

The Ancient World (vol. 1)

RISE OF THE ROMAN REPUBLIC

UN JEU DE RICHARD H. BERG

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

version 1.1 (29 septembre 2003), errata officiel du 2 décembre 2003 intégré

Les Samnites
340 av. JC

Alexandre d'Épire
327 av. JC

Pyrrhus
280 av. JC

Hannibal
218 av. JC

TABLE DES MATIÈRES

RRR 1 Introduction.....	2	RRR 10 Ressources en hommes.....	11
RRR 2 Matériel.....	2	RRR 14 Roma.....	13
Le système politique et de commandement romain.....	3	SCÉNARIOS:	
RRR 5.1 Les magistrats de Rome.....	3	La conquête de l'Italie centrale, 343–290 av. JC.....	14
RRR 5.2 Généralités sur les magistrats.....	7	La première invasion d'Alexandre, 327 av. JC.....	22
RRR 5.3 Affectation des magistrats.....	8	L'Aigle a touché terre, 280 av. JC.....	26
RRR 5.4 Le Sénat.....	9	Coup de tonnerre, 218–216 av. JC.....	32
7.1 Le système de Supériorité Navale.....	10	Table d'informations historiques sur les consuls.....	35
8.3 Résolution du combat.....	11	Sources.....	36
9.7 Pillage des villes.....	11	Index géographique de <i>Rise of the Roman Republic</i>	38
9.9 Engins de siège.....	11	Lexique anglais-français.....	39

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

© 2003 GMT Games

(RRR 1.0) INTRODUCTION

Rise of the Roman Republic (premier jeu de la série *The Ancient World*) simule les principaux événements ayant marqué l'ascension de Rome, d'un statut d'économie agricole provinciale à celui de puissance méditerranéenne émergente. Bien que ce jeu n'ait pas la prétention d'être un traité historique, il peut néanmoins être qualifié de "simulation", étant donné qu'il place les joueurs face aux problèmes qu'eurent à résoudre les protagonistes historiques – et, dans le cadre des règles, leur donne les mêmes moyens de le faire.

Les règles qui suivent viennent s'ajouter à celles du livret de règles de base de la série *The Ancient World*.

(RRR 2.0) Matériel

Rise of the Roman Republic contient le matériel suivant :

- 1 carte de 84×56 cm (carte IT [Italie])
- 3 planches de pions (840 au total)
- 8 aides de jeu :
 - Une Fiche de tables de combat (Fiche d'aides de jeu #1)
 - Une Fiche de tables de mouvement et d'Attrition (Fiche d'aides de jeu #2)
 - Une Fiche d'armées romaine
 - Une Fiche d'armées non romaine
 - Une Fiche romaine d'occupation des villes
 - Une Fiche non romaine d'occupation des villes
 - Un Compteur de Niveaux d'Alliance
 - Une fiche de Tables d'Augures
- 2 livrets de règles (*The Ancient World* et celui-ci)
- 1 dé à 10 faces (un seul dé est inclus et nécessaire pour jouer à ce jeu)

(RRR 2.1) La carte

La carte de l'Italie à l'époque romaine est couverte d'une grille d'hexagones, servant à réguler les mouvements. Les étendues terrestres sont divisées en provinces, qui ont sur le jeu un effet plus important que les hexagones individuels. Elles sont basées sur les divisions tribales et provinciales qui dominaient à l'âge d'or de la République Romaine.

NOTE DE CONCEPTION : Plusieurs régions finirent par être combinées sous le règne d'Augustus – la région centrale peuplée par les vieilles tribus des Sabini devint une partie du Samnium, par exemple ; la Calabria se retrouva incorporée à l'Apulia ; etc.

Toute étendue de terres se trouvant à l'intérieur d'une frontière provinciale constitue une province distincte pour les besoins des règles de contrôle. L'Italie est ainsi divisée en une douzaine de provinces environ. Les îles de Sicilia et Sardinia (qui ont deux provinces), la Corsica, les Liparae, et Melita sont toutes des provinces distinctes.

Etruria : L'Etruria est composée des provinces d'Etruria du nord et du sud. Comme l'indiquent les Tables d'Informations Provinciales, ces deux provinces sont traitées comme une seule et même province pour le Contrôle Diplomatique et la levée des Recrues Provinciales. Cependant, ce sont des

provinces séparées pour les besoins des règles de Contrôle Militaire. Le joueur disposant du Contrôle Diplomatique ne peut plus lever de Recrues si l'une ou l'autre des provinces est sous le Contrôle Militaire d'un autre joueur. Un joueur n'ayant pas le Contrôle Diplomatique de l'Etruria doit Contrôler Militairement les deux provinces pour pouvoir y lever des Recrues. Un magistrat romain affecté à l'Etruria peut mener des Opérations dans les deux provinces sans qu'une autorisation du Sénat soit nécessaire. La tribu [Etruria] peut librement mener des Opérations dans les deux provinces. À toutes les autres fins, l'Etruria du nord et l'Etruria du sud sont traitées comme des provinces distinctes.

Les étendues maritimes sont composées d'hexagones côtiers (qui comprennent les voies de navigation) ou de haute mer. Les Zones Maritimes ne sont pas utilisées dans la plupart des scénarios de ce livret. Voir 7.0 pour plus de détails.

Important : Le terme "Italie Romaine" est souvent employé. Il fait référence à toutes les provinces d'Italie continentale se trouvant au sud de la Gallia Cispadana et de la Liguria Friniates. Ainsi, l'Etruria et l'Umbria sont les deux provinces les plus septentrionales de l'Italie Romaine. "L'Italie", quant à elle, comprend l'Italie Romaine, la Liguria Taurini, la Liguria Friniates, la Gallia Cispadana, la Gallia Transpadana et la Venetia.

Errata

Les cases "SN" de la Mare Sardoum figureront sur la carte d'Espagne du prochain jeu de la série.

(RRR 2.2) Pions

Magistrats romains

Les règles détaillées pour l'utilisation de ces chefs figurent en RRR 5.1. Nous souhaitons simplement faire remarquer ici que chaque magistrat a un numéro d'identité à trois chiffres. Ceci vous (et nous) permet d'identifier les différents magistrats, ainsi que l'époque à laquelle ils sont disponibles, sans avoir à recourir à leurs noms proprement dits – qui, pour un grand nombre d'entre eux, sonnent pratiquement de la même façon. Le premier chiffre identifie les scénarios durant lesquels un magistrat est utilisé, comme suit :

- 1xx = LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE
et LA PREMIÈRE INVASION D'ALEXANDRE
- 2xx = L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE
- 4xx = COUP DE TONNERRE
(époque de la deuxième guerre punique)

NOTE DE CONCEPTION : Les consuls 3xx feront leur apparition lors de la première guerre punique, l'un des sujets du prochain jeu de la série.

Légende de l'illustration (p. 2) :

3 digit ID Number: Numéro d'identité à 3 chiffres

Tous les magistrats romains du jeu sont des personnages historiques réels... chacun d'eux, sans exception, a servi comme Consul (ou comme Proconsul ou Dictateur engagé dans des campagnes militaires) au cours de cette période. Pour les plus curieux d'entre vous, une liste complète de tous ces patriciens distingués est fournie à la fin de ce livret.

Noms des magistrats : Les "noms" romains étaient basés sur une sorte de système, assez semblable à celui utilisé dans le

monde occidental aujourd'hui. En gros – et pour simplifier quelque peu – le premier nom était le “prénom”, le deuxième, d'une importance capitale, était le “nom de famille” (*gens*), et le troisième, lorsqu'il existait, était une sorte “d'identifiant” (*cognomia*) – un surnom, si vous préférez. Dans les écrits, le premier nom était généralement réduit à une simple initiale. Nous avons ainsi, par exemple, M. Folius Flaccinator, Consul en 318 av. JC. Remarquez qu'un grand nombre de ces noms apparaissent maintes et maintes fois ; même nom, différente personne !! Ainsi, C. Iunius Bubulcus Brutus – “Bubba”, probablement, pour ses *amici* – montre son nez en 317 av. JC et en 277 av. JC... et ce ne sont (n'est ?) pas la même personne. (Ou du moins, c'est ce que nous pensons.) Les Romains avaient tendance à tout le temps utiliser les mêmes noms. Peut-être que George Foreman est romain...

En ce qui concerne le *cognomia*, les Romains devaient se trouver sacrément spirituels. Dentatus par exemple, le Consul qui finit par vaincre Pyrrhus, était appelé ainsi en raison de ses immenses dents en avant. Cette propension à donner des surnoms aux personnes importantes demeure aujourd'hui encore une pratique “italienne” ; les noms donnés aux gros bonnets de la Mafia en sont un exemple : Tony the Fish, Crazy Joe, etc. Groupe différent, mais même raisonnement. (Et un coup de chapeau à Al Nofi pour ce bref aperçu de l'univers du crime organisé.)

Le nombre de magistrats à porter exactement le même nom est quelque peu déconcertant. Les Romains n'étaient pas particulièrement inventifs sur ce point, et l'utilisation d'un même nom par les descendants d'une famille en entretenait les traditions – et le statut patricien. Cette pratique fut la plus courante à l'époque des guerres tribales, lorsque le Sénat et le gouvernement étaient sous le contrôle d'un petit groupe de familles patriciennes. Mais à partir d'Appius Claudius Caecus, le nombre “d'Hommes Nouveaux” (membres de familles apparaissant pour la première fois sur les listes sénatoriales) commence à augmenter, alors que les plébéiens parviennent de plus en plus nombreux au patriciat. Lorsque vous avez un doute, utilisez le numéro d'identité figurant sur le pion...

Errata

- Les marqueurs négatifs de Supériorité Navale ont été omis du jeu. Placez un marqueur de contrôle inusité avec le marqueur de SN pour indiquer une valeur négative.
- Sept des pions [*Legion Cav*] d'Effectifs '1' portent le même nombre sur la face inverse. Ce devrait être un '2'.
- Les cinq pions [*Syracuse*] situés sur la planche de pions #3 portent la même valeur sur les deux faces. La face inverse devrait porter un '2' pour les unités d'Effectifs '1' et un '4' pour les unités d'Effectifs '3'.
- Les marqueurs [*Devastated*] devraient être orthographiés [*Devastated*].
- Le marqueur de Contrôle Diplomatique [*Mamertines*] n'est pas utilisé.

Des pions de remplacement figureront dans le prochain jeu de la série.

LE SYSTÈME POLITIQUE ET DE COMMANDEMENT ROMAIN

Légende de l'illustration (p. 2) :

Imperium Marker: Marqueur d'*imperium*

(RRR 5.1) Les magistrats de Rome : Imperium Romanum

NOTE DE CONCEPTION : Cet ensemble de règles détaille en termes de jeu le système politique de la République romaine, dans ses interactions avec le domaine militaire. Bien que la “quantification” des systèmes politiques soit rare dans les jeux historiques, elle est sine qua non pour cette période où la politique, bien plus que n'importe quel autre facteur particulier, jouait un rôle essentiel dans le comment et le pourquoi des choses. Les règles de cette section – ainsi que de RRR 5.3 et RRR 5.4 – représentent par conséquent le cœur du système pour le joueur romain, ce qui explique leur caractère beaucoup plus complet et détaillé que ce qu'il est habituel de rencontrer.

La République romaine était administrée par deux Consuls, élus chaque année. En temps de guerre, ces Consuls se voyaient confier le commandement des armées, qu'ils assuraient généralement avec l'assistance de Préteurs et de Proconsuls. La quasi-totalité des magistrats étant des hommes politiques patriciens dont la connaissance ou l'appréciation des opérations et tactiques militaires était minimes, les armées de la Rome républicaine se retrouvaient souvent – mais pas toujours – dirigées par une ribambelle de politicards et de dilettantes, aux aptitudes militaires d'un niveau rarement satisfaisant. Il faut être réaliste : puisque la doctrine tactique était axée sur l'infanterie, et que tout écart pouvait être sanctionné (parfois par la mort), l'innovation créative n'était pas une faculté fortement cultivée. Ce que les Romains recherchaient, c'était l'aptitude à faire ce que tout le monde avait fait auparavant. La force de Rome reposait dans ses légions disciplinées, son sens de l'Honneur et du Devoir, une doctrine tactique plutôt rigide, et, enfin et surtout, ses ressources en hommes.

Le système de commandement romain du jeu est bien plus complexe et hiérarchisé que celui des autres joueurs. Ce fait est essentiellement dû à la forme républicaine du gouvernement romain et aux conditions politiques assez compliquées pour y détenir un office. Les offices dont dispose le joueur romain étaient désignés sous le terme de magistratures, et les magistrats qui disposaient d'un commandement étaient ceux qui avaient reçu l'*imperium*, le pouvoir de commander ou de donner des ordres (plus quelques autres choses sans importance dans le contexte du jeu). Le joueur romain dispose des magistrats suivants :

Consul : Le commandant d'armée romain habituel est un Consul. Le joueur romain en obtient deux chaque année (en général des nouveaux), au début du tour : le Consul de Rome et le Consul Militaire (des termes plus utiles pour les besoins du jeu qu'historiques). Le champ d'action du Consul de Rome était généralement restreint à l'Italie, tandis que l'autre Consul était affecté, lorsque c'était nécessaire, là où on avait besoin de lui – en général dans une province précise. Chaque

Consul peut commander une Armée Consulaire de deux Doubles Légions... jamais plus. L'armée permanente romaine comptant initialement quatre légions, l'*imperium* des Consuls leur permettait en cas de besoin d'en commander l'ensemble à eux deux. De temps en temps, les deux Armées Consulaires étaient combinées sous le double commandement (parfois désuni) des deux Consuls. Il était possible de déployer une armée plus importante en y attachant des légions affectées à des magistratures de rang inférieur, mais cette méthode aussi présentait des limitations.

CHOIX : Par élection, tiré aléatoirement dans le Pool. Toutefois, si un Consul a célébré un Triomphe lors de l'année passée, il peut être maintenu dans son office.

PLACEMENT : Un à Roma et un, d'habitude, en campagne (RRR 5.32).

COMMANDEMENT MILITAIRE : Une Armée Consulaire (deux Doubles Légions).

IMPERIUM : Commandant en Chef. **Le Consul Militaire ne peut pas effectuer d'Opération de Levée de Troupes et de Diplomatie. Le Consul de Rome peut mener ces deux types d'Opérations, sauf si un Dictateur est en fonction.**

Proconsul : Les Proconsuls étaient des magistrats affectés en fonction des besoins à une région ou province spécifique – généralement hors d'Italie. L'office de Proconsul est par conséquent rare avant l'époque des guerres puniques. Les Proconsuls étaient, de fait, les gouverneurs militaires des provinces auxquelles ils étaient affectés. Comme les Consuls, ils détenaient l'*imperium* pour une Armée Consulaire (deux Doubles Légions), mais ils ne pouvaient pas quitter leur province d'affectation avec cette armée sans l'autorisation du Sénat. Si certains Proconsuls étaient issus de la "réserve" de patriciens disponible à Roma, nombre d'entre eux étaient des Consuls qui avaient été "prorogés" – maintenus dans leur office sans être réellement élus – dans les provinces où se trouvait leur armée. Un Consul pouvait par exemple se voir confier son Armée Consulaire et être envoyé en Sicile pour y tabasser du Carthaginois. Plutôt que de rappeler son armée et de le remplacer (procédure suffisamment fréquente pour nous laisser songeur), le Sénat se contentait souvent de proroger son *imperium* – le Consul restait sur place, avec son armée, comme Proconsul. À Cannae, l'armée romaine comptait deux Consuls et deux Proconsuls, ces derniers ayant été tout spécialement prorogés dans le but de garder leurs légions en campagne contre Hannibal jusqu'à ce que les nouvelles légions de Varro et Paullus les rejoignent. On ne peut pas dire que cela leur ait été particulièrement utile.

CHOIX : Par élection, tiré au hasard dans le Pool. Peut être, toutefois, prorogé (RRR 5.35) dans une province spécifique.

PLACEMENT : Avec une Armée Consulaire, dans sa province d'affectation. Il ne peut la quitter sans l'autorisation du Sénat.

COMMANDEMENT MILITAIRE : Une Armée Consulaire (deux Doubles Légions).

IMPERIUM : Armée Consulaire provinciale. Subalterne aux Consuls, Dictateur et Maître de Cavalerie. **Supérieur aux Préteurs.**

Préteur (praetor) : En période de grandes tensions militaires, il arrivait souvent que des Préteurs soient nommés à la tête de légions spécifiques, généralement pour des campagnes d'envergure limitée. L'*imperium* d'un Préteur lui permettait de diriger une Double Légion, mais jamais plus. Il était

possible d'attacher cette légion à une Armée Consulaire pour en augmenter la taille. Mais le Préteur détenait toujours l'*imperium* pour cette légion supplémentaire. Ce système de commandement morcelé – qui jouait un rôle important dans la dilution de l'efficacité dont l'armée pouvait faire preuve – découlait en grande partie de la défiance des Romains vis-à-vis des rois ; car quiconque pouvait commander une armée importante pouvait devenir roi. Cette doctrine n'a de sens que de ce point de vue, et d'aucun autre. Les Préteurs étaient généralement affectés à une légion spécifique, rarement à une province. Ils n'étaient toutefois pas libres de mener leur légion où bon leur semblait, et étaient à peu près ancrés à l'endroit où on les avait affectés. Les Préteurs furent très employés pendant les guerres contre les Samnites et Pyrrhus.

CHOIX : Tiré aléatoirement dans le Pool, lorsque le besoin se présente. Peut être prorogé.

PLACEMENT : Affecté à une légion spécifique **et placé avec elle**, mais ne peut PAS quitter la province dans laquelle se trouve la légion sans l'autorisation du Sénat.

COMMANDEMENT MILITAIRE : Une Double Légion.

IMPERIUM : Sa légion uniquement. Subalterne à n'importe quel autre type de chef.

Dictateur (dictator) : En temps de Crise (RRR 5.15), les Romains choisissaient un Dictateur pour unifier le commandement. L'*imperium* du Dictateur, limité dans le temps, supplantait celui des Consuls. Certains furent choisis uniquement pour gérer les affaires internes, laissant les mains libres aux Consuls dans le domaine militaire ; d'autres menèrent des campagnes. Il n'existait pas de limite théorique au nombre de légions qu'un Dictateur pouvait commander, mais il était cependant inhabituel d'en voir un à la tête d'une armée de plus de quatre légions sans l'assistance d'autres magistrats. Historiquement, lors de la période couverte par ce jeu, aucune armée romaine ne dépassa la taille de deux Armées Consulaires (quatre Doubles Légions), sauf si l'on accepte la théorie des huit légions pour Cannae.

CHOIX : Tiré aléatoirement dans le Pool, lorsque le besoin se présente (la désignation d'un Dictateur peut être obligatoire). Possibilité de choisir dans le Pool un magistrat précis ayant précédemment célébré un Triomphe. Ne peut pas être choisi parmi les chefs déjà en jeu. Ne peut pas être prorogé.

PLACEMENT : À Roma. Libre d'aller où il désire.

COMMANDEMENT MILITAIRE : Deux Armées Consulaires.

IMPERIUM : Commandant en Chef, supérieur à tout autre chef en jeu.

Maître de Cavalerie (magister equitum) : Un Dictateur avait le droit de se choisir un "assistant", chargé de diriger l'armée : le Maître de Cavalerie. Pour pouvoir choisir un Maître de Cavalerie, le Dictateur doit rester à Roma et ne prendre le commandement d'aucune armée en campagne hors de Roma. Le Maître de Cavalerie a le même *imperium* militaire qu'un Consul : une Armée Consulaire.

CHOIX : Spécifiquement choisi dans le Pool, lorsque le besoin se présente. Le joueur romain peut choisir n'importe quel magistrat, actuellement disponible dans le Pool, dont le numéro d'identité ne diffère pas de plus de 5 de celui du Dictateur. Ne peut pas être choisi parmi les chefs déjà en jeu.

PLACEMENT : À Roma, ou avec n'importe quelle Armée Consulaire en Italie. Libre d'aller n'importe où.

COMMANDEMENT MILITAIRE : Une Armée Consulaire.

IMPERIUM : Commandant en Chef, supérieur à tout autre chef en jeu à l'exception du Dictateur.

Préteur Urbain (*praetor urbanus*) : Le Préteur Urbain était essentiellement le commandant des Légions Urbaines, la garnison de Roma. Sa principale responsabilité, en dehors de la gestion de diverses situations de crise, est l'entraînement des légions.

CHOIX : Tiré aléatoirement dans le Pool, lorsque le besoin se présente.

PLACEMENT : À Roma ; ne peut d'ordinaire pas en sortir.

COMMANDEMENT MILITAIRE : Les Légions Urbaines (garnison de Roma).

IMPERIUM : Les Légions Urbaines uniquement, mais peut déplacer une Armée Consulaire (RRR 5.18). **Est considéré comme un Préteur pour les questions de subordination.**

Légit (*legatus legionis*) : Office sans *imperium*, les Légitats sont utilisés pour déplacer les Renforts de légionnaires de Roma et de l'Italie vers les provinces étrangères lorsque le joueur ne souhaite pas utiliser de Préteurs ou de Proconsuls.

CHOIX : Le MA [*Legate*] est placé dans le pool de MA, selon RRR 10.32. Il n'y a pas de pion de chef.

(RRR 5.11) Chaque année, le joueur romain reçoit deux Consuls, "élus" au début du tour (après la prorogation de tous les magistrats pouvant être prorogés ; RRR 5.35). Lors de la Phase d'Élection des Magistrats, le joueur romain place dans une tasse tous les magistrats disponibles – y compris les deux Consuls ayant servi l'année précédente – et en tire deux au hasard (mais voir aussi RRR 5.12). Le premier magistrat tiré est placé dans Roma, c'est le Consul de Rome. **Le second magistrat – le Consul Militaire – est placé soit avec n'importe quelle Armée Consulaire, soit dans Roma.** Les informations du scénario indiquent quels magistrats sont disponibles. Tous ceux qui n'ont été ni tués ni prorogés sont "éligibles", y compris ceux qui ont déjà servi.

Exception : Dans les scénarios LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE, LA PREMIÈRE INVASION D'ALEXANDRE et L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE, les Consuls de l'année qui vient juste de se terminer ne peuvent pas être réélus, sauf s'ils ont célébré un Triomphe (8.53). Ils ne sont donc placés dans le Pool d'élection des Consuls qu'après être restés une année "à l'écart". Ces magistrats peuvent néanmoins occuper tous les autres offices, aussi, dès que les deux nouveaux Consuls ont été tirés, remplacez les Consuls de l'année passée dans le Pool.

NOTE HISTORIQUE : Jusqu'à la première guerre punique, il était extrêmement rare qu'un Consul soit élu deux années de suite – en partie à cause de la peur de la monarchie.

NOTE DE JEU : Des marqueurs permettent d'indiquer l'office occupé par un chef et sa province d'affectation. Ces marqueurs peuvent être placés sur la carte, sous le pion du chef, ou sur la Fiche d'armées romaine, dans la case de l'Armée Consulaire qu'il a sous ses ordres.

(RRR 5.12) **Triumphes et élections :** Si un magistrat (à l'exclusion d'un Préteur) a remporté un Triomphe (8.53) lors de l'année précédente, le joueur romain peut (mais n'est pas obligé) le choisir spécifiquement et faire de lui l'un de ses

Consuls (Consul de Rome ou Consul Militaire) pour l'année à venir. Si les deux Consuls de l'année passée ont remporté un Triomphe, tous deux (ou un seul d'entre eux, ou aucun d'eux) peuvent conserver leur office. Sinon, mis à part les possibilités de prorogation, les magistrats sont tous tirés aléatoirement.

