

Alea Iacta Est

Série **Imperator**, volume IV.

« *Sunt geminae Belli portae - sic nomine dicunt -
religione sacrae et saevi formidine Martis ;
centum aerei claudunt vectes aeternaque ferri
robora, nec custos absistit limine Ianus.
Has, ubi certa sedet patribus sententia pugnae,
ipse Quirinali trabea cinctuque Gabino
insignis reserat stridentia limina consul ;
ipse vocat pugnas. »*

Virgile, *Enéide*, Chant VII, 607-614.

« Il y a deux Portes de la guerre, c'est ainsi qu'on les nomme, consacrées par la religion et par l'effroi qu'inspire le terrible Mars ; elles sont fermées par cent barreaux de bronze, par la solidité éternelle du fer, et Janus qui en a la garde n'en quitte jamais le seuil. Lorsque l'avis adopté est de combattre, c'est le consul, revêtu de la trabeé quirinale et ceint à la mode de Gabies, qui en ouvre solennellement les vantaux grinçants, c'est lui qui dit à la guerre de sortir ».

Un jeu de Frédéric Bey

Dernière mise à jour : 14 novembre 2013

La présente version des règles intègre les errata et les modifications apportées depuis la parution du jeu. **Toutes ces corrections ou améliorations sont notées en rouge.**

Alea Iacta Est est un jeu d'histoire stratégique pour deux joueurs. Il relate les guerres civiles qui ont déchiré la République romaine tardive et présidé à la mise en place du Principat. La période couverte va du passage du Rubicon par les troupes de la XIII^e légion de César (12 janvier 49 av. J.-C.), à fermeture des portes du temple de Janus par Octave (11 janvier 29 av. J.-C.), acte symbolique du retour à la paix. Un des joueurs défend les intérêts de César, de ses partisans, de ses alliés, et de ses successeurs, l'autre celui de ses adversaires. Les rôles des deux joueurs peuvent s'inverser en cours de partie.

Les règles d'**Alea Iacta Est** constituent une évolution, pour une autre époque, du système de jeu développé pour **Imperator** (VaeVictis n°42), **Semper Victor** (VaeVictis n°56) et **Ultimus Romanorum** (VaeVictis n°74). Ces jeux, bien que proches, ne peuvent pas être joués les uns avec les règles des autres.

0.	Généralités	5
0.1.	Dés	5
0.2.	Carte	5
0.3.	Échelle de jeu	5
0.4.	Empilement	5
0.5.	Joueurs et camps	5
1.	Chefs et unités de combat	6
1.1.	Nationalité	6
1.2.	Chefs	6
1.2.1.	Identification	6
1.2.2.	Capacité de mouvement	6
1.3.	Unités de combat	6
1.3.1.	Identification	7
1.3.2.	Capacité de mouvement	7
2.	Séquence de jeu	8
A-	Stratagèmes	8
B -	Initiative	8
C -	Géostratégie	8
D -	Administration	8
E -	Mouvements et combats	9
F -	Bilan de campagne	9
3.	La République romaine	11
3.1.	La République	11
3.1.1.	Régions	11
3.1.2.	La Ville (Rome) et les villes	11
3.2.	Unités de combat romaines	11
3.2.1.	Légions (Legio)	11
3.2.2.	Cavalerie (Equites) et Auxiliaires (Auxilia)	11
3.2.3.	Flottes (Naves)	12
3.3.	Placement et entrées en jeu	12
3.3.1.	Placement initial	12
3.3.2.	Entrée en cours de jeu	12
3.4.	Mouvement romain	12
3.4.1.	Mouvements terrestres	12
3.4.2.	Mouvement et transport naval	13
3.5.	Chef de parti	14
3.5.1.	Contraintes et nominations	14
3.5.2.	Succession	14
3.5.3.	Assassinat de Caesar	15
3.6.	Prétendants et Triumvir	16
3.6.1.	Prétendant	16
3.6.2.	Validation d'un coup d'état	16
3.6.3.	Réalisation du coup d'état	17
3.6.4.	Réussite du coup d'état	17
3.6.5.	Triumviri	17
3.7.	Contrôle	18
3.7.1.	Contrôle des chefs	18
3.7.2.	Contrôle des unités de combat	18
3.7.3.	Contrôle des régions et de Roma	18

4.	Les peuples non-romains	20
4.1.	Peuples et zones d'origine	20
4.2.	Entrée en guerre et placement	20
4.2.1.	Chefs non-romains	20
4.2.2.	Activation	20
4.2.3.	Placement	20
4.2.4.	Empilement	20
4.3.	Mouvements	21
4.4.	Contrôle et allégeance	21
4.4.1.	Contrôles des peuples non-romains	21
4.4.2.	Allégeance	22
4.4.3.	Pacification d'un peuple non-romain	22
5.	Mort de la République et Changement de camp	24
5.1.1.	Mort de la République	24
5.1.2.	Changement de camp	24
6.	Stratagèmes	25
6.1.	Stratagèmes utilisables en phase B	25
6.2.	Stratagèmes utilisables en phase C	25
6.3.	Stratagèmes utilisables en phase E	25
6.4.	Stratagèmes utilisables en phase F	27
7.	Mouvement	28
7.1.	Généralités	28
7.2.	Déplacements	28
7.3.	Limites liées au terrain	28
8.	Combats	29
8.1.	Généralités	29
8.2.	Évasion	29
8.3.	Résolution du combat	30
8.4.	Vainqueur et perdant	30
8.4.1.	Vainqueur	30
8.4.2.	Résultats	30
8.5.	Morts des chefs au combat	31
8.5.1.	Cas général	31
8.5.2.	Cas d'une bataille impliquant Chef de parti, Prétendant ou Assassin de Caesar	31
8.6.	Modificateurs	31
8.6.1.	Qualité moyenne	31
8.6.2.	Bonus tactique	31
8.6.3.	Capacité Politique	31
9.	Ajustements	32
9.1.	Ajustements relatifs aux unités naves des deux camps	32
9.2.	Ajustements relatifs aux unités legio auxilia et equites des deux camps	32
9.3.	Ajustements des unités et des statuts des Peuples non-romains (des deux camps) ...	32
9.4.	Garnisons et Recrutements	33
10.	Victoire	35
10.1.	Points de victoire collectés au fil du jeu	35
10.2.	Points de victoire collectés lors de la phase F	35
	Tables des combats	36
	Table des événements	38
	Table des régions	40
	Le contexte historique	42

Scénarios	45
Scénario 1 : De César à Auguste.....	45
Scénario 2 : L'ascension de César	46
Scénario 3 : La campagne de Pharsale.....	47
Scénario 4 : Les campagnes de Thapsus et Munda.....	48
Scénario 5 : La campagne de Philippes	49
Scénario 6 : La guerre contre L. Antonius et S. Pompeius	50
Scénario 7 : La campagne d'Actium	51

0. Généralités

0.1. Dés

Le jeu nécessite l'utilisation d'un dé à six faces (noté 1d6) et d'un dé à dix faces (noté 1d10), pour lequel le 0 est un 0, pas un 10.

0.2. Carte

La carte représente la République romaine et ses régions avoisinantes. Elle est divisée en zones, afin de réguler le placement et les mouvements des pions. Il existe trois catégories de zones : les zones terrestres, les zones navales et des zones côtières (zones terrestres adjacentes à une zone navale).

0.3. Échelle de jeu

Un tour de jeu représente une année de temps réel. Le déroulement des tours de jeu est suivi, en déplaçant le marqueur *Tour* sur le calendrier imprimé sur la carte.

Un point de force (PF) représente environ 1 000 hommes.

0.4. Empilement

Il n'y a aucune limite au nombre de pions qui peuvent être empilés dans les zones de la carte d'*Alea Iacta Est*. Par contre il existe des contraintes d'empilement liées à la nationalité des unités (voir [1.1 Nationalité](#) et [4.2.4 Empilement](#)).

0.5. Joueurs et camps

Un joueur défend les intérêts de César, de ses partisans, de ses alliés, romains ou non-romains, et de ses successeurs. On l'appelle CÉSARIEN. L'autre joueur défend les intérêts des rivaux de César, et de leurs alliés romains ou non-romains. On l'appelle (pour simplifier) RÉPUBLICAIN.

Les joueurs peuvent être conduits à changer de camp au cours de la partie (voir [5](#)).

1. Chefs et unités de combat

1.1. Nationalité

La Nationalité des chefs et unités de combat est indiquée sur le pion. Au sein d'une même Nationalité, il peut y avoir plusieurs Peuples (*Exemple* : La Nationalité Celte est représentée par les Peuples suivant : Alpes, Galatae, Celtiberes, Pannonii). Les nationalités en jeu sont les suivantes :

- Romains ;
- Illyriens (Illyrii) ;
- Iraniens (Parthi) ;
- Germains (Germani) ;
- Celtes (Alpes, Galatae, Celtiberes, Pannonii) ;
- Thraco-Phrygiens (Daci, Thracia, Pontici, Cappadocii, Armenii) ;
- Hamites-Semites (Mauri, Nabatenei, Numidae, Judaei, Aegyptii).

1.2. Chefs

Chaque joueur possède plusieurs pions représentant ses chefs. Sur le recto du pion figurent les indications suivantes :

- Capacité de Commandement (CC) ;
- Bonus Tactique (BT).

Et en plus, pour les chefs romains uniquement :

- Valeur Stratégique (VS) ;
- Capacité Politique (CP).

Certains pions chefs romains affichent également un symbole spécifique les identifiant comme assassins potentiels de Caesar.

1.2.1. Identification

Pour les chefs romains, une face du pion est utilisée lorsque le chef appartient au camp du CÉSARIEN, l'autre face du pion est utilisée lorsque le chef appartient au camp du RÉPUBLICAIN, avec des valeurs parfois différentes. Certains chefs ne disposent que d'une seule face. *Exemple* : Pompeius a une face RÉPUBLICAIN mais n'a pas de face CÉSARIEN. Le verso des chefs non-romains porte la mention PAX ROMANA. Le pion est placé sur cette face lorsque le Peuple du chef en question est en paix avec Rome ou n'est allié avec aucun des deux camps romains (voir [Activation 4.2.2](#) et [Contrôle et allégeance 4.4.](#)).

1.2.2. Capacité de mouvement

Les chefs ont une capacité de mouvement de 4 points de mouvement (PM). Elle n'est pas inscrite sur les pions.

1.3. Unités de combat

Les unités de combat sont représentées par des pions, sur lesquels figurent l'effigie d'un soldat (un fantassin, un cavalier ou un navire) et des indications chiffrées. Le recto des pions affiche les valeurs de l'unité de combat dans son état normal, le verso, les valeurs réduites de l'unité lorsqu'elle est affaiblie :

- Points de Force (PF) ;
- Qualité (QU) ;

- Bonus Tactique (BT).

1.3.1. Identification

Le nom de l'unité (Romains) ou celui du Peuple d'appartenance de l'unité est indiqué sur le pion.

1.3.2. Capacité de mouvement

Les unités de combat terrestres ont une capacité de mouvement de 3 points de mouvement (PM). Elle n'est pas inscrite sur les pions.

Les unités de combat navales (naves) ont une capacité de mouvement de 1 PM et suivent des règles de déplacement spécifiques (voir [3.4.1 Mouvement naval](#) et [4.3 Mouvements](#)).

2. Séquence de jeu

Une partie se déroule en un certain nombre de tours de jeu, fixé dans chaque scénario. Un tour de jeu se décompose de la façon suivante :

A – Stratagèmes

- Tous les pions stratagèmes disponibles sont placés dans un bol.
- Chacun des joueurs en tire un au sort et le garde secret.

B – Initiative

Le joueur CÉSARIEN jette 1d6. Si le résultat est strictement inférieur à la CP du chef de parti CÉSARIEN (celui de CP la plus élevée s'ils sont deux), il gagne l'initiative et jouera en premier au cours des phases C. et E. Sinon, c'est le joueur RÉPUBLICAIN qui obtient l'initiative.

Exception : Le joueur possédant le stratagème Initiative peut annuler et inverser le résultat, en sa faveur, en le jouant à ce moment précis (voir [6.1 Stratagèmes utilisables en Phase B](#)).

C – Géostratégie

Les joueurs effectuent dans l'ordre déterminé en B. (joueur ayant l'initiative en premier) leurs opérations de géostratégie. Les opérations possibles sont les suivantes :

- **Chefs.** Placement des chefs romains entrant en jeu, en fonction des contraintes indiquées en [3.3.2 Entrée en cours](#) et placement des chefs non-romains entrant ou revenant en jeu, sur n'importe quelle unité de combat appartenant à leur camp ;
- **Activation des Peuples non-romains.** Les joueurs placent dans un bol les marqueurs aux noms de chacun des Peuples non-romains majeurs qui ne sont pas en position d'allégeance vis-à-vis d'un des deux joueurs. Ils y placent également les 3 pions *Leurres*. Un des joueurs tire ensuite un pion au sort :
 - si c'est un leurre ou le marqueur d'un Peuple déjà activé (chefs déjà sur leur face normale sur la carte), aucun nouveau Peuple ne l'est ;
 - si c'est le marqueur d'un Peuple qui n'est pas encore activé (chef sur leur face PAX ROMANA sur la carte), le Peuple en question est immédiatement activé (voir [4.2.2](#)) et contrôlé par un des deux joueurs ou lui fait allégeance (voir [4.4.1](#) et [4.4.2](#)).
- **Stratagèmes.** Le CÉSARIEN ou le RÉPUBLICAIN peuvent jouer un (ou plusieurs) stratagèmes utilisables en phase C (voir [6.2](#)) ou tenter une démarche diplomatique d'Allégeance (voir [4.4.2](#))

D – Administration

- **Détermination du nombre de Séquences Mouvements Combats (SMC) du tour de jeu** : Les joueurs additionnent la VS du Chef de parti CÉSARIEN (celui de VS la plus élevée s'ils sont deux) et la VS du Chef de parti RÉPUBLICAIN (celui de VS la plus élevée s'ils sont deux). Le résultat obtenu donne le nombre total de SMC (Phase E.) que comptera le tour.

Exemple : En -48, le Chef de parti CÉSARIEN est Caesar (VS = 6) et le Chef de parti RÉPUBLICAIN est Pompeius (VS = 5). Il y aura donc 6+5 = 11 SMC.
- **Comptabilisation des SMC** : Le nombre de SMC de chaque joueur est indiqué, grâce à son marqueur SMC, sur le compteur prévu à cet effet.

- Si le nombre total de SMC du tour est pair, chaque joueur obtient un nombre de SMC égal à ce total, divisé par deux.
- Si le nombre total de SMC est impair, le joueur ayant l'initiative obtient un nombre de SMC égal à ce total, divisé par deux et arrondi à l'entier supérieur et son adversaire ce même total, ce total, divisé par deux et arrondi à l'entier inférieur.

Exemple (suite) : Dans l'exemple cité ci-dessus, si le CÉSARIEN gagne l'initiative, il obtient 6 SMC et le RÉPUBLICAIN 5 SMC.

- **Détermination des événements :** Un des joueurs lance le d6 et le d10 et totalise leurs résultats. Il consulte la **Table des événements** pour découvrir l'événement qui survient ;
- **Chefs :** Nomination éventuelle d'un second Chef de parti (voir **3.5.1 Contraintes et nomination**). La mort naturelle des chefs en jeu et déployés sur la carte est vérifiée, individuellement pour chacun de ceux pour lesquels cela est nécessaire, en fonction de la **Table d'entrée et de mort des chefs** ;
- **Renforts :** Les renforts éventuels sont placés sur la carte. A l'inverse, les joueurs peuvent également et librement licencier des légions et retirer leurs pions du plan de jeu.

E – Mouvements et combats

Les deux joueurs, en commençant par celui ayant obtenu l'initiative en A., alternent leurs mouvements et combats, dans la limite du nombre maximum de séquences (SMC) déterminé en D.

Chaque SMC s'organise comme suit :

E.1 Mouvements : Le joueur effectue tous ses mouvements, en respectant les contraintes énoncées en **3.4** ou **4.3** et en **7** ;

E.2 Combats : Le joueur effectue tous ses combats, en respectant les contraintes énoncées en **8**.

E.3 Comptabilisation de la SMC : Le joueur recule son marqueur SMC d'une case sur le compteur prévu à cet effet.

Le joueur adverse effectue ensuite sa SMC (E1, E2 et E3) de la même manière et l'opération est répétée autant de fois qu'il y a de SMC autorisé pour ce tour.

