

Command & Colors: Ancients

SCENARIOS

LA BATAILLE D'AKRAGAS – 406 av. JC

LE FLEUVE CRIMISSOS – 341 av. JC

BAGRADAS – 253 av. JC

LE FLEUVE TICINUS – 218 av. JC

TREBBIA – 218 av. JC

LE LAC TRASIMENUS – 217 av. JC

CANNAE – 216 av. JC

DERTOSA – 215 av. JC

**2nde BATAILLE DE
BENEVENTUM - 214 av. JC**

CASTULO – 211 av. JC

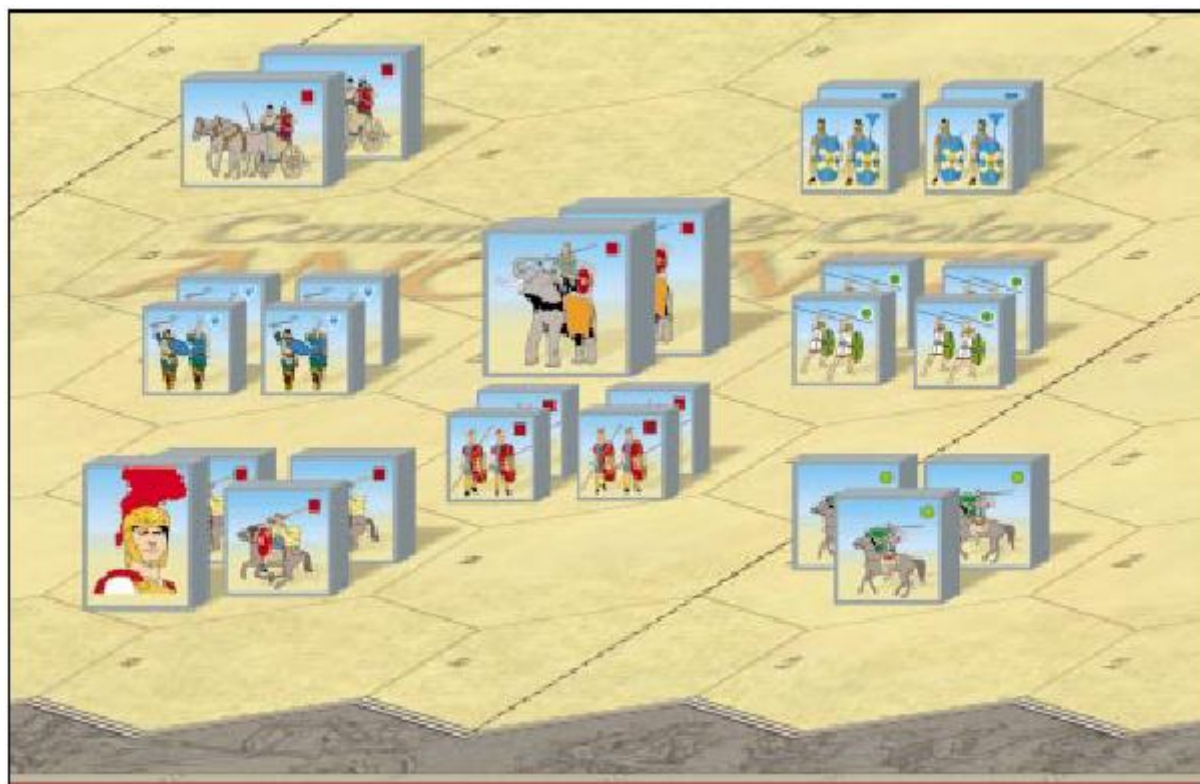
BAECULA – 208 av. JC

METAURUS - 207 av. JC

ILIPA – 206 av. JC

LES GRANDES PLAINES – 203 av. JC

ZAMA – 202 av. JC



Traduction française :
Philippe Jaranton



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

© 2006 GMT Games, LLC

Jeu conçu par
Richard Borg

LA BATAILLE D'AKRAGAS – 406 av. J.C.



