

# LIVRET DE RÈGLES

# THE ANCIENT

# WORLD

## Les campagnes de l'Antiquité

UN JEU DE RICHARD H. BERG

*Traduit par Vincent Lefavrais (v.lefavrais@free.fr)*

version 1.1 (*Living Rules* du 9 octobre 2003), errata officiel du 2 décembre 2003 intégré

### TABLE DES MATIÈRES

1. Introduction.....	2	8. Combat terrestre.....	16
2. Matériel.....	2	9. Villes et sièges.....	23
3. La séquence de jeu.....	4	10. Ressources en hommes.....	28
4. Le système d'initiative.....	4	11. Contrôle militaire.....	28
5. Chefs.....	5	12. Contrôle diplomatique.....	29
6. Mouvement.....	7	13. Augures.....	30
7. Le système de Supériorité Navale.....	14	14. Gagner la partie.....	30

GMT GAMES  
PO Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com

© 2003 GMT Games

## (1.0) INTRODUCTION

*The Ancient World* est une série, dont les jeux traitent des principales guerres et campagnes qui façonnèrent le monde antique, de l'époque des hoplites grecs jusqu'à celle de l'Empire Romain... près d'un millénaire d'histoire.

*NOTE DE LECTURE* : Le système *The Ancient World* a été conçu avec l'ère de la République Romaine comme modèle. Nombre de références ont par conséquent trait à cette époque, même si les règles sont "génériques".

*NOTE* : Les références précédées de "RRR" renvoient au livret de règles de *Rise of the Roman Republic*.

## (2.0) MATÉRIEL

Consultez le livret de règles spécifique à chaque jeu pour avoir la liste du matériel inclus.

### (2.1) La carte

Décrite dans le livret de règles spécifique au jeu.

### (2.2) Les pions

Ce qui suit s'applique, en général, à tous les jeux du système *The Ancient World*.

Il existe trois types de pions : les unités de combat, les chefs, et les marqueurs.

(2.21) **Unités de combat** : Les unités de combat représentent les différents systèmes d'armes répandus à cette époque de l'art de la guerre, réduits à un nombre raisonnable de types génériques :

**Infanterie** : Le gros de l'infanterie de combat, généralement équipé d'armures et de boucliers, utilisant des armes telles que piques, lances, épées, et toute arme tranchante ou pointue pouvant causer des ravages. Nous n'avons pas fait la distinction entre infanterie "lourde" et "légère" (archers, frondeurs, etc.), puisque nous avons essentiellement affaire à des armées dont les effectifs d'infanterie lourde étaient généralement environ dix fois supérieurs à ceux d'infanterie légère.

**Cavalerie** : Des troupes montées, souvent équipées de pièces d'armure, et utilisant des lances et des épées. Nous avons mis dans le même sac cavalerie lourde et cavalerie légère – des cavaliers plus adaptés à la garde des flancs et à la reconnaissance au devant des troupes, souvent dépourvus d'armure et dotés "d'armes à distance", comme les arcs. À cette échelle de simulation, et à cette époque, les différences entre les deux types n'étaient pas assez significatives pour mériter l'introduction des règles minutieuses nécessaires à leur représentation.

**Éléphants de guerre** : Des bêtes effrayantes, mais extrêmement suspectes, aussi susceptibles de piétiner vos propres hommes que ceux de votre adversaire. Bien utilisés, les éléphants peuvent avoir des effets dévastateurs ; ils peuvent être tout aussi dévastateurs – mais pour le mauvais camp – lorsqu'ils sont mal employés ou employés à la légère.

**Engins de siège** : L'art de la guerre de siège n'était pas extrêmement développé à cette époque. Les engins de siège de l'ère républicaine étaient essentiellement des machines pesantes, comme les catapultes à longue portée, les tours, etc.

**Flottes** : Dans ce jeu, la puissance navale n'est pas traitée de façon détaillée, il n'y a donc pas de pions pour représenter les flottes. Les affaires navales sont couvertes par les règles de Supériorité Navale. Les règles navales avancées apparaîtront dans des jeux ultérieurs de la série.

Les unités de combat sont identifiées par type, Contingent, et effectifs. Au sein d'un Contingent et type donnés, les unités sont interchangeables comme de la monnaie. Certains Contingents sont des Contingents d'Élite (8.17).

**Légions** : Les unités de combat romaines sont généralement groupées en légions. Les légions sont des organisations militaires indépendantes composées d'un certain nombre de PE d'infanterie et de cavalerie, dont le maximum, précisé dans le scénario, varie selon la nature de la légion – romaine ou alliée (2.4). Le joueur romain utilise des marqueurs pour représenter ces légions antérieures à la réforme de Marius, chaque Double Légion (voir plus loin) étant composée de deux pions : un pour la "légion de citoyens", un pour la légion alliée (*Ala Sociorum*) correspondante. Les effectifs de chaque légion sont représentés en utilisant des unités de combat [*Legion*] du type et de la valeur appropriés.

*NOTE DE JEU* : Nous suggérons fortement l'utilisation des Fiche d'armées pour gérer les grosses piles de pions.

#### **Légende des illustrations (p. 2) :**

*Roman Legion:* Légion Romaine

*Allied Legion:* Légion Alliée

*These two units comprise the "I" double legion:*

Ces deux unités composent la Double Légion "I"

*Roman Legion Infantry:* Infanterie de légion romaine

*Roman Legion Cavalry:* Cavalerie de légion romaine

*African Infantry:* Infanterie africaine

*Samnite Cavalry:* Cavalerie samnite

*Nationality:* Nationalité

*War Elephants:* Éléphants de guerre

*Numidian Cavalry:* Cavalerie numide

*Elite Status:* Statut "Élite"

*Siege Engines:* Engins de siège

*Type:* Type

*Strength:* Effectifs

(2.22) **Chefs** : Ce sont les types qui menaient les armées aux quatre coins de la carte. Les chefs ont des caractéristiques exprimées sous forme de chiffres et de lettres.

#### **Légende des illustrations (p. 3) :**

*Non-Roman Leader:* Chef non romain

*Name:* Nom

*Guile Points:* Points de Ruse

*Nationality:* Nationalité

*Mortality Rating:* Valeur de Mortalité

*Initiative Rating:* Valeur d'Initiative

*Campaign Rating:* Valeur de Campagne

*Battle Letter:* Lettre de Bataille

*Roman Leader:* Chef romain

*Name:* Nom

*Guile Points:* Points de Ruse

*Diplomacy Rating:* Valeur de Diplomatie

*Consul ID#:* N° d'identité de Consul

*Mortality Rating:* Valeur de Mortalité

*Subordinate Battle Rating:* Valeur de Bataille de Subalterne

*Initiative Rating:* Valeur d'Initiative

*Campaign Rating:* Valeur de Campagne  
*Battle Letter:* Lettre de Bataille

Voyez (5.11) pour une explication des caractéristiques.

Chaque chef a également un nombre de Marqueurs d'Activation (MA) correspondant à sa Valeur d'Initiative. Voyez (4.1) pour plus de détails sur ce mécanisme très important.

(2.23) **Marqueurs** : Ces pions arborant des mots et des nombres sont employés pour noter divers mécanismes de jeu. Les marqueurs [*Under Siege*], [*In Revolt*], [*Sacked*], [*Scatter*], [*Devastated*], [*Useless*], etc., en sont des exemples.

## (2.3) Tables et tableaux

*The Ancient World* inclut les tables et aides de jeu suivantes. Celles-ci sont décrites plus loin, dans les sections des règles qui s'y rapportent.

- Fiche d'aides de jeu #1 (tables de combat)
- Fiche d'aides de jeu #2 (tables de mouvement et d'attrition)
- Un Compteur de Niveaux d'Alliance
- Deux Fiches d'armées (romaine et non romaine)
- Deux Fiches d'occupation des villes (romaine et non romaine)

## (2.4) Terminologie

**Armée Consulaire (Rome uniquement)** : Une Armée Consulaire consiste en deux Double Légions, commandées par un Consul ou un Proconsul. Notez qu'une Force peut contenir plus d'une Armée Consulaire ; le terme "Armée Consulaire" est surtout employé pour déterminer le nombre de légions que peut contenir une Force commandée par un Consul.

**Assiégée** : L'état dans laquelle doit se trouver une ville afin de pouvoir mener des Opérations de Sièges (9.21).

**Auxiliaires** : Les Contingents de troupes alliées parfois attachés à des légions, mais n'en faisant à proprement parler pas partie. Les 4 000 ou 5 000 supplétifs gaulois dont disposait Sempronius avant la bataille de la Trebbia (contre Hannibal) en 218 av. JC en sont un exemple.

**CC** : Abréviation de Commandant en Chef (5.12, 5.13 et 5.42).

**CDI** : Capacité Défensive Intrinsèque d'une ville ; ses murailles, sa milice urbaine, etc.

**Contingent** : Terme employé pour désigner des groupes distincts de troupes opérant au sein d'une Force. Ceci a généralement lieu lorsqu'une armée est composée d'hommes originaires de différentes régions, comme les armées commandées par Hannibal et Pyrrhus. L'armée de Pyrrhus pourrait par exemple être composée de Contingents d'Épire, de Tarentum, et d'Italie. Chacun d'eux est distinct, ce qui est important pour déterminer la distribution des pertes.

**Continuation** : Le mécanisme par lequel un chef (et son armée) peut continuer à jouer pendant son tour, après avoir fait Halte pour entreprendre une action.

**Dévastation** : Réduction du statut d'une Province (6.7).

**Double Légion** : Une Légion Romaine (LR) et une Légion Alliée (LA) portant le même numéro de légion (2.21 et RRR 10.21).

**Fini** : Le chef qui a l'Initiative et dont la Phase de Campagne est en cours ne peut plus entreprendre d'autre Opération lorsqu'il est Fini. La Phase de Campagne de ce chef est terminée. Pour la plupart des Opérations, il s'agit du résultat d'un JD. Certaines Opérations se terminent par une Fin automatique.

**Force** : Une pile d'unités de combat amies dans un hexagone.

**Force ennemie** : Une pile d'unités de combat ennemies dans un hexagone.

**Halte** : Chaque fois qu'une armée ou un chef interrompt son mouvement ou termine une Opération. Dans de nombreux cas, une Halte signale que le chef est Fini.

**JD** : Abréviation de Jet de Dé.

**LA** : Abréviation de Légion Alliée (non citoyens).

**Légion (époque punique, Rome uniquement)** : Dans la Rome républicaine d'avant Marius, le terme "légion" signifie généralement une Double Légion (voir plus haut). Deux Double Légions constituent une Armée Consulaire (là encore, voir plus haut).

**LR** : Abréviation de Légion Romaine (citoyens).

**MA** : Marqueur d'Activation... utilisé pour déterminer quel chef agit, et à quel moment.

**Magistrat** : Nom employé pour tous les chefs romains, quel que soit l'office qu'ils détiennent (RRR 5.4).

**MJD** : Abréviation de Modificateur au Jet de Dé.

**Opération** : Ce que peut faire une Force quand le chef qui la commande est activé (5.3).

**PE** : Abréviation de Point d'Effectifs.

**Point d'Effectifs** : Représentent la force (les effectifs) d'une unité donnée (2.5).

**Province** : Territoire se trouvant à l'intérieur des frontières provinciales. Les îles portant un nom et possédant des Valeurs d'Attrition sont également des provinces ; la Corsica et Melita en sont des exemples. Chaque province a une Valeur d'Attrition imprimée, entre crochets, à côté de son nom (6.4).

**TRB** : Abréviation de Table des Résultats de Bataille (8.3).

## (2.5) Échelle du jeu

Les tours de jeu représentent une année.

Chaque hexagone représente environ 20 kilomètres d'un côté au côté opposé. Un hexagone de terrain traversable représente environ un jour de marche normale pour une armée – variable selon la personne qui se trouvait à sa tête et sa hâte d'arriver à destination.

Chaque PE d'infanterie représente 500 hommes ; chaque PE de cavalerie, 300 cavaliers ; et chaque PE d'éléphants, 10 éléphants.

## (2.6) Le dé

Un dé à 10 faces est nécessaire pour jouer à *The Ancient World*. Le '0' se lit 'zéro', les résultats possibles varient donc de 0 à 9.

## (2.7) Notes supplémentaires

Cette série devant à terme couvrir une longue période, les règles feront de temps à autre référence à des mécanismes simulant des événements et des particularités (ou utiliseront ceux-ci dans des exemples) qui feront leur apparition dans des jeux à venir.

## (3.0) LA SÉQUENCE DE JEU

*NOTE DE CONCEPTION : Certaines phases de la séquence ne sont utilisées que dans certains jeux seulement. Par exemple, la Phase d'Élection des Magistrats est utilisée uniquement dans les jeux de l'époque de la République Romaine.*

La séquence de jeu de *The Ancient World* est aléatoire, mais certains mécanismes sont effectués dans un ordre strict. Les joueurs ne jouent pas dans un ordre fixe et prédéterminé ; ils sont plutôt confrontés au défi de savoir tirer le maximum d'une opportunité quand (et si) elle se présente. Pour résumer, un joueur tire un Marqueur d'Activation (MA) dans une tasse ; ce marqueur arbore généralement le nom d'un chef. Le joueur contrôlant ce chef peut alors déplacer les unités de ce chef, attaquer les armées ou villes ennemies... bref, faire tout ce qu'autorisent les règles d'Opérations (5.3). Il n'y a pas de limites à ce qu'un chef peut effectuer avec ses unités, autres que sa Valeur de Campagne (5.25), l'érosion due à l'Attrition, et certaines autres restrictions.

### A. Phase de Reconstruction

Les villes Pillées qui ne se trouvent pas dans une province Dévastée (9.76) regagnent un niveau.

### B. Phase d'Élection des Magistrats (joueur romain uniquement) :

- 1. Une visite de Pluton :** Le joueur romain compare le résultat d'un JD à la Valeur de Mortalité de chaque magistrat qu'il souhaite voir conserver son office, suite à un Triomphe ou une Prorogation (8.63).
- 2. Prorogation de l'Imperium :** Les Consuls peuvent rester comme Proconsuls, et les Proconsuls et Préteurs existants peuvent de même conserver leur office (RRR 5.35).
- 3. Élections :** Le joueur romain choisit les nouveaux magistrats (RRR 5.11).

### C. Phase d'Initiative

- 1. Segment du Pool de MA :** Chaque joueur place dans une tasse ou autre récipient opaque tous les MA dont disposent les chefs qu'il a en jeu. Dans la même tasse, placez en plus le marqueur [*Augury*] (si le scénario en a besoin) et les 3 marqueurs [*Siege Attrition*].
- 2. Segment de Construction/Redistribution de Supériorité Navale :** Les joueurs peuvent réassigner les Niveaux SN (7.15). Lancez un dé pour voir qui le fait le premier.
- 3. Segment de Détermination de l'Initiative :** L'un des joueurs tire un marqueur dans la tasse, sans regarder et au hasard. S'il s'agit d'un MA ou d'un marqueur [*Siege Attrition*], allez à la Phase de Campagne (D). S'il s'agit du marqueur [*Augury*], allez à la Phase d'Augures (E). S'il n'y

a pas de MA dans la tasse, passez à la Phase de Dévastation (F).

### D. Phase de Campagne

Le joueur qui contrôle le chef tiré peut faire avec ce chef tout ce que les règles (5.3) autorisent. La phase prend fin quand le chef est Fini. Le jeu repasse alors en C/3. Si le MA indique [*Siege Attrition*], les joueurs résolvent l'Attrition de Siège et le jeu retourne ensuite en C/3.

### E. Phase d'Augures

Si le joueur a tiré le marqueur [*Augury*], il lance les dés sur la Table d'Augures appropriée et les joueurs suivent les instructions indiquées. S'il reste des MA, retournez en C/3.

### F. Phase de Dévastation

- 1. Segment de Rétablissement Post-Dévastation :** Les joueurs déterminent à l'aide des dés si les provinces Dévastées peuvent se rétablir (6.7).
- 2. Segment de Tentatives de Dévastation :** Les joueurs, s'ils le souhaitent, peuvent tenter de Dévaster des provinces (6.7).

### G. Phase de Fin de Tour

- 1. Segment d'Attrition d'Inertie :** À l'aide des dés, les joueurs résolvent les effets de l'Attrition sur les unités qui se sont contentées de rester sur place (6.46).
- 2. Segment d'Entraînement des Légions :** Le joueur romain termine l'entraînement de ses légions (RRR 5.18).
- 3. Segment de Ralliement :** Les Forces peuvent changer leur Statut Post-Bataille (8.56).
- 4. Détermination de la Victoire :** Vérifiez si l'un ou l'autre des joueurs remplit les conditions de victoire du scénario. Si ça n'est pas le cas, le tour est terminé ; entamez-en un nouveau en commençant par la Phase de Reconstruction (A).

## (4.0) LE SYSTÈME D'INITIATIVE

Les mécanismes d'initiative sont le moteur de la séquence de jeu aléatoire. Ils déterminent la façon dont les joueurs sont autorisés à déplacer leurs unités. Le concept de base est qu'un joueur peut utiliser (déplacer) un seul chef – et son armée – à un moment donné (avec quelques exceptions).

### (4.1) Marqueurs d'Activation (MA)

(4.11) Chaque scénario assigne une série de Marqueurs d'Activation (MA) à chaque chef. Le nombre de ces marqueurs, qui varie de 1 à 4, est égal à la Valeur d'Initiative du chef. Ainsi, avec une Valeur d'Initiative de '4', Hannibal a quatre MA, tandis que Gaius Pontius, le généralissime samnite, dispose de trois MA grâce à sa valeur de '3'. La plupart des magistrats romains ont des Valeur d'Initiative de '1' ou '2'.

(4.12) Les MA du joueur romain ne portent pas de nom. Celui-ci utilise à la place des MA de magistrat. Il dispose d'un nombre de marqueurs de chaque type égal à la somme des Valeurs d'Initiative des magistrats qui détiennent ces

offices. Cependant, quelles que soient les Valeurs d'Initiative des Préteurs, un seul MA est placé dans le Pool par Préteur. Le système de jeu limite ainsi leur Valeur d'Initiative à '1'. Il n'y a pas de MA pour le Préteur Urbain.

(4.13) Chaque fois qu'un MA de magistrat est tiré, le joueur romain peut choisir n'importe quel magistrat en jeu détenant l'office indiqué, si plus d'un est disponible. Toutefois, un magistrat ne peut pas entreprendre plus de Phases de Campagne que ne le permet sa Valeur d'Initiative. Et rappelez-vous que les Préteurs ont une Valeur d'Initiative de '1', quelle que soit celle imprimée sur le pion de chef.

*NOTE DE JEU : Il y aura généralement en jeu deux Consuls et souvent plus d'un Proconsul. Le joueur romain reçoit un nombre de MA [Consul] et [Proconsul] égal à la somme des Valeurs d'Initiative des chefs détenant ces magistratures respectives.*

*EXEMPLE (les Valeurs d'Initiative sont entre crochets) : Varro (Consul de Rome) -1- et P. Scipio (Consul Militaire) [2] sont les Consuls. Il y a deux Proconsuls en jeu : Paullus [1] et Pera [1]. Des Préteurs sont également affectés à deux légions : Verrucosus [3] et Rufus [1]. Le joueur romain doit donc placer, dans le Pool de MA, 3 MA [Consul], 2 MA [Proconsul], et 2 MA [Praetor] (Verrucosus, selon 4.12, ne dispose que d'un MA, malgré sa Valeur d'Initiative de [3]).*

(4.14) Les Forces alliées sans chef n'ont pas de MA. Une telle Force est déplacée uniquement quand cet allié devient "actif" (12.0) et qu'un chef s'empile avec elle, ou quand un Commandant en Chef utilise un de ses MA pour cela (6.13).

(4.15) Le chef dont le MA a été tiré a l'Initiative, c'est alors sa Phase de Campagne, durant laquelle il peut effectuer des Opérations (5.3).

(4.16) Il existe également un marqueur [Augury], voyez (13.0) pour savoir quoi faire quand celui-ci est tiré. Certains des scénarios les plus courts n'utilisent pas ce marqueur.

(4.17) Quand un chef vient d'effectuer la dernière activation à laquelle il a droit pour ce tour, retournez-le sur sa face inverse "Activations terminées" pour en garder une trace visuelle.

*NOTE DE JEU : Ceci est principalement destiné au joueur romain lorsqu'il a de multiples chefs détenant la même magistrature.*

## (4.2) Le Pool de MA

Au début de chaque Phase d'Initiative, les joueurs placent dans une tasse opaque les MA de tous les chefs en jeu (4.11 et 4.12), les marqueurs [Siege Attrition] et le marqueur [Augury], sauf si le scénario précise le contraire. Cette tasse, et son contenu, représente le Pool de MA. Les MA utilisés sont seulement ceux des chefs en jeu à ce moment... "en jeu" signifie sur la carte ou prêt à entrer en renforts, selon les règles du scénario. Si le MA d'un chef est tiré, ce chef peut faire campagne jusqu'à ce qu'il soit Fini (5.3). Si un chef a plus d'un MA, ce chef aura l'opportunité de faire campagne plus d'une fois dans un même tour.

*NOTE DE JEU : Il est important de faire un usage judicieux des chefs avec de bonnes Valeurs d'Initiative, puisque ces chefs sont souvent appelés à faire autre chose que*

*simplement se déplacer et combattre... et le moment où ils effectuent ces "autres choses" peut souvent s'avérer crucial.*

## (5.0) CHEFS

Les chefs représentent les divers rois, tyrans, consuls, et généraux qui peuvent mener des opérations militaires. Pour résumer, les unités de combat ne peuvent rien faire sans chef – excepté se défendre contre une attaque –, et chaque chef est défini par un certain nombre de caractéristiques reflétant ses capacités (ou leur absence). Ces caractéristiques édifient une sorte d'esquisse de la personnalité de chaque chef. Les joueurs découvriront que, même s'il existe quelques génies et un ou deux guignols, la plupart des chefs ont des capacités acceptables dans au moins un ou deux domaines.

### (5.1) Caractéristiques des chefs

(5.11) Les chefs sont définis par les caractéristiques suivantes, dont certaines ne sont applicables qu'à certains types de chefs :

**Valeur d'Initiative :** Représente le nombre de Phases de Campagne que ce chef peut entreprendre lors d'un tour (année). La valeur maximale est de '4' (et rare) ; la plupart des chefs ont une valeur de '1'. Cette caractéristique indique également le nombre de marqueurs MA disponibles pour ce chef, par tour.

**Lettre de Bataille (et Capacité de Commandement) :** Cette lettre couvre deux principaux domaines : les capacités tactiques au combat, et l'aptitude à commander et déplacer efficacement une armée.