(RRR 5.13) **Consuls :** Le Consul de Rome ne peut pas quitter l'Italie Romaine sans l'autorisation du Sénat (RRR 5.41). Le Consul Militaire peut se déplacer n'importe où (dans les limites de RRR 5.41... et voir aussi RRR 5.32). S'il n'y a pas de Dictateur en jeu, l'un ou l'autre des Consuls peut jouer le rôle de Commandant en Chef pour les Opérations militaires réservées au CC. Mais seul le Consul de Rome peut être utilisé pour effectuer les Opérations de Diplomatie et de Levée de Troupes réservées au CC.

(RRR 5.14) **Proconsuls :** Une fois les Consuls connus, le joueur romain peut choisir parmi les magistrats disponibles restants autant de Proconsuls que nécessaire. Il peut soit tirer un Proconsul au hasard dans le Pool (selon RRR 5.11), soit désigner un Consul ou Proconsul **qui a déjà célébré un Triomphe et n'est alors pas en jeu. Un Proconsul est choisi pour chaque province, autre que le Latium, où se trouve une Armée Consulaire (RRR 5.32). Si cette armée est déjà sous les ordres d'un autre magistrat, ou si un Proconsul ou Consul est déjà affecté à cette province, un Proconsul ne peut pas être choisi.** Les Proconsuls sont généralement choisis (ou prorogés) pendant la Phase d'Élection des Magistrats. Il peut toutefois être nécessaire d'en choisir durant un tour, lors de la levée de nouvelles légions. Le joueur romain n'a pas à attendre la Phase d'Élection des Magistrats pour cela ; il peut le faire au fur et à mesure du placement des nouvelles légions. Il ne s'agit pas d'une Opération. Un Proconsul :

A. Est traité comme un CC vis-à-vis de tout Préteur faisant partie de sa Force, mais il ne peut pas effectuer d'Opération réservée au CC. Cependant, un Proconsul est toujours subalterne à tout Consul, Dictateur ou Maître de Cavalerie se trouvant éventuellement dans la même Force.

B. Ne peut pas commander une Force de plus de deux Doubles Légions (une Armée Consulaire). Les alliés et les Auxiliaires ne sont pas compris dans cette limite.

C. Doit toujours être affecté à une province (RRR 5.32), qu'il ne peut pas quitter sans l'autorisation du Sénat (RRR 5.4). Il peut néanmoins se déplacer vers cette province ou y entrer sans autorisation.

EXEMPLE : La Légion VI se trouve en Etruria, sous les ordres d'un Préteur. Craignant qu'une invasion ennemie venue d'Hispania traverse cette province, le joueur romain décide de renforcer l'Etruria en levant deux nouvelles légions (les XII et XIV), qu'il place à Roma. Il tire alors au hasard, dans le Pool disponible, le magistrat qui servira de Proconsul d'Etruria, et le place avec les deux nouvelles légions. Lors du tour qui suit, le Proconsul fait route avec son armée jusqu'à l'Etruria (il ne peut pas opérer hors de sa province sans l'autorisation du Sénat, mais n'a pas besoin d'autorisation pour s'y rendre). Lorsqu'il y arrive, il se trouve à la tête d'une Force de trois légions, dont une sous les ordres du Préteur, qui en tant que Proconsul lui est subalterne. L'année suivante, la situation n'a pas changé et plutôt que de les remplacer, le joueur romain décide tout simplement de garder le Proconsul et le Préteur en place, prorogeant leur *imperium* pour cette année (RRR 5.35).

(RRR 5.15) **Dictateur** : Un Dictateur peut être choisi à tout moment – durant la Phase d'Élection des Magistrats ou en cours de tour – où une Crise est en vigueur. Certaines Crises rendent obligatoire le choix d'un Dictateur ; d'autres laissent cette décision à l'appréciation du joueur.

DICTATEUR POSSIBLE : Une Force romaine de taille au moins égale à une Armée Consulaire (2 Doubles Légions) subit une Défaite Majeure (8.52) lors d'une bataille terrestre et perd au moins 30% de ses PE ; OU Une armée ennemie occupe au moins deux Grandes ou Moyennes villes d'Italie Romaine.

DICTATEUR OBLIGATOIRE : Une armée ennemie contrôle une ville se trouvant dans un rayon de 3 hexagones de Roma (Reate, par exemple) ; OU Des Armées Consulaires romaines subissent deux Défaites Majeures lors de batailles terrestres lors de la même année, quelles que soient les pertes.

Un Dictateur est automatiquement Commandant en Chef pour le restant de l'année en cours, pour toutes les situations qui nécessitent un CC. Il peut se déplacer là où il le souhaite, sans l'autorisation du Sénat – sauf pour entrer dans Roma. Un Dictateur peut toutefois choisir de ne commander aucune armée et de rester à Roma. Dans ce cas, et seulement dans ce cas, il peut choisir un Maître de Cavalerie pour commander les armées (RRR 5.16).

Le choix d'un Dictateur en cours de tour doit avoir lieu lors de la Phase de Campagne d'un magistrat romain actif. [Si cela est impossible, le Dictateur est choisi et introduit en jeu à la fin de la Phase de Campagne en cours.](#) Les Dictateurs sont généralement tirés au hasard, selon RRR 5.11. Le joueur romain peut également choisir un magistrat particulier disponible, mais pas en jeu, qui a déjà célébré un Triomphe.

(RRR 5.16) **Maître de Cavalerie** : Si un Dictateur choisit, comme indiqué ci-dessus, de rester à Roma, il peut sélectionner un Maître de Cavalerie. Un Maître de Cavalerie a les mêmes pouvoirs et restrictions qu'un Consul, excepté qu'il peut se déplacer comme un Dictateur. Le joueur romain choisit (délibérément, et non pas au hasard) le Maître de Cavalerie parmi tous les magistrats actuellement disponibles dans le Pool, dont le numéro d'identité ne diffère pas de plus de 5 de celui du Dictateur. L'office du Maître de Cavalerie dure seulement aussi longtemps que celui du Dictateur.

NOTE DE JEU : Le joueur romain peut faire ce choix quand il se retrouve avec un Dictateur visiblement inapte au service militaire.

EXEMPLE : La marche de Pyrrhus vers Roma place la ville suffisamment en danger pour que le Sénat nomme un Dictateur, P. Cornelius Dolabella. Cornelius n'a pas grand-chose d'un homme de guerre, et de toute évidence, il est là pour administrer les affaires courantes. Le joueur romain choisit donc un Maître de Cavalerie : Q. Fabius Maximus Gurges, dont le numéro d'identité (212) ne diffère pas de plus de 5 de celui de Cornelius (209).

(RRR 5.17) **Préteurs** : Le joueur romain peut choisir un Préteur à tout moment où il a une [Double Légion sans commandant dans la même province](#). Un Préteur ne peut être choisi si un autre magistrat en jeu est capable de commander cette légion. Indépendamment des conditions qui précèdent, le nombre de Préteurs en jeu ne peut PAS dépasser 50% (la moitié) du nombre total de Consuls, Proconsuls, Dictateurs et Maîtres de Cavalerie en jeu. Un Préteur :

- Peut commander un maximum d'une légion ;
- Est subalterne à n'importe quel autre magistrat dans le même hexagone ;
- Est affecté à une légion spécifique, pas à une province. Cependant, une fois placé avec sa légion, un Préteur ne peut quitter la province dans laquelle se trouve cette légion sans l'autorisation du Sénat.

CHOIX : Les Préteurs peuvent être soit tirés au hasard, soit choisis parmi les magistrats ayant déjà célébré un Triomphe. Un Préteur peut être prorogé, mais uniquement s'il répond aux deux premières conditions énoncées ci-dessus.

(RRR 5.18) **Préteur Urbain** : Le Préteur Urbain est un Préteur spécial. Son *imperium* est le commandement des Légions Urbaines, la garnison de Roma... et l'entraînement des légions. Le joueur romain peut tirer un des magistrats du Pool, ou s'il le souhaite, tirer au hasard l'un des trois pions de Préteur Urbain – marqués [*Pr. Urb*]. Traitez les comme des chefs normaux, avec les limitations indiquées ci-dessous. Le Préteur Urbain a des restrictions et aptitudes uniques.

RESTRICTIONS :

- Il ne peut quitter Roma sans l'autorisation du Sénat (RRR 5.4). Cependant, il est le seul chef à pouvoir entrer dans la ville sans autorisation.
- Les seules Opérations qu'il peut mener à l'extérieur de Roma sont Mouvement de Chef et Mouvement de Force. Il peut déplacer ailleurs les légions (jusqu'à deux Doubles Légions) qui y sont levées et placées, après quoi il rentre à Roma. Il se défend normalement s'il est attaqué.
- Il n'a pas de MA. Il ne peut être déplacé qu'en utilisant un MA [*Consul*].

APTITUDES :

A. Il commande la garnison de Roma ([RRR 10.41](#)).

B. Il n'est pas pris en compte dans la limite du nombre de Préteurs autorisés en jeu.

C. Il entraîne les légions. Lorsqu'il lève de nouvelles légions, le joueur romain peut les placer à Roma pour qu'elles y soient entraînées – si un Préteur Urbain s'y trouve. À la fin du tour, lors du Segment d'Entraînement des Légions, le joueur romain lance le dé pour un maximum de deux Légions Romaines nouvellement levées qui n'ont pas quitté Roma. Si le résultat est '7', '8', '9' ou '0', la LR est à présent de niveau Vétéran ; [sinon](#), elle reste au niveau Recrue. Si le Préteur Urbain n'est pas à Roma lors du Segment d'Entraînement, aucun entraînement n'a lieu.

(RRR 5.19) **Limites de commandement** : La taille des armées que les chefs romains peuvent commander, c'est-à-dire avec lesquelles ils peuvent entreprendre des Opérations (5.3), est limitée. Cependant, voir aussi RRR 5.2.

DICTATEUR : À lui seul, un Dictateur peut commander deux Armées Consulaires, soit 4 Doubles Légions.

CONSUL et MAÎTRE DE CAVALERIE : Une Armée Consulaire (deux Doubles Légions).

PROCONSUL : Une Armée Consulaire (deux Doubles Légions).

PRÉTEUR : Une Double Légion.

PRÉTEUR URBAIN : La garnison de Roma. Peut également déplacer une Armée Consulaire de Roma à n'importe quel endroit de la carte.

Les PE d'Auxiliaires (RRR 10.28) et d'alliés ne sont pas pris en compte dans ces limites.

Exception : Voir Coordination (8.25). Les Forces romaines en excès des limites ci-dessus peuvent s'empiler et attaquer ou défendre ensemble suite à une Coordination, mais ne peuvent rien faire de plus.

NOTE IMPORTANTE : Une Double Légion comprend une légion [RL] et une légion [AL] de même numéro. Une Armée Consulaire est composée de deux de ces Doubles Légions. Dans les scénarios LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE et LA PREMIÈRE INVASION D'ALEXANDRE, les légions [AL] n'existent pas ; la Double Légion et l'Armée Consulaire consistent donc en une et deux légions [RL], respectivement. Si une Force ne comprend qu'un seul élément d'une Double Légion, ou qu'il en est le seul élément en jeu, cet élément compte quand même comme une Double Légion pour tous les besoins des règles de commandement (RRR 5.1) et d'affectation des magistrats (RRR 5.3). L'effet des légions partielles sur la Capacité de Commandement (RRR 5.24) et la levée des légions (RRR 10.22) est traité dans ces sections des règles. Les légions commandées par un Préteur ne peuvent pas être utilisées pour former une Armée Consulaire.

(RRR 5.2) Généralités sur les magistrats

(RRR 5.21) **Hiérarchie** : Un magistrat est non seulement capable de commander les forces indiquées en RRR 5.19, mais il peut également faire campagne avec celles placées sous les ordres de subalternes (des magistrats en position inférieure dans la hiérarchie), qui leur sont alors attachées. La hiérarchie des magistrats s'établit comme suit :

1. Dictateur ou Maître de Cavalerie
2. Consul
3. Proconsul
4. Préteur

(RRR 5.22) Lors de sa Phase de Campagne, un magistrat peut mener des Opérations avec toutes les unités sous ses ordres (RRR 5.19), plus celles commandées par des magistrats subalternes. Les Proconsuls et Préteurs ne peuvent pas mener d'Opérations ensemble, ni effectuer ensemble des tentatives de Refus du Combat (8.22), d'Interception (6.5) ou de Coordination (8.25). Le joueur romain ne peut tenter de Refuser le Combat que si sa Force comprend un magistrat capable de commander toutes les unités en défense, à l'extérieur d'une ville, dans l'hexagone.

Des Consuls qui se trouvent au même moment dans le même hexagone peuvent s'unir pour effectuer des Opérations et des tentatives d'Interception, de Coordination et de Refus du Combat (mais voyez l'importante restriction en RRR 5.23). L'un ou l'autre des Consuls peut être utilisé pour effectuer des Opérations d'Attaque ou de Siège, mais le joueur romain ne peut en utiliser qu'un (de son choix) pour les Opérations de Mouvement lors de ce tour. La règle 5.44 détermine lequel des Consuls commande lors de la résolution des batailles (y compris des tentatives de Coordination et de Refus du Combat), des Interceptions et des Assauts.

(RRR 5.23) Quel que soit le nombre de magistrats romains rassemblés en un même endroit, un magistrat ne peut mener une Opération ou tenter une Interception avec plus de 4 Doubles Légions (plus d'éventuels Auxiliaires et alliés) que si le joueur romain a reçu l'autorisation du Sénat (RRR 5.4). Notez que seul le Dictateur peut utiliser cette option.

EXEMPLE : Cn. Servilius Geminus est Consul, alors que T. Sempronius Longus et C. Flaminius sont Préteurs. Tous les trois se trouvent à Roma où attendent 11 Doubles Légions. Servilius pourrait déplacer 4 de ces Doubles Légions si Sempronius et Flaminius l'accompagnaient (2+1+1). Flaminius, en tant que Préteur, ne pourrait quant à lui déplacer qu'une seule légion (celle qui lui est assignée), même si Sempronius l'accompagnait, car celui-ci n'est pas son subalterne.

NOTE HISTORIQUE : L'un des arguments étayant la thèse de la présence de huit Doubles Légions romaines à Cannae est non seulement le fait que les deux Consuls de l'année (Varro et Paullus) étaient là, mais aussi que les deux Consuls de l'année précédente (Servilius et Flaminius) avaient été prorogés pour rester à la tête des légions qu'ils commandaient déjà. Chaque Consul et Proconsul ayant droit à 2 légions, cela donne un total possible de huit Doubles Légions. (Évidemment, il existe beaucoup d'autres théories quant à ce qui se trouvait à Cannae – et pourquoi.)

(RRR 5.24) **Capacité de Commandement** : Les restrictions et aptitudes énumérées plus haut sont complétées par la Capacité de Commandement du magistrat, qui remplit un double rôle dans le jeu : elle sert à déterminer des estimations chiffrées des aptitudes tactiques d'un chef, et elle reflète le nombre de légions qu'il peut commander efficacement. Seuls les chefs romains ont une Capacité de Commandement ; les chefs non romains ne sont pas concernés par cette règle. La Capacité de Commandement indique le nombre de Doubles Légions qu'un magistrat peut commander efficacement, la lettre correspondant aux nombres suivants :

- A = 6 Doubles Légions
- B = 5 Doubles Légions
- C = 4 Doubles Légions
- D = 3 Doubles Légions
- E = 2 Doubles Légions

(RRR 5.25) La lettre est un "indicateur d'efficacité", pas une limite. Un Consul avec un "C" peut, dans le cadre des règles, commander une armée de 8 Doubles Légions ; il dépassera toutefois sa Capacité de Commandement de 4 légions et il subira des pénalités en conséquence :

Pénalités de combat : Lors d'une bataille ou d'un Assaut, chaque Double Légion qui dépasse la Capacité de Commandement d'un chef romain actif occasionne un MJD de -1 en attaque ; si ce chef défend, son adversaire bénéficie d'un MJD de +1 par Double Légion en trop. Les Auxiliaires ne comptent pas, mais les Doubles Légions partielles comptent.

EXEMPLE : Un Consul avec une valeur de "C" commande 6 Doubles Légions. Il doit soustraire -2 à son JD de Bataille s'il attaque. Son adversaire ajoute +2 si le Consul défend. (Si ce Consul commandait 4 Doubles Légions complètes et 2 LR seules, le MJD serait toujours de -2 ou +2.)

NOTE DE JEU : Le MJD d'Assaut ne s'applique que lors d'une attaque.

Pénalités d'activation : Lors de tout JD d'Attrition causé par un siège (pas par un mouvement, ceci est couvert par 6.43), le joueur romain ajoute +1 à son JD d'Attrition de Siège pour chaque groupe de deux légions (ignorez une légion seule) qui excède la Capacité de Commandement de son magistrat.

EXEMPLE : En utilisant l'exemple précédent, le chef à la valeur "C" doit ajouter +1 à tous les JD d'Attrition de Siège qu'il peut avoir à effectuer.

NOTE DE CONCEPTION : La Capacité de Commandement, qui se révèle plutôt handicapante pour la plupart des magistrats romains, reflète leur incapacité historique à utiliser efficacement les considérables ressources en hommes qui se trouvaient à leur disposition. La majorité d'entre eux étaient ignorants dans l'art de faire manœuvrer des forces vraiment importantes, et lorsqu'ils se retrouvaient à la tête de telles forces, ils parvenaient rarement à en faire un usage positif... Cannae en est l'exemple parfait. La discipline romaine était excellente, mais elle ne pouvait pas compenser les problèmes posés par le commandement d'armées de plus de 50 000 hommes. Les Romains semblent toutefois avoir été conscients de leurs limitations dans ce domaine car, en dépit de leur réservoir quasi intarissable de soldats et de leur inclination à y puiser, les occasions où ils déployèrent, à cette époque, une armée de plus de 4 Doubles Légions se limitent à Cannae, Sentinum (où la force était en fait scindée) et... nous n'en trouvons même pas une troisième. Les Romains étaient extrêmement conscients du fait que les effectifs, en eux-mêmes, ne signifiaient pas tout.

(RRR 5.3) Affectation des magistrats

NOTE DE JEU : C'est maintenant que les marqueurs de magistratures et d'imperium vont se montrer utiles.

(RRR 5.31) Mis à part les magistrats qui conservent leur office, la sélection (élection) des magistrats romains a lieu dans l'ordre suivant, dont les joueurs ne doivent pas s'écarter. Chaque office est pourvu séparément, **en tirant un magistrat au hasard, en l'affectant à sa province ou légion**, et en le plaçant sur la carte avant de passer à l'office suivant. **En plus de l'assignation des provinces, le joueur romain peut/doit donner à ses magistrats de haut rang (tous, sauf les Préteurs) le commandement des Armées Consulaires actuellement en jeu.**

1. Dictateur (si une Crise existe au moment de la Phase d'Élection)
2. Maître de Cavalerie (RRR 5.16)
3. Consul de Rome
4. Consul Militaire
5. Proconsuls
6. Préteurs
7. Préteur Urbain

(RRR 5.32) **Affectations des magistrats :** Les magistrats sont affectés **et placés** comme suit :

DICTATEUR : Placé à Roma. Il n'est pas affecté à une province spécifique. Le Dictateur peut (mais n'est pas obligé) recevoir le commandement de deux Armées Consulaires en

jeu qui n'ont pas de commandant, peu importe l'endroit où elles se trouvent.

MAÎTRE DE CAVALERIE : Placé soit à Roma, soit avec une Armée Consulaire en Italie. Il n'est pas affecté à une province spécifique. **Le Maître de Cavalerie peut (mais n'est pas obligé) recevoir le commandement d'une Armée Consulaire en jeu qui n'a pas de commandant, peu importe l'endroit où elle se trouve.**

CONSUL DE ROME : Placé à Roma. Sa province d'affectation peut être le Latium, ou n'importe quelle autre province disponible (RRR 5.33) dans laquelle se trouve une Armée Consulaire sans commandant. Pour l'affecter à une province hors d'Italie Romaine, le joueur doit d'abord voir s'il reçoit l'autorisation du Sénat. S'il l'obtient, le Consul de Rome se déplace selon RRR 5.34 jusqu'à sa province, qu'il ne peut alors pas quitter sans autorisation du Sénat. À moins d'être affecté à une province hors d'Italie Romaine, le Consul de Rome peut mener des Opérations n'importe où en Italie Romaine sans l'autorisation du Sénat. Mais cette autorisation est toutefois nécessaire pour sortir d'Italie Romaine. Si le Consul de Rome est affecté à une province autre que le Latium, il doit prendre le commandement d'une Armée Consulaire disponible dans cette province. Dans tous les autres cas, le joueur romain peut (mais n'est pas obligé) lui donner le commandement de n'importe quelle Armée Consulaire disponible en Italie Romaine.

CONSUL MILITAIRE : Il peut être affecté à n'importe quelle province disponible (RRR 5.33) dans laquelle se trouve une Armée Consulaire sans commandant. S'il reçoit une telle affectation, le Consul Militaire doit prendre le commandement d'une Armée Consulaire disponible dans cette province et il est placé avec cette armée. Le Consul Militaire ne peut pas quitter sa province d'affectation sans l'autorisation du Sénat. S'il n'est pas affecté à une province, le Consul Militaire est placé à Roma et doit prendre le commandement d'une Armée Consulaire disponible, s'il s'en trouve une. Cette armée peut être n'importe où sur la carte. Un Consul Militaire sans province d'affectation peut mener des Opérations en Italie Romaine sans autorisation du Sénat.

PROCONSUL : Il peut être affecté à n'importe quelle province disponible (RRR 5.33) dans laquelle se trouve une Armée Consulaire sans commandant. S'il reçoit une telle affectation, le Proconsul doit prendre le commandement d'une Armée Consulaire disponible dans cette province et il est placé avec cette armée. Le Proconsul ne peut pas quitter sa province d'affectation sans l'autorisation du Sénat. Si toutes les provinces remplissant la condition requise sont assignées à d'autres magistrats, ou s'il ne se trouve pas d'Armée Consulaire sans commandant dans une province non assignée, le Proconsul ne peut pas entrer en jeu. Si un Proconsul entre en jeu suite à la levée de deux nouvelles légions (RRR 5.14), il reçoit le commandement de cette armée mais doit quand même être affecté à une province disponible ; si aucune province n'est disponible, il ne peut pas entrer en jeu. Le Proconsul est placé avec les légions qui viennent d'être levées.

PRÉTEUR : Affecté à une Double Légion spécifique en jeu, qui ne se trouve pas sous les ordres d'un autre magistrat. Les deux éléments de la légion doivent se trouver dans la même province, sinon le Préteur ne peut pas être placé. Un Préteur

est placé avec sa légion. Il ne peut pas quitter la province dans laquelle il a été placé sans l'autorisation du Sénat.

PRÉTEUR URBAIN : Affecté aux Légions Urbaines et placé à Roma (RRR 5.18).

(RRR 5.33) Aucun magistrat ne peut être affecté à une province déjà assignée à un autre magistrat (n'oubliez pas que les Préteurs sont affectés à des légions, pas à des provinces). La Table d'Informations Provinciales fournie pour chaque scénario indique les provinces dans lesquelles les magistrats peuvent être affectés. Les provinces indiquées dans la table correspondent en général à une province spécifique sur la carte. L'Etruria est une exception à cette règle générale (RRR 2.1). Une province doit compter au moins une Armée Consulaire sans commandant pour remplir les conditions d'assignation à un magistrat (voir RRR 5.32 Consul de Rome pour une exception).

