

# Semper Victor

Imperator II

*Dernière mise à jour : 25 juin 2004*

« Il prêche à tous le salutaire Signe de la Croix. Et ce signe, rendant à l'Empereur le salaire de sa piété, a amplifié sa Maison et son Empire, et confirmé son règne de longs cycles d'années. »  
Eusèbe de Césarée, Tricennalia de l'empereur Constantin (22 juillet 336)

## *Un jeu de Frédéric Bey*

**Semper Victor** est un jeu d'histoire stratégique pour deux joueurs. Il relate les campagnes qui se sont déroulées dans l'Empire Romain, de l'abdication de Dioclétien et Maximien (305 après J.-C.) à la mort de Julien l'Apostat (historiquement en 363 après J.-C. ou une dizaine d'années plus tard via des scénarios prospectifs). Un des joueurs défend les intérêts du *Primus Augustus*, l'autre ceux de ses rivaux. Les rôles des deux joueurs peuvent s'inverser en cours de partie.

Les règles de **Semper Victor** constituent une évolution, pour une autre époque, du système de jeu développé pour **Imperator** (Vae Victis n°42). Les deux jeux, bien que proches, ne peuvent pas être joués l'un avec les règles de l'autre. La particularité de **Semper Victor** est que les deux joueurs contrôlent à la fois des forces romaines et non romaines.

La présente version des règles intègre les errata et les modifications apportées depuis la parution du jeu dans le Vae Victis n°56. **Toutes ces corrections ou améliorations sont notées en rouge.** Les ajouts de l'extension parue dans Vae Victis n°57 sont en bleu.

## **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 l'empire romain et ses régions avoisinantes. Elle est divisée en zones, afin de réguler le placement et les mouvements des pions.

### **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 d'empilement dans les zones de la carte de **Semper Victor**.

### **0.5 Joueurs et camps**

Un joueur défend les intérêts du *Primus Augustus*, et de ses alliés romains ou non romains. On l'appelle PRIMUS. L'autre joueur défend les intérêts des rivaux du *Primus Augustus* (autres empereurs), et de leurs alliés romains ou non-romains. On l'appelle SECONDUS.

Les joueurs peuvent être conduits à changer de camp au cours de la partie.

## **1. Chefs et unités de combats**

### **1.1 Nationalité**

La Nationalité des chefs et unités de combat est indiquée par la couleur de fond du pion. Au sein d'une même Nationalité, il peut y avoir plusieurs Peuples (*Exemple* : La Nationalité iranienne est représentée par les Peuples suivant : Persae, Alani, et Iberia). Les nationalités en jeu sont les suivantes :

- Romains ;
- Iraniens (Persae, Alani et Iberia) ;
- Germains (Alamanni, Burgondi, Frisii, Franci, Marcomanni, Gepides, Ostrogothi, Quades, Vandales, et Visigothi) ;

- Celtes (Pictes) ;
- Thraco-Phrygiens (Armenia) ;
- Hamites-Semites (Austuriani, Mauri et Saraceni).

## 1.2 Chefs

Chaque joueur possède plusieurs pions représentant ses chefs. Sur le recto du pion figure un portrait et des indications suivantes :

- Capacité de Commandement (CC)
- Valeur Stratégique (VS)
- Bonus Tactique (BT)

Pour les chefs romains seulement :

- Capacité Politique (CP)
- Appartenance Religieuse (AR), « *soleil* » pour les partisans des Anciens Dieux, « *croix* » pour les Chrétiens

*Remarque* : Tous les pions n'ont pas d'AR. Seuls ceux pour qui elle a joué un rôle historique notable en sont dotés.

### 1.2.1 Identification

Pour les chefs romains, le recto du pion est utilisé lorsque le chef appartient au camp du PRIMUS, le verso du pion est utilisé lorsque le chef appartient au camp du SECONDUS.

Pour les chefs non romains, le bandeau du recto du pion indique par quel Diocèse ils peuvent pénétrer dans l'Empire. Le verso des pions 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 (voir 4.2.1).

### 1.2.2 Capacité de mouvement

Les chefs ont tous une capacité de mouvement de 4 points de mouvements (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 ou un cavalier, sans que cela est une incidence sur le jeu) et des indications chiffrées. Le recto des pions comporte 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

Les unités romaines possèdent également un code d'identification de leur catégorie :

- Comitatuses (CO)
- Pseudo-Comitatuses (PC)
- Ripenses (RI)

Le bandeau de couleur indique pour les *limitanei* (PC ou RI), leur diocèse d'origine (voir 3.1. et 3.2.1) et pour les unités non romaines le diocèse par lequel elles peuvent pénétrer dans l'Empire Romain (voir 4.3). Les unités de *comitatuses* (CO) n'ont pas de bandeau distinctif (voir 3.2.2). Le nom de l'unité (Romains) ou celui du Peuple d'appartenance de l'unité est indiqué en toutes lettres dans le bandeau.

### 1.3.2 Capacité de mouvement

Les unités de combat ont une capacité de mouvement de 3 points de mouvements (PM), sauf les unités romaines de *comitatuses* (CO), qui ont une capacité de mouvement de 4 PM. Elle n'est pas inscrite sur les pions.