Exemple (fin) : En reprenant l'exemple de l'année -48, cité plus haut, pour lequel le nombre de SMC est de 11 pour le tour en cours. Si le CÉSARIEN a obtenu l'initiative, il effectuera 6 SMC, son adversaire 5. Les joueurs effectuent leurs SMC à tour de rôle, en alternance, en commençant par le joueur ayant obtenu l'initiative (ici le CÉSARIEN avec Caesar), jusqu'à ce que les 11 SMC soit terminées.

Stratagèmes : À tout moment de la phase E., l'un ou l'autre joueur peut jouer un de ses pions stratagèmes utilisable au cours de cette phase (voir **6.3 Stratagèmes utilisables en Phase E**).

F – Bilan de campagne

Les opérations sont effectuées dans l'ordre suivant :

- **Mort de la République (et fin éventuelle de partie) :** Les deux joueurs vérifient le compteur SPQR sur lequel est placé le marqueur double face Cicero (recto) / Princeps (verso). Si ce marqueur est sur la case **5**, la partie s'arrête immédiatement et l'on procède directement au décompte final des Points de Victoire (voir **5.1**) ;

- **Échange des camps** : Les 2 joueurs échangent leurs camps, si les conditions en ont été réunies dans le tour (voir **5.2**) ;
- **Assassinat de Caesar (Scénario n°1 seulement)** : Tant que le pion Caesar est en jeu, on procède aux vérifications liées à la possibilité de son assassinat. Une fois Caesar assassiné, on vérifie le statut de ses assassins et ses conséquences. Cette séquence de la phase de jeu disparaît lorsque tous les Assassins de Caesar ont été éliminés (voir **3.5.3 [Assassinat de Caesar](#)**)
- **Roma et Régions** : Le contrôle de Roma et de chacune des régions de la République romaine est vérifié et les marqueurs de contrôle placés en fonction (voir **3.7.3**). Le contrôle des peuples non-romains en est déduit (voir **4.4.1**) ;
- **Points de Victoire** : Les conditions de victoires sont vérifiées et les points de victoire (PV) obtenus sont comptabilisés sur le compteur prévu à cet effet, grâce aux marqueurs de chaque camp. *Note* : certains PV sont enregistrés au fil du jeu, en dehors de la phase F. (voir **10. [Victoire](#)**);
- **Ajustements** : Les ajustements (placement des unités, statut des Peuples non-romains) sont également effectués (voir **9. [Ajustements](#)**) ;
- **Marqueurs et stratagèmes** : Chaque joueur ne peut conserver qu'un maximum de trois pions stratagèmes et doit remettre le surplus dans le bol. Le marqueur de Tour est avancé d'une case.

On retourne en **A.** sauf si la date de fin de partie est atteinte.

3. La République romaine

Le présent chapitre décrit l'ensemble des règles spécifiques à la République romain.

3.1. La République

3.1.1. Régions

La République romaine est subdivisée en 7 **Régions** qui sont repérées par des zones aux frontières de couleurs différentes (voir la légende de la carte) : Africa, Asia, Gallia, Graecia, Hispania, Italia, et Sicilia. Les zones de chaque région portent un numéro pour être facilement identifiables.

Note de conception : Le découpage des zones ne correspond pas précisément à celui des provinces de l'époque et leur regroupement en régions n'a pas de réalité historique sous la République ; il répond à des impératifs ludiques, propres à faire fonctionner la simulation des guerres civiles dans leur globalité. À titre d'exemple, on peut noter que la Crète (Graecia 5) a historiquement souvent été associée à la Cyrénaïque (Africa 3) et que les deux zones sont néanmoins placées dans deux régions différentes.

Les boîtes d'informations de chaque région indiquent :

- le nombre minimum de légions qui doivent y stationner en permanence (garnison). Les joueurs ne peuvent pas volontairement déroger à cette contrainte ;
- le nombre de légions qui peuvent y être recrutées aux cours des ajustements annuels ;
- le nombre d'unités auxiliaires et de cavalerie qui peuvent y être recrutées aux cours des ajustements annuels ;
- le nombre d'unités navales qui peuvent y être recrutées aux cours des ajustements annuels ;
- le nombre de zones et de villes à contrôler pour disposer du contrôle de la région ;
- le nombre de points de contrôle que rapporte la région.

3.1.2. La Ville (Rome) et les villes

Roma (Rome) est l'unique capitale de la République. Roma et les autres villes ont une importance pour les ajustements (voir [9. Ajustements](#)) et pour les conditions de victoire (voir [10. Victoire](#)).

3.2. Unités de combat romaines

3.2.1. Légions (Legio)

Les légions sont les unités de base des armées de l'époque.

Note de conception : La levée de nouvelles légions par les protagonistes des guerres civiles a conduit historiquement à ce que plusieurs légions portent le même n°, ce qui est reflété dans le jeu dans lequel plusieurs unités portent le même nom mais n'ont pas les mêmes valeurs et sont repérées par une icône distinctive (Recrues)

3.2.2. Cavalerie (Equites) et Auxiliaires (Auxilia)

Les unités de cavalerie et les unités auxiliaires, recrutées parmi les alliés de la République épaulent les légions sur les champs de bataille.

3.2.3. Flottes (Naves)

Les naves permettent le transport par voie navale des armées et peuvent également s'affronter sur mer.

3.3. Placement et entrées en jeu

3.3.1. Placement initial

Les scénarios précisent le placement initial des chefs et des unités de combat des deux camps.

3.3.2. Entrée en cours de jeu

Le tour d'entrée en jeu des chefs romains est indiqué dans **Table d'entrée et de mort des chefs** qui précise également leur camp d'appartenance initial. Les chefs entrant en jeu ou revenant en jeu sont déployés dans n'importe quelle zone, libre d'unité ennemie, contenant une ville appartenant à une région contrôlée par leur camp. Les unités recrutées par chaque camp lors des ajustements (voir 9.) sont déployées dans n'importe quelle zone, libre d'unités ennemies, de la région contrôlée par leur camp qui a permis leur recrutement et contenant une ville.

3.4. Mouvement romain

3.4.1. Mouvements terrestres

Lors de chaque phase E.1 d'une SMC (voir 2), les chefs et unités de combat se déplacent en respectant les contraintes suivantes :

- les chefs peuvent se déplacer seuls dans toutes les zones terrestres de la carte dans la limite de leurs PM ;
- un chef, se trouvant dans la même zone que des unités de combat de son camp, peut se déplacer, accompagné d'un nombre d'unités de combat inférieur ou égal à sa CC, dans la limite des capacités de PM de celles-ci. Chefs et unités de combat doivent effectuer la totalité du mouvement ensemble (même zone de départ, même zone d'arrivée) : il est cependant possible de laisser des unités en route, mais le chef ne peut pas poursuivre son mouvement plus loin que la dernière unité qui reste avec lui ;
- les legio et les equites peuvent se déplacer sans chef d'une zone par phase E.1 (même si le coût de ce mouvement est supérieur à 1 PM),
- les auxilia ne peuvent pas se déplacer sans chef ;
- les unités de combat romaines peuvent se déplacer dans les provinces de la République sans autre contrainte que celles énoncées ci-dessus, mais elles ne peuvent pas pénétrer **ni rester** dans une zone extérieure à la République sans chef.
- les unités de combat romaines peuvent pénétrer dans une zone d'origine d'un peuple non-romain, si elles sont accompagnées d'un chef, dans deux cas seulement : 1/ si le peuple en question est en guerre contre la République romaine (arrêt possible dans la zone) 2/ si le mouvement dans la zone sert de transit entre deux zones de la République romaine (sans arrêt possible dans la zone). *Exemples* : Caesar et 3 unités legio peuvent se déplacer de Gallia 2 vers une zone Germani et s'y arrêter si les Germani sont en guerre contre la République romaine. Caesar, 2 unités legio et une unité Auxilia peuvent se déplacer de Gallia 8, en Alpes, puis de Alpes en Italia 3, même si Alpes n'est pas en guerre contre la République romaine, mais à condition de ne pas terminer leur mouvement en Alpes ;
- les zones navales sont interdites aux chefs et unités de combat terrestres sauf en cas de transport naval (voir 3.4.2).

3.4.2. Mouvement et transport naval

Les joueurs romains disposent de flottes (naves). Leurs mouvements suivent les contraintes suivantes :

- un chef peut se déplacer avec un nombre illimité de naves (les naves comptent pas lorsque l'on vérifie la limite de CC d'un chef) ;
- les naves ne peuvent pas se déplacer sans chef ;
- les naves ne peuvent pas quitter la *Mare Internum* et le *Pontus Euxinus*, c'est-à-dire que l'*Oceanus Atlanticus*, le *Fretum Gallicum* et la *Mare Germanicum* leurs sont interdits ;
- les naves ne peuvent se déplacer que dans les zones navales et dans les zones côtières : se déplacer d'une zone terrestre vers une zone navale – et vice versa – coûte 1PM, sauf si la zone terrestre contient un port (0 PM dans ce cas là). Se déplacer d'une zone navale vers une zone navale coûte 1PM ;
- les naves peuvent être utilisés pour transporter des chefs et des unités de combat romaines du même camp dans des zones navales ou dans des zones côtières. Ce transport naval est soumis à deux limites :
 - chaque unité naves peut transporter jusqu'à trois unités de combat romaines de type legio, equites ou auxilia, dont au maximum deux legio parmi ces trois unités pour les naves de 4PF, et un nombre illimité de chefs ;
 - le nombre d'unités terrestres transportées par les naves ne doit pas dépasser, comme pour un mouvement terrestre, la limite de CC des chefs effectuant le transport naval en question.
- Si pour une raison quelconque le nombre d'unités de combat transportées excède la limite imposée et que les naves se trouvent dans une zone navale, les unités de combat en surplus sont immédiatement éliminées.

Procédure de transport naval : Une flotte peut transporter des chefs et des unités de combat qui sont dans la même zone terrestre qu'elle au début de la SMC en cours. Une Flotte peut se déplacer d'une zone navale par SMC et déposer les unités et chefs qu'elle transporte dans n'importe quelle zone côtière où elle se trouverait en fin de mouvement.

Exemple : Lors de la première SMC du CÉSARIEN, Trebonius, deux pions Legio et 1 pion Equites sont dans la zone Gallia 9. Ils se déplacent (1 PM) vers la zone Gallia 8, où se trouve le port de Massalia, Dolabella et 1 naves. Lors de la seconde SMC CÉSARIEN, Trebonius, Dolabella, le naves et les 3 unités terrestres effectuent un mouvement naval de 0 PM (car Gallia 8 contient un port) vers la zone Mare Internum Occidentalis, puis un mouvement de 1 PM vers la zone Mare Nostrum Centralis. Lors de la troisième SMC CÉSARIEN la même pile effectue un mouvement de 1PM vers la zone Africa 3 (1 PM car elle ne contient pas de port) et Trebonius et ses trois unités terrestres sont débarqués. Ils ne pourront pas bouger avant la prochaine SMC. Lors de la quatrième SMC CÉSARIEN, Trebonius et ses trois unités peuvent effectuer leurs mouvements terrestres. Dolabella et le naves peuvent alors regagner la zone Mare Nostrum Centralis pour 1 PM (car il n'y a pas de port en Africa 3).

3.5. Chef de parti

3.5.1. Contraintes et nominations

Il doit toujours y avoir un Chef de parti CÉSARIEN et un Chef de parti RÉPUBLICAIN en jeu. Il ne peut jamais y avoir plus de deux chefs de parti simultanément dans chaque camp. Le nom du Chef de parti initial de chaque camp est précisé dans les instructions de chaque scénario. On le repère en plaçant sur lui le marqueur Chef de parti CÉSARIEN ou RÉPUBLICAIN.

Exemple : Pompeius est le Chef de parti RÉPUBLICAIN dans le scénario n°2. Octavianus et M. Antonius sont les deux chefs de parti CÉSARIEN dans le scénario n° 5.

Un joueur qui ne dispose que d'un seul Chef de parti en jeu peut choisir, lors de la phase D de chaque tour, de nommer un second Chef de parti parmi les chefs en jeu de son camp. La seule contrainte à ces nominations est la suivante :

- si Caesar et Pompeius sont les chefs de parti de leur camp, ils ne peuvent pas nommer de second Chef de parti dans leur camp ;
- si un coup d'état a été validé et est encore en cours (voir **3.6.2**), la nomination d'un second Chef de parti n'est pas possible pour le camp concerné. *Exemple* : si un Prétendant RÉPUBLICAIN est en jeu et sa tentative de coup d'état validée, le joueur RÉPUBLICAIN ne peut pas nommer un second Chef de parti.

3.5.2. Succession

Succession du Chef de parti en cas de victoire d'un Prétendant

Lorsque le Chef de parti meurt suite à la victoire d'un Prétendant (voir **3.6.4**), celui-ci devient Chef de parti à sa place et les deux joueurs changent de camp (voir **5**).

Succession d'un Chef de parti en cas de « mort naturelle »

Lorsque qu'un Chef de parti vient à mourir autrement qu'au combat contre un Prétendant (sur jet de dé sur la **Table d'entrée et de mort des chefs**, stratagème assassinat ou bataille contre un adversaire qui n'est pas un Prétendant), son successeur est désigné de la manière suivante :

- si le joueur dispose d'un second Chef de parti, celui-ci reste seul Chef de parti et il n'y a pas de remplacement du Chef de parti éliminé ;
- si le joueur ne dispose pas d'un second Chef de parti il choisit un général de son camp présent sur la carte qui reçoit un marqueur Chef de parti (voir **3.6**). Ce chef ne peut être choisi que parmi les chefs du même camp disposant de la plus haute CP ou d'un CP inférieur de 1 à celle-ci.

Cas particuliers :

- si Caesar meurt sur jet de dé sur la Table d'entrée et de mort des chefs ou bataille contre un adversaire qui n'est pas un Prétendant, Octavianus et M. Antonius sont automatiquement désignés comme successeurs. M. Antonius reçoit un marqueur Chef de parti CÉSARIEN. Lors de la phase C du tour suivant, tous les chefs dont l'entrée en jeu est liée à la mort de Caesar sont déployés sur la carte dans une zone contenant déjà un chef de leur camp et Octavianus reçoit également un marqueur Chef de parti CÉSARIEN. Les règles liées à l'assassinat de Caesar sont de facto supprimées ;
- lorsque Pompeius est éliminé et si Caesar est toujours en jeu, M. Brutus et Cassius sont retournés sur leur face du parti CÉSARIEN et déplacés dans la zone où se trouve Caesar.

3.5.3. Assassinat de Caesar

L'assassinat de Caesar n'est vérifié que dans le **Scénario n°1** couvrant la totalité des guerres civiles. Lors de la phase F. de chaque tour de jeu (séquence assassinat de Caesar), les joueurs vérifient l'éventualité d'un assassinat de Caesar.

Tentative d'assassinat : Le joueur RÉPUBLICAIN lance 1d6. Si le résultat est strictement inférieur aux nombres de régions contrôlées par le CÉSARIEN, la tentative a lieu. Le joueur RÉPUBLICAIN peut également jouer le stratagème *Idus Martias (Ides de Mars)* et dans ce cas la tentative a automatiquement lieu.

Réussite de la tentative d'assassinat : Le joueur CÉSARIEN lance 1d6, et ajoute +1 si Caesar est à Rome, +1 si Pompeius a été éliminé ou est mort, +2 si le joueur RÉPUBLICAIN vient de jouer le stratagème *Idus Martias (Ides de Mars)*. Si le résultat est de 6 ou plus, Caesar est assassiné et est immédiatement retiré du jeu.

Conséquences de l'assassinat :

- M. Brutus, Cassius, Trebonius et D. Brutus sont retournés sur leur face d'appartenance au camp RÉPUBLICAIN, s'ils ne le sont pas déjà.
- Les chefs marqués de l'icône Assassin de Caesar ne peuvent désormais plus changer de camp et ils restent dans le camp RÉPUBLICAIN jusqu'à leur élimination.
- Dans toutes les piles contenant au moins un chef de chaque camp, les unités de combat sont réparties à raison de la moitié des pions Legio (arrondi à l'entier inférieur) et de la moitié des autres unités (arrondi à l'entier inférieur) pour le CÉSARIEN et le reste pour le RÉPUBLICAIN. Le CÉSARIEN choisit les unités qui restent sur place avec ses chefs, le RÉPUBLICAIN déplace ensuite ses chefs et les unités restantes dans n'importe quelle zone de la République romaine vide de chefs CÉSARIEN.
- La succession de Caesar comme Chef de parti CÉSARIEN est réglée comme en cas de « mort naturelle » (voir [3.5.2 Succession](#)).
- Lors du tour de jeu suivant, le nombre total de SMC est diminué par deux (arrondi à l'entier inférieur).
- Lors de la phase C du tour suivant, tous les chefs dont l'entrée en jeu est liée à la mort de Caesar sont déployés sur la carte dans une zone contenant déjà un chef de leur camp.