(RRR 5.34) Si un magistrat commence une Phase de Campagne hors de sa province d'affectation, il ne peut mener (ou participer à) d'autres Opérations que Mouvement de Chef ou Mouvement de Force tant qu'il se trouve à l'extérieur de sa province d'affectation. Le magistrat peut par contre demander l'autorisation du Sénat d'opérer à l'extérieur de sa province, levant ainsi cette restriction.

(RRR 5.35) **Prorogation** : Un Proconsul ou un Préteur peut être prorogé – maintenu en place d'une année à l'autre –, soit comme Proconsul de la province à laquelle il a été affecté, soit comme Préteur de sa légion, sans élection proprement dite. Un Consul de l'année passée peut également être prorogé, comme Proconsul de sa province d'affectation. Cette décision est prise avant de tirer et d'affecter les Proconsuls, aussi assurez-vous de laisser les magistrats que vous désirez proroger là où ils se trouvent. Le joueur romain déclare simplement que ce magistrat a été prorogé ; aucune condition n'est requise pour ce faire, autre que d'occuper l'office en question. Un Consul ou Proconsul prorogé doit recevoir le commandement d'une Armée Consulaire s'il s'en trouve une de disponible. Si plus d'une armée est disponible, le joueur doit choisir une armée se trouvant dans la même province que le magistrat. S'il n'y en a pas, c'est une armée dans la province d'affectation du magistrat qui doit être choisie. Si aucune de ces deux conditions n'est remplie, n'importe quelle armée disponible peut être choisie. Si un magistrat était affecté à une province, il doit être prorogé dans cette province, et les Consuls, Dictateurs et Maîtres de Cavalerie ne peuvent pas être prorogés dans ces offices.

(RRR 5.36) Un Proconsul à l'intérieur d'une ville Assiégée (9.0) dans sa province d'affectation peut être prorogé, si le joueur le désire... mais il peut également affecter un autre magistrat à cette province. Dans ce cas, le Proconsul assiégé est toujours à la tête de la Force à l'intérieur de la ville. S'il est délivré, son *imperium* prend fin, le nouveau magistrat prend sa place, et l'ancien est simplement retiré de la carte. Un Consul assiégé ne peut pas être réélu Consul ; il peut être prorogé comme Proconsul de cette province s'il répond aux conditions requises, ou simplement laissé à la tête des forces Assiégées (avec la capacité de commandement d'un Proconsul), de la même façon que le Proconsul Assiégé.

(RRR 5.37) Les magistrats prorogés restent dans l'hexagone qu'ils occupent actuellement. Les magistrats placés avec une Armée Consulaire (ou une légion dans le cas des Préteurs), comme décrit plus haut, sont placés si possible dans le même

hexagone que le détenteur précédent de l'office. Si cela n'est pas possible, le magistrat est placé dans un hexagone où se trouve une unité appartenant à cette armée ou légion.

(RRR 5.4) Le Sénat

NOTE DE CONCEPTION & NOTE HISTORIQUE : L'un des aspects intéressants de toutes ces lois de la République romaine conçues pour empêcher une renaissance de la monarchie, était l'interdiction faite à tout magistrat de quitter sa province d'affectation pour se déplacer en Italie – et tout particulièrement pour entrer dans Roma – sans l'autorisation spécifique du Sénat. Même le Consul de Rome devait demander l'autorisation d'entrer avec une armée dans la ville, une autorisation rarement accordée. Ce qui suit est donc une de ces "vétilles chromatiques" tant appréciées des joueurs de jeux antiques.

(RRR 5.41) Aucun magistrat romain ne peut quitter sa province d'affectation sans l'autorisation du Sénat. RRR 5.34 indique la démarche à suivre lorsqu'un magistrat commence une Phase de Campagne hors de sa province d'affectation.

Exception #1 : Le Consul de Rome peut mener des Opérations n'importe où en Italie Romaine. Il ne peut quitter l'Italie Romaine sans l'autorisation du Sénat. Si le Consul Militaire n'est pas affecté à une province, il peut mener des Opérations n'importe où en Italie Romaine. Il ne peut quitter l'Italie Romaine sans l'autorisation du Sénat. Cette liberté de manœuvre ne s'étend PAS aux magistrats subalternes dans la Force.

Exception #2 : Le Dictateur et le Maître de Cavalerie peuvent mener des Opérations n'importe où sans l'autorisation du Sénat. Cette liberté de manœuvre ne s'étend PAS aux magistrats subalternes qui pourraient faire partie de leur Force.

Exception #3 : Un magistrat peut quitter sa province sans autorisation si cette Opération de Mouvement se termine par une Halte dans un hexagone occupé par une Force ennemie, ou dans un hexagone adjacent à une Force ennemie qui n'est pas à l'intérieur d'une ville. Un magistrat peut également sortir sans autorisation de sa province suite à une Interception ou une Coordination réussie. Cela pourrait toutefois s'avérer politiquement dangereux (RRR 5.46).

Si le magistrat actif souhaite mener une Opération hors des provinces d'affectation de ses subalternes, il doit demander l'autorisation au Sénat ou satisfaire aux conditions de l'exception #3. S'il demande l'autorisation, un seul JD a lieu et le résultat s'applique à tous les magistrats subalternes dans la Force. Si le joueur choisit d'utiliser les dispositions de l'exception #3, la Censure ne s'applique qu'au magistrat actif.

(RRR 5.42) **Entrer dans Roma** : Quel que soit celui qui la commande, aucune Force romaine ne peut jamais entrer, même pendant un mouvement, dans la ville de Roma (3714) sans l'autorisation du Sénat... et cela se produira quand les poules de Carthage auront des dents ! Un magistrat romain se déplaçant sans une Force est toujours libre d'entrer dans Roma sans autorisation.

Exceptions :

- Les Légions Urbaines de la garnison de Roma sont toujours libres d'entrer dans Roma (pour y retourner), si elles sont commandées par le Préteur Urbain.
- De nouvelles légions peuvent être levées et placées à Roma et s'y entraîner ; une fois parties, la règle s'applique.
- Voir RRR 5.45.

(RRR 5.43) Le Préteur Urbain ne peut pas quitter Roma sans l'autorisation du Sénat. Il peut cependant entrer dans la ville (y retourner) sans autorisation, tant qu'il n'est pas à la tête d'une Force de combat. (Exception : la garnison de Roma, RRR 10.41).

(RRR 5.44) **Autorisation du Sénat** : L'autorisation du Sénat est une Opération qui doit être entreprise avant un mouvement. Si elle est accordée, la Continuation est automatique. Si elle est refusée, la Continuation est soumise à un JD et le mouvement est de ce fait restreint (par le refus). Un chef ne peut demander l'autorisation de faire une chose précise qu'une seule fois par Phase de Campagne, mais il peut faire plus d'une demande pour des choses différentes. Toute autorisation de faire quelque chose dure pour le restant de l'année.

EXEMPLE : Quitter sa province d'affectation et entrer dans Roma avec une armée nécessite deux demandes distinctes, qui peuvent toutes les deux être entreprises lors de la même Phase.

(RRR 5.45) **Procédure d'autorisation** : Le joueur romain lance un dé, applique les MJD indiqués ci-dessous au résultat et le compare à la Valeur de Campagne du chef. Si le résultat modifié est inférieur ou égal à la Valeur de Campagne du chef, le Sénat a accordé son autorisation. S'il est supérieur, l'autorisation a été refusée.

QUITTER SA PROVINCE, ou toute autre Opération nécessitant une autorisation :

- 1 Si le chef est le Consul Militaire.
- 1 Pour chaque Point de Ruse utilisé.
- +1 **Si le chef est un Proconsul.**
- +2 Légions Urbaines de la garnison de Roma quittant la ville.
- +2 Si le magistrat a été prorogé dans cette province.
- 4 Si une Force ennemie d'au moins 20 PE se trouve dans un rayon de 5 hexagones de Roma.
- 2 Si une Force ennemie d'au moins 20 PE se trouve dans un rayon de 10 hexagones de Roma, mais à plus de 5.
- +1 S'il n'y a aucune unité de combat ennemie en Italie Romaine.
- +5 S'il n'y a aucune unité ennemie en Italie, Sicile ou dans les provinces gauloises.

ENTRER DANS ROMA (et ces circonstances sont les seules dans lesquelles une Force romaine peut entrer dans Roma, en plus de celles notées en RRR 5.42) :

- 4 Si une Force ennemie d'au moins 20 PE se trouve dans un rayon de 5 hexagones de Roma.
- 2 Si une Force ennemie d'au moins 20 PE se trouve dans un rayon de 10 hexagones de Roma, mais à plus de 5.

Les Légions Urbaines de la garnison de Roma n'ont pas besoin d'autorisation pour entrer dans la ville.

AUGMENTER UNE FORCE au-delà de 4 Doubles Légions. Seul un Dictateur peut effectuer cette demande, pour laquelle il n'y a pas de MJD.

(RRR 5.46) **Censure** : Un **Consul, Proconsul ou Préteur** utilisant l'exception #3 de RRR 5.41 pour faire marche sans autorisation peut être frappé de Censure. Si un tel mouvement est entrepris, le joueur lance un dé à la fin de la Phase de Campagne en cours pour voir si ce chef a été destitué de son office par une Censure. Si le résultat est supérieur à sa Valeur de Campagne, il est destitué de son office et il ne peut plus être replacé dans le Pool pour le restant du scénario. Les MJD suivants s'appliquent :

- 3 Si le mouvement non autorisé a eu pour résultat un Triomphe. Les sièges ne comptent pas.
- 1 Pour chaque Point de Ruse dépensé.
- 1 Si le mouvement non autorisé a eu pour résultat une victoire romaine autre qu'un Triomphe.
- +1 Si le mouvement non autorisé n'a débouché sur aucune bataille.
- +3 Si le mouvement non autorisé a eu pour résultat une victoire ennemie autre qu'une Victoire Majeure.
- +6 Si le mouvement non autorisé a eu pour résultat une Victoire Majeure ennemie.

NOTE HISTORIQUE : Vous pourriez bien vous demander pourquoi le fait de gagner une bataille n'élimine pas tout simplement le besoin d'effectuer un JD de Censure... Eh bien, prenons l'exemple du Consul T. Manlius Torquatus, qui en 340 av. JC, avait vu son fils désobéir à ses ordres, attaquer l'ennemi et remporter une grande victoire. Non seulement ce bon vieux Papa Manlius présida le jugement de son fils pour désobéissance, mais il s'assura tout particulièrement que l'exécution de celui-ci ait bien lieu. Voilà pour la créativité militaire dans la Rome antique.

(RRR 5.47) Un **Consul, Proconsul ou Préteur** frappé de Censure est remplacé au moment de sa destitution par un nouveau magistrat tiré dans le Pool. À ce sujet, voir 5.14.

(7.1) Le Système de Supériorité Navale

(RRR 7.11) **"Construction" de Niveaux SN romains** : Le joueur romain peut, dans la Zone(s) Maritime de son choix, augmenter son Niveau SN (et donc diminuer celui de son adversaire) en effectuant un JD de Construction de Niveaux SN sur la Table de Requête de Légions. Il ne peut le faire qu'une seule fois par tour, pendant le Segment de Construction/Redistribution de Supériorité Navale. Il utilise la colonne correspondant au scénario joué (notez qu'il n'existe qu'une colonne, pour le scénario L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE ; les autres scénarios n'incluent pas de construction navale). **Lancez le dé** ; le résultat indique le nombre de Niveaux SN que le joueur romain peut utiliser pour ajuster n'importe quelle Zone(s) Maritime. Cependant, chaque Niveau SN ainsi obtenu entraîne un MJD de -2 sur tout JD de Requête de Légions effectué ultérieurement lors de ce tour.

EXEMPLE : Le joueur romain souhaite renforcer sa présence dans le Fretum Siculi, où son Niveau SN est "-2". Le JD indique un '6', pour un résultat de '1' dans la colonne AIGLE de la Table de Requête de Légions. Il utilise ce point pour faire passer son Niveau SN dans le détroit de "-2" à "-1". Cependant, pour le restant du tour, il devra soustraire -2

(-2 multiplié par 1 Niveau SN) de chaque JD de Requête de Légions.

(RRR 7.12) **“Construction” de Niveaux SN carthaginois :**
Le Carthaginois est le seul joueur non romain à pouvoir ajuster ses Niveaux SN dans les scénarios de ce jeu. Il utilise les mêmes méthode et table que le Romain (utilisez la colonne AIGLE), avec les exceptions suivantes :

- Il peut s’il le souhaite ajouter +1 à tout JD de Construction de Niveaux SN.
- Le même MJD de -2 par Niveau SN construit s’applique à tout JD de Levée de Troupes, quel qu’il soit, effectué par le joueur carthaginois lors d’un scénario. Il ne s’applique pas aux troupes levées sans JD.

NOTE HISTORIQUE : Pyrrhus ne peut pas profiter de cette règle car il ne disposait d’aucune capacité de construction navale propre et dépendait presque entièrement des flottes fournies par Tarentum, Syracuse et d’autres puissances navales de Magna Graecia.

(8.3) Résolution du combat

(RRR 8.31) **Devotio :** Lors d’une bataille, le joueur romain peut choisir d’éliminer un de ses chefs présents (voir les notes historiques du scénario LA CONQUÊTE DE L’ITALIE CENTRALE) ; ce geste lui octroie un MJD favorable sur la TRB, égal à la moitié de la Valeur de Campagne du chef, arrondi à l’inférieur. Ainsi, un chef romain à la Valeur de Campagne de ‘5’ qui commettrait un acte de *devotio* ferait bénéficier le joueur romain d’un MJD de +2 ou -2. Ceci ne peut toutefois se produire qu’une seule fois par scénario. (On n’est pas au Japon, les gars.)

NOTE DE CONCEPTION : Les membres de la famille Decius Mus avaient pour tradition, depuis les guerres latines (vers 340 av. JC), de se faire tuer à dessein au début d’une bataille. Leur mort était censée inspirer les légions et les pousser vers la victoire. Ce sacrifice délibéré était appelé un acte de devotio.

(9.7) Pillage des villes

(RRR 9.71) **Sac gaulois :** Toute Force contenant des PE [*Gaul*] et qui capture une ville par Attrition, Assaut ou Traîtrise (selon 9.71) – même si ces PE amis ne font que se trouver dans l’hexagone et ne sont pas inclus dans la Force qui est montée à l’Assaut – doit vérifier si les Gaulois se déchainent et mettent tout à sac avant de rentrer chez eux. Le joueur lance le dé et compare le résultat avec la Valeur de Campagne de son chef actif :

- S’il est inférieur ou égal, rien ne se produit.
- S’il est supérieur, les Gaulois échappent à son contrôle. Le joueur doit éliminer un pourcentage de ses PE [*Gaul*] égal à 10× le résultat – ils sont rentrés chez eux. De plus, les éventuels bénéfices diplomatiques normalement attribués suite à un siège réussi sont perdus.

NOTE DE JEU : Malgré les actes plutôt agressifs de ces Gaulois, la ville n’est pas considérée Pillée.

Si la ville tombe pendant une Phase d’Attrition de Siège, le joueur qui la capture utilise son chef le plus haut placé dans la hiérarchie (5.12 et RRR 5.21) pour vérifier si les Gaulois

échappent à son contrôle. S’il n’y a pas de chef le plus haut placé, le joueur qui capture la ville sélectionne celui de son choix.

(9.9) Engins de siège

NOTE DE JEU : L’art de la guerre de siège n’était pas d’un niveau bien fameux à cette époque.

(RRR 9.91) Les Romains peuvent toujours construire des engins de siège ; les scénarios indiquent la capacité des autres puissances à faire de même. Tout JD de Requête de Légions (RRR 10.22) qui leur fournit au moins 2 nouvelles légions leur permet de placer un pion [*Siege Engines*] dans Roma, au prix d’une de ces nouvelles légions (c’est-à-dire que le joueur romain reçoit les engins au lieu d’obtenir la légion).

(RRR 10.0) RESSOURCES EN HOMMES

(RRR 10.1) Recrues Provinciales

Cette règle s’applique uniquement aux joueurs non romains.

(RRR 10.11) **Recrues annuelles :** À chaque province disponible dans un scénario donné correspond un nombre de Recrues annuelles, qui est le total des PE d’infanterie et de cavalerie disponibles dans cette province pour une année donnée. Ces réserves de Recrues sont indiquées dans la Table d’Informations Provinciales de chacun des scénarios.

(RRR 10.12) La levée de troupes à partir des Recrues Provinciales est une Opération qui ne peut être entreprise que par le Commandant en Chef.

(RRR 10.13) Un joueur ne peut lever des Recrues Provinciales que s’il bénéficie du Contrôle Militaire ou Diplomatique de la province (11.0 et 12.0). Un joueur ne peut utiliser qu’une seule fois par tour les Recrues Provinciales pour lever des troupes dans une province, et un seul joueur par tour peut lever des troupes dans cette province. Lors d’une même Opération de Levée de Troupes, un joueur peut lever des troupes dans toutes les provinces à sa disposition pour cet usage.

(RRR 10.14) Les PE levés grâce aux Recrues Provinciales sont placés dans n’importe quelle ville de cette province qui n’est pas occupée par des troupes ennemies et qui n’est pas Assiégée. Tous les PE levés dans une province lors d’une Opération doivent être placés dans la même ville ; ils ne peuvent être répartis dans plusieurs villes. Voir RRR 10.3.

Exception #1 : Un joueur peut placer la moitié (arrondi à l’inférieur) des PE levés à l’intérieur d’une Grande ou Moyenne ville Assiégée par l’ennemi.

Exception #2 : Un joueur peut toujours placer la totalité des PE levés dans un port Assiégé qui se trouve dans une Zone Maritime où il a la supériorité navale (tout niveau supérieur à “0”)

(RRR 10.15) Même s’il existe quelques chefs “provinciaux” – les chefs samnites par exemple, ou un Syracusain ou deux – la plupart des Contingents provinciaux n’ont pas de chef

spécifique. Ces Forces, généralement alliées à l'un des principaux protagonistes, peuvent être déplacées par le CC du joueur "parent" (6.13).

(RRR 10.16) Si un joueur a levé des troupes dans une province et que, par la suite, le joueur adverse prend le contrôle de cette province, ces troupes provinciales ne rentrent pas chez elles ; elles restent avec le joueur qui les a levées.

(RRR 10.17) À l'issue d'une Opération de Levée de Troupes, un JD de Continuation est nécessaire pour voir si le chef est Fini ou non (5.25).

(RRR 10.2) Levée des légions

NOTE HISTORIQUE : La plus grande force de Rome – et un facteur important dans les invasions de Pyrrhus et de Hannibal – était son aptitude apparemment illimitée à lever des troupes. Peu importait ses pertes, elle levait simplement de nouvelles troupes et revenait à la charge. Quand Hannibal envahit l'Italie (218 av. JC) par exemple, Rome entretenait six légions. En 212, elle en comptait 25 en activité, près d'un quart de million d'hommes, et ce après avoir perdu plus de 50 000 légionnaires à Cannae !! L'armée de Hannibal dépassait rarement 50 000 hommes (si elle les dépassa) et en comptait généralement bien moins. Ces deux chiffres en disent long sur Rome... et les qualités de chef de Hannibal.

(RRR 10.21) **Légions** : Le joueur romain ne lève pas de PE ; il lève des légions. La capacité historique des Romains à augmenter la taille de leurs armées de légionnaires était quasi illimitée ; les seules limites "réelles" sont l'indigence du Sénat romain et le nombre de pions – qui est absolu. Voir RRR 10.4 pour les légions spéciales.

Double Légion : Il s'agit d'un terme de jeu utilisé pour définir le type et les effectifs des unités que reçoit le joueur romain. Une Double Légion à effectif maximal consiste (généralement) en un pion de Légion Romaine (LR), sous lequel se trouvent 9 PE d'infanterie et 1 PE de cavalerie, et un pion de Légion Alliée (LA), sous lequel se trouvent 9 PE d'infanterie et 3 PE de cavalerie. Ainsi, lorsqu'elle est en campagne, la Légion I est composée du pion [I RL] et du pion [I AL]. Il est toujours possible de les scinder si vous le souhaitez, mais les Romains opéraient ainsi.

NOTE HISTORIQUE : Plusieurs historiens pensent que les Romains ont adapté le système de la légion du Samnium. Peut-être, peut-être pas. Quoi qu'il en soit, nous avons décidé d'utiliser le terme "légion" uniquement lorsque nous parlons des troupes romaines.

(RRR 10.22) Le joueur romain lève (ou renforce) les Doubles Légions par l'entremise du Sénat – plus précisément, la Table de Requête de Légions. Pour tenter de lever des légions, ou pour renforcer des légions affaiblies par les combats, le joueur doit effectuer une Opération de Levée de Troupes lors de la Phase de Campagne d'un Consul (ou d'un Dictateur). **Il note combien de légions individuelles – et non pas Doubles – (peu important leurs effectifs) sont déjà en jeu, consulte la table, lance le dé, applique les MJD (qui s'expliquent d'eux-mêmes) indiqués au résultat, et voit ce qu'il obtient.** Les résultats numériques représentent le nombre de nouvelles Doubles Légions levé (une LR plus une LA ; exception, les

scénarios LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE et LA PREMIÈRE INVASION D'ALEXANDRE).

(RRR 10.23) Il peut arriver que le joueur romain souhaite ramener des légions existantes à effectif complet. Il effectue pour ce faire une Opération de Levée de Troupes, comme s'il levait de nouvelles légions, mais lève des Renforts à la place. Il utilise toujours la colonne "0-6" (en appliquant les MJD), et le résultat entre crochets [] lui indique le nombre de PE de Renforts disponibles. **Chaque huitième PE ainsi levé est un PE de cavalerie, mais seulement si le joueur romain peut l'utiliser. Si ce n'est pas le cas, ce PE est un PE d'infanterie.** Le joueur romain peut lever de nouvelles légions OU des Renforts lors d'une Opération de Levée de Troupes ; il ne peut pas faire les deux lors de la même Opération.

EXEMPLE : Les LR et LA des Doubles Légions X et XIV ont été réduites, suite à des combats, à 5 PE d'infanterie chacune. Chaque Double Légion a également perdu un PE de cavalerie. Le joueur romain souhaiterait ramener ces légions à plein effectif, il entreprend donc une Opération de Levée de Troupes. Il lance le dé et obtient un '9' après modification, qui lui octroie 16 PE de Renforts, ou 14 PE d'infanterie et 2 PE de cavalerie. Il utilise 8 de ces PE d'infanterie pour ramener les légions [X RL] et [XIV RL] à effectif complet, et les 7 PE d'infanterie restants pour relever la légion [X AL] à plein effectif et la [XIV AL] jusqu'à 8 PE. Puis il donne les PE de cavalerie aux légions qui en ont perdu. Voir RRR 10.32 pour le placement des PE de Renforts.

(RRR 10.24) À la place d'une légion nouvellement levée (pas renforcée) par la table, le joueur romain peut recevoir un pion [Siege Engines] (9.92). Une seule de ces unités peut être produite par JD de Requête de Légions.

(RRR 10.25) Certains scénarios imposent des résultats maximaux au-delà desquels un joueur ne peut pas modifier son JD. Ceci représente le réservoir de population plus restreint à ces époques lointaines, ainsi que d'autres facteurs similaires. Ces limites sont clairement notées sur la Table de Requête de Légions.