## 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 PRIMUS jette 1d6. Si le résultat est strictement inférieur à la CP du chef qui est *Primus Augustus*, il gagne l'initiative et jouera en premier au cours des phases C. et E. Sinon, c'est le joueur SECONDUS 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 6.3).

## C – Géostratégie

Les joueurs effectuent dans l'ordre déterminé en A. (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 fonctions des contraintes indiquées en 3.3.1. et placement des chefs non romains entrant ou revenant en jeu, sur n'importe quelle unité de combat amie ;
- **Entrées en guerre**. Les joueurs placent dans un bol les marqueurs aux noms de chacun des 5 Peuples non romains majeurs. Ils y placent également les 5 pions *Leurres*. Un des joueurs tire ensuite un pion au sort. Si c'est un leurre ou le marqueur d'un Peuple déjà en guerre (chefs déjà sur leur face normale sur la carte), aucun nouveau Peuple n'entre en guerre. Si c'est le marqueur d'un Peuple qui n'est pas encore en guerre (chef sur leur face Pax Romana sur la carte), le Peuple en question entre alors en guerre (voir 4.2.2) et est contrôlé par un des deux joueurs, en vertu de la règle 4.4.1 ;
- **Constantinople** : Lancement éventuel de la construction de Constantinople (voir 3.1.2);
- **Stratagèmes de soulèvement**. Le PRIMUS ou le SECONDUS peuvent jouer un (ou plusieurs) *stratagèmes* de soulèvement, pour faire entrer en guerre des Peuples Mineurs ou Majeurs, en plus de celui désigné précédemment (voir 6.3) ;
- **Stratagèmes d'usurpation**. Le PRIMUS ou le SECONDUS peuvent jouer un (ou plusieurs) *stratagèmes* d'usurpation (voir 6.1 et 6.2).

**Pax Romana** : Si à ce moment précis, aucun Peuple non-romain n'est en guerre contre Rome, qu'il n'y a pas de *Secundus Augustus* en jeu et qu'aucune usurpation n'est en cours, on passe directement à la phase F., en testant tout de même auparavant les morts éventuelles des chefs, comme en D.

*Cas particulier* : La mort du *Primus Augustus* (s'il n'y a qu'un Augustus), interrompt immédiatement la Pax Romana (on retourne alors en début de phase D, mais on ne teste pas les morts de chefs une seconde fois).

*Note de conception* : La Pax Romana correspond donc à la situation (rare) où l'empire est réunifié sous un seul Augustus, et qu'aucune usurpation ni aucune guerre extérieure n'est en cours...

## D – Administration

- **Détermination du nombre de Séquences Mouvements Combats (SMC) du tour de jeu** : Les joueurs additionnent la VS du *Primus Augustus* en titre et la VS la plus élevée des chefs, romains ou non romains, du SECONDUS (*Note* : un chef placé sur sa face Pax Romana est considéré comme n'étant pas en jeu). Le résultat obtenu donne le nombre total de SMC (Phase E.) que comptera le tour. *Exemple* : En 335, le *Primus Augustus* est Constantin (VS = 4). Il n'y a pas d'autre *Augustus* et le chef du SECONDUS de plus forte VS en jeu, est le chef Pictes (VS = 1). Il y aura donc  $4+1 = 5$  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 une SMC de plus que son adversaire. *Exemple (suite)* : Dans l'exemple cité ci-dessus, si le PRIMUS gagne l'initiative, il obtient 3 SMC et le SECONDUS 2 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 ;
- **Désignation de co-empereurs** : Le PRIMUS peut, s'il le souhaite désigner un co-empereur (*Augustus*) et/ou un successeur potentiel (*Caesar*) et place le(s) marqueur(s) approprié(s) sur le ou les chefs choisis (voir contraintes de nombre en 3.5.1). Si le SECONDUS contrôle aussi un *Secundus Augustus* il peut lui aussi désigner un co-empereur (*Augustus*) et/ou un successeur potentiel (*Caesar*) et place le(s) marqueur(s) approprié(s) ;

- **Mort de chefs** : La mort éventuelle des chefs en jeu et déployés sur la carte est vérifiée, individuellement pour chacun d'entre eux, à partir de la **Table d'entrée et de mort des chefs** ;
- **Renforts** : Les renforts éventuels sont placés sur la carte.

## 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 335 cité plus haut, pour lequel le nombre de SMC est de 5 pour le tour en cours. Si le PRIMUS a obtenu l'initiative, il effectuera 3 SMC, son adversaire 2. Les joueurs effectuent leurs SMC à tour de rôle, en alternance, en commençant par le joueur ayant obtenu l'initiative (ici le PRIMUS avec Constantin).

**Stratagèmes** : À tout moment de la phase E., l'un ou l'autre joueur peut jouer un de ses pions *stratagèmes*, sauf ceux dont l'usage est limité à d'autres phases (voir 6.).

