX armées romaines à battre en retraite;
- Ou obliger une des deux armées romaines à battre en retraite et faire sortir **30** unités de combat (les Chars/chefs ne comptent pas) par le bord de retraite de cette armée **après** qu'elle a battu en retraite.

Taille et Qualité des unités					
Armée	Unités	Taille	Points de déroute	Ratio de déroute	QT moy
Gaulois	102	501	629	35%	6.2
Armée du nord	62	186	361	40%	5.8
Armée du sud	84	258	495	30%	5.8

Les Gaulois alignaient une armée de 40.800 fantassins, 8.300 cavaliers et à peu près 500 chars. L'armée du nord comptait 16.200 fantassins et 2.400 cavaliers tandis que l'armée du sud, plus importante, disposait de 23.200 fantassins et 3.600 cavaliers.

VERSION GBoH SIMPLIFIE

Telamon (225 av. J.-C.)

Déployer les armées comme indiqué ci-dessus. Atilius Regulus doit être placé avec une unité de vélites de l'armée du nord. Le préfet de cavalerie de l'armée du nord et le tribun/préfet des alliés affectés au commandement des vélites de l'armée du nord doivent se trouver dans le rayon de commandement de Regulus.

Temps de jeu: à peu près 3 heures.

Equilibre de la partie: Les Romains sont légèrement avantagés.

Tables des formations gauloises	
Chef	Formation
Concolitanus [CC]/3	Infanterie gésate et ligure
Anéroeste /2	Cavalerie gésate
Ducarius	Insubres

Magalos	Boïens
Cavarinus	Taurini
Cotus/1	Cavalerie boïenne et insubre
Brennus	Chars et LI [a]

a = Une ligne continue peut comporter un intervalle d'un hex entre chaque unité.
Concolitanus peut activer n'importe quel chef subordonné en réussissant un court-circuit. Cotus peut activer soit sa Formation, soit la Formation des chars et unités LI en réussissant un court-circuit.

Unités gauloises pouvant être réduites

Toutes les unités de MI nobles, BI et LN.

Tableau des formations romaines de l'armée du nord

Chef	Formation
Atilius Regulus [CC]/4	Aucune
N'importe quel Tribun ou Prfct SOC de l'armée du nord	Vélites [a]
Prfct Eq de l'armée du nord	Cavalerie
N'importe quel Tribun ou Prfct SOC de l'armée du nord	Hastati [a]
N'importe quel Tribun ou Prfct SOC de l'armée du nord	Principes [a]
N'importe quel Tribun ou Prfct SOC de l'armée du nord	Triarii [b]

Tableau des formations romaines de l'armée du sud

Chef	Formation
Aemilius Papus [CC]/3	Aucune
Tribun ou Prfct SOC de l'armée du sud	Velites [a]
Prfct Eq de l'armée du sud	Cavalerie
Tribun ou Prfct SOC de l'armée du sud ou Purporeo	Hastati [a]
Tribun ou Prfct SOC de l'armée du sud ou Purporeo	Principes [a]
Tribun ou Prfct SOC de l'armée du sud ou Purporeo	Triarii [b]

a = Une ligne continue peut comporter un intervalle d'un hex entre chaque unité.

b = Le joueur romain ne peut activer cette formation que lorsque se présente l'un des cas de figure suivants : une unité ennemie est à 3 hexs d'une unité de la formation, toutes les unités de la formation sont à plus de 6 hexs de toute unité romaine de types LG, ou l'armée à laquelle est attachée la formation a perdu un nombre de points de déroute au moins équivalent à la moitié de son seuil de déroute. En outre les unités de la formation ne peuvent pas être déplacées dans un hex adjacent à une unité ennemie tant que l'armée à laquelle la formation est rattachée n'a pas perdu un nombre de points de déroute au moins équivalent à la moitié de son seuil de déroute.