(RRR 10.26) Les PE [Legion] ne peuvent jamais être transférés d'une légion à une autre, ou d'une LR à une LA. Des PE [Legion] peuvent être ramassés si une ou plusieurs légions sont en sous-effectifs, mais ils doivent être répartis de façon égale parmi les légions présentes (en respectant les limites spécifiées dans le scénario), les légions de niveau Recrue recevant les PE fragmentaires avant les légions de niveau Vétéran. **Des PE [Legion] ne peuvent être ramassés si aucune Légion n'est présente. Des PE [Legion] peuvent être détachés, mais ils doivent être puisés de façon aussi égale que possible parmi les légions présentes dans la Force, et comptant plus d'un PE. Une légion ne peut pas détacher son dernier PE.**

(RRR 10.27) Toutes les légions levées sont de niveau Recrue. Tous les PE de Renforts sont également de niveau Recrue. Si la légion qu'ils renforcent est de niveau Vétéran et compte au moins 7 PE d'infanterie, la légion conserve son niveau Vétéran. Sinon, elle repasse au niveau Recrue.

(RRR 10.28) **Auxiliaires** : Chaque fois qu'un JD modifié de '9' ou '10' est obtenu sur la Table de Requête de Légions, le joueur romain lève en plus un Contingent d'Auxiliaires. Les Auxiliaires sont de l'infanterie légère ou moyenne – archers,

frondeurs, infanterie légère. Les Auxiliaires d'infanterie entrent en jeu sous la forme d'un Contingent indépendant de 6 PE, affecté à une légion spécifique (LR, LA ou Double Légion). Les Auxiliaires dont dispose Rome dans **Rise of the Roman Republic** sont tous de l'infanterie : [*Galic*], [*Italian*] et [*Sicilian*]. Voir aussi 8.34 et RRR 10.35.

NOTE DE JEU : Les Auxiliaires ne sont pas disponibles dans les scénarios LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE, LA PREMIÈRE INVASION D'ALEXANDRE et L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE.

(RRR 10.29) Dispersion des légions : Le joueur romain peut utiliser une Opération de Levée de Troupes pour disperser des légions au lieu d'effectuer un JD de Requête de Légions. Toute Double Légion en Italie Romaine, qui n'est pas dans une ville Assiégée, peut être dispersée. La LR et la LA de la Double Légion doivent être dispersées ensemble si elles sont actuellement en jeu. Pour disperser une légion, le joueur retire ses pions [*RL*] et [*AL*] de la carte ou des aides de jeu, ainsi que tout PE restant. Les PE des légions dispersées sont alors traités comme des Renforts et sont placés selon RRR 10.32. Tout PE en trop est perdu. Si un Préteur était affecté à une légion dispersée, il est replacé dans le Pool de Magistrats. Si à la suite d'une dispersion, une Armée Consulaire sous les ordres d'un Proconsul se retrouve sans légion, ce Proconsul est replacé dans le Pool. Les Consuls, Dictateurs et Maîtres de Cavalerie ne sont jamais retirés de la carte à cause d'une dispersion ou de toute autre perte de légion.

(RRR 10.3) Placement des troupes romaines

(RRR 10.31) Les Doubles Légions nouvellement levées sont placées, LR et LA ensemble, dans Roma ou n'importe quelle autre ville d'Italie Romaine sous contrôle romain, dans une province contrôlée par les Romains. Exception : une LA peut être placée dans une ville, non contrôlée par l'ennemi, de n'importe quelle province de la carte sous contrôle romain. Les LR doivent être placées selon la méthode indiquée ci-dessus. **Les légions nouvellement levées ne peuvent pas être placées à l'intérieur d'une ville Assiégée.**

(RRR 10.32) Les Renforts (RRR 10.23) destinés aux légions peuvent être placés avec n'importe quelle légion, dans tout hexagone d'Italie Romaine. Pour renforcer une légion située hors d'Italie Romaine, le joueur place les PE sur sa Fiche d'armées, à côté de la case correspondant à la légion qui va recevoir les Renforts (si la légion se trouve sur la carte, placez-les à proximité, dans une zone hors jeu, afin de vous rappeler qui va où). Le joueur place également le MA [*Legate*] dans le Pool. **Les légions dans des villes Assiégées ne peuvent pas recevoir de Renforts.**

(RRR 10.33) Lorsque le MA [*Legate*] est tiré, le joueur romain prend les PE de Renforts et les place dans la case de la légion. Il ne s'agit pas d'un mouvement et il n'y a pas d'Attrition. Une fois le placement effectué, l'Opération du Légat est terminée. Si Roma est Assiégée les Renforts ne peuvent pas être déplacés, sauf si Rome bénéficie de la Supériorité Navale en Mare Tyrrhenum. Voir également RRR 10.35.

NOTE DE JEU : Le jeu ne comporte pas de pion de chef pour le Légat – juste un MA, qui détermine le moment où les Renforts font leur apparition.

(RRR 10.34) Les pions [*Siege Engine*] sont toujours placés à Roma lorsqu'ils sont levés.

(RRR 10.35) Les Auxiliaires romains levés sont placés avec une légion en Italie Romaine, ou bien dans n'importe quelle ville de leur province d'origine, et le MA [*Legate*] est utilisé pour les déplacer (RRR 10.33). **Les Auxiliaires ne peuvent pas être placés dans une ville Assiégée.**

(RRR 10.4) Légions spéciales

NOTE DE CONCEPTION : La levée de légions de marins et de légions d'esclaves sera traitée dans le jeu sur les guerres puniques.

(RRR 10.41) Les Légions Urbaines (une Double Légion standard, LR/LA) constituaient la garnison de Roma. Les Légions Urbaines ne peuvent être commandées que par le Préteur Urbain. S'il n'y a pas de Préteur Urbain en jeu, le Consul de Rome ou le Dictateur peut les commander. Si le Préteur Urbain est empilé avec d'autres chefs et unités dans une Force plus importante, les Légions Urbaines peuvent être "commandées" par ce chef, mais le Préteur Urbain doit se trouver dans la même Force. Les Légions Urbaines ne peuvent quitter Roma qu'avec l'autorisation du Sénat, quel que soit le chef qui les commande. Elles sont toutefois toujours libres de revenir dans la ville.

(RRR 14.0) ROMA

Durant la période couverte par ce jeu, la ville de Roma n'était pas simplement le centre de la République, mais l'endroit où se passait virtuellement tout ce qui avait de l'importance. Toutes les autres villes, peu importaient leur taille et leur richesse, étaient secondaires. De par cet état des choses, le simple fait de capturer Roma donnera dans certains scénarios la victoire au joueur non romain. Mais pas toujours, toutefois, car la résistance et l'aptitude des Romains à endurer les situations les plus désastreuses étaient légendaires (comme Hannibal le découvrit) ; elles constituent une mesure de la phénoménale discipline de Rome et témoignent de l'adhésion totale des Romains à l'idée que celle-ci était plus qu'un lieu.

Par conséquent, la capture de Roma (si la partie ne prend pas fin) entraîne quelques conséquences, touchant principalement la levée des légions. On considère que le Sénat – une version probablement tronquée, mais malgré tout fonctionnelle – a été transféré ailleurs, dans une forteresse ; peu importe où. La Table d'Autorisation et de Censure du Sénat et la Table de Requête de Légions sont toujours utilisables, même si un important MJD s'applique à cette dernière.

Siège de Roma : L'autre conséquence concerne les sièges de Roma. Si le joueur romain tente de la reprendre à l'ennemi, tous ses Assauts reçoivent un décalage automatique d'une colonne vers la droite lors de leur résolution. Si le joueur assiégeant Roma contrôle Ostia, il peut utiliser le Niveau SN de la Mare Tyrrhenum comme si Roma était un port (9.43), s'il le désire. La même chose s'applique – mais au défenseur – si le joueur Assiégé contrôle Ostia.

LES SCÉNARIOS

Dans les pages suivantes, un nombre allant de 1 à 10 (facile à difficile) indique le niveau de complexité de chacun des scénarios.

LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE

Les guerres samnites, 343-290 av. JC

NIVEAU DE COMPLEXITÉ DU SCÉNARIO : 4

Notes historiques

Les guerres samnites furent une suite d'hostilités continues entre Rome et la tribu voisine des Samnites, dont l'enjeu fut l'hégémonie sur l'Italie. On les a historiquement divisées en première (343-340), deuxième (327-304) et troisième (298-290) guerres samnites, mais c'est plus par commodité d'identification qu'en raison de "pauses" vraiment significatives.

Le mot "guerre" n'est pas vraiment le terme qui convient à la première guerre samnite, puisque ce fut plus une période de disputes et d'escarmouches... un préambule à l'événement majeur, la deuxième guerre samnite. À cette époque, l'ensemble des tribus d'Italie avait compris qu'il n'allait pas être facile de vivre à côté de Rome. Sur le plan diplomatique, elle avait déjà abondamment testé sa méthode "Vaincre, Détruire et Dévaster". À la moindre excuse, le Sénat envoyait deux ou trois armées écraser toute tribu ayant osé ne serait-ce que questionner le droit de Rome à faire ce qu'elle voulait. De tout ce processus plutôt darwinien, les Samnites étaient le plus dangereux des dinosaures menacés d'extinction. Rétrospectivement, on peut voir les guerres samnites comme une gigantesque usurpation de terres, œuvre d'une aristocratie rurale bien organisée et motivée, au très net complexe de supériorité issu d'une ferme croyance en la destinée de Rome. Non pas que les Samnites... ou les Apuliens, les Campaniens ou les Étrusques, d'ailleurs... étaient davantage dans leur "bon droit" que les Romains. Ils n'avaient simplement ni la clairvoyance, ni la prévoyance que possédaient leur trop exubérant voisin. Et par-dessus tout, aucune des autres tribus ne semble avoir eu l'abnégation et la discipline dont Rome faisait preuve. C'est ceci, plus que tout autre chose, qui permit à Rome de l'emporter.

Malgré tout cela, la deuxième guerre samnite commença mal, par le désastre des Fourches Caudines (325 av. JC). Deux armées consulaires furent piégées dans un défilé par le grand généralissime du Samnium, Gaius Pontius, et furent forcées de se rendre. Après cela, on ne vit plus que Rome, dont les armées consulaires sillonnaient le centre et le sud de l'Italie, étrillant presque tous les ans de gigantesques armées ennemies (s'il l'on en croit des gens comme Tite-Live et Diodore... mais qui s'y risqueraient ?). Les Romains paraissaient n'avoir du mal qu'à convaincre les Samnites de rester au tapis ; ceux-ci semblaient ne perdre la plupart des batailles majeures que pour revenir deux ou trois ans plus tard, avec une armée encore plus importante. Enfin, après avoir été broyés à Luceria et Aquilania, les Samnites décidèrent de souffler un peu.

En 298 av. JC, les Samnites étaient prêts pour une nouvelle tentative, avec de l'aide cette fois-ci. Ils avaient réussi à rassembler une imposante force alliée de Samnites, d'Étrusques, d'Ombriens et, pire que tout, de Gaulois. Les Romains craignaient et haïssaient les Gaulois, qui occupaient à cette époque la majeure partie du nord de l'Italie. Il n'était pas si loin le temps (juillet 390 av. JC) où une armée gauloise avait déferlé à travers l'Etruria, écrasé une armée romaine sur les rives de l'Allia et pillé Roma. Étant gaulois, naturellement, ils n'étaient pas à la recherche de résidences permanentes, mais simplement de butin. Ayant été payés par un groupe de patriciens tremblants mais prescients, les Gaulois prirent le chemin du retour... sur lequel ils furent écrasés par une armée étrusque, tapie en embuscade. Comme d'habitude, les Romains essayèrent de s'attribuer le mérite de ce coup d'éclat ; mais cette petite "acrobatie" ne parvint pas à effacer leur peur profonde et innée des Gaulois. Le Cartel samnite-gaulois était par conséquent une redoutable association, et les Romains réagirent avec leur promptitude et précision habituels. Tandis qu'une armée consulaire se chargeait des Étrusques et des Ombriens, l'armée principale écrasait les Gaulois et les Samnites à Sentinum, une des batailles majeures de l'histoire romaine. C'est lors de cette bataille que P. Decius Mus, suivant la tradition amorcée par son père, se sacrifia délibérément (*devotio*) pour "assurer" la victoire romaine. Bien que la "guerre" se soit éternisée pendant cinq autres années, c'en était essentiellement terminé en Italie centrale. Après 290, les Samnites (et les autres tribus d'Italie centrale) furent les "alliés" accommodants, bien que parfois renfrognés et peu fiables, de Rome.

Durée et équilibre du scénario

Plutôt que de vous forcer à traîner vos poignets fatigués tout au long de quelques 50 ans d'histoire romaine, nous avons condensé les trois guerres samnites en un microcosme de dix tours (années). Les wargamers, âmes enthousiastes s'il en est, ne laisseraient pas une guerre s'éterniser aussi longtemps que le firent les Romains et les Samnites, et nous pensons que 10 tours représentent à peu près le maximum dont vous pourrez tirer un certain plaisir et de nouvelles perspectives. Uniquement à titre d'identification, le scénario démarre en 320 av. JC, et prend fin à la conclusion du tour de 311 av. JC.

Mais si vous le souhaitez, vous pouvez simplement jouer jusqu'à ce que l'un des camps "gagne". La durée du scénario sera environ doublée.

Le scénario débute avec la situation et le déploiement qui mena aux Fourches Caudines.

L'essentiel de l'action se déroulant dans une zone bien définie et assez restreinte de la carte, l'équilibre du scénario et son atmosphère s'apparentent remarquablement à ceux d'une partie d'échecs. Nous savons avec le recul que les Samnites – peuple tribal des collines, dépourvus du sens de l'organisation des Romains – étaient vaincus d'avance. Cependant, le joueur samnite ne cherche pas à conquérir Rome ; il essaie de subsister en tant qu'entité politique viable. À cette fin, il lui faut simplement "ne pas perdre". Cette situation, associée à la tendance de nombre des autres tribus à mettre Rome à l'épreuve, place une pression importante sur les épaules du joueur romain. Et si le joueur samnite parvient à exciter les Gaulois, puis à combiner son armée avec la leur (et peut-être celle de quelques autres tribus), il se retrouve alors en position réelle de changer l'histoire. En ce sens, ce scénario, jouable en quatre heures environ, peut être assez tendu et équilibré. De plus, faisant fi de quelques-unes des règles les plus complexes, il est aussi un peu plus facile à jouer.

Carte

Aucune unité ne peut entrer dans les provinces d'Italie non Romaine (au nord de l'Etruria et de l'Umbria). À cette époque, ce territoire était celui des Gaulois, et ils étaient bien trop puissants pour que les Romains puissent se frotter à eux.

NOTE DE CONCEPTION : L'Italie de ce scénario était plutôt différente de celle des guerres puniques. La majeure partie en était fractionnée entre deux douzaines de tribus environ, dont plusieurs pouvaient occuper une seule province du jeu. Le sud du Latium, par exemple, était également la province des Herniques, Volsques et Ausones, tandis que le Sabinus était en fait divisé entre les Vestins, Marrucins, Péligniens, Marses et Aequi, toutes d'importantes tribus, bien que mineures. (Les Sabins étaient en fait assez pacifiques ; les autres tribus, moins.) Bien qu'importantes sur un plan historique, ces différences tribales ne sont pas ce qui nous intéresse ici. Notes aussi que certaines des villes qui étaient "importantes" à l'époque ne figurent pas sur la carte. Praeneste et Antium (dans le Latium), par exemple, représentent tout un tas de villes et de villages dont les Romains disputèrent le contrôle, avant de les gouverner à cette époque. En plaçant les villes, nous avons essayé d'utiliser les plus représentatives ; des villes qui, de façon quelque peu générique, "englobent" toutes les autres qui ne feraient qu'encombrer ce qui est essentiellement une carte "ludique".

Déploiement initial

Le scénario débute à peu près au moment où la colonie "grecque" de Neapolis expulsa sa garnison samnite et demanda de l'aide aux Romains. Tous les hexagones indiqués se trouvent sur la carte de l'Italie. Les unités déployées dans l'hexagone d'une ville sont placées à l'intérieur de la ville, sauf indication contraire.

Romains

(Voir les notes sur les légions romaines, plus bas)

<i>Ville/Hexagone</i>	<i>Unités</i>
Roma [3714]	T. Veturius Calvinus (110) [Consul de Rome], Préteur Urbain [a] ; Légion [I RL] (Vétéran), Légion [II RL], Légion [Urban Legion RL] (garnison de Roma)

N'importe où dans le Latium :

Sp. Postumius Albinus (111) [Consul Militaire] ; Légion [III RL]

[a] : Tirez aléatoirement un des trois Préteurs Urbains disponibles.

Magistrats disponibles : Tous les chefs romains dont les numéros vont de 104 à 122.

Les deux Consuls ci-dessus furent les deux responsables du fiasco des Fourches Caudines ; ils conféraient une certaine intensité au mot "incompétence". Nous avons pensé qu'il serait sympathique de commencer la partie avec ces deux fils de Romulus... donnons un coup de pouce à ceux qui sont donnés perdants.

Samnites

<i>Ville/Hexagone</i>	<i>Unités</i>
Bovianum [4109]	Gaius Pontius ; 18 PE d'infanterie [Samnite], 3 PE de cavalerie [Samnite]
Beneventum [4510]*	15 PE d'infanterie [Samnite], 2 PE de cavalerie [Samnite]
Neapolis [4512]	8 PE d'infanterie [Samnite] (à l'extérieur de la ville)

* = La ville s'appelait Maleventum à l'époque. Après y avoir vaincu Pyrrhus, les Romains changèrent son nom en Beneventum. Il semble que le "Male" ne provienne pas du mot latin signifiant "mauvais" ou "malfaisant", mais du mot grec *melon*, ou *malon*, qui signifie "mouton" ou "pomme". Intéressant de se demander comment une ville a bien pu se retrouver baptisée "Vent de mouton", non ?

Avant le début du scénario, le joueur samnite tire au hasard un autre chef, selon les règles traitant de ce point, plus bas.

Les règles suivantes ne sont pas utilisées dans ce scénario :

- L'ensemble des règles navales (7.0). Il n'est pas possible d'effectuer un Transport Maritime ou de traverser un détroit.
- Engins de sièges (9.9) ; aucun joueur n'en dispose ou ne peut en construire.
- Recrues Provinciales (RRR 10.1).

Début du scénario

Les MA de tous les chefs énumérés ci-dessus sont disponibles, ainsi que, naturellement, les marqueurs [*Augury*] et [*Siege Attrition*]. Le joueur romain présélectionne un MA [*Consul*], puis le reste des MA disponibles, y compris les marqueurs [*Siege Attrition*] et [*Augury*], sont placés dans le Pool. Lors du premier tour de jeu (320 av. JC), les trois premières phases de la Séquence de Jeu sont ignorées. Le scénario commence par une Phase de Campagne romaine utilisant le Consul présélectionné.

Les tribus italiennes

Au 4e siècle av. JC, l'Italie était pour l'essentiel divisée en tribus, possédant chacune leurs propres territoires et combattant chacune les incursions des Romains et des Samnites, mais principalement celles des premiers.

Les Samnites exceptés, aucune tribu ne commence le scénario avec des unités sur la carte. Les armées tribales apparaissent uniquement lorsque les tribus se révoltent, ou suite à une Incursion samnite. Toutes les révoltes sont tournées contre Rome, et toutes les tribus qui se révoltent sont jouées par le Samnite. Quand des tribus apparaissent suite à une Incursion samnite, elles sont, momentanément, jouées par le joueur romain.

Révoltes tribales

Les circonstances dans lesquelles une tribu se révolte sont les suivantes :

PHASE DE RÉVOLTE TRIBALE : Un JD modifié (lors de la Phase de Révolte Tribale, voir plus bas) produit une révolte.

ÉVÉNEMENT D'AUGURES : Si l'événement **Révolte tribale** se produit, le joueur lance un dé sur la Table de Révolte Tribale pour voir quelle tribu se révolte, et l'importance de l'armée assemblée.

ENTRÉE ROMAINE DANS UNE PROVINCE : À l'instant où une Force sous commandement romain entre dans une province qui n'est pas contrôlée par les Romains, la tribu de cette province se révolte. Consultez la Table de Révolte Tribale pour déterminer la taille de la Force.

Une tribu ne se révolte pas simplement parce que l'un ou l'autre des joueurs la contrôle. Ce contrôle signifie une facilité de déplacement et l'aptitude à entrer dans cette province sans occasionner de révolte. Mais le contrôle d'une province, en soi, n'entraîne pas la levée de son armée tribale.

Modifications à la Séquence de Jeu : Phase de Révolte Tribale

Le Segment de Construction/Redistribution de Supériorité Navale (C/2) est remplacé par une Phase de Révolte Tribale. Le joueur samnite lance le dé et ajoute +1 au résultat pour chaque légion romaine en excès de 4 qui se trouve hors d'une province sous contrôle romain. Si le résultat modifié est supérieur ou égal à '8', le joueur samnite lance un dé sur la Table de Révolte Tribale (plus bas). Ainsi, si 7 légions se trouvent hors de provinces sous contrôle romain, et que le joueur samnite obtient un '6' au JD, le résultat modifié de '9' lui permet d'utiliser la Table de Révolte Tribale.

Cette Phase a lieu en plus de tout autre soulèvement éventuel des tribus, déclenché par les circonstances énumérées ci-dessus.

Test de révolte tribale

JD Résultat

0-7 Pas de révolte.

8+ Révolte. Lancez un dé sur la Table de Révolte Tribale.

MODIFICATEUR AU JET DE DÉ :

+1 Pour **chaque** légion **en excès de 4** se trouvant hors d'une province sous Contrôle Militaire ou Diplomatique romain.

La Table de Révolte Tribale

Seules les tribus indiquées sur cette table peuvent se révolter. Les Gaulois entrent en jeu uniquement via la Table d'Augures.

Lancez deux fois le dé, en combinant les résultats (00-99) pour déterminer qui se révolte. Puis lancez à nouveau le dé pour déterminer la taille de la Force ; le résultat indique le nombre de PE d'infanterie/cavalerie qui la composent. La table indique entre parenthèses les villes à l'intérieur desquelles sont placées les Forces. Si la ville désignée est occupée par une garnison, le propriétaire des unités tribales peut les placer dans n'importe quelle autre ville inoccupée de la province. S'il n'y a pas de ville

inoccupée, il les place dans n'importe quelle Petite ville de cette province, déplaçant la garnison (qui se trouve maintenant à l'extérieur de la ville). Un marqueur de contrôle éventuellement présent doit être retiré de la carte. Les unités tribales ne comptent aucune unité d'Élite. Si une tribu est déjà active, ignorez ce JD et relancez. Placez le MA tribal dans le Pool.

EXEMPLE : Le JD initial de '1' et '4' (14) active la tribu d'Etruria. Le deuxième JD de '6' donne aux Étrusques 20 PE d'infanterie et 4 PE de cavalerie.

