

# Ancient World

## RISE OF THE ROMAN REPUBLIC

### *Table d'Augures – La conquête de l'Italie centrale*

- | <i>JD</i> | <i>Événement</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <i>JD</i> | <i>Événement</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01–43     | <b>Révolte tribale.</b> Le joueur samnite lance le dé et consulte la Table de Révolte Tribale pour voir quelle tribu se soulève et déterminer l'importance de l'armée qu'elle a rassemblé.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 72–74     | <b>Trahison au Sénat ?</b> Les plébéiens accusent le Consul de Rome de trahison. Lancez un dé :<br>1–6 Il est acquitté et rien ne se passe ;<br>7–9 Il est reconnu coupable, mais il a de puissants alliés et on se contente d'exiger sa démission. Remplacez-le par un nouveau magistrat, mais il peut être remis dans le Pool.<br>0 Il est reconnu coupable, fouetté devant le Sénat puis décapité. Il est alors manifestement éliminé du jeu.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 44–45     | <b>Sécheresse en Italie.</b> Appliquez un ajustement de 1 ligne vers le bas à la détermination de l'Attrition de Mouvement et d'Inertie (6.43) pour le restant du tour.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 75        | <b>Grève des musiciens.</b> Les joueurs de flûte de Roma se mettent en grève parce qu'ils se sont vus interdire de célébrer une fête particulière. Insultés, ils refusent de jouer lors des cérémonies gouvernementales publiques, empêchant ainsi tous les sacrifices ! Le Sénat est si occupé à régler cette affaire que tous les JD de Requête de Légions sont diminués de 2 pour le restant du tour.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 46        | <b>Grave sécheresse en Italie.</b> Comme ci-dessus, excepté que l'ajustement est de 2 lignes vers le bas, et que les JD d'Attrition de Siège sont augmentés de 1. De plus, la CDI d'une ville ne peut pas être employée pour diminuer les PA issus de l'Attrition de Mouvement.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 76–84     | <b>Invasion de Cleonymus.</b> Cleonymus de Sparte débarque (historiquement en 302 av. JC) avec 10 PE d'infanterie spartiate – utilisez les pions [ <i>Greek</i> ]. Placez-le avec son armée dans n'importe quel hexagone côtier de Calabria, excepté Tarentum. Il n'a pas de MA ; c'est un "franc-tireur". Chaque fois qu'un joueur obtient un '0' sur un JD de Continuation (5.25), le joueur <i>adverse</i> peut immédiatement entreprendre des Opérations avec Cleonymus, qui agit à présent comme n'importe quel chef à la tête d'une armée. Les Spartiates ne peuvent pas s'empiler avec une autre armée ou être utilisés par un autre joueur. Lorsque Cleonymus attaque une ville de quelque façon que ce soit, cela déclenche la révolte de cette tribu (contre les Romains... une bonne raison pour eux de se débarrasser de Cleonymus au plus vite !!). Si celle-ci est déjà révoltée, cette attaque n'a pas d'effet supplémentaire. Cleonymus continuera à opérer de cette façon jusqu'à ce qu'il meure, ou jusqu'à ce que le résultat d'une bataille terrestre lui inflige un pourcentage de pertes plus important que celui de l'ennemi. À ce moment-là, ce qui reste des Spartiates est retiré de la carte. Si le JD indique à nouveau cet événement, traitez-le comme une <b>Révolte tribale</b> (01-43). |
| 47–50     | <b>Beau temps en Italie, bonnes récoltes.</b> Pour le restant du tour, appliquez un ajustement de 1 ligne vers le haut à la détermination de l'Attrition de Mouvement et d'Inertie, et soustrayez 1 aux JD d'Attrition de Siège des unités assiégeantes (uniquement).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 85–99     | <b>Les Gaulois !</b> Tout Rome tremble alors que la tribu gauloise des Sénons, une fois de plus à la recherche de bon temps, s'ébranle vers le sud sur l'invitation du boss samnite, Gaius Pontius. Consultez les règles sur l'utilisation des Gaulois.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 51–53     | <b>Mort du Consul.</b> Le Consul Militaire est jeté à bas de son cheval et tué alors qu'il se trouvait avec son armée. Diverses conséquences sont possibles (en plus du fait d'avoir à le remplacer), sa mort étant vue par les gens du coin comme le signe que les dieux sont de leur côté. <ul style="list-style-type: none"><li>• Si la province dans laquelle il se trouvait est déjà révoltée, ajoutez 2 à tout JD de combat dans lequel cette tribu est l'attaquant.</li><li>• Si la province dans laquelle se trouvait le Consul est pacifique, lancez le dé. Si le résultat est pair, cette tribu se révolte ; impair, elle reste calme.</li><li>• Si aucune des conditions ci-dessus ne s'applique, traitez ce résultat comme "Pas d'événement".</li></ul>                                                                                                                      | 00        | <b>Les derniers jours de Pompeii !</b> Le mont Vesuvius sort de ses gonds et entre en éruption. Lancez un dé et multipliez le résultat par 10. Le nombre obtenu est le pourcentage des PE se trouvant dans les hexagones contigus au côté d'hexagone infranchissable 4511-4512 – et cela inclut Capua ! – qui doit être éliminé ; un JD de '4', par exemple, éliminerait 40% des PE dans un hexagone donné. Un JD de '0' équivaut à "Pas d'événement".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 54–59     | <b>Élection invalidée.</b> Si un Dictateur a été choisi ce tour-ci, le Sénat a déterminé que des irrégularités avaient eu lieu durant son élection. Retirez de la carte le Dictateur et son Maître de Cavalerie. Choisissez immédiatement un nouveau Dictateur et, éventuellement, un Maître de Cavalerie.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 60–71     | <b>Appius Claudius Caecus, bâtisseur de routes hors du commun.</b> La première fois que cet événement se produit, si le joueur romain contrôle Fregellae, Casinum et Capua, la <i>Via Appia</i> est prolongée de Tarracina à Capua. La deuxième fois qu'il se produit, si le joueur romain contrôle Capua et Beneventum, elle est prolongée jusqu'à Beneventum. Après cela, chaque fois que le JD indique cet événement, traitez le résultat comme "Pas d'événement". Au fait, Caecus signifie "l'Aveugle" ; super nom pour un constructeur de routes. Et tant qu'on parle de lui, Appius Claudius, l'un des "Hommes Nouveaux" de Rome, passait pour un des principaux scélérats de l'époque aux yeux de la plupart des patriciens (et de ce bon vieux Tite-Live), qui s'indignaient de voir le Sénat, et ses offices, usurpés par quiconque n'appartenait pas aux familles habituelles. |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