Historique

C'est une époque de violente compétition entre les Tyrans de Syracuse (dictateurs militaires) et Carthage pour le contrôle de la Sicile. Les Carthaginois sous les ordres de Himilco assiégèrent Akragas, une ville alliée à Syracuse qui envoya Daphnaeus et son armée pour lui venir en aide. Les Carthaginois divisèrent leur armée en une force d'observation devant Akragas, et une force d'interception pour s'opposer à Daphnaeus. L'armée carthaginoise ne comprenait pratiquement que des mercenaires, alors que celle de Daphnaeus était constituée d'infanterie lourde de vétérans qui s'avèrent invincibles quand ils s'engagèrent dans la bataille. Les survivants de l'armée sévèrement battue d'Himilco s'enfuirent au fort côtier qui abritait la force d'observation de Mago. Il n'y eut ni poursuite ni bataille consécutives. La force de Daphnaeus était épuisée, et les forces d'Akragas ne firent aucune sortie. Avant qu'un autre assaut ne puisse être tenté contre les Carthaginois, leur marine bloqua les lignes de ravitaillement grecques, obligeant Daphnaeus à se retirer. Akragas tomba huit mois plus tard sans combat.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Himilco
- 5 Cartes de Commandement

Armée de Syracuse

- Utilisez les blocs romains
- Leader : Daphnaeus
- 6 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

5 Bannières

Règles spéciales

Aucune

LE FLEUVE CRIMISSOS – 341 av. J.C.



Historique

Les Carthaginois tirèrent des leçons de leurs défaites passées en Sicile qu'ils devaient aligner leur propre infanterie lourde fiable et entraînée. Ils créèrent le Groupe Sacré, une force d'environ 2.500 carthaginois excellentement bien entraînés, au moins aussi bons que ce que pouvaient aligner les Grecs ou Syracuse. Ils faisaient partie d'une grande armée aux ordres d'Hasdrubal, qui progressait vers l'est pour assujettir la Sicile. En face de lui avec une armée bien plus petite se trouvait l'habile tacticien Timoléon. D'un naturel agressif, Timoléon attendait avec anxiété une opportunité de frapper les Carthaginois selon ses conditions. Il eut cette chance quand, lors d'un matin brumeux, Hasdrubal ordonna imprudemment à son armée de traverser le fleuve Crimissos sans avoir envoyé d'éclaireur au préalable (qui aurait pu rapporter que l'armée de Timoléon était alignée sur les escarpements situés juste derrière le fleuve). Après avoir attendu que la moitié de l'armée carthaginoise ait traversé, Timoléon lança ses excellentes phalanges d'infanterie lourde contre les Carthaginois surpris. La plupart des survivants s'enfuirent, mais le Groupe Sacré maintint sa position et fut anéanti par le nombre (aidé par une soudaine tempête de pluie qui ralentit les renforts carthaginois qui traversaient le fleuve). Assistant au désastre qui se déroulait de l'autre côté du fleuve, les restes de l'armée d'Hasdrubal se dispersèrent et s'enfuirent. La perte de tant de soldats citoyens eut un effet terrible sur Carthage. Le Groupe Sacré fut recréé, mais ne fut à nouveau envoyé d'Afrique qu'une seule fois, et seulement pour une très courte campagne.

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hasdrubal
- 5 Cartes de Commandement

Armée de Syracuse

- Utilisez les blocs romains
- Leader : Timoléon
- 5 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

5 Bannières

Règles spéciales

Le fleuve Crimissos n'est franchissable que dans les cinq courbes.

Le Groupe Sacré carthaginois est une unité spéciale. Placez un bloc Unité Spéciale (si vous jouez avec les blocs de l'extension) ou un bloc de Bannière de Victoire carthaginois dans l'hexagone contenant l'unité du Groupe Sacré pour le distinguer des autres unités carthaginoises. Les capacités spéciales du Groupe Sacré sont :

- Le Groupe Sacré inflige un Hit pour chaque symbole de leader obtenu au Corps à Corps. Un leader n'a pas à être rattaché ou adjacent pour conférer cet avantage.
- Le Groupe Sacré peut ignorer un drapeau.
- Le Groupe Sacré conserve ces capacités spéciales jusqu'à ce que le dernier bloc de l'unité soit retiré du champ de bataille.