Assassins de Caesar :

Lors de la phase F (séquence assassinat de Caesar) suivant l'élimination du dernier chef marqué de l'icône Assassin de Caesar :

- M. Antonius est retourné sur sa face d'appartenance au camp RÉPUBLICAIN et il reçoit un marqueur Chef de parti (les autres marqueurs chefs de parti RÉPUBLICAIN encore éventuellement en place sur d'autres chefs sont retirés du jeu) ;
- M. Antonius est déplacé dans la zone d'Alexandria et les Aegyptii sont immédiatement placés en statut d'allégeance au camp RÉPUBLICAIN (quel que soit leur statut en cours) ;
- Pollio, Bassus, Plancus et Salvidienus sont retournés, s'ils ne le sont pas déjà, sur leur face d'appartenance au camp RÉPUBLICAIN et déplacés dans la zone où se trouve M. Antonius.
- La moitié de tous les pions légions contrôlés par le camp CÉSARIEN, arrondie au nombre entier inférieur, sont déplacées dans la zone d'Alexandria ;

- Le nombre total de SMC est diminué par deux (arrondi à l'entier inférieur) pendant les 5 tours de jeu suivant. *Note* : cela correspond à la baisse d'intensité de la guerre civile après le partage du monde entre Octavianus et M. Antonius

3.6. Prétendants et Triumvir

3.6.1. Prétendant

Un Prétendant est un chef d'un camp, choisi par le joueur de l'autre camp pour tenter de ravir le titre de Chef de parti via un coup d'état. Le joueur qui utilise le stratagème *Coup d'état* choisit un chef romain du camp adverse qui ne doit pas se situer dans la même zone qu'un Chef de parti de son camp. Il reçoit un marqueur Prétendant de la couleur de son camp initial en guise d'identification.

Exemple : Le joueur CÉSARIEN joue un stratagème Coup d'état et peut choisir Scipio comme Prétendant, placer un marqueur Prétendant républicain sur le pion Scipio et ensuite tenter de ravir le titre de Chef de parti RÉPUBLICAIN à Pompeius avec Scipio.

Il ne peut jamais exister plus de deux Prétendants (quel que soit leur camp) en jeu en même temps. Il ne peut jamais y avoir plus d'un Prétendant de chaque camp en jeu. Il peut par contre exister simultanément un Prétendant de chaque camp en jeu.

Cas particuliers : Octavianus, G. Pompeius et S. Pompeius ne peuvent en aucun cas être désignés comme Prétendants.

3.6.2. Validation d'un coup d'état

La tentative de coup d'état doit d'abord être validée de la manière suivante :

Le joueur qui utilise le stratagème lance 1d6 et applique le modificateur indiqué sur le stratagème. Si le résultat est inférieur ou égal à la CP du Prétendant, le coup d'état est validé, si le résultat est supérieur à la CP du Prétendant, le coup d'état n'est pas validé.

- Si le coup d'état est validé, le pion chef du Prétendant est retourné sur son autre face (celle de la couleur du joueur qui a joué le stratagème). Ce chef change ainsi de camp mais conserve son marqueur Prétendant de la couleur de son camp initial en guise d'identification. *Exemple* (suite) : Scipio est retourné sur sa face à la couleur du camp CÉSARIEN et conserve son marqueur Prétendant républicain et passe sous le contrôle du joueur CÉSARIEN ;
- Si la tentative de coup d'état n'est pas validée, le chef qui l'a tenté « rentre dans le rang » et reste sous le contrôle du joueur à qui il appartenait (on retire simplement le marqueur Prétendant).

Note de conception : la validation correspond en fait à la proclamation publique du coup d'état. La manquer revient à ne pas la déclarer, et pour cette raison, le chef ne risque pas sa vie. Par contre une fois le coup d'état validé, il est désormais dos au mur et devra « vaincre ou mourir ».

Si le coup d'état est validé, le Prétendant peut éventuellement être nommé Triumvir (voir 3.6.5).

3.6.3. Réalisation du coup d'état

Une fois le coup d'état validé, le Prétendant peut tenter d'attacher des chefs et des unités de combat à sa cause.

Procédure :

- Tous les chefs se trouvant dans la même zone que le Prétendant changent immédiatement de camp. Les pions chefs sont retournés sur leur autre face (changement de camp). *Exemple (suite) :* Les chefs du camp RÉPUBLICAIN de la zone occupée par Scipio sont retournés sur leur face à la couleur du camp CÉSARIEN et passent sous le contrôle du joueur CÉSARIEN ;
- Le joueur qui contrôle le Prétendant jette un dé 1d6 et applique le modificateur indiqué sur le stratagème pour chaque zone de la région dans laquelle se trouve au moins un chef, pour tester sa fidélité.
 - Si le résultat est strictement supérieur à la CP du chef ayant la meilleure CP de la zone en question, celui-ci passe dans le camp du Prétendant avec toutes autres chefs présents dans sa zone. Les pions chefs sont retournés sur leur autre face. *Exemple (fin) :* le chef RÉPUBLICAIN en question et les autres chefs de la même zone sont retournés sur leur face de la couleur du camp CÉSARIEN.
 - Si le résultat est inférieur ou égal à la CP du chef de meilleure CP de la zone en question, le chef reste fidèle à son propriétaire initial, avec tous les autres chefs de la zone.

Exception : On ne teste pas la fidélité d'une zone où se trouverait un Chef de parti. Il demeure obligatoirement fidèle au camp auquel il appartient, avec toutes les autres chefs de sa zone.

Les unités sans chef sont sous le contrôle du camp qui contrôle la région.

3.6.4. Réussite du coup d'état

Un coup d'état est réussi si le Prétendant remporte une bataille contre le Chef de parti dont il cherche à prendre la place. S'il y a deux Chefs de parti dans le camp en question il doit vaincre les deux (simultanément ou à tour de rôle).

Lors d'une bataille entre un Prétendant et un Chef de parti, le chef de l'armée vaincue est automatiquement tué et éliminé.

- Si le Prétendant est vaincu, il est automatiquement éliminé ainsi que les autres chefs de son armée ;
- Si le Chef de parti est vaincu il est automatiquement éliminé. S'il est le seul ou le dernier Chef de parti de son camp, on procède alors à un changement de camp (voir **5**). Sinon, il est simplement éliminé et les autres chefs de son armée passent sous le contrôle du Prétendant (on retourne leurs pions).

Note : dans les deux camps, les unités de l'armée vaincue n'effectuent pas de recul après combat et demeurent dans la même zone que le vainqueur.

3.6.5. Triumviri

En cas de validation d'un coup d'état (voir **3.6.2**), le joueur en charge du camp du Chef de parti menacé peut tenter de bloquer l'opération en nommant le Prétendant Triumvir. Pour cela, le Prétendant doit alors obligatoirement se trouver dans une région dans laquelle ne se trouve

aucun Chef de parti d'aucun des deux camps. Le joueur en charge du camp du Chef de parti menacé doit ensuite lancer 1d6 :

- Si le résultat est inférieur à la CP du Prétendant, la nomination de celui-ci comme Triumvir est validée ;
- Si le résultat est supérieur ou égal à la CP du Prétendant, elle échoue et celui-ci demeure Prétendant dont le coup d'état est validé.

En cas de nomination réussie d'un Triumvir, on place le marqueur sur son pion. Toutes les unités et tous les chefs présents, dans les zones de la région où se trouvent le Triumvir sont neutralisées : elles ne peuvent plus ni bouger ni combattre, la région en question n'est plus contrôlée par aucun des deux joueurs (enlever le marqueur de contrôle) et aucun autre chef ou unités romaines ne peuvent plus y pénétrer.

Seule l'utilisation d'un stratagème *Ralliement d'un Triumvir* (voir **6.4**) ou l'entrée dans la région d'unités non-romaine peut remettre en jeu ces chefs et ces unités, soit dans le camp de celui qui utilisera le stratagème, soit dans le camp adverse de celui qui contrôle le peuple non romain dont les unités ont pénétré dans la région du Triumvir.

3.7. Contrôle

3.7.1. Contrôle des chefs

Le camp auquel appartient chaque chef est indiqué par les instructions de départ des scénarios et est repéré par la face sur laquelle il est déployé sur la carte. Les chefs peuvent changer de camp suite aux différentes phases d'un coup d'état ou au ralliement d'un Triumvir (voir **3.6**). On retourne alors leurs pions. *Cas particuliers* : Caesar, Octavianus, Pompeius, G. Pompeius et S. Pompeius ne peuvent en aucun cas changer de camp.

3.7.2. Contrôle des unités de combat

Le camp auquel appartiennent les unités de combat romaines est déterminé par le chef avec lequel elles sont empilées ou par celui qui contrôle la région, lorsqu'elles sont déployées sans chef dans une zone de celle-ci. Elles peuvent changer de camp suite aux différentes phases d'un coup d'état ou au ralliement d'un Triumvir (voir **3.6**).

3.7.3. Contrôle des régions et de Roma

Le contrôle initial des régions est listé dans les instructions de départ de chaque scénario. Il peut ensuite changer au cours de la partie. Le contrôle est indiqué en plaçant le marqueur de la région sur sa face CÉSARIEN ou RÉPUBLICAIN dans la case prévue sur la carte à cet usage. Il est vérifié au cours de chaque phase F du tour de jeu et reste ensuite valable pour le tour de jeu complet.

Pour qu'une région change de contrôle, il faut que le joueur qui souhaite s'en emparer occupe en fin de tour avec au moins un chef dans la région et une unité par zone (voir Table des régions) :

- la majorité des zones de la région ;
- la moitié (arrondie à l'entier supérieur) des zones comprenant une ville

Notes : Roma est une ville d'Italia comme les autres pour ce décompte. Les unités non-romaines ne sont pas prises en compte pour la vérification du contrôle des régions.

Une région est toujours contrôlée par l'un des deux joueurs, sauf :

- Triumvir (voir **3.6.5**)

- invasion : des unités de peuples non-romains occupent en fin de tour la majorité des zones de la région et au moins une ville de la région

Pour contrôler Roma, il faut et il suffit de disposer d'un chef dans la zone Italia 1 et que celle-ci soit vide d'unités de combat terrestres et de chefs ennemis. Le chef est placé sur la case Roma de la zone Italia 1 pour matérialiser ce contrôle.

4. Les peuples non-romains

Le présent chapitre décrit l'ensemble des règles spécifiques aux peuples non-romains.

4.1. Peuples et zones d'origine

Les Peuples non-romains sont répartis en **Peuples Mineurs**, qui ne possèdent pas de pions chefs (*Exemple* : Germani), et en **Peuples Majeurs**, qui possèdent au moins un chef (*Exemple* : Aegyptii). Chaque Peuple possède une ou plusieurs zones d'origine (zones de la carte dans lesquelles figure leur nom), à l'extérieur de la République romaine.

4.2. Entrée en guerre et placement

4.2.1. Chefs non-romains

Les chefs non-romains ne sont pas soumis à la **Table d'entrée et de mort des chefs**. Ils portent tous le nom de chefs ayant réellement existé pendant cette période. Le tour de leur entrée et leur sortie du jeu est indiqué dans la **Table des chefs non-romains**. Les chefs non-romains éliminés suite à un combat reviennent en jeu sur n'importe laquelle des unités de leurs peuples lors de la phase C. du tour suivant.

4.2.2. Activation

L'activation des Peuples non-romains peut survenir de deux manières différentes :

- Au cours de la phase C. du tour de jeu, lors du tirage au sort d'un marqueur au nom d'un des Peuples non-romains majeurs (voir **2.C**). Dès que le marqueur d'un Peuple est tiré au sort, ses chefs sont retournés de leur face PAX ROMANA vers leur face normale. Unités et chefs peuvent désormais quitter leur zone d'origine et pénétrer dans la République romaine. Ce processus ne concerne pas les Peuples mineurs.
- Au cours de la phase C. du tour de jeu, en jouant un stratagème de soulèvement (voir **6.2**). Les unités des Peuples Mineurs qui sont activés sont immédiatement déployées dans leurs zones d'origine. Les chefs des Peuples Majeurs qui sont activés de cette manière sont retournés sur leur face normale.

4.2.3. Placement

Les unités de combat des Peuples Mineurs sont placées dans leur boîte d'information. Elles ne sont déployées dans leurs zones d'origine que lorsque que leur peuple est activé. Les unités de combat et les chefs des Peuples Majeurs sont déployés en permanence dans leurs zones d'origines mais ils ne peuvent les quitter que lorsqu'ils sont activés.

4.2.4. Empilement

Un joueur ne peut empiler dans la même zone que des unités de combat et des chefs appartenant à l'une des 3 trois groupes de nationalités suivants :

1. Celtes, Germains et Illyriens ;
2. Iraniens et Thraco-Phrygiens ;
3. Hamites-Sémites.

Exemple : Il est possible d'empiler dans la même zone des pions Germani et Pannonii (groupe 1 tous les deux). Il n'est pas possible d'empiler Parthi et Aegyptii (groupe 2 et groupe 3).

Il est possible d'empiler dans la même zone des Romains et n'importe lequel des peuples lui ayant fait allégeance (cela supprime les contraintes énoncées ci-dessus).

4.3. Mouvements

- Les mouvements navals des peuples non-romains (*Note* : seuls les Aegyptii sont concernés) suivent les mêmes règles que les mouvements navals romains. Un navire aegyptii peut transporter un maximum trois unités de combat, sans distinction de type, et un nombre illimité de chefs. Un navire aegyptii peut transporter des unités et des chefs aegyptii, ainsi que des unités et des chefs romains si et seulement si les Aegyptii ont fait allégeance au joueur qui les contrôle ;
- Les chefs peuvent se déplacer seuls dans la limite de leurs PM;
- Un chef se trouvant dans la même zone que des unités de combat de son Peuple peut se déplacer, accompagné d'un nombre d'unités de combat inférieur ou égal à sa CC, dans la limite des capacités de PM de celles-ci. Chefs et unités de combat doivent effectuer la totalité du mouvement ensemble (même zone de départ, même zone d'arrivée) : il est cependant possible de laisser des unités en route, mais le chef ne peut pas poursuivre son mouvement plus loin que la dernière unité qui reste avec lui. *Exemple* : Un chef Parthi ne peut se déplacer qu'avec des unités de combat Parthi, il ne peut déplacer des unités de combat Armenia. Il ne faut pas confondre un Peuple, identifié par son nom et sa Nationalité (voir 1.1).
- Une unité de combat seule (sans chef) ne peut se déplacer que d'une zone par phase E.1 d'une SMC (même si le coût de ce mouvement est supérieur à 1 PM) ;
- Les unités de combat et les chefs non-romains ne peuvent quitter leurs zones d'origine (zones portant le nom de leur Peuple) que si leur Peuple est activé et en guerre contre Rome (voir 4.2.2) ;
- Les unités de combat et les chefs non-romains ne peuvent pas pénétrer dans la zone d'origine d'un autre Peuple, sauf si celui-ci est également activé et en guerre contre Rome. *Exemples* : Les Germani ne peuvent pas pénétrer dans la zone Pannonii, sauf si les Pannonii sont activés et en guerre contre Rome. Elles peuvent par contre pénétrer dans les zones qui ne portent le nom d'aucun Peuple. Une unité Aegyptii peut pénétrer dans la zone située immédiatement à l'ouest de sa zone d'origine ;
- Les unités de combat non-romaines et les chefs non-romains ne peuvent pas pénétrer dans une zone distante de plus de 2 zones terrestres ou côtières de l'une de leurs zones d'origine pour les peuples mineurs et de 3 zones terrestres ou côtières de l'une de leurs zones d'origine pour les peuples majeurs. En cas de recul obligatoire hors de cette limite, ils sont éliminés. *Cas particulier* : ces contraintes ne pèsent pas sur les unités des peuples ayant fait allégeance (voir 4.4.2 [Allégeance](#)) ;
- Un chef non-romain ne peut se déplacer seul, c'est à dire sans au moins une unité de combat l'accompagnant, à l'intérieur de la République romaine.

4.4. Contrôle et allégeance

4.4.1. Contrôles des peuples non-romains

Le contrôle d'un Peuple non-romain est valable pour un tour entier et est vérifié en phase F. de chaque tour pour le tour suivant.

Lorsqu'un Peuple non-romain est activé, il est contrôlé par le joueur qui ne contrôle aucune région adjacente à une zone d'origine de ce peuple.

Si les deux joueurs contrôlent une région adjacente à une zone d'origine du peuple activé, ou si les zones d'origine de ce peuple activé ne sont adjacentes à aucune région, on procède à un tirage au sort avec 1d6 :

- résultat pair, le peuple est contrôlé par le RÉPUBLICAIN ;
- résultat impair par le CÉSARIEN.