Table de Révolte Tribale

JD	Tribu (ville de placement)	JD								
		0, 1	2	3	4	5	6	7	8	9
01-20	Etruria (Arretium, Cortona ou Perugia)	4/0	7/1	10/2	13/3	16/4	20/4	23/5	26/6	29/7
21-36	Umbria (Camerinum)	2/0	4/0	6/0	7/1	9/1	11/1	12/2	14/2	16/2
37-45	Picenum (Asculum)	2/0	4/0	6/0	7/1	9/1	11/1	12/2	14/2	16/2
46-59	Sabinus (Corfinium)	2/0	4/0	6/0	8/0	10/0	12/0	14/0	16/0	18/0
60-81	Apulia (Luceria)	3/0	5/1	8/1	10/2	12/3	15/3	17/4	20/4	22/5
82-89	Lucania (Paestum)	1/0	2/0	3/0	4/0	5/0	6/0	6/1	7/1	9/1
90-92	Campania (Capua) [a]	1/0	2/0	3/0	4/0	5/0	6/0	6/1	7/1	9/1
		4/0	7/1	11/1	14/2	17/3	21/3	24/4	28/4	31/5
93-97	Calabria (Tarentum)	3/0	6/0	8/1	11/1	13/2	16/2	18/3	21/3	23/4
98-00	Bruttium (Thurii)	2/0	4/0	6/0	8/0	9/1	11/1	13/1	15/1	17/1
Augures	Gaulois	4/1	8/2	12/3	16/4	20/5	24/6	28/7	32/8	36/9

a = Utilisez la ligne supérieure si une garnison romaine occupe Capua ; sinon, utilisez la ligne inférieure

= Nombre de PE d'infanterie/cavalerie qui se révoltent

Lancez deux fois le dé et combinez les résultats pour déterminer quelle la tribu se révolte. Lancez le dé une troisième fois. Placez les PE du type approprié dans la ville indiquée. Si une tribu est déjà active, ignorez ce JD et relancez. Les Gaulois entrent en jeu uniquement via la Table d'Augures.

Pions tribaux : Chaque tribu est représentée par un pion unique arborant les valeurs de son chef, sous lequel sont placées les unités de combat de la nationalité appropriée pour indiquer les effectifs de la tribu (vous pouvez aussi utiliser les pions [*Tribal Army*] et la Fiche d'armées non romaine). Les Gaulois et Tarentum ont des unités de combat particulières qui leur sont propres ; pour les autres tribus, utilisez les unités de combat [*Italian*]. Chaque tribu est considérée comme un Contingent distinct, quelles que soient les unités de combat effectivement utilisées. À part les Samnites, toute tribu ne peut avoir qu'une seule de ces piles en jeu à un moment donné. Les "chefs tribaux" ne peuvent pas être tués, n'ont pas de Points de Ruse et ne peuvent pas effectuer d'Opération de Diplomatie. Un seul d'entre eux – celui d'Etruria – a quelque valeur comme chef subalterne dans une bataille. Ces points mis à part, ils opèrent comme les chefs portant un nom.

Durée de l'activation : Une tribu reste active jusqu'à ce qu'une des choses suivantes se produise :

- Elle subit une défaite (de n'importe quel niveau) lors d'une bataille.
- La province de la tribu est sous Contrôle Militaire du joueur romain.

Si l'un ou l'autre se produit, le pion tribal est immédiatement retiré de la carte.

Mouvement des tribus non gauloises : Les tribus agissent lorsque leur MA est tiré, comme n'importe quelle autre Force. Une tribu révoltée est toujours "déplacée" par le joueur samnite ; cette tribu ne peut toutefois pas s'empiler avec un chef samnite, ou être déplacée par lui... sauf si le joueur samnite Contrôle Militairement cette province OU si le Niveau d'Alliance de cette tribu se trouve dans la partie samnite du Compteur de Niveaux d'Alliance. Pas nécessairement à '4' en faveur des Samnites ; juste dans leur partie du Compteur. Si le Niveau d'Alliance change en cours de tour et passe en position neutre ou pro-romaine, alors que la tribu est empilée avec des Samnites, la situation doit être corrigée dès qu'un MA samnite ou tribal est tiré ; il n'y a pas d'autre pénalité.

Une tribu dont la province n'est pas sous Contrôle Militaire samnite, ou qui ne répond pas aux conditions d'empilement et de mouvement liées au Niveau d'Alliance (décrites ci-dessus), ne peut quitter sa province d'origine *que* pour attaquer une Force ou une ville dans une province voisine. Si une tribu ne réussit pas, à cause des règles de Continuation, à exécuter une telle attaque, elle est immédiatement replacée, à l'instant où elle est Finie, dans l'hexagone de sa province d'origine le plus proche de l'endroit où elle se trouvait.

Les "chefs tribaux" (voir plus haut) ne peuvent pas commander d'unités étrangères à leur tribu. Les tribus ne peuvent pas détacher d'unités, dans quelque but que ce soit.

Niveaux d'Alliance : Lorsqu'une révolte se produit, si le Niveau d'Alliance de la tribu est neutre ou en faveur des Samnites, celui-ci ne change pas. S'il était en faveur des Romains, placez-le dans la case "0". Si la tribu était Alliée des Romains, elle est à présent Indépendante.

Si la Campania se révolte, utilisez un jeu de marqueurs de contrôle inusité pour indiquer les villes qui ont été perdues par les Romains. Les Samnites ne peuvent entrer dans une de ces villes que s'ils répondent aux conditions d'empilement et de mouvement liées au Niveau d'Alliance et décrites plus haut.

Incursion samnite

Les Samnites ne peuvent entrer librement dans une province (autre que le Samnium) que si cette province est sous leur contrôle, ou si le Niveau d'Alliance de celle-ci est en leur faveur (un nombre quelconque de cases sur un des compteurs).

Toutefois, si les Samnites entrent dans une province "inamicale" – sous contrôle romain ou avec un Niveau d'Alliance à '0' ou en faveur de Rome – et y font Halte, pour n'importe quelle raison, la Force samnite est immédiatement attaquée par la tribu de la province. Si la tribu est déjà active, utilisez cette Force. Si ce n'est pas le cas, le joueur romain peut alors lever les troupes tribales (selon la table présentée plus haut). Dans les deux cas, la Force tribale est placée dans l'hexagone occupé par l'armée samnite ayant fait Halte et elle attaque celle-ci.

À la fin de cette bataille : Si les Samnites perdent ou s'il n'y a pas de vainqueur, ils sont Finis et sont immédiatement replacés dans l'hexagone du Samnium le plus proche de l'endroit où ils se trouvaient. Une armée tribale qui venait juste d'être levée est retirée de la carte ; si la tribu était déjà active, elle reste en place. Si les Samnites gagnent, ils peuvent effectuer un JD de Continuation. Une armée tribale qui venait juste d'être levée est retirée de la carte ; si la tribu était déjà active, elle reste en place.

Les Gaulois

L'événement d'Augures **Les Gaulois !** peut déclencher une invasion de la tribu gauloise des Sénons. Les Gaulois sont immédiatement placés sur la carte, comme suit :

- Consultez la Table de Révolte Tribale pour déterminer le nombre de PE [*Gaul*] impliqués.
- Placez les Sénons en maraude et leur "chef tribal" dans n'importe quel hexagone de Liguria Friniates ou Gallia Cispadana, et placez les deux MA [*Gauls*] dans le Pool.

Les Gaulois sont contrôlés par les Samnites. Ils ne peuvent s'empiler avec aucune Force samnite ou tribale, mais peuvent effectuer une tentative de Coordination lors d'une attaque (ou défense) samnite. La Force gauloise ne peut pas être scindée ou utilisée pour laisser des PE en garnison ; elle demeure indivisible pendant son séjour entier dans le scénario.

Une fois arrivés, les Gaulois restent en jeu jusqu'à ce qu'une des choses suivantes se produise :

- Ils entrent dans Roma.
- Ils sont vaincus dans une bataille.

Si l'un ou l'autre se produit, tous les Gaulois sont immédiatement retirés de la carte.

Si les dés indiquent l'événement d'Augures Les Gaulois ! alors que ceux-ci se trouvent déjà sur la carte, traitez le résultat comme "Pas d'événement". Les Gaulois sont traités comme des Samnites pour les besoins des règles d'Incursions.

Diplomatie

Contrôle provincial

Les Romains contrôlent le Latium et la Campania ; le Latium est leur province Nationale. Les Samnites contrôlent le Samnium, leur Province Nationale. Toutes les autres provinces sont non Alliées et non contrôlées.

ALLIANCES DE DÉPART : La liste des Niveaux d'Alliance de départ figure dans la Table d'Informations Provinciales.

Modification à 12.31 : Le Niveau d'Alliance des provinces citées ci-dessus 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.
- 2 cases en faveur du joueur qui remporte une Victoire Majeure dans cette province.
- 4 cases en faveur du joueur adverse si un joueur Dévaste une province.
- ? case(s) pour l'utilisation d'ambassadeurs.
- ? case(s) en faveur de Rome pour le Châtiment Romain.
- Retour à '0' : Voir "Niveau d'Alliance" dans la partie "Les tribus italiennes", plus haut.

NOTE DE JEU : "Victoire Majeure" fait référence à une Victoire Majeure en combat terrestre ; les sièges ne comptent pas.

Châtiment Romain

La croissance de Rome fut fondée (et lui est, en bien des façons, attribuable) sur la dureté dont elle faisait preuve dans ses relations avec tous ceux qui s'opposaient à elle. Celui qui se soulevait et défiait son hégémonie en payait le prix. Au bout de quelques temps, ces pratiques, combinées à la capacité de Rome à s'y livrer, commencèrent à avoir un effet salutaire sur la plupart de ses voisins. Par conséquent, chaque fois que Rome Pille une ville, les choses suivantes se produisent :

- Rome gagne 2 cases en sa faveur dans cette province.
- Lancez un dé pour chaque province adjacente à la province en question. Si le résultat est pair, Rome gagne une case ; s'il est impair, il n'y a pas d'effet.

Exception à 9.7 : L'un comme l'autre des joueurs peut Piller une ville qui se rend.

Ambassadeurs

Les joueurs peuvent utiliser tout chef ayant une Valeur de Diplomatie comme ambassadeur.

Diplomatie samnite

Les Samnites, peuple fermier des collines, n'étaient pas très portés sur la diplomatie. Aux yeux des Romains, ils manquaient quelque peu de raffinement (comme tout peuple rural). Quoi qu'il en soit, le joueur samnite peut tout de même choisir d'utiliser ses chefs à des fins diplomatiques. Néanmoins, en plus des mauvaises caractéristiques de ses chefs dans ce domaine, le joueur samnite doit ajouter +1 à tous les JD en rapport avec les activités diplomatiques. Notez l'incompétence de Papius Brutulus dans ce domaine (comme dans quasiment tous les autres).

Règles spéciales samnites

Ressources en hommes samnites

Le joueur samnite peut effectuer une Opération de Levée de Troupes à chaque tour pour obtenir des soldats supplémentaires. N'importe quel chef peut s'en charger, mais la limite reste toujours d'une seule fois par tour.

Pour lever des troupes, lancez un dé et consultez la Table de Recrues Samnites. Le JD est croisé avec la colonne correspondant au nombre total de PE [*Samnite*] actuellement en jeu. Le résultat est le nombre de PE d'infanterie/cavalerie obtenus.

EXEMPLE : Le joueur samnite obtient un '6', alors qu'il a seulement 35 PE en jeu. Il reçoit 16 PE d'infanterie et 2 PE de cavalerie.

Le nombre maximal de PE [*Samnite*] en jeu ne peut pas dépasser 100. Les Samnites nouvellement levés peuvent être placés dans n'importe quelle ville du Samnium sous contrôle ami... y compris une ville Assiégée !

JD	Nombre total de PE [<i>Samnite</i>]					
	<50	50-59	60-69	70-79	80-89	90-99
0	0	0	0	0	0	0
1	3/0	0	0	0	0	0
2	6/0	3/0	0	0	0	0
3	8/1	6/0	3/0	0	0	0
4	11/1	8/1	6/0	3/0	0	0
5	13/2	11/1	8/1	6/0	3/0	0
6	16/2	13/2	11/1	8/1	6/0	3/0
7	18/3	16/2	13/2	11/1	8/1	6/0
8	21/3	18/3	16/2	13/2	11/1	8/1
9	23/4	21/3	18/3	16/2	13/2	9/1

= Nombre de PE d'infanterie/cavalerie levés. La taille de l'armée samnite ne peut pas dépasser 100 PE.

Chefs samnites

Les Samnites ne peuvent avoir qu'un maximum de deux chefs en jeu à un moment donné. Lors de la Phase d'Élection des Magistrats (B/3), pendant que le joueur romain tire ses magistrats, le joueur Samnite doit tirer au hasard deux chefs dans le Pool de chefs disponibles (qui comprend tous les chefs encore en vie, y compris ceux utilisés lors du tour précédent).

Exception : Le joueur samnite peut choisir de garder tout chef en jeu lors du tour précédent. Il lance pour cela un dé ; si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Campagne de ce chef, il reste. Sinon, il est remplacé dans le Pool (d'où il peut tout de même être tiré pour ce tour !).

Lors du premier tour du scénario, Pontius est déjà en jeu. Tirez un deuxième chef aléatoirement. Placez les chefs tirés avec n'importe quelle Force samnite, et placez leurs MA dans le Pool de MA.

Le joueur samnite désigne l'un des deux chefs sélectionnés comme Commandant en Chef pour le tour de jeu à venir.

NOTE DE CONCEPTION & NOTE HISTORIQUE : Les noms de chefs samnites réels sont difficiles à dénicher. Tous ceux que nous avons inclus dans le jeu sont des personnages historiques (en particulier Pontius, que les Romains tenaient de toute évidence en très haute estime), même s'ils n'ont pas tous fait leur apparition lors de la même décennie, ou lors de la même guerre ! Brutulus n'était pas un général du Samnium ; ou c'est du moins ce qu'il semble. Il se trouvait cependant au cœur du parti pro-guerre, et son nom était trop bon pour qu'on l'ignore. Il semble également avoir été un personnage assez détestable, mais ce jugement pourrait être davantage dû aux préjugés des historiens romains qu'à une quelconque réalité.

Règles spéciales romaines

Légions

Toutes les légions romaines sont des LR ; les LA (et Doubles Légions) n'existent pas. Les effectifs maximaux des légions (8.13) sont de 11 PE d'infanterie et 2 PE de cavalerie. Bien que le nombre maximum de légions ait historiquement atteint la dizaine à cette époque, le joueur romain peut utiliser autant de LR que le permettent les pions fournis.

Consuls

Il n'est pas nécessaire d'affecter les Consuls romains à une province, et ils peuvent ignorer les règles d'autorisation pour quitter la province où ils se trouvent. Un Consul doit cependant toujours demander l'autorisation pour entrer dans Roma (RRR 5.42).

Papirius Cursor (104) et Rullianus (107) éprouvaient une solide antipathie mutuelle. Malgré cela Papirius, en tant que Dictateur, sachant reconnaître le talent, choisit Rullianus comme Maître de Cavalerie au déclenchement de la deuxième guerre samnite. Ils servirent tous deux comme Consuls à cinq reprises, mais jamais lors de la même année. Les effets qui suivent s'appliquent si les deux hommes détiennent un office la même année :

- Ils ne peuvent pas occuper le même hexagone ! Autrement dit, ils ne peuvent pas combiner leurs armées. Ils peuvent toutefois traverser l'hexagone de l'autre.
- Si l'un remporte un Triomphe et que l'autre n'est pas impliqué dans la bataille, ce dernier accuse le vainqueur de désobéissance. Lancez le dé ; si le résultat est '1' ou '0', le Sénat déclare le vainqueur coupable de désobéissance et l'exécute ! Un autre résultat indique qu'il évite de justesse un tel sort. (Les Romains se livraient réellement à ce genre de pratiques...)

Aucun magistrat romain ne peut quitter l'Italie Romaine. Les Romains ne peuvent donc pas aller en Sicilia, Sardinia, etc. Ils ne peuvent pas non plus pourchasser les Gaulois de l'autre côté de la frontière.

Dictateurs

Les Romains utilisèrent un nombre incroyable de Dictateurs (et de Maîtres de Cavalerie, également) lors des guerres samnites, beaucoup plus que n'en verront les guerres puniques... ou même l'invasion de Pyrrhus. Il n'est pas facile de dire pourquoi – peut-être fonctionnaient-ils comme les Proconsuls de la génération suivante ? – mais il semble qu'il n'ait pas fallu grand-chose pour pouvoir en nommer un. Les modifications suivantes s'appliquent donc à la définition de "Crise" :

- N'importe quelle tribu, autre que les Samnites, aligne une armée d'au moins 20 PE.
- Une armée romaine commandée par un Consul subit une défaite, de n'importe quel niveau.
- La règle du rayon de 3 hexagones s'applique toujours ; de plus, l'occupation de Capua par une unité non romaine est également une Crise.

Attrition de Mouvement

Lorsqu'ils utilisent la Table des Coûts d'Attrition du Mouvement, les Romains bénéficient de l'avantage "Provinces amies" uniquement lorsqu'ils se déplacent dans des provinces qu'ils contrôlaient au début du tour. Les Samnites bénéficient du même avantage dans le Samnium.

Routes

Au début du scénario, la seule route utilisable – autre que la Via Salaria (6.33) – est la Via Appia... et encore, uniquement de Roma à l'hexagone 3914. La Via Appia peut être allongée par l'événement d'Augures **Appius Claudius Caecus, bâtisseur de routes hors du commun**.

NOTE HISTORIQUE : La construction d'autres routes, dont au moins la Via Valeria entre Roma et Corfinium, fut entamée pendant cette période (voir la Table d'Augures).

Victoire

Le joueur romain gagne si, lors d'une Phase de Fin de Tour :

- il contrôle (occupe ou a été le dernier à occuper) toutes les villes du Samnium ; *et*
- les Niveaux d'Alliance de toutes les autres provinces sont soit neutres, soit en faveur des Romains ; *et*
- il n'y a pas de tribu active révoltée sur la carte.

Le joueur samnite gagne si :

- il occupe Roma (ouais, c'est ça...) ; *ou*
- le joueur romain n'a pas rempli ses conditions de victoire à la fin du 10e tour.

Si vous souhaitez jouer jusqu'à ce que quelqu'un "gagne" (c'est-à-dire, au-delà de la limite des 10 tours), les conditions romaines restent les mêmes. Le joueur samnite gagne si :

- il occupe Roma ; *ou*
- il contrôle toutes les provinces en jeu, à l'exception du Latium.

Table d'Informations Provinciales

Scénario LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE

Province	Niveau d'Alliance	En faveur de
Latium	National	–
Samnium	National	–
Etruria*	2	Samnium
Umbria	2	Samnium
<i>NOTE : Ariminum (2708), Fanum Fortunae (2908) et Sena Gallica (3008) n'existent pas.</i>		
Picenum	2	Rome
<i>NOTE : Ancona (3107) n'existe pas.</i>		
Sabinus	1	Rome
Campania	4**	Rome
Apulia	2	Samnium
<i>NOTE : Venusia (4707) n'existe pas.</i>		
Lucania	3	Rome
<i>NOTE : Paestum (4911) est une ville Moyenne.</i>		
Calabria	0	Neutre
Bruttium	0	Neutre

* Inclut l'Etruria du nord et l'Etruria du sud.

** La Campania est l'Alliée de Rome et se trouve sous son Contrôle Diplomatique. Toutes les autres provinces non Nationales sont Indépendantes.

■ Toutes les villes Moyennes ont une CDI de '3'.

LA PREMIÈRE INVASION D'ALEXANDRE

Alexandre, roi d'Épire, 327 av. JC

NIVEAU DE COMPLEXITÉ DU SCÉNARIO : 3

Notes historiques

Vers 328 av. JC, à peu près au moment du début de la deuxième guerre samnite, Alexandre le Molosse, roi d'Épire et oncle (probablement) d'Alexandre le Grand, suivant la voie tracée par maints Grecs ambitieux, prit prétexte d'une invitation des Tarentins (voir le scénario L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE) pour ouvrir un second front à l'ouest tandis que son neveu s'aventurait vers l'est. Alexandre d'Épire débarqua en Lucania et enregistra quelques jolis succès contre les Lucaniens et Bruttians, comme le montre le déploiement initial. Les Romains se montraient des plus intéressés par la conclusion d'un accord diplomatique avec le roi d'Épire et les Samnites se préparaient à lui faire la guerre, lorsqu'il fut assassiné par un garde du corps lucanien mécontent. Sa mort permit aux deux autres parties de tourner leur attention l'une vers l'autre.

*NOTE DE CONCEPTION : Un futur jeu de la série **The Ancient World**, centré sur Alexandre le Grand, comprendra un scénario dans lequel le roi de Macédoine se tourne vers l'ouest.*

Durée et équilibre du scénario

Ce scénario plutôt court (quatre années seulement) à trois joueurs – Rome, les Samnites et Alexandre d'Épire – traite d'un événement historique assez obscur. Il débute en 327 av. JC et se termine à la fin du tour de 324 av. JC. Il est également un peu moins complexe que les autres scénarios, puisqu'il simplifie ou n'utilise pas plusieurs des mécanismes de base.

Carte

Aucune unité ne peut entrer dans les provinces d'Italie non Romaine (au nord de l'Etruria et de l'Umbria). À cette époque, ce territoire était celui des Gaulois, et ils étaient bien trop puissants pour que les peuples d'Italie puissent se frotter à eux.

Déploiement initial

Tous les hexagones indiqués se trouvent sur la carte de l'Italie. Les unités déployées dans l'hexagone d'une ville sont placées à l'intérieur de la ville, sauf indication contraire.

Romains (Utilisez les règles spéciales de légions du scénario LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE)

Ville/Hexagone **Unités**

Roma [3714] **Q. Publius Philo (112)** [Consul de Rome], **Préteur Urbain [a]** ; Légion [I RL] (Vétéran), Légion [II RL], Légion [Urban Legion RL] (garnison de Roma)

Capua [4412] **L. Cornelius Lentulus (113)** [Consul Militaire] ; Légion [III RL], Légion [IV RL]

[a] : Tirez aléatoirement un des trois Préteurs Urbains disponibles.

Magistrats disponibles : Tous les chefs romains dont les numéros vont de 101 à 107, plus les deux ci-dessus.

Contrôle : Rome contrôle le Latium, sa province Nationale, et la Campania.

Samnites

Le joueur samnite commence le scénario avec :

- 30 PE d'infanterie [Samnite]
- 4 PE de cavalerie [Samnite]
- Deux chefs, tirés au hasard

Ces forces sont placées n'importe où à l'intérieur des frontières du Samnium.

Contrôle : Les Samnites contrôlent uniquement le Samnium, leur province Nationale.

Épirotes

Ville/Hexagone **Unités**

[5209] **Alexandre d'Épire** ; 25 PE d'infanterie [Epirote], 4 PE de cavalerie [Epirote]

Paestum [4911] 4 PE d'infanterie [Epirote]

Contrôle : Alexandre contrôle les villes suivantes : Paestum [4911], Bruxentum [5110], Heraclea [5407], Consentia [5611] et Terina [5711]. Il ne contrôle toutefois pas encore de province.

Les règles suivantes ne sont pas utilisées dans ce scénario :

- L'ensemble des règles navales (7.0). Il n'est pas possible d'effectuer un Transport Maritime ou de traverser un détroit.
- Engins de sièges (9.9) ; aucun joueur n'en dispose ou ne peut en construire.
- Pertes de Chef (8.6) ; les chefs ne peuvent pas être blessés ou mourir.
- Recrues Provinciales (RRR 10.1).
- Contrôle Diplomatique, Alliances, Diplomatie et ambassadeurs (12.0).
- Augures (13.0) ; n'utilisez pas le marqueur [*Augury*].