Le bloc Unité Spéciale/Bannière de Victoire se déplace avec l'unité. Il ne compte pas comme un bloc pouvant être retiré pour satisfaire des pertes. Ce bloc n'est pas transférable à une autre unité. Si l'unité du Groupe Sacré est éliminée, ce bloc est retiré de la carte avec le dernier bloc de l'unité.

BAGRADAS – 253 av. J.C.



Historique

Le Romains sont sur le point de défaire Carthage et mettre fin à la première Guerre Punique. Regulus à la tête d'une armée romaine vétérante a accosté en Afrique, et malgré un manque déplorable de cavalerie, a défait plusieurs forces carthagoises. Désespérés, les Carthagois firent appel à un général grec désœuvré, Xanthippus. Bien que ne rivalisant pas avec Alexandre le Grand, Xanthippus savait au moins entraîner et commander une armée, et cela était suffisant. L'armée carthagoise marcha dans la vallée de Bagradas, et Regulus, confiant dans une autre victoire, l'affronta. Cela s'avéra être une erreur coûteuse pour lui. La cavalerie et les éléphants carthagois mirent en déroute la cavalerie romaine, puis tombèrent sur les flancs et l'arrière de l'armée romaine, alors entièrement engagée avec l'infanterie carthagoise. L'armée romaine se désintégra. Les survivants décrivent l'horreur d'être submergé par les éléphants et la cavalerie. Cette victoire carthagoise prolongea la guerre. Il fallut plusieurs années avant qu'une armée romaine puisse faire face et affronter des éléphants. La leçon la plus importante — l'usage adéquat d'une arme combinée contre une armée composée essentiellement d'infanterie résultant en une victoire — ne fut pas intégrée par les Romains. Ils durent la réapprendre à Trebbia, au Lac Trasimènus et à Cannae.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthagoise

- Leader : Xanthippus
- 6 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Armée romaine

- Leader : Regulus
- 4 Cartes de Commandement

Victoire

7 Bannières

Règles spéciales

Aucune.

LE FLEUVE TICINUS – 218 av. J.C.



Historique

Hannibal a achevé sa marche épique à travers les Alpes, mais a perdu la moitié de ses hommes dans l'entreprise. Le Consul du Sud de la Gaule, Publius Scipion, avait suivi l'avance d'Hannibal par la route côtière. Il intercepte Hannibal au Nord de l'Italie alors qu'il reconstituait son armée avec des recrues gauloises. Aucun commandant ne veut s'engager dans une bataille générale mais Scipion porte en avant ses troupes légères et sa cavalerie, inconscient de la supériorité bien plus grande de la cavalerie carthaginoise. Hannibal riposte avec sa cavalerie, y compris la redoutable cavalerie légère numide. Hannibal donne alors une leçon tactique à Scipion. Sa cavalerie lourde enfonce la cavalerie légère, engageant la cavalerie romaine au combat. A cet instant, les Numides se lancent sur les deux flancs, repoussant la cavalerie survivante désorganisée, et blessant Publius Scipion dans l'action. Un Romain compétent aurait alors compris à quel point l'armée d'Hannibal était redoutable. Malheureusement, trois autres Consuls romains ineptes perdirent des milliers de soldats à Trebbia, au Lac Trasimenus et à Cannae parce qu'ils ne tinrent pas compte des avertissements.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hannibal
- 5 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Armée romaine

- Leader : Publius Scipion
- 4 Cartes de Commandement

Victoire

6 Bannières

Règles spéciales

Le fleuve Ticinus n'est pas franchissable.

TREBBIA – 218 av. J.C.