**BATAILLE :** Les aptitudes tactiques d'un chef à la tête d'une armée, y compris lors d'un siège, varient de "A" (un génie du niveau de Hannibal) à "E" (carrément incompetent et/ou "hors de son élément"). Dans une bataille, elles sont toujours utilisées en comparaison avec le chef adverse.

**CAPACITÉ DE COMMANDEMENT :** La Capacité de Commandement ne s'applique qu'aux chefs romains et limite leur aptitude à diriger efficacement des armées importantes, reflétant ainsi leur instruction non militaire (RRR 5.24).

**Valeur de Bataille de Subalterne :** La Lettre de Bataille de certains chefs est suivie d'un petit nombre (par exemple, "C1"). Ce nombre est utilisé pour modifier les JD de Bataille quand ce chef n'est pas le chef actif (8.31). Si le chef n'a pas de Valeur de Bataille de Subalterne, le MJD est de '0'.

**Valeur de Campagne :** Un JD est comparé à cette caractéristique (qui est d'autant meilleure qu'elle est élevée) pour appliquer toutes sortes de décisions d'ordre militaire, comme le Refus du Combat, l'Attrition de Mouvement, l'Interception, la poursuite du mouvement, la Coordination, etc. Cette caractéristique reflète l'aptitude d'un chef à "aller de l'avant".

**Points de Ruse :** Un nombre fini de points utilisés pour faire une foule de choses inhabituelles, comme amener une ville à se rendre par la ruse, inciter une "traîtrise", impressionner les autochtones, lever des troupes au pays, etc. (5.5).

**Valeur de Diplomatie :** Utilisée pour effectuer des alliances, influencer les esprits et les cœurs, etc. (12.34).

**Valeur de Mortalité :** La probabilité que le chef survive aux rigueurs de la guerre (et de la vie en général) pendant cette période historique. Plus le nombre est élevé, plus le chef a de chances de rester parmi les vivants.

*NOTE DE CONCEPTION :* Ne recherchez pas d'interprétation majeure à ces valeurs, les tableaux d'espérance de vie de la Compagnie d'Assurance SPQR n'étant pas arrivées à temps. Elles sont néanmoins basées sur la durée de vie de l'homme et sa propension à mourir au combat.

(5.12) **Commandants en chef (CC) :** Chaque scénario désigne (généralement) un chef comme CC. Voyez toutefois (5.42) et (5.44).

(5.13) Les CC fonctionnent de la même façon que les chefs subalternes, exceptés les attributs spéciaux ci-dessous :

A) Si le CC se trouve avec une Force, lui seul peut utiliser cette Force entière pour une Opération. Si un autre chef est présent, et que ce chef est activé, il peut prendre une partie des unités de combat – mais jamais plus de la moitié des PE – se trouvant dans cet hexagone et en sortir pour mener des Opérations ailleurs. Il ne peut pas prendre le CC avec lui.

*NOTE DE JEU :* En d'autres termes, si le CC se trouve avec une Force vous ne pouvez pas utiliser un subalterne pour mener des Opérations avec la Force entière (pas de "saute-mouton") – sauf si vous divisez la Force.

B) Si plus d'un chef participe à un combat, c'est la Lettre de Bataille du chef menant l'Opération qui est utilisée, sauf si le CC se trouve avec cette Force. La Lettre de Bataille du CC est toujours utilisée lorsqu'il est présent, peu importe le chef qui est en train de mener l'Opération. Le joueur inactif utilise le CC, s'il est présent, ou le chef de son choix dans le cas contraire.

*NOTE DE CONCEPTION :* Ce point peut sembler contredire la règle située juste au-dessus ; il prend cependant en compte les capacités du système de commandement romain ainsi que la Coordination (8.25).

C) Le CC est le seul chef qui puisse utiliser ses Points de Ruse pour effectuer certaines activités spécifiques (5.5).

D) Le CC peut utiliser une de ses **Opérations** pour déplacer des forces alliées sans chef (6.13).

(5.14) **Chaque fois qu'un nouveau chef entre en jeu (voyez par exemple RRR 5.1), les MA de ce chef sont placés dans le Pool. Cependant, si le chef arrive** alors qu'au moins deux MA de ce joueur ont déjà été tirés ce tour-ci, placez juste un des MA de ce chef dans le Pool pour ce tour-ci. Ainsi, quelle que soit sa Valeur d'Initiative, ce chef nouvellement arrivé est limité à une seule Phase de Campagne.

## (5.2) Activation des chefs

(5.21) Lors de la Phase de Campagne, un chef ne peut effectuer des Opérations que s'il est activé. Un chef est activé quand son MA est tiré du Pool lors du Segment de Détermination de l'Initiative. Un seul chef peut être actif à un moment donné.

(5.22) Un chef activé peut entreprendre n'importe laquelle des Opérations figurant dans la liste en 5.3 dont l'opportunité

se présente à lui. Il peut continuer à être actif et mener des Opérations jusqu'à ce qu'il soit Fini (5.25).

(5.23) Le seul moment où un chef inactif du joueur actif peut être "utilisé" est lors d'une bataille, quand la Valeur de Bataille de Subalterne des chefs subalternes peut être utilisée pour influencer sur les combats (8.31).

(5.24) Une Force fait Halte chaque fois qu'elle complète une Opération. Chaque fois qu'une Force fait Halte, son chef peut être Fini. Note : Si un chef est blessé ou tué pendant une Opération, il est automatiquement Fini.

(5.25) **JD de Continuation :** Certaines Haltes entraînent une Fin automatique (obligatoire) ; d'autres reposent sur un JD. Dans ce cas, le joueur lance le dé et le compare à la Valeur de Campagne de son chef actif :

- ≤ si le JD est **inférieur ou égal** à cette valeur, le chef peut continuer à être actif ;
- > si le JD est **supérieur**, le chef est Fini pour cette Phase de Campagne.

*EXEMPLE DE CONTINUATION {voir illustration p. 6} : Le consul Dentatus déplace une Force romaine de l'hexagone "A" vers l'hexagone "B", qui contient une Force ennemie sous les ordres de Pyrrhus. Bien que Dentatus souhaite attaquer, il cesse son mouvement en arrivant en "B", et cet arrêt l'oblige à comparer un JD à sa Valeur de Campagne pour voir s'il peut continuer à effectuer d'autres Opérations. Le joueur romain obtient un '8', qui est supérieur à la Valeur de Campagne de Dentatus ; Dentatus est donc Fini et ne peut pas attaquer Pyrrhus !*

(5.26) Un chef dont un MA a été tiré peut passer son tour, c'est-à-dire ne rien faire lors de cette Phase de Campagne. Toutefois, son MA n'est pas remplacé dans le Pool et il a perdu cette opportunité de faire campagne.

*NOTE DE JEU :* Cela concerne souvent les chefs subalternes empilés dans le même hexagone que leur CC.

## (5.3) Opérations

Un chef peut effectuer une (ou plus, sous réserve de réussite à ses JD de Continuation) des Opérations suivantes lors d'une même Phase de Campagne. Les descriptions de chaque Opération sont fournies dans cette section uniquement à titre d'introduction. Cette liste peut cependant être utilisée pour déterminer si la Halte à la fin de l'Opération entraîne une Continuation automatique, une Fin automatique, ou si un JD en détermine le résultat (5.25).

**A. Mouvement de Chef :** Le chef peut se déplacer seul sur une distance quelconque. S'il n'est pas empilé avec des unités de combat amies lorsqu'il fait Halte à la fin de son mouvement, sa Phase de Campagne est Finie. Sinon :

CONTINUATION : Continuation automatique si c'est la première Opération de cette Phase de Campagne, sinon, JD de Continuation (5.25).

**B. Mouvement de Force :** Un chef peut déplacer une Force sur une distance quelconque. Les Forces subissent les effets de l'Attrition chaque fois qu'elles font Halte dans leur mouvement. Une attaque de Débordement (6.6) pendant un

mouvement n'entraîne pas une Halte, sauf si le joueur en mouvement le souhaite.

CONTINUATION : JD de Continuation (5.25). Exception : Une Force qui est Interceptée (6.5) par une Force ennemie fait Halte. Elle est automatiquement Finie si elle est vaincue ; en cas de victoire, un JD détermine si elle peut Continuer ou si elle est Finie (5.25).

**C. Mouvement Allié :** Comme B, sauf que si la Force alliée ne possède pas de chef dans le scénario cette Opération ne peut être utilisée que par le CC (6.13).

CONTINUATION : JD de Continuation (5.25)

**D. Attaque :** Un chef dans un hexagone occupé par l'ennemi attaque cette Force ennemie. Dans cette optique, un Débordement (6.6) n'est pas considéré comme une Attaque ; il fait partie d'une Opération de Mouvement.

CONTINUATION : Victorieux = JD de Continuation (5.25) ; Vaincu ou Égalité = Fin automatique.

**E. Siège :** Un chef peut mener une Opération de Siège – soit un Assaut, soit un JD de Traîtrise – avec toutes les Forces amies dans l'hexagone Assiégé. Mettre le siège devant une ville est une Opération de Siège (9.21).

CONTINUATION : Fin automatique.

**F. Reddition Involontaire :** Un chef peut tenter d'inciter une ville à se rendre (9.52).

CONTINUATION : JD de Continuation (5.25). Appliquez un MJD de +2 si la ville se rend et de -2 si elle ne le fait pas.

**G. Levée de Troupes :** Seul un CC peut effectuer cette Opération. Voyez (8.64), ainsi que les diverses règles de levée de troupes (10.0), pour savoir qui peut lever quoi. Notez que l'ajustement des niveaux de Supériorité Navale, ainsi que la construction et l'entretien des flottes, ne sont pas des Opérations, puisqu'ils ont lieu en dehors de la Phase de Campagne. Une seule Opération de Levée de Troupes est autorisée par Phase de Campagne.

CONTINUATION : JD de Continuation (5.25).

**H. Diplomatie :** Seul un CC peut effectuer cette Opération. Des Points de Ruse peuvent être utilisés pour dépêcher des ambassadeurs qui, à leur tour, servent à influencer sur les Niveaux d'Alliance (12.3).

CONTINUATION : JD de Continuation (5.25).

**I. Regroupement :** Cette Opération permet au joueur de regrouper les unités qui ont été Dispersées lorsqu'elles ont tenté de débarquer des galères qui les transportaient (7.28).

CONTINUATION : JD de Continuation (5.25).

**J. Autorisation du Sénat :** Ceci s'applique uniquement aux chefs romains qui doivent avoir l'autorisation du Sénat pour quitter leur province d'affectation ou entrer dans Roma (RRR 5.4).

CONTINUATION : Autorisation accordée = Continuation automatique. Autorisation refusée = JD de Continuation (5.25).

## (5.4) Chefs multiples

(5.41) Si plus d'un chef est empilé avec une Force, seul le "chef activé" utilise ses caractéristiques et contrôle la Force, en veillant néanmoins à respecter 5.13. L'autre chef(s) se déplace avec cette armée sans pénalité, et les chefs inactifs peuvent toujours utiliser leur Valeur de Bataille de Subalterne pour influencer sur les combats (5.42).

(5.42) Au sein d'une Force, les chefs inactifs possédant une Valeur de Bataille de Subalterne peuvent l'utiliser pour modifier le JD de Bataille. Cependant, cette caractéristique ne peut fournir à cet effet qu'un maximum de 2 points par joueur, quel que soit les chefs dont ils proviennent. Les chefs subalternes ne peuvent pas utiliser leurs Points de Ruse (5.5) pour modifier les JD de Résultats Imprévisibles.

(5.43) Si un joueur souhaite tenter une Interception avec une Force inactive (6.5), et que cette pile de pions contient plus d'un chef, le joueur peut utiliser la caractéristique du chef de son choix, tout en tenant compte de l'exception 5.13.

(5.44) **Présence des deux Consuls :** À cause de la pratique romaine d'alternance quotidienne du commandement entre les Consuls, si les deux Consuls sont présents avec la même Force – ou dans la même bataille – le joueur lance un dé pour chacun d'eux. C'est la Lettre de Bataille du Consul au résultat le plus élevé qui est employée, quel que soit le Consul actuellement actif. Si les résultats sont identiques, le joueur choisit.

## (5.5) Ruse

(5.51) Chaque chef dispose d'un certain nombre de Points de Ruse, qu'il peut utiliser pendant le tour pour effectuer différentes choses. Si un chef a une caractéristique Ruse égale à '0' (ou pas de caractéristique), il n'a pas la possibilité d'utiliser cette règle.

(5.52) La caractéristique Ruse est un nombre fini de points, utilisable à chaque tour. Il n'y a pas de limite au nombre de Points de Ruse disponibles qui peuvent être utilisés à un moment donné, mais la caractéristique est le nombre total de points qui peuvent être utilisés lors d'un tour. Servez-vous des marqueurs de Points de Ruse pour garder une trace du nombre de Points de Ruse qui ont été utilisés.

(5.53) Les Points de Ruse peuvent être utilisés pour effectuer ou influencer certaines activités (voir la Table de Référence des Points de Ruse) dont les règles sont expliquées ailleurs.

(5.54) Dans les cas où les deux joueurs utilisent des Points de Ruse (comme lors des sièges) les points sont secrètement assignés, et révélés simultanément.

## (6.0) MOUVEMENT

*NOTE DE CONCEPTION :* Les règles de mouvement sont un plus longues et plus complexes que celles de nombreux autres jeux, principalement à cause du mécanisme de mouvement illimité et du fait de l'absence de Points de Mouvement à proprement parler ; le système de mouvement est basé sur l'Attrition, pas sur l'autonomie de mouvement.

## (6.1) Chefs et mouvement

(6.11) Les unités de combat ne peuvent se déplacer que si elles sont empilées avec un chef ou activées dans le cadre d'une Opération de Mouvement Allié (6.13).

(6.12) Les chefs peuvent se déplacer sans être empilés avec une unité de combat, mais s'ils terminent un tel mouvement sans être empilés, ils sont automatiquement Finis pour cet Phase de Campagne. Si ce mouvement solitaire est la première Opération entreprise par le chef lors de cette phase, et que celui-ci termine son mouvement empilé avec des unités de combat, il peut automatiquement continuer sa Phase de Campagne sans JD après avoir fait Halte. S'il s'agit d'une Opération ultérieure, le joueur doit effectuer un JD de Continuation (5.25).

*NOTE DE JEU : Ceci permet aux joueurs de "réaffecter" les chefs au début de leur activation, pourvu qu'un mouvement puisse effectivement leur faire atteindre leur destination (il n'est pas possible d'utiliser cette règle pour faire sortir un chef d'une ville Assiégée).*

(6.13) **Opération de Mouvement Allié** : Les CC – et eux seuls – peuvent déplacer une Force de troupes alliées sans chef dans le cadre d'une Opération de Mouvement Allié. Ces unités peuvent uniquement entreprendre une Opération de Mouvement ; elles ne peuvent rien faire d'autre. De plus, cette Opération est l'unique action pour ce MA. Les alliés qui se déplacent utilisent la Valeur de Campagne du CC s'ils font Halte et désirent Continuer. Le CC n'a pas besoin d'être empilé avec la Force alliée, ou de se trouver à une distance spécifique. Il s'agit simplement d'un mécanisme de jeu.

## (6.2) Mouvement illimité

(6.21) Il n'y a pas de Capacité de Mouvement dans *The Ancient World*. Une Force peut continuer à se déplacer aussi loin que le souhaite le joueur. Cependant, lorsqu'une pile d'unités fait Halte (5.25 et 6.22) – pour quelque raison que ce soit – cette Force doit immédiatement contrôler les effets de l'Attrition (6.4) et vérifier ensuite si le chef est Fini (5.25).

(6.22) **Haltes** : Une Force (ou chef) fait Halte lorsqu'elle fait, ou essaie de faire, quoi que ce soit d'autre que de se déplacer ; un Débordement est traité comme faisant partie du mouvement (6.6). De plus, lorsqu'une Force entre dans une ville (6.37) lors d'une Opération de Mouvement, il s'agit d'une Halte. Elle pourra peut-être continuer à se déplacer (6.23).

(6.23) Chaque fois qu'une Force fait Halte le joueur doit :

- contrôler les effets de l'Attrition (6.4) ; puis
- consulter la Table des Opérations pour voir si cette Halte entraîne une Fin automatique ou un JD de Continuation (5.25).

(6.24) **Détachement** : Une Force en mouvement peut détacher certaines de ses unités (PE) et continuer à se déplacer, après que les effets de l'Attrition sur les unités détachées ont été résolus. Le propriétaire de la Force peut détacher un nombre quelconque de PE dans un hexagone ou à l'intérieur d'une ville, pourvu qu'un chef soit détaché en même temps ou qu'un chef ami pouvant commander ces unités se trouve déjà dans cet hexagone (ou ville). Si c'est le CC qui déplace la Force, la moitié de celle-ci au maximum

peut être détachée. Un joueur ne peut jamais détacher de PE dans un hexagone sauf si un chef y reste. Les garnisons sont traitées un peu différemment (9.8).

Détacher des unités ne constitue pas une Halte pour la force qui continuera son mouvement, sauf si la force est entrée à l'intérieur d'une ville (6.37).

(6.25) **Ramassage** : Un chef peut faire Halte pour ramasser des unités, les ajoutant à sa force. Ceci est une Halte de Mouvement, mais elle n'est cependant pas cumulative avec la Halte nécessitée par l'entrée dans une ville (6.37). Le joueur en mouvement peut ramasser autant d'unités qu'il le souhaite à condition de respecter les éventuelles limitations de commandement. Ainsi, la moitié des PE, au maximum, peut être ramassée dans la Force d'un CC. Le joueur en mouvement ne peut ramasser un chef que si tous les PE dans l'hexagone sont ramassés, ou si un autre chef reste dans l'hexagone, ou si les PE sans chef font partie d'une garnison (9.84).

## (6.3) Terrain

**Principe général** : Il n'existe pas de coût en points de mouvement pour entrer dans un hexagone. Au lieu de dépenser des points de mouvement, les forces qui se déplacent accumulent des Points d'Attrition (6.4).

(6.31) Il existe quatre différents types d'hexagones terrestres :

**PLAT** : aucun effet, à part le fait qu'entrer dans un hexagone de terrain Plat sans utiliser de route occasionne une Attrition plus importante (6.41).

**ACCIDENTÉ** : comme Plat. De plus, le terrain Accidenté diminue l'efficacité de la cavalerie au combat.

**MONTAGNE et MARAIS** : coûts d'attrition élevés, et ces deux types de terrain neutralisent l'utilisation de la cavalerie ou des éléphants.

(6.32) **Côtés d'hexagone infranchissables** : La carte comporte un certain nombre de côtés d'hexagone infranchissables. Ceux-ci représentent un terrain si imposant (en général des montagnes, mais pas toujours) que leur traversée dans le cadre d'une campagne militaire était impossible à cette époque. Aucune unité ne peut traverser ces côtés d'hexagone, et aucune ligne de communication ou aucune mesure ne peut être tracée au travers. Ils bloquent tout. La même règle s'applique aux unités terrestres et aux côtés d'hexagone entièrement de mer ou de lac, même si ces unités peuvent se déplacer par voie de mer en utilisant les règles de Transport Maritime (7.2).

(6.33) **Existence des routes** : Le réseau routier figurant sur la carte n'accélère pas exactement le mouvement ; il rend en fait plus aisé – moins "corrosif" – le déplacement d'importantes masses d'hommes. Le remarquable réseau routier romain fut construit sur une longue période. Ainsi, certaines routes qui existent dans un scénario n'existent pas dans un autre. À cette fin, l'existence des routes dans chacun des scénarios est dénotée par différentes couleurs, comme suit :

Niveau "A" : Disponibles dans les scénarios qui commencent après 310 av. JC.

Niveau “B” : Disponibles dans les scénarios des première et deuxième guerres puniques seulement.

Niveau “C” : Ces routes seront utilisées dans de futurs jeux traitant de périodes ultérieures. Les routes “C” ne sont pas utilisées dans les scénarios de *Rise of the Roman Republic*.

**EXCEPTION (RRR) :** *La seule route disponible dans le scénario LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE est la vieille “route du sel”, la Via Salaria, qui reliait Roma à Cures (hexagone 3613, mais pas de ville pour les besoins du jeu) et qui existait depuis quelques temps. Ce court bout de route existe dans tous les scénarios.*

**NOTE HISTORIQUE :** *Le grand chantier de la construction de routes – des routes faites de mortier et de ciment de chaux – débuta vers 312 av. JC par la construction de la Via Appia, partant de Roma vers la Campania. Des “routes” existaient déjà, mais celles-ci étaient très probablement des pistes de terre (parfois augmentées de gravier), la plus célèbre d’entre elles étant la Via Latina originelle, qui suivait à peu de choses près la route menant de Roma à Casinum à travers le Latium.*

**NOTE HISTORIQUE & NOTE DE JEU :** *Non, ça n’est pas une erreur : il n’y a pas de route en 4015 – les Marais Pontins – avant l’Empire. Les ingénieurs de l’époque républicaine ne connaissaient pas les techniques nécessaires à l’installation de pieux de fondation dans un marais ; les deux sections de la Via Appia étaient donc séparées par 30 kilomètres de canaux, de marécage et de boue saturée d’eau – traversables par bac, pour ceux qui en avaient les moyens. Les armées, quant à elles, devaient les traverser en pataugeant.*

**NOTE DE CONCEPTION & NOTE HISTORIQUE :** *Les routes portées sur la carte représentent seulement les routes majeures construites par Rome, celles qui portaient des noms comme la Via Appia, la Via Clodia, etc. Il existait bien entendu d’autres routes (mineures) – en réalité, plutôt des chemins utilisés par les armées –, comme par exemple celle qui longeait la rive orientale du lac Trasimène (hexagone 2912) où Hannibal montra aux Romains à quel point la “traîtrise punique” pouvait être efficace. Mais celles-ci étaient bien trop nombreuses pour être incluses, et leur effet, bien que restreint, a parfois été pris en compte lors du calcul des Valeurs d’Attrition d’une province. Les sources ne s’accordent pas toujours sur les dates exactes d’achèvement de certaines de ces routes. Dans le cas de pareils désaccords, nous nous sommes basés sur le contexte de leur utilisation.*

**(6.34) Effets des routes :** Les routes ont les effets ci-dessous, uniquement si les unités se déplacent entre deux hexagones de route reliés entre eux. Ainsi, sur la carte d’Italie, un mouvement de 3514 à 3615 utilise la route ; un mouvement de 3514 à 3515 ne l’utilise pas.

- Quand un mouvement à l’intérieur d’une province a lieu entièrement par route, le coût d’Attrition n’est que de 1 PA.
- Une route annule le coût d’Attrition de la traversée d’une rivière. Ceci s’applique uniquement si la route existe dans le scénario et traverse effectivement le côté d’hexagone de rivière.
- Une route annule le MJD d’Interception lié au mouvement dans les hexagones de Marais et de Montagnes (6.54).