Regulus et Papius sont tous les deux considérés comme étant des commandants en chef. Les consuls ne peuvent activer les chefs subordonnés de leur armée qu'au moyen d'un court-circuit réussi. Le joueur romain peut activer ensemble les formations de Hastati et de Principes d'une armée si leur chef est empilé ou adjacent à une unité de la formation ET si les deux chefs sont dans le rayon de commandement du commandant en chef. Cependant, seule l'une des deux formations peut être commandée [In Command], l'autre étant automatiquement non commandée [Out of Command]. Le commandant en chef peut bouger lors de cette activation. Voir 4.14 **Formations Multiples**. Le joueur romain a aussi la possibilité d'activer ensemble les formations des Vélites et de la Cavalerie si leur chef est empilé ou adjacent à une unité de la formation ET si les deux chefs sont dans le rayon de commandement du commandant en chef. Le commandant en chef peut bouger lors de cette activation. Les deux formations peuvent être commandées [In Command]. Voir 4.14 **Formations Multiples**. Le joueur romain peut utiliser le préteur Purporeo au lieu de Papius pour activer l'une de ces deux formations multiples de l'armée du sud.

Unités romaines pouvant être réduites

Toutes les unités de Principes (PR).

Seuil de retraite des armées

Armée gauloise: 220 points de déroute

Armée romaine du nord: 145 points de déroute

Armée romaine du sud: 150 points de déroute

Conditions de victoire

Utiliser les règles indiquées ci-dessus pour déterminer le vainqueur.

REGLES SPECIALES

Premier joueur

Le joueur romain joue en premier, il n'y a pas de jet de dé. Le joueur romain doit utiliser son premier tour à activer ensemble les formations de la cavalerie et des Vélites de l'armée du nord.

Règles de commandement des Romains

Voir le tableau des formations.

Règles de commandement des Gaulois

Voir le tableau des formations.

Chefs de remplacement gaulois

Le joueur gaulois utilise les chefs de remplacement carthaginois pour remplacer ses chefs éliminés.

Règle de déroute des Gaulois

Ignorer cette règle.

Sources consultées pour *Barbarian*

L'essentiel de l'histoire sur la conquête de l'Italie par Rome nous est connu grâce à Tite-Live, Diodore de Sicile et Polybe nous donnant quelques éléments complémentaires. On peut également trouver des informations intéressantes dans « *Caesar's Legions* » de Nicholas Sekunda, « *The Beginnings of Rome* » de T. J. Cornell et « *Hannibal* » de T. A. Dodge.

• **Lautulae**: Tite-Live 9:23 (1-5); Diodore 19:72 (6-7). Tite-Live et Diodore donnent une version différente de cette bataille. Ce scénario suit la thèse de Diodore sur la déroute romaine. Sekunda donne une bonne description de ce que devait être l'organisation de l'armée samnite et de l'évolution de l'armée romaine.

• **Tifernum**: Tite-Live 10:14. Tite-Live expose l'ordre de bataille, raconte la campagne précédant l'engagement et la bataille elle-même. Nous avons également utilisé l'ouvrage de Sekunda.

• **Sentinum**: Tite-Live 10:26(14)-29; Polybe 2:19(6). Tite-Live fournit un exposé précis de la bataille. Le livre de Sekunda nous a, là encore, servi pour les armées en présence. Le site exact de la bataille est inconnu ; notre carte s'inspire donc des terrains environnant la zone présumée des combats et de ce que nous savons de la position des protagonistes.

• **Telamon**: Polybe 2:27-31(2). Polybe donne une description détaillée de la bataille, des forces en présence, du déploiement des armées et du déroulement de cette bataille inhabituelle. T. A. Dodge a établi une carte schématique d'après le récit de Polybe.

• **Cremona**: Tite-Live 31:10, 21. Tite-Live donne une bonne description de la campagne et du déroulement de la bataille.

LA BATAILLE DE CREMONE

Le préteur romain Furius Purporeo contre le Carthaginois Hamilcar— Gaule Cisalpine, 200 av. J.-C.