Historique

Après la bataille du fleuve Ticinus, Hannibal fit bientôt face à une grande armée romaine sous les ordres du Consul Sempronius. Aussi vaniteux qu'inepte, Sempronius voulait une victoire pour achever son année de consulat. Il ne tint pas compte des conseils de prudence de Publius Scipion alors blessé, et au lieu de cela envoya son armée, gelée et affamée, à travers les eaux glacées du Trebbia pour engager l'armée d'Hannibal de l'autre côté. Hannibal avait préparé le premier des nombreux pièges qui attendaient les Romains imprudents – il avait placé son frère Mago avec une force détachée de cavalerie et d'infanterie hors de vue dans un ravin. Les Romains ne les découvrirent pas lors de leur progression. Malgré le froid et la fin, l'infanterie romaine se comporta bien contre la ligne principale d'Hannibal. Puis deux catastrophes survinrent. Le détachement de Mago sortit de sa cachette en fondant sur l'arrière des Romains, et le temps devint sensiblement plus froid. Assaillis de part et d'autre et littéralement morts de froid, les Romains rompirent. Beaucoup d'entre eux moururent en essayant de retraverser le Trebbia. L'armée de Sempronius composée de deux doubles légions fut proprement anéantie.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hannibal
- 5 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Sempronius
- 5 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

7 Bannières

Règles spéciales

Le fleuve Trebbia est franchissable.

L'embuscade de Mago peut être ordonnée en jouant une carte 'Leadership' après le premier tour carthaginois. 'Leadership Inspiré' fait entrer la force dans la section indiquée, 'Leadership dans Toute Section' fait entrer la force dans la section choisie par le joueur carthaginois. Chacune des trois unités de Mago, 1 cavalerie moyenne et les 2 unités de guerriers, sont placées sur la dernière ligne du côté romain du champ de bataille. Mago peut être placé avec n'importe laquelle de ces unités. Ce placement compte comme le premier hexagone de mouvement de ces unités ce tour là. Si ces unités doivent retraiter, elles doivent le faire en direction du camp carthaginois.

LE LAC TRASIMENUS – 217 av. J.C.



Historique

L'essentiel du "génie" d'Hannibal pour la guerre réside dans sa capacité à estimer les compétences de ses ennemis ainsi que leurs intentions. Son adversaire en 217 avant J.C. fut le Consul romain Caius Flaminius, un Patricien vaniteux et incompetent. Armé de cette information, Hannibal décida de tendre un piège à son adversaire en ravageant la région pour obliger Flaminius à agir. Comme prévu, Flaminius se rua à la poursuite d'Hannibal, menant son armée par l'étroit défilé qui se trouvait près du lac Trasimenus où l'armée d'Hannibal l'attendait. Hannibal posta son infanterie de vétérans en première ligne, cachant ses infanterie et cavalerie légères dans les collines. A mesure que le jour de la bataille se levait, un épais brouillard couvrit la région – de plus, Flaminius aida les plans d'Hannibal en négligeant d'envoyer des éclaireurs. L'avant-garde romaine butta dans la force de réception carthaginoise, et la bataille démarra. Presque immédiatement les Carthaginois en embuscade dévalèrent des collines et fondirent sur la colonne romaine avant qu'elle n'ait eu le temps suffisant pour se déployer. Flaminius mourut rapidement dans l'affrontement; plus de la moitié de son armée périt avec lui, soit dans une lutte désespérée soit noyée en essayant de s'échapper. Il convient de noter que la seule partie de l'armée de Flaminius qui ait réussi à s'en sortir intact fut l'avant-garde – ces soldats combattirent et traversèrent les lignes de la meilleure infanterie d'Hannibal. Ce ne fut certainement pas par manque de courage que l'armée romaine subit un désastre au lac Trasimenus.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hannibal
- 6 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Armée romaine

- Leader : Flaminius
- 2* Cartes de Commandement

Victoire

6 Bannières

Règles spéciales

Le lac Trasimenus est franchissable.

Les quatre hexagones de collines raides sur le côté droit du champ de bataille sont, comme il est indiqué, infranchissables.