## F – Bilan de campagne

Les opérations sont effectuées dans l'ordre suivant :

- **Echange des camps** : Les 2 joueurs échangent leurs camps, si les conditions en ont été réunies dans le tour (voir 5.) ;
- **Diocèses et capitales** : Le contrôle des diocèses est vérifié et les marqueurs de contrôle placés en fonction (voir 3.7.3). Le contrôle des capitales impériales est vérifié et le nombre d'*Augustus* et *Caesar* est ajusté (voir 3.5.4). Le contrôle des peuples non romains et des flottes 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.) ;
- **Ajustements** : Les ajustements (placement des unités, statut des Peuples non romains) sont également effectués (voir 9.) ;
- **Marqueurs et stratagèmes** : Les *stratagèmes* non jouables par un camp donné sont remis dans le bol. Les marqueurs *Protectores Domestici* peuvent être ré-attribués (voir 3.5.3). Le marqueur de *Tour* est avancé d'une case.

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

## 3. L'empire romain

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

### 3.1 L'Empire

#### 3.1.1 Diocèses

L'empire romain est subdivisé en 12 **Diocèses** repérables par des zones aux frontières de couleurs différentes (voir la légende de la carte) : Hispaniae, Britanniae, Viennensis, Galliae, Italia, Africa, Pannoniae, Moesiae, Thracia, Asia, Pontica, et Oriens.

Les zones de chaque diocèse portent un numéro pour être facilement identifiables.

#### 3.1.2 Villes et Capitales impériales

Les Villes et les Capitales impériales sont indiquées sur la carte. Elles jouent un rôle dans les règles relatives aux Empereurs (voir 3.5) et les Ajustements (voir 9.). Il y a au départ six capitales impériales : Treveri, Arelate, Mediolanum, Sirmium, Nicomedia et Antiochia.

**Constantinople** : Si le joueur PRIMUS contrôle le diocèse Thracia et si Constantin est *Primus Augustus* (voir 3.5), le PRIMUS peut tenter de construire Constantinople en Phase C.

du tour de jeu. Pour cela il place le marqueur *Constantinopolis* sur le compteur de tour, 6 cases plus loin que le marqueur *Tour*.

*Exemple* : si le marqueur *Tour* est en 321, le marqueur *Constantinopolis* est placé en 327).

Si le chef *Secundus Augustus* ou un *Usurpateur* quelconque (un *Augustus* ou un *Caesar* ou un chef normal ne suffisent pas), accompagné d'au moins une unité de combat, parvient à occuper la zone n°3 de Thracia avant la Phase F. pendant laquelle le marqueur *Tour* de jeu atteint la case où est placée le marqueur *Constantinopolis*, la construction est interrompue et devra éventuellement être reprise à zéro plus tard. S'il n'y parvient pas, la ville est considérée comme construite. Au cours de cette même phase F. le PRIMUS marque 10 PV et le marqueur *Constantinopolis* est placé définitivement dans la zone n°3 de Thracia. *Constantinopolis* devient une nouvelle capitale impériale (la 7°) et *Byzantium* n'existe alors plus en terme de jeu.

## 3.2. Unités de combats romaines

### 3.2.1 Limitanei

Les *limitanei* sont des unités gardes-frontières.

Il en existe deux catégories :

- Les *ripenses* (RI) qui ne peuvent jamais quitter leur diocèse d'origine ;
- Les unités de *pseudo-comitatenses* (PC) qui ne peuvent quitter leur diocèse d'origine et se déplacer dans ou hors l'empire que si elles sont accompagnées par un *Augustus*, un *Caesar* ou un *Usurpateur* (un simple chef ne suffit pas).

### 3.2.2 Comitatus

Les unités de *comitatenses* (CO) constituent les armées de manœuvres (*comitatus*) des empereurs (*Caesar* ou *Augustus*). Elles peuvent se déplacer librement dans l'empire, et hors de l'Empire si elles sont accompagnées d'un chef.

## 3.3 Entrée en jeu et placement

### 3.3.1 Entrée en jeu

Les chefs romains représentent tous des personnages historiques ayant existé. *Exemple* : *Martinianus a été Caesar de Licinius, Florentius a été préfet du prétoire de Constance II etc.*

Les chefs romains entrent en jeu et peuvent mourir de mort naturelle en fonction de la **Table d'entrée et de mort des chefs**. Les scénarios précisent le lieu de leur entrée en jeu.

*Cas particulier* : Chaque Dux (il y en a quatre) est systématiquement déployé, au début de chaque scénario, dans la capitale impériale dont il porte le nom. Un Dux n'est pas soumis à la **Table d'entrée et de mort des chefs**. S'il vient à être éliminé, il est remplacé dans sa capitale impériale lors de la Phase D. du tour de jeu suivant.

*Remarque* : Attention, il se peut que par le biais de son élimination un Dux soit redéployé dans une zone d'un diocèse contrôlé par le joueur adverse et passe ainsi sous son contrôle !

Un Dux ne peut être nommé ni *Caesar*, ni *Augustus* ni *Usurpateur*.

Un Dux ne peut changer de camp qu'en étant rallié par un *Usurpateur* (voir 3.6.3 D/) ou suite à son redéploiement après une élimination.