CONTEXTE HISTORIQUE

Les Gaulois vengèrent la défaite de Telamon lors des batailles de la Trébie, de Trasimène et de Cannes. Mais ils n'étaient plus sous les ordres des rois celtes, ils se battaient pour Carthage sous les ordres de son meilleur général, Hannibal. Pourtant, la plus grande victoire des Gaulois sur Rome, depuis celle de l'Allia, eut lieu en 215, dans la forêt de Litana. Malgré les terribles défaites qu'Hannibal lui avait infligées, Rome était encore en mesure d'entretenir une armée prétorienne de deux légions en Gaule Cisalpine, pour garder sous contrôle les barbares. En 216, le commandement de cette armée échut à Aulus Postumius, un chef expérimenté qui avait déjà été consul. Le renfort d'une milice levée sur la côte adriatique portait ses forces à 25.000 hommes. Les Gaulois étaient restés tranquilles depuis le départ de Hannibal deux ans plus tôt. Néanmoins, Postumius jugea opportun de faire une démonstration de force au cœur du pays boïen pour pacifier la province. Il choisit une route qui passait par la forêt sauvage de Litani. La placidité des Boïens n'était

qu'apparente. Bien que les plus aventureux de leurs guerriers aient suivi Hannibal, de nombreux combattants étaient restés au pays. Les Boïens levèrent en secret une armée. Quand leurs éclaireurs leur apprirent que l'armée romaine approchait, les chefs boïens conçurent un plan ingénieux pour prendre en embuscade les envahisseurs et les détruire. Ils se placèrent là où la route était bordée de bois impénétrables. Travaillant rapidement, ils scièrent partiellement le tronc des arbres bordant le chemin, de telle manière qu'ils tiennent encore debout mais qu'une simple poussée suffise à les faire s'écraser sur la route. Lorsque l'armée romaine donna dans le piège, des centaines d'arbres s'abattirent sur les légionnaires pris au dépourvu. Les Boïens massacrèrent sans pitié les légionnaires paralysés. Selon Tite Live, seuls dix hommes sur vingt-cinq mille purent s'échapper pour raconter leur histoire. Quand les Boïens trouvèrent le corps de Postumius, ils le dépouillèrent de ses armes et de son armure et lui coupèrent la tête. Ils amenèrent leur butin et la tête dans leur bois le plus sacré. Les druides nettoyèrent le crâne et le parèrent d'argent et d'or. Le crâne de Postumius devint ainsi un objet de culte destiné aux libations des druides. Les Boïens étaient enfin libres. Malheureusement pour Hannibal, ils préférèrent rentrer chez eux pour fêter leur victoire avec forces banquets



plutôt que de pousser leur avantage en envahissant l'Italie. Les Gaulois n'ayant pas profité de leur grande victoire de Litana en 215, une autre armée prétorienne vint occuper la vallée du Pô l'année suivante. L'armée d'occupation romaine était cependant plutôt discrète, de sorte que les Gaulois restèrent calmes. Ils se réveillèrent en 207 et joignirent l'armée de Hasdrubal. Ce contingent gaulois participa à la défaite décisive du Métaure, bien que la plupart de leurs guerriers purent s'échapper et rentrer dans leurs foyers. En 203, Magon Barca, le troisième fils d'Hamilcar, envahit la Gaule Cisalpine depuis la Ligurie. Son armée composée d'Espagnols et d'Africains était renforcée de nombreux Gaulois et Ligures. Magon subit