* Le joueur romain commence avec 2 Cartes de Commandement. Au tour 1, jouez une carte et tirez en deux. Le joueur romain possède alors 3 Cartes de Commandement. Au tour 2, jouez une carte et tirez en deux. Le joueur romain possède alors 4 Cartes de Commandement. Au tour 3, jouez une carte et tirez en une. La main du joueur romain reste à 4 Cartes de Commandement jusqu'à la fin de la bataille.

CANNAE – 216 av. J.C.



Historique

Ainsi, pleinement conscient de la menace que représente Hannibal, les Romains rassemblèrent une armée vraiment importante, peut-être 80.000 hommes, menée par deux Consuls et deux proconsuls. Malheureusement, le jour de la bataille, l'incompétent Consul Varrus avait le commandement et choisit d'attaquer Hannibal qui avait posté son armée dans un endroit tel qu'il annulait l'avantage en nombre des romains – des escarpements sur un flanc et le fleuve Aufidus sur l'autre. Imperturbable, Varrus entassa tout simplement ses légions l'une derrière l'autre dans la zone étroite et lança le tout droit contre le centre carthaginois. Mais ils avancèrent dans un autre piège. Hannibal avait déployé ses excellentes cavalerie et infanterie lourde sur les ailes, laissant son infanterie moyenne et ses recrues celtiques au centre. L'avance romaine fit bien reculer le centre carthaginois en lui infligeant des pertes, mais en même temps la cavalerie carthaginoise avait mis en déroute la cavalerie romaine sur les deux flancs et avait refermé l'arrière de l'armée romaine tandis que l'infanterie lourde avançait sur les flancs romains. Encerclés et incapables de manœuvrer, les soldats romains furent massacrés par milliers, et l'armée fut anéantie. Cannae fut la plus grande défaite de Rome, et la plus grande victoire d'Hannibal.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez-vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hannibal
- 6 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Varro
- 4 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

7 Bannières

Règles spéciales

Aucune

DERTOSA – 215 av. J.C.



Historique

Après Cannae, Rome eut du mal pour reconstruire ses armées, mais avait besoin de temps. En Espagne, le frère d'Hannibal, Hasdrubal, commandait une armée suffisamment grande pour permettre à Carthage de gagner la guerre – si elle s'unifiait avec les vétérans victorieux d'Hannibal. Cependant sur son chemin se trouvaient les légions de deux Consuls compétents (enfin !), les frères Gnaeus et Publius Scipion. Tous deux avaient entendu parler de Cannae, mais ils estimaient que le seul moyen d'éviter l'encerclement était de briser rapidement le centre carthaginois. Quand la bataille commença, les légions romaines attaquèrent féroce­ment le centre carthaginois mais, contrairement à Cannae, il y avait suffisamment de cavalerie romaine pour couvrir leurs flancs. Par manque de supériorité de cavalerie (et de génie tactique de son frère), Hasdrubal fut incapable d'encercler les Romains avant qu'ils brisent son centre. Sa cavalerie battit en retraite, laissant la splendide infanterie lourde face à son destin. Rome s'accorda le privilège de survivre et de combattre un autre jour. Huit ans plus tard, Hasdrubal put enfin marcher sur l'Italie, mais perdit son armée et sa vie au Metaurus.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hasdrubal
- 4 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Gnaeus & Publius Scipion
- 6 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

6 Bannières

Règles spéciales

Aucune

2nde BATAILLE DE BENEVENTUM – 214 av. J.C.



Historique

Manquant d'hommes pour remplacer les pertes de Cannae, les Romains n'eurent qu'une seule solution. Ils formèrent deux légions d'esclaves. Elles furent confiées au Consul Gracchus qui perçut leur potentiel et les entraîna bien. Deux ans plus tard, toujours sous son commandement, ces légions affrontèrent une armée carthaginoise menée par Hanno. Gracchus promit à ses hommes avant la bataille – la liberté à tout soldat qui rapporte la tête d'un Carthaginois. L'attaque romaine commença bien, mais dès que les Carthaginois commencèrent à tomber, les troupes de Gracchus rompirent les rangs pour décapiter les corps. Face à une armée se désintégrant, Gracchus corrigea son erreur en modifiant sa promesse en "gagnez la bataille et vous serez libres". Les soldats esclaves se reformèrent rapidement et balayèrent tout ce qui se trouva devant eux. Il est à noter que ces soldats offrirent leur loyauté à Gracchus – pas à Rome. Quand il fut tué quelques années plus tard, la plupart des soldats de ses légions désertèrent.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hanno
- 4 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Gracchus
- 4* Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

7 Bannières

Règles spéciales

Le fleuve Calor n'est pas franchissable.