**(6.35) Contrôle des rivières :** Bien qu’il n’existe pas de Zones de Contrôle comme dans d’autres jeux, les armées d’une taille et d’une composition particulières peuvent “contrôler” la berge d’une rivière sur laquelle elles se trouvent. Les forces suivantes sont capables de contrôler une rivière :

- Toute Force qui contient au moins 4 PE de cavalerie.
- Toute Force d’au moins 20 PE de n’importe quel type.

Une telle Force contrôle l’hexagone qu’elle occupe, et tous les hexagones adjacents qui se trouvent sur la même berge de la rivière(s) faisant partie de l’hexagone occupé par la Force. Le contrôle ne s’étend pas à travers un côté d’hexagone de rivière ou un côté d’hexagone infranchissable.

Si une Force ennemie traverse la rivière en question et entre dans un hexagone contrôlé, mais non occupé, par la Force amie, la Force amie peut aussitôt entrer dans cet hexagone et immédiatement effectuer une Interception dans le Même Hexagone (6.54) si elle le désire. La Force amie ne contrôle pas les effets de l’Attrition. Si la Force ennemie entre dans l’hexagone même occupé par la Force amie, la Force amie peut immédiatement tenter une Interception dans le Même Hexagone (elle n’a pas à attendre que la Force ennemie traverse l’hexagone).

**EXEMPLE #1** {voir illustration p. 9} : *Une armée romaine se trouve en 1317 ; des Carthaginois approchent par l’ouest. L’armée romaine contrôle les berges en 1218, mais PAS en 1417 ou 1418, ces hexagones étant séparés de 1317 par une rivière. Si l’armée carthaginoise pénètre en 1218, l’armée romaine peut y entrer aussitôt et automatiquement intercepter les Carthaginois.*

**EXEMPLE #2** {voir illustration p. 9} : *Une armée romaine se trouve en 3414 ; des Carthaginois approchent par le nord. Le seul hexagone – autre que celui qu’elle occupe – dont cette Force romaine contrôle les berges est 3514. Elle ne contrôle ni 3313 (séparé par une rivière) ni 3314 (la rivière traversée ne faisait pas partie de la rivière contrôlée).*

**(6.36) Villes inexistantes :** La carte est couverte de tout un tas de villes (la plupart sont plutôt des bourgades que des villes). Du strict point de vue de leur Capacité Défensive Intrinsèque (CDI) (9.1), ces villes sont Petites, Moyennes ou Grandes. Certaines villes existent dans un scénario mais sont absentes – ou d’une CDI différente – dans d’autres. Chaque scénario est accompagné d’une Table d’Informations Provinciales (TIP) destinée à vous aider. Chaque TIP indique également si une ville donnée n’existe pas dans ce scénario, auquel cas celle-ci doit être ignorée. Les planches de pions comprennent plusieurs marqueurs de type de terrain qui peuvent être utilisés pour recouvrir les villes inexistantes.

**(6.37) Intérieur ou extérieur des villes :** Les hexagones contenant une ville sont quelque peu particuliers : une Force peut occuper l’hexagone sans être à l’intérieur de la ville. Se déplacer de l’extérieur de la ville vers l’intérieur est (ou fait partie de) une Opération de Mouvement, et entrer dans une ville entraîne une Halte (6.22). **Une Force ne peut entrer dans une ville que si celle-ci est contrôlée (11.2) par ce joueur, ou non contrôlée dans une province contrôlée par ce joueur (11.0/12.0). Il n’est pas possible d’entrer dans une ville Assiégée (9.21), pas plus qu’une Force Assiégée ne peut quitter la ville qu’elle occupe. Une Force peut toujours entrer**

dans un hexagone contenant une ville, quel que soit le camp qui contrôle la ville. Pour indiquer qu'une Force se trouve à l'intérieur d'une ville, placez-la sous un des marqueurs de contrôle du joueur. Le joueur peut aussi placer les unités sur sa Fiche d'occupation des villes. S'il s'agit d'une Grande ville ou d'une ville Moyenne, placez simplement les unités dans la case appropriée. S'il s'agit d'une Petite ville, placez les unités dans une case numérotée, et placez dans l'hexagone le marqueur de contrôle portant le même numéro.

*NOTE DE JEU : Des règles plus détaillées traitant de cette situation d'hexagone de ville mutuellement occupé se trouvent dans les règles de siège. La chose importante à retenir est qu'il est toujours possible de (essayer de) traverser un hexagone occupé par l'ennemi ; entrer dans une ville ennemie nécessite un siège, une reddition, une Traîtrise, etc.*

(6.38) **Détroits (carte d'Italie) : Les joueurs peuvent utiliser les détroits suivants pour traverser la mer.**

• **Détroit de Messine (Fretum Siculi) :** Un joueur peut traverser le détroit de Messine de Rhegium vers Messana, ou vice versa (carte d'Italie, hexagones 6015-5915) – sauf si l'hexagone à partir duquel le joueur souhaite déplacer sa force est occupé par l'ennemi. Dans ce cas, il ne peut pas traverser. Il est possible de traverser si l'hexagone de débarquement est occupé (7.26). La traversée du détroit entraîne une Halte lors du "débarquement" – et un JD de Continuation (5.25) pour aller plus loin.

• **Détroit entre la Sardinia et la Corsica (Fretum Gallicum) :** Le Niveau SN de la Mare Tyrrhenum détermine s'il est possible de traverser, en utilisant les mêmes principes que ci-dessus.

*NOTE DE CONCEPTION : Il ne semble pas que le Fretum Gallicum ait connu un trafic important, comparé à d'autres détroits.*

## (6.4) Attrition de Mouvement

L'Attrition est l'érosion graduelle des effectifs que subit une armée lors d'un mouvement prolongé, d'un mouvement à travers un terrain difficile, d'un mouvement à travers des régions où il est difficile de se procurer nourriture et approvisionnements, ou simplement lorsqu'elle reste à un endroit et mange tout ce qui se trouve alentour – ou même une combinaison de tout cela. En résumé, l'Attrition est le phénomène qui empêche un joueur de trimballer ses armées à travers toute la carte en un seul tour. Plus la Force est importante et plus elle se déplace loin, plus elle a de chances de subir des pertes.

**Principe général :** Chaque fois qu'une armée fait Halte – et avant de pouvoir faire quoi que ce soit d'autre – elle contrôle les effets de l'Attrition.

(6.41) **Points d'Attrition :** Une Force accumule des Points d'Attrition (PA) lorsqu'elle se déplace à l'intérieur d'une province ou lorsqu'elle entre dans une nouvelle province. Le nombre indiqué à côté du nom provincial est la Valeur d'Attrition, coût de tout mouvement qui se produit hors route dans cette province. Par exemple, "Lucania [3]" signifie qu'il coûte 3 PA à une armée pour se déplacer à l'intérieur de cette province en empruntant des hexagones autre que des

hexagones de route. Ce coût peut être ajusté de plusieurs façons :

**ROUTES :** Si l'intégralité du mouvement à l'intérieur d'une province a lieu uniquement sur des routes, le coût d'Attrition est de 1 PA.

**PROVINCES AMIES :** Le joueur romain divise par deux (en conservant les fractions) le coût du mouvement à l'intérieur de toute province d'Italie Romaine sous contrôle romain (11.0/12.0). Dans les scénarios LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE et LA PREMIÈRE INVASION D'ALEXANDRE, le joueur samnite reçoit le même avantage dans le Samnium.

**MONTAGNES :** L'entrée dans chaque hexagone de Montagne coûte 6 PA, qui viennent s'ajouter au coût provincial.

**MARAIS :** L'entrée dans chaque hexagone de Marais coûte 3 PA, qui viennent s'ajouter au coût provincial.

**RIVIÈRES :** Chaque rivière traversée à un endroit où il n'y a pas de route coûte 1 PA.

**PROVINCES DÉVASTÉES :** Si une province est Dévastée (6.7), doublez (2×) le coût de cette province – ce qui signifie que le mouvement par route coûte maintenant 2 PA.

Les joueurs peuvent suivre le nombre de PA accumulés par une Force en mouvement à l'aide de leur Compteur de Points d'Attrition, situé sur leur Fiche d'armées.

*NOTE DE CONCEPTION : L'Attrition réduite pour les mouvements des Romains reflète l'utilisation de dépôts locaux de blé et la bien plus grande facilité avec laquelle ils pouvaient effectuer des réquisitions dans leurs propres régions administratives. Cela n'était pas le cas de Carthage, par exemple, sans cesse confrontée à des problèmes avec ses régions périphériques, qui étaient dans un état constant d'agitation et de quasi-révolte.*

(6.42) **Total de PE ajusté :** Pour contrôler les effets de l'Attrition, le joueur commence par faire le total du nombre de PE dans la Force concernée, en ajustant ce total comme suit :

**CAVALERIE :** Doublez les PE de cavalerie pour les calculs d'accumulation d'Attrition. Ainsi, 10 PE de cavalerie sont traités comme 20 PE pour déterminer les effectifs de cette Force au regard de l'Attrition.

(6.43) **Points de Pertes d'Attrition :** Après avoir déterminé son total ajusté de PE, le joueur consulte la Table des Résultats d'Attrition (sur la Fiche d'aides de jeu #2) et croise ce total avec le nombre de PA que la Force a accumulé avant de faire Halte, ajustés selon 6.44. Le résultat est le nombre de *Points de Pertes d'Attrition* (PPA), ajusté comme suit :

**MONTAGNES :** Si, à n'importe quel moment pendant son mouvement, la Force est entrée dans plus de deux hexagones consécutifs de Montagnes, le joueur ajuste d'une ligne vers le bas.

**STATUT POST-BATAILLE (8.54) :** Une Force assume le statut le moins favorable de ses unités. Si la Force est Désorganisée, le joueur ajuste d'une ligne vers le bas ; si elle est Neutralisée, le joueur ajuste de deux lignes vers le bas.

**FORCES IMPORTANTES :** Pour chaque groupe de 50 PE (ou fraction de 50 PE) au-dessus de 250, le joueur ajuste d'une ligne vers le bas.

**DÉBORDEMENTS** : Si un Débordement (6.63) a eu lieu pendant le mouvement, le joueur ajuste d'une ligne vers le bas.

L'ajustement maximal autorisé est de 4 lignes vers le bas.

(6.44) **Ajustement des Points d'Attrition dû aux villes** : Si la Force a fait Halte à l'intérieur d'une ville (pas simplement dans un hexagone de ville), soustrayez la CDI de cette ville du total des Points d'Attrition accumulés. Ainsi, une Force qui interrompt son mouvement à l'intérieur d'une Petite ville diminue d'un (-1) le nombre de PA accumulés lors de ce mouvement.

(6.45) Si une Force fait Halte juste pour contrôler les effets de l'Attrition – et non pas pour effectuer une autre Opération – ceci est tout de même traité comme une Halte, et entraîne un JD de Continuation (5.25).

(6.46) **Attrition d'Inertie** : Les Forces qui restent dans la même province pendant une année entière peuvent subir les effets de l'Attrition, dus à la difficulté d'approvisionner une importante masse d'hommes en un même lieu et sur une longue période. Par conséquent, toute Force concernée – autre qu'une Force assiégeante (9.3) – doit contrôler les effets de l'Attrition d'Inertie lors du Segment d'Attrition d'Inertie. Pour contrôler ces effets, le joueur utilise la Valeur d'Attrition de la province (doublée en cas de Dévastation) comme total de Points d'Attrition accumulés, ajusté comme suit :

**MONTAGNES** : Si la Force est dans un hexagone de Montagnes au moment du contrôle des effets de l'Attrition, doublez (2x) la Valeur d'Attrition provinciale.

**À L'INTÉRIEUR D'UNE VILLE** : Si la Force est à l'intérieur d'une ville au moment du contrôle des effets de l'Attrition, soustrayez la CDI à la Valeur d'Attrition.

Et les ajustements de lignes suivants :

**STATUT POST-BATAILLE (8.54)** : Une Force assume le statut le moins favorable de ses unités. Si la Force est Désorganisée, le joueur ajuste d'une ligne vers le bas ; si elle est Neutralisée, le joueur ajuste de deux lignes vers le bas.

**FORCES IMPORTANTES** : Pour chaque groupe de 50 PE (ou fraction de 50 PE) au-dessus de 250, le joueur ajuste d'une ligne vers le bas.

*EXEMPLE D'ATTRITION D'INERTIE {voir illustration p. 10} : Une Force de 75 PE située dans la province de Liguria Taurini ne s'est pas déplacée de l'année. Son propriétaire utilise la Valeur d'Attrition provinciale de 2 comme total de Points d'Attrition accumulés par la Force sur la Table des Résultats d'Attrition. Si elle se trouve dans l'hexagone A (un hexagone de montagne double la Valeur d'Attrition), la Force subit 2 PPA. Si elle se trouve dans l'hexagone B, elle subit 1 PPA. Si elle se trouve dans l'hexagone C, elle subit 0 PPA (la CDI de 1 de la ville réduit d'un les Points d'Attrition accumulés).*

*NOTE DE CONCEPTION* : À cette époque, le ravitaillement avait lieu soit par l'entremise d'un réseau de greniers, dans lesquels étaient conservées de grandes quantités de blé et de denrées alimentaires destinées à nourrir les troupes, soit par des réquisitions effectuées en marche. Rester sur place sur une longue durée sans approvisionnement en blé organisé

(représenté ici par les villes) équivalait à chercher les ennuis.

(6.47) **Effets de l'Attrition** : Les Points de Pertes d'Attrition (PPA) réduisent les effectifs de la Force qui les subit, selon les ratios indiqués ci-dessous. Le joueur choisit le type d'unités touchées, en respectant les restrictions suivantes :

- Chaque PPA nécessite l'élimination d'un PE de n'importe quel type.
- Chaque 7e PPA nécessite l'élimination d'un PE de cavalerie. Ainsi, pour chaque groupe de 7 PPA, un PE éliminé doit être un PE de cavalerie.
- Un joueur peut utiliser 2 PPA pour éliminer 1 PE d'éléphants s'il a subi plus de 11 PPA. Ainsi, un joueur qui accumule 12 PPA peut perdre 1 PE d'éléphants, 1 PE de cavalerie et 9 PE d'infanterie.

(6.48) Après qu'une Force a contrôlé les effets de l'Attrition de Mouvement, son niveau de PA revient à '0' (zéro). Les PA ne sont jamais reportés.

*EXEMPLE D'ATTRITION {voir illustration p. 10} : Une Force sous les ordres de Hannibal, composée de 55 PE d'infanterie, 9 PE de cavalerie (environ 30 000 hommes) et 2 PE d'éléphants se déplace de Pisae (2315) en Etruria du nord à l'hexagone 3514, juste au nord de Roma, évitant une importante force romaine dans l'hexagone 2916 (qui pour les besoins de cet exemple a décidé de ne pas Interceptor). La Force a accumulé 5 Points d'Attrition durant ce mouvement : 2 pour le mouvement hors route en Etruria du nord (notez que Hannibal a évité la pénalité due à la rivière en utilisant la route en 2416), et 3 pour le mouvement hors route en Etruria du sud. Hannibal a évité les pénalités dues aux rivières en utilisant la route de Saturnia à Roma. La Force a un total de 75 PE au regard de l'Attrition (55 + 18 [9x2] + 2 = 75), elle donc subit 2 PPA. Le joueur choisit d'éliminer deux PE d'infanterie.*

## (6.5) Interception

Il n'y a pas de Zones de Contrôle dans *The Ancient World* ; la taille des hexagones et les pratiques de la guerre antique nécessitent une approche différente. À la place, le jeu comporte un mécanisme appelé "Interception" qui représente la capacité d'une Force inactive, sous les ordres d'un chef, à empêcher une armée ennemie en mouvement de passer à proximité. Avec le Refus du Combat (8.22) et la Coordination (8.25), ce mécanisme est le seul moment où une Force inactive peut se déplacer, et sa capacité à Interceptor dépend de sa position, sa situation, et de la Valeur de Campagne de son chef. Notez qu'une Force peut à tout moment traverser un hexagone occupé par l'ennemi, et si la Force stationnaire choisit de ne pas intercepter la Force en mouvement, celle-ci continue tout simplement à se déplacer.

(6.51) Une Force doit avoir un chef pour pouvoir tenter une Interception. Un chef n'est pas obligé d'Interceptor avec tous les PE à sa disposition ; il peut Interceptor avec juste une partie d'entre eux. **Une Force Désorganisée ou Neutralisée ne peut pas prendre part à une Interception.**

(6.52) **Portée d'Interception** : Une Force inactive qui n'est pas à l'intérieur d'une ville a une Portée d'Interception de 3 hexagones, non compris l'hexagone dans lequel elle se

trouve. Si la Force est à l'intérieur d'une ville, sa Portée d'Interception est de 4 hexagones, non compris l'hexagone dans lequel se trouve la ville (qui est néanmoins sujet à Interception). Cette distance est tracée jusqu'à l'hexagone dans lequel entre l'unité. La Portée d'Interception ne peut pas être tracée à travers un hexagone ou côté d'hexagone qu'une armée ne peut pas traverser, ou entrer dans un hexagone dans lequel une armée ne peut pas entrer. Cette distance ne peut pas être tracée à travers un hexagone occupé par l'ennemi (mais il peut certainement entrer dans un tel hexagone). Une Force dont la phase n'est pas en cours ne peut pas Interceptionner une Force qui entre dans son hexagone et fait Halte ; elle ne peut tenter une Interception dans le Même Hexagone que contre une Force qui traverse son hexagone ou qui en sort (Exception : voyez 6.35, Contrôle des rivières).

**INTERCEPTION AUTOMATIQUE :** Si une Force active tente de traverser un hexagone dans lequel une Force ennemie se trouve à l'intérieur d'une ville, toute tentative d'Interception par cette dernière est automatiquement réussie.

(6.53) Une Force ne peut tenter d'Interceptionner une Force ennemie en mouvement qu'une seule fois par Opération de Mouvement, sauf si la Force ennemie en mouvement se déplace hors de sa portée puis, plus tard lors de la même Opération de Mouvement, revient à portée. Dans ce cas, la Force peut tenter une nouvelle Interception.

(6.54) **Procédure d'Interception :** Pour voir si une tentative d'Interception est réussie, le joueur lance un dé et compare le résultat à la Valeur de Campagne du chef de la Force qui Interceptionne. Modifiez le résultat du JD comme suit :

**DISTANCE :** Ajoutez un (+1) pour chaque hexagone de distance. Ainsi un joueur doit ajouter deux (+2) s'il tente d'Interceptionner une Force ennemie qui entre dans un hexagone éloigné de deux hexagones.

**INTERCEPTION DANS LE MÊME HEXAGONE :** Aucun modificateur dû à la distance ne s'applique à une tentative d'Interception d'une Force ennemie essayant de traverser l'hexagone dans lequel se trouve l'Intercepteur potentiel (Exception : voyez 6.35, Contrôle des rivières).

**RIVIÈRES :** Ajoutez un (+1) pour chaque côté d'hexagone de rivière traversé par la Force qui Interceptionne pour atteindre l'ennemi en mouvement.

**MARAI :** Ajoutez deux (+2) pour chaque hexagone de Marais que la Force qui Interceptionne doit traverser (y compris celui qu'elle occupe) ou dans lequel elle doit entrer pour atteindre l'ennemi visé – sauf si elle utilise une route pour entrer dans cet hexagone. Ce mouvement par route doit emprunter des hexagones de route connectés.

**MONTAGNES :** Ajoutez trois (+3) pour chaque hexagone de Montagnes que la Force qui Interceptionne doit traverser (y compris celui qu'elle occupe) ou dans lequel elle doit entrer pour atteindre l'ennemi visé – sauf si elle utilise une route pour entrer dans cet hexagone. Ce mouvement par route doit emprunter des hexagones de route connectés.

**FATIGUÉE :** Ajoutez deux (+2) si la Force qui Interceptionne est Fatiguée (8.54).

Le diagramme ci-dessus montre les MJD d'Interception pour chaque hexagone (en prenant en compte la distance et le terrain). Pyrrhus a besoin d'obtenir un résultat modifié  $\leq 6$  pour réussir une Interception.

(6.55) **JD d'Interception :** Les MJD ci-dessus ayant été appliqués, si le résultat modifié est supérieur à la Valeur de Campagne du chef, la tentative a échoué et l'ennemi continue à se déplacer. Au regard des règles d'attrition, on ne considère pas qu'il a fait Halte. La Force qui tentait une Interception ne bouge pas ; elle ne s'est jamais déplacée. Si le résultat modifié est inférieur ou égal à la Valeur de Campagne du chef, l'Interception est réussie. En cas de réussite :

**ÉTAPE 1 :** L'armée ennemie active interrompt son mouvement et contrôle les effets de l'Attrition.

**ÉTAPE 2 :** La Force qui Interceptionne est déplacée dans l'hexagone de l'ennemi, après quoi elle fait Halte et contrôle les effets de l'Attrition (mais voyez aussi 6.56).

**ÉTAPE 3 :** Une bataille a immédiatement lieu, l'Intercepteur étant l'attaquant. Quel qu'en soit le résultat, les deux armées font Halte après la bataille, et le chef qui a Interceptionné est automatiquement Fini. Si le chef en mouvement a été Victorieux (8.5), il peut poursuivre son mouvement, à condition de réussir un JD de Continuation (5.25) ; sinon, ce chef est Fini.

**INTERCEPTIONS MANQUÉES :** Si une Force tente une Interception et échoue, placez la sous un marqueur [*Failed Int*]. Si cette Force est attaquée pendant la même Phase de Campagne, l'attaquant ajoute deux (+2) à son JD de Bataille. Retirez le marqueur à la fin de la Phase.

*NOTE DE JEU :* Les règles d'Interception ne s'appliquent qu'à une Force en mouvement. D'autres Forces, non en mouvement et appartenant au joueur Interceptionné, utilisent 8.26 si elles veulent intervenir.

(6.56) **Interceptionner une Interception :** Une armée ayant réussi une Interception peut elle-même, en se déplaçant vers l'hexagone visé, être Interceptionnée par une autre Force ennemie inactive, en utilisant les règles énoncées ci-dessus. Ainsi, on peut rencontrer une situation où l'Armée X est en cours de mouvement et tente de passer à côté de l'Armée A. L'Armée A tente d'Interceptionner et réussit, mais en se déplaçant pour concrétiser l'Interception, elle passe à Portée d'Interception de l'Armée (ennemie) Z, qui peut à son tour tenter d'Interceptionner l'Armée A (avant que A n'atteigne l'Armée X). Si l'Interception de Z est réussie, Z attaque A, après quoi X continue son mouvement comme si de rien n'était. Si la tentative de Z est infructueuse, A se déplace pour Interceptionner X et l'attaquer.