Exemple : Le CÉSARIEN contrôle Gallia et le RÉPUBLICAIN Italia. Si les Germani sont activé, ils seront contrôlés par le RÉPUBLICAIN. Si Alpes est activé, un des joueurs jette 1d6, le résultat est 5, les Alpes sont alors contrôlées par le CÉSARIEN. Si les Daci sont activé, n'étant adjacent à aucune région romaine, un des joueurs jette 1d6, le résultat est 3, les Daci sont alors contrôlées par le CÉSARIEN.

Remarque :

- Mauri est adjacent à Hispania ;
- Daci, Armenii et Aegyptii sont les 3 seules peuples qui ne sont adjacents à aucune région romaine.

Les unités d'un peuple non-romain ne peuvent être utilisées que pour combattre des unités romaines du joueur qui ne les contrôle pas. Elles ne peuvent pas combattre des unités non-romaines du camp adverse.

Exemple (suite) : Les Germani, contrôlés par le RÉPUBLICAIN, ne peuvent combattre que des unités du CÉSARIEN

4.4.2. Allégeance

Un joueur romain peut tenter d'obtenir l'allégeance d'un peuple majeur non-romain activé, uniquement s'il s'agit d'un peuple majeur autre que les Parthi.

Pour ce faire, le joueur a deux possibilités :

- utiliser un stratagème d'allégeance (dans ce cas l'allégeance est automatique).
- tenter une démarche diplomatique via un test en utilisant la CP de son Chef de parti (la meilleur des deux CP, s'il y a deux Chef de parti dans son camp).
 - Le joueur jette un 1d10, ajoute +1 au résultat, sauf si le Chef de parti en question est à 4 PM ou moins par voie terrestre de la zone d'origine du peuple en question.
 - Si le résultat est strictement inférieur à la CP, le peuple majeur lui fait allégeance. On repère cette allégeance en plaçant le marqueur au nom du peuple sur la face de la couleur du camp du joueur l'ayant obtenu dans la boîte d'information du peuple.

Lorsque qu'un peuple non-romain majeur fait allégeance à un joueur, ses unités et ses chefs peuvent être empilés et utilisées conjointement à celles du joueur en question, comme si elles étaient des unités romaines. Son marqueur n'est plus placé dans le bol en phase C.

L'allégeance dure jusqu'à ce que le joueur adverse joue un stratagème de pacification ou jusqu'à ce que le peuple soit pacifié militairement par le joueur ennemi, c'est-à-dire celui à qui le peuple n'a pas fait allégeance (voir **4.4.3**).

4.4.3. Pacification d'un peuple non-romain

Un peuple non-romain, mineur ou majeur, est pacifié soit :

- Par l'utilisation d'un stratagème de pacification ;
- Soit militairement, lorsque toutes ses zones d'origines sont occupées par au moins une unité du joueur qui ne les contrôle pas ou à qui le peuple n'a pas fait allégeance

Lorsqu'un Peuple Mineur est pacifié ses unités sont immédiatement retirées de la carte.

Lorsqu'un Peuple Majeur est pacifié, ses chefs et ses unités sont **immédiatement retirés de la carte et** redéployés dans ses zones d'origines, par le joueur qui les contrôlait ou à qui le Peuple avait fait allégeance, lors de la phase d'ajustement suivante.

5. Mort de la République et Changement de camp

5.1.1. Mort de la République

Les deux joueurs ajustent, lors de la phase F du tour de chaque tour de jeu, le compteur SPQR sur lequel est placé le marqueur double face Cicero (recto) / Princeps (verso), en utilisant le recto si Caesar est encore en jeu et Princeps sinon. Chaque scénario indique le niveau de départ du marqueur. Si ce marqueur atteint la case **5**, la partie s'arrête immédiatement sur une défaite des deux joueurs. *Note de conception* : bien qu'en guerre civile l'un contre l'autre, les deux joueurs doivent veiller à la sauvegarde de la République romaine. Les règles du chapitre **5**. sont là pour les empêcher d'adopter une attitude qui ferait volontairement abstraction des intérêts supérieurs de Rome.

Les événements conduisant à un ajustement du compteur sont les suivants :

+1 si :

- un Chef de parti meurt au combat ou est assassiné au cours du tour en cours ;
- par région qui ne disposerait pas de sa garnison minimale ;
- il y a deux peuples non-romains, dont un majeur, en guerre contre la République romaine ;
- s'il y a 25 légions ou moins sur la carte ou s'il y a 40 légions ou plus sur la carte (quelque soit leur camp).

-1 si :

- si aucun peuple non-romain n'est en guerre contre la République romaine ;
- si aucun Chef de parti n'a participé personnellement à une bataille (entre forces romaines) ;
- les Aegyptii sont en situation d'allégeance.

5.1.2. Changement de camp

Il se produit en phase **F**. dans le cas de la réussite d'un coup d'état (voir **3.6.4 Réussite du coup d'état**).

Procédure :

- Le joueur CÉSARIEN devient RÉPUBLICAIN et vice-versa.
- Le chef Prétendant est désigné Chef de parti en remplacement du ou des chefs de parti qu'il a réussi à éliminer ;
- Les PV des deux camps sont échangés sur le compteur. (*Exemple* : CÉSARIEN a +8 PV devient après échange RÉPUBLICAIN).

6. Stratagèmes

Tous les pions stratagèmes disponibles sont placés dans un bol et chaque joueur en tire un au sort lors de la Phase A. de chaque tour de jeu. Chaque pion stratagème possède deux faces et donc deux stratagèmes distincts. Le joueur décide lequel des deux stratagèmes il souhaite utiliser lorsqu'il joue le stratagème (*Note* : il n'est pas possible d'utiliser les deux faces d'un même pion stratagème en même temps). Les stratagèmes sont remis dans le bol dès qu'ils sont joués, ou lors de la phase F s'ils sont en surnombre.

Un stratagème utilisable peut être joué dans le tour en cours ou conservé pour être joué lors d'un tour ultérieur. Il n'y a pas de limite au nombre de stratagèmes qu'un joueur peut utiliser dans un même tour de jeu, mais un joueur n'a pas le droit de conserver plus de 3 stratagèmes en réserve. Il doit se défausser en Phase F. pour respecter cette limite.

Les stratagèmes sont listés exhaustivement ci-dessous, classés par phase lors de laquelle il est possible de jouer ce stratagème. S'il s'agit de la phase E., ils peuvent être joués à n'importe quel moment de cette phase de jeu (même au cours d'une SMC adverse), avec effet immédiat. Le nombre de stratagèmes de chaque type est indiqué dans la liste ci-dessous avant son nom et ses effets.

6.1. Stratagèmes utilisables en phase B

- *2x Initiative* : Permet d'inverser le résultat du jet de dé d'initiative au profit du joueur utilisant le stratagème.
- *1x Janus* : Le joueur interdit tout combat entre unités romaines des deux camps pour le tour de jeu.

6.2. Stratagèmes utilisables en phase C

- *3x Coup d'état* : Le joueur désigne un Prétendant et lance 1d6 auquel il applique le modificateur (0, -1 ou -2 présent sur le stratagème). Le coup d'état est validé si le résultat modifié est inférieur ou égal à la CP du Prétendant désigné. Voir [3.6 Prétendants et Triumvir](#) pour connaître la procédure détaillée de coup d'état, une fois celui-ci validé.
- *3x Soulèvement d'un Peuple mineur* : Le joueur qui l'utilise choisit un Peuple mineur qui est en paix avec Rome et le fait entrer immédiatement en guerre, comme indiqué en [4.2.2 Activation](#). Il est possible de soulever un peuple qui sera ensuite contrôlé par le camp adverse. Idem pour les deux stratagèmes suivants.
- *1x Soulèvement de deux Peuples mineurs* : Idem, avec deux Peuples mineurs.
- *1x Soulèvement d'un Peuple majeur* : Idem, avec un Peuple majeur.
- *1x Allégeance d'un Peuple majeur* : Le joueur qui l'utilise sélectionne un peuple majeur (sauf Parthi) qui fait immédiatement et automatiquement allégeance à son camp (voir [4.4.2 Allégeance](#)).

6.3. Stratagèmes utilisables en phase E

- *2x Fuite opportune* : Ce stratagème peut être joué avant n'importe quel combat et permet de l'éviter en déplaçant sa force vers une zone libre d'unités de combat ennemies en respectant les contraintes d'empilement et de mouvement. Cette « fuite » se fait après que les mouvements adverses soient terminés, juste avant la

résolution du combat. De ce fait le joueur attaquant ne peut poursuivre son mouvement.

- *1x Faveur divine* : Ce stratagème permet au joueur qui l'utilise de choisir le résultat de n'importe quel jet de dé qu'il effectue ou d'annuler le résultat d'un jet de dé adverse et le remplacer par le résultat qu'il désire. Les modificateurs au dé éventuels ne sont pas annulés et doivent être appliqués dans le résultat global.
- *2x Assassinat* : Ce stratagème permet de tenter un assassinat contre n'importe quel chef romain ennemi sauf Caesar. Lancer 1d10 : si le résultat est de 8 ou 9, le chef ennemi est tué et retiré du jeu sauf pour Octavianus et M. Antonius qui requiert un 9 pour être éliminés (8 sans effet sur eux).
- *1x Foyer de peste* : Ce stratagème est placé par son possesseur sur n'importe quelle zone de la carte contenant un port. Toutes les unités de combat présentes dans cette zone sont immédiatement affaiblies (celles qui le sont déjà sont éliminées). Tout chef présent doit tester sa survie en lançant 1d10. Si le résultat est 9, le chef meurt et est retiré du jeu. La zone est infestée par la peste pour la durée entière du tour de jeu. Toute unité de combat ou chef pénétrant dans la zone doit effectuer également le même test de survie en lançant 1d10 (**une unité qui échoue à ce test est affaiblie ou éliminée si elle était déjà réduite**) Le stratagème Foyer de peste est retiré de la carte à la fin de la phase E., avant la phase F., puis est remis en jeu au tour suivant.
- *1x Désertion* : Ce stratagème est utilisable contre des unités Legio. Le marqueur est placé dans une zone et les unités Legio du joueur adverse présentes dans la zone sont immédiatement affaiblies, celles qui le sont déjà sont éliminées, dans la limite d'un total de 5 unités Legio.
- *1x Transfuges* : Ce stratagème est utilisable avant résolution d'un combat. Le joueur choisit **2 unités de combat romaines de son adversaire qui passent dans son camp avant la résolution du combat**. Le joueur ne peut choisir comme transfuge plus d'une legio ou naves (il doit forcément choisir au moins 1 equites ou auxilia en plus, ou se contenter d'un naves pour un combat naval).
- *1x Veni, Vidi, Vici* : Jouable avant le jet de dé de résolution d'une bataille (il le remplace) d'une force disposant d'un Chef de parti contre des unités non-romaines seulement, il a pour conséquence un résultat de 9 et + (si l'utilisateur du stratagème est l'attaquant) ou -2 et moins (si l'utilisateur du stratagème est le défenseur), dans la colonne adéquate de la **Table des combats** (en prenant en compte les modificateurs de colonne).
- *2x Poliorcétique* : Jouable par l'attaquant avant résolution d'une bataille dans une zone contenant une ville ou un port, il apporte le modificateur au dé inscrit sur le pion stratagème (+1 ou +2).
- *2x Muraille* : Jouable par le défenseur avant résolution d'une bataille dans une zone contenant une ville ou un port, il apporte le modificateur au dé inscrit sur le pion stratagème (-1 ou -2).
- *1x La flèche du Parthe* : Jouable après n'importe quelle bataille, et l'application de ses résultats, dans laquelle une unité de combat Parthi a été impliquée. Il permet au joueur, quel que soit le résultat de la bataille, d'éliminer l'unité romaine de son choix.
- *2x Intrigue au Sénat* : Ce stratagème est placé dans la zone de Roma, lorsqu'il est joué. Le joueur qui contrôle Italia doit venir à Roma avec un Chef de parti et au moins 3 unités Legio, pour pouvoir l'enlever (automatiquement). À chaque phase F. de jeu, au cours de laquelle ce stratagème est toujours déployé dans la zone de Roma, le joueur qui ne contrôle pas Italia marque alors 3PV (+3PV ou -3 PV selon qu'il est CÉSARIEN ou RÉPUBLICAIN, voir **10.1**).

- *1x Pacification d'un Peuple mineur* : Ce stratagème permet de pacifier immédiatement un Peuple mineur (au choix du joueur). Les unités de ce Peuple sont instantanément replacées dans leur boîte d'information
- *1x Pacification d'un Peuple majeur* : Idem avec un Peuple majeur. Les chefs de ce Peuple sont retournés sur leur face Pax Romana et redéployés avec toutes les unités de combat du Peuple en question (même celles éliminées lors tour de jeu ou celles situées dans une zone quelconque de la République romaine), dans ses zones d'origine.
- *1x Pacification d'une Nationalité* : Idem, avec TOUS les Peuples, majeurs ou mineur d'une Nationalité (au choix du joueur) en guerre contre Rome (y compris donc des peuples pouvant appartenir à son propre camp...).
- *1x Pax Romana (Paix Romaine)* : Idem avec tous les peuples non-romains en guerre avec Rome (y compris donc des peuples pouvant appartenir à son propre camp...). Il peut être utilisé pour pacifier un seul Peuple (majeur ou mineur). Ce stratagème n'est jouable qu'une fois par scénario. Une fois utilisé, il est retiré du jeu et n'est pas remis dans le bol.

6.4. Stratagèmes utilisables en phase F

- *1x Idus Martias (Ides de Mars)* : Ce stratagème permet au joueur RÉPUBLICAIN d'effectuer une tentative d'assassinat de Caesar avec un modificateur de +2 au dé (voir [3.5.3 Assassinat de Caesar](#)).
- *1x Imperium* : Le joueur peut déplacer le marqueur Cicero/Princeps d'une case vers le 0.
- *2x Ralliement d'un Triumvir* : Ce stratagème permet, lors de la vérification du contrôle des régions, de remettre en jeu les chefs et les unités du triumvir : le joueur enlève alors le marqueur Triumvir et place tous les chefs et les unités de la région sur la face correspondant au camp de celui qui a joué le stratagème en question. *Note* : si un chef ne dispose pas de la face correspondant au camp de celui qui a joué le stratagème (ex : Sextus Pompeius ne peut pas être CÉSARIEN), il est alors éliminé et définitivement retiré du jeu ;
- *2x Triumphus (Triomphe)* : Le joueur marque les PV indiqués sur le marqueur (+1 ou +2 PV / -1 ou -2 PV selon qu'il est CÉSARIEN ou RÉPUBLICAIN, voir **10.1**).

7. Mouvement

7.1. Généralités

Sont énoncées ici les généralités relatives aux mouvements, valables pour les Romains et les non-Romains, en addition des règles des paragraphes [3.4 Mouvement romain](#) et [4.3 Mouvements](#) :

Lors de la phase E1. de sa SMC :

- une unité de combat (accompagnée ou non d'un chef) doit s'arrêter dès son entrée dans une zone où se trouve une unité de combat ennemie. *Exception* : les navas peuvent poursuivre leur mouvement au travers d'une zone occupée par une flotte ennemie, sans conséquence (voir aussi [8.1](#)) ;
- une unité de combat (accompagnée ou non d'un chef) peut poursuivre son mouvement au travers d'une zone occupée seulement par un chef ennemi (ou plusieurs). Le ou les chefs ne subissent aucune pénalité si l'unité de combat ennemie poursuit son mouvement et quitte la zone ;
- un chef seul peut poursuivre sans pénalité son mouvement au travers d'une zone occupée par des unités de combat ennemies. Un chef accompagné d'unités de combat doit par contre s'arrêter avec elles dès son entrée dans une zone où se trouve une unité de combat ennemie.

7.2. Déplacements

Les mouvements s'effectuent d'une zone à une zone adjacente. Deux zones se touchant simplement par un point d'angle ou deux zones séparées par un détroit sont considérées comme adjacentes, y compris pour l'évasion (voir [8.2](#)).

-
- Le mouvement d'une zone à une autre coûte 1PM ;
- Le franchissement des 4 fleuves (Rhenus, Danuvius, Tigris et Euphrates) coûte 1 PM supplémentaire. *Exemple* : passer de la zone Germani à la zone Galliae 2 coûte 2PM ;
- Le passage des détroits coûte 1 PM supplémentaire (voir indication sur la carte) ;
- L'entrée dans une zone montagneuse (Alpes) coûte 1 PM supplémentaire.

7.3. Limites liées au terrain

Il interdit de dépenser plus de 2 PM dans la même SMC si le mouvement se déroule entièrement dans des zones *hors de la République romaine*.