* Quand le joueur romain obtient sa troisième Bannière de Victoire, il tire immédiatement deux Cartes de Commandement supplémentaires. Il aura donc en main 6 Cartes de Commandement jusqu'à la fin de la bataille.

CASTULO – 211 av. J.C.



Historique

Le temps est compté pour Publius Scipion. Après plusieurs années de succès continu, les frères Scipion divisent imprudemment leurs armées pour mettre en pièces les Carthaginiens. Alors que l'armée de Publius se trouve près de Castulo, il réalise qu'il fait face à des Carthaginiens supérieurs en nombre et qu'il risque d'être encerclé. Après une nuit complète de marche, ses troupes attaquent un petit détachement de 7.500 guerriers Celto-ibères menés par Indibilis qui bloquait la retraite romaine. Ils tinrent suffisamment longtemps pour que le Numide Masinissa et sa cavalerie numide d'élite se joignent au combat. Alors que l'armée de Scipion n'est pas assez puissante pour battre rapidement les deux forces, les armées carthagoises de Mago et d'Hasdrubal arrivent sur le champ de bataille, encerclant et détruisant l'armée romaine. Publius Scipion est tué dans l'affrontement. Peu de temps après, le fils de Publius Scipion arrive en Espagne, reconstruit et reconvertit l'armée romaine, et remporte les batailles de Baecula et d'Ilipa, vengeance ainsi la mort de son père et de son oncle.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hasdrubal Gisgo
- 5 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Publius Scipion
- 5 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

8 Bannières

Règles spéciales

Si le leader romain Publius Scipion est perdu, Carthage gagne immédiatement.

Une unité romaine qui sort du champ de bataille par le côté carthaginois, depuis un hexagone de la section Centre ou de la section romaine Droite, compte pour une Bannière de Victoire. L'unité est alors retirée du jeu.

BAECULA – 208 av. J.C.



Historique

Publius Cornelius Scipion hérita non seulement de la bravoure de feu son père, mais eut également l'intelligence de modifier la doctrine tactique romaine. Pendant qu'il reconstruisait et reconvertissait les légions en Espagne, il les rendit bien plus flexibles tactiquement que toute autre légion romaine. Il mit pour la première fois cet entraînement en pratique à Baecula où Hasdrubal, le frère d'Hannibal, avait positionné son armée sur une position fortement défensive située en sommet de colline – les troupes légères à l'avant; les troupes lourdes en réserve dans les camps. L'usage traditionnel aurait été que les légions soient envoyées directement contre les collines. Scipion, cependant, plaça son infanterie de légionnaires sur chaque flanc et fit avancer ses troupes légères au centre. Quand la bataille s'engagea, Hasdrubal découvrit qu'il avait été déjoué. S'il avançait ses troupes lourdes pour soutenir ses troupes légères, les légions romaines de chaque flanc encercleraient son armée toute entière. Sachant que son armée était demandée de toute urgence en Italie, Hasdrubal fit retraiter ses troupes lourdes et laissa ses troupes légères qui ne pouvaient plus que fuir ou mourir sur place. Bien que ce ne fut pas une victoire complète, Scipion avait battu une armée carthaginoise compétente sans subir les lourdes pertes qui auraient été causées par un traditionnel assaut frontal romain.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de Guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hasdrubal
- 4 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Publius Scipion
- 6 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

6 Bannières

Règles spéciales

Une unité romaine qui capture (entre dans) un hexagone de camp compte pour une Bannière de Victoire pour le joueur romain. L'unité doit s'arrêter dans l'hexagone, pas seulement le traverser. Un camp ne peut être capturé qu'une seule fois, et quand la Bannière de Victoire est gagnée, elle ne peut plus être perdue.