(6.57) **Double Enveloppement :** Dans la situation ci-dessus (6.56), si l'hexagone visé par l'Interception de Z se trouve à portée de X, X peut, lorsque que Z entre dans cet hexagone pour Interceptionner et attaquer A, effectuer lui-même un JD d'Interception ! Dans ce cas, X et Z sont à présent considérés comme les attaquants !!... et A risque d'être quelque peu indisposé. En termes de jeu, cette manœuvre s'appelle un Double Enveloppement. Si l'attaque est un Double Enveloppement, l'attaquant ajoute quatre (+4) au JD de Bataille, en plus des autres MJD éventuels.

{voir illustration p. 11}

Not Possible	Impossible
Not Possible (more than 3 hexes)	Impossible (plus de 3 hexagones)

*EXEMPLE {voir illustration p. 12} : Des Armées Consulaires romaines se trouvent à Praeneste (3713) et Amiternum (3510). Une armée épirote occupe Alba Fucens (3711). Le joueur romain déplace les légions d'Amiternum le long de la route en direction de Roma. Lorsqu'elles atteignent 3613 le joueur épirote annonce qu'il tente une Interception avec son armée d'Alba Fucens. Son JD est réussi, mais comme il se dirige vers 3613 et entre en 3712, le joueur romain annonce que les légions de Praeneste Interceptent également. Non seulement la manœuvre réussit – en 3712 –, mais voilà que les légions d'Amiternum (en 3613) tentent également une Interception en 3712, qui réussit... Les deux Armées Consulaires viennent d'accomplir un Double Enveloppement des Épirotes.*

*NOTE DE JEU : Ces deux paragraphes (6.56 et 6.57) peuvent sembler un tantinet déroutants, mais cette situation ne se rencontre pas trop souvent et s'avère plus simple quand vous déplacez concrètement vos troupes qu'à la lecture du processus.*

**(6.58) Embuscade, ou “traîtrise punique” :** Un joueur non romain peut tenter, dans le cadre d'une Interception, de tendre une Embuscade à la Force en mouvement. Pour tendre une Embuscade, le joueur qui Intercepte :

- doit débiter son Interception dans un hexagone Accidenté, de Marais ou de Montagnes,
- ne doit pas débiter son Interception à l'intérieur d'une ville,
- ne peut pas traverser une rivière pour Intercepter,
- et doit tenter l'Interception depuis un hexagone adjacent ou le même hexagone.

L'unité prise pour cible *ne doit pas* être :

- à l'intérieur d'une ville
- dans un hexagone de Montagnes ou de Marais

Pour tendre une Embuscade à une Force ennemie, le joueur qui Intercepte suit la règle 6.54, avec les MJD suivants :

- +3 au JD pour la tentative d'Embuscade.
- Modifiez le JD de la différence entre les Lettres de Bataille des chefs, en traitant un 'A' comme un '1' et un 'E' comme un '5'. Ainsi un chef 'A' qui tendrait une Embuscade à un chef 'E' soustrairait 4 du JD.

**EFFET D'UNE EMBUSCADE :** Si la tentative d'Embuscade est réussie, le joueur tendant l'Embuscade ajoute cinq (+5) à son JD au moment de la résolution du combat !!

*NOTE DE CONCEPTION : Pourquoi les Romains ne peuvent-ils pas tendre d'embuscades ? Eh bien, disons que ce genre de choses était uniquement l'œuvre de “barbares” ; par exemple, les Samnites, qui prirent les Romains à l'improviste aux Fourches Caudines au début de la deuxième guerre samnite. Hannibal en fit même un véritable art. Les Romains de l'ère républicaine considéraient comme “inconvenant” le fait d'être autre chose que direct et ostensible lorsque l'on tuait ses semblables.*

## (6.6) Débordement

Le Débordement est la situation où une Force en mouvement rencontre une Force ennemie bien plus petite, qu'elle balaie tout en poursuivant son avance inexorable.

(6.61) Une Force en mouvement peut Déborder une Force ennemie si elle bénéficie d'un ratio de PE (8.31) supérieur ou égal à 9–1, et compte un plus grand nombre de PE de cavalerie que l'ennemi.

(6.62) Des unités à l'intérieur d'une ville, ou dans un hexagone de Montagnes ou de Marais, ne peuvent pas être Débordées. Une Force en mouvement ne peut pas traverser une rivière pour entrer directement dans un hexagone à Déborder (**les routes n'annulent pas les effets des rivières pour cette règle**). Des unités utilisant le Transport Maritime ne peuvent pas Déborder des unités dans leur hexagone de débarquement. Dans toutes ces circonstances, les règles normales de combat ou de siège s'appliquent.

(6.63) Lorsqu'une situation de Débordement s'applique, la Force en mouvement élimine purement et simplement la totalité de la Force ennemie, y compris les chefs. Les chefs de la Force en mouvement n'ont pas besoin d'effectuer un JD de Perte de Chef. Lorsque leur Force détermine ultérieurement l'Attrition subie, elle doit effectuer un ajustement d'une ligne vers le bas en raison du Débordement. La Force qui a Débordé peut continuer à se déplacer. Un Débordement n'est pas une Halte (bien qu'un joueur puisse certainement faire Halte s'il le souhaite) et la Force qui déborde n'effectue donc pas de contrôle des effets de l'Attrition au moment du Débordement.

## (6.7) Dévastation

(6.71) La Dévastation – réduction de l'aptitude des provinces à nourrir des troupes – se produit de deux façons possibles :

- Les tentatives spécifiques de Dévastation (6.72).
- Comme résultat de Réquisitions effectuées par une Force assiégeante pour nourrir ses troupes (9.33).

(6.72) La Dévastation peut être entreprise lors du Segment de Tentatives de Dévastation de la Phase de Dévastation. Un joueur peut tenter de Dévaster toute province :

- dans laquelle il a une armée d'au moins 25 PE.
- cette armée n'est pas sortie de la province lors de ce tour.
- aucune armée ennemie d'au moins 25 PE ne se trouve à l'extérieur d'une ville dans cette province.

(6.73) **Procédure :** Pour Dévaster une province le joueur note le nombre de PE dont il dispose, et consulte la Table de Dévastation (sur la Fiche d'aides de jeu #2) pour déterminer la Valeur de Dévastation de ces PE. Il lance ensuite un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Dévastation, cette province est Dévastée et marquée d'un marqueur [*Devastated*].

(6.74) **Effets :** La Dévastation double la Valeur d'Attrition de la province, ainsi que le coût du mouvement par route dans cette province. Elle n'a pas d'influence sur les coûts d'Attrition des hexagones de Montagnes/Marais.

(6.75) **Rétablissement :** La Dévastation n'est pas permanente ; les provinces peuvent se rétablir. Dans le Segment de Rétablissement Post-Dévastation (F/1), un des joueurs (peu importe lequel) lance un dé pour chaque province Dévastée. Le résultat est modifié selon le nombre total de PE (des deux joueurs) qui ne sont pas à l'intérieur d'une ville. Consultez la Table de Dévastation pour déterminer la Valeur de Dévastation des PE présents et lancez

un dé, en soustrayant du résultat la Valeur de Dévastation. Si le JD modifié est supérieur à la Valeur d'Attrition imprimée de la province, la province se rétablit. Retirez le marqueur.

**EXEMPLE DE RÉTABLISSEMENT POST-DÉVASTATION** {voir illustration p. 13} : La Campania a été Dévastée. Elle a une Valeur d'Attrition de '2', mais il y a une armée carthaginoise de 145 PE en 4711. Sa présence va entraîner un MJD de -3. Une légion romaine se trouve également à l'intérieur de Capua, mais ses effectifs ne sont pas pris en compte. Un joueur lance le dé et obtient un '4'. Le JD modifié est un '1', qui n'est pas supérieur à la valeur de la province ; celle-ci reste donc Dévastée.

(6.76) Pour la Dévastation due aux Réquisitions (9.33), le joueur désirant effectuer des Réquisitions entreprend le même JD qu'en 6.73, en appliquant les mêmes résultats.

(6.77) La Dévastation peut avoir des effets négatifs sur la Diplomatie (12.31).

## (6.8) Empilement

(6.81) Il n'y a pas de limite au nombre de PE qui peuvent se trouver dans un hexagone donné à un moment donné.

*NOTE DE JEU : Surpeupler les villes peut être dangereux lorsque vient le moment de résister à un siège, comme le montrera un rapide coup d'œil à la Table des Résultats d'Attrition. Tout ce petit monde doit manger.*

(6.82) Il est possible que deux Forces adverses occupent le même hexagone, sans que l'une d'elles se trouve à l'intérieur d'une ville. Ceci est autorisé.

## (7.0) LE SYSTÈME DE SUPÉRIORITÉ NAVALE

Les règles qui suivent ne sont utilisées que dans les scénarios qui l'indiquent.

*NOTE DE CONCEPTION : Ces règles sont utilisées dans les scénarios couvrant des périodes durant lesquelles l'activité navale fut minimale. Le système de Supériorité Navale traite du principal problème : les incroyables dangers qui planaient sur toute traversée de la Méditerranée, à bord de navires inadaptés à cette fin.*

### (7.1) Supériorité Navale

(7.11) Les mers sont divisées en Zones Maritimes. Au début d'un scénario, chaque Zone Maritime se voit attribuer un Niveau de Supériorité Navale (SN), qui représente la supériorité d'un des camps sur l'autre, en terme de présence navale et de capacité à patrouiller dans cette zone.

*NOTE DE JEU : Sur la carte d'Italie, le détroit de Messana est une Zone Maritime séparée ; le détroit entre la Corsica et la Sardinia n'en est pas une.*

(7.12) **Marqueurs de SN** : Le Niveau de Supériorité Navale de chaque joueur est représenté par un marqueur, placé dans une Zone Maritime donnée, et qui porte un nombre allant de +4 (le meilleur) à -4 (pas une galère en vue), en passant par 0

(équilibre des puissances). Le Niveau SN représente le degré de supériorité d'un camp sur l'autre ; il modifie les JD de Transport Maritime et d'Assaut contre les ports (9.43). Un niveau de "+4" équivaut à la suprématie navale. Placez un marqueur de SN dans chacune des Zones Maritimes pour en noter le Niveau SN.

*EXEMPLE : Un marqueur de SN [+3] romain et un [-3] carthaginois en Mare Tyrrhenum indiquent les présences navales respectives et relatives des deux camps dans cette mer. Notez qu'un "déséquilibre" des marqueurs de SN est possible ; par exemple, [+3] et [-1]. Ceci se produit dans certains scénarios, comme L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE, dans lequel il existe d'autres facteurs que ceux mis en œuvre uniquement par les deux protagonistes.*

(7.13) **Effets** : Chaque fois qu'un joueur souhaite transporter des unités par mer (7.2) il ajoute (ou soustrait) au JD son Niveau SN pour la Zone Maritime la "moins favorable" dans laquelle il se déplace. Ainsi, un joueur qui débute un Transport Maritime dans une Zone de Niveau SN "+1", entre dans une Zone "+2", puis dans une Zone "-1" doit soustraire 1 de son JD de Transport Maritime (en plus d'autres MJD éventuels ; 7.24), parce que la Zone de Niveau SN "-1" était la "moins favorable".

(7.14) Une modification des Niveaux SN est possible, représentant soit une redistribution des ressources navales (7.15), soit la construction de nouvelles flottes (RRR 7.11), toutes deux représentées de façon abstraite. Redistribution et construction sont réalisables lorsque les instructions du scénario le précisent.

(7.15) **Redistribution** : Durant le Segment de Construction/Redistribution de Supériorité Navale, un joueur peut modifier en sa faveur, d'un nombre quelconque de niveaux, le Niveau SN d'une Zone Maritime, en enlevant ce même nombre de Niveaux SN d'autres Zones. Un seul Niveau SN peut être retranché d'une Zone donnée lors d'un même tour. Lorsque vous modifiez votre Niveau SN dans une Zone, modifiez le Niveau SN du joueur adverse dans cette Zone d'une même quantité, mais opposée.

*EXEMPLE : Les Niveaux SN de la Mare Tyrrhenum et de la Mare Adriaticum sont Rome "+4" Carthage "-4". Le joueur romain souhaite augmenter sa présence en Mare Africum, dont les Niveaux SN sont actuellement Rome "-1" Carthage "+1". Il enlève un niveau en Mare Tyrrhenum et en Mare Adriaticum, les réduisant à Rome "+3" Carthage "-3", et augmente sa présence en Mare Africum en faisant passer les Niveaux SN à Rome "+1" Carthage "-1".*

(7.16) Un joueur peut à la fois redistribuer et construire des Niveaux SN lors de la même phase. La redistribution n'a aucun effet sur les levées de légions ou de troupes.

(7.17) Certains des résultats de la Table de Transport Maritime ont une influence sur les Niveaux SN ; ces résultats sont clairement indiqués et représentent la perte de galères, etc. Notez toutefois que les Niveaux SN ne peuvent jamais dépasser "+4" ou "-4".

### (7.2) Transport Maritime

(7.21) Des unités de combat terrestres peuvent traverser des hexagones côtiers et de haute mer. Pour ce faire, une Force doit entrer dans un port et faire Halte. Si le chef réussit son

JD de Continuation, ou s'il commence sa Phase de Campagne à l'intérieur d'un port, il annonce alors son désir de se déplacer par mer, trace le parcours du mouvement le long des hexagones de mer (7.24), puis effectue un JD sur la Table de Transport Maritime (sur la Fiche d'aides de jeu #2) et en applique les résultats.

(7.22) Les Transports Maritimes doivent tous débiter à l'intérieur d'une ville portuaire. Les unités transportées peuvent débarquer dans un hexagone de port ou, avec de strictes limitations, dans certains types d'hexagones, indiqués dans la Table des Capacités Portuaires. Les unités peuvent se retrouver Dispersées (7.28). Il existe trois types de ports : Majeur, Secondaire et Mineur ; les deux derniers ont des limitations de débarquement et d'embarquement (7.25).

*NOTE DE CONCEPTION (carte d'Italie) : Thurii (5509) EST un port, même si elle se trouve à l'intérieur des terres. De nombreuses sources identifient Thurii comme un port praticable – et toutes les cartes la placent à l'endroit où elle se trouve. Il est probable que la rivière qui la traverse était accessible à la navigation commerciale. On peut considérer qu'un Transport Maritime atteignant 5508 ou 5609 s'est arrêté à Thurii.*

*NOTE DE JEU : L'aptitude à débarquer de petites forces dans des hexagones ne contenant pas de port permet d'effectuer des "raids", une tactique souvent employée à cette époque – avec divers degrés de succès.*

(7.23) Il n'y a pas de limite à la distance sur laquelle les joueurs peuvent tenter de transporter des unités lors d'une Opération de Transport Maritime, mais le succès du mouvement dépend du résultat obtenu sur la Table de Transport Maritime. Cette dernière détermine si toutes les unités transportées, une partie d'entre elles seulement, ou même aucune arrivent à bon port. Comme l'indique 7.24, le joueur en mouvement doit noter la route d'hexagones de mer qui va être empruntée. Utilisez les marqueurs [Naval Trns] pour désigner les unités "en mer" et l'endroit où elles se trouvent.

(7.24) Le JD de Transport Maritime peut être modifié comme suit :

- Niveau de Supériorité Navale (7.13)
- Pour chaque tranche complète de 20 hexagones côtiers parcourus, soustrayez 1 du JD ; les quantités inférieures à 20 ne comptent pas.
- Pour chaque tranche de 5 hexagones (ou fraction de 5 hexagones) de haute mer parcourus, soustrayez 1 du JD ; les quantités inférieures à 5 comptent.

**Légende de l'illustration (p. 14) :**

Caralis to Drepanum: de Caralis à Drepanum  
Neapolis to Messana: de Neapolis à Messana

*EXEMPLE : Le voyage de Neapolis à Messana n'entraîne pas de MJD, puisqu'il fait moins de 20 hexagones côtiers. Un Transport Maritime de Caralis (Sardinia) à Drepanum entraîne un MJD de -2, puisqu'il comporte 7 hexagones de haute mer (et quelques hexagones côtiers, qui n'ont pas d'effet).*

*NOTE DE CONCEPTION & NOTE HISTORIQUE : Comme nous l'indiquons dans l'introduction de ce chapitre, les trirèmes et quinquères, les galères de l'époque, étaient inadaptes aux longs déplacements en haute mer – non*

*seulement parce que leur tenue à la mer était relativement mauvaise, mais aussi parce qu'elles ne pouvaient pas transporter de grandes quantités d'approvisionnements. Par conséquent, la majeure partie (disons 95%) des voyages consistait en de brefs sauts de puce le long des côtes, entre deux ports ou plages amis. C'était fastidieux – mais c'était sûr. Les joueurs découvriront qu'il est plus prudent d'effectuer de courts voyages.*

(7.25) **Capacités portuaires** : Le nombre de PE qui peuvent volontairement embarquer et débarquer dans un port est limité par la taille de ce port. Consultez la Table des Capacités Portuaires sur la Fiche d'aides de jeu #2. Les restrictions portuaires ne s'appliquent pas lors de la traversée d'un détroit (6.38).

(7.26) **Procédure de Halte** : Les unités transportées doivent faire Halte – terminer leur mouvement – dans un hexagone côtier. Elles ne sont pas obligées de débarquer à ce moment-là, mais elles ne peuvent pas faire Halte dans un hexagone entier de mer. Lorsqu'il fait Halte, le joueur doit effectuer un JD sur la Table de Transport Maritime pour le chemin parcouru, applique les pertes éventuellement subies, puis s'il le souhaite effectue un JD de Continuation. Lorsque la Table indique un résultat "Dispersé" (7.28), celui-ci est appliqué sur le champ !! Une Force placée sous un marqueur [Naval Trns] ne peut pas faire Halte dans un hexagone côtier occupé par des unités terrestres ennemies, ou dans un hexagone côtier adjacent à un hexagone de ville contenant une garnison, sauf pour débarquer.

(7.27) **Attaques amphibies** : Une Force fait Halte dès qu'elle a débarqué. Il n'y a pas de JD d'Attrition (il est compris dans le JD de Transport Maritime). Si l'hexagone est occupé et que la Force active désire attaquer, un MJD de -3 s'applique au JD sur la Table des Résultats de Bataille (TRB). Si elle n'attaque pas mais se retrouve, avant de quitter l'hexagone de débarquement, attaquée par des forces ennemies lors de ce Tour, un MJD de +3 s'applique au JD de l'attaquant sur la TRB.

(7.28) **Dispersion** : Si le résultat du JD de Transport Maritime indique une Dispersion, la Force débarque, mais elle est placée sous un marqueur [Scatter]. De plus, effectuez un JD de Perte de Chef (8.6) pour chacun des chefs qu'elle comprend. Une Force Dispersée est traitée comme si elle était Neutralisée (8.55). Un chef doit utiliser une Opération entière pour retirer le marqueur [Scatter], après quoi la Force retrouve un statut normal.

(7.29) **Dispersion automatique de fin de tour** : Toutes les unités qui se trouvent en cours de Transport Maritime – c'est-à-dire, qui n'ont pas débarqué – quand le tour prend fin sont automatiquement Dispersées dans l'hexagone côtier qu'elles occupent. Si l'hexagone côtier est occupé par l'ennemi, on considère que la flotte a été coulée et les chefs et PE sont éliminés.

## (7.3) Traversée des détroits

(7.31) La carte d'Italie comporte deux détroits, en travers desquels des unités terrestres peuvent passer directement d'un port à un autre sans utiliser le Transport Maritime. Cependant, les unités qui traversent doivent vérifier si des flottes ennemies, représentées par le Niveau SN de la Zone Maritime, ont intercepté la traversée et déclenché une bataille

navale (voyez aussi 6.38). Toute traversée de détroit dans lequel le joueur en mouvement a un Niveau SN inférieur à “+4” présente la possibilité d’une interception. Si le joueur a un Niveau SN de “+4” dans ce détroit (ou cette Zone), la traversée se déroule sans incident (et n’entraîne pas d’Attrition de Mouvement).

(7.32) Pour voir si la traversée a rencontré une opposition, le joueur en mouvement lance le dé, modifie le JD de la valeur de son Niveau SN, et consulte la Table de Traversée des Détroits (sur la Fiche d’aides de jeu #2).

*EXEMPLE : Une Force tente de traverser un détroit où le Niveau SN de son camp est “-1”. La traversée est interceptée sur un JD non modifié de ‘4’ ou moins, le -1 réduisant ce résultat au ‘3’ ou moins nécessaire.*

(7.33) Si la traversée a rencontré une opposition, le joueur en mouvement suit les instructions de la table pour voir combien de ses PE ont été éventuellement perdus, selon son Niveau SN.

*EXEMPLE : Le Niveau SN est de “+2”, le JD est un ‘5’.  $5 - 2 = 3$ , multiplié par deux = 6. La Force perd 6 PE. (De toute évidence, si un des facteurs est un ‘0’, il n’y aura pas de pertes.) Si le Niveau SN est de “-1”, le joueur croise la ligne A de la Table des Résultats d’Attrition avec la taille de la Force, et perd le nombre de PE indiqué.*

(7.34) Si des PE de cavalerie ou d’éléphants sont présents, ceux-ci doivent subir au moins un tiers des pertes, jusqu’à élimination complète des deux types d’unités si besoin est.

## (8.0) COMBAT TERRESTRE

*NOTE DE CONCEPTION : Le concept de base et la théorie historique appliqués ici sont que dans les batailles de l’Antiquité, la victoire était due à la combinaison de la compétence des commandants, d’une supériorité en cavalerie, et d’une position tactique avantageuse. Les Romains ajoutèrent un peu de piment à ce mélange en y incorporant discipline et entraînement. Si les effectifs même n’étaient pas sans importance, ils étaient rarement le facteur décisif.*

### (8.1) Unités de combat et effectifs

(8.11) Il existe quatre types différents d’unités de combat terrestres (infanterie, cavalerie, éléphants et engins de sièges), qui reflètent les systèmes tactiques de base de l’époque, quelque peu simplifiés et homogénéisés pour les besoins du jeu. La liste des différents types figure en 2.2.

(8.12) Chaque Force est composée de pions représentant les effectifs de chaque type d’unité de combat au sein de chacun des différents Contingents.