# Ancient World

## RISE OF THE ROMAN REPUBLIC

### *Table d'Augures – L'Aigle a touché terre*

#### *JD Événement*

- 01–08 Les Mamertins font les vilains.** En Sicile, les Mamertins causent une multitude d'embêtements aux Syracusains, ces derniers invitent donc Pyrrhus à venir chercher fortune dans l'île. Syracuse devient automatiquement un Allié actif de Pyrrhus (Pyrrhus '4'). Celui-ci contrôle désormais Syracuse, et il est libre d'entrer en Sicilia orientale à tout moment de la partie. Cependant, les Mamertins sont maintenant contrôlés par Rome (Rome '4'). Si le JD indique à nouveau cet événement, traitez le résultat comme "Pas d'événement".
- 09–20 Les Carthaginois s'inquiètent.** Les Carthaginois, dirigeants *de facto* de Sicilia occidentale et regardant d'un œil soupçonneux les activités de Pyrrhus, apprennent que l'Aigle porte son regard vers l'ouest, en direction de la Sicile. Cherchant à protéger leurs intérêts dans l'île, ils parviennent à une entente avec Rome puis mobilisent. Les Carthaginois sont à présent actifs et sous le contrôle du joueur romain (dont ils deviennent les Alliés). De plus, et en conséquence, l'événement **Les Mamertins font les vilains** (01-08) entre immédiatement en vigueur.
- 21–24 Sécheresse en Italie.** Appliquez un ajustement de 1 ligne vers le bas à la détermination de l'Attrition de Mouvement et d'Inertie en Italie pour le restant du tour.
- 25–26 Grave sécheresse en Italie.** Comme ci-dessus, excepté que l'ajustement est de 2 lignes vers le bas, et que les JD d'Attrition de Siège sont augmentés de 1 en Italie. De plus, la CDI d'une ville ne peut pas être employée pour diminuer les PA issus de l'Attrition de Mouvement.
- 27–28 Sécheresse en Sicile.** Appliquez un ajustement de 1 ligne vers le bas à la détermination de l'Attrition de Mouvement et d'Inertie en Sicile pour le restant du tour.
- 29–30 Grave sécheresse en Sicile.** Comme ci-dessus, excepté que l'ajustement est de 2 lignes vers le bas, et que les JD d'Attrition de Siège sont augmentés de 1 en Sicile. De plus, la CDI d'une ville ne peut pas être employée pour diminuer les PA issus de l'Attrition de Mouvement.
- 31–35 Beau temps en Italie, bonnes récoltes.** En Italie et pour le restant du tour, appliquez un ajustement de 1 ligne vers le haut à la détermination de l'Attrition de Mouvement et d'Inertie, et soustrayez 1 aux JD d'Attrition de Siège des unités assiégeantes (uniquement).