une défaite lors de la bataille disputée du Pô et du battre en retraite de la Ligurie jusqu'en Afrique. Mais il laissa derrière lui Hamilcar, l'un des officiers supérieurs de son conseil. Magon lui ordonna de fomenter une nouvelle révolte parmi les tribus gauloises et ligures. Hamilcar passa les trois années suivantes à opérer secrètement en Gaule et en Ligurie au nez et à la barbe des préteurs romains successifs. Bien que Hannibal fût défait à Zama en 202 et que Carthage acceptât de faire la paix en 201, Hamilcar poursuivit scrupuleusement sa mission. En 200, il avait organisé une grande coalition regroupant les Boïens, les Insubres, les Gaulois Cénomans et les tribus ligures des Célétiates et des Ilvates. Il s'agissait d'un formidable succès diplomatique, non seulement parce que ces tribus avaient l'habitude de se battre entre elles, mais aussi parce que les Cénomans étaient restés loyaux à Rome durant la seconde guerre punique. Hamilcar réunit une vaste armée dont on dit qu'elle comptait 40.000 guerriers. L'acculturation des peuplades de Gaule Cisalpine s'était poursuivie et ces indigènes étaient moins barbares et féroces que leurs aïeux. Néanmoins, les Gaulois brûlaient toujours d'en découdre pour acquérir leur liberté. L'armée d'Hamilcar frappa par surprise à Placentia. Étonnamment, cette colonie, qui avait résisté à de multiples attaques gauloises et au siège mené par Hasdrubal Barca en 207, fut prise, brûlée et mise à sac en un seul assaut. Sur une population de 20.000 habitants, seuls 2.000 survivants parvinrent à s'enfuir avec leurs vivres vers la cité proche de Crémone. Étant prévenue du péril, cette colonie put repousser le premier des assauts d'Hamilcar. Dès lors, les Gaulois firent le siège de Crémone et attendirent la réponse des Romains. Le sénat de Rome fut complètement pris au dépourvu par ce soulèvement et le sac inattendu de Placentia. Tous les yeux étaient tournés vers la Macédoine et la guerre en cours avec le roi Philippe V. Pour couvrir tout le nord de l'Italie, Rome ne disposait que de 5.000 alliés stationnés à Ariminum, sous les ordres du préteur Furius Purpureo. Furius fit savoir qu'il serait suicidaire de se porter à l'aide de Crémone avec si peu de troupes. Le sénat ordonna à l'armée du nouveau consul, Caius Aurelius, de rallier Ariminum. Cette armée, composée des 5^{ème} et 10^{ème} légions, devait se rendre initialement à Arretium, en Etrurie. Aussi on ordonna au préteur Furius d'envoyer ses 5.000 hommes à Arretium dès que les deux légions seraient arrivées. Bien que nouvellement levées, ces légions n'étaient pas composées de recrues inexpérimentées comme aux débuts des guerres menées par Rome. La seconde guerre punique ne s'était terminée que trois ans auparavant. Seuls les vélites pouvaient être des bleus, les légionnaires, et particulièrement les centurions étaient tous des vétérans endurcis par la guerre contre Hannibal. Le consul Aurelius ordonna à Furius de prendre le commandement de son armée et de partir immédiatement pour aider Crémone. Cette délégation de pouvoir, fort peu courante pour un noble romain, a peut-être sauvé Crémone. Craignant pour le sort de Crémone, Furius y mena son armée à marche forcée. Arrivant à midi, il n'eut pas la chance de construire un camp, car Hamilcar avait envoyé à sa rencontre ses forces pour le surprendre en ordre de marche. Hamilcar avait sans doute laissé au moins 10.000 Gaulois pour maintenir le siège devant Crémone. Le général carthaginois avait sans