*EXEMPLE : Une armée typique sous les ordres de Pyrrhus pourrait être composée de :*

- 20 PE d’infanterie [Epirote] (10 000 fantassins)*
- 10 PE d’infanterie [Tarentine] (5 000 fantassins)*
- 2 PE d’infanterie [Italian] (Bruttium) (1 000 fantassins)*
- 4 PE d’infanterie [Greek] (2 000 fantassins)*
- 10 PE de cavalerie [Epirote] d’Élite (3 000 cavaliers)*

*4 PE de cavalerie [Greek] (1 200 cavaliers)*

*2 PE d’éléphants (20 éléphants)*

*Cette Force est représentée par des unités de combat aux valeurs d’effectifs appropriées pour chacune des sept combinaisons de Contingent et de type. Cette pile de pions, assez malcommode à manier, est ensuite placée dans une des cases d’armée de la Fiche d’armées non romaine, alors que le marqueur [Epirus Army] correspondant et le pion de chef [Pyrrhus] représentent la Force sur la carte – à moins que vous ne préfériez l’effet “tour de Pisa” produit par tous ces pions empilés sur la carte.*

*NOTE DE JEU : Ceux d’entre vous qui apprécient une petite dose de “brouillard de la guerre” peuvent décider qu’il est interdit d’inspecter ce qui se trouve sous le pion du chef (ou dans sa case de la Fiche d’armées).*

(8.13) Il existe deux types de légions : les Légions Romaines (LR ; composées de citoyens), et les Légions Alliées (LA ; composées d’alliés non citoyens). En général (mais pas toujours), une LR opérait en tandem avec sa LA, formant ce qu’on appelait une Double Légion. Chaque LR et LA est représentée par son propre pion, auquel sont affectées des unités de combat d’effectifs et type appropriés. Dans la plupart des scénarios, chaque légion est limitée aux effectifs maximaux suivants :

Légion Romaine : 9 PE d’infanterie, 1 PE de cavalerie

Légion Alliée : 9 PE d’infanterie, 3 PE de cavalerie

Tous les autres types d’unités de combat – alliés, Auxiliaires (RRR 10.28) – sont traités comme faisant partie de cette Force, mais sont distincts des légions proprement dites.

(8.14) Les effectifs actuels d’une légion sont indiqués en plaçant sur la carte le nombre de PE [Legion] appropriés, sous le pion [RL] ou [AL]. Vous pouvez aussi placer le pion [RL] ou [AL] et les unités de combat sur la Fiche d’armées romaine (fortement recommandé).

*NOTE DE JEU : Prenons l’exemple d’une Armée Consulaire de deux Doubles Légions, la “I” et la “X”. Les unités de combat et les pions [RL] et [AL] des légions “I” et “X” sont placées, sur la Fiche d’armées romaine, dans les cases respectives de cette armée. Le marqueur [Consular Army] correspondant est placé sur la carte avec le chef de l’armée. Le même principe s’applique aux armées non romaines et à leur Fiche. Notez qu’il est également possible de placer des marqueurs sur la Fiche d’armées, pour indiquer l’office actuel des chefs (Consul Militaire, Proconsul), leur province d’affectation, les Statuts Post-Bataille, etc.*

*NOTE DE CONCEPTION & NOTE HISTORIQUE : Les effectifs numériques théoriques des légions varia d’une décennie à l’autre, d’un consul à l’autre, d’une campagne à l’autre, d’une bataille à l’autre. Cependant, exception faite de l’époque des guerres samnites, la légion “standard” semble avoir été constituée de 4 200 fantassins... même si les légions alliées aient parfois pu compter jusqu’à 6 000 fantassins. Quant à la cavalerie, les légions de citoyens de l’époque républicaine en manquaient notablement... et lorsque ça n’était pas le cas (par exemple, certaines sources prétendent que les effectifs de cavalerie des légions romaines affrontant Pyrrhus à Ausculum en 279 av. JC représentaient 40% de ceux de l’infanterie, chiffre que nous trouvons plutôt difficile à avaler), elle était habituellement si mal manœuvrée*

– une tradition romaine – qu'elle aurait tout aussi bien pu ne disposer que de la moitié des effectifs qui lui sont attribués.

(8.15) **Entraînement** : Chaque Légion Romaine peut être de deux niveaux d'Entraînement différents : Vétéran ou Recrue. Les deux faces des pions [RL] permettent d'indiquer l'un ou l'autre des niveaux, et les scénarios indiquent le niveau de départ de chaque Légion Romaine. Les joueurs retournent simplement le pion lorsque le niveau d'entraînement d'une légion change, que ce soit en mieux ou en pire. Toutes les LR levées pendant la partie sont de niveau Recrue. Les Légions Alliées (LA) sont toujours des légions de niveau Recrue ; elles ne peuvent jamais passer au niveau Vétéran.

(8.16) Le niveau d'Entraînement d'une légion peut diminuer ou augmenter, comme suit :

- Si une Force romaine remporte une Victoire Majeure (8.5), le joueur romain peut choisir deux des LR de cette Force et augmenter leur niveau d'Entraînement.
- Si une Force romaine remporte une victoire, mais pas une Victoire Majeure, le joueur romain peut augmenter le niveau d'Entraînement d'une LR de cette Force.
- Si une Force romaine subit une Défaite Majeure (c'est-à-dire, l'ennemi remporte une Victoire Majeure), le niveau d'Entraînement de toutes les LR de cette Force ayant été réduites à moins de 6 PE d'infanterie retombe au niveau Recrue. Le niveau d'Entraînement d'une légion ne peut tomber en dessous de Recrue.
- Si une Force romaine subit une défaite, mais pas une Défaite Majeure, la LR de niveau Vétéran ayant subi les pertes les plus lourdes est réduite au niveau Recrue. En cas d'égalité, le Romain choisit la LR affectée.
- Entraînement (RRR 5.18 C).

*NOTE DE CONCEPTION* : Les termes "vétérans" et "recrues" sont purement des termes de jeu.

(8.17) **Unités d'Élite** : Certaines unités des armées non romaines peuvent être désignées par le scénario comme étant des unités d'Élite. Les unités de combat portant la mention [Elite] doivent être employées pour représenter ces unités. Par exemple, dans le scénario L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE, la cavalerie lourde thessalienne de Pyrrhus (10 PE de cavalerie [Epirote]) constitue une unité d'Élite.

Tout PE d'Élite détaché de la Force initiale, ou qui s'en retrouve séparé pour n'importe quelle raison, est remplacé par un PE normal de mêmes Contingent et type.

## (8.2) Pré-Combat : Attaque, Refus du Combat, et Coordination

La Séquence Générale de Résolution Pré-Combat est la suivante :

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).

(8.21) Un combat a lieu suite à une Opération d'Attaque ou une Interception réussie (6.5). Afin qu'un joueur puisse mener une attaque, des unités ennemies doivent se trouver, à l'extérieur d'une ville, dans le même hexagone que sa Force. Une Force ennemie à l'intérieur d'une ville ne peut pas être l'objet d'une Opération d'Attaque (voir à la place les règles de siège, 9.0). Le fait d'attaquer est strictement volontaire (sauf pour les Interceptions), et des Forces adverses peuvent coexister dans le même hexagone. Une Force comprenant ne serait-ce qu'une seule unité Neutralisée ne peut pas attaquer. Toutes les unités de la Force attaquante et toutes les unités ennemies ne se trouvant pas à l'intérieur d'une ville doivent participer au combat.

*NOTE DE JEU* : La Force attaquante n'est pas obligée de comprendre toutes les unités amies dans l'hexagone. Si le joueur a commencé sa Phase de Campagne dans l'hexagone, il peut définir sa Force comme bon lui semble, à condition de respecter les règles de commandement. Si le joueur est entré dans l'hexagone, il peut détacher des unités indésirables, ou ramasser des unités, bien qu'il s'agisse alors d'une Halte (6.25) nécessitant un JD de Continuation pour ne serait-ce qu'annoncer l'Opération d'Attaque. La Coordination (8.27) est une méthode souvent plus efficace.

(8.22) **Refuser le Combat** : Le défenseur potentiel – la Force inactive – peut tenter de Refuser le Combat immédiatement après que l'attaquant a fait part de ses intentions. Il ne peut le faire que si sa Force est sous les ordres d'un chef. Une Force ne peut pas tenter de Refuser le Combat si :

- Elle a été Interceptée.
- Elle ne peut pas quitter l'hexagone (8.23) ou ne peut pas entrer dans une ville amie située dans le même hexagone.
- Elle est en train d'être Débordée (6.6).

*NOTE DE JEU* : Les Forces à l'intérieur d'une ville peuvent tenter de Refuser le Combat – plutôt que de risquer un siège – au moment où le siège est annoncé.

(8.23) **Procédure de Refus du Combat** : Pour déterminer si un défenseur potentiel réussit à Refuser le Combat, le joueur lance le dé. Si le JD modifié (voir les MJD ci-dessous) est inférieur ou égal à la Valeur de Campagne de son chef, sa Force peut s'éloigner d'un ou deux hexagones de l'attaquant, accumulant 1 PPA (6.43) pour chaque hexagone Plat ou Accidenté, et 2 PPA pour chaque hexagone de Montagnes ou Marais. Si l'attaquant est entré dans l'hexagone pour mener l'attaque, la Force Refusant le Combat ne peut pas sortir par le côté d'hexagone qu'il a traversé ; elle ne peut pas non plus entrer dans un hexagone infranchissable, traverser un côté d'hexagone infranchissable, ou entrer dans un hexagone dans lequel elle est déjà entrée. Elle peut entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi, mais ne peut alors pas quitter cet hexagone, sauf s'il est également occupé par une Force amie qui n'est pas à l'intérieur d'une ville. Une Force Refusant le Combat peut entrer dans une ville amie non Assiégée qui se trouve dans le même hexagone.

**Exception #1 :** Les pertes d'Attrition occasionnées par un Refus du Combat ne peuvent pas dépasser 10% des PE impliqués.

**Exception #2 :** Il n'y a pas d'Attrition si le repli se termine à l'intérieur d'une ville amie, quelle que soit sa taille.

Si le JD modifié est supérieur à la Valeur de Campagne du chef, la Force est coincée et doit se défendre avec un +2 au JD de Bataille (8.31). La décision de Refuser le Combat peut s'avérer lourde de conséquences.

MJD de Refus du Combat :

- 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).

La procédure ci-dessus est résumée dans la Table de Refus du Combat (voir Fiche d'aides de jeu #1).

(8.24) **Poursuite :** Si un défenseur parvient à Refuser le Combat, l'attaquant peut continuer à se déplacer à condition de réussir le JD de Continuation nécessaire (5.25). Il est alors libre de pourchasser l'armée qui se replie. Si celle-ci souhaite encore Refuser le Combat, elle doit à nouveau suivre la procédure entière (JD et tout le reste).

*EXEMPLE DE REFUS DU COMBAT {voir illustration p. 17} : Hannibal se trouve à Florentia (2414) ; il se déplace en 2815 pour attaquer le Consul P. Scipio (Valeur de Campagne de 6), CC de deux Armées Consulaires (73 PE). Le joueur romain décide d'essayer de Refuser le Combat avec Hannibal. Scipio se trouve dans un rayon de deux hexagones de Clusium, vers laquelle il va essayer de se replier (ce qui lui vaut un MJD de -1), et il a un Point de Ruse, qu'il va utiliser (ce qui lui vaut un MJD de -1). Hannibal choisit de ne pas utiliser de Ruse, mais Scipio étant romain, un MJD de +4 s'applique. Scipio se retrouve donc avec un MJD de +2. Le joueur romain obtient un '3', auquel il ajoute ce +2, pour un résultat modifié de '5', qui est inférieur à sa Valeur de Campagne. Scipio se déplace de deux hexagones jusqu'à Clusium, dans laquelle il entre sans avoir à contrôler les effets de l'Attrition. Si le résultat avait été un '6', le total modifié de '8' aurait signifié que le Refus du Combat n'était pas possible. Scipio aurait été forcé de se défendre et ses tergiversations auraient fait bénéficier Hannibal d'un MJD de +2 sur la TRB (8.31).*

(8.25) **Coordination des attaques :** L'attaquant et/ou le défenseur peut tenter de Coordonner son attaque/défense avec une autre Force amie commandée par un chef et qui se trouve dans un rayon de trois hexagones. Les tentatives de Coordination ont lieu après le JD de Continuation du joueur adverse. Chaque joueur ne peut faire intervenir qu'une seule Force supplémentaire par Coordination, quel que soit le nombre de Forces qui se trouvent à portée. Le joueur dont la

Force est la plus proche, en nombre d'hexagones, tente de Coordonner le premier. Si les deux joueurs ont des Forces équidistantes qui remplissent les conditions de Coordination, le défenseur effectue sa tentative le premier. La Coordination a lieu après les tentatives de Refus du Combat, et les Forces qui ont Refusé le Combat avec succès ne peuvent pas tenter de Coordination pendant cette Phase de Campagne.

(8.26) **Procédure de Coordination :** La distance maximale de Coordination est de trois hexagones. Pour déterminer si une armée inactive peut se joindre à la bataille, suivez les instructions ci-dessous (après que la Force en mouvement a contrôlé les effets de l'Attrition et que la bataille est sur le point de commencer) :

1. Le joueur souhaitant effectuer une Coordination additionne les Valeurs de Campagne de ses deux chefs impliqués dans la tentative. Il divise ensuite le total par deux, arrondi à l'entier inférieur.
2. Du total obtenu ci-dessus, il soustrait le nombre d'hexagones entre les deux chefs, en comptant l'hexagone du chef inactif, mais pas celui du chef actif. Il soustrait également le nombre de côtés d'hexagone de rivière devant être traversés sans route. Les hexagones de Montagnes et de Marais ne peuvent pas être utilisés pour effectuer une Coordination.
3. Le joueur lance à présent un dé. Si le résultat est supérieur au total calculé dans les points 1 et 2, la tentative de Coordination échoue.
4. Si le résultat est inférieur ou égal au total, la Coordination est effectuée, l'armée inactive est déplacée dans l'hexagone de la bataille et subit les pertes d'Attrition entraînées par ce mouvement. Elle devient alors une partie de la Force active dans cet hexagone. Le chef actif commande la Force combinée.

*NOTE DE JEU : La Coordination, phénomène rare dans la guerre antique, se produira tout aussi rarement dans le jeu.*

La procédure ci-dessus est résumée dans la Table de Coordination (sur la Fiche d'aides de jeu #1).

*EXEMPLE DE COORDINATION {voir illustration p. 17} : Gaius Pontius, généralissime de l'armée samnite, entre dans un hexagone pour attaquer une Armée Consulaire romaine. À deux hexagones de distance (sans rivière) se trouve une autre armée samnite sous les ordres d'Egnatius, que Pontius souhaite ajouter à l'attaque. La Valeur de Campagne de Pontius est '5' ; celle d'Egnatius est '4'.  $5 + 4 = 9$ , divisé par deux égale 4 ;  $-2$  (hexagones) = 2. Le joueur samnite obtient un '1' sur le JD, l'armée d'Egnatius est donc déplacée pour se joindre à celle de Pontius.*

(8.27) Deux Forces distinctes mais amies se trouvant dans le même hexagone et qui souhaitent s'unir pour une attaque ou une défense réussissent automatiquement leur Coordination. Cependant, une Force se trouvant à l'intérieur d'une ville doit toujours effectuer un JD de Coordination pour se joindre à une autre qui ne se trouverait pas à l'intérieur de cette ville.

*NOTE DE JEU : Cela peut se produire pendant un siège, dans lequel une Force est en train d'Assiéger pendant qu'une autre poireaute aux alentours, sans prendre part au siège.*

## (8.3) Résolution du combat

Tout combat autre qu'un siège est résolu sur la Table des Résultats de Bataille (TRB) sur la Fiche d'aides de jeu #1. La table rassemble la liste des résultats ajustés du lancer d'un dé à 10 faces, allant de -13 à +22, soit un total de 36 résultats possibles. Pour résoudre une bataille donnée :

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).

(8.31) **Les Modificateurs au JD de Bataille.** Les MJD positifs (+) favorisent l'attaquant ; les MJD négatifs (-) aident le défenseur.

**Aptitude tactique des chefs :** La comparaison des aptitudes tactiques engendre un MJD pouvant aller jusqu'à +/-9. La section (8.32) présente en détail la façon de calculer ce MJD.

**Capacité de Commandement romaine :** S'il attaque, le joueur romain soustrait un nombre égal au nombre de légions qui dépassent sa Capacité de Commandement ; s'il défend, l'attaquant ajoute ce nombre. S'il ne dépasse pas la limite, il n'y a pas de MJD (RRR 5.24).

**Points de Bataille de Chef Subalterne :** Les chefs inactifs faisant partie de la Force peuvent utiliser leur Valeur de Bataille de Subalterne comme MJD (avec un maximum de 2 points par joueur/Force). Les chefs activés ne peuvent pas utiliser leur Valeur de Bataille de Subalterne pour influencer sur le combat ; ils utilisent leur Lettre de Bataille.

**Ratio de combat :** L'attaquant fait la somme de ses PE et la compare au total de PE dont dispose le défenseur. Cette comparaison est exprimée sous la forme d'un ratio simplifié, arrondi en faveur du défenseur. Les joueurs consultent ensuite la Table de Ratio de Combat (Fiche d'aides de jeu #1) pour voir quel MJD leur procure ce ratio. Les ratios sont toujours exprimés du point de vue de l'attaquant, aussi les ratios en faveur de l'attaquant génèrent-ils un MJD positif, tandis que ceux en faveur du défenseur entraînent un MJD négatif. Les PE d'éléphants ne sont pas inclus dans ces calculs.

**Supériorité de cavalerie :** Déterminez la différence en effectifs de cavalerie en soustrayant les PE de cavalerie du joueur à la plus petite quantité de ceux du joueur à la plus grande quantité. Consultez ensuite la Table de Supériorité de Cavalerie (Fiche d'aides de jeu #1) et croisez cette différence avec la nationalité de la Force et le terrain pour déterminer le MJD de Supériorité de Cavalerie.

*NOTE DE CONCEPTION : Même lorsque les Romains bénéficiaient d'une supériorité numérique en cavalerie, ils étaient généralement incapables d'en tirer un avantage conséquent.*

**Tentative ratée de Refus du Combat ou d'Interception :** +2 au JD (comme indiqué en 8.23 et 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 (et n'oubliez pas 6.35) pour entrer directement dans l'hexagone de la bataille – même s'il a emprunté une route –, il subit un MJD de -3.

**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. Ce MJD s'applique aux traversées du Fretum Siculi et du Fretum Gallicum (6.38). Et n'oubliez pas les effets de la Dispersion (7.28).

**Discipline romaine :** Ce MJD prend en compte les effets du moral et de l'Entraînement (8.15) supérieurs des Romains ainsi que leur flexibilité tactique tant exaltée. 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 :** Ce MJD s'applique aux armées qui ne sont pas composées de PE [*Legion*]. Le joueur modifie le JD de 1 en sa faveur (+1 en attaque, -1 en défense) pour chaque type d'unité et Contingent d'Élite (quel qu'en soit l'effectif) qui fait partie de sa Force. Les MJD dus à des unités de cavalerie d'Élite s'appliquent même si la bataille a lieu dans un hexagone de Montagnes ou de Marais.

**Effets des Statuts Post-Bataille :** Consultez la Table des Effets des Statuts Post-Bataille pour déterminer le MJD applicable à la bataille. Si une Force compte des PE avec plusieurs statuts différents, utilisez le plus défavorable.

**Éléphants :** Consultez la Table des Éléphants de Guerre (Fiche d'aides de jeu #1).

Tous les MJD ci-dessus sont cumulatifs, et il n'existe pas de limite supérieure ou inférieure quant au MJD total possible, autre que celle imposée par les résultats la TRB.

(8.32) **Aptitude tactique des chefs :** Ce MJD, dont l'impact peut être le plus important sur la TRB, représente l'effet de la différence relative entre les aptitudes tactiques des deux chefs. Cette comparaison est principalement basée sur les Lettres de Bataille des chefs en question, mais elle tient aussi compte des variations possibles de leur savoir-faire tactique, selon l'inspiration du moment. Pour déterminer le MJD d'Aptitude Tactique, les joueurs utilisent la Table d'Aptitude Tactique des Chefs (sur la Fiche d'aides de jeu #1), comme suit :

ÉTAPE 1 : Chaque joueur note la Lettre de Bataille du chef qui commande la Force impliquée dans la bataille (5.41).

ÉTAPE 2 : Il lance ensuite un dé et croise le résultat de ce JD avec la Lettre, sur la Table d'Aptitude de Bataille des Chefs, pour obtenir la Valeur Tactique du chef dans cette bataille.

ÉTAPE 3 : Le chef à la Valeur Tactique la plus élevée soustrait à présent de sa Valeur Tactique celle du chef à la valeur inférieure ; le résultat est le MJD en sa faveur.

**DÉFENSEURS SANS CHEF :** Si une Force sans chef est attaquée, on considère pour les besoins de cette règle qu'elle est commandée par un chef avec une Valeur Tactique de "0".

**Pertes de Combat**

(8.33) Les résultats sont exprimés sous forme de pourcentage de PE perdus par l'attaquant (à gauche de la barre oblique) et par le défenseur (à droite de la barre oblique). Un résultat "30/20" signifie par exemple que l'attaquant perd 30% de ses troupes, le défenseur 20%. **Le pourcentage de pertes indiqué par la TRB est ajusté comme suit :**

- Si le MJD de Ratio de Combat était supérieur à +3, les pertes de l'attaquant sont réduites de 5% pour chaque MJD supérieur à +3. Si le résultat de l'attaquant sur la TRB était "\*", celui-ci ne subit aucune perte.
- Si le MJD de Ratio de Combat était inférieur à -3, les pertes du défenseur sont réduites de 5% pour chaque MJD inférieur à -3. Si le résultat du défenseur sur la TRB était "\*", celui-ci ne subit aucune perte.

Une fois ajusté, un pourcentage ne peut jamais être supérieur à 100% ou inférieur à 0%. Une Force de 1 PE est éliminée automatiquement lors d'une bataille dans laquelle l'une ou l'autre des conditions ci-dessus s'applique. Le pourcentage de pertes n'est pas ajusté s'il est la conséquence d'un JD de Résultat Imprévisible. De plus, c'est le pourcentage non ajusté de la TRB qui est utilisé pour déterminer quel camp bat en retraite (8.37).

*EXEMPLE : Une Force de 50 PE attaque une Force de 10 PE et obtient un résultat "10/30" sur la TRB. L'attaquant ne subit aucune perte, tandis que le défenseur perd 3 PE (30% de 10) et doit battre en retraite.*

(8.34) Le pourcentage de pertes s'applique à chaque différent type d'unité de combat de chaque Contingent. Il est appliqué séparément, par type et Contingent, comme suit :

**INFANTERIE :** Consultez la Table de Pourcentage de Pertes et croisez le pourcentage obtenu sur la TRB avec l'effectif de chaque Contingent distinct pour déterminer le nombre de PE perdus. Ainsi, une Force composée d'infanterie [*Epirote*], [*Samnite*], [*Tarentine*], et [*Italian*] qui subit 20% de pertes perd 20% des PE de chaque Contingent d'infanterie distinct.

**CAVALERIE :** La cavalerie subit ses pertes sans distinction de Contingent ; cela signifie que les pourcentages de pertes s'appliquent à la cavalerie dans son ensemble, et non pas à chaque Contingent. Cependant, le Contingent comptant le plus grand nombre de PE de cavalerie dans la bataille doit perdre plus de PE que tout autre Contingent particulier. Mis à part cette obligation, le propriétaire de la cavalerie répartit ses pertes comme il le souhaite.

