

# Ancient World

## RISE OF THE ROMAN REPUBLIC

### *Fiche d'aides de jeu #1*

errata officiel du 2 décembre 2003 intégré

## Tables de Résolution Pré-Combat

### Séquence de Résolution Pré-Combat

1. L'attaquant annonce qu'il attaque la Force ennemie se trouvant dans le même hexagone. S'il est entré dans l'hexagone, l'attaquant doit faire Halte et contrôler les effets de l'Attrition.
2. Le défenseur déclare s'il tentera ou non de Refuser le Combat (8.23) et en détermine éventuellement le résultat.
3. Si le Refus du Combat a échoué ou n'a pas été tenté, l'attaquant doit maintenant, s'il est entré dans l'hexagone et suite à la Halte de mouvement, réussir un JD de Continuation (5.25) afin de poursuivre l'attaque (ou de se déplacer, si le défenseur a réussi à Refuser le Combat [8.24]).
4. Si le combat s'engage, les deux joueurs peuvent tenter une Coordination (8.26), si possible et s'ils le désirent.
5. Passez à la résolution du combat (8.3).

### (8.26) TABLE DE COORDINATION

#### Valeur de Coordination :

- Ajoutez les Valeurs de Campagne des deux chefs et divisez la somme obtenue par deux (arrondie à l'entier inférieur)
- Soustrayez 1 pour chaque hexagone de distance
- Soustrayez 1 pour chaque rivière traversée sans emprunter de route

**JD > Valeur de Coordination :** La tentative de Coordination échoue. La Force inactive reste sur place.

**JD ≤ Valeur de Coordination :** La Coordination est réussie. La Force inactive peut se déplacer jusqu'à l'hexagone de la bataille.

#### Conditions :

- La Force inactive doit se trouver dans un rayon de 3 hexagones de la Force active
- La distance entre les deux Forces ne peut pas être tracée à travers des hexagones de Montagnes ou de Marais
- Des Forces dans le même hexagone et à l'extérieur d'une ville réussissent automatiquement leur Coordination ; si une de ces Forces se trouve à l'intérieur d'une ville, un JD de Coordination doit être effectué (distance de 0).

### (8.23) TABLE DE REFUS DU COMBAT

JD	Résultat
JD ≤ Valeur de Campagne	La Force peut s'éloigner de <b>1 ou 2 hexagones</b> de l'attaquant. <b>Attrition :</b> Aucune si le repli se termine à l'intérieur d'une ville, 1 PPA pour chaque hexagone Plat ou Accidenté, 2 PPA pour chaque hexagone de Montagnes ou de Marais. Les pertes d'Attrition ne peuvent pas dépasser 10% des PE de la Force.
JD > Valeur de Campagne	La Force doit rester sur place. Un MJD de +2 s'applique au JD de Bataille de l'attaquant.
<b>Une Force ne peut pas tenter de Refuser le Combat si :</b>	
• Elle a été Interceptée	
• Elle ne peut pas quitter l'hexagone (8.23) ou ne peut pas entrer dans une ville amie dans le même hexagone	
• Elle est en train d'être Débordée (6.6)	

#### MODIFICATEURS AU JET DE DÉ :

- 1 Si le défenseur se trouve dans un hexagone de Montagnes ou de Marais
- 2 Si le défenseur est adjacent à une ville amie, et va se replier dans cette ville
- 1 Si le défenseur se trouve dans un rayon de deux hexagones d'une ville amie, et va se replier dans cette ville
- 1 Pour chaque Point de Ruse dépensé par le chef défenseur

- +1 Pour chaque Point de Ruse dépensé par le chef attaquant
- +3 Si la seule route possible pour Refuser le Combat traverse une rivière
- +4 Si le chef est romain (Honneur romain)