Début du scénario

Les MA de tous les chefs énumérés ci-dessus sont disponibles, ainsi que les marqueurs [*Siege Attrition*]. Le scénario commence par la Phase d'Initiative (C) ; il n'y a pas de Phase de Levée de Troupes (voir plus bas) lors du premier tour.

Une Incursion épirote a déjà eu lieu en Lucania et en Bruttium, et les Épirotes ont vaincu les deux tribus. Le déploiement initial n'entraîne donc pas de mobilisation tribale dans ces provinces.

Les tribus italiennes

Les Samnites exceptés, aucune tribu ne commence le scénario avec des unités sur la carte. Les armées tribales apparaissent uniquement suite à une Incursion romaine, samnite ou épirote.

Modifications à la Séquence de Jeu

Le Segment de Construction/Redistribution de Supériorité Navale (C/2) n'existe pas ; il est remplacé par une Phase de Levée de Troupes.

Incursion et mobilisation tribale

Chaque fois qu'un des joueurs entre dans une province qui n'est pas sous son Contrôle Militaire, et qu'une armée tribale de la province ne se trouve pas déjà sur la carte, cette Incursion provoque la mobilisation de la tribu, résolue en utilisant la Table de Révolte Tribale du scénario LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE (Exception : Les Campaniens ne mobilisent jamais à la suite d'une Incursion). La mobilisation a lieu à l'instant où l'Incursion se produit (quand la Force responsable entre dans le premier hexagone de la province), mais cette interruption temporaire du mouvement n'est pas une Halte. L'armée en mouvement poursuit sa route après la mobilisation.

Le joueur qui contrôle une province contrôle l'armée tribale de cette province. Si aucun joueur ne contrôle la province, les deux adversaires de celui qui vient d'y entrer lancent un dé pour voir qui va contrôler la tribu fraîchement mobilisée. Chacun d'eux peut ajouter à son JD autant de Points de Ruse qu'il le désire parmi ceux dont il dispose. Le résultat le plus élevé remporte le contrôle de la tribu ; en cas d'égalité, relancez le dé.

Le joueur qui contrôle la tribu détermine ensuite les troupes dont elle dispose, de la même façon que dans le scénario LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE. La tribu est ensuite placée selon les indications de la table et des règles qui s'y rapportent.

Durée de l'activation tribale

Une tribu reste active, et sous le contrôle d'un joueur, jusqu'à ce qu'une des choses suivantes se produise :

- La tribu subit une défaite (de n'importe quel niveau) lors d'une bataille. L'armée tribale est alors retirée de la carte.
- La province passe sous le Contrôle Militaire d'un autre joueur. Dans ce cas précis, si l'armée tribale est toujours sur la carte, le joueur qui a pris le contrôle de la province prend également le contrôle de l'armée tribale. Celle-ci reste en jeu aussi longtemps qu'un joueur contrôle sa province.

Pions tribaux

Chaque tribu est représentée par un pion unique arborant les valeurs de son chef, sous lequel sont placées les unités de combat de la nationalité appropriée pour indiquer les effectifs de la tribu (vous pouvez aussi utiliser les pions [*Tribal Army*] et la Fiche d'armées non romaine). Les Gaulois et Tarentum ont des unités de combat particulières qui leur sont propres ; pour les autres tribus, utilisez les unités de combat [*Italian*]. Chaque tribu est considérée comme un Contingent distinct, quelles que soient les unités de combat effectivement utilisées. À part les Samnites, toute tribu ne peut avoir qu'une seule de ces piles en jeu à un moment donné. Les "chefs tribaux" ne peuvent pas être tués et n'ont pas de Points de Ruse. Un seul d'entre eux – celui d'Etruria – a quelque valeur comme chef subalterne dans une bataille. Ces points mis à part, ils opèrent comme les chefs portant un nom.

Mouvement des tribus

Les tribus agissent lorsque leur MA est tiré, comme n'importe quelle autre Force. Indépendamment du contrôle des provinces ou de la situation stratégique, une tribu (à l'exception des Samnites, là encore) ne peut jamais se déplacer hors de sa province.

Une tribu autre que les Samnites ne peut pas s'empiler avec d'autres unités, sauf si sa province est sous le contrôle d'un autre joueur ; dans ce cas, la tribu peut s'empiler avec une Force de ce joueur commandée par un chef.

Les tribus ne peuvent pas détacher d'unités, dans quelque but que ce soit.

Phase de Levée de Troupes

La levée de troupes n'est plus une Opération comme en (5.3[G]). Tous les joueurs (pas les autres tribus) lèvent des nouvelles troupes lors de cette Phase, qui n'a pas lieu lors du premier tour.

Légions

Toutes les légions romaines sont des LR ; les LA (et Doubles Légions) n'existent pas. [Les effectifs maximaux des légions \(8.13\) sont de 11 PE d'infanterie et 2 PE de cavalerie.](#) Les Romains reçoivent une nouvelle LR à chaque Phase de Levée de Troupes.

Recrues samnites

Pour lever ses nouveaux PE, le joueur samnite lance deux dés et additionne les résultats. Le total obtenu est le nombre de PE [*Samnite*] levés, dont 15% sont des PE de cavalerie. Les Samnites nouvellement levés peuvent être placés dans n'importe quelle ville du Samnium... y compris une ville Assiégée !

Recrues épirotes

Le joueur épirote obtient des recrues des colonies grecques amies qui suivent (le nombre entre parenthèses indique le nombre de PE ; utilisez les unités de combat [*Greek*] :

Paestum (1), Rhegium (2), Locri (1), Croton (2), Thurii (2), Metapontum (1), Heraclea (1), Tarentum (3), Brundisium (2)

Il reçoit ces PE (dont 15% sont des PE de cavalerie) tant qu'un autre joueur n'occupe pas la ville en question ou ne contrôle pas la province dans laquelle elle se trouve. Il reçoit tous ces PE en même temps, et les place tous avec Alexandre.

NOTE DE CONCEPTION & NOTE HISTORIQUE : Cette règle est la matérialisation bien improbable des désirs d'Alexandre. Elle n'existe que pour équilibrer le scénario.

Chefs

Consuls

Il n'est pas nécessaire d'affecter les Consuls romains à une province, et ils peuvent ignorer les règles d'autorisation pour quitter la province où ils se trouvent. Un Consul doit cependant toujours demander l'autorisation pour entrer dans Roma (RRR 5.42).

Papirius Cursor (104) et Rullianus (107) éprouaient une solide antipathie mutuelle. Malgré cela Papirius, en tant que Dictateur, sachant reconnaître le talent, choisit Rullianus comme Maître de Cavalerie au déclenchement de la deuxième guerre samnite. Ils servirent tous deux comme Consuls à cinq reprises, mais jamais lors de la même année. Les effets qui suivent s'appliquent si les deux hommes détiennent un office la même année :

- Ils ne peuvent pas occuper le même hexagone ! Autrement dit, ils ne peuvent pas combiner leurs armées. Ils peuvent toutefois traverser l'hexagone de l'autre.
- Si l'un remporte un Triomphe et que l'autre n'est pas impliqué dans la bataille, ce dernier accuse le vainqueur de désobéissance. Lancez le dé ; si le résultat est '1' ou '0', le Sénat déclare le vainqueur coupable de désobéissance et l'exécute ! Un autre résultat indique qu'il évite de justesse un tel sort. (Les Romains se livraient réellement à ce genre de pratiques...)

Aucun magistrat romain ne peut quitter l'Italie Romaine. Les Romains ne peuvent donc pas aller en Sicilia, Sardinia, etc. Ils ne peuvent pas non plus pourchasser les Gaulois de l'autre côté de la frontière.

Dictateurs

Les Romains utilisèrent un nombre incroyable de Dictateurs (et de Maîtres de Cavalerie, également) lors des guerres samnites, beaucoup plus que n'en verront les guerres puniques... ou même l'invasion de Pyrrhus. Il n'est pas facile de dire pourquoi – peut-être fonctionnaient-ils comme les Proconsuls de la génération suivante ? – mais il semble qu'il n'ait pas fallu grand-chose pour pouvoir en nommer un. Les modifications suivantes s'appliquent donc à la définition de "Crise" :

- N'importe quelle tribu, autre que les Samnites, aligne une armée d'au moins 20 PE.
- Une armée romaine commandée par un Consul subit une défaite, de n'importe quel niveau.
- La règle du rayon de 3 hexagones s'applique toujours ; de plus, l'occupation de Capua par une unité non romaine est également une Crise.

Chefs samnites

Les Samnites ne peuvent avoir qu'un maximum de deux chefs en jeu à un moment donné. Lors de la Phase d'Élection des Magistrats (B/3), pendant que le joueur romain tire ses magistrats, le joueur Samnite doit tirer au hasard deux chefs dans le Pool de chefs disponibles (qui comprend tous les chefs encore en vie, y compris ceux utilisés lors du tour précédent).

Exception : Le joueur samnite peut choisir de garder tout chef en jeu lors du tour précédent. Il lance pour cela un dé ; si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Campagne de ce chef, il reste. Sinon, il est remplacé dans le Pool (d'où il peut tout de même être tiré pour ce tour !).

Placez les chefs tirés avec n'importe quelle Force samnite, et placez leurs MA dans le Pool de MA.

Le joueur samnite désigne l'un des deux chefs sélectionnés comme **Commandant en Chef** pour le tour de jeu à venir.

Chefs épirotes

Il n'y en a qu'un : Alexandre.

Attrition de Mouvement

Lorsqu'ils utilisent la Table des Coûts d'Attrition du Mouvement, les Romains bénéficient de l'avantage "Provinces amies" uniquement lorsqu'ils se déplacent dans des provinces qu'ils contrôlaient au début du tour. Les Samnites bénéficient du même avantage dans le Samnium. Les Épirotes ne bénéficient pas d'un tel avantage.

Routes

Au début du scénario, la seule route utilisable – autre que la Via Salaria (6.33) – est la Via Appia... et encore, uniquement de Roma à l'hexagone 3914.

Victoire

Chaque province contrôlée par un joueur lui procure un nombre de Points de Victoire égal à sa Valeur d'Attrition. À la fin du quatrième tour (324 av. JC), le joueur ayant le plus de Points de Victoire remporte le scénario.

Table d'Informations Provinciales

Utilisez la table du scénario LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE (ignorez les Niveaux d'Alliance).

L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE

L'invasion de Pyrrhus, roi d'Épire, 280 av. JC

NIVEAU DE COMPLEXITÉ DU SCÉNARIO : 6

Notes historiques

Tarentum, la plus grande colonie grecque (Taras) de la région de Magna Graecia (sud de l'Italie) au début du 3^e siècle av. JC, se considérait comme la ville prédominante de la péninsule. En fait, elle était un peu plus grande et mieux défendue que sa voisine du nord, Roma, et sa flotte contrôlait quasiment les mers à l'est de la Sicile. Toutefois, cela n'empêchait pas les Tarentins de s'inquiéter de la croissance continue de la sphère de pouvoir romaine.

Les Romains avaient récemment dépêché des garnisons en Bruttium et ils occupaient à présent Rhegium, Thurii et Locri. Ce fut un geste de trop pour les Tarentins, qui réagirent immédiatement. Déterminés à donner une leçon aux arrivistes du nord, ils commencèrent par mettre Thurii à sac avec leur flotte. Toutefois, malgré ce succès, ils réalisaient bien qu'ils ne constituaient pas un peuple extrêmement guerrier, ce qui était de toute évidence le cas des Romains.

La solution ? Pyrrhus, roi d'Épire et mercenaire extraordinaire qui, en attendant qu'un poste vacant se libère sur le trône de Macédoine (il descendait d'Alexandre le Grand), était à la recherche d'un ou deux pays à conquérir. Avec la promesse d'un solide soutien des tribus d'Italie du sud, Pyrrhus et son armée de 25 000 hommes furent invités à venir. C'est ainsi que Pyrrhus se mit en route pour conquérir Rome. Lors de conversations, l'Aigle (comme on l'appelait alors) mentionna également que quelques possessions sur le littoral de Sicile et d'Afrique seraient les bienvenues.

Pyrrhus arriva au printemps 280 et écrasa promptement une armée romaine, sous les ordres de Laevinus, à Heraclea. Il fut grandement aidé par ses 20 éléphants, animaux auparavant inconnus des armées romaines. Alexandre le Grand en avait utilisé 50 ans plus tôt, et les Romains devaient donc connaître leur existence ; mais connaître quelque chose et y être exposé sont deux concepts totalement différents. Pyrrhus ne reçut aucune aide des Tarentins ou des autres tribus, qui s'étaient contentés de traîner des pieds en attendant de pouvoir vérifier son CV. Ayant constaté le résultat à Heraclea, les gens du coin se bousculèrent pour se joindre à la curée. L'année suivante, Pyrrhus et ses amis prirent la route du nord, vers Roma ; ils tombèrent sur deux armées consulaires sous les ordres de Sulpicius et Decius Mus à Ausculum. (Il semble qu'il s'agisse du Ausculum de l'hexagone 4608, juste au nord de la rivière Aufidus ; pas du Ausculum en Picenum.) Une nouvelle victoire suivit pour l'Aigle, victoire "à la Pyrrhus" cette fois-ci, les pertes épirotes étant fort élevées. Roma se révélait toutefois être une noix trop dure à casser, et Pyrrhus reprit le chemin du sud.

Les opérations en Italie étaient au point mort, et ses alliés pas vraiment réjouis par la saignée qu'ils avaient subie ; Pyrrhus se décida pour une équipée en Sicile, venant officiellement à l'aide des Syracusains, en proie à des tracasseries dus aux Carthaginois et aux Mamertins. (En dégénéralant, cette situation allait déboucher sur la première guerre punique.) Pendant plus de deux ans, Pyrrhus sillonna l'île d'un bout à l'autre, remportant des victoires sans grand bénéfice, coïncé par le fait que son arrivée avait poussé Carthaginois et Romains à former une alliance. Malgré son titre d'ersatz de roi de Sicile, l'Aigle n'avait pas grand-chose à gagner dans le coin ; en 275, il était de retour en Italie pour une nouvelle tentative contre Rome. Cette fois-ci, ce fut Curius Dentatus qui l'attendait à Beneventum ; les Romains obtinrent de justesse une victoire face à Pyrrhus et son attaque nocturne bâclée.

Ce fut la fin ; l'Aigle en avait assez vu. Il reprit le chemin des Balkans, où la chute d'une tuile l'envoya vers son créateur quelques années plus tard. Quant aux Romains, ils se servirent de son départ comme excuse pour raser Tarentum et gober la totalité du sud de l'Italie.

C'était cependant la première fois depuis l'invasion gauloise d'une centaine d'années plus tôt que l'existence de Rome avait été confrontée à une si grande menace. Bien que n'étant pas de la catégorie de Hannibal, Pyrrhus n'était pas un empoté ; il fut en fait considéré pendant des siècles comme l'un des meilleurs commandants militaires de Méditerranée. Il fut bien près, en vérité, de faire chavirer la barque romaine. Les ressources en hommes et la discipline de Rome furent néanmoins les deux responsables de sa défaite.

Durée et équilibre du scénario

Le scénario débute en 280 av. JC et peut durer jusqu'à la fin de l'année 271 av. JC, soit dix tours au maximum. Cette limite, assez artificielle, existe parce que Pyrrhus ne serait sans doute pas resté trop longtemps insensible à l'attrait de la couronne de Macédoine, le trône auquel il aspirait vraiment. Le scénario peut se terminer plus tôt ; voyez les conditions de victoire, plus loin. La durée d'un tour variera en fonction de la façon dont les choses se passent pour l'Aigle, mais une année prendra environ 45 minutes à jouer, parfois moins.

Contre un joueur romain prudent et méthodique, Pyrrhus aura du mal à capturer Roma. Néanmoins, s'il joue correctement ses cartes, il peut rassembler assez de points dans le sud de l'Italie et en Sicile pour, historiquement, forcer les Romains à des concessions et, en termes de jeu, en tirer une victoire.

Carte

Aucune unité ne peut se déplacer au nord des frontières septentrionales de l'Etruria et de l'Umbria, excepté suite à un événement d'Augures. À cette époque, ce territoire était celui des Gaulois, et ils prenaient assez mal les intrusions de ce genre – et nous ne voulons pas nous retrouver entraînés dans ce genre de problèmes.

Déploiement initial

Tous les hexagones indiqués se trouvent sur la carte de l'Italie. Les unités déployées dans l'hexagone d'une ville sont placées à l'intérieur de la ville, sauf indication contraire.

Mercenaires épirotes

Ville/Hexagone **Unités**

Tarentum [5405] **Milon** ; 6 PE d'infanterie [*Epirote*]

Dans n'importe quel hexagone sur la côte est de la Calabria, mais pas Brundisium :

Pyrrhus [**Commandant en chef**], **Megacles** ; 40 PE d'infanterie [*Epirote*], 10 PE de cavalerie d'Élite [*Epirote*], 2 PE d'éléphants [*Epirote*]

Chef de remplacement disponible : Helenus (le fils de Pyrrhus)

MA du premier tour : Pyrrhus ne dispose que de deux MA durant le premier tour du scénario. Le MA manquant représente le fait que la flotte d'invasion de Pyrrhus fut dispersée par une puissante tempête pendant sa traversée partie d'Ambracia – bien qu'il semble n'avoir perdu ni homme ni bête – et que le regroupement de son armée prit plusieurs jours.

Renforts épirotes : Les Épirotes ne reçoivent pas de renforts ; Pyrrhus doit se débrouiller avec ce qu'il a... et toutes les troupes italiennes qu'il parvient à rallier à sa cause (voir plus bas).

Tarentins [Alliés des Épirotes/Actifs]

Ville/Hexagone **Unités**

Tarentum [5405] 20 PE d'infanterie [*Tarentine*], 5 PE de cavalerie [*Tarentine*]

Romains

Ville/Hexagone **Unités**

Roma [3714] **P. Valerius Laevinus** [201] [Consul de Rome], **Préteur Urbain** [a] ; Doubles Légions (LR et LA) [I] et [V], Double Légion (LR et LA) [*Urban Legion*] (garnison de Roma)

Arretium [2613] **Ti. Coruncanus** [202] [Consul Militaire, affecté à l'Etruria] ; Doubles Légions (LR et LA) [II] et [III]

Rhegium [6015] [*Campania Legion*]*, 8 PE d'infanterie [*Legion*]

Bovianum [4109] **L. Aemilius Barbula** [203] [Proconsul du Samnium] ; Double Légion (LR et LA) [IV]

Locri [6013] 1 PE d'infanterie [*Legion*]

Venusia [4707] 1 PE d'infanterie [*Legion*]

Toutes les légions sont à effectifs complets et de niveau Recrue.

[a] : Tirez aléatoirement un des trois Préteurs Urbains disponibles.

* = Voir les règles spéciales sur la Légion Campanienne, plus bas.

Magistrats disponibles : Tous les chefs romains dont les numéros vont de 201 à 220.

Mamertins [Inactifs] **

Ville/Hexagone **Unités**

Messana [5915] 10 PE d'infanterie [*Mamertin*], 1 PE de cavalerie [*Mamertin*]

Sicilia occidentale (Carthage) [Indépendante/Inactive] **

Ville/Hexagone **Unités**

Lilybaeum [5526] 15 PE d'infanterie [*Ligurian*], 2 PE de cavalerie [*Gaul*]

Panormus [5423] 3 PE d'infanterie [*Gaul*]

Agrigentum [5923] 8 PE d'infanterie [*Iberian*], 2 PE de cavalerie d'Élite [*Numidian*]

Caralis [4332] 2 PE d'infanterie [*African*]

Sicilia orientale / Syracuse [Indépendante/Inactive] ** [a]

<i>Ville/Hexagone</i>	<i>Unités</i>
<i>Syracusae [6419]</i>	Sosistratus ; 18 PE d'infanterie [<i>Syracuse</i>], 2 PE de cavalerie [<i>Syracuse</i>]
<i>Leontini [6119]</i>	4 PE d'infanterie [<i>Greek</i>], 1 PE de cavalerie [<i>Greek</i>]
<i>Catana [6118]</i>	1 PE d'infanterie [<i>Greek</i>]
<i>Tauromenium [6017]</i>	3 PE d'infanterie [<i>Greek</i>]

[a] = Les cités-États siciliennes créent un léger problème en termes de jeu. Bien que la plupart des villes de la côte orientale aient été sous l'autorité nominale de Syracuse, elles étaient, au moins politiquement, des cités-États indépendantes gouvernées par des "tyrans". La majeure partie de l'extrémité occidentale de l'île était sous le contrôle de Carthage, et les Mamertins, gouvernés par un type du nom de Kion, dominaient la pointe nord-est (principalement Messana). Voyez les règles pour les Syracusains, plus loin.

** = Il n'est pas nécessaire de déployer ces unités tant que Pyrrhus n'a pas posé le pied en Sicile.

Ambassadeurs : Pyrrhus peut utiliser Cineas comme ambassadeur. Les Romains utilisent leurs magistrats.

Début du scénario

Les MA de tous les chefs épirotes énumérés plus haut sont disponibles, ainsi que les MA de Magistrats auxquels donnent droit les Valeurs d'Initiative de Barbula, Laevinus et Coruncanus. Et naturellement, les marqueurs [*Augury*] et [*Siege Attrition*].

Pour le premier tour (280 av. JC), placez les MA disponibles dans le Pool. Les trois premières phases de la Séquence de Jeu sont ignorées. Le scénario commence par une Phase de Campagne de Pyrrhus (un des deux MA dont il dispose ce tour-ci).

Diplomatie

Les Niveaux d'Alliance initiaux sont indiqués dans la Table d'Informations Provinciales du scénario.

Pyrrhus n'a PAS de province Nationale ; le Latium est la province Nationale romaine. La Table d'Informations Provinciales indique le contrôle des provinces.

Sicilia orientale / Syracuse

Essentiellement grecque, la Sicilia orientale était sous la domination politique et militaire de la cité-État de Syracuse. Elle vivait dans une "paix" troublée avec la moitié occidentale (carthaginoise) de l'île, mais son principal problème à l'époque de l'arrivée de Pyrrhus en Italie était la présence des Mamertins.

Dès qu'il prend le contrôle de Syracuse – que ce soit par diplomatie ou par événement d'Augures –, Pyrrhus est libre d'entrer en Sicilia orientale sans causer de perturbation dans ses relations avec Syracuse. Si Pyrrhus choisit "d'envahir" la Sicilia orientale avant l'existence d'une telle alliance, Syracuse et Carthage ajustent toutes les deux leurs Niveaux d'Alliance de trois cases en faveur de Rome.

À l'instant où Pyrrhus contrôle Syracuse, il reçoit le contrôle des unités de combat se trouvant dans la ville de Syracusae (uniquement). Puis, à partir de l'année suivante – et lors de chaque année successive où il reste en Sicile, tant qu'il maintient son contrôle sur la Sicilia orientale –, il reçoit, lorsqu'ils sont levés par une Opération, les PE [*Greek*] indiqués pour les autres villes de Sicilia orientale. La Sicilia orientale ne compte pas de chef autre que le plutôt inefficace Sosistratus, Tyran de Syracuse. [Sosistratus ne peut commander que des unités syracusaines.](#)

NOTE DE CONCEPTION : Les célébrités comme Heraclides, Tyran de Leontini, Theonon, Assassin de Syracuse et notre préféré, Tyndarion, Tyran de Tauromenium ont été victimes du rasoir ludique d'Occam.