**LÉGIONS :** Les Romains traitent l'ensemble de leur force légionnaire comme un seul et même Contingent. Toutefois, le pourcentage de pertes est appliqué séparément à l'infanterie et à la cavalerie. Les pertes de PE au sein de chaque type doivent être réparties aussi uniformément que possible parmi les légions. Les Auxiliaires romains utilisent les méthodes de l'infanterie et de la cavalerie décrites plus haut. **Les légions auxquelles il ne reste aucun PE sont retirées de la carte.**

**ÉLÉPHANTS :** Les éléphants non Engagés (8.36) ne subissent pas de pertes.

*NOTE DE JEU : Pour utiliser la Table de Pourcentage de Pertes, croisez le pourcentage de pertes avec le nombre de PE dans le Contingent. Si la taille de la Force est inférieure ou égale à 10, lisez le résultat directement dans la table – 20% de pertes appliqués à un Contingent de 4 PE entraînent l'élimination de 1 PE. Si le nombre de PE est supérieur à 10,*

*utilisez la colonne associée au chiffre des dizaines de la taille du Contingent ajoutée au chiffre des unités – 20% de pertes appliqués à un Contingent de 25 PE causent l'élimination de  $4 + 1 = 5$  PE.*

*EXEMPLE #1 : Une armée carthaginoise composée de 78 PE d'infanterie (45 [African], 15 [Iberian], 18 [Gaul]), 18 PE de cavalerie (10 [Iberian], 8 [Numidian]) et 2 PE d'éléphants Engagés subit 20% de pertes. Son propriétaire élimine 9 PE d'infanterie [African], 3 PE d'infanterie [Iberian], 4 PE d'infanterie [Gaul], 2 PE de cavalerie [Iberian], 2 PE de cavalerie [Numidian]... et aucun PE d'éléphants (pour plus de détails à ce sujet, voir ci-dessous).*

*EXEMPLE #2 : Une Armée Consulaire, deux Double Légions à effectifs complets (36 PE d'infanterie et 10 PE de cavalerie), subit 30% de pertes. Le joueur romain élimine 3 PE de trois des légions et 2 PE de la légion restante, pour une perte totale de 11 PE d'infanterie. Il élimine ensuite 3 PE de cavalerie ; trois de ses légions en perdent chacune 1.*

(8.35) **Pertes optionnelles de cavalerie :** Un joueur peut choisir de troquer des pertes de cavalerie contre des pertes d'infanterie. Chaque PE de cavalerie qu'il choisit de perdre en plus de ceux qu'il est obligé de perdre lui permet de réduire de 2 ses pertes d'infanterie. Ainsi, en utilisant l'exemple #1 en 8.34, le joueur pourrait choisir de perdre 5 PE de cavalerie au lieu de 4, et réduire ainsi ses pertes d'infanterie de 16 à 14 PE. Ce choix doit être effectué avant la résolution des retraites (8.37).

(8.36) **Éléphants :** Les éléphants permettent, avec un peu de chance, de contrer l'utilisation de PE ennemis ou d'obtenir un MJD favorable sur la TRB. Il leur arrive aussi de pouvoir accomplir exactement le contraire. Avant de résoudre la bataille, chaque joueur décide s'il Engage ses éléphants, et combien de PE il va Engager. Pour chaque PE d'éléphants Engagé dans la bataille, le joueur lance un dé et consulte la Table des Éléphants de Guerre (Fiche d'aides de jeu #1), appliquant les résultats au fur à mesure qu'ils se produisent. Ainsi, un joueur avec 10 PE d'éléphants peut choisir d'Engager jusqu'à 10 PE et effectuer dix JD séparés. Il peut cesser d'Engager des éléphants à tout moment ; il n'est pas obligé d'en Engager un nombre particulier, même s'il l'a annoncé. Les PE d'éléphants ne sont jamais inclus dans les totaux de PE utilisés dans la résolution normale de bataille, et les éléphants non Engagés ne sont pas affectés par les pourcentages de pertes. Les PE d'éléphants Engagés *sont* affectés par les pourcentages de pertes.

Si les deux joueurs ont des PE d'éléphants, ils les Engagent un par un, en alternant leurs JD. L'attaquant Engage le premier. Si un des joueurs met fin à son Engagement, l'autre a toujours la possibilité de continuer, comme indiqué ci-dessus.

**TERRAIN :** Les éléphants ne peuvent pas être Engagés ou utilisés dans une bataille qui se déroule dans un hexagone de Montagnes ou Marais.

*NOTE DE JEU : Le joueur devrait recalculer les MJD de Ratio de Combat et de Supériorité de Cavalerie pour prendre en compte les pertes de PE occasionnées par l'Engagement des éléphants.*

**EXEMPLE DE BATAILLE**

Hannibal, avec une Lettre de Bataille 'A', attaque une armée romaine en 4705 (Plat) sous les ordres du Consul Varro, qui a une Lettre de Bataille 'E'. Le ratio des effectifs, exprimé selon le point de vue des attaquants carthageois, est de 1-2 (97 PE contre 184 PE). Cependant, Carthage a 13 PE de cavalerie de plus que les Romains. Les MJD suivants s'appliquent :

**Commandement** : Le joueur carthaginois obtient un '3' pour Hannibal, lui donnant une Valeur Tactique de '6'. Le joueur romain obtient un '6' pour Varro, l'équivalent d'une Valeur Tactique de '3'. Le 6 de Hannibal moins le 3 de Varro = un MJD de +3 en faveur des attaquants carthageois.

**Capacité de Commandement romaine** : La Lettre E de Varro signifie qu'il ne peut commander que deux Double Légions à efficacité maximum. Toutefois, il en commande 8 ici ! La différence de six ( $8 - 2 = 6$ ) donne au joueur carthaginois un +6 à son JD de Bataille.

**Chefs subalternes** : Rome n'a pas de chef avec une Valeur de Bataille de Subalterne, mais Hannibal a Mago et Maharbal, qui fournissent chacun 1 point, pour un MJD de +2 (le maximum).

**Ratio de combat** : Les Carthaginois attaquent à 1-2, ce qui équivaut à un MJD de -2.

**Supériorité de cavalerie** : Hannibal a 13 PE de cavalerie de plus que les Romains, ce qui lui donne un MJD de +4, le terrain étant Plat.

**Unités d'Élite/Vétérans** : Une des légions romaines est de niveau Vétéran, occasionnant un MJD de Discipline Romaine de -1. Cependant, la cavalerie [Numidian] de Hannibal est une unité d'Élite, qui offre un MJD de +1. Les deux MJD s'annulent mutuellement.

Il n'y a pas d'autre MJD en vigueur.

Le MJD total, exprimé du point de vue de l'attaquant, est de +13. (Dans l'ordre, d'après les étapes ci-dessus,  $3+6+2-2+4 = +13$ .) Le joueur carthaginois obtient un '9', auquel il ajoute 13 pour un résultat modifié de +22. L'armée romaine subit 75% de pertes - 138 PE !!! - ; le joueur carthaginois, dont le résultat était un (\*), obtient '4' sur un JD, et perd donc 4 PE (qui représentent moins que 5% de son total de 97 PE).

**NOTE HISTORIQUE** : L'exemple ci-dessus représente, en termes de jeu, l'écrasante défaite que Hannibal infligea aux Romains à Cannae. Notez combien les effectifs ont eu en eux-mêmes peu d'effets sur l'issue de la bataille, et combien le niveau d'aptitude du commandement des deux camps a eu une forte influence sur le résultat. Il est vrai que le JD est le meilleur que le Carthaginois puisse obtenir, mais nous n'avons pas appliqué la règle de Poursuite et Massacre (8.38).

(8.37) **Retraites** : Les retraitses ne sont pas toujours obligatoires. Il peut également arriver que les deux joueurs restent dans l'hexagone après un combat.

**RETRAITES OBLIGATOIRES** : Le joueur qui a subi sur la TRB au moins 10% de pertes de plus que son adversaire (par exemple, un résultat 20/10 signifie que l'attaquant a subi 10% de pertes de plus) doit quitter l'hexagone (battre en retraite). C'est lui le "vaincu" (8.5). Le vaincu d'une Victoire Majeure

ennemie doit également battre en retraite. Les retraitses sont menées selon la Procédure de Retraite décrite plus bas.

**ÉGALITÉS** : Si les deux joueurs subissent des pourcentages de pertes égaux, aucun des deux n'est obligé de se replier ; la retraite est volontaire, le défenseur choisissant le premier.

**STATUT "NEUTRALISÉ"** : Toute Force ayant le Statut Post-Bataille de Neutralisé (8.54) doit battre en retraite. Si les deux armées sont Neutralisées, elles restent toutes les deux où elles sont.

**RETRAITE VOLONTAIRE** : Le joueur dont les pertes sont supérieures de moins de 10% à celles de l'autre peut battre en retraite volontairement, en utilisant la Procédure de Retraite décrite ci-dessous.

Traitez un résultat (\*) comme inférieur à (<) 5%.

**PROCÉDURE DE RETRAITE** : Un joueur battant en retraite peut se replier de 3 hexagones maximum. Il doit quitter l'hexagone de départ sauf si la Force peut battre en retraite à l'intérieur d'une ville amie dans ce même hexagone. Si son adversaire est entré dans l'hexagone pour lancer l'attaque, la Force battant en retraite ne peut pas se replier par le côté d'hexagone que l'ennemi a traversé pour entrer dans cet hexagone. La Force battant en retraite ne peut pas non plus traverser un côté d'hexagone infranchissable, entrer dans un hexagone infranchissable ou un hexagone dans lequel elle est déjà entrée lors de la retraite. Une Force battant en retraite peut entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi, mais ne peut pas quitter cet hexagone, sauf si une Force amie qui n'est pas à l'intérieur d'une ville s'y trouve également. Une Force battant en retraite est éliminée si, devant quitter l'hexagone, elle ne le peut pas à cause de l'hexagone d'entrée de la Force attaquante et/ou d'un terrain infranchissable.

Une Force battant en retraite ne peut pas être Interceptée, et ne peut pas détacher de PE pendant la retraite. Une retraite occasionne 1 PPA (6.43) pour chaque hexagone parcouru au-delà du premier (2 PPA pour les hexagones de Montagnes/Marais), plus 1 PPA pour chaque côté d'hexagone de rivière traversé hors route (6.47).

(8.38) **Poursuite et Massacre** : Une Force qui doit battre en Retraite est sujette à des pertes supplémentaires, lorsque les troupes en fuite se font faucher par les vainqueurs. La possibilité d'infliger de telles pertes dépend du MJD de Supériorité de Cavalerie (8.31), mais en se basant sur les PE de cavalerie restant après la bataille. Le MJD de Supériorité de Cavalerie post-bataille du vainqueur devient le Facteur de Poursuite (FP).

- S'il n'y a pas de supériorité, il n'y a pas de poursuite.
- Si le vainqueur avait une supériorité en cavalerie, le FP minimal est de '1', même si la bataille a eu lieu dans un hexagone de Montagnes ou de Marais.

**EXEMPLE** : Après répartition des pertes, dans un hexagone Plat, un vainqueur non romain a 14 PE de cavalerie, alors que le vaincu romain en a 6. Cette supériorité en cavalerie entraîne un FP de 2.

Le joueur victorieux lance maintenant un dé et multiplie le résultat par le FP. Le résultat obtenu est le pourcentage de pertes supplémentaires que subit l'armée vaincue, arrondi à la valeur inférieure la plus proche sur la Table de Pourcentage de Pertes. Ainsi, un FP de 3 et un JD de 6 produisent une note

de boucherie de 15% (18%, arrondis aux 15% inférieurs). Quel que soit le JD, le pourcentage maximal de pertes infligées par un Massacre est limité à 50%. Les pertes sont réparties selon 8.34.

Un Massacre post-bataille n'influe pas sur les Statuts Post-Bataille (8.54) ; par contre, il peut influencer sur la détermination de la victoire.

*NOTE DE JEU : Il n'y a pas de mouvement concret lors d'une Poursuite, autre que la retraite de la Force vaincue.*

*NOTE DE CONCEPTION : Dans les batailles antiques, une bonne partie des pertes (si ce n'est pas la majorité) se produisait après que la bataille était perdue ou remportée, et ces pertes pouvaient être extrêmement lourdes. Perdre une bataille ne signifiait pas simplement avoir atteint un "point de rupture" – qui, en termes de pertes, était souvent très bas. Une défaite impliquait généralement le massacre des vaincus, au cours de leur fuite, par les vainqueurs. Une défaite se traduit généralement un désastre, même si les résultats de la bataille proprement dits ne sont pas catastrophiques.*

## (8.4) Résultats Imprévisibles

*NOTE DE CONCEPTION & NOTE HISTORIQUE : Les batailles de l'Antiquité produisaient parfois – mais pas souvent – des résultats en décalage complet avec ce à quoi on aurait normalement pu s'attendre. Peut-être les dieux étaient-ils en colère, peut-être les prêtres du coin avaient-ils une ligne directe avec les lois des probabilités. Peu importe la raison, l'essentiel est que quel que soit ce qu'on amène au combat, il faut agir selon le vieux proverbe sabin : "On ne sait jamais, n'est-ce pas".*

Si un JD de Bataille indique un "X" sur la TRB, l'attaquant a obtenu un Résultat Imprévisible. Saisissez votre Valium, sacrifiez un agneau, brûlez de l'encens... et relancez le dé, en modifiant le résultat par le nombre entre parenthèses à côté du "X". Les deux joueurs peuvent également choisir d'ajouter (pour l'attaquant) et/ou soustraire (pour le défenseur) à ce JD des Points de Ruse dont dispose éventuellement le chef à la tête de leurs forces. Ce choix est fait par l'attaquant d'abord, puis par le défenseur. Ce JD modifié (qui n'est jamais modifié en dessous de 0 ou au-dessus de 9) correspond au chiffre entre crochets – par exemple, [4] – qui figure sur la TRB, et qui indique le résultat de cette bataille.

*EXEMPLE : Un JD de Résultat Imprévisible modifié de [2] produit un résultat de 20/5.*

## (8.5) Victoire, défaite et répercussions

(8.51) **Le joueur dont la Force n'a pas battu en retraite (8.37) remporte la bataille. Si aucun des joueurs ne bat en retraite, ou si les deux joueurs battent volontairement en retraite, il n'y a pas de vainqueur. Un joueur peut également remporter une victoire en gagnant par Assaut (9.4) ou Attrition (9.3) un siège dans lequel le défenseur, à l'intérieur de la ville, a débuté avec au moins 20 PE d'infanterie.**

(8.52) **Victoire Majeure :** Un joueur remporte une Victoire Majeure – qui peut avoir divers effets sur le plan politique et celui du moral – si :

- l'armée qu'il a vaincue comptait au moins 20 PE avant la bataille ; et
- l'armée vaincue a subi des pertes de PE au moins deux fois plus élevées que celles du vainqueur.

*NOTE : Les pertes d'éléphants ne comptent pas. Toutefois, celles dues à la Poursuite et au Massacre comptent, elles !*

**Remporter un siège par Assaut ou Attrition alors que les défenseurs ont eu, à n'importe quel moment lors du siège, 40 PE à l'intérieur de la ville, OU quand la ville est Moyenne ou Grande, est également une Victoire Majeure.**

(8.53) **Triomphe :** Lorsqu'il vise une réélection, remporter un Triomphe est important pour un chef romain (RRR 5.12). Un Triomphe est une victoire dans laquelle l'armée du magistrat remplit, lors du même tour de jeu, l'ensemble des conditions suivantes :

- Remporte une bataille (8.51) ou gagne un siège par Assaut ou Attrition.
- Occasionne des pertes d'au moins 10 PE d'infanterie.
- Est ramenée à Roma. Pour ce faire, le magistrat fait entrer son armée dans un hexagone adjacent à Roma et fait Halte. Il laisse alors son armée hors de Roma et y entre seul (RRR 5.42). Une fois entré dans la ville, il est Fini pour le tour. (Il est occupé à ajuster sa couronne de feuilles de chêne et à faire la fête avec les gars au *Senate Club*.)

**LE SÉNAT REFUSE D'ACCORDER LE TRIOMPHE :** Toutefois, même lorsque toutes les conditions ci-dessus sont remplies, si les pertes romaines étaient d'au moins 15%, le Sénat peut refuser d'accorder un Triomphe ! Quand le magistrat arrive dans Roma, et que son armée a subi au moins 15% de pertes, lancez le dé (en soustrayant du JD les Points de Ruse dont le magistrat dispose éventuellement et qu'il souhaite utiliser). Si le JD modifié est supérieur à la Valeur de Campagne du magistrat, le Sénat a refusé d'accorder un Triomphe !

*NOTE DE JEU : Il ne s'agit pas purement d'une "formule de jeu". À Rome, la "loi" voulait qu'après avoir remporté une bataille, tué 5 000 de vos ennemis, et être revenu avec votre armée, vous receviez un Triomphe. On sait que les Triomphe pouvaient être refusés si le Sénat estimait que les pertes avaient été trop élevées. Et votre armée restait hors de la ville.*

(8.54) **Statut Post-Bataille (SPB) :** Mis à part la portée politique d'une victoire ou d'une défaite, une bataille majeure avait pour résultat d'épuiser une majorité des participants. Il est extrêmement rare de voir une armée – même une armée aussi spectaculairement victorieuse que celle de Hannibal de 218 à 216 av. JC – livrer plus d'une bataille par an. Par conséquent, en plus des pertes dues au combat, les statuts suivants sont appliqués après une bataille à toutes les unités de combat. Une Force assume le plus défavorable des SPB des unités qui la composent :

Vainqueurs (n'importe quel niveau) :	FATIGUÉS
Vaincus (mais pas Majeurs) :	DÉSORGANISÉS
Vaincus Majeurs :	NEUTRALISÉS
Pas de Vainqueur (pertes ≤ 15%) :	FATIGUÉS
Pas de Vainqueur (pertes > 15%) :	DÉSORGANISÉS

Si n'importe quelle portion de la Force était déjà Fatiguée, la Force entière est Désorganisée à la place. Une Force

Désorganisée qui subit un résultat Fatigué ou Désorganisé reste Désorganisée.

Les statuts ci-dessus 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.

*NOTE DE JEU : Au lieu d'utiliser un marqueur [DSRPT], vous pouvez faire usage de la face inverse du marqueur d'armée, pour en indiquer le statut.*

(8.55) Les effets d'un SPB s'appliquent à une Force si n'importe laquelle de ses unités a ce statut. Voir la Table des Effets des Statuts Post-Bataille pour une liste complète de ces effets. Les unités qui sont détachées conservent le statut de la Force d'origine. Notez que les Forces Neutralisées ne peuvent pas détacher de PE.

(8.56) Les unités possédant un SPB peuvent être ralliées de deux façons différentes :

- **SEGMENT DE RALLIEMENT** : Lors du Segment de Ralliement, toutes les unités avec un SPB améliorent automatiquement leur statut d'un niveau.
- **RALLIEMENT DANS LES VILLES** : Une Force avec un SPB qui passe sa Phase de Campagne entière empilée avec le chef actif à l'intérieur d'une Grande ou Moyenne ville, non Assiégée, peut améliorer son SPB d'un niveau.

*NOTE DE JEU : Les SPB n'ont pas d'effet sur le Refus du Combat, cette capacité reflétant plus l'aptitude du chef. Les SPB n'ont également aucun effet sur les chefs – uniquement sur les unités de combat.*

## (8.6) Pertes de Chef

Les Pertes de Chef sont généralement les conséquences de batailles, de sièges, etc. Elles peuvent néanmoins également survenir suite à un événement d'Augures (13.0), ou à cause de l'inexorable passage du temps et de la maladie, etc. (8.63). Les chefs tués/blessés – peu importe comment/où/quand cela arrive – peuvent être remplacés.

(8.61) Chaque fois qu'un chef est impliqué dans un combat qui voit son camp perdre au moins 1 PE, le joueur doit vérifier s'il survit. Pour cela, il utilise la Valeur de Mortalité (VM) du chef. Pour les pertes au combat, le joueur contrôle la survie de chacun des chefs dans la pile de pions à la conclusion de la bataille, comme suit :

ÉTAPE 1 : Lancez le dé. Pour les chefs du camp "vaincu" (s'il y en a), ajoutez +1 à ce JD.

ÉTAPE 2 : Si le JD modifié est inférieur à la VM, il n'y a pas d'effet. Un JD supérieur ou égal à la VM indique une Perte de Chef. Relancez le dé, sans appliquer de MJD.

ÉTAPE 3 : Si le second JD est inférieur à la VM, le chef est blessé et ne peut plus effectuer d'autres Phases de Campagne lors de ce tour. Il peut revenir au tour suivant (à condition d'être élu, s'il s'agit d'un magistrat).

ÉTAPE 4 : Si le second JD est supérieur ou égal à la VM, le chef a été tué.

(8.62) Les chefs tués sont retirés du jeu. Les chefs non romains blessés reviennent en jeu au début du tour suivant et sont placés dans n'importe quel hexagone où se trouve une

unité amie. Un remplaçant introduit pour temporairement remplacer le chef blessé est retiré de la carte et peut à nouveau servir de remplaçant. Les chefs romains blessés sont placés dans le Pool de Magistrats et rentrent en jeu au moyen du processus d'élection.

(8.63) Dans la section "Une visite de Pluton" de la Phase d'Élection des Magistrats (B/1), le joueur romain lance un dé pour chaque magistrat qu'il souhaite maintenir dans son office – que ce soit parce que celui-ci a remporté un Triomphe ou parce qu'il souhaite en proroger l'Imperium (RRR 5.35). Lors de ce segment, le joueur romain ajoute +1 au JD de Pluton. Dans ce cas, si le JD de Perte de Chef occasionne une "blessure", ce magistrat est incapable de servir cette année-là. S'il cause un décès, le magistrat a pris le HMS *Hadès* pour traverser le Styx et il est retiré du jeu.

*NOTE DE CONCEPTION & NOTE HISTORIQUE : Pluton était le dieu romain des "Enfers". Cette règle quelque peu morbide ne s'applique qu'aux Romains en raison de leur grand nombre de chefs.*

(8.64) **Remplacement des chefs** : Lors d'un tour, il existe trois occasions où un chef tué/blessé peut être remplacé :

A. Lorsqu'un chef est tué/blessé, laissez son MA dans le Pool. Lorsque son MA est tiré par la suite, il peut être utilisé – uniquement – pour faire entrer en jeu un remplaçant. Les magistrats romains sont remplacés de cette manière quand le MA de leur office de magistrat est tiré.