### 3.3.2 Placement

Au début de chaque scénario, les unités de *limitanei* sont déployées dans une ou plusieurs zones de leur Diocèse (celui dont la couleur est la même que le bandeau des unités voir 1.3.1), au choix du joueur qui les contrôle et en respectant la contrainte ci-dessous.

*Contrainte* : Les *ripenses* doivent être obligatoirement déployées dans une zone adjacente à une zone située hors de l'Empire Romain, s'il y en a pour le diocèse en question.

Les unités de *comitatenses* sont déployées comme indiqué dans la **Table de déploiement des comitatenses**, sauf indications contraires dans les scénarios.

## 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 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 ;

- Une unité de combat seule (sans chef) ne peut se déplacer que d'une zone par phase E.1 (même si le coût de ce mouvement est supérieur à 1 PM) ;
- Les unités de combat *ripenses* (RI), *pseudo-comitatenses* (PC) et *comitatenses* (CO) doivent respecter les limites de mouvement fixées en 3.2 ;
- Les unités de combat romaines PC et CO ne peuvent pénétrer dans les zones d'origines de Peuples non-romains, que si ceux-ci sont en guerre avec Rome et que si elles sont accompagnées d'un chef (d'un *Augustus* ou d'un *Caesar* pour les PC). Les *ripenses* ne peuvent jamais pénétrer dans une zone située en dehors de l'empire romain.

### 3.4.2 Mouvement naval

Le joueur romain dispose de deux flottes, une pour l'Occident (*classis occidentalis*, port de Misenum) et une pour l'Orient (*classis orientalis*, port de Cyzicus), symbolisées par des marqueurs. Leur contrôle est déterminé lors de la Phase F. et est valable pour la totalité du tour de jeu suivant : Placer le pion sur la face qui correspond à son camp d'appartenance (couleur du bandeau).

Ces flottes peuvent être utilisées pour déplacer des chefs et des unités de combats romaines uniquement. Chaque flotte peut transporter deux unités de combats et un nombre illimité de chefs. Les flottes ne peuvent 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 flottes ne peuvent se déplacer que dans les zones navales et dans les zones contenant un port.

Voir aussi 9.2 pour les ajustements de fin de tour.

*Procédure* : Une flotte peut transporter des chefs et des unités de combats qui sont dans la zone terrestre de sa case 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 terrestre adjacente à la zone navale dans laquelle elle se trouve. *Exemple* : Maxence est dans le camp SECONDUS. Lors de la première SMC SECONDUS de l'année 310, Maxence et les deux unités PC Italia sont dans la zone Italia 4. Ils se déplacent vers la zone Italia 6, où se trouve la case du port Misenum (dépense de 2 PM). Lors de la seconde SMC SECONDUS, ils effectuent un mouvement naval d'une zone vers la Mare Internum Occidentalis (le mouvement de la case Misenum à la pleine mer compte pour un), et Maxence et les deux PC d'Italie débarquent dans la zone de Carthago (Africa 4). Ils ne peuvent pas bouger avant la prochaine SMC. Lors de la troisième SMC SECONDUS, Maxence et ses deux unités peuvent reprendre leurs mouvements terrestres et la flotte peut regagner Misenum (mouvement d'une zone de la pleine mer à la case Misenum).

## 3.5 L'empereur

### 3.5.1 Augustus et Caesar

#### Contraintes pour les nominations de Caesar et Augustus

- Il ne peut y avoir qu'un seul *Primus Augustus* et un seul *Secundus Augustus* à tout moment de la partie ;
- Il ne peut pas y avoir plus de 2 *Augustus* (*Primus* et *Secundus Augustus* inclus) et plus de 2 *Caesar* par camp. Il est interdit aux joueurs d'en nommer plus ;
- Il ne peut y avoir, tous camps confondus, plus d'*Augustus* (*Primus* et *Secundus Augustus* compris) et de *Caesar* qu'il n'y a de capitales impériales, soit 6 (ou 7 si Constantinople est construite). Il est interdit aux joueurs d'en nommer plus ;
- Un joueur ne peut avoir un nombre total d'*Augustus* (*Primus* et *Secundus Augustus* compris) et *Caesar* supérieur au nombre de diocèse contenant une capitale impériale qu'il contrôle. Voir 3.5.4 pour la gestion des surnombres.

*Exemple* : PRIMUS contrôle 5 diocèses contenant une capitale impériale et SECONDUS 1 seul. PRIMUS peut avoir un *Primus Augustus*, un autre *Augustus* et deux *Caesar*. Il ne peut pas avoir un 5<sup>e</sup> empereur, la limite étant de 4 par camp. SECONDUS ne peut avoir dans ce cas qu'un seul *Augustus* (donc un *Secundus Augustus*) car il ne contrôle qu'une capitale.

#### Primus Augustus

Le *Primus Augustus*, est l'empereur légitime de premier rang. Son nom est précisé dans les instructions de chaque scénario. On le repère en plaçant sur lui le marqueur *Primus Augustus*. Il est contrôlé par le joueur PRIMUS. Son pion, ainsi que ceux de tous les chefs de son camp, est déployé sur son recto, marqué d'un bandeau blanc.

*Exemple* : Galère est le *Primus Augustus* dans les scénarios n°2 et n°6.  
Il doit toujours y avoir un *Primus Augustus* en jeu.