doute pris la tête de 26.000 fantassins et de 4.000 cavaliers pour affronter l'armée romaine en marche. En tête de la colonne de Furius se trouvaient les *extraordinarii* et les *alae sociorum* de la V^{ème} légion, suivis des V^{ème} et X^{ème} légions, puis en arrière-garde, les *alae sociorum* de la X^{ème} légion. Le frère du préteur, Marcus Furius, commandait les *alae sociorum* de la V^{ème} légion de l'avant-garde, Marcus Caecilius était à la tête des deux légions et Lucius Valerius Flaccus commandait la cavalerie. Le gros de l'attaque gauloise fut dirigé contre les *alae sociorum* de la V^{ème} légion. Les Gaulois s'étant déployés en profondeur pour combattre les Romains. Dans le même temps, Hamilcar tenta un mouvement enveloppant. Furius répondit en envoyant la V^{ème} légion vers la droite et la X^{ème} légion vers la gauche. Le préteur ordonna à Valerius de couvrir ce mouvement avec la cavalerie romaine à droite et avec les cavaliers alliés à gauche. Les troupes envoyées tourner l'adversaire par Furius et Hamilcar se rencontrèrent. Hamilcar envoya de plus en plus de troupes renforcer ses ailes. Furius vit que le centre gaulois était affaibli et envoya les *alae sociorum* de la X^{ème} légion renforcer son centre. La pression exercée par les cohortes alliées, encore fraîches, fit ployer le centre gaulois. Une fois ses lignes brisées, la horde barbare se désintégra. Les Romains les pourchassèrent sans pitié et un grand massacre s'ensuivit. Tite Live nous dit que 35.000 Gaulois furent tués ou capturés et que moins de 6.000 parvinrent à survivre. Soixante-dix enseignes et 200 chariots remplis de butin furent pris. Hamilcar et trois rois gaulois moururent dans cette terrible bataille. En outre 2.000 Romains faits prisonniers à Placentia furent libérés et renvoyés dans leurs foyers. La victoire avait coûté un lourd tribut car 2.000 Romains et alliés avaient été tués et plusieurs milliers étaient blessés. La plupart des pertes avaient été subies par les *alae sociorum* de la V^{ème} légion. La bataille de Crémone fut la dernière tentative des tribus de Gaule Cisalpine luttant ensemble pour contester la suprématie romaine. Cette unité n'était en fait que le fruit des efforts déployés par le général carthaginois Hamilcar. Après cette bataille, il y eut quelques combats décousus pendant dix ans, mais les tribus de Cisalpine ne furent plus jamais une véritable menace pour Rome. En 191, cette lutte de deux siècles se termina par une défaite totale des tribus de Gaule Cisalpine, la colonisation de la vallée du Pô et la romanisation des Gaulois survivants.

Carte

Utilisez la partie orientale de la carte fournie pour BENEVENTUM dans *SPQR*. Les hex situés à l'ouest de la colonne xx17 sont considérés comme étant hors de la carte.

Difficulté et équilibre de la partie

Équilibre de la partie: L'issue de cette bataille dépend largement de la manière dont les joueurs négocient les premiers tours.

Difficulté: Aucun des deux joueurs ne dispose d'un temps suffisant pour réellement manœuvrer, mais cela est particulièrement vrai pour les Romains, qui auront beaucoup de mal à se déployer. Les Gaulois devront tirer profit au maximum de l'avantage initial que leur procure

leur impétuosité et leur férocité pour désorganiser l'armée romaine et éviter qu'elle ne se regroupe pour contre-attaquer.

Temps de jeu: 3 à 4 heures

DEPLOIEMENT INITIAL

L'armée gauloise sous les ordres d'Hamilcar

Le joueur gaulois place ses unités après le joueur romain. Les unités sont orientées en respectant les indications suivantes.

Unités	Hex(es)	Origine des pions
--------	---------	-------------------

Boïens/Ligures

Les unités sont orientées au sud-ouest.

Magalos

Barb

Nobles boïens MI	3 hex autour de 3036	Barb
------------------	----------------------	------

Celtes (TQ 6) MI (22–35)		(Barb)
--------------------------	--	--------

Ligures MI (1–6)		SPQR (Vert)
------------------	--	-------------

Insubres

Les unités sont orientées au nord-ouest.

Hamilcar [CC]

Barb

Nobles Insubres BI	3 hex autour de 1932	Barb
--------------------	----------------------	------

Gaulois (TQ 7) BI (1–5)		Barb
-------------------------	--	------

Gaulois (TQ 6) BI (17–32)		Barb
---------------------------	--	------

Cénomans

Les unités sont orientées au nord-ouest.

Taurinus

Celtes (TQ 5) MI (1–21)	3 hex autour de 2340	SPQR (Vert)
-------------------------	----------------------	-------------

Cavalerie boïenne

Les unités sont orientées au sud-ouest.