B. Des chefs peuvent être introduits comme remplaçants au début du tour suivant.

C. Les CC peuvent utiliser un Point de Ruse pour introduire un remplaçant, ce qui compte comme une Opération de Levée de Troupes (5.3[G]). Toutes les règles s'appliquant à cette Opération pour lever des troupes (nombre de fois par tour, Continuation, etc.) s'appliquent également dans ce cas.

(8.65) Les chefs qui entrent en jeu comme remplaçants sont placés dans l'hexagone où se trouvait le chef précédent. Exceptions : le joueur romain peut toujours placer le nouveau magistrat à Roma, et un joueur non romain peut toujours placer le petit nouveau avec son CC.

(8.66) Les magistrats romains sont remplacés – si besoin est – par d'autres magistrats disponibles dans le Pool. Les magistrats entrant en jeu de cette façon sont toujours tirés aléatoirement. Les chefs non romains peuvent (et non pas doivent) être remplacés, et les remplaçants proviennent des chefs de ce joueur qui sont disponibles et pas encore en jeu, y compris les chefs nommés [*Replacement*]. Ces derniers sont des chefs uniquement utilisés – et disponibles – dans le but de prendre la place de chefs tués quand aucun autre chef n'est disponible.

(8.67) Le nombre de MA dont dispose un remplaçant est sévèrement limité s'il entre en jeu à un moment autre que le début d'un tour. S'il entre en jeu au début du tour, avant même qu'une Phase de Campagne a été entreprise, il n'y a pas de restriction. S'il entre en jeu pendant un tour :

### Non Romains :

- s'il reste dans le Pool des MA du chef retiré de la carte (sans compter celui qui a permis au nouveau chef d'entrer en jeu ; 8.64), retirez-les tous et remplacez-les par un des MA du nouveau chef.

- s'il ne reste aucun des MA du chef retiré de la carte, aucun nouveau MA n'est placé dans le Pool.

**Romains :** Pour les magistrats romains, il n'y a pas d'addition ou de soustraction au/du Pool – quelle que soit la Valeur d'Initiative du nouveau chef.

## (9.0) VILLES ET SIÈGES

Il n'est possible d'entrer directement dans une ville, même inoccupée, que si celle-ci est déjà contrôlée par le joueur en mouvement. Les villes doivent être prises par siège, Assaut, Traîtrise, ou suite à une reddition. Les unités à l'intérieur d'une ville ne peuvent pas être attaquées en combat normal.

*NOTE DE CONCEPTION & NOTE HISTORIQUE :* La poliorcétique était un art dont la plupart des protagonistes de ce jeu ne connaissaient pas grand-chose. La majorité des sièges consistaient juste à essayer de pousser les habitants à se soumettre par la ruse, la peur et/ou la faim. Les assauts en force, souvent efficaces, étaient tout aussi souvent de coûteuses affaires dont l'issue se jouait sur un coup de dé. Les engins de siège (9.9), qui pouvaient apporter une aide certaine, sont plutôt rares dans la plupart des scénarios.

### (9.1) Capacité Défensive Intrinsèque (CDI) et de Siège (CDS)

(9.11) **Taille des villes et CDI :** Les villes sont soit Grandes (ex. : Capua en 4412), Moyennes (ex. : Lilybaeum en 5526), ou Petites (ex. : Ausculum en 4608). Chaque ville a une Capacité Défensive Intrinsèque (CDI) qui dépend de sa taille.

- CDI des Grandes villes = 7
- CDI des villes Moyennes = 3 ou 4, selon le scénario
- CDI des Petites villes = 1

*NOTE DE JEU :* La CDI représente diverses choses, des remparts aux garnisons de miliciens disponibles, en passant par le moral.

(9.12) **Capacité Défensive de Siège :** La CDS d'une ville (9.21 et 9.4) est égale à sa CDI multipliée par le nombre de PE d'infanterie à l'intérieur de la ville. **S'il n'y a pas de PE d'infanterie à l'intérieur, utilisez la CDI seule.**

*EXEMPLE :* 45 PE d'infanterie à l'intérieur d'une ville Moyenne (CDI de 3) produisent une Capacité Défensive de Siège de 135.

(9.13) Une ville occupée par une garnison (9.8) a une CDS minimale de 2, quelle que soit sa CDI.

(9.14) **Capture d'une ville :** Pour capturer une ville, un joueur doit réduire sa CDI à 0. Pour les besoins de cette règle, la CDI d'une ville est traitée comme des PE normaux, sauf qu'elle ne peut pas être réduite tant que les PE d'infanterie à l'intérieur de la ville n'ont pas tous été éliminés.

*NOTE DE JEU :* Utilisez un pion de PE d'infanterie d'un des Contingents inutilisés dans le scénario pour garder une trace des points de CDI éliminés.

## (9.2) Déroulement d'un siège

Pour réduire la CDI d'une ville, l'attaquant doit tout d'abord éliminer tous les PE d'infanterie du défenseur à l'intérieur de la ville. Pour ce faire, le joueur doit mettre le siège devant cette ville et en faire diminuer le nombre de PE d'infanterie grâce à l'Attrition de Siège (9.3). Aucune Opération de Siège – Attrition, Assaut ou Traîtrise – ne peut être entreprise si la ville n'est pas Assiégée.

*NOTE DE JEU :* La Reddition Involontaire est une Opération de Mouvement et ne nécessite pas que la ville soit Assiégée.

(9.21) **Définition "d'Assiégé" :** Une ville est Assiégée lorsqu'un joueur entre dans un hexagone où se trouve une ville qu'il ne contrôle pas – elle peut être soit occupée par des unités ennemies, soit inoccupée – et déclare qu'il conduit un siège. Mettre le siège devant une ville est une Opération de Siège, distincte du mouvement et les règles de Continuation s'appliquent donc. L'assiégeant place un marqueur [Under Siege] sur cet hexagone, fait Halte, et contrôle les effets de l'Attrition. Il est alors Fini pour la phase. Toutes les unités amies dans l'hexagone, à l'extérieur de la ville, sont des unités "assiégeantes".

*NOTE DE JEU :* Les unités à l'intérieur de la ville seront soit sous un marqueur de contrôle approprié, soit sur une des Fiches d'occupation des villes.

(9.22) Pour qu'un joueur puisse mettre le siège devant une ville, la Force à l'extérieur de la ville (dans l'hexagone) doit être :

- soit d'une taille au moins égale à la moitié des PE d'infanterie à l'intérieur de la ville ;
- soit, si elle comprend un pion [Siege Engines], d'une taille au moins égale au tiers des PE d'infanterie à l'intérieur de la ville.

Les PE de cavalerie et d'éléphants ne comptent pas dans les sièges – que ce soit pour l'assiégeant ou l'Assiégé. Pour les sièges des ports, il n'est pas nécessaire d'avoir la Supériorité Navale dans la Zone concernée.

(9.23) **Sortie et armées de secours :** Les unités à l'intérieur de la ville peuvent attaquer les unités qui sont à l'extérieur ; il s'agit d'une Opération d'Attaque qui n'entraîne pas de mouvement. Si la ville est Assiégée, il n'est pas possible de Refuser le Combat. Les unités Assiégées faisant une sortie à l'extérieur de la ville – ou une force amie arrivant à la rescousse – doivent attaquer la Force assiégeante tout entière.

(9.24) **Lever le siège :** Le marqueur [Under Siege] demeure en place jusqu'à une des situations suivantes se présente :

- Le joueur assiégeant le retire volontairement lors de la Phase de Campagne du chef assiégeant.
- L'assiégeant ne remplit plus les conditions de 9.22. Cette vérification est faite après un JD d'Attrition de Siège et durant le Segment d'Attrition d'Inertie de la Phase de Fin de Tour.
- La Force assiégeante ne comprend pas de PE d'infanterie.
- La Force assiégeante ne comprend pas de chef.

(9.25) **Siège réussi :** L'armée assiégeante est victorieuse, et peut entrer dans la ville, quand :

- La CDI de la ville est réduite à 0 par l'Attrition (9.3).
- La ville succombe à un Assaut (9.4).
- La ville se rend volontairement (9.51).
- La ville tombe par Traîtrise (9.6).

(9.26) **Villes capturées** : L'occupation d'une ville capturée fait partie de l'Opération de Siège (Assaut, Traîtrise, etc.) ou du tirage du MA [*Siege Attrition*]. Les villes capturées recouvrent immédiatement leur CDI. Voyez (9.76) pour la CDI des villes Pillées.

### (9.3) Attrition de Siège

(9.31) **MA [*Siege Attrition*]** : Il existe trois MA [*Siege Attrition*]. Ils sont tous placés dans le Pool de MA au début de chaque tour. Lorsqu'un MA [*Siege Attrition*] est tiré, les joueurs contrôlent les effets de l'Attrition sur tous les sièges et toutes les unités impliquées. S'il n'y a pas de siège en cours, le MA est ignoré.

(9.32) **Procédure d'Attrition de Siège** : Lorsqu'un MA [*Siege Attrition*] est tiré, les deux joueurs effectuent chacun, pour chaque siège, un JD différent sur la Table des Résultats d'Attrition. Le joueur Assiégé utilise la colonne "Siège Intérieur de la ville", tandis que l'assiégeant utilise la colonne "Siège Extérieur de la ville". Ils croisent le résultat de leur JD avec la colonne se rapportant au total des PE à l'intérieur de la ville ou de l'hexagone, respectivement. La cavalerie et les éléphants, qui ne sont d'aucune utilité dans un siège, sont comptés lors de la détermination des PE pour l'Attrition. (Ils ne servent peut-être à rien, mais ils mangent quand même.)

(9.33) **Réquisitions** : La Force assiégeante peut effectuer des Réquisitions pour réduire son Attrition. Cette décision doit être prise avant le JD du joueur assiégeant. Les Réquisitions procurent un MJD de -2, mais les trois conditions suivantes doivent toutes s'appliquer :

- La province doit être contrôlée (11.0, 12.0) par le joueur assiégeant.
- La ville doit être dans un hexagone Plat ou Accidenté.
- La province ne doit pas être Dévastée.

De plus, chaque fois qu'une armée assiégeante effectue des Réquisitions, le joueur lance le dé pour vérifier l'éventualité d'une Dévastation (6.73). Tous les MJD d'Attrition de Siège sont listés sous la Table des Résultats d'Attrition.

(9.34) Les pertes d'Attrition de Siège s'appliquent en général uniquement aux PE d'infanterie. Toutefois :

- S'il ne reste pas d'infanterie à l'intérieur de la ville, chaque point de CDI compte comme 1 PE d'infanterie.
- Un joueur peut choisir d'éliminer 2 PE de cavalerie pour satisfaire la perte de 1 PE d'infanterie.
- Le joueur assiégeant (et lui seul) peut choisir d'éliminer 1 PE d'éléphants pour satisfaire la perte de 1 PE d'infanterie.
- Chaque fois qu'un MA [*Siege Attrition*] est tiré, le joueur assiégé perd automatiquement 1 PE d'éléphants dans chaque ville assiégée. Cette perte vient s'ajouter aux PE éventuellement perdus suite au JD d'Attrition.

Le propriétaire des troupes peut répartir ses pertes comme il l'entend parmi ses Contingents.

*EXEMPLE D'ATTRITION DE SIÈGE : Pyrrhus, à la tête d'une armée comprenant 22 PE d'infanterie, 5 PE de cavalerie et 1 PE d'éléphants, est en train d'assiéger Rhegium (6015), ville Moyenne et port Secondaire. La [Campania Legion], sous les ordres du Proconsul rebelle Decius Juvelius, est en garnison dans Rhegium avec 8 PE d'infanterie et une CDS de 24. Le Niveau SN de Pyrrhus (le MJD applicable, pas le Niveau SN romain) dans le Fretum Siculi (la Zone Maritime où se trouve Rhegium) est de +2. Aucun des deux camps n'a le moindre Statut Post-Bataille.*

*Un MA [*Siege Attrition*] est tiré.*

*Pyrrhus, qui contrôle le Bruttium, sans MJD applicable, décide d'effectuer des Réquisitions, qui lui apportent un MJD de -2. Il obtient un '4', modifié à '2'. Avec son total de 28 PE (infanterie + cavalerie + éléphants), l'Attrition lui cause 1 PE de pertes. Pyrrhus choisit de perdre 1 PE d'infanterie. Il contrôle ensuite les effets des Réquisitions, obtenant un '7' à son JD. Pas de Dévastation.*

*Juvelius (le joueur romain se charge de lui) subit un MJD de +2 à cause du Niveau SN de Pyrrhus. Il obtient un '5' à son JD, qui lui fait subir la perte de 2 PE d'infanterie, réduisant sa CDS à 18. Le ratio d'assaut vient de passer de 1 contre 1.15 à 1 contre 1 (21 PE d'infanterie contre une CDS de 18). Pyrrhus étant un meilleur chef, et avec l'aide de sa Supériorité Navale, ses chances de succès sont à présent de 50%.*

### (9.4) Assaut

(9.41) Toute Force assiégeante peut monter à l'Assaut d'une ville, plutôt que d'essayer de la soumettre par la faim. À la fin de cette Opération, le chef est automatiquement Fini.

(9.42) **Procédure d'Assaut** : L'attaquant fait le total de ses PE d'infanterie. Il n'est pas obligé d'attaquer avec la totalité de ses PE ; il peut monter à l'Assaut avec juste une partie d'entre eux. Les PE d'infanterie Neutralisés ne peuvent pas prendre part à un Assaut.

**ENGINS DE SIÈGE** : L'attaquant double ses effectifs s'il a un pion [*Siege Engines*]. Un seul pion [*Siege Engines*] peut être utilisé ainsi.

Le joueur assiégé utilise sa Capacité Défensive de Siège (9.12).

(9.43) **Le JD d'Assaut** : L'attaquant compare ensuite son total à celui du défenseur pour obtenir un ratio d'Assaut, arrondi à l'entier inférieur en faveur du défenseur. Il lance ensuite le dé et consulte la Table d'Assaut des Villes (Fiche d'aides de jeu #1). Le JD d'Assaut est modifié comme suit :

- Si la ville Assiégée est un port et que l'attaquant a la Supériorité Navale dans cette Zone Maritime, il ajoute son Niveau SN à son JD d'Assaut.
- Si la ville Assiégée est un port et que le défenseur a la SN, l'attaquant doit soustraire de son JD d'Assaut le Niveau SN du défenseur.
- Le joueur dont le chef a la meilleure Lettre de Bataille bénéficie d'un MJD de 1 en sa faveur.
- Si le joueur romain monte à l'Assaut de Roma occupée par l'ennemi, ajoutez 1 au JD.

- Si les PE montant à l'Assaut comptent parmi eux au moins un PE Fatigué, soustrayez 2 du JD.
- Si les PE montant à l'Assaut comptent parmi eux au moins un PE Désorganisé, soustrayez 4 du JD (non cumulatif avec le modificateur ci-dessus).
- Si une Force romaine montant à l'Assaut dépasse la Capacité de Commandement du chef, soustrayez 1 pour chaque légion au-dessus de la limite (RRR 5.24/5)

Si le JD modifié est supérieur ou égal au nombre indiqué sous le ratio d'Assaut, l'Assaut est un succès ; s'il est inférieur l'Assaut est un échec.

*NOTE DE CONCEPTION : L'effet des chefs sur les Assaut est minimal, car peu d'entre eux avaient un sens aigu de ce domaine de l'art de la guerre.*

#### (9.44) Résultats de la Table d'Assaut des Villes :

- ÉCHEC : La ville a résisté à cet assaut.
- SUCCÈS : Les deux camps appliquent leurs pertes, puis l'attaquant entre dans la ville et fait ce qu'il veut des habitants, dans les limites posées par 9.54. Aucune retraite n'est autorisée.

*EXEMPLE (suite de l'exemple précédent) : Le MA [Pyrrhus] est tiré, et le joueur épirote décide de monter à l'Assaut de Rhegium (avec le ratio et les MJD indiqués plus haut). Son JD est un '6', devenant un '9' après modification. L'Assaut est donc un succès.*

(9.45) En général, lors d'un Assaut, les deux camps subissent des pertes, souvent lourdes (l'Assaut est une proposition très risquée). La Table d'Assaut de Ville indique les pertes sous la forme d'un pourcentage de l'ensemble des PE d'infanterie impliqués dans l'Assaut ; utilisez la Table de Pourcentage de Pertes pour déterminer le nombre de PE perdus. Les pertes d'Assaut n'ont pas d'influence sur la CDI d'une ville (seuls l'Attrition et le Pillage en ont). En cas de succès, l'attaquant entre dans la ville. Il peut soit la Piller (9.7), soit disperser les éventuels survivants (9.54). Les pertes sont réparties selon 8.34.

*EXEMPLE (suite de l'exemple précédent) : Suite au succès de son Assaut, Pyrrhus lance un dé : il obtient un '4', résultat pair. Il perd donc 10% de sa Force (3 PE). Il entre dans la ville et découvre que les défenseurs de Juvelius, qui a obtenu un '6' sur son JD (60% de pertes), ne sont plus que 2 PE (4 ont été éliminés dans l'Assaut). Pyrrhus décide de Piller, éliminant ainsi le reste des Campaniens.*

(9.46) Les chefs de l'assiégeant impliqués dans l'Assaut, et tous les chefs à l'intérieur de la ville prise d'Assaut, doivent effectuer un JD de Perte de Chef.

(9.47) Les Forces Désorganisées ou Neutralisées subissent une dégradation de leurs aptitudes de siège (8.55).

## (9.5) Reddition

(9.51) **Reddition volontaire** : Un joueur Assiégé peut toujours se rendre, plutôt que subir l'Attrition ou un Assaut. La reddition peut être effectuée à n'importe quel moment. Le joueur assiégeant entre tout simplement dans la ville. Les deux joueurs doivent se mettre d'accord sur le devenir des défenseurs restants de la ville (9.54). S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, une reddition volontaire est impossible.

(9.52) **Reddition involontaire** : Les villes peuvent se rendre suite à une démonstration de force, sans même qu'un Assaut ou un siège n'ait lieu. Le 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). S'il les a, il lance le dé et consulte la Table de Reddition Involontaire en utilisant la ligne correspondant à la CDI de la ville. Une reddition involontaire est une Halte, mais le chef peut poursuivre sur un JD de Continuation réussi (5.25). Si la reddition a réussi, ajoutez 2 au JD ; si elle a échoué, soustrayez 2 de ce JD. Roma n'est pas sujette à la reddition involontaire.

*EXEMPLE #1 : Venusia est une Petite ville avec une garnison de 1 PE. Hannibal se trouve dans l'hexagone avec une Force de 20 PE, qui correspond à 10 fois la CDS. Il peut effectuer un JD de Reddition Involontaire, et a besoin d'un '2' ou plus pour réussir.*

*EXEMPLE #2 : Capua a une CDI de 7 et une garnison de 3 PE. Pour remplir les conditions de reddition involontaire, la Force "quémanteuse" doit compter au moins 210 PE d'infanterie ; il lui faudra ensuite obtenir '8' ou plus sur son JD pour voir Capua se rendre.*

*NOTE DE CONCEPTION : Le fait qu'une Continuation soit moins facile après une reddition réussie qu'après une ratée n'est pas une coquille. Cette probabilité restreinte représente les pillages et saccages des forces victorieuses, dont la reprise en main nécessite quelques efforts.*

(9.53) Une seule tentative de reddition involontaire peut être faite par ville et par Phase de Campagne.

(9.54) Les villes qui se rendent (volontairement ou involontairement) ne peuvent pas être Pillées (9.7), ainsi donc aucun PE n'est éliminé. Les PE du défenseur sont placés dans n'importe quel hexagone jouable (mutuellement consenti en cas de reddition volontaire, sinon au choix du vainqueur), mais l'hexagone doit être accessible par mouvement terrestre. Les unités peuvent même être envoyées à différents endroits – un PE ici, un PE là, etc. Le vainqueur fait ce qu'il veut des chefs (il peut les mettre à rançon, les tuer, les placer dans un hexagone jouable), en respectant les conditions convenues dans le cas d'une reddition volontaire.

## (9.6) Traîtrise

(9.61) Une ville occupée par l'ennemi peut être prise par Traîtrise – *nom de jeu* englobant la corruption, les intrigues politiques internes, les agents infiltrés, la peur, et tout un tas d'autres raisons apparemment bonnes. Les villes inoccupées ne peuvent pas être prises par Traîtrise (9.52). Une Opération de Traîtrise nécessite que la ville cible soit Assiégée et utilise (et requiert) des Points de Ruse. À la conclusion de cette Opération, le chef est automatiquement Fini (peut-être même à jamais, comme nous allons bientôt le voir).

(9.62) La vulnérabilité d'une ville à la Traîtrise dépend de sa CDI, des chefs des défenseurs, et de la ruse du chef tentant un acte aussi fourbe et ignoble.

**PROCÉDURE** : Pour effectuer la tentative, le joueur décide du nombre de Points de Ruse qu'il souhaite utiliser pour influencer le JD et lance un dé. Il compare alors le résultat à la valeur indiquée, sur la Table de Traîtrise, à la croisée de la

Valeur de Campagne du chef qui effectue la tentative et de la CDI de la ville.

#### RÉSULTATS :

- **TRAIÎTRISE RÉUSSIE** : Si le JD est **supérieur** à la valeur indiquée sur la table, la ville tombe par Traîtrise. Le chef et sa Force peuvent y entrer et sont automatiquement Finis. Les habitants ? Eh bien, c'est au joueur de décider de leur sort. Il peut Piller (9.7) ou simplement les placer ailleurs (comme pour une reddition involontaire).
- **TRAIÎTRISE MANQUÉE** : Si le JD est **inférieur** à la valeur indiquée sur la table, la tentative de Traîtrise a échoué, le chef est Fini et le siège se poursuit.
- **TRAQUENARD** : Si le JD est **égal** à la valeur indiquée sur la table, non seulement la Traîtrise a échoué, mais toute l'affaire se révèle avoir été un astucieux stratagème des habitants pour attirer le chef dans une position où il pourrait être assassiné ! Lancez le dé. Si le résultat est supérieur à la Valeur de Campagne du chef (oui, la Valeur de Campagne) il a été assassiné.

#### MODIFICATEURS À LA TABLE DE TRAIÎTRISE :

- Le joueur tentant la Traîtrise ajoute 1 au JD pour chaque Point de Ruse qu'il a décidé de dépenser (exception, 9.63).
- Le défenseur soustrait 1 au JD pour chaque Point de Ruse dont disposent tous les chefs dans la ville. Ces points ne sont pas dépensés mais doivent être disponibles.