### **Secondus Augustus**

Le *Secondus Augustus*, est l'empereur légitime de deuxième rang. Son nom est précisé les instructions de chaque scénario. On le repère en plaçant sur lui le marqueur *Secondus Augustus*. Il est contrôlé par le joueur SECONDUS. Son pion, ainsi que ceux de tous les chefs de son camp, est déployé sur son verso, marqué d'un bandeau noir.

*Exemple* : Constance Chlore est le *Secondus Augustus* dans le scénario n°6.

Il n'est pas obligatoire qu'il y ait un *Secondus Augustus* en jeu. Le camp SECONDUS peut être temporairement représenté que par un (ou plusieurs) *Usurpateur*, des chefs romains ou des chefs non-romains.

### **Augustus**

PRIMUS et SECONDUS peuvent choisir lors de la phase D de chaque tour, à condition de contrôler déjà un *Augustus*, de nommer un second *Augustus* parmi les chefs de leurs camps respectifs. Il n'est pas nécessaire que ce chef ait été *Caesar* pour être nommé *Augustus*. Dans ce cas, le chef en question reçoit un marqueur *Augustus* de la couleur de son camp. Il ne peut jamais y avoir plus de d'un autre *Augustus* par camp, en plus du *Primus* et *Secondus Augustus*.

*Cas particulier* : Si le SECONDUS décide d'une telle nomination, il doit annoncer le nom du chef qu'il désire promouvoir. Le PRIMUS a le droit de la refuser la promotion d'un chef donné. Ce veto n'est valable qu'une fois par tour, la candidature d'un second candidat (différent), lors de la même Phase D., ne pouvant plus faire l'objet d'un veto. Le PRIMUS ne peut pas refuser la promotion d'un chef qui serait déjà *Caesar*. La candidature d'un chef ne peut être présentée qu'une fois par tour ; mais un chef refusé, une année donnée, pour une promotion peut être proposé à nouveau l'année suivante, avec le même risque de refus.

### **Caesar**

PRIMUS et SECONDUS peuvent choisir, lors de la phase D de chaque tour, de nommer un ou plusieurs *Caesar* parmi les chefs de leurs camps respectifs. Pour ce faire, le SECONDUS doit déjà contrôler un *Secondus Augustus*. Dans ce cas, les chefs nommés reçoivent un marqueur *Caesar*.

*Cas particulier* : Si le SECONDUS décide d'une telle nomination, il doit annoncer le nom du chef qu'il désire promouvoir. Le PRIMUS a le droit de la refuser la promotion d'un chef donné. Ce veto n'est valable qu'une fois par tour, la promotion d'un second candidat (différent), lors de la même Phase D., ne pouvant plus faire l'objet d'un veto. Réitérer le processus pour les deux nominations s'il y en a deux. La candidature d'un chef ne peut être présentée qu'une fois par tour ; mais un chef refusé, une année donnée, pour une promotion peut être proposé à nouveau l'année suivante, avec le même risque de refus.

### **Cas particuliers**

- Lorsque que Constantin est *Primus* ou *Secondus Augustus*, le joueur qui le contrôle ne peut désigner des *Caesar* ou *Augustus* supplémentaires que parmi les enfants naturels encore vivant de Constantin et dans l'ordre suivant : Crispus, Constantin II, Constance II et Constant. *Exemple* : Constant ne peut pas être nommé *Caesar* avant que Constance II ait été nommé *Caesar*. Constantin II ne peut pas être nommé *Augustus* avant que Crispus l'ait été.
- Licinianus ne peut être nommé que *Caesar* ou *Augustus* que par le joueur qui contrôle son père Licinius et que si ce dernier est *Primus* ou *Secondus Augustus* ;
- Delmatius, Hannibalianus, Gallus et Julien (neveux de Constantin) ne peuvent être nommés *Caesar* ou *Augustus* que si l'un des quatre fils de Constantin (Crispus, Constantin II, Constance II et Constant) est *Primus* ou *Secondus Augustus*. Ils doivent forcément être contrôlés par un joueur qui compte dans ses rangs au moins un des fils de Constantin.

### **3.5.2 Succession**

#### **Succession du Primus Augustus en cas d'Usurpation réussie**

Lorsque le *Primus Augustus* meurt suite à une usurpation réussie (voir 3.6.4), l'*Usurpateur* devient *Primus Augustus* et les deux joueurs changent de camp (voir 5.).