## (8.3) TABLE DES RÉSULTATS DE BATAILLE (TRB)

-13 à -2			-1 à +10			+11 à +22		
JD	X	Résultat	JD	X	Résultat	JD	X	Résultat
-13		<b>50/0</b>	-1	[3]	<b>25/15</b>	+11		<b>20/30</b>
-12		<b>45/*</b>	0		<b>20/10</b>	+12	[7]	<b>5/20</b>
-11		<b>40/*</b>	+1		<b>15/5</b>	+13		<b>10/25</b>
-10	[0]	<b>30/*</b>	+2		X(-1)	+14		X(+2)
-9		<b>35/10</b>	+3	[4]	15/10	+15		<b>5/25</b>
-8	[1]	<b>30/5</b>	+4		15/15	+16		<b>10/30</b>
-7		<b>30/10</b>	+5		20/20	+17	[8]	<b>5/30</b>
-6		<b>25/5</b>	+6	[5]	10/15	+18	[9]	<b>*/30</b>
-5		X(-2)	+7		X(+1)	+19		<b>*/35</b>
-4		<b>25/10</b>	+8		<b>5/15</b>	+20		<b>*/40</b>
-3	[2]	<b>20/5</b>	+9		<b>10/20</b>	+21		<b>*/50</b>
-2		<b>30/20</b>	+10	[6]	<b>15/25</b>	+22		<b>*/75</b>

##/## = % de pertes de l'attaquant / % de pertes du défenseur. Un résultat en **gras** indique que ce camp **doit** battre en retraite.

\* = Le joueur élimine un nombre de PE égal au résultat d'un JD, mais jamais plus de 5% (arrondi à l'inférieur) de son total de PE.

X = Relancez le dé, modifiez le résultat par le nombre entre parenthèses et les Points de Ruse éventuellement dépensés, puis consultez les nombres de Résultats Imprévisibles (entre crochets [#]) pour déterminer le résultat de la bataille (8.4).

**MODIFICATEURS AU JET DE DÉ** [Voir 8.31 pour des descriptions complètes] :

- **Aptitude tactique des chefs** : Voir 8.32 et la Table d'Aptitude Tactique des Chefs. Ce MJD peut varier de +9 à -9.
  - **Capacité de Commandement romaine** : Si le commandant romain dépasse sa Capacité de Commandement, voir RRR 5.24.
  - **Points de Bataille de Chef Subalterne** : Comme indiqué en 5.42, maximum de 2 par joueur/Force.
  - **Ratio de combat** : Voir la Table de Ratio de Combat.
  - **Supériorité de cavalerie** : Voir la Table de Supériorité de Cavalerie.
  - **Tentative ratée de Refus du Combat ou d'Interception** : +2 au JD (8.23, 6.55).
  - **Embuscade** : +5 au JD (6.58).
  - **Double Enveloppement** : +4 au JD (6.57).
  - **Terrain** : Si l'attaquant (n'importe quel attaquant, y compris une armée intervenant à la suite d'une Coordination réussie) a traversé une *rivière* pour entrer directement dans l'hexagone de la bataille, -3 au JD.
  - **Transport Maritime** : Une Force qui attaque alors qu'elle vient de débarquer subit un MJD de -3 ; une Force qui est attaquée alors qu'elle vient de débarquer entraîne un MJD de +3 pour l'attaquant.
  - **Discipline romaine** : Le joueur romain modifie le JD de 1 en sa faveur (+1 s'il attaque, -1 s'il défend) pour *chaque* légion de niveau *Vétéran*, comptant au moins 6 PE *d'infanterie*, qui prend part à la bataille.
  - **Unités d'Élite** : Le joueur non romain modifie le JD de 1 en sa faveur (+1 s'il attaque, -1 s'il défend) pour chaque type d'unité et Contingent d'Élite (quel qu'en soit l'effectif) qui fait partie de sa Force.
  - **Effets des Statuts Post-Bataille** : Voir la Table des Effets des Statuts Post-Bataille.
  - **Éléphants** : Voir la Table des Éléphants de Guerre.
  - **Devotio** : Un chef romain se sacrifie en échange d'un MJD favorable (+ s'il attaque, - s'il défend) égal à la moitié de sa Valeur de Campagne (arrondi à l'inférieur).
- Tous les MJD ci-dessus sont cumulatifs.

## (8.31) TABLE DE SUPÉRIORITÉ DE CAVALERIE

Terrain/Joueur	Écart en Points d'Effectifs de cavalerie								
Plat/Non romain	0-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15-17	18-20	21-23	24+
Accidenté/Non romain Plat/Romain	0-4	5-9	10-14	15-19	20-24	25-29	30-34	35-39	40+
<b>MJD</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>

Les combinaisons suivantes ne procurent pas de MJD : Accidenté/Romain, Montagnes/Tous, Marais/Tous

Le MJD est positif si le joueur attaquant bénéficie de la supériorité de cavalerie et négatif si c'est le défenseur qui l'a.