*EXEMPLE : Une armée à l'intérieur d'une ville de CDI 3 compte trois chefs, qui disposent d'un total de 2 Points de Ruse disponibles. Le chef assiégeant a une Valeur de Campagne de 6, et il dépense 1 Point de Ruse. Le joueur tentant la Traîtrise aura besoin d'un JD d'au moins '8' pour réussir.*

(9.63) Les chefs romains sont une exception au premier point de 9.62. Seuls les Consuls, Dictateurs ou Maîtres de Cavalerie peuvent tenter une Traîtrise ; Proconsuls et Préteurs ne le peuvent pas. De plus, bien que le Consul ou Dictateur doive dépenser 1 Point de Ruse pour tenter une Traîtrise, celui-ci ne procure pas de MJD favorable. L'emploi de Points de Ruse en "défense" n'est pas sujet à ces restrictions.

*NOTE DE CONCEPTION : Pourquoi donc ? Eh bien, disons que les patriciens romains s'estimaient quelque peu au-dessus des choses de ce genre. Ils avaient tendance à jouer selon les règles – ce qui explique pourquoi ils ne parvinrent jamais à comprendre comment battre Hannibal, jusqu'à ce que Scipio décide lui aussi d'abandonner les règles établies.*

(9.64) Roma ne peut jamais être prise par Traîtrise.

### (9.7) Pillage des villes

(9.71) Les villes capturées par Attrition de Siège, Assaut ou Traîtrise peuvent être Pillées. Les villes qui se rendent ne peuvent pas être Pillées.

(9.72) Au moment d'entrer dans une ville capturée, le joueur doit immédiatement déclarer s'il la Pille ou non. Si une ville est Pillée, placez dans son hexagone un marqueur [Sacked], qui réduit sa taille d'un niveau (Grande à Moyenne, Moyenne à Petite, Petite à Inexistante).

(9.73) Lorsqu'une ville est Pillée, tous les défenseurs restants sont éliminés. Lorsqu'une ville n'est pas Pillée, les éventuels défenseurs survivants sont "répartis" par le vainqueur selon 9.54.

(9.74) Le Pillage réduit la taille d'une ville et supprime une partie de ses défenseurs, mais c'est une arme à double tranchant :

- La nouvelle de la destruction de la ville peut influencer sur les relations avec les alliés (et alliés potentiels) proches (12.3).
- L'armée qui Pille peut s'abandonner au Saccage (9.75).

(9.75) **Saccage** : Lorsqu'une ville est Pillée, un Saccage peut se produire. Le joueur lance le dé et compare le résultat à la Valeur de Campagne du chef actif. Si le résultat est **inférieur ou égal** à sa Valeur de Campagne, le chef a réussi à maintenir ses hommes dans les limites acceptées à l'époque. S'il y est **supérieur**, ses hommes se déchaînent et deviennent Fatigués (8.55). S'ils étaient déjà Fatigués, ils sont maintenant Désorganisés. **Si la ville tombe pendant une Phase d'Attrition de Siège, le joueur qui Pille utilise pour ce JD son chef le plus haut placé dans la hiérarchie (5.12 et RRR 5.21). Si aucun chef n'est le plus haut placé, le joueur qui Pille désigne le chef de son choix.**

(9.76) À chaque tour, lors de la Phase de Reconstruction (A), toute ville marquée d'un pion [Sacked] dans une province qui n'est pas Dévastée peut être reconstruite d'un niveau, en retirant simplement le marqueur [Sacked]. Les villes dans des provinces Dévastées ne peuvent pas être reconstruites.

### (9.8) Garnisons

(9.81) Les garnisons sont des PE qui se trouvent à l'intérieur d'une ville en tant que force défensive permanente. Les garnisons n'ont en général pas de chef, même si le fait d'être privé de chef ne fait pas partie de la définition. Les garnisons servent à améliorer les capacités défensives des villes.

(9.82) Un joueur peut mettre des PE d'infanterie en garnison dans une ville. Les PE de cavalerie et d'éléphants peuvent rester à l'intérieur d'une ville, mais ils ne sont jamais inclus dans l'effectif de la garnison lors de la détermination de la capacité défensive d'une ville. Ces unités ont cependant une influence sur l'Attrition. Placez les PE en garnison dans une ville sur la Fiche d'occupation des villes et placez un marqueur de contrôle approprié dans l'hexagone.

*NOTE DE JEU : Vous pouvez également laisser les PE sur la carte, sous le marqueur de contrôle approprié.*

(9.83) Un joueur peut laisser des PE en garnison chaque fois qu'il entre à l'intérieur d'une ville. (N'oubliez pas, entrer dans une ville pendant une Opération de Mouvement entraîne une Halte.) Il détache simplement le nombre de PE qu'il souhaite laisser à l'intérieur de cette ville puis poursuit son chemin (s'il le peut).

(9.84) **Un chef peut laisser en garnison autant d'unités (PE) de sa Force qu'il le souhaite, avec quelques limites. Un CC ne peut pas détacher plus de la moitié de sa Force. Les Romains ne peuvent pas mettre de PE d'Auxiliaires en garnison dans une ville, sauf si un nombre au moins égal de PE [Legion] s'y trouvent. Il n'est pas nécessaire qu'un chef reste avec les PE en garnison dans une ville.**

(9.85) Les PE assignés en garnison *ne* comptent *pas* à l'égard des limitations de force auxquelles sont soumis les magistrats romains (RRR 5.2), tant qu'ils restent à l'intérieur de la ville.

(9.86) Les Légions Urbaines de la garnison de Roma bénéficient d'un traitement spécial (RRR 10.41).

## (9.9) Engins de siège

(9.91) Les engins de siège servent à faciliter les Assauts. Les scénarios indiquent quels joueurs disposent d'engins de siège au départ, et quels joueurs sont capables d'en construire.

(9.92) Les engins de siège sont déplacés comme les autres unités de combat, avec les exceptions suivantes :

- Ils ne peuvent ni entrer dans les hexagones de Marais ou de Montagnes ni traverser une rivière, sauf en empruntant une route.
- Les Forces avec des engins de siège ne peuvent pas Refuser le Combat, sauf si elles détruisent leurs engins de siège.
- Les Forces comprenant des engins de siège ne peuvent pas effectuer de Coordination ou d'Interception, sauf si elles laissent leurs engins de siège derrière elles.
- Les engins de siège peuvent être déplacés par Transport Maritime. Toutefois, si plus de 10% de la Force est perdue, les engins de siège le sont aussi.

(9.93) Si une Force comprenant des engins de siège est attaquée et perd la bataille, le pion(s) [*Siege Engines*] est détruit. Si une Force ennemie entre dans un hexagone contenant uniquement des engins de siège, ou Déborde un hexagone contenant des engins de siège, ceux-ci sont capturés et peuvent être utilisés par le joueur ennemi.

(9.94) Lorsqu'un Assaut échoue et que le JD de pertes était un 8, 9, ou 0, un pion [*Siege Engines*] doit être détruit.

## (10.0) RESSOURCES EN HOMMES

**Principe général :** Diverses sources permettent de lever des troupes, et diverses méthodes permettent de le faire, selon celui qui recrute. La levée de nouveaux soldats, ou le renforcement de ceux qui existent déjà, est une Opération (5.3[G]). Toutefois, contrairement aux autres Opérations, un chef ne peut effectuer une Opération de Levée de Troupes qu'une seule fois par Phase de Campagne. Si ce chef souhaite entreprendre une seconde Opération de Levée de Troupes, il doit attendre (a) le tirage d'un autre de ses MA, ou (b) le prochain tour, si (a) n'est pas possible.

*NOTE DE JEU #1 : Les règles de Ressources en hommes spécifiques à chaque jeu se trouvent dans le livret de règles et de scénarios de celui-ci.*

*NOTE DE JEU #2 : Ce chapitre doit être lu en parallèle avec les deux chapitres sur le contrôle, 11.0 et 12.0.*

## (11.0) CONTRÔLE MILITAIRE

**Principe de base :** Les joueurs cherchent à contrôler des provinces afin de remporter la victoire et/ou de lever des troupes. Il existe deux types de contrôle dans le jeu : le Contrôle Militaire (11.1) et le Contrôle Diplomatique (12.0). Le Contrôle Militaire d'une province s'obtient en occupant les villes de cette province. Le Contrôle Diplomatique d'une province repose sur les alliances et les ambassadeurs.

Le Contrôle Militaire prend toujours le pas sur le Contrôle Diplomatique et le supplante. Ainsi, si le Niveau d'Alliance du Bruttium, par exemple, est de '4' en faveur de Rome – ce qui lui donne le Contrôle Diplomatique – mais que Pyrrhus occupe Rhegium, Thurii, Locri, et Croton, Pyrrhus en a le Contrôle Militaire. Il obtient les renforts de troupes disponibles, plus les éventuels Points de Victoire qui peuvent s'appliquer.

### (11.1) Contrôle Militaire

(11.11) Les instructions de chaque scénario énumèrent les provinces en jeu. Il est impossible d'entrer dans une province qui n'est pas en jeu, ou de l'utiliser à une quelconque fin.

*EXEMPLE : Dans le scénario L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE, les provinces d'Italie non romaine, au nord de l'Etruria et de l'Umbria, ne sont pas utilisables.*

*NOTE HISTORIQUE : Les Sabins (Sabinus) sont souvent considérés comme une partie du Samnium, notamment au 3e siècle av. JC. Nous avons choisi d'en faire une province distincte pour une foule de raisons dont nous ne nous rappelons plus aujourd'hui. À l'époque, cela nous a semblé être une bonne idée.*

(11.12) Un joueur a automatiquement le Contrôle Militaire de sa province Nationale (s'il en a une). **Les instructions des scénarios peuvent éventuellement énumérer des provinces supplémentaires qui sont considérées comme "Nationales" pour l'application de cette règle.** Le joueur continue à exercer un Contrôle Militaire sur ces provinces jusqu'à ce que son adversaire remplisse les conditions spécifiées en 11.13 et 11.14. Dès que le joueur adverse ne remplit plus ces conditions, le Contrôle Militaire repasse au joueur qui l'avait au début du scénario.

(11.13) Un joueur prend militairement le contrôle d'une province quand il occupe (et non lorsqu'il est simplement le dernier à y être entré) chaque Grande et Moyenne ville de cette province, et contrôle en plus au moins une Petite ville s'il y en a dans cette province. Ceci s'applique uniquement aux provinces qui n'ont pas commencé le scénario sous Contrôle Militaire de ce joueur.

*EXEMPLE : Au début du scénario L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE, aucun des joueurs ne contrôle la Sicilia orientale. Pour qu'un des joueurs la contrôle, il lui faut occuper Messana, Syracusae et une Petite ville de la province.*

(11.14) Si une province n'a pas de Grandes ou Moyennes villes, un joueur en prend le contrôle lorsqu'il occupe ou a été le dernier à occuper au moins les deux tiers de toutes les villes de cette province. Ce nombre est arrondi à l'entier

inférieur (2/3 de 5 feraient donc 3), mais jamais moins que la moitié.

(11.15) Le fait qu'une province soit activement Alliée (12.2) à un joueur ne signifie pas qu'elle est sous Contrôle Militaire de ce joueur.

*NOTE DE JEU : Rappelez-vous que la taille d'une ville Pillée est réduite d'un niveau par rapport à sa taille normale, et qu'une ville Pillées peut être reconstruite, influant ainsi sur les formules de contrôle.*

## (11.2) Contrôle des villes

Le contrôle des villes détermine souvent le contrôle des provinces, selon les instructions de la section ci-dessus. Les villes des provinces commençant la partie sous le Contrôle Militaire d'un joueur sont initialement contrôlées par ce joueur.

(11.21) **Grandes villes et villes Moyennes :** Pour contrôler ces villes, le joueur doit les occuper avec au moins un PE d'infanterie. Exception : Les Grandes et Moyennes villes des provinces commençant le scénario sous le Contrôle Militaire d'un joueur n'ont pas besoin d'être occupées par une garnison de PE pour en maintenir le contrôle.

(11.22) **Petites villes :** Pour contrôler ces villes, le joueur doit simplement être le dernier à y avoir eu une unité de combat de n'importe quel type.

*NOTE DE JEU : Utilisez les marqueurs de contrôle adéquats pour indiquer le contrôle des villes lorsqu'il diffère de la situation du début du scénario.*

(11.23) Les joueurs peuvent transférer le contrôle d'une ville dans le cadre de conditions de reddition ou d'un accord survenu à n'importe quel moment de la partie. Ces transferts peuvent avoir lieu sans restriction, avec l'exception que les unités de combat appartenant au joueur en partance doivent être placées ailleurs (et ce "déplacement" doit faire partie de l'accord). Là encore, tout ce dont les joueurs conviennent mutuellement est faisable. **Un joueur peut à tout moment renoncer volontairement au contrôle d'une ville amie innocuée. Retirez simplement le marqueur de contrôle.**

## (12.0) CONTRÔLE DIPLOMATIQUE

Parfois, gagner les cœurs et les esprits était tout aussi important que cavalier à travers les campagnes en ravageant l'industrie locale. Si aucun des joueurs n'a le Contrôle Militaire d'une province, le joueur qui en a le Contrôle Diplomatique (c'est-à-dire, une Alliance active avec elle) la contrôle pour les besoins des règles de Ressources en hommes et de Victoire.

### (12.1) Provinces Nationales et provinces jouables

(12.11) Chaque scénario a deux protagonistes, Rome et le joueur qui essaie de la conquérir et de la vaincre. Chaque protagoniste a (généralement) une province "Nationale",

province qui ne peut jamais être contrôlée diplomatiquement par le joueur opposé. Toutes les autres provinces sont susceptibles d'être Contrôlées Diplomatiquement.

- Pour Rome, il s'agit toujours du Latium.
- Pour le joueur non romain, cela dépend du scénario.

*NOTE DE JEU : Ni Pyrrhus ni Hannibal n'ont de province Nationale dans les scénarios de **Rise of the Roman Republic**.*

(12.12) Certaines provinces non Alliées (non contrôlées) peuvent débiter un scénario avec des unités de combat déployées. Ces unités ne peuvent pas être déplacées tant que la province n'est pas passée sous contrôle de l'un ou l'autre des joueurs.

*EXEMPLE : Syracuse, dans le scénario L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE, contient plus de 10 000 hommes qui ne sont disponibles que pour sa défense, sauf si la Sicilia orientale passe sous le contrôle d'un joueur.*

(12.13) La plupart des provinces ne contiennent pas de troupes, mais sont capables d'en fournir lorsque le joueur qui les contrôle puise dans leurs ressources, selon les règles de Ressources en hommes.

### (12.2) Alliances

(12.21) Au début d'un scénario, toutes les provinces sont soit activement Alliées, soit Indépendantes. Les provinces activement Alliées sont sous le Contrôle Diplomatique du joueur auquel elles sont Alliées. Les provinces indépendantes (et celles activement Alliées, d'ailleurs) peuvent tout de même être Contrôlées Militairement par l'un ou l'autre des joueurs, indépendamment de leur statut diplomatique.

(12.22) **Compteur de Niveaux d'Alliance :** Les relations diplomatiques entre les provinces et les protagonistes sont suivies sur le Compteur de Niveaux d'Alliance. Il s'agit d'une série de cases, allant de 0 à 4 pour chaque camp, qui reflète le niveau de relations entre cette province et un joueur donné. Un Niveau d'Alliance de '4' indique qu'une province est activement Alliée à ce joueur, et par conséquent, sous son Contrôle Diplomatique.

*EXEMPLE : La Campania est activement Alliée à Rome. Le marqueur diplomatique [Campania] est placé dans la case '4' en faveur de Rome sur la portion "Alliés romains" du Compteur de Niveaux d'Alliance. D'un autre côté, l'Etruria commence la partie comme province Indépendante, mais avec un 3 en faveur de Rome. Le marqueur diplomatique [Etruria] est donc placé dans la case '3' de la portion "Indépendants" du compteur.*

(12.23) Les marqueurs de Contrôle Diplomatique des provinces sous Contrôle Diplomatique au début d'un scénario sont placés dans la case '4' du compteur appartenant au joueur (romain ou non romain) qui en a le contrôle.

(12.24) Une fois qu'un joueur a réalisé une Alliance avec une province – Niveau d'Alliance de 4 en sa faveur –, il en conserve le Contrôle Diplomatique tant que le joueur adverse n'a pas obtenu un Niveau de 4 en sa faveur !

*EXEMPLE (utilisant l'exemple de la Campania, ci-dessus) : Pour qu'un adversaire change ce statut diplomatique, il lui faut déplacer le Niveau d'Alliance de 8 cases, de 'Romains*

4' à 'Non Romains 4'. Le marqueur est alors placé sur le compteur "Alliés non romains", dans la case '4' en faveur du joueur non romain. Et n'oubliez pas, le Contrôle Militaire domine toujours, quelle que soit la situation sur le Compteur de Niveaux d'Alliance.

*NOTE DE JEU : À quoi bon le Contrôle Diplomatique, dans ce cas ? Eh bien, il s'agit tout d'abord d'une façon relativement peu coûteuse pour un joueur d'exercer sa domination. Mais surtout, le Contrôle Diplomatique d'une province permet de la contrôler simplement en privant l'ennemi du Contrôle Militaire.*

## (12.3) Diplomatie et ambassadeurs

(12.31) Le Niveau d'Alliance d'une province peut être changé – en faveur du joueur qui effectue le changement – comme suit :

### 1 case

- En faveur du joueur qui remporte une Victoire Majeure dans une province adjacente. Des provinces séparées par la mer *ne* sont *pas* adjacentes.
- En faveur du joueur qui conclut avec succès, par Attrition ou par Assaut (mais pas par reddition ou Traîtrise), le siège d'une Grande ou Moyenne ville dans une province adjacente. Des provinces séparées par la mer *ne* sont *pas* adjacentes.

**2 cases** en faveur du joueur qui remporte une Victoire Majeure dans cette province.

**3 cases** en faveur du joueur qui conclut avec succès, par Attrition ou par Assaut (mais pas par reddition ou Traîtrise), le siège d'une Grande ou Moyenne ville dans cette province.

**4 cases** en faveur du joueur adverse si un joueur Dévaste cette province.

### ?? cases

- pour l'utilisation d'ambassadeurs, voir ci-dessous.
- selon les événements d'Augures.

L'ajustement pour une Victoire Majeure n'est pas cumulatif avec l'ajustement pour un siège. L'ajustement des Niveaux d'Alliance est effectué à la conclusion de l'Opération ou de la Phase durant laquelle les conditions ci-dessus sont remplies.

(12.32) Pendant sa Phase de Campagne, un CC peut effectuer une Opération de Diplomatie afin d'influer sur les Niveaux d'Alliance. Pour ce faire, il dépêche des ambassadeurs dans la province ou le pays avec lequel il souhaite améliorer les relations. Un CC doit dépenser 1 Point de Ruse pour dépêcher un ambassadeur, et seul un CC peut entreprendre cette Opération. Pour le joueur romain, cela signifie que seul le Consul de Rome, ou un Dictateur s'il est présent, peut dépêcher un ambassadeur.

(12.33) Les ambassadeurs sont tirés aléatoirement – de façon très semblable aux magistrats – dans les Pools suivants :

**Ambassadeurs romains :** Tirés dans le Pool de Magistrats.

**Ambassadeurs non romains :** Selon les indications des scénarios. La plupart d'entre eux énumèrent simplement le numéro et le nom du pion(s) d'ambassadeur à placer dans le Pool.

*NOTE DE CONCEPTION :* Les joueurs remarqueront vite que cette règle donne en général bien plus d'ambassadeurs au joueur romain qu'à son adversaire. Cet état de fait reflète le gouvernement de Rome, son niveau d'organisation, et son contexte de service de l'État. Mais il est contrebalancé par le fait que beaucoup trop d'ambassadeurs potentiels sont également des désastres potentiels.

(12.34) Un ambassadeur est affecté à la province ou au pays visé avant d'être choisi. Il est alors tiré, puis, pour déterminer l'effet de ses talents diplomatiques et de ses aptitudes oratoires, le dé est lancé. Le résultat est croisé avec sa Valeur de Diplomatie sur la Table d'Ambassadeur pour voir quel effet il a produit (s'il en a produit). Les effets sont exprimés en nombre de cases ajustées (12.31).

(12.35) **Désastre :** Si un résultat "D" est obtenu, relancez le dé et consultez les instructions de Désastre Diplomatique.

(12.36) Un ambassadeur ne peut être utilisé qu'une seule fois par an.

## (13.0) AUGURES (ou "LE POULET DU CONSUL A L'AIR SUCCULENT")

Au début de chaque tour, placez le marqueur [Augury] dans le Pool de MA. Chaque fois que celui-ci est tiré, les joueurs se reportent à la Table d'Augures du scénario en cours et lancent deux fois le dé, le premier résultat étant le chiffre des dizaines, le second celui des unités (ainsi un résultat de '5' et '0' équivaut à 50). Le nombre correspond à un événement aléatoire. Suivez tout simplement les instructions données pour cet événement, qui s'expliquent d'elles-mêmes.

Les Augures ne figurent pas dans tous les scénarios ; les plus courts ont tendance à omettre cette source de chaos.

*NOTE DE CONCEPTION :* Et voilà notre système d'événements aléatoires, qui nous permet d'inclure dans le jeu tout un tas de gâteries destinées à chambouler vos plans les mieux conçus. Au cas où vous ne le sauriez pas, les Romains consultaient souvent les augures pour déterminer à l'avance le cours des événements. Le devin du coin ouvrait un poulet vivant et lisait dans ses entrailles. Les cartes de tarot, c'est plus propre, mais on ne peut pas en faire un bouillon après.

## (14.0) GAGNER LA PARTIE

Les conditions de victoire de chaque jeu sont fournies dans chacun des scénarios, étant donné qu'ils traitent de sujets variés. Notre simulation s'appuie globalement sur les deux réalités suivantes :

- À quel moment "l'envahisseur" considère-t-il que son excursion est un succès ?
- La remarquable volonté nationale de Rome. Les Romains refusaient tout simplement d'accepter la défaite... même lorsqu'ils avaient été vaincus dans pratiquement tous les sens du terme, acceptation mise à part.

# Générique

**Création :** RICHARD BERG

**Développement :** ALAN RAY

**Aide généralement (et généreusement) incisive :** Al Nofi

**Test :** David Fox, Jack Polonka, George Pearson, Brad Carnahan, Robin Roberts, Boyd Schorzman, Pete Perla, Gary Quick, Sal Vasta, Carl Gruber, Geoff Noble, Lee Sims, Markus Stumpner, Brian Datta, Rory Cory, Jean-Pierre Marchant, John Nebauer, Richard Shay, Laurens Groen, Brad Fallon et Brandon Muir

**Direction artistique, illustration & conception de la boîte :**  
Rodger B. MacGowan

**Illustration des pions :** Rodger B. MacGowan et Mark Simonitch

**Illustration de la carte et mise en page des règles :** Mark Simonitch

**Relecture :** Alan Ray et Kevin Duke

**Coordination de la production :** Tony Curtis

**Producteurs :** Tony Curtis, Andy Lewis et Rodger B. MacGowan