#### *JD Événement*

- 36–41 Beau temps en Sicile, bonnes récoltes.** En Sicile et pour le restant du tour, appliquez un ajustement de 1 ligne vers le haut à la détermination de l'Attrition de Mouvement et d'Inertie, et soustrayez 1 aux JD d'Attrition de Siège des unités assiégeantes (uniquement).
- 42–45 Élection invalidée.** Si un Dictateur a été choisi ce tour-ci, le Sénat a déterminé que des irrégularités avaient eu lieu durant son élection. Retirez de la carte le Dictateur et son Maître de Cavalerie. Choisissez immédiatement un nouveau Dictateur et, éventuellement, un Maître de Cavalerie.
- 46–48 Un Consul tombe malade.** Lancez le dé. Si le résultat est 0–3, c'est le Consul de Rome ; 4–9, le Consul Militaire. Lancez à nouveau le dé pour le Consul affecté. Si le résultat est impair, il meurt ; ce magistrat n'est désormais plus disponible, et il est remplacé selon la règle 8.6. Si le résultat est pair, il est simplement très malade. Il est également remplacé, mais redevient disponible au tour suivant.
- 49 Unlike a Virgin.** Le Consul de Rome a été surpris la toge autour des chevilles, en *flagrante delicto*, avec la jeune Sextilia, l'une des Vestales (jusqu'alors vierge). Le Consul est destitué de son office pour le restant de l'année ; remplacez-le dans le Pool après lui avoir tiré un remplaçant. Sextilia ? Elle est mise à mort... [Basé sur un incident historique réel – y compris le nom de Sextilia !] Si le JD indique à nouveau cet événement, traitez-le comme (a) "Pas d'événement", ou (b) Le Consul est définitivement disgracié pour nécrophilie.
- 50 Arrêtez cet homme !** Le Sénat exclut de ses rangs le Consul de Rome et le destitue de son office, après avoir découvert que celui-ci était en possession de dix livres de coupes en argent, manifestement plus que ce qui lui avait été octroyé par décret. Retirez immédiatement et définitivement du jeu le Consul de Rome et remplacez-le par un autre magistrat, tiré dans le Pool.
- 51–57 Gros temps en Méditerranée.** Pour le restant du tour, soustrayez 2 aux JD de Transport Maritime.

**JD Événement**

- 58–63 Le Sénat se montre irascible ; révolte possible en Italie.** Lancez un dé pour chaque ville occupée par des troupes romaines dans la province où Pyrrhus se trouve actuellement. Si le résultat est supérieur à sa CDI augmentée du nombre de PE qui se trouvent à l'intérieur, la ville se révolte. Placez un marqueur [*In Revolt*] sur la ville. Elle appartient désormais uniquement aux unités qui se trouvent à l'intérieur, mais elle peut être reprise par l'un ou l'autre des joueurs par siège, Traîtrise, etc. Effectuez le même test pour toutes les villes occupées par des Romains dans les provinces adjacentes à celle où se trouve Pyrrhus, mais pour celles-ci, soustrayez 2 au JD. Si Pyrrhus n'est pas en Italie, traitez ce résultat comme "Pas d'événement".
- 64–67 Les Gaulois menacent l'Etruria.** Dès qu'il tire un MA [*Consul*] ou [*Proconsul*], le joueur romain doit envoyer à Arretium cette Armée Consulaire – deux Doubles Légions et le magistrat tiré au hasard. Si ce magistrat n'est pas à la tête d'une Armée Consulaire, le joueur romain doit immédiatement en lever une. Cette Armée Consulaire doit rester en Etruria pour le restant de l'année ainsi que la suivante. À la fin de cette deuxième année, le joueur romain lance un dé ; le résultat est le nombre de PE d'infanterie qu'il doit éliminer de ces légions. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, il doit également éliminer 1 PE de cavalerie. Si le JD indique cet événement alors qu'il est toujours en vigueur, traitez le résultat comme "Pas d'événement". Sinon, il n'y a pas de limite au nombre de fois que cet événement peut se produire !
- 68–77 Cineas.** Le conseiller de Pyrrhus, Cineas, était un merveilleux orateur et diplomate. Pour refléter les aptitudes de Cineas, Pyrrhus soustrait 2 aux JD sur la Table d'Ambassadeur (mais pas aux JD de Désastres Diplomatiques) pour le restant du tour. La seconde fois que les dés désignent cet événement, Cineas meurt ! Son pion est retourné et il est remplacé par l'ambassadeur se trouvant sur la face inverse.
- 78 Troubles au pays.** Des troubles majeurs couvent en Épire. Pyrrhus est forcé d'envoyer des troupes au pays. Éliminez un nombre de PE d'infanterie [*Epirote*] égal à un JD. Si cet événement se produit à nouveau, traitez le résultat comme "Pas d'événement".
- 79–85 Force d'âme romaine.** Les Romains serrent les dents, bouclent leurs ceinturons et répondent à l'appel de la patrie. Ajoutez 1 à tous les JD de Requête de Légions ce tour-ci.
- 86–90 Le Sénat se montre radin.** La prochaine fois – même lors d'un tour suivant – que le joueur romain cherche à lever ou renforcer des légions, soustrayez 2 au JD. Ce modificateur n'est pas appliqué si une force ennemie d'au moins 20 PE se trouve alors dans un rayon de cinq hexagones de Roma.