#### **Succession du Primus Augustus en cas de « mort naturelle »**

Lorsque le *Primus Augustus* vient à mourir autrement qu'au combat contre un *Usurpateur* (sur jet de dé sur la **Table d'entrée et de mort des chefs**, assassinat ou bataille autre que contre un usurpateur), son successeur est désigné de la manière suivante :

1/ Si le joueur PRIMUS dispose d'un autre *Augustus*, celui-ci devient automatiquement *Primus Augustus*. Ses *Caesar* éventuels demeurent *Caesar* ;

2/ Si le joueur PRIMUS ne dispose pas d'un autre *Augustus* mais possède un seul *Caesar*, celui-ci promu *Primus Augustus*

3/ Si le joueur PRIMUS ne dispose pas d'un autre *Augustus* en titre mais possède deux *Caesar*, les deux *Caesar* sont promus *Augustus* et le *Caesar* de plus haute CC devient *Primus Augustus* (plus haute VS en cas d'égalité, puis plus haut BC s'il y a de nouveau égalité) ;

4/ Si le joueur PRIMUS ne dispose pas d'un autre *Augustus* ni d'aucun *Caesar*, mais que le joueur SECONDUS dispose d'un *Secundus Augustus*, celui-ci devient *Primus Augustus* et les deux joueurs changent de camp (voir 5.) ;

5/ S'il n'y a pas de *Secundus Augustus* dans le camp SECONDUS, ni d'autres *Augustus* ou *Caesar* dans le camp PRIMUS, les deux joueurs choisissent chacun un général de leur camp présent sur la carte. Le joueur PRIMUS effectue son choix en premier. Le général choisi par le joueur PRIMUS reçoit un marqueur *Primus Augustus*, le général choisi par le SECONDUS reçoit un marqueur *Usurpateur* (voir **3.6 Usurpation** pour le déroulement de l'usurpation).

#### **Succession du Secundus Augustus**

Lorsque le *Secundus Augustus* vient à mourir, quelles qu'en soient les circonstances, son successeur est désigné de la manière suivante :

1/ Si le joueur SECONDUS dispose d'un autre *Augustus*, celui-ci devient automatiquement *Secundus Augustus*. Ses *Caesar* éventuels demeurent *Caesar* ;

2/ Si le joueur SECONDUS ne dispose pas d'un autre *Augustus* mais possède un seul *Caesar*, celui-ci promu *Secundus Augustus*

3/ Si le joueur SECONDUS ne dispose pas d'un autre *Augustus* en titre mais possède deux *Caesar*, les deux *Caesar* sont promus *Augustus* et le *Caesar* de plus haute CC devient *Secundus Augustus* (plus haute VS en cas d'égalité, puis plus haut BC s'il y a de nouveau égalité) ;

4/ Si le joueur SECONDUS ne dispose pas d'autres *Augustus* ni d'aucun *Caesar*, il choisit un général de son camp présent sur la carte qui reçoit un marqueur *Usurpateur* (voir **3.6**). Tous les autres chefs du SECONDUS effectuent immédiatement un test de fidélité quelque soit la zone dans laquelle ils se trouvent : le joueur lance un 1d6 par chef, si le résultat est supérieur ou égal à la CP du chef en question, celui-ci passe dans le camp du PRIMUS avec toutes les unités de combat présentes dans sa zone (retourner les pions chefs sur leur recto). Si le résultat est inférieur à la CP ils demeurent avec leurs unités dans le camp SECONDUS.

*Note* : On voit ici l'avantage à préparer sa succession. Mais le fait de nommer des *Augustus* et des *Caesar* peut avoir aussi des conséquences dangereuses, car ils peuvent se révéler prompts à l'usurpation (Voir **3.6**) !

#### **3.5.3 Protectores Domestici**

Le joueur *Primus* et le joueur *Secundus* possèdent chacun un marqueur *Protectores Domestici* représentant les gardes du corps de l'*Augustus*. Ces marqueurs sont attribués à un *Augustus* (*Primus* et *Secundus* inclus) ou un *Caesar*, et un seul de chaque camp (placer le marqueur *Protectores Domestici* entre le pion chef et le marqueur *Augustus* ou *Caesar*). Il procure à ce chef et, à lui seul, un avantage contre les tentatives d'assassinat (voir **6.3**). Il peut être ré-attribué à un autre *Augustus* ou *Caesar*, où qu'il soit sur la carte, lors de chaque phase F. du tour de jeu (déplacer le marqueur). Si le titulaire du marqueur *Protectores Domestici* meurt, le marqueur n'est ré-attribué que lors de la phase F. suivante.

#### **3.5.4 Guerre impériale**

Les joueurs PRIMUS et SECONDUS peuvent engager des opérations militaires entre leurs forces romaines respectives, pour gagner le contrôle de nouveaux diocèses et capitales impériales, ou pour tenter d'éliminer les unités et les chefs romains du camp adverse.

Ces guerres impériales se différencient des guerres civiles (voir **3.6.3**) par le fait qu'elles peuvent être « limitées » - les batailles ne donnent pas forcément lieu à la mort des *Augustus* (voir **8.5.2**) – et qu'elles peuvent être conduite par n'importe quel chef (sans qu'il soit *Caesar* ou *Augustus*).

La conquête des diocèses contenant des capitales impériales est très important au regard du jeu. Si un joueur en perdant le contrôle d'une capitale impériale (vérification en phase F.) se

retrouve avec plus d'*Augustus* et de *Caesar* que de capitales impériales, il devra ajuster ce nombre en sacrifiant un ou plusieurs de ses *Caesar* (en priorité) ou un de ses *Augustus*. Ce dernier est alors considéré comme mort retiré définitivement du jeu

*Note de conception* : cela correspond historiquement à une disgrâce, un exil, voire une élimination physique, comme cela fut souvent le cas (Licinius a par exemple sacrifié ses *Caesar* Bassianus et Martinianus)

*Exemple* : Le PRIMUS possède un *Augustus* et deux *Caesar*. Lors de la phase F. il ne contrôle plus que deux diocèses contenant des capitales impériales. Le PRIMUS est alors obligé de sacrifier un de ses deux *Caesar* qui est définitivement retiré du jeu.