## Séquence de Résolution de Bataille

1. Déterminez tous les MJD (8.31).
2. Menez l'Engagement des Éléphants (8.36).
3. Lancez un dé, appliquez les MJD, et notez le résultat.
4. Répartissez les pertes (8.34).
5. Appliquez les règles de Poursuite et Massacre, s'il y a lieu (8.38).
6. Effectuez les retraites, si nécessaire (8.37).
7. Déterminez les Statuts Post-Bataille (8.5).

## (RRR 5.25) TABLE DE CAPACITÉ DE COMMANDEMENT ROMAINE

Lettre de Bataille	Capacité de Commandement (nombre de Doubles Légions)
A	6
B	5
C	4
D	3
E	2

Soustrayez 1 du JD de Bataille pour chaque Double Légion qui dépasse la limite du chef d'une Force en attaque.

Ajoutez 1 au JD de Bataille pour chaque Double Légion qui dépasse la limite du chef d'une Force en défense.

## (8.31) TABLE DE RATIO DE COMBAT

Ratio de Combat*	MJD
1-3**	-3
1-2	-2
1-1.5	-1
1-1	0
1.5-1	+1
2-1	+2
3-1**	+3

Tous les ratios sont arrondis à l'entier inférieur.

\* PE de l'attaquant par rapport aux PE du défenseur

\*\* Le MJD en deçà ou au-delà de ces deux points est simplement le nombre qui figure du côté "élevé" du ratio. Par exemple, une Force attaquant à 1-10 reçoit un MJD de -10. Si le ratio est de 7-1, cette Force bénéficie d'un MJD de +7.

## (8.32) TABLE D'APTITUDE TACTIQUE DES CHEFS

JD	Lettre de Bataille				
	A	B	C	D	E
0	4	3	2	0	0
1	5	4	3	1	0
2	6	4	4	2	1
3	6	5	4	2	2
4	7	6	4	2	2
5	7	6	5	3	2
6	7	6	6	3	3
7	7	7	6	4	3
8	8	7	6	5	4
9	9	8	7	6	5

Chaque joueur lance le dé afin d'obtenir la Valeur Tactique de son chef pour cette bataille.

Le joueur dont le chef bénéficie de la Valeur Tactique la plus élevée soustrait à cette valeur la valeur du chef adverse (la plus faible) pour obtenir le MJD d'Aptitude Tactique.

## (8.36) TABLE DES ÉLÉPHANTS DE GUERRE

JD	Résultat
0	Éliminez 1 PE de cavalerie amie et le PE d'éléphants
1	Éliminez 1 PE d'infanterie amie et le PE d'éléphants
2, 3	Éliminez le PE d'éléphants
4	Pas d'effet
5	Éliminez 1 PE d'infanterie ennemie
6, 7	Éliminez 1 PE de cavalerie ennemie
8, 9	Ajoutez 1 au JD de Bataille si vous êtes l'attaquant ; soustrayez 1 au JD de Bataille si vous êtes le défenseur

## (8.6) TABLE DE PERTE DE CHEF

PREMIER JD :

JD < VM = Pas d'effet

JD ≥ VM = Relancez le dé

SECOND JD :

JD < VM = Chef blessé

JD ≥ VM = Chef tué

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ :

+1 Si le chef fait partie d'une Force vaincue

+1 Si le JD a lieu pendant la section "Visite de Pluton" de la Séquence de Jeu

## (8.54) TABLE DES STATUTS POST-BATAILLE

<i>Résultat de la bataille</i>	<i>Statut</i>
Vainqueurs Majeurs	Fatigués (Désorganisés si déjà Fatigués)
Vainqueurs	Fatigués (Désorganisés si déjà Fatigués)
Vaincus	Désorganisés
Vaincus Majeurs	Neutralisés
Pas de vainqueur	Pertes de PE $\leq$ 15% : Fatigués ; Pertes de PE $>$ 15% : Désorganisés

*Les statuts ci-contre s'appliquent uniquement aux batailles terrestres dans lesquelles un camp comptait initialement au moins 20 PE. De plus, ils ne s'appliquent pas aux Vainqueurs qui n'ont pas perdu de PE.*