- *Exemples* : Au début de la SMC de son camp, Caesar et cinq unités de combat se trouvent dans la zone Syria 5. Ils peuvent se déplacer vers la zone Parthi voisine (dépense de 2 PM, à cause de l'Euphrates en dehors de la République romaine). Ils ne peuvent pas dépenser leur troisième PM pour atteindre la zone Parthi situé à l'est. Ils devront attendre la prochaine SMC de leur camp pour pouvoir le faire. Caesar et cinq unités de combat sont en zone Pontici. Au cours d'une même SMC, ils peuvent entrer en zone Armenii (1er PM), puis en zone Cappadocii (2e PM), et enfin en zone Syria 5 (3e PM). Comme le mouvement ne s'est pas déroulé entièrement en zones hors République romaine, la limite de 2PM au total ne s'applique pas.

8. Combats

8.1. Généralités

Les combats ont lieu lorsque des unités de combat terrestres ou navales contrôlées par les deux joueurs se trouvent dans la même zone après la résolution de toutes les tentatives d'évasion (voir 8.2). Le joueur qui vient de terminer ses mouvements et qui effectue la phase E2 de sa SMC est appelé l'attaquant, l'autre joueur, passif dans la zone, est le défenseur.

Les combats terrestres ont lieu lorsque des unités de combat terrestres contrôlées par les deux joueurs se trouvent dans la même zone.

Les combats navals ont lieu lorsque des unités de combat navales contrôlées par les deux joueurs se trouvent dans la même zone (*i.e.* : une zone maritime ou une zone côtière). Dans une zone navale, seuls les naves et les chefs sont pris en compte dans la résolution du combat et en subissent les résultats (legio, equites et auxilia transportés ne peuvent être éliminés que s'il ne subsiste plus assez de naves pour les transporter, voir 3.4.2).

Remarque : il peut y avoir un combat terrestre et un combat naval distinct dans la même zone. Le combat naval est résolu en premier. Dans ce cas, les joueurs doivent répartir les chefs présents dans la zone avant la résolution des deux combats et chaque chef ne pourra participer qu'à un seul combat. Si le combat naval n'a pas lieu suite à l'évasion du défenseur, les chefs désignés pour participer à ce combat naval ne peuvent pas être réutilisés pour le combat terrestre à venir.

8.2. Évasion

Le défenseur peut tenter d'éviter le combat, s'il possède au moins un chef dans la zone. Pour cela, il jette 1d10 et y ajoute le BT le plus élevé des chefs attaquants, si le résultat est strictement inférieur à la VS la plus élevée de ses chefs, le défenseur peut éviter le combat en faisant mouvement d'une zone, vers une zone adjacente (quel que soit le coût en PM pour s'y rendre), libre d'unités de combat ennemies ou de forces amies avec lesquelles l'empilement n'est pas permis. *Note* : pour l'évasion on considère que les chefs non-romains ont une VS standard de 3. Le chef qui réussit une évasion ne peut effectuer le mouvement d'évasion qu'avec le nombre unités que sa CC lui permet d'emmener avec lui et un nombre illimité d'autres chefs. Un joueur peut ensuite tenter une nouvelle évasion depuis la même zone avec des chefs et des unités restés sur place.

Le joueur doit dans l'ordre effectuer ses évasions terrestres puis ses évasions navales (naves et unités transportées).

Cas particulier des unités terrestres :

- L'évasion d'unités et de chefs romains ne peut pas avoir lieu vers une zone située en dehors de la République romaine, sauf si ces unités et ces chefs sont déjà dans une zone située en dehors de la République romaine ;
- L'évasion d'unités et de chefs non-romains ne peut pas avoir lieu vers une zone située en République romaine, sauf si ces unités et ces chefs sont déjà dans une zone située dans la République romaine ;
- L'évasion ne peut pas avoir lieu vers la ou les zones d'où viennent les forces attaquantes.
- Si aucune zone n'est disponible, l'évasion échoue.

Cas particulier des naves :

- L'évasion de naves seuls peut avoir lieu automatiquement, en utilisant n'importe lequel des chefs présents dans la zone et sans tester sa VS pour l'évasion, vers n'importe quelle zone autorisée à des pions naves et dans laquelle ne se trouve aucun pion naves ennemi.
- Des unités de combat terrestres peuvent s'évader avec des naves, via un transport naval dans les limites énoncées en **3.4.2.** et en suivant les règles générales d'évasion décrites ci-dessus (test de la VS et limite de nombre d'unité liée à la CC) ;
- Dans une zone côtière, l'évasion des naves est obligatoire si le joueur qui les contrôle ne dispose pas d'unités terrestres dans la zone alors que son adversaire en dispose.

Cas particulier des chefs seuls :

Un chef se retrouvant seul dans une zone avec des unités de combat ennemies doit immédiatement tenter de s'évader vers une zone terrestre libre d'unités de combat ennemie. On jette 1d10, si le résultat est 8 ou 9, le chef est tué (le retirer du jeu), sinon, il peut se déplacer librement vers une zone adjacente libre d'unité ennemie (quel que soit le coût en PM pour s'y rendre). S'il n'y a aucune zone libre, le chef est tué.

Cas particulier : dans ce même cas de figure, après l'assassinat de Caesar et que le chef qui effectue le test est un Assassin de Caesar, le résultat du dé est inversé, i.e. le chef ne peut se déplacer librement que sur un résultat 8 ou 9 et il est tué sinon.

8.3. Résolution du combat

Si défenseur a accepté le combat, ou si sa tentative d'évasion a échoué, la bataille a lieu.

Toutes les unités de combat des deux joueurs et tous les chefs présents dans la zone sont obligés de participer à la bataille. Les deux joueurs totalisent les PF de leur force (PF des unités terrestres en cas de combat terrestre et PF des unités de naves en cas de combat naval) puis calculent le rapport de force (arrondi en faveur du défenseur).

Exemple : une force composée de 55 PF attaque une force de 37 PF, le rapport de force est de $55/37 = 1,49$. $1,49$ est plus petit que $3/2 = 1,5$, le rapport de force est donc arrondi à $5/4$. L'attaquant lance 1d6, puis les joueurs consultent ensuite la **Table des combats**, pour obtenir le résultat du combat, en veillant à appliquer tous les modificateurs listés dans celle-ci.

8.4. Vainqueur et perdant

8.4.1. Vainqueur

Le vainqueur de la bataille est celui qui est indiqué en gras dans le résultat de la **Table des combats**. Le perdant doit évacuer la zone en respectant les mêmes contraintes que pour une tentative d'évasion (voir **8.2 Évasion**). Si la retraite est impossible, pour quelque raison que ce soit, les unités de combat et leurs chefs sont éliminés. *Exemple :* Une légion située en Graecia 2 ne peut faire retraite dans une zone Thracia.

Si un combat terrestre et un combat naval ont lieu dans la même zone, le perdant des combats terrestres devra effectuer une retraite avec ses naves, dans le cas où ceux-ci seraient restés sur place après avoir gagné leur combat naval. A la fin des combats une zone ne peut contenir que des chefs et des unités de combat terrestres et navals contrôlés par un seul des deux joueurs.

8.4.2. Résultats

Ils sont expliqués dans la **Table des combats**.

Note de conception : Les résultats peuvent paraître très « définitifs », mais une bataille antique se terminait toujours par la mise hors de combat de 80% de soldats de l'armée vaincue. Dans

Alea Iacta Est, éliminer ou affaiblir une unité n'a cependant rien de définitif (voir 9.), ces notions correspondent plutôt à la réduction ou à la destruction des capacités opérationnelles d'une unité donnée, pour la campagne, c'est-à-dire l'année en cours.

8.5. Morts des chefs au combat

8.5.1. Cas général

Les chefs d'une force qui subit un résultat E ou d'une force qui ne peut pas faire retraite après combat sont éliminés.

8.5.2. Cas d'une bataille impliquant Chef de parti, Prétendant ou Assassin de Caesar

Les Chefs de parti, Prétendants et Assassins de Caesar qui sont présents dans la zone où a lieu la bataille qui les oppose, sont éliminés si leur force est battue et doit reculer (quel que soit le résultat obtenu dans la Table). *Note de conception* : En cas de guerre civile les chefs vaincus emblématiques ne survivaient qu'exceptionnellement à une défaite personnelle. En effet, les légionnaires, s'empressant de donner des gages au vainqueur, se faisaient un devoir de livrer ou de tuer leur chef vaincu.

Cette règle ne s'applique que pour une bataille opposant une force commandée par un Chef de parti contre une force commandée par un de ces 3 types de chefs : Chef de parti, Prétendant ou Assassin de Caesar. Elle ne s'applique pas pour une bataille entre une force commandée par un Chef de parti et une force ennemie commandée par un chef qui n'est ni un Chef de parti, ni un Prétendant ou un Assassin de Caesar.

Cas Particulier : pour les batailles impliquant des Assassins de Caesar, si c'est la force du Chef de parti qui est vaincue par celle d'un Assassin de Caesar, le Chef de parti recule normalement après combat, sans être éliminé.

8.6. Modificateurs

Ils sont listés dans la **Table des combats** et ils s'appuient sur les notions suivantes :

8.6.1. Qualité moyenne

Il s'agit de la QU de plusieurs unités de combat situées dans la même zone (Force), qui doit être prise en compte pour les batailles. Le calcul se fait comme suit : les joueurs font la moyenne des QU des unités de leurs camps situées dans la zone, en arrondissant toujours à l'entier inférieur. *Exemple* : La qualité moyenne d'une force composée des Legio XXI (3), XXII (3) et d'un Equites (1) est de 7 divisé par 3 = 2,33 arrondi à 2.

8.6.2. Bonus tactique

Pour une bataille, le BT d'une force correspond au meilleur des BT des chefs présents dans la zone où a lieu la bataille. Si une force ne comprend aucun chef, le BT pris en compte pour la bataille est obtenu en calculant le BT moyen des unités de combat composant la force (même mode de calcul que pour la Qualité moyenne).

8.6.3. Capacité Politique

Elle n'est utilisée que lors de batailles entre 2 forces romaines qui comprennent chacune au moins un Chef de parti ou un Prétendant. On ne prend donc pas en compte ce modificateur si une des deux forces n'a aucun chef ou a uniquement des chefs qui ne sont ni Chef de parti, ni Prétendant. La CP d'une force correspond à la meilleure des CP du Chef de parti ou du Prétendant qui la commande.

9. Ajustements

Les campagnes militaires se déroulaient à l'époque romaine selon un rythme annuel, ponctué par le déroulement des saisons. Les ajustements correspondent à ce que l'on pourrait appeler la prise des quartiers d'hiver. Ils sont effectués, lors de la phase **F.** de chaque tour de jeu, dans l'ordre suivant, sans contrainte de dépense de Points de Mouvements.

9.1. Ajustements relatifs aux unités naves des deux camps

- Les unités de naves qui se trouvent dans un port restent sur place et celles qui sont affaiblies sont retournées sur leur recto.
- Les pions naves qui ne se trouvent pas dans une zone contenant un port sont éliminés. Les chefs empilés avec eux le sont également mais reviennent en jeu lors de la phase C du tour suivant.

9.2. Ajustements relatifs aux unités legio, auxilia et equites des deux camps

- Les unités affaiblies se trouvant dans une zone d'une région de la République romaine sont retournées sur leur recto, si elles se trouvent dans une zone contenant une ville **ou** et si elles ne sont pas adjacentes à une zone contenant au moins une unité de combat ennemie (romaine ou non-romaine), située elle aussi dans la République romaine.
- Les unités se trouvant en dehors des zones des régions la République romaine sont éliminées. Les chefs empilés avec elles le sont également mais reviennent en jeu lors de la phase C du tour suivant.
- Les unités et les chefs romains se trouvant dans une zone d'une région qui n'est pas contrôlée par leur camp sont déplacés vers une zone au choix, libre d'unités ennemies, d'une région contrôlée par leur camp. Une pile provenant d'une zone donnée ne peut pas être séparée en plusieurs piles lors de ce déplacement mais doit être déplacé dans la même et unique zone. Si leur camp ne contrôle plus aucune région elle reste sur place.
- Les chefs romains seuls dans une zone sont déplacés vers une zone au choix, libre d'unités ennemies, d'une région contrôlée par leur camp. Si leur camp ne contrôle plus aucune région, ils restent sur place.

9.3. Ajustements des unités et des statuts des Peuples non-romains (des deux camps)

- Les Peuples mineurs dont toutes les unités de combat ont été éliminées sont considérés comme pacifiés. Leurs unités de combat sont replacées dans leurs boîtes d'information respectives. Les unités de combat d'un Peuple mineur pacifié par les armes (et non par un stratagème, voir *exception* ci-dessous) ne sont plus utilisées pendant 4 ans et le peuple ne pourra plus entrer en guerre, via l'utilisation d'un stratagème, avant l'expiration de ce délai. Une des unités du peuple est placée sur la case correspondant à son retour en jeu sur le compteur de Tour et les autres dans la boîte d'information de leur peuple sur la carte.
Exemple : Germani sont pacifiés lors de la phase F. du tour de -38. Une unité de combat

Germani est placée sur la case -33 du compteur de tour et les deux autres dans la boîte d'information des Germani sur la carte. Lors de la phase C. du tour de l'année -33, les Germani pourront à nouveau entrer en guerre et toutes leurs unités pourront être déployées sur la carte ;

- Les Peuples mineurs dont au moins une unité de combat est encore sur la carte (qu'elle soit affaiblie ou en état normal) demeurent en guerre avec Rome. Leurs unités de combat restent sur la carte à l'endroit où elles se trouvent. Si elles étaient affaiblies et qu'elles se trouvent dans une de leurs zones d'origine ou dans une zone contenant une ville, elles sont retournées sur leur face normale. Les unités de combat du même peuple déjà éliminées sont replacées dans leurs zones d'origine, sur leur face normale ;
- Les Peuples majeurs dont toutes les unités de combat ont été éliminées sont considérés comme pacifiés. Toutes leurs unités de combat et leurs chefs sont replacés sur la carte dans leurs zones d'origine. Les unités sont placées sur leur face normale et les chefs sont placés sur leur face Pax Romana et le Peuple est désormais en paix avec Rome. Le marqueur d'un Peuple majeur pacifié par les armes (et non par un stratagème, voir *exception* ci-dessous) est retiré du bol utilisé pour les entrées en guerre (Phase C. du tour de jeu) et n'est plus utilisé pendant 4 ans. Il est placé sur la case correspondant à son retour en jeu sur le compteur de Tour. L'entrée en guerre via un stratagème est également impossible pendant ce délai. *Exemple* : Les Parthi sont pacifiés lors de la phase F. du tour de -40. Le marqueur Parthi n'est pas remis en jeu, il est placé sur la case -35 du tour de jeu. Lors de la phase C. du tour de l'année -35, il est replacé dans le bol et les Parthi peuvent à nouveau entrer en guerre contre Rome (par tirage au sort ou via un stratagème), voir **6.3** ;
- Les Peuples majeurs dont au moins une unité de combat est encore sur la carte (qu'elle soit affaiblie ou en état normal) demeurent en guerre avec Rome. Leurs unités de combat et leurs chefs encore sur la carte restent où ils se trouvent. Si des unités étaient affaiblies et qu'elles se trouvent dans une de leurs zones d'origine ou dans une zone contenant une ville, elles sont retournées sur leur face normale. Leurs unités de combat du même peuple déjà éliminées sont replacées dans leurs zones d'origine et sur leur face normale. Les chefs éventuellement éliminés au combat (voir **4.2.1**) reviennent en jeu en renfort lors de la phase C. du tour suivant (sauf s'ils ont atteint la date de leur mort – i.e. de retrait du jeu-la **Table des chefs non-romains**)

Remarque générale : Si un Peuple majeur ou mineur est pacifié via un stratagème, la contrainte de 4 ans de paix ne s'applique pas, et le Peuple en question peut entrer à nouveau en guerre l'année suivante, via un stratagème ou le tirage au sort du marqueur du Peuple en question.

9.4. Garnisons et Recrutements

Les deux joueurs procèdent dans l'ordre à la vérification des garnisons des régions qu'ils contrôlent, puis aux recrutements.

- Les deux joueurs vérifient que toutes les régions qu'ils contrôlent disposent de la garnison minimale requise. Si ce n'est pas le cas ils déplacent vers des zones de ces régions, libres d'unités ennemies et contenant une ville, des unités de leurs camps déjà déployées sur la carte pour respecter ces minima. S'ils n'ont plus assez d'unités pour cela, les minima de garnison devront être atteints grâce aux recrutements.