**JD Événement**

- 91–92 Traité entre Carthage et Rome.** Carthage perçoit la présence de Pyrrhus en Sicile comme une menace majeure pour ses intérêts commerciaux. Cherchant à rétablir l'équilibre, Carthage amende son traité avec Rome pour autoriser la présence de troupes romaines en Sicile. Le joueur romain peut envoyer en Sicile une Double Légion, dirigée par un Préteur. Les transports de troupes sont accompagnés par une escorte carthaginoise, ce Transport Maritime (et lui seul) bénéficie donc grâce à cette suprématie navale d'un MJD de +4. La traversée doit être complétée lors du tour en cours. Si Pyrrhus n'est pas en Sicile, traitez ce résultat comme "Pas d'événement".
- 93–96 Révolte sarde.** Les Sardes décident que c'est le moment ou jamais de faire du grabuge. Le joueur contrôlant les Carthaginois retire 10 PE d'infanterie et 1 PE de cavalerie parmi les forces carthaginoises en jeu (non Assiégées) et les place à Caralis, où elles demeurent jusqu'à ce que le JD désigne à nouveau cet événement. (Peu probable, hein ?) Si les forces nécessaires ne sont pas disponibles, elles doivent être levées et expédiées avec le premier MA possible. Si Carthage n'est pas active, traitez ce résultat comme "Pas d'événement".
- 97–99 Assassin !** Pendant le séjour de Pyrrhus en Sicile, la scène politique locale se fit quelque peu confuse. De ces troubles germa une tentative d'assassinat contre l'Aigle. Pyrrhus pensa qu'il s'agissait d'un complot fomenté par Sosistratus, alors tyran de Syracuse, mais ce fut le rival de celui-ci, Theonon, qui fut condamné (et exécuté). Si Pyrrhus se trouve en Sicile, il doit effectuer un JD de Perte de Chef (8.6). S'il ne s'y trouve pas, traitez ce résultat comme "Pas d'événement".
- NOTE DE JEU : D'accord, un peu de malchance à ce moment de la partie pourrait y mettre fin de façon quelque peu brusque. Soyons réalistes les gars, c'est la vie. (Voyez les mésaventures de l'ancêtre de Pyrrhus, Alexandre d'Épire, dans le scénario LA PREMIÈRE INVASION D'ALEXANDRE si vous pensez que tout ceci est trop fantaisiste.) Toutefois, il se peut que ce genre de vicissitudes dépassent vos bornes – après tout, ceci EST un jeu – ; dans ce cas, considérez simplement que Pyrrhus est blessé plutôt que tué, si ce résultat se produit.*
- 00 Éruption volcanique !** Lancez un dé. Si le résultat est pair, le mont Etna (6018) entre en éruption ; s'il est impair, le mont Vesuvius (4512) sort de ses gonds. Lancez un dé et multipliez le résultat par 10. Le nombre obtenu est le pourcentage des PE se trouvant dans cet hexagone (Vesuvius) ou dans cet hexagone et les hexagones adjacents (Etna) qui doit être éliminé. Un résultat de '4', par exemple, éliminerait 40% des PE dans un hexagone donné.