*Ces statuts ne s'appliquent **pas** aux batailles dans lesquelles les deux camps avaient des forces plus petites, ni aux sièges.*

## (8.55) TABLE DES EFFETS DES STATUTS POST-BATAILLE

<i>Action</i>	<i>Statut</i>		
	<i>Fatigué</i>	<i>Désorganisé</i>	<i>Neutralisé</i>
<b>Attaque lors d'une bataille</b>	MJD de -3	MJD de -5	Impossible
<b>Défense lors d'une bataille</b>	MJD de +1	MJD de +3	MJD de +5
<b>Attrition de Mouvement</b>	—	1 ligne vers le bas	3 lignes vers le bas
<b>Attrition de Siège</b>	—	MJD de +1	MJD de +3
<b>Assaut</b>	MJD de -2	MJD de -4	Impossible
<b>Pénalités supplémentaires</b>	—	—	Ne peut pas détacher de PE

## (8.34) TABLE DE POURCENTAGE DE PERTES

<i>% de pertes</i>	<i>Points d'Effectifs</i>																			
	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	<i>20</i>	<i>30</i>	<i>40</i>	<i>50</i>	<i>60</i>	<i>70</i>	<i>80</i>	<i>90</i>	<i>100</i>	
<b>5</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	
<b>10</b>	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<b>15</b>	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	
<b>20</b>	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	
<b>25</b>	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	
<b>30</b>	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	
<b>35</b>	0	1	1	1	2	2	2	3	3	4	7	11	14	18	21	25	28	32	35	
<b>40</b>	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	
<b>45</b>	0	1	2	2	2	3	3	4	4	5	9	14	18	23	27	32	36	41	45	
<b>50</b>	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	
<b>55</b>	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	11	15	22	25	33	39	44	50	55	
<b>60</b>	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	
<b>65</b>	1	1	2	2	3	4	5	5	6	7	13	20	26	33	39	46	52	59	65	
<b>70</b>	1	1	2	3	4	4	5	6	6	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	
<b>75</b>	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	15	23	30	38	45	53	60	68	75	
<b>80</b>	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	
<b>85</b>	1	2	3	3	4	5	6	7	8	9	17	26	34	43	51	60	68	77	85	
<b>90</b>	1	2	3	4	5	5	6	7	8	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	
<b>95</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	19	29	38	48	57	67	76	86	95	

# Tables de villes et de sièges

## (9.4) TABLE D'ASSAUT DES VILLES

Ratio d'Assaut [attaquant par rapport au défenseur]

1-2	1-1.5	1-1	1.5-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
9	8	7	6	5	4	3	2	1

- # si le JD est supérieur ou égal au chiffre indiqué, l'Assaut est un succès ; dans le cas contraire c'est un échec.
- Pour les ratios d'Assaut inférieurs à 1-2, l'Assaut est automatiquement un échec.
  - Pour les ratios d'Assaut supérieurs à 6-1, utilisez la colonne 6-1.
  - L'attaquant double ses effectifs d'infanterie s'il possède un pion [Siege Engines].

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ :

- 1 Pour chaque légion qui dépasse la Capacité de Commandement du chef romain, lors d'un Assaut mené par les Romains (RRR 5.24/5)
- 2 Les PE montant à l'Assaut comptent parmi eux au moins un PE Fatigué
- 4 Les PE montant à l'Assaut comptent parmi eux au moins un PE Désorganisé (non cumulatif avec le MJD ci-dessus)
- ? Niveau de Supériorité Navale en cas d'Assaut d'un port, selon les instructions de 9.43
- +1 Joueur romain montant à l'Assaut de Roma occupée par l'ennemi
- +/-1 En faveur du chef possédant la meilleure Lettre de Bataille

### Pertes d'Assaut

	Succès	Échec
<b>Attaquant</b>	Lancez un dé : • Impair 25% • Pair 10%	Lancez un dé, divisez par 2 (arrondi au supérieur) et multipliez par 10% **
<b>Défenseur</b>	Lancez un dé et multipliez par 10%	Lancez un dé : • Impair 25% • Pair 10%

\*\* Si le JD original est un '7', '8', ou '9', éliminez un pion [Siege Engines].