METAURUS - 207 av. J.C.



Historique

En 207 avant J.C., Rome a un énorme problème — Hasdrubal et son armée d'Espagne se trouvent en Italie du nord, progressant afin de rejoindre Hannibal pour gagner la guerre. Les Carthaginois ont également un problème. Les Romains savent qu'Hasdrubal approche, mais Hannibal ne le sait pas. Au sud, le Consul Néron et son armée demeure près de l'armée d'Hannibal. Prenant un énorme risque, Néron part avec une partie de son armée afin de convaincre Hannibal que rien ne se produit. Au terme d'une marche forcée épique de six jours, il rejoint les Romains qui font face à Hasdrubal, renforçant ainsi leur effectif. Hasdrubal essaie de retraiter, mais le Metaurus en crue lui barre la route. Il doit donc rester sur place avec ses braves soldats espagnols et africains et ses 'alliés' gaulois prompts à la désertion. Néron est également le héros de la bataille, envoyant ses troupes d'élite fondre sur la droite carthaginoise exposée. La ligne carthaginoise tombe en pièce; la plupart de l'infanterie de valeur est massacrée, et Hasdrubal, réalisant que la bataille est perdue, charge dans une formation romaine où il trouve la mort. Revenant au sud, Néron informe Hannibal de la situation — il fait envoyer la tête d'Hasdrubal au camp d'Hannibal. Cette bataille décisive marqua le début de la fin de la campagne d'Hannibal en Italie et annula les chances de Carthage de gagner la guerre.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire ?

Conseil de guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hasdrubal
- 4 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Néron
- 6 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

7 Bannières

Règles spéciales

Les deux cours d'eau sont franchissables

ILIPA – 206 av. J.C.



Historique

Le départ d'Hasdrubal ne laissa que deux armées carthagoises en Espagne sous les ordres de commandants médiocres (Hasdrubal – oui, encore un autre, et Mago). Scipion progressa directement sur eux, sécurisant le territoire et convaincant de nombreuses tribus espagnoles à rejoindre les rangs romains. Obligé de livrer bataille ou de quitter l'Espagne, leur province la plus riche, les armées carthagoises s'unifièrent et prirent position dans les plaines situées à l'extérieur d'Ilipa. Pendant trois jours les armées déployèrent leur infanterie lourde au centre et leur troupes légères sur chaque aile. Scipion partit du principe que les Carthagois continueraient à se déployer de cette manière et eut raison. Le quatrième jour, il envoya des troupes légères et de la cavalerie pour attaquer le camp carthagois. Hasdrubal répondit en déployant son armée avec les troupes lourdes au centre. Ce n'est qu'une fois que l'écran romain se soit retiré qu'il vit que les Romains avaient déployé leur infanterie de légionnaires sur les deux ailes et les troupes espagnoles ainsi que les troupes légères au centre. La cavalerie et les légions romaines se déployèrent rapidement et commencèrent à détruire les deux ailes légères carthagoises. Hasdrubal fut incapable d'envoyer des troupes lourdes pour soutenir les ailes car cela aurait créé des ouvertures au centre que les Romains auraient exploité pour annihiler son armée. Les deux ailes carthagoises se désintégrèrent et les excellentes unités lourdes situées au centre assistèrent à la destruction jusqu'à ce qu'un orage providentiel permit à une partie d'entre elles de s'enfuir. L'armée combinée carthagoise était détruite en tant que force combattante, et l'Espagne appartenait désormais à Rome. Scipion se rendit plus tard en Afrique où ses victoires des Grandes Plaines et de Zama lui firent gagner le titre d' "Africanus."

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire?

Conseil de guerre

Armée carthagoise

- Leader : Hasdrubal Gisgo
- 4 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Scipion
- 6 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

7 Bannières

Règles spéciales

Aucune

LES GRANDES PLAINES – 203 av. J.C.