Cotus		Barb
--------------	--	------

Nobles boïens LN	1 hex autour de 3635	Barb
------------------	----------------------	------

Celtes LN (11–13)		Barb
-------------------	--	------

Cavalerie insubre

Les unités sont orientées au nord-ouest.

Ducarius		Barb
-----------------	--	------

Nobles insubres LN	1 hex autour de 1326	Barb
--------------------	----------------------	------

Celtes LN (14–17)		Barb
-------------------	--	------

L'armée romaine sous les ordres du préteur Furius Purporeo

Le joueur romain utilise les V^{ème} et X^{ème} légions et leurs ailes. Il installe ses unités le premier. Les unités sont orientées selon le choix du joueur.

Unités	Hex	Origine
--------	-----	---------

Préteur Furius Purporeo [CC] Avant-garde	Avec n'importe quelle unité amie	des pions Barb	AS/X (a-b) VE	3121, 3222	SPQR
1 Prfct Eqt	Avec n'importe quelle unité de cavalerie légionnaire	SPQR	AS/V (a, ex) RC	1 hex autour de 3724	SPQR
V VE (a-c)	2629, 2830, 3031	SPQR	AS/X (a, ex) RC	1 hex autour de 3724	SPQR
AS/V (a-'62)	VE 2428, 3232	SPQR			
V RC	2126	SPQR			
X RC	2227	SPQR			
V Alae Sociorum					
1 Prfct SOC	Avec n'importe quelle unité d'infanterie AS de la V ^{ème} légion	SPQR			
AS/V CE	2829	SPQR			
AS/X CE	2829	SPQR			
AS/V (a-h)	CO 2628(2), 3030(2), 2828(2), 3029(2)	SPQR			
AS/V (a-b)	TR 2827, 2927	SPQR			
V Légion					
1 Tribun	Avec n'importe quelle unité d'infanterie de la V ^{ème} légion	SPQR			
V HA (ad)	2124(2), 2325(2)	SPQR			
V PR (ad)	2224(2), 2425(2)	SPQR			
V TR (a-c)	2223, 2323, 2424	SPQR			
X Légion					
1 Tribun	Avec n'importe quelle unité de la X ^{ème} légion	SPQR			
X HA (ad)	3428(2), 3629(2)	SPQR			
X PR (ad)	3427(2), 3628(2)	SPQR			
X TR (a-c)	3526, 3627, 3727	SPQR			
X Alae Sociorum					
1 Prfct SOC	Avec n'importe quelle unité d'infanterie AS de la X ^{ème} légion	SPQR			
AS/X (a-h)	CO 2923(2), 3124(2), 3023(2), 3224(2)	SPQR			
AS/X (a-b)	TR 3122, 3223	SPQR			
Arrière-garde					
1 Prfct Eqt	Avec n'importe quelle unité de cavalerie AS	SPQR			
X VE (a-c)	3423, 3523, 3624	SPQR			

Unités éligibles à un ordre de ligne

Romains

Gaulois

1. *Vélites (VE) et CE

1. Boïens MI et Ligures MI

2. *Hastati (HA) et cohortes (CO) des Alae

2. Insubres BI

3. *Principes (PR) et cohortes (CO) des Alae

3. Cénomans MI

4. Triarii

4. Cavalerie

5. Cavalerie

* = Peuvent former des lignes avec un intervalle d'un hex libre; voir 4.24

REGLES SPECIALES

Regles de commandement des gaulois

Hamilcar et le commandant en chef et à ce titre peut donner d'ordres/ordres de ligne à n'importe quelle unité gauloise.

En revanche ses subordonnés subissent les restrictions suivantes:

- Magalos ne peut donner d'ordres/ordres de ligne qu'aux unités MI boïennes et ligures
- Taurinus ne peut donner d'ordres/ordres de ligne qu'aux unités MI cénomans
- Ducarius ne peut donner d'ordres/ordres de ligne qu'aux unités de cavalerie insubres
- Cotus ne peut donner d'ordres/ordres de ligne qu'aux unités de cavalerie boïennes

Chefs de remplacement gaulois

Le joueur gaulois utilise les chefs de remplacement gaulois pour remplacer ses chefs éliminés

Doctrine d'emploi des Triarii

Ignorer 9.8

Bord de retraite

Les Romains doivent battre en retraite vers le bord ouest de la carte et les Gaulois vers le bord est.