- Les deux joueurs procèdent aux recrutements, chacun pour les régions qu'il contrôle, dans l'ordre des régions fixé par la Table des régions, dans la limite des unités disponibles et dans la limite de recrutement de chaque région. Le joueur qui contrôle la région n°1 peut recruter **une unité** de chaque type (en la choisissant dans la réserve des unités disponibles), puis le joueur qui contrôle la région n°2 fait de même et ainsi de suite. Les joueurs font ensuite un deuxième tour des régions, puis un troisième etc. jusqu'à l'atteinte des limites ou l'épuisement des stocks. Les unités sont placées dans les boîtes d'information de chaque région, jusqu'à ce que le processus de recrutement soit terminé afin de contrôler ces limites. Elles sont ensuite placées sur la carte dans n'importe quelle zone contenant une ville ou un port des régions ayant servi de base à leur recrutement (**Phase D. du tour suivant**). *Contraintes* : La première légion recrutée dans chaque région par chaque joueur doit être une légion de recrues (R). Le recrutement destiné à atteindre le minimum de garnison est obligatoire, tout autre recrutement est facultatif. Toutes les contraintes sont subordonnées au stock d'unités disponibles dans la réserve.

Note de conception : les recrutements ne correspondent pas forcément à la création de nouvelles unités ex nihilo. Ils recouvrent également la reconstitution d'unités particulièrement éprouvées par une campagne par intégration de nouvelles recrues (*supplementum*).

Pour éviter les pénalités listées en 5.1.1, les joueurs peuvent à l'inverse choisir librement de licencier des légions en retirant simplement des pions legio du plan de jeu **en phase D du tour suivant**.

10. Victoire

La victoire est décomptée en Points de Victoire (PV). Ils sont enregistrés grâce aux marqueurs unités et dizaines sur le compteur de PV. Le CÉSARIEN marque ces PV en positif et le RÉPUBLICAIN en négatif. Les contions et niveaux de victoire sont indiqués dans chaque scénario.

10.1. Points de victoire collectés au fil du jeu

Les joueurs marquent immédiatement :

- 1 PV par bataille gagnée impliquant un total (attaquant + défenseur au début de la bataille) de 35 PF ou plus ;
- 1 PV par chef ennemi éliminé au combat ou assassiné ;
- 1 PV par groupe complet de trois unités legio licenciées et volontairement retirées du jeu en phase D;
- lors de chaque pacification, le nombre de PV associé à un peuple majeur non-romain pacifié, la moitié de ce nombre de PV si la pacification a lieu grâce à un stratagème.

Le joueur CÉSARIEN marque :

- 5 PV lors de l'élimination du dernier Assassin de Caesar.

10.2. Points de victoire collectés lors de la phase F

Lors de la Phase F de chaque tour de jeu, les joueurs marquent :

- 1 PV par peuple non-romain majeur en statut d'allégeance à son camp ; les deux joueurs décomptent les Points de contrôle (PC) liés aux contrôles des 7 régions et de Roma. Si un joueur dispose de 12, 13 ou 14 PC, il marque 2 PV, si un joueur dispose de 15 PC ou plus il marque 3 PV, dans tous les autres cas aucun des deux joueurs ne marque de PV ;
- le joueur qui contrôle Roma marque 1 PV.

TABLES

Tables des combats

1d6	Rapport de Force									
	1/3 et -	1/2	2/3	4/5	1/1	5/4	3/2	2/1	3/1	4/1 et +
-2 et -	E / R	E / R	E / R	A / R	A / R	A / R	A / 1/4	A / 1/4	A / 1/4	R / R
-1	E / R	E / R	A / R	A / 1/4	A / 1/4	A / 1/4	A / 1/2	A / 1/4	R / R	R / R
0	E / R	A / R	A / 1/4	A / 1/4	A / 1/4	A / 1/2	A / 1/2	R / R	R / R	3/4 / A
1	A / R	A / R	A / 1/4	A / 1/2	A / 1/2	A / 3/4	R / R	R / R	3/4 / A	1/2 / A
2	A / R	A / 1/4	A / 1/4	A / 1/2	A / 3/4	R / R	R / R	3/4 / A	1/2 / A	R / A
3	A / R	A / 1/4	A / 1/2	A / 3/4	R / R	R / R	3/4 / A	1/2 / A	1/2 / A	R / A
4	A / 1/4	A / 1/2	A / 1/2	R / R	R / R	3/4 / A	1/2 / A	1/2 / A	1/4 / A	R / A
5	A / 1/2	A / 1/2	R / R	R / R	3/4 / A	1/2 / A	1/2 / A	1/4 / A	1/4 / A	R / A
6	A / 1/2	R / R	R / R	3/4 / A	1/2 / A	1/2 / A	1/4 / A	1/4 / A	R / A	R / A
7	R / R	R / R	1/2 / A	1/2 / A	1/4 / A	1/4 / A	1/4 / A	R / A	R / A	R / E
8	R / R	1/4 / A	1/2 / A	1/4 / A	1/4 / A	1/4 / A	R / A	R / A	R / E	R / E
9 et +	1/4 / A	1/4 / A	1/4 / A	R / A	R / A	R / A	R / A	R / E	R / E	R / E

Résultats (voir 8.4.2) :

Ils sont notés de la façon suivante : résultat de l'attaquant / résultat du défenseur

Le vainqueur de la bataille est indiqué en **gras**. Le perdant doit quitter la zone, s'il n'est pas éliminé. Les unités de combat éliminées sont placées dans la Réserve (Romains) ou les boîtes d'information (Peuples non-romains) jusqu'à leur réutilisation ultérieure lors des Ajustements (voir 9.)

E = Toutes les unités de combat de la force sont éliminées.

A = Toutes les unités de combat de la force sont affaiblies, les unités déjà affaiblies sont éliminées.

1/2, 1/4 ou 3/4 = Une partie des unités de la force sont affaiblies (*remarque* : comme indiqué sur la table, ces trois résultats ne peuvent toucher qu'une force victorieuse). Le nombre d'unités du vainqueur à affaiblir est égal à **1/2, 1/4 ou 3/4** des unités de la force ennemie vaincue (en nombre d'unités, pas en nombre de PF), les unités déjà affaiblies sont éliminées. On arrondit toujours le nombre d'unités à affaiblir en sa faveur.

R = Pas de pertes.

Exemple : L'attaquant a 6 unités de combat, le défenseur 9. Le résultat est **1/2 / A**. Les 9 unités du défenseur sont affaiblies (celles qui l'étaient déjà sont éliminées). L'attaquant doit affaiblir 1/2 de 9 soit 4,5 unités, arrondi à 4 (s'il choisit ou est contraint d'affaiblir des unités déjà affaiblies, elles sont éliminées).

Note : Si le joueur vainqueur doit affaiblir plus d'unités qu'il n'en possède, il se limite à affaiblir une seule fois toutes ses unités. *Exemple* : 2 unités en état normal attaquent 4 unités affaiblies, le résultat du combat est $\frac{3}{4}$ - A ; Le vainqueur est l'attaquant, qui devrait affaiblir 3 unités. Comme il n'en a que 2, il se limite à affaiblir ces 2 unités.

Les chefs d'une force qui subit un résultat E sont éliminés.

Chef de partis, Prétendants et Assassins de Caesar (*voir 8.5.2*)

Modificateurs au dé (voir 8.6) :

- a) + BT de l'attaquant – BT du défenseur
- b) -1 si une force d'ennemis de Rome (unités non-romaines seulement) est le défenseur dans une zone en dehors de la République romaine.
- c) +1 si une force d'ennemis de Rome (unités non-romaines seulement) est l'attaquant dans une zone en dehors de la République romaine.

En cas de combat entre Forces disposant d'au moins un Chef de parti dans chaque camp :

- d) +1 si l'attaquant à une CP strictement supérieure au défenseur.
- e) -1 si l'attaquant à une CP strictement inférieure au défenseur.
- f) -1 si l'attaquant a traversé un grand fleuve (voir [7.2 Déplacements](#)) ou un détroit pour entrer dans la zone où a lieu de combat.

Note : tous ces modificateurs sont cumulatifs

Cas particulier : voir 8.6.3 pour d) et e) qui ne concernent que chefs de parti et prétendants.

Modificateurs de colonne :

- a) Décaler le résultat d'une colonne à droite si l'attaquant à une Qualité moyenne strictement supérieure à celle du défenseur.
- b) Décaler le résultat d'une colonne à gauche si l'attaquant à une Qualité moyenne strictement inférieure à celle du défenseur.
- c) Décaler le résultat de 2 colonnes à droite si l'attaquant à une Qualité moyenne double (ou plus) de celle du défenseur.
- d) Décaler le résultat de 2 colonnes à gauche si le défenseur à une Qualité moyenne double (ou plus) de celle de l'attaquant.

Note : a) et c), ainsi que b) et d) ne sont pas cumulatifs.

Table des événements

Un des joueurs jette 1d6 et 1d10 et additionne les deux chiffres. Le total obtenu donne le n° de l'événement qui survient immédiatement :

1d6 + 1d10	Événements
1	Insalubrité à Rome. La vieille capitale de la République est frappée par une épidémie, toutes les unités de combat présentes dans la zone de Rome sont retournées sur leur face affaiblie. Si un Chef de parti est à Rome, il subit en plus sur place les effets de l'événement n°4.
2	Année au climat désastreux. Les capacités de mouvement de tous les chefs et de toutes les unités de combat sont réduites de 1 pour toute la durée du tour.
3	Découragement romain. Dans tous les combats contre des unités non-romaines, les Romains subissent un malus de 1 au dé, en leur défaveur.
4	Maladie du Chef de parti contrôlant Roma. Le Chef de parti contrôlant Roma est gravement malade, il ne peut quitter la zone dans laquelle il se trouve de toute l'année. S'il doit quitter la zone où il se trouve, suite à une bataille perdue, il meurt. Le BT du Chef de parti malade n'est pas pris en compte dans les combats éventuels.
5	Vigueur guerrière barbare. Dans les batailles dans lesquelles sont engagées au moins une unité de Nationalité germanique ou celte, le joueur qui en a la charge bénéficie d'un bonus de 2 au dé, en sa faveur.
6	Agitation politique. Tous les Chefs de parti doivent rester dans / ou regagner au plus vite la ville contrôlée la plus proche de la zone dans laquelle ils se trouvent (en utilisant tous ses PM par le chemin le plus direct). Ils doivent y demeurer pour le reste du tour.
7	Hiver Rigoureux. Le nombre total de SMC du tour est réduit de 1.
8	Influence pacifique divine. Le nombre de SMC pour le tour est réduit à un total de deux (une pour chaque joueur, en commençant par celui ayant l'initiative).
9	Colère de Neptune. Tempêtes et pirates rendent les voyages en mer incertains. Les mouvements navals sont interdits pendant tout le tour.
10	Impopularité du Chef de parti contrôlant Roma. À la fin de la phase E., le joueur adverse bénéficie d'une SMC supplémentaire, en plus de celles prévues pour le tour.
11	Désertion. On lance 2d6 et l'on prend en compte les deux résultats séparément. Les régions affectées sont les suivantes : 1 Gallia, 2 Hispania, 3, Italia, 4 Greacia, 5 Asia, 6 Africa. Si le résultat est un double (deux résultats identiques) l'événement est annulé. Les joueurs qui contrôlent les deux régions affectées doivent retirer du jeu 2 de leur Legio dans chacune d'elle.
12	Donation aux légions. Dans tous les combats impliquant des unités <i>Legio</i> contre des unités non-romaines, les Romains bénéficient d'un bonus de 1 au dé en leur faveur.
13	Peste en Orient. Toutes les unités de combat se trouvant dans les zones d'Asia, Pontici et Aegyptii sont retournées sur leur face affaiblie. Celles qui le sont déjà sont retirées du jeu pour ce tour de jeu. Les chefs ne subissent pas les effets de la Peste.
14	Versatilité parthe. Si les Parthi sont en paix avec la République romaine, ils entrent en guerre immédiatement. S'ils sont en guerre, ils sont pacifiés immédiatement.
15	Famine chez les barbares. Tous les Peuples de Nationalité germanique et celte sont affaiblis. Dans toutes les batailles auxquelles participe une unité de combat germanique ou celte, la force subit un malus de 1 au dé en sa défaveur.

Note : Les bonus et les malus pour les batailles, indiqués dans la Table des événements, sont soit positifs, soit négatifs, selon que le bénéficiaire est attaquant ou défenseur.

Exemple : L'événement 3 donne un malus de 1 aux Romains. Si les Romains sont attaquants, le modificateur au dé pour la résolution de la bataille sera de -1 au dé, s'ils sont défenseurs, il sera de +1.

Table d'entrée et de mort des chefs romains

Lancer 1d10 par chef lors de la phase D du tour de jeu de chaque année listée ci-dessous.

Chef	Nom	Entrée	Camp initial	-43 à -39	-38 à -34	-33 à -29
Afranius	Lucius Afranius	D	R			
Agrippa	Marcus Vipsanius Agrippa	A	C			
Ahenobarbus	Lucius Domitius Ahenobarbus	D	R	<2	<4	<6
M. Antonius	Marcus Antonius	D	C			
L. Antonius	Lucius Antonius	A	R			
Bassus	Publius Ventidius Bassus	-48	C			
Bibulus	Marcus Calpurnius Bibulus	-48	R		<2	<4
D. Brutus	Decimus Junius Brutus Albinus	D	C			
M. Brutus	Marcus Junius Brutus	-48	R			
Caesar	Caius Iulius Caesar	D	C	<2	<4	<7
Calvinus	Gnaeus Domitius Calvinus	-48	C			
Cassius	Caius Cassius Longinus	-48	R			
Cato	Marcus Porcius Cato Uticensis	D	R	<2	<4	<6
Corvinus	Marcus Valerius Messalla Corvinus	A	R			
Curio	Gaius Scribonius Curio	D	C		<2	<4
Dolabella	Publius Cornelius Dolabella	-48	C			
Flaccus	Gaius Norbanus Flaccus	A	C			
Hirtius	Aulus Hirtius	D	C		<2	<4
Labienus	Titus Labienus	D	R	<2	<4	<7
Lepidus	Marcus Aemilius Lepidus	D	C			
Lurius	Marcus Lurius	A	C			
Menas	(ou Menodorus)	A	R			
Octavianus	Gaius Julius Caesar Octavianus	A	C			
Pansa	Caius Vibius Pansa Caetronianus	A	?			
Petreius	Marcus Petreius	D	R			
Plancus	Lucius Munatius Plancus	-48	C		<2	<4
Pollio	Gaius Asinius Pollio	-48	C			
Pompeius	Gnaeus Pompeius Magnus	D	R	<3	<6	<8
G. Pompeius	Gnaeus Pompeius	D	R			
S. Pompeius	Sextus Pompeius Magnus Pius	-48	R			
Salvidienus	Quintus Salvidienus Rufus	A	?			
Saxa	Decidius Saxa	A	C			
Scipio	Quintus Caecilius Metellus Pius Scipio Nasica	D	R			
Spinther	Publius Cornelius Lentulus Spinther	D	R			
Sulla	Publius Cornelius Sulla	-48	C			
Trebonius	Gaius Trebonius	D	C			

Entrée

D indique que les chefs sont déployés sur la carte au début du jeu.

Les chefs qui entrent en jeu par la suite le font lors de la phase C du tour de jeu.

La date d'entrée est indiquée dans la colonne Entrée. Le A signifie que les chefs en questions apparaissent lors de la phase C suivant la mort de Caesar (quelle que soit la cause de celle-ci).

Note : Le déploiement initial des chefs déjà sur la carte est donné dans chaque scénario. Le camp de déploiement initial des chefs est donné par la lettre C pour CÉSARIEN et R pour RÉPUBLICAIN. Un "?" signifie qu'il y a tirage au sort avec un jet de d6 pour chaque chef en question, le résultat étant CÉSARIEN pour un chiffre pair et RÉPUBLICAIN pour chiffre impair.

Mort naturelle

La mort de chaque chef est testée lors de la phase D de chacun des tours de jeu correspondant aux années listées dans les lignes du tableau. On jette 1d10. Si le résultat est strictement inférieur au chiffre indiqué, le chef meurt et est retiré définitivement du jeu.

L'absence de chiffre signifie qu'aucun test n'est nécessaire, le chef étant trop jeune pour mourir de mort naturelle.

Exemples : Pour Pompeius un résultat de 5 le laisse en vie en -39, mais le même résultat de 5 le ferait mourir en -38. Curio n'a pas à effectuer de test en -39, mais il devrait en effectuer un en -38. Octavianus n'aura jamais à effectuer de test.