Historique

Scipion, vainqueur de Baecula et de Ilipa, avait mené son armée expérimentée jusqu'en Afrique, et avait placé la ville de Utica en état de siège. Le chef de la Grande Cavalerie Numide, Masinissa, était passé du côté romain. Tandis que le siège se déroulait, les Carthaginois levèrent une grande armée mais inexpérimentée. Précipitamment, les Carthaginois se mirent en marche pour lever le siège. Scipion préleva une force parmi les assiégeants afin de faire face à l'armée carthaginoise plus importante dans les Grandes Plaines. Après deux jours d'escarmouches, Scipion lança la bataille, envoyant Masinissa et sa cavalerie d'élite contre la droite carthaginoise tandis que l'infanterie de légionnaires formidablement aguerrie fit mouvement pour envelopper la gauche carthaginoise. Au début, le centre carthaginois mal entraîné tint le choc, mais les troupes de Scipion bien mieux formées submergèrent rapidement les deux flancs. Sentant un désastre approcher, le centre carthaginois rompit les rangs. L'armée carthaginoise toute entière se désintégra et subit de lourdes pertes quand les survivants revinrent à Carthage. Scipion retourna au siège d'Utica, et les Carthaginois désespérés se tournèrent vers leur dernier espoir : Hannibal. Ils rappelèrent d'Italie leur plus grand général. L'année suivante, l'ultime bataille de la seconde Guerre Punique (Zama) verra s'affronter ses deux plus grands généraux, Hannibal et Scipion.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire?

Conseil de guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hasdrubal Gisgo
- 4 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Scipion
- 6 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

6 Bannières

Règles spéciales

Aucune

ZAMA – 202 av. J.C.



Historique

Carthage est au bord de la défaite. L'Espagne est perdue. Scipion a accosté en Afrique et a vaincu une grande, mais inexpérimentée, armée carthaginoise à la bataille des Grandes Plaines, et Masinissa avec ses glorieux cavaliers légers numides est passé dans le camp romain. Hannibal est rappelé d'Italie, et construit dans l'urgence une armée à partir des vétérans qu'il a amenés avec lui. Il crée un corps d'éléphants de guerre et aligne plus d'infanterie que n'en possède Scipion, mais ironiquement sa cavalerie est bien plus faible et bien moins compétente. Quand les armées se rencontrent dans les plaines de Zama, Hannibal sait que sa cavalerie située sur les flancs sera battue, mais il mise tout sur l'écrasement du centre romain avec ses éléphants et son infanterie avant que les cavaleries romaines et numides victorieuses ne reviennent de leur poursuite des cavaliers carthagois. Scipion, sachant qu'il est surpassé en nombre, masse ses légions au centre et compte entièrement sur Masinissa et la cavalerie pour achever l'encerclement et ainsi remporter la bataille. Alors que la bataille se déroule, les deux plans fonctionnent. La cavalerie carthaginoise est rapidement repoussée hors du champ de bataille pendant que les Romains ont vraiment du mal à conserver leurs lignes intactes face à l'infanterie carthaginoise. La flexibilité des légions montre leur valeur quand les lignes de réserve font rapidement mouvement pour sécuriser les flancs ou renforcer le centre. Au final cependant, le plan de Scipion l'emporte. Les cavaleries romaines et numides reviennent, l'armée carthaginoise est encerclée, et la vaillante infanterie est détruite. Scipion avait mis au point une meilleure tactique qui vainquit le légendaire Hannibal à Zama. Les rigides mais puissantes phalanges – qui dominaient depuis si longtemps, furent battues par la flexibilité des légions de Scipion combinée à la cavalerie. Le bâton de la suprématie militaire était passé à Rome.

Le décor est planté. Les lignes de batailles sont établies, et c'est vous qui commandez. Pouvez vous changer l'Histoire?

Conseil de guerre

Armée carthaginoise

- Leader : Hannibal
- 5 Cartes de Commandement

Armée romaine

- Leader : Scipion
- 5 Cartes de Commandement
- Bouge en premier

Victoire

8 Bannières

Règles spéciales

Aucune