[Les unités de Sicilia orientale ne peuvent jamais quitter la Sicile ; elles peuvent entrer en Sicilia occidentale, mais uniquement si Pyrrhus se trouve en Sicile.](#)

Rome et la Sicile

Les unités romaines ne peuvent jamais entrer en Sicile, quelle que soit la situation à l'égard du provincial.

NOTE DE CONCEPTION : Historiquement, l'alliance que Rome finit par contracter avec Carthage l'interdisait ; de façon plus pragmatique, les vues du Sénat romain s'arrêtaient encore aux côtes italiennes. Une brève génération plus tard, les Romains allaient rapidement surmonter leur retenue.

Sicilia occidentale et Carthage

En 280 av. JC, Carthage était la puissance majeure de Méditerranée occidentale. Le contrôle de la Sardinia et des importants ports de Sicilia occidentale permettait à sa flotte de sillonner les mers. Son hégémonie n'était contestée que par la présence non négligeable de Syracuse à l'est. Rome ? Des fermiers incultes et, surtout, sans flotte. Les relations entre Carthage et Rome étaient non pas véritablement cordiales, mais plutôt stables sur le plan diplomatique et commercial. Rome avait bien compris que Syracuse faisait partie de la sphère d'influence des Carthaginois, même si la plupart d'entre eux considéraient la Sardinia

comme plus importante commercialement. La paix troublée entre les Africains de l'ouest et les Grecs de l'est était une paix fragile, que l'arrivée de gens comme Pyrrhus pouvait aisément briser.

Au moment où Pyrrhus débarque en Sicile, le Niveau d'Alliance carthaginois est ajusté de trois cases en faveur de Rome, peu importe ce qui se passe ailleurs sur la carte. Cet ajustement a lieu même si Carthage est alors sous le contrôle diplomatique de Pyrrhus ! De plus, tant que Pyrrhus a des troupes en Sicile ou que la Sicilia orientale est sous son contrôle, **il lui faut payer deux Points de Ruse pour dépêcher un ambassadeur en Sicilia occidentale.** (Pourquoi ? Voir les notes "Carthage & Syracuse", ci-dessous.)

Lorsque l'un ou l'autre des joueurs obtient le contrôle diplomatique de la Sicilia occidentale (Carthage), les unités dont la liste figure ci-dessous sont immédiatement mises à sa disposition et le restent aussi longtemps qu'il conserve ce contrôle. (Au début du tour où ce contrôle n'existe plus, ces unités doivent immédiatement être placées dans n'importe quelle ville de Sicilia occidentale – à l'exception d'une ville Assiégée.) Elles sont placées dans n'importe quel port de Sicilia occidentale la première fois qu'un MA [*Mago*] est tiré. Ce placement est une Opération ; les règles normales de Continuation s'appliquent. Ces unités, même si elles sont contrôlées par les Romains, ne peuvent pas entrer en Italie ; elles peuvent néanmoins être amenées en Sardinia ou en Corsica. **Mago ne peut commander que les unités déployées en Sicilia occidentale et celles reçues en renforts.**

Activation initiale : Mago ; 20 PE d'infanterie [*Iberian*], 20 PE d'infanterie [*Gaul*], 8 PE de cavalerie d'Élite [*Numidian*]

Faites passer le Niveau SN du joueur contrôlant Carthage à "+4" en Mare Tyrrhenum, Mare Sardoum et Mare Africum au moment où les Carthaginois deviennent actifs.

Disponibles* chaque année où Pyrrhus se trouve en Sicile : 10 PE d'infanterie [*Gaul*], 1 PE de cavalerie [*Iberian*]

* = Placés sur la carte la première fois qu'un MA [*Mago*] est tiré lors d'un tour ; ce placement est une Opération.

Carthage ne peut lever de recrues dans aucune des villes siciliennes. Les seules villes de Sicile qui pourraient fournir des troupes supplémentaires à Pyrrhus sont celles de Sicilia orientale.

Carthage & Syracuse ? Pas question !

Il est possible que Pyrrhus (ou même Rome) puisse prendre le contrôle de Carthage et Syracuse. Bien que cela ne serait pas, d'un point de vue historique, totalement absurde, les faire agir de concert le serait. Carthage et les Grecs (Syracusae et Tarentum, entre autres, étaient des villes grecques) n'étaient pas en très bons termes à cette époque, et le moindre degré de coopération entre eux serait très irréaliste. Les règles suivantes s'appliquent donc si un des joueurs contrôle les deux factions :

- Carthage n'abandonnera jamais volontairement l'occupation de Lilybaeum, quelle que soit la situation politique. Carthage, par l'entremise du joueur qui la contrôle, doit y maintenir à tout moment une garnison minimale de 10 PE d'infanterie (sauf, bien sûr, si elle est réduite par un siège). Pour contrôler Lilybaeum, Rome ou Pyrrhus doivent la prendre par siège.
- Cependant, afin de déterminer qui contrôle la Sicilia occidentale pour l'attribution des points de victoire (et uniquement dans ce but), si Pyrrhus contrôle Carthage diplomatiquement, on considère qu'il contrôle Lilybaeum. Les points associés au contrôle de Lilybaeum sont uniquement reçus pour un contrôle physique.
- Les troupes carthagoises ne peuvent jamais s'empiler avec les unités des villes (grecques) de Sicilia orientale, et ne peuvent pas non plus s'empiler avec les Tarentins. Ces unités ne peuvent pas non plus effectuer de Coordination ensemble.

Alliés mineurs et tribus italiennes

Pour les besoins du scénario, le port de Messina est traité comme une "province" séparée. Les Mamertins, qui occupent la ville, disposent uniquement des unités initialement déployées. Ils ne peuvent pas quitter la Sicile, et ne reçoivent pas de renforts ou remplacements ultérieurs.

Les provinces italiennes

Seul Pyrrhus peut lever des Recrues dans ces provinces ; les recrues italiennes des Romains sont incluses dans la levée des légions. Lors d'une Opération de Levée de Troupes – une seule par tour – Pyrrhus peut lever les troupes énumérées pour chaque province qu'il contrôle. Les troupes ainsi levées sont placées dans n'importe quelle ville amie de cette province.

La circonspection des Tarentins

En dépit de la promesse faite à Pyrrhus de lui apporter un soutien massif à son arrivée, les Tarentins – peuple plutôt sybarite et aimant la vie, semble-t-il – décidèrent qu'il était bien mieux de faire la fête que la guerre. Ils retardèrent l'utilisation de leur "armée", attendant de voir si ce Grec était aussi bon qu'on le disait. Le joueur Pyrrhus ne peut donc déplacer l'armée tarentine qu'après avoir remporté contre les Romains une victoire dans une bataille terrestre – quelle qu'en soit la nature ou la taille – ou capturé, de n'importe quelle façon, une Grande ou Moyenne ville.

De plus, dans ce scénario, tous les renforts de Calabria sont traités comme des Tarentins. Ils ne peuvent être placés que dans Tarentum. Ils peuvent toutefois être levés à l'intérieur de Tarentum même si celle-ci est Assiégée !

Ressources en hommes

Les Recrues annuelles sont indiquées dans la Table d'Informations Provinciales.

Supériorité Navale

Les Niveaux SN indiqués ci-dessous reflètent la quasi-inexistence d'une flotte de galère de guerre romaine. Tarentum et Syracuse contrôlaient les mers au sud, et Carthage partout ailleurs. La flotte tarentine... et une alliance avec Syracuse... assuraient essentiellement la capacité de Pyrrhus à transporter ses troupes entre l'Italie et la Sicile.

Niveaux SN

Au début du scénario, les Niveaux SN sont :

Mare Adriaticum :	Rome “-3” Pyrrhus “+3”
Mare Ionium :	Rome “-3” Pyrrhus “+3”
Fretum Siculi :	Rome “-2” Pyrrhus “+2”
Mare Tyrrhenum :	Rome “-3” Pyrrhus “-2” **
Mare Sardoum :	Rome “-4” Pyrrhus “-3” **
Mare Africum :	Rome “-4” Pyrrhus “-4” **

** = Bien que les Carthaginois ne soient pas “actifs” au début du scénario, leur présence dans ces mers était très prononcée.

Le grain de sable ici est Carthage, qui est inactive au début du scénario, mais n'en demeure pas moins une présence bien réelle. Les Carthaginois considéraient le littoral de la Sicile comme leur “propriété” et ils y patrouillaient en conséquence. La flotte tarentine contrecarrait un peu ceci pour Pyrrhus, mais Carthage restait la puissance avec laquelle il fallait compter. Si Carthage passe sous le contrôle d'un des joueurs, le niveau de celui-ci passe à “+4” dans les zones auparavant contrôlées par les Carthaginois (**); le niveau de l'autre joueur reste le même.

Règles supplémentaires

Pillée et détruite : Thurii [5509] a été pillée. Indiquer cela à l'aide d'un marqueur [*Sacked*].

La Légion Campanienne : La Légion Campanienne, garnison de Rhegium [6015] placée sous les ordres du Proconsul Decius Juvelius (pas inclus dans le jeu), un prototype de Mafieux ambitieux, fourbe et dans l'ensemble assez déplaisant, ne peut bien évidemment pas se déplacer tant qu'un chef romain n'est pas arrivé à Rhegium. En attendant, Juvelius lance des regards jaloux aux Mamertins, qui semblent se la couler douce à Messana, de l'autre côté du détroit. Au moment où Pyrrhus remporte une victoire dans une bataille terrestre (de n'importe quel taille) ou capture une Grande ou Moyenne ville italienne, la Légion Campanienne se révolte. En termes de jeu, cela signifie qu'elle n'appartient plus à personne, et que si un des joueurs veut occuper Rhegium, il doit d'abord en expulser les Campaniens. Placez un marqueur [*In Revolt*] sur la Légion Campanienne.

Éléphants : Les Romains n'avaient jamais vu d'éléphants. Leur apparition à Heraclea – la première bataille de Pyrrhus contre les légions – occasionna chez les légionnaires un foudroyant infarctus collectif, qui fit naître en eux un intense désir de rentrer dans leurs villages. Par conséquent, la première fois que le joueur épirote engage ses éléphants dans une bataille (8.36), plutôt que d'utiliser la Table des Éléphants de Guerre, un MJD de +5 (-5 s'il est le défenseur) s'applique automatiquement sur la Table des Résultats de Bataille. Ceci n'est valable que pour cette première bataille.

Engins de siège : Seuls Rome et Syracuse peuvent construire un pion [*Siege Engines*] – et un seul – durant le scénario. Pyrrhus n'avait dans cette région qu'une capacité de siège très faible (disons plutôt nulle). [Le joueur épirote peut construire un pion \[*Siege Engines*\] au lieu de recevoir les Recrues syracusaines issues d'une Opération de Levée de Troupes en Sicilia orientale.](#)

Capacités défensives de Syracusae : La ville de Syracusae était particulièrement difficile à prendre par siège. Lors d'un Assaut contre Syracusae – une Grande ville avec une CDI de '7' – l'attaquant soustrait -1 de son JD d'Assaut.

Pyrrhus, le gentleman : Le joueur épirote ne peut pas piller de ville. D'après plusieurs sources, Pyrrhus était un type plutôt chevaleresque qui trouvait ce genre d'activités plutôt barbare. Il était en général particulièrement “correct” envers les habitants romains des villes qu'il capturait. Sa façon de “conquérir les cœurs et les esprits” semble avoir été quelque peu différente de celle des autochtones, qui rasaient les villes des uns et des autres avec une régularité assez déprimante, si l'on doit prendre Tite-Live au pied de la lettre (chose que l'on devrait éviter de faire).

Victoire

Le scénario se poursuit jusqu'à ce qu'une des choses suivantes se produise, ce qui indique une victoire de Pyrrhus :

- À la fin d'un tour, Pyrrhus occupe Roma.
- À la fin d'un tour, Pyrrhus occupe Capua, Messana, Rhegium, Syracusae et Lilybaeum, toutes en même temps.

- À la fin d'un tour, Pyrrhus a au moins 50 Points de Victoire (voir ci-dessous).
- À la fin des tours 280, 279 ou 278 seulement, Pyrrhus contrôle 6 provinces italiennes, dont la Campania.

NOTE DE CONCEPTION : Un pareil gobage de territoire indiquerait un manque d'agressivité romaine et la possibilité concomitante d'une paix négociée avec Pyrrhus, dont les détails lui auraient probablement permis d'établir un réservoir d'hommes suffisant pour retourner en Grèce avec une armée assez forte pour s'emparer du trône de Macédoine.

Si Pyrrhus est tué, les Épirotes rentrent chez eux et les Romains gagnent.

Après 10 années, si aucune des conditions ci-dessus n'a été remplie, les joueurs additionnent leurs Points de Victoire. Le joueur en possédant le plus grand nombre gagne.

Les joueurs reçoivent des Points de Victoire pour le contrôle de :

Chaque province [a]	3	Tarentum	3
Syracusae	5	Rhegium et Messana	3
Capua	3	Lilybaeum	3

[a] = Y compris les provinces en Corsica, Sardinia, et Sicilia... mais pas Melita. Les PV dus à l'occupation des villes s'ajoutent aux éventuels PV reçus pour le contrôle des provinces.

L'occupation de Roma ou d'une ville qui a été Pillée ne rapporte aucun PV.

Table d'Informations Provinciales

Scénario L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE

Province	Niveau d'Alliance	En faveur de	Recrues annuelles	
			Inf / Cav	Contingent
Latium	National	Rome	0 / 0	–
Campania	4**	Rome	9 / 2	[Italian]
Etruria*	4**	Rome	12 / 1	[Italian]
Umbria	4**	Rome	5 / 1	[Italian]
<i>NOTE : Ariminum [2708], Fanum Fortunae [2908] et Sena Gallica [3008] n'existent pas.</i>				
Picenum	4**	Rome	2 / 0	[Italian]
<i>NOTE : Ancona [3107] n'existe pas.</i>				
Sabinus	4**	Rome	10 / 0	[Italian]
Messana	3	Rome	3 / 0	[Greek]
Samnium	2	Pyrrhus	14 / 2	[Samnite]
Apulia	3	Pyrrhus	7 / 2	[Italian]
Lucania	3	Pyrrhus	6 / 1	[Italian]
Bruttium	3	Pyrrhus	3 / 1	[Italian]
Calabria	4**	Pyrrhus	15 / 1	[Tarentine]
Sicilia orientale	2	Pyrrhus		
Syracusae			6 / 1	[Syracuse]
Leontini			1 / 0	[Greek]
Tauromenium			1 / 0	[Greek]
Enna			2 / 0	[Greek]
Sicilia occidentale§	0	Aucun	0 / 0	–

* Inclut l'Etruria du nord et l'Etruria du sud.

** La Campania, l'Etruria, l'Umbria, le Picenum et le Sabinus sont des Alliés de Rome et se trouvent sous son Contrôle Diplomatique. La Calabria est l'Alliée de Pyrrhus (non romain) et se trouve sous son Contrôle Diplomatique. Toutes les autres provinces sont Indépendantes.

§ La Sardinia, la Corsica et Melita sont considérées comme faisant partie de la Sicilia occidentale. Toutes sont contrôlées par Carthage.

■ Toutes les villes Moyennes ont une CDI de '3'.

COUP DE TONNERRE

L'invasion de l'Italie par Hannibal, 218-216 av. JC

NIVEAU DE COMPLEXITÉ DU SCÉNARIO : 3

*NOTE DE JEU : Ce scénario rapide traite des premières années de la deuxième guerre punique. Il se passe de bon nombre des règles les plus "décoratives" et se concentre sur le système de base ; c'est un bon scénario pour apprendre à jouer à **Rise of the Roman Republic** ou pour bidouiller en solitaire. Il s'agit principalement d'un exercice destiné à voir si vous pouvez faire aussi bien qu'Hannibal – ou à l'en empêcher. En cela, on ne peut pas dire qu'il soit follement amusant pour le joueur romain, même si celui-ci peut gagner ce scénario.*

Durée et équilibre du scénario

Le scénario ne dure que trois années, de 218 av. JC à 216 av. JC. Il est jouable en moins de trois heures, il est donc possible d'inverser les camps pour voir qui parvient à se débrouiller le mieux.

COUP DE TONNERRE n'est pas très équilibré, mais il n'est pas facile d'égaliser les résultats historiques de Hannibal... et c'est là que réside le *fun*. Hannibal battit trois grandes armées romaines en trois ans et établit une base d'opérations qui englobait la majeure partie du sud de l'Italie ; rude tâche que de parvenir au même résultat pour le joueur carthaginois. Dans l'autre camp, étant donné le piètre niveau du commandement de ces trois années, la simple survie n'est pas un objectif si facile pour le joueur romain. En résumé : vous jouez contre l'histoire, et ce sont les résultats réels qu'il vous faut égaler ou dépasser.

Carte

Seule l'Italie continentale est en jeu. La Sicilia, la Sardinia et la Corsica ne le sont pas.

Déploiement initial

Tous les hexagones indiqués se trouvent sur la carte de l'Italie. Les unités déployées dans l'hexagone d'une ville sont placées à l'intérieur de la ville, sauf indication contraire.

Romains

<i>Ville/Hexagone</i>	<i>Unités</i>
<i>Roma [3714]</i>	Préteur Urbain [a] ; Double Légion (LR et LA) [<i>Urban Legion</i>] (garnison de Roma)
<i>Placentia [1514]</i>	P. Cornelius Scipio [401] [Consul], T. Sempronius Longus [402] [Consul] ; Doubles Légions (LR et LA) [<i>I</i>], [<i>II</i>], [<i>III</i>] et [<i>IV</i>] ; 2 PE d'infanterie d'Auxiliaires [<i>Gallic</i>] ; 4 PE d'infanterie d'Auxiliaires [<i>Italian</i>] ; 8 PE d'infanterie d'Auxiliaires [<i>Sicilian</i>]. Les unités sont à l'extérieur de la ville.
<i>Ariminum [2708]</i>	2 PE d'infanterie [<i>Legion</i>]
<i>Arretium [2613]</i>	2 PE d'infanterie [<i>Legion</i>]
<i>Pisae [2315]</i>	1 PE d'infanterie [<i>Legion</i>]

Toutes les légions sont à effectifs complets et de niveau Recrue.

[a] : Tirez aléatoirement un des trois Préteurs Urbains disponibles.

Carthaginois

<i>Ville/Hexagone</i>	<i>Unités</i>
<i>Oppida Taurinorum [1221]</i> :	Hannibal [Commandant en Chef] , Hasdrubal Gisgo , Mago , Hanno Bomilcar , Maharbal ; 21 PE d'infanterie [<i>African</i>], 15 PE d'infanterie [<i>Iberian</i>], 19 PE d'infanterie [<i>Gaul</i>], 13 PE de cavalerie d'Élite [<i>Numidian</i>], 16 PE de cavalerie [<i>Iberian</i>], 4 PE d'éléphants [<i>African</i>]. Ces unités débutent le scénario à l'extérieur de la ville.

Début du scénario

Le premier tour de jeu démarre à la fin de l'été 218 av. JC ; Hannibal vient de traverser les Alpes, et certaines limitations de MA sont donc en vigueur. Pour ce tour seulement :

- Hannibal ne dispose que de 2 MA, dont un est utilisé pour commencer la partie. Les autres chefs carthaginois commencent avec leur nombre normal de MA.

- Les Romains reçoivent un MA [*Consul*] qui doit être utilisé pour activer Longus. Ceci, naturellement, représente ce qui s'est historiquement passé. Si vous souhaitez ignorer ceci, utilisez Longus ou Scipio, selon votre choix.

Au début du scénario, placez ces MA dans le Pool avec les trois marqueurs [*Siege Attrition*]. Le marqueur [*Augury*] n'est pas utilisé. Lors du premier tour du scénario (218 av. JC), les trois premières phases de la Séquence de Jeu sont ignorées. Le scénario débute par une Phase de Campagne de Hannibal.

Les Romains ne peuvent pas lever de nouvelles légions ou Renforcer celles qui sont déjà en jeu lors du tour de 218 av. JC.

[Les règles de Dictateurs \(RRR 5.15\) ne sont pas utilisées lors du premier tour de jeu.](#)

Les règles suivantes ne sont pas utilisées dans ce scénario :

- Les règles navales (7.0) ; il n'est pas possible d'effectuer un Transport Maritime ou de traverser un détroit.
- Élection des Consuls (RRR 5.11) ; le joueur romain utilise l'ordre d'apparition historique des Consuls, donnée ci-dessous. Il peut toutefois "remplacer" les Consuls tués ou blessés.
- Consuls : La différenciation entre le Consul de Rome et le Consul Militaire n'est pas utilisée. Les Consuls ne sont pas affectés à une province et peuvent opérer librement en Italie Romaine, dans les deux provinces ligures, dans les provinces gauloises et en Venetia. Ils doivent cependant toujours demander au Sénat l'autorisation d'entrer dans Roma, et doivent toujours être placés dans Roma ou avec une armée.
- Diplomatie et ambassadeurs (12.3) ; seuls les ajustements de Niveau d'Alliance dus aux Victoires Majeures et à la Dévastation sont effectués. Un joueur peut entrer librement dans les villes d'une province si le Niveau d'Alliance de cette province est en sa faveur.
- Augures (13.0) ; ne placez pas le marqueur [*Augury*] dans le Pool.

Consuls romains

217 av. JC

CONSUL : Cn. Servilius Geminus [404], C. Flaminius [405]

216 av. JC

CONSUL : C. Terentius Varro [408], L. Aemilius Paullus [409]

PROCONSUL : L. Postumius Albinus [411]

Servilius et Flaminius peuvent être utilisés comme Proconsuls, si besoin est.

Dictateur : Si les conditions de désignation d'un Dictateur sont remplies, c'est Quintus Fabius Maximus Verrucosus [406] qui reçoit cet office. Il ne sert que l'année où il est nommé. [Tant qu'il est Dictateur, Fabius ignore le MJD d'Honneur Romain lors des tentatives de Refus du Combat. Si un Dictateur est désigné, M. Minucius Rufus \[407\] peut être choisi comme Maître de Cavalerie.](#)

Utilisation d'autres magistrats : S'il arrivait que le joueur romain ait besoin de magistrats supplémentaires pour servir de Proconsuls – ou de remplaçants pour des chefs tombés au champ d'honneur – utilisez M. Iunius Pera [410] ou, pour les besoins du jeu, n'importe quel autre magistrat avec une Lettre de Bataille 'D' ou 'E'. Le manque de chefs militaires compétents fait de toute évidence partie du dilemme romain dans ce scénario.

[L'un ou l'autre des Consuls peut mener une Opération de Levée de Troupes, mais pas les deux. Dans tous les autres cas où les règles ou une table font la distinction entre les Consuls, traitez les deux Consuls comme des Consuls Militaires. Consuls et Proconsuls peuvent être prorogés et peuvent mener des Opérations sans restriction en Italie Romaine.](#)

Ressources en hommes

Les Romains lèvent leurs légions selon les règles standards.

Les Carthaginois reçoivent 10 PE d'infanterie [*Gaul*] pour chaque victoire qu'ils remportent en Etruria, Umbria, ou dans une des provinces situées plus au nord ; ils reçoivent 25 PE d'infanterie [*Gaul*] s'il s'agit d'une Victoire Majeure. Ces "renforts" ne nécessitent pas d'Opération de Levée de Troupes.

Ils peuvent également lever des troupes dans les provinces italiennes sous leur contrôle, selon les règles habituelles et la [Table d'Informations Provinciales](#). Les troupes alliées mobilisées sont placées avec toute Force carthaginoise se trouvant dans la province où elles sont levées, ou adjacente à celle-ci.