## (9.6) TABLE DE TRAÎTRISE

CDI	Valeur de Campagne				
	3	4	5	6	7
1	7	6	5	5	3
3	9	8	7	6	5
4	10	9	8	7	6
7	Impossible	Impossible	Impossible	10	9
10	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible

- # Si le JD modifié est supérieur au chiffre indiqué, la ville tombe par Traîtrise ; s'il est inférieur, la tentative échoue. Si le JD modifié est égal au chiffre indiqué relancez le dé. Si ce second JD est supérieur à la Valeur de Campagne du chef responsable de la tentative de Traîtrise, ce chef est tué.

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ :

- +1 Pour chaque Point de Ruse dépensé par le joueur tentant une Traîtrise (voir Restrictions ci-dessous pour une exception).
- 1 Pour chaque Point de Ruse dont disposent tous les chefs dans la ville. Ces points ne sont pas dépensés.

RESTRICTIONS :

- Pour les Romains, seuls les Consuls, Dictateurs et Maîtres de Cavalerie peuvent tenter une Traîtrise.
- Le joueur romain doit dépenser un Point de Ruse qui ne procure pas de MJD favorable.
- Roma ne peut jamais être prise par Traîtrise.

## (9.52) TABLE DE REDDITION INVOLONTAIRE

CDI de la ville	La ville se rend sur un JD de ...
1	2 ou plus
3	4 ou plus
4	5 ou plus
7	8 ou plus
10	Impossible

Un joueur recherchant une reddition involontaire doit avoir à l'extérieur de la ville un nombre de PE d'infanterie égal à au moins 10 fois sa Capacité Défensive de Siège (9.12) pour pouvoir effectuer une tentative.

- Roma n'est pas sujette à la reddition involontaire.



## (12.34) TABLE D'AMBASSADEUR

JD	Valeur de Diplomatie			
	A	B	C	D
0	+3	+2	+2	+2
1	+2	+2	+2	+1
2	+2	+2	+1	+1
3	+2	+2	+1	+1
4	+2	+1	+1	+1
5	+1	+1	0	0
6	+1	+1	0	0
7	+1	0	0	-1
8	0	-1	-1	-1
9+	-1/D?	D	D	D

### EXPLICATION DES RÉSULTATS :

**+/- #** Nombre de cases d'ajustement en faveur (+) ou en défaveur (-) de ce joueur, sur le Compteur de Niveaux d'Alliance.

**D** Désastre possible. Lancez le dé et voyez ce qui se passe.

**-1/D?** Lancez le dé. Un JD pair a pour résultat "-1" ; un JD impair a pour résultat "D".

### DÉSASTRES DIPLOMATIQUES :

#### JD Désastre

- 0-1** L'ambassadeur outrage tellement les notables auxquels il s'adresse qu'il est exécuté sur le champ. Sa tête marinée est renvoyée au Commandant en Chef, dans un assez joli vase. Le joueur perd 3 cases.
- 2-3** Non seulement le discours solennel n'a aucun effet sur les allocutaires, mais ceux-ci voient une opportunité de se faire un peu d'argent facile. Ils mettent l'ambassadeur à rançon. Lancez le dé et divisez le résultat par 2, arrondi à l'inférieur (minimum de '1'). C'est le nombre de Points de Ruse – qui peuvent être payés sur toute la durée du scénario – qui seront nécessaires pour racheter l'ambassadeur. Sinon, il est hors de combat pour le restant du scénario.
- 4-5** L'ambassadeur, fatigué par le voyage, contracte la variole illyrienne et meurt. Cependant, sa conduite est si émouvante, si noble, que sa mort rapporte un ajustement d'une case en faveur du joueur.
- 6-7** Après un dîner bien arrosé, on présente à l'ambassadeur la Madonna du coin. Intrigué par les événements qui sont sûrs de s'ensuivre, notre ami décide de d'éclipser parmi les autochtones. Il ne se présente pas à l'audience avec le tyran local, geste dont le manque de savoir-vivre coûte -1 case au joueur. Il coûtera également un Point de Ruse au joueur pour ramener le dépravé, à présent blasé, dans son camp – si le joueur estime qu'il en vaut la peine. Sinon, celui-ci disparaît.
- 8-9** Des troubles dans la région annulent l'audience. L'ambassadeur reste sur place, mais il coûtera au joueur un autre Point de Ruse – lors d'une autre Opération de Diplomatie – pour arranger une nouvelle audience (et lancer un dé sur la Table de Diplomatie).