*Exception* : le *Primus Augustus* et le *Secundus Augustus* ne peuvent jamais faire l'objet d'un « sacrifice », même si les joueurs PRIMUS ou SECONDUS ne contrôlent plus une seule capitale impériale.

## **3.6 Usurpation et guerre civile**

### **3.6.1 Usurpateur**

Un *Usurpateur* est un chef quelconque d'un des deux camps, choisit par l'autre camp pour tenter une usurpation et mener une guerre civile. Il reçoit un marqueur *Usurpateur* de la couleur de son camp en guise d'identification. Il ne peut jamais y avoir plus de quatre usurpateurs en même temps (deux de chaque camp).

### **3.6.2 Validation d'une usurpation**

La tentative d'usurpation doit d'abord être validée. Cette tentative peut survenir dans deux cas de figure différents, lors des phases D ou E du tour de jeu :

- Succession du *Primus Augustus* (cas 5/) ou du *Secundus Augustus* (cas 4/). Dans ces deux cas, l'usurpation est automatiquement validée par le placement du marqueur sur le chef sélectionné ;
- Utilisation d'un des *stratagèmes* d'usurpation. Le joueur qui utilise le stratagème choisit un chef romain du camp adverse. Ce chef ne doit pas se situer dans la même zone qu'un chef de statut supérieur : si c'est un simple chef, il ne doit pas être dans la zone d'un *Caesar* ou d'un *Augustus*, si c'est un *Caesar* dans celle d'un *Augustus* et si c'est un *Augustus*, dans celle du *Primus* ou du *Secundus Augustus*. Dans ce cas, la validation de l'usurpation est soumise un aléa, décrit dans la description du *stratagème* utilisé (voir **6.1** et **6.2**).

Une fois l'usurpation validée, le pion du chef qui l'a tenté est retourné sur son verso et reçoit un marqueur *Usurpateur* (retirer le marqueur *Augustus* ou *Caesar*, si le chef portait ce titre, retourner le pion chef, s'il change de camp du fait de la validation de l'usurpation). Si la tentative d'usurpation 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. *Note de conception* : la validation correspond en fait à la proclamation publique de l'usurpation. La manquer revient à ne pas la déclarer, et pour cette raison, le chef ne risque pas sa vie. Par contre une fois l'usurpation validée, il est désormais dos au mur et devra « vaincre ou mourir ».

### **3.6.3 Guerre civile**

Une fois l'usurpation validée, le joueur en charge de l'*Usurpateur* peut se lancer dans une guerre civile, en tentant d'attacher des chefs et des unités de combat à sa cause.

*Procédure* :

A/ Toutes les unités de combats et les chefs se trouvant dans la même zone que l'usurpateur changent immédiatement de camp. Les pions chefs sont retournés sur leur autre face (changement de camp) et reçoivent un marqueur *Guerre Civile*, les unités de combats placées sous l'un d'eux demeurent sous leur contrôle ;

B/ L'*Usurpateur* jette un dé 1d6 pour chaque autre chef présent dans le Diocèse dans lequel il se trouve pour tester sa fidélité. Si le résultat est supérieur ou égal à la CP du chef en question, celui-ci passe dans le camp de l'usurpateur avec toutes les unités de combat présentes dans sa zone, est retourné sur son autre face et reçoit un marqueur *Guerre Civile*. Sinon, il reste fidèle à son propriétaire. On ne teste pas la fidélité d'un *Caesar* ou un *Augustus*. Ils demeurent automatiquement fidèles au camp auquel ils appartiennent, avec toutes les unités de combats de leur zone ;

C/ L'*Usurpateur* choisit un Diocèse possédant au moins une zone adjacente avec le Diocèse dans lequel il se trouve. *Remarque* : Un diocèse peut être adjacent à un autre via un détroit. Britanniae est par exemple adjacent à Galliae.

Il jette alors 1d10. Si le résultat est strictement inférieur à la CP de l'*Usurpateur*, il peut ensuite procéder comme en B/, avec tous les chefs présents dans ce Diocèse. Si un *Augustus* se trouve dans le Diocèse choisit, le jet de dé se fait avec un modificateur de +2. Si c'est un *Caesar*, le modificateur est de +1 (les deux modificateurs ne sont pas cumulables) ;

D/ Dès que l'*Usurpateur*, entre dans une zone où se trouve une ou plusieurs unités de combat romaines adverses et sans chef, il peut tenter de les rallier à sa cause. Pendant sa phase de mouvement (E1.), il jette 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal à sa CP, ou à la meilleure CP des chefs possédant un marqueur *Guerre Civile*, présents dans la zone (s'il n'est pas là en personne), l'unité (ou la pile) change de camp et est placée sous un pion d'un des chefs de l'usurpation présents dans la zone. Le mouvement peut être poursuivi, dans la limite des PM disponibles, avec la possibilité d'emmener l'unité fraîchement ralliée. Sinon, le mouvement s'arrête et l'*Usurpateur* ou le chef *Guerre Civile* doit combattre l'unité (ou la pile), au cours de la phase E.2, car elle reste fidèle à son propriétaire.