Table des chefs non-romains

Nom	Entrée	Mort
Cleopatra VII	-49	Jamais (voir règle spécifique pour le scénario 7)
Achillas	-49	Lors de la 1 ^{ère} Allégeance ou Pacification des Aegyptii
Orodes II	-49	-39
Pacorus <i>et</i> Surena	-49	Jamais
Phraates IV	-38	Jamais
Pharnaces II	-49	Lors de la 1 ^{ère} Allégeance ou Pacification des Pontici
Darius	le tour suivant la mort de Pharnaces II	Jamais
Juba I	-49	Lors de la 1 ^{ère} Pacification des Numidae
Juba II	le tour suivant la mort de Juba I	Jamais

Table des régions

Les ajustements et les recrutements se déroulent dans l'ordre indiqué ci-dessous :

Ordre	Régions et Roma	Garnison (Legio)	Recrutement (Legio)	Recrutement (Auxilia)	Recrutement (Equites)	Recrutement (Naves)	Zones pour contrôle	Villes pour contrôle	Points de Contrôle
1	Italia	2	4	0	1	2	4	3	5
2	Asia	3	2	1	1	1	3	2	3
3	Gallia	3	1	2	2	1	5	2	2
4	Africa	1	2	1	2	2	2	1	3
5	Graecia	3	2	2	1	1	3	2	2
6	Sicilia	0	1	2	0	2	2	1	1
7	Hispania	2	1	1	2	0	3	2	2
	Roma	0	-	-	-	-	1	1	2

Alea Iacta Est

Édition : Ludifolie

Collection : Canons en Carton

Graphisme de la carte et des pions : Pascal Da Silva

Conception des règles et des scénarios : Frédéric Bey

Version anglaise : Stephen Neuville

Tests et relecture : Olivier Bergon, Julien Cassagnol, Jean-Marc Labeyrie, Michel Lepetit, Stephen Neuville, Jean-François Pakula et Amaury de Vandière

Merci à Stephen Neuville pour ses conseils de latiniste avisé.

Ludifolie : www.ludifolie.com

Site Jours de Gloire : www.fredbey.com à la page « **Autres jeux** ».

Forums officiels de discussion et de support :

En français, sur www.lestafette.net et *en anglais*, sur www.consimworld.com

Pour noter et donner votre avis sur le jeu :

<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/143023/alea-iacta-est>

Alea Iacta Est

« O Navis, referent in mare te novi
Fluctus! O quid agis? Fortiter occupa
Portum. Nonne vides ut
Nudum remigio latus

Et malus celeri saucius Africo
Antemnaeque gemant, ac sine funibus
Vix durare carinae
Possint imperiosius

Aequor? Non tibi sunt integra lintea,
Non di, quos iterum pressa voces malo.
Quamvis Pontica pinus,
Silvae filia nobilis,

Iactes et genus et nomen inutile,
Nil pictis timidus navita puppibus
Fidit. Tu, nisi ventis
Debes ludibrium, cave.

Nuper sollicitum quae mihi taedium,
Nunc desiderium curaque non levis,
Interfusa nitentes
Vites aequora Cycladas. »

« O navire, de nouveaux flots vont t'emporter sur la
mer ! Oh ! que fais-tu ? Gagne résolument le port.
Ne vois-tu point comme ton flanc est dégarni de
rames, comme ton mât, blessé par le rapide Africus,
comme les antennes gémissent, comme, privée de
câbles, ta quille peut à peine endurer les caprices
trop impérieux

de l'onde ? Tu n'as plus de voiles intactes,
tu n'as plus tes dieux intacts pour les invoquer si le
malheur te presse encore. Tu as beau, pin du Pont,
fils d'une forêt illustre,

vanter une naissance et un nom inutiles :
nulle confiance, quand le marin a peur, ne lui vient
d'une poupe peinte. Si tu ne veux pas être un jouet
promis aux vents prend garde.

Toi, naguère mon inquiétude et mon ennui,
maintenant objet de mon amour et mon souci
pesant, évite les flots répandus parmi les Cyclades
éclatantes. »

Horace, Livre I, Ode XIV

Le contexte historique

L'alliance entre César, Pompée et Crassus, établie en 59 av. J.-C. a été renouvelée à la conférence de Luca (56 av. J.-C.). Mais, pendant que César guerroyait en Gaule, Crassus a péri au cours d'une expédition contre les Parthes. Vaincu en 53 av. J.-C. à Carrhae, il a été fait prisonnier et exécuté. Les « triumvirs » sont encore deux, ce qui est encore un de trop. Pompée, revenu à Rome, tente d'imposer son pouvoir. Face à une agitation croissante dans les rues entre les partisans des deux hommes, le Sénat qui craint l'anarchie nomme Pompée unique consul. Entre 52 et 49 av. J.-C., un fragile statu quo s'installe, mais Pompée parvient finalement à se faire désigner par le Sénat « défenseur de la République » contre César. Ce dernier prend alors les devants et franchit en janvier la frontière entre la Gaule Cisalpine et l'Italie, matérialisée par le Rubicon. La guerre civile vient de débiter, elle va durer cinq ans.

César se rend maître de l'Italie sans combat ou presque en 49 av. J.-C., Pompée préférant rejoindre ses légions en Grèce est suivi par la grande majorité des sénateurs. Si César contrôle l'Italie et la Gaule, toutes les autres provinces romaines ont rejoint le camp de Pompée et du Sénat. La stratégie de César, qui dispose de moins de légions que son adversaire, va reposer sur la rapidité et la capacité de projection de son armée. Comme en Gaule, il vise à éliminer en premier les troupes adverses les plus solides. En moins d'une année, César va marcher sur l'Espagne septentrionale, battre les meilleurs lieutenants de Pompée à Ilerda, enfin assiéger et

prendre Massalia (Marseille). Son lieutenant, Curion, subit par contre un échec complet en Afrique. L'année suivante César traverse l'Adriatique pour débarquer en Epire et livrer en Grèce deux batailles acharnées. La première à Dyrrachium a lieu immédiatement après son débarquement. Elle consiste en une sorte de « guerre de tranchées », les légions césariennes et pompéiennes essayant de s'encercler ou de se mettre hors de position en construisant des retranchements face à face. César, avec une armée à court de ravitaillement, parvient néanmoins à pousser Pompée à la retraite. La bataille décisive a lieu à Pharsale. Malgré une infériorité numérique notable, notamment en cavaliers, César écrase malgré tout les troupes de Pompée. La cohésion de ses vétérans et leur confiance dans leur chef a raison de la résistance des légions de Pompée. Ce dernier s'enfuit vers l'Égypte où César le rattrape, en 47 av. J.-C., à la tête d'une seule légion. Mais les Égyptiens assassinent Pompée avant l'arrivée de César à Alexandrie, et c'est finalement contre les soldats du pharaon que les Romains doivent se battre. Victorieux après bien des péripéties, César place Cléopâtre, la sœur du pharaon, sur le trône et regagne Rome. Au cours de deux autres campagnes outre-mer, César abat les derniers lieutenants de Pompée. Il livre deux grandes batailles rangées, à Thapsus en Afrique en 46 av. J.-C., puis à Munda en Espagne du sud en 45 av. J.-C. Encore une fois, il doit ses victoires à son énergie, sa rapidité et les capacités exceptionnelles d'une armée de vétérans aguerris par dix années de campagnes ininterrompues en Gaule. Nommé dictateur, puis consul pour dix ans et chef suprême de l'armée, César, qui étant déjà Pontifex Maximus, inaugure alors ce qui ne va pas tarder à devenir l'Empire. Alors qu'il prépare une campagne contre les Parthes, César est assassiné lors des Ides de mars, victime d'un complot de sénateurs craignant qu'il rétablisse la royauté.

César désigne dans son testament le jeune Octavien - il n'a alors que 19 ans - comme son unique héritier et son fils adoptif. Dans le contexte difficile qui suit la mort de César, Marc-Antoine ne compte pas céder sa place prééminente, alors que les assassins du conquérant des Gaules ne recueillent pas le soutien populaire qu'ils attendaient. En 44 av. J.-C., Marc-Antoine, avec l'appui de Lépide, s'attaque en Italie à Decimus Brutus, gouverneur de Gaule Cisalpine et assassin de César, qui s'est enfermé dans Mutina. Les consuls de l'année, Hirtius et Pansa, viennent au secours de Brutus. Après une série de combats, Marc-Antoine est vaincu, mais Pansa, puis Hirtius sont tués au combat, Octavien, arrivé tardivement avec des renforts recueillant les fruits de ce succès. Decimus Brutus est bientôt assassiné et paradoxalement, Octavien, Marc-Antoine et Lépide se réconcilient pour former l'année suivante un second triumvirat et faire régner leur loi à Rome. Les purges se succèdent et Cicéron, détesté de Marc-Antoine, en est une des premières victimes. Le sénat compte désormais sur Cassius Longinus et Marcus Junius Brutus, réfugié en orient, pour contrecarrer les plans des triumvirs. Cassius élimine le césarien Dolabella en Syrie et rejoint bientôt Brutus en Macédoine, où ils repoussent Norbanus et Saxa qui commandent l'avant-garde des troupes du triumvirat. Laisant Lépide à Rome, Octavien et Marc-Antoine marchent avec leurs armées à leur rencontre. En deux batailles livrées à Philippes en 42 av. J.-C., Cassius puis Brutus sont vaincus et tués par leurs adversaires du parti césarien. Cette défaite sonne le glas de la République romaine. Les triumvirs se partagent les provinces romaines, Marc-Antoine reçoit l'Orient alors qu'Octavien et Lépide demeurent en Occident.

Octavien doit gérer la distribution de terres en Italie pour les très nombreux vétérans de l'armée. Il se heurte aux *optimates* et à une partie du Sénat. Il doit bientôt faire face à la révolte de légions mutinées en Italie même. Ces rebelles, conduits par le consul Lucius Antonius, le frère de Marc-Antoine, l'obligent à conduire entre 41 et 40 av. J.-C., une véritable guerre civile dans la péninsule. Rome est laissée sous la surveillance de Lépide, pendant qu'Octavien, Agrippa et Salvidienus combattent Lucius Antonius. Ce dernier

s'enferme dans Pérouse. Les forces d'Octavien entament un long siège que l'armée de secours de 13 légions conduite par Bassius, Pollio et Plancus ne parvient pas à briser. Lucius Antonius et ses partisans ne survivent à la chute de ville et leur rébellion s'éteint progressivement en Italie. Alors que Marc-Antoine se lance dans une guerre qui va s'avérer désastreuse contre les Parthes, entre 40 et en 38 av. J.-C., Octavien conduit dans le même le même temps une guerre contre Sextus Pompée, secondé par l'affranchi Ménas, qui anime une puissante révolte, depuis ses bases d'Espagne et plus encore de Sicile. Le dernier fils du Grand Pompée est sévèrement battu sur mer par d'Agrippa, le lieutenant d'Octavien, à Naulochus, en 36 av. J.-C., avant de finir assassiné l'année suivante. Octavien est désormais maître incontesté de l'Occident et réduit Lépide à un rôle secondaire, alors que Marc-Antoine affaibli par ses déboires contre les Parthes, règne désormais sur l'Orient avec Cléopâtre.

Marc-Antoine, qui rêve d'une revanche en Mésopotamie, est ensuite confronté aux ambitions et aux menaces de plus en plus directes d'Octavien qui pousse le sénat à voter la guerre contre lui, au prétexte qu'il privilégierait les intérêts de l'Égypte à ceux de Rome. Il a en effet délaissé son épouse Octavie, la sœur d'Octavien, pour épouser Cléopâtre à qui il a notamment offert l'île de Chypre. La guerre civile entre Octavien et Marc-Antoine, devenue inévitable, s'ouvre en 32 av. J.-C. et va se solder par la brillante victoire navale d'Agrippa à Actium, en septembre 31 av. J.-C., ouvrant les portes de l'Orient aux armées d'Octavien. Ce dernier envahit l'Égypte, dont il fait sa possession personnelle en 30 av. J.-C., unissant ainsi tout le bassin méditerranéen sous son autorité. Marc-Antoine et Cléopâtre se suicident à quelques jours d'intervalle, pour ne pas tomber entre ses mains. Césarion, le fils de Jules César et Cléopâtre est de son côté mis à mort. En janvier 29 av. J.-C., Octavien, de retour à Rome, fait fermer les portes du temple de Janus, signifiant ainsi la fin des guerres civiles et ouvrant ainsi la voie à l'organisation d'un nouveau régime politique : le Principat. Avec l'Empire, c'est enfin la Paix !

Frédéric BEY

Scénarios

Déploiement libre : Lorsqu'un scénario indique que le déploiement est libre, le joueur qui dispose de l'initiative place ses chefs et ses unités en premier dans les régions qu'il contrôle, puis son adversaire fait de même.

Les deux joueurs doivent :

- respecter le nombre minimum de légions qui doivent stationner en garnison dans chaque région (voir **3.1.1**) ;
- déployer un chef par région contrôlée et un chef dans la case Roma de la zone Italia 1, s'il contrôle Roma ;
- déployer les navires dans des zones côtières contenant un port ;
- il est par ailleurs interdit de déployer des unités ou des chefs dans une zone adjacente à une région contrôlée par l'adversaire (*Exemple* : si le CÉSARIEN contrôle Italia et le RÉPUBLICAIN contrôle GRAECIA, le premier ne peut pas déployer d'unités ni de chefs en Italia 5, le second ne peut pas déployer d'unités ni de chefs en Graecia 1).

Les unités romaines non-utilisées sont placées dans la boîte Réserve.

Les cas particuliers ou exceptions relatives au déploiement libre sont listés dans chacun des scénarios (Règles spéciales).

Scénario	Niveau	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	
1	****																						
2	***																						
3	*																						
4	**																						
5	**																						
6	***																						
7	***																						

Scénario 1 : De César à Auguste

Durée

21 tours (début : -49, fin : -29)

Mort de la République :

Le marqueur Cicero est placé sur la case 0 du compteur SPQR.

Initiative

Le joueur RÉPUBLICAIN a automatiquement et définitivement l'initiative lors du premier tour de jeu (interdiction de la renverser par l'utilisation d'un stratagème). Voir règle spéciale *Passage du Rubicon*.

Contrôle

Le joueur CÉSARIEN contrôle Gallia, le joueur RÉPUBLICAIN contrôle les 6 autres régions de la République romaine et Roma.

Déploiement

CÉSARIEN

Italia 4 : Caesar (Chef de parti), Curio, Legio XIII

Italia 3 : M. Antonius, Legio VIII, 1xAuxilia, 1xEquites (2PF)

Gallia 9 : Lepidus, D. Brutus, Trebonius, Legio V, Legio VI, Legio VII, Legio IX, Legio X, Legio XI, 1xEquites (4PF), 1xAuxilia

Gallia 1 : Legio I-R

Gallia 2 : Hirtius, Legio XII, Legio XIV, Legio III-R, 1 Equites (2PF), 1xAuxilia

Gallia 8 : 2xNaves (6PF 0), Legio II-R

RÉPUBLICAIN

Italia 1 : Pompeius (Chef de parti), G. Pompeius, Scipio, Labienus, Cato, Spinther

Italia 7 : Ahenobarbus, Legio XV, 1x Naves (6PF +1), 1xNaves (4PF +1)

Hispania 1 : Afranius, Legio II, Legio XVI, Legio XIX, 1 Equites (2PF), 1xAuxilia

Hispania 2 : Legio XVII, Legio XX

Hispania 4 : Petreius, Legio IV, Legio XVIII, 1xAuxilia

Graecia 2 : Legio I, Legio XXI, Legio XXX, 1xEquites (4PF)

Graecia 3 : Legio III, Legio XXII, Legio XXVIII, 1xAuxilia

Syria 1 : Legio XI-R

Syria 5 : Legio XXIII, Legio XXIV, Legio X-R, 1 Equites (2PF), 1xAuxilia

Africa 1 : Legio XXV, Legio XXVI, 1 Equites (2PF)

Peuples non-romains

Tous les peuples non-romains sont en paix avec la République romaine au début du scénario.

Règles

Les règles sont appliquées dans leur totalité

Règles spéciales

Passage du Rubicon : Au Tour 1 (-49), le joueur RÉPUBLICAIN dispose de l'initiative mais il ne peut déplacer, lors de la première SMC, que ses chefs déployés en Italia 1 et eux seuls (fuite des chefs Républicains, après le franchissement du Rubicon par Caesar). Pendant tout le Tour 1 (-49), les unités de combats du RÉPUBLICAIN ne peuvent se déplacer sans chef, ni entrer en Italia et le joueur RÉPUBLICAIN ne peut pas tenter de coup d'état.

Victoire

Voir **10**. pour les PV.

Si le solde PV est positif, le CÉSARIEN est déclaré vainqueur, si le solde de PV est négatif, le RÉPUBLICAIN est déclaré vainqueur. Si le solde est de zéro ou si un Assassin de Caesar est encore en jeu à la de la partie, il y a match nul.