Conditions de Victoire

L'armée gauloise part en déroute lorsque les unités éliminées totalisent au moins **130** points de déroute.

L'armée romaine part en déroute lorsqu'elle a perdu au moins **150** points de déroute.

Taille et Qualité des unités					
Armée	Unités	Taille	Points de déroutés	Ratio de déroute	QT moyenne
Gaulois	73	354	427	30%	5.8
Romains	60	180	373	40%	6.2

Les Gaulois alignent 26.100 fantassins et 3.800 cavaliers.
Les Romains ont 16.800 fantassins et 1.800 cavaliers.

VERSION GBoH SIMPLIFIE

Crémone (200 av. J.-C)

Déployer les deux armées comme indiqué ci-dessus.

Temps de jeu: moins de deux heures

Équilibre de la partie: à peu près équilibré

Tableau des formations gauloises	
Chef	Formation
Hamilcar [CC] /4	Insubres
Magalos Boïens	Ligures
Cavarinus	Cénomans
Cotus	Cavalerie boïenne
Ducarius	Cavalerie insubre

Unités gauloises pouvant être réduites

Toutes les unités de Noble MI, BI, et LN.

Seuil de retraite des armées

Armée gauloise: 130 Points de déroute

Armée romaine: 150 Points de déroute

Tableau des formations romaines	
Chef	Formation
Préteur Furius Purporeo [CC]/	Aucune
N'importe quel Prfct SOC de la V	Alae Sociorum de la V ^{ème} [a]
N'importe quel Tribun	V ^{ème} Légion [b]
N'importe quel Tribun	X ^{ème} Légion [b]
N'importe quel Prfct SOC	Alae sociorum de la X ^{ème} [a]
Prfct Eq	Avant-garde [c]
Prfct Eq	Arrière-garde [c]
a = Une ligne continue peut être formée parmi les cohortes ou les unités de triarii de la V ^{ème} ou de la X ^{ème} légion. Les unités des autres lignes doivent être dans	

le rayon de commandement de leur chef pour être commandées (In Command). Une ligne continue d'unités peut contenir un hex vacant sauf pour les Triarii dont les unités doivent être adjacentes.

b = Une ligne continue peut être formée parmi les Hastati/Cohortes, Principes/Cohortes, ou Triarii de la V^{ème} ou de la X^{ème} légion. Les unités des autres lignes doivent être dans le rayon de commandement de leur chef pour être commandées (In Command). Une ligne continue d'unités peut contenir un hex vacant sauf pour les Triarii dont les unités doivent être adjacentes

c = Une ligne continue d'unités de Vélites peut comprendre un hex vide entre chaque unité. Les unités de cavalerie doivent être dans le rayon de commandement de leur chef pour être commandées (In Command). Le joueur romain peut activer les formations d'une même légion ensemble si leur commandant est dans le rayon de commandement de Purporeo.

Le joueur romain peut activer séparément les éléments de chaque formation. Ainsi pour les légions, il peut activer les Hastati/Cohortes, les Principes/Cohortes, et/ou les Triarii ; pour les Alae, il peut activer les Cohortes et/ou les Triarii ; et pour l'arrière garde ou l'avant-garde les Vélites et/ou la cavalerie.

Unités romaines pouvant être réduites

Toutes les unités de Principes (PR) et les deux Cohortes supplémentaires.

REGLES SPECIALES

Premier joueur

Le joueur romain commence en premier, il n'y a pas de jet de dé. Cependant, les unités qui ont été activées au premier tour sont automatiquement non commandées (Out of Command).

Commandants gaulois

Voir le tableau des formations gauloises.

Remplacements gaulois

Le joueur Gaulois utilise les chef de remplacement carthaginois pour remplacer ses chefs éliminés.