Si l'*Usurpateur* ou un des chefs possédant un marqueur *Guerre Civile* entre dans une zone où se trouvent des unités romaines de leur camp mais sans chef, ils n'ont pas à les combattre et peuvent éventuellement les emmener ultérieurement avec eux.

*Remarque 1* : Les phases B et C ne sont effectuées qu'une seule fois, au début de l'usurpation. Pour les phases B et C de la procédure, s'il y a plusieurs chefs dans une même zone, pour qui la fidélité doit être testée, on n'effectue le test que pour celui de plus haute CP (ou un de ceux de plus haute CP, tiré au sort, s'il y en a plusieurs). S'il rallie l'usurpation, tous les autres chefs et unités de combat de la zone le suivent.

*Remarque 2* : Les *Usurpateurs*, les chefs avec un marqueur *Guerre Civile* et leurs unités ne peuvent pas s'empiler dans la même zone que des chefs romains du même camp, ni cumuler leurs forces avec eux dans une même bataille. Ils peuvent par contre traverser une telle zone sans s'y arrêter.

*Exemple* : Galère est le *Primus Augustus*, Constantin le *Secundus Augustus*. Le joueur SECONDUS lance une usurpation contre le PRIMUS, via un stratagème et avec le *Caesar* Maximin Daïa. Constantin ne pourra jamais être empilé dans une zone où se trouve Maximin Daïa ni cumuler ses forces avec lui ou des chefs ralliés à l'usurpation (marqueur *Guerre Civile*), bien qu'ils soient contrôlés par le même joueur.

### 3.6.4 Réussite ou échec de l'usurpation

Une usurpation est réussie si :

A/ Un *Augustus* du camp adverse est vaincu dans une bataille à laquelle il participe directement (voir 8.5.2) ;

B/ Un *Augustus* du camp adverse est assassiné alors qu'une guerre civile est en cours.

*Note* : S'il y a deux *Augustus* (dont un sera forcément le *Primus* ou le *Secundus Augustus*) dans le camp adverse de celui de l'*Usurpateur*, les conditions A/ et B/ ne sont suffisantes que si les deux *Augustus* sont vaincus, ou si les deux *Augustus* sont assassinés.

*Conséquences* :

- Si l'usurpation est réussie contre le joueur PRIMUS, le chef *Usurpateur* devient *Primus Augustus* (échanger les marqueurs) et les deux joueurs échangent leur camp lors de la phase F. du tour (voir 5.) ;
- Si l'usurpation est réussie contre le joueur SECONDUS, le chef *Usurpateur* devient *Augustus* du camp PRIMUS (*Caesar*, si le PRIMUS possède déjà deux *Augustus*, chef normal s'il a déjà également deux *Caesar*). Une usurpation contre le SECONDUS n'a pas d'autres effets que de générer une succession du *Secundus Augustus* (voir 3.5.2).

*Echec de l'usurpation* :

- Lorsque l'*Usurpateur* est tué (bataille, assassinat ...), tous les autres chefs ralliés à l'usurpation ainsi que les unités de combats sous leur contrôle « rentrent dans le rang » et redeviennent fidèles à leur joueur d'origine.

### 3.6.5 Double usurpation

Si un joueur en charge des ennemis de Rome parvient à un moment quelconque à valider simultanément deux tentatives d'usurpation (c'est le nombre maximum autorisé par camp), chacun des deux *Usurpateurs* peut tenter de se rallier des chefs et des unités de combat, comme décrit ci-dessus en 3.6.3 **Guerre civile**.

Il n'est pas possible de valider simultanément deux usurpations dans un même Diocèse. Un joueur doit choisir les chefs qui les tentent dans deux diocèses non adjacents. Les deux *Usurpateurs* ne peuvent pas choisir un même Diocèse, comme Diocèse adjacent pour l'extension de l'usurpation. *Exemple* : En le PRIMUS parvient à valider l'usurpation d'Alexander dans le Diocèse Hispaniae et de Maxence le Diocèse Italia. Alexander tente d'étendre l'usurpation à Viennensis en vertu du C/ de la procédure de Guerre civile. Maxence ne peut plus en faire autant, une seconde fois. Les deux *Usurpateurs* peuvent combattre ensemble, s'échanger des unités de combats ou s'empiler dans la même zone, s'ils appartiennent au même joueur.

*Lors de la réussite éventuelle d'une double usurpation :*

- Si elle est dirigée contre le PRIMUS, c'est l'*Usurpateur* de plus grande CP qui devient *Primus Augustus*. En cas d'égalité, le joueur choisit. L'*usurpateur* qui ne devient pas *Augustus* « rentre dans le rang » et redevient un chef comme les autres, fidèle au nouvel *Primus Augustus* (enlever son marqueur *Usurpateur*), avec toutes ses unités ;
- **Si elle est dirigée contre le