Niveau de victoire :

- si le vainqueur totalise plus 25 PV, la victoire est qualifiée de *décisive* ;
- si le vainqueur totalise plus de 50 PV, la victoire est qualifiée de *totale* ;
- si le vainqueur totalise plus de 75 PV, la victoire est qualifiée de *définitive* et la partie s'arrête immédiatement, même si le scénario n'est pas terminé.

Scénario 2 : L'ascension de César

Durée

6 tours (début : -49, fin : -44)

Mort de la République :

Le marqueur Cicero est placé sur la case 0 du compteur SPQR.

Initiative

Le joueur RÉPUBLICAIN a automatiquement et définitivement l'initiative lors du premier tour de jeu (interdiction de la renverser par l'utilisation d'un stratagème). Voir règle spéciale

Passage du Rubicon.

Contrôle

Le joueur CÉSARIEN contrôle Gallia, le joueur RÉPUBLICAIN contrôle les 6 autres régions de la République romaine et Roma.

Déploiement

CÉSARIEN

Idem Scénario 1.

RÉPUBLICAIN

Idem Scénario 1.

Peuples non-romains

Tous les peuples non-romains sont en paix avec la République romaine au début du scénario.

Règles

Les règles sont appliquées dans leur totalité

Règles spéciales

Passage du Rubicon : Idem scénario 1.

Victoire

Voir **10.** pour les PV.

Si le solde PV est de +15 ou plus, le CÉSARIEN est déclaré vainqueur.

Si le solde de PV est négatif, le RÉPUBLICAIN est déclaré vainqueur

Si le solde de PV est nul ou positif, mais inférieur à 15, il y a match nul.

Scénario 3 : La campagne de Pharsale

Durée

2 tours (début : -48, fin : -47)

Mort de la République :

Le marqueur Cicero est placé sur la case 1 du compteur SPQR.

Initiative

Le joueur CÉSARIEN a automatiquement et définitivement l'initiative lors du premier tour de jeu (interdiction de la renverser par l'utilisation d'un stratagème).

Contrôle

Le joueur CÉSARIEN contrôle Gallia, Hispania, Italia et Roma. Le joueur RÉPUBLICAIN contrôle Africa, Asia, Graecia et Sicilia.

Déploiement libre

CÉSARIEN

Chefs : Caesar (Chef de parti), M. Antonius, Lepidus, D. Brutus, Hirtius, Trebonius, Bassus, Calvinus, Dolabella, Plancus, Pollio, Sulla

Legio : II, V, VI, VII, VIII, IX, X, XI, XII, XIII, XIV, XVII, XXVII, I-R, II-R, III-R, IV-R, V-R, VI-R et VII-R

Auxilia : 3xAuxilia

Equites : 1xEquites (4 PF) et 2xEquites (2 PF)

Naves : 1xNaves (8PF 2 +1), 2xNaves (6PF 0), et 1xNaves (4PF 0)

RÉPUBLICAIN

Chefs : Pompeius (Chef de parti), G. Pompeius, Scipio, Labienus, Cato, Spinther, Ahenobarbus, Afranius, Petreius, Bibulus, M. Brutus, Cassius, S. Pompeius

Legio : I, III, XXI, XXII, XXV, XXVI, XXVIII, XXX, X-R, XI-R, XII-R, XIII-R, XIV-R, XV-R, XVI-R et XVII-R

Auxilia : 3xAuxilia

Equites : 2xEquites (4PF) et 1xEquites (2PF)

Naves : 1xNaves (8PF 2 +1), 1xNaves (8PF 1 +1), 1xNaves (6PF +1) et 2xNaves (4PF +1)

Peuples non-romains

Tous les peuples non-romains sont en paix avec la République romaine au début du scénario.

Règles

Les règles sont appliquées dans leur totalité

Règles spéciales

Victoire

Le CÉSARIEN est déclaré vainqueur s'il contrôle Asia et Graecia, à la fin du scénario, en plus des régions déjà contrôlées au début de celui-ci.

Le RÉPUBLICAIN est déclaré vainqueur s'il contrôle Africa, Asia et Graecia à la fin du scénario.

Il y a match nul si aucun des deux joueurs n'atteint ses conditions de victoire.

Scénario 4 : Les campagnes de Thapsus et Munda

Durée

3 tours (début : -47, fin : -45)

Mort de la République :

Le marqueur Cicero est placé sur la case 2 du compteur SPQR.

Initiative

Le joueur CÉSARIEN a automatiquement l'initiative lors du premier tour de jeu.

Contrôle

Le joueur CÉSARIEN contrôle Asia, Gallia, Graecia, Hispania, Italia et Roma. Le joueur RÉPUBLICAIN contrôle Africa et Sicilia.

Déploiement libre

CÉSARIEN

Chefs : Caesar (Chef de parti), M. Antonius, Lepidus, D. Brutus, Hirtius, Trebonius, Bassus, Calvinus, Dolabella, Plancus, Pollio, Sulla, M. Brutus, Cassius

Legio : II, V, VI, VII, VIII, IX, X, XI, XII, XIII, XIV, XVII, XXVII, I-R, II-R, III-R, IV-R, V-R, VI-R et VII-R

Auxilia : 3xAuxilia

Equites : 2xEquites (4 PF) et 2xEquites (2 PF)

Naves : 1xNaves (8PF 2 +1), 2xNaves (6PF 0) et 2xNaves (4PF +1)

RÉPUBLICAIN

Chefs : G. Pompeius (Chef de parti), Scipio (Chef de parti), Labienus, Cato, Afranius, Petreius, Bibulus, S. Pompeius

Legio : I, III, , X-R, XI-R, XII-R, XIII-R, XIV-R, XV-R, XVI-R, XVII-R et XVIII-R

Auxilia : 2xAuxilia

Equites : 1xEquites (2PF)

Naves : 1xNaves (8PF 2 +1), 1xNaves (6PF +1) et 1xNaves (4PF 0)

Peuples non-romains

Aegyptii et Pontici sont en guerre contre la République romaine et contrôlés par le joueur RÉPUBLICAIN. Numidae est sous allégeance du joueur RÉPUBLICAIN. Les autres peuples non-romains sont en paix avec la République romaine au début du scénario

Règles

Les règles sont appliquées dans leur totalité

Règles spéciales

Victoire

Le CÉSARIEN est déclaré vainqueur s'il contrôle 6 régions (dont obligatoirement Italia, Africa et Hispania) et Roma à la fin du scénario.

Le RÉPUBLICAIN est déclaré vainqueur s'il contrôle Africa ou Hispania à la fin du scénario.

Il y a match nul si aucun des deux joueurs n'atteint ses conditions de victoire.

Scénario 5 : La campagne de Philippes

Durée

3 tours (début : -43, fin : -41)

Mort de la République :

Le marqueur Princeps est placé sur la case 1 du compteur SPQR.

Initiative

Le joueur CÉSARIEN a automatiquement l'initiative lors du premier tour de jeu.

Contrôle

Le joueur CÉSARIEN contrôle Africa, Gallia, Hispania, Italia et Roma. Le joueur RÉPUBLICAIN contrôle Asia, Graecia et Sicilia.

Déploiement libre

Voir les **Règles spéciales** pour les cas particuliers relatifs au déploiement libre.

CÉSARIEN

Chefs : Octavianus (Chef de parti), M. Antonius (Chef de parti), Agrippa, Calvinus, Lepidus, Sulla, Bassus, Plancus, Flaccus, Saxa, Pollio, Salvidienus

Legio : II, III, V, VI, VII, VIII, IX, X, XII, XIII, XIV, XVII, XVIII, XIX, XXIII, XXIV, XXVI, XXVIII, XXIX, XXX, I-R, II-R, IV-R, V-R, XII-R, XI-R, XIII-R, XV-R, XVI-R, XVII-R, XVIII-R

Auxilia : 3xAuxilia

Equites : 2xEquites (4 PF) et 2xEquites (2 PF)

Naves : 2xNaves (8 PF 2 +1), 2xNaves (6 PF 0), 2 Naves (4 PF +1)

RÉPUBLICAIN

Chefs : M. Brutus (Chef de parti), Cassius (Chef de parti), S. Pompeius, Menas, Trebonius, D. Brutus

Legio : I, IV, XI, XV, XVI, XX, XXI, XXII, XXV, XXVII, XXXI, XXXIII, XXXVI, XXXVII, XXXVIII, III-R, VI-R, VII-R, VIII-R, X-R, XIV-R

Auxilia : 3xAuxilia

Equites : 2xEquites (4 PF) et 2xEquites (2 PF)

Naves : 1x Naves (8PF 1 +1), 1xNaves (6 PF +1), 1 Naves (4 PF 0)

Peuples non-romains

Tous les peuples non-romains sont en paix avec la République romaine au début du scénario.

Règles

Les règles sont appliquées dans leur totalité.

Règles spéciales

S. Pompeius et Menas. Ils débutent la partie déployés dans une ou plusieurs des zones de la région Sicilia.

D. Brutus. D. Brutus, après s'être échappé de Mutina assiégée cherche à gagner la Grèce. Il débute la partie déployé seul (sans unité de combat) dans la zone la plus au nord des deux zones Alpes.

Dolabella. Dolabella a été à cette période un spécialiste du changement de camp. On jette 1d6 lors en début de partie. Sur un résultat pair il est CÉSARIEN, sur un résultat impair il est RÉPUBLICAIN. Lors de la phase d'initiative des tours suivants, Dolabella reste ou passe dans le camp du joueur qui remporte l'initiative. S'il change de camp, il est immédiatement redéployé dans la zone la plus proche (au choix en cas d'égalité) contenant au moins une unité de combat de son nouveau propriétaire. S'il il change de camp une second fois au cours de la partie, il est automatiquement éliminé et retiré du jeu.

Victoire

Le CÉSARIEN est déclaré vainqueur s'il contrôle 6 régions (dont obligatoirement Italia et Graecia) et Roma à la fin du scénario.

Le RÉPUBLICAIN est déclaré vainqueur s'il contrôle Graecia à la fin du scénario.
Il y a match nul si aucun des deux joueurs n'atteint ses conditions de victoire.

Scénario 6 : La guerre contre L. Antonius et S. Pompeius

Durée

7 tours (début : -41, fin : -35)

Mort de la République :

Le marqueur Princeps est placé sur la case 1 du compteur SPQR.

Initiative

Le joueur RÉPUBLICAIN a automatiquement l'initiative lors du premier tour de jeu.

Contrôle

Le joueur RÉPUBLICAIN contrôle Sicilia, toutes les autres régions sont contrôlées par le joueur CÉSARIEN.

Déploiement libre

Voir les **Règles spéciales** pour les cas particuliers relatifs au déploiement libre.

CÉSARIEN

Chefs : Octavianus (Chef de parti), M. Antonius (Chef de parti), Agrippa, Calvinus, Lepidus, Sulla, Flaccus, Saxa, Salvidienus, Corvinus

Legio : I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X, XI, XII, XIII, XIV, XV, XVI, XVII, XVIII, XXV, XXVI, XXVII, I-R, II-R, III-R, IV-R, V-R, VI-R, VII-R

Auxilia : 3xAuxilia

Equites : 2xEquites (4 PF) et 2xEquites (2 PF)

Naves : 1x Naves (8PF 1 +1), 1xNaves (6 PF 0), 1 Naves (4 PF +1)

RÉPUBLICAIN

Chefs : S. Pompeius (Chef de parti), L. Antonius (Chef de parti), Menas, Bassus, Plancus, Pollio

Legio : XIX, XX, XXI, XXII, XXIII, XXIV, XXVIII, XXIX, XXX, XXXI, XXXII, XXXIII, XXXIV, X-R, XI-R, XII-R, XIII-R

Auxilia : 3xAuxilia

Equites : 2xEquites (4 PF) et 2xEquites (2 PF)

Naves : 1x Naves (8PF 2 +1), 1xNaves (6 PF 0), 1 Naves (4 PF +1)

Peuples non-romains

Aegyptii est sous allégeance du joueur CÉSARIEN. Les autres peuples non-romains sont en paix avec la République romaine au début du scénario

Règles

Les règles sont appliquées dans leur totalité

Règles spéciales

Octavianus et M. Antonius. Au début de la partie, Octavianus est obligatoirement déployé en Italia et M. Antonius obligatoirement déployé en Asia. Pendant le scénario, les régions Asia et Graecia sont interdites d'accès à Octavianus et les régions d'Africa, Gallia, Hispania, Italia et Sicilia sont interdites à M. Antonius.

Contraintes de déploiement. Au début du scénario : Salvidienus est déployé en Hispania ; S. Pompeius et Menas sont déployés en Sicilia ; Bassus est déployé en Gallia 8, Pollio est déployé en Italia 2 ; L. Antonius et Plancus sont déployés en Italia 6. Le joueur RÉPUBLICAIN peut également déployer des unités en Gallia 8, Italia 2 et Italia 6 biens qu'elles appartiennent à des régions contrôlées par le joueur CÉSARIEN qui lui ne peut pas déployer ni d'unités ni de chefs dans ces trois zones.

Légions de recrues : au début du scénario, toutes les Legio R (recrues) sont déployées sur leur face affaiblie.

Parthii : En Phase C du tour -37, les Parthii entrent automatiquement en guerre contre la République et sont contrôlés par le joueur RÉPUBLICAIN. *Note* : ils peuvent cependant être déjà entrés en guerre via les mécanismes standards du jeu.

Victoire

Le CÉSARIEN est déclaré vainqueur s'il contrôle les 7 régions de la République romaine à la fin du scénario.

Le RÉPUBLICAIN est déclaré vainqueur s'il au moins deux régions.

Il y a match nul si aucun des deux joueurs n'atteint ses conditions de victoire.

Scénario 7 : La campagne d'Actium

Durée

4 tours (début : -32, fin : -29)

Mort de la République :

Le marqueur Princeps est placé sur la case 0 du compteur SPQR.

Initiative

Le joueur RÉPUBLICAIN a automatiquement l'initiative lors du premier tour de jeu.

Contrôle

Le joueur CÉSARIEN contrôle Africa, Gallia, Hispania, Italia, Sicilia et Roma. Le joueur RÉPUBLICAIN contrôle Asia et Graecia.

Déploiement libre

CÉSARIEN

Chefs : Octavianus (Chef de parti), Agrippa, Calvinus, Lepidus, Sulla, Plancus, L. Antonius, Saxa

Legio : V, VI, VII, VIII, IX, X, XI, XII, XIII, XIV, XIX, XXXI, XXXII, I-R, II-R, III-R, IV-R, XV-R, XVI-R, XVII-R, XVIII-R

Auxilia : 2xAuxilia

Equites : 1xEquites (4 PF) et 2xEquites (2 PF)

Naves : 2x Naves (8PF 2 +1), 1xNaves (6 PF +1), 1xNaves (4PF +1)

RÉPUBLICAIN

Chefs : M. Antonius (Chef de parti), Corvinus, Bassus, Flaccus

Legio : I, II, III, IV, XV, XVI, XVII, XVIII, XX, XXI, XXIX, XXX, V-R, VI-R, VII-R, VIII-R, IX-R, X-R, XI-R, XII-R, XIII-R, XIV-R,

Auxilia : 2xAuxilia

Equites : 1xEquites (4 PF) et 2xEquites (2 PF)

Naves : 1x Naves (8PF 1 +1), 2xNaves (6 PF 0)

Peuples non-romains

Aegyptii est sous allégeance du joueur RÉPUBLICAIN. Les autres peuples non-romains sont en paix avec la République romaine au début du scénario

Règles

Les règles sont appliquées dans leur totalité

Règles spéciales

M. Antonius. Pour ce scénario uniquement, la capacité de commandement de M. Antonius est de 15 (et non 9 comme indiqué sur son pion).

Cleopatra et Aegyptii : Pour ce scénario, Cleopatra peut être utilisée comme si elle était un chef romain de même CP que M. Antonius. Elle n'est pas tenue aux contraintes des chefs non-romains. L'Aegyptii ne peut pas être pacifié par un stratagème (voir 4.4.2 et 4.4.3). Si le CÉSARIEN pacifie militairement Aegyptii, Cleopatra est immédiatement et définitivement éliminée.

Victoire

Le CÉSARIEN est déclaré vainqueur s'il contrôle au moins une région de plus que le RÉPUBLICAIN et qu'il occupe Aegyptii.

Le RÉPUBLICAIN est déclaré vainqueur s'il contrôle au moins une région de plus que le CÉSARIEN et qu'Aegyptii est sous son allégeance.

Il y a match nul si aucun des deux joueurs n'atteint ses conditions de victoire.