Victoire

Pour gagner, le joueur carthaginois doit faire aussi bien que Hannibal – ou mieux. Le joueur romain doit, quant à lui, empêcher ceci de se produire.

Le joueur carthaginois gagne s'il contrôle en Italie Romaine, à la fin de 216 av. JC, sept provinces adjacentes dont le Niveau d'Alliance initial était en faveur de Rome, ou cinq provinces adjacente plus Capua. Pour les besoins des règles de victoire, l'Etruria du nord et l'Etruria du sud sont des provinces distinctes. Cependant, chaque Victoire Majeure de Hannibal diminue d'un le nombre de provinces nécessaires ; chaque victoire des Romains l'augmente d'un. Bien sûr, Hannibal gagne également s'il occupe Roma, à n'importe quel moment du scénario. S'il ne peut accomplir une de ces conditions, c'est le joueur romain qui l'emporte.

Table d'Informations Provinciales				
Scénario COUP DE TONNERRE				
Province	Niveau d'Alliance	En faveur de	Recrues annuelles	
			Inf / Cav	Contingent
Latium	National	Rome	0 / 0	–
Campania	2	Rome	4 / 0 [a]	[Italian]
Etruria*	3	Rome	2 / 0	[Italian]
Umbria	4**	Rome	1 / 0	[Italian]
Picenum	4**	Rome	1 / 0	[Italian]
Sabinus	3	Rome	2 / 0	[Italian]
Samnium	2	Rome	4 / 1	[Italian]
Apulia	3	Rome	2 / 0	[Italian]
Lucania	2	Rome	1 / 0	[Italian]
Bruttium	0	Neutre	15 / 1	[Italian]
Calabria	3	Rome	2 / 0	[Italian]
Gallia Cispadana	1	Rome	0 / 0	–
Venetia	3	Rome	0 / 0	–
Gallia Transpadana	2	Carthage	0 / 0	–
Liguria Taurini	2	Carthage	4 / 0	[Ligurian]
Liguria Friniates	2	Carthage	3 / 0	[Ligurian]

* Comprend l'Etruria du nord et l'Etruria du sud.
 ** L'Umbria et le Picenum sont les Alliés de Rome et se trouvent sous son Contrôle Diplomatique. Toutes les autres provinces sont Indépendantes.
 [a] = Seulement si Capua sous le contrôle des Carthaginois, sinon 0.
 ■ Toutes les villes Moyennes ont une CDI de '4' ; Roma a une CDI de '10'.

TABLE D'INFORMATIONS HISTORIQUES SUR LES CONSULS

N°	Nom complet *	Offices occupés et années **	Notes
101	Caius Poetelius Libo	C326	
102	L. Furius Camillus	C325	
103	D. Iunius Brutus Scaeva	C325	
104	L. Papirius Cursor	C326, D325-4, C320-19, C315, C313, D310-09	'a'
105	C. Sulpicius Longus	C323, C314, D312	
106	Q. Aulius Cerretanus	C323, C319	'b'
107	Q. Fabius Maximus Rullianus	MC325-4, C322, D315, D313, C310, C308	'c'
108	L. Fulvius Curvus	C322, MC316	
109	A. Cornelius Cossus Arvina	D322	
110	T. Veturius Calvinus	C321	
111	Sp. Postumius Albinus	C321	
112	Q. Publilius Philo	C327, PC326, C320, C315	
113	L. Cornelius Lentulus	C327, D320	
114	M. Folius Flaccinator	MC320, C318, MC314	
115	L. Plautius Venno	PC322, C318	
116	C. Iunius Bubulcus Brutus	C317, C313, MC312, C311, MC310-09	
117	Q. Aemilius Barbula	C317, C311	
118	L. Aemilius Mamercus Privernas	D316	
119	M. Poetelius Libo	C314, MC313	
120	M. Valerius Maximus	C312	
121	P. Decius Mus	C312, C308	
122	C. Marcus Rutilus	C310	
201	P. Valerius Laevinus	C280	
202	Ti. Coruncanius	C280	
203	L. Aemilius Barbula	PC280	
204	M. Curius Dentatus	C275-4	'd'
205	P. Decius Mus	C279	
206	P. Sulpicius Saverrio	C279	
207	C. Fabricius Luscinus	C278	'e'
208	Q. Aemilius Papus	C278	
209	P. Cornelius Dolabella	C283	'f'
210	P. Cornelius Rufinus	C277	'g'
211	C. Iunius Bubulcus Brutus	C277	
212	Q. Fabius Maximus Gurgus	C276	
213	L. Cornelius Lentulus Caudinus	C275	
214	Ser. Cornelius Merenda	C274	
215	C. Fabius Licinius	C273	
216	C. Claudius Canina	C273	
217	L. Papirius Cursor	C272	
218	Sp. Carvilius Maximus	C272	
219	K. Quinctius Claudius	C271	
220	C. Genucius Clespina	C276, C271	'h'
401	P. Cornelius Scipio	C218, PC217-11	'i'
402	T. Sempronius Longus	C218	
403	Cn. Cornelius Scipio		'j'
404	Cn. Servilius Geminus	C217	
405	C. Flaminius	C217	
406	Q. Fabius Maximus Verrucosus	D217, C214, C209	'k'
407	M. Minucius Rufus	D217	'k'
408	C. Terentius Varro	C216, PC218, PC214-3, PC207	

409	L. Aemilius Paullus	C216	
410	M. Iunius Pera	D216	
411	L. Postumius Albinus	PC216, C215	‘1’

* = Dans la limite du raisonnable

** = Abréviations des offices : D = Dictateur ; C = Consul ; PC = Proconsul (inclus l’office de Préteur provincial) ; MC = Maître de Cavalerie

- ‘a’ Papirius Cursor semble avoir été élu Consul deux années de suite, malgré la “loi” qui le proscrivait ; aucune indication historique n’existe quant au pourquoi ou au comment de cette exception. Il fut également Dictateur pendant deux ans (325-4), alors que l’année 324 ne connut pas de Consul. Certains doutes subsistent quant au fait que ce Papirius soit une seule et même personne, mais les recherches récentes semblent indiquer que c’est bien le cas.
- ‘b’ Son fils, du même nom, fut Maître de Cavalerie en 315, mais il n’a pas été inclus dans la liste.
- ‘c’ Lors de son mandat de Maître de Cavalerie, Fabius Maximus fut essentiellement un second Dictateur !! Il n’y eut pas de Consul cette année-là (324) ; peut-être les Romains testaient-ils système à deux Dictateurs.
- ‘d’ Curius Dentatus – “celui aux dents en avant” – fut réélu suite à sa “victoire” sur Pyrrhus à Maleventum. Cette ville-clé du peuple samnite fut renommée Beneventum lorsque les Romains l’occupèrent.
- ‘e’ Fabricius était un gars énergique, déjà Consul en 282 et blessé à Ausculum, où il était Légat. C’est lui qui informa Pyrrhus du complot contre sa vie. Après Heraclea, Fabricius, Aemilius Papus et Dolabella furent également ambassadeurs auprès de Pyrrhus.
- ‘f’ Dolabella est inclus dans le jeu parce qu’il nous fallait quelques patriciens de plus pour le Pool ; il fut assez actif pendant cette période, bien que pas au niveau du Consulat ou du Proconsulat. Il fut Consul en 283, toutefois.
- ‘g’ Rufinus est le type qui se fit virer de son office – et du Sénat – parce qu’il accaparait de l’argent.
- ‘h’ Le Consul pour 271 fut en fait L. Genucius Clespina, mais puisque “C” fut également Consul en 270, nous avons pensé qu’il serait exagéré de fournir un pion pour chacun d’eux. Remarquez au passage l’absence quasi complète de Proconsuls (et Préteurs) à l’époque de Pyrrhus. Alors même que Pyrrhus et les Samnites occasionnaient toutes sortes de problèmes, l’armée romaine restait plutôt modeste... elle dépassa rarement un total de 8 légions.
- ‘i’ Père de Scipio Africanus, bien connu pour son Proconsulat prolongé en Espagne de 217 jusqu’à sa mort en 211. La même chose s’applique à son frère, Cnaeus.
- ‘j’ Cn. Cornelius Scipio apparaîtra dans les scénarios complets des guerres puniques. Il n’occupa pas d’office lors du scénario COUP DE TONNERRE.
- ‘k’ Chef du “parti fabien” du Sénat, et pourvoyeur de la stratégie de retardement et de refus du combat, pour laquelle il reçut le surnom “Cunctator” ; un homme très puissant sur le plan politique. Son fils du même nom (#346) servit vers la fin de la guerre comme Proconsul. Son adversaire politique, militaire et philosophique était M. Minucius Rufus, un type de la vieille école pour qui tous les problèmes pouvaient être réglés par une charge frontale. En un exemple de crétinisme politique jamais répété, les deux rivaux, Fabius et Minucius, furent tous les deux élus Dictateur la même année ! Inutile de dire que cela ne marcha pas. Fabius fut également *consul suffectus* (sorte de Consul de remplacement) dans le fiasco Postumius (voir ‘1’).
- ‘1’ En voilà une bonne ; suivez bien... c’est difficile à croire. Postumius semble avoir bien porté son nom, puisqu’il fut tué à Cannae en 216. Pourquoi donc était-il Consul en 215, alors ? Eh bien, il semble qu’au moment où une épée gauloise lui tranchait le cou sur les berges de l’Ofanto, il fut *consul designate* pour 215. Cela lui donnait droit à “détenir” malgré tout l’office de Consul, même si ça n’était que sur les listes... Claudius Marcellus aurait été nommé pour prendre sa place, mais il y renonça lorsque cette “élection” fut déclarée invalide. Tout cela n’a aucun effet sur le jeu ; mais remarquons simplement que cette pratique d’élire des types morts semble avoir fait son chemin d’Italie jusqu’à Chicago.

Sources

Bath, Tony, *Hannibal’s Campaigns* (Barnes & Noble, NY, 1992). Cette réimpression d’un ouvrage de 1981 écrit par un wargamer dresse un très bon tableau militaire des trois guerres puniques ; Bath accorde une importance particulière à Hannibal, pour lequel il a un faible certain (comme nous, d’ailleurs). Une analyse juste, de bonnes informations navales et un tas d’opinions solidement étayées.

Bradford, Ernle, *Hannibal* (Dorset Press, NY, 1991). Une histoire générale, extrêmement claire, de Big Barca. Très pro-Carthage, mais Bradford a une bonne connaissance des sources, fournit des chiffres, examine les causes, etc.

Broughton, T. Robert S., *The Magistrates of the Roman Republic* (American Philological Association, NY 1951). Cet ouvrage énumère chaque consul, dictateur, magistrat, préteur, légat – et je ne sais quoi d’autre – ayant fait une apparition dans l’histoire de la Rome Républicaine ! (Vous pensiez que nous avions inventé tous ces noms ?) Les notes fournissent également un aperçu, encore que superficiel, de leurs aptitudes militaires. Offre également des informations intéressantes sur des aspects inattendus, comme les consuls destitués et les Vestales vagabondes.

Caven, Brian, *The Punic Wars* (Barnes & Noble, NY, 1992 ; réimpression de l'édition de 1980). Un autre excellent livre, ne traitant pas seulement de Hannibal, mais de l'ensemble des relations entre Carthage et Rome. Examine en profondeur des sujets complètement ignorés par les autres sources modernes, comme la troisième guerre punique, des tas de détails sur la Sicile, etc. Si vous ne lisez qu'un seul livre sur les guerres puniques, c'est celui-ci.

Cornell, Tim et Matthews, John, *Atlas of the Roman World (Facts On File, NY 1982).* Ces atlas *Facts On File* sont des bouquins vraiment épatants, contenant des tas de cartes et d'informations... Les textes d'accompagnement, bien que superficiels, sont plutôt bons. Une bonne source pour connaître les dates d'apparition des villes, particulièrement dans la Rome des débuts.

Kiepert, Dr. Henry, *Atlas Antiquus, 12 Maps of the Ancient World (Leach, Shewell & Sanborn, New York ?).* Ce volume non daté contient des cartes très détaillées de Rome, la Sicile, l'Hispanie, etc., de la "période classique". Quel moment précis de cette période ? Mystère – tout comme l'est la date de publication de ce livre (mais j'avancerais aux environs de 1900). Il demeure néanmoins une source très instructive et abondamment utilisée, bien que dure pour les yeux.

Tite-Live (Titus Livius) ; traduit par Betty Radice, *Rome and Italy (Penguin Books, NY, 1982).* Principale (entendez par là "disponible") source primaire sur les guerres samnites, cette édition comprend les Livres VI-X de l'œuvre majeure de Tite-Live sur la Rome des débuts. Plutôt décousu, et Salmon jure que c'est truffé d'erreurs. Je ne m'avancerais pas, je n'étais pas là... mais une partie du contenu semble tout de même quelque peu improbable. Le plus intéressant est de voir à quel point Tite-Live était snob.

Motta, Giuseppe (Dir. de Cartografica), *Atlante Storico Illustrato (Istituto Geografica de Agostini, Novara 1974).* Atlas italien se concentrant principalement sur l'histoire "italienne".

Nofi, Al, *Imperium Romanum II (West End Games, NY, 1985).* Cette énorme simulation de l'histoire de la Rome impériale demeure encore aujourd'hui une des pierres angulaires du wargame, même si elle est un peu trop ampoulée par endroits. La recherche de Nofi – avec l'aide de quelques très bons amis – est toujours exhaustive, et nous réutilisons ici nombre de ses valeurs pour les provinces et les villes. Le jeu inclut également une bibliographie très pratique. Et puisque je compte deux lignes dans la bibliographie d'Al, j'ai pensé que je pouvais lui donner une place (bien méritée) au générique.

Polybe ; traduit par Ian Scott-Kilvert, *The Rise of the Roman Republic (Penguin Books, NY, 1979).* Source de base pour tout ce qui a trait aux guerres puniques (même s'il en existe d'autres). Beaucoup de détails et une quantité surprenante de commentaires, qui rendent Polybe bien plus lisible que beaucoup de ses pairs classiques. Cette édition contient également de bonnes cartes. Assurément *sine qua non*.

Salmon, E.T., *Samnium and the Samnites (Cambridge University Press, NY, 1967).* Non, il ne s'agit pas d'un groupe de rap. C'est la source "moderne" de base sur les Samnites... au moins jusqu'à ce que quelqu'un écrive un autre livre sur le sujet. Un niveau satisfaisant de détails – au moins pour ce qui est abordé – ; une bonne source et un bon livre. Salmon passe beaucoup de temps à parler de ce que nous ne savons pas... et à réfuter nombre des sources primaires, ce en quoi il a probablement raison.

von Hagen, Victor W., *Roman Roads (World Publishing Co., Cleveland, 1966).* Surprenant ce qu'on peut trouver dans les sections Enfants des bibliothèques... Contient une carte complète du système routier romain, plus des tables chronologiques de construction.

Des sources supplémentaires sont citées dans le jeu *S.P.Q.R.* de GMT. Un tas de livres y sont énumérés... dont toutes nos sources sur Pyrrhus.

Index géographique de *Rise of the Roman Republic*

Gallia Massilia [3]		Ancona	3107	Terina ✕	5711
Arelate	1329	Firmum	3208	Hippontum	5812
Aquae Sextiae	1528	Truentum	3307	Croton ✕	5908
Massilia (M) ✕ ✕ ✕	1629	Asculum	3308	Locri ✕	6013
Liguria Taurini [2]		Castra Novum	3407	Rhegium (M) ✕ ✕	6015
Vercellae	1219	Hadria	3508	Liparae [2]	
Oppida Taurinorum	1221	Sabinus [4]		Lipara ✕	5616
Hasti	1319	Amiternum	3510	Sicilia orientale [3]	
Albingaunum	1719	Reate	3512	Mylae	5816
Cemenelum ✕	1723	Alba Fucens (M)	3711	Tyndaris	5818
Liguria Friniates [2]		Corfinium	3810	Messana (M) ✕ ✕	5915
Ticinum	1416	Latium [2]		Tauromenium	6017
Dertona	1516	Tibur	3614	Enna	6021
Genua ✕ ✕	1717	Praeneste	3713	Catana ✕	6118
Gallia Transpadana [2]		Roma (G)	3714	Leontini	6119
Bergomum	1113	Ostia ✕ ✕ ✕	3715	Megara	6219
Mediolanium	1215	Antium ✕	3915	Camarina	6222
Novaria	1217	Fregellae	4013	Syracusae (G) ✕ ✕ ✕	6419
Brixia	1412	Tarracina ✕	4114	Netum	6420
Cremona (M)	1513	Casinum	4212	Helorus	6520
Verona	1709	Samnium [3]		Sicilia occidentale [3]	
Mantua	1811	Ortona ✕	3808	Drepanum (M) ✕ ✕	5326
Venetia [2]		Aesernia	4010	Panormus (M) ✕ ✕	5423
Bellunium	1504	Bovianum (M)	4109	Segesta	5425
Tarvisium	1705	Larinum	4208	Thermae	5522
Patavium	1807	Saepinum	4210	Lilybaeum (M) ✕ ✕ ✕	5526
Aquileia ✕ ✕	1901	Beneventum	4510	Cephaloedium	5720
Altinum ✕	1904	Aquilania	4708	Heraclea Minoa	5825
Atria	2007	Campania [2]		Agrirentum (M)	5923
Gallia Cispadana [2]		Capua (G)	4412	Melita [1]	
Placentia (M)	1514	Cumae (M) ✕ ✕	4413	Melita ✕	6725
Parma	1813	Neapolis (M) ✕ ✕ ✕	4512	Sardinia du sud [3]	
Bononia	2011	Salernum	4612	Usellis	3930
Mutina	2012	Apulia [2]		Neapolis ✕	4033
Ravenna ✕	2409	Teanum	4307	Sulci ✕	4128
Favenua	2410	Sipuntum	4505	Caralis ✕ ✕	4332
Etruria du nord [2]		Arpi	4506	Sardinia du nord [3]	
Pisae (M) ✕	2315	Luceria	4508	Tibula ✕	3227
Florentia	2414	Ausculum	4608	Nura	3231
Volaterrae	2514	Canusium	4706	Olbia ✕	3326
Arretium (M)	2613	Venusia	4707	Corsica [3]	
Populonium	2717	Barium ✕	5004	Mariana ✕	2622
Ilva ✕ (pas de ville)	2718	Gnathia	5203	Aleria ✕ ✕	2823
Etruria du sud [3]		Lucania [3]		Urcinium ✕	2826
Cortona	2813	Potentia	4908	Marianum ✕	3126
Perusia	2911	Paestum ✕	4911		
Clusium	3014	Vena	5011		
Saturnia	3115	Grumentum	5109		
Cosa	3116	Bruxentum ✕	5110		
Tarquini	3315	Metapontum ✕ ✕	5306		
Umbria [3]		Heraclea	5407		
Ariminum (M) ✕	2708	Calabria [2]			
Fanum Fortunae	2908	Brundisium ✕ ✕	5402		
Sentinum	2909	Tarentum (G) ✕ ✕ ✕	5405		
Sena Gallica	3008	Hydruntum ✕	5701		
Camerinum	3109	Uzentum	5803		
Spoletium	3311	Bruttium [3]			
Picenum [2]		Thurii ✕	5509		
		Consentia	5611		

Légende

Province [Valeur d'Attrition]

Villes

Ville Moyenne : (M)

Grande ville : (G)

Toutes les autres villes sont Petites.

Ports

Port Mineur ✕

Port Secondaire ✕ ✕

Port Majeur ✕ ✕ ✕

Lexique anglais-français

Légende de la carte

<i>All Sea:</i>	hexagone de haute mer
<i>Coastal:</i>	hexagone côtier
<i>Lake:</i>	lac
<i>Marsh:</i>	Marais
<i>Province Boundary:</i>	limite de province
<i>Flat:</i>	Plat
<i>River:</i>	rivière
<i>Rough:</i>	Accidenté
<i>Impassable:</i>	côté d'hexagone infranchissable
<i>Mountain:</i>	Montagnes
<i>C Road:</i>	Route "C"
<i>B Road:</i>	Route "B"
<i>A Road:</i>	Route "A"
<i>Small City:</i>	Petite ville
<i>Medium City:</i>	Ville Moyenne
<i>Large City:</i>	Grande ville
<i>Minor Port:</i>	Port Mineur
<i>Secondary Port:</i>	Port Secondaire
<i>Major Port:</i>	Port Majeur

Pions (Unités de combat)

<i>African:</i>	Africains
<i>Cav:</i>	Cavalerie
<i>Elephant:</i>	Éléphants
<i>Epirote:</i>	Épirotes
<i>Gallic:</i>	Gaulois
<i>Gaul:</i>	Gaulois
<i>Greek:</i>	Grecs
<i>Iberian:</i>	Ibères
<i>Inf:</i>	Infanterie
<i>Italian:</i>	Italiens
<i>Legion:</i>	Légion
<i>Ligurian:</i>	Ligures
<i>Mamertin:</i>	Mamertins
<i>Numidian:</i>	Numides
<i>Samnite:</i>	Samnites
<i>Sicilian:</i>	Siciliens
<i>Siege Engines:</i>	Engins de siège
<i>Syracuse:</i>	Syracusains
<i>Tarentine:</i>	Tarentins

Pions (Marqueurs)

<i>Ambassador:</i>	Ambassadeur
<i>AP:</i>	PA
<i>Augury:</i>	Augures
<i>Campania Legion:</i>	Légion Campanienne
<i>Carthage Army:</i>	Armée carthaginoise
<i>Consular Army:</i>	Armée Consulaire
<i>Devastated:</i>	Dévasté
<i>Dictator:</i>	Dictateur
<i>Drought in Italy:</i>	Sécheresse en Italie
<i>Drought in Sicily:</i>	Sécheresse en Sicile
<i>DSORG:</i>	Désorganisé
<i>DSRPT:</i>	Fatigué
<i>Epirus Army:</i>	Armée épirote
<i>Failed Avoid:</i>	Refus du Combat manqué
<i>Failed Int:</i>	Interception manquée
<i>Field Consul:</i>	Consul Militaire
<i>Flat:</i>	Plat
<i>Good Weather Italy:</i>	Beau temps en Italie
<i>Good Weather Sicily:</i>	Beau temps en Sicile
<i>Guile:</i>	Ruse
<i>In Revolt:</i>	Révolté
<i>LAM:</i>	MA
<i>Legate:</i>	Légit
<i>Mag. Eq.:</i>	Maître de Cavalerie
<i>Magistrate:</i>	Magistrat
<i>Marsh:</i>	Marais
<i>Mountain:</i>	Montagnes
<i>Naval Trns:</i>	Transport Maritime
<i>Praetor:</i>	Préteur
<i>Rome Consul:</i>	Consul de Rome
<i>Rough:</i>	Accidenté
<i>Sacked:</i>	Pillé
<i>Samnium Army:</i>	Armée samnite
<i>Scatter:</i>	Dispersé
<i>Severe Drought in Italy:</i>	Grave sécheresse en Italie
<i>Severe Drought in Sicily:</i>	Grave sécheresse en Sicile
<i>Siege Attrition:</i>	Attrition de Siège
<i>Syracuse Army:</i>	Armée syracusaine
<i>Tarentum Army:</i>	Armée tarentine
<i>Tribal Army:</i>	Armée tribale
<i>Tribe:</i>	Tribu
<i>Under Siege:</i>	Assiégé
<i>Urban Legion:</i>	Légion Urbaine
<i>Useless:</i>	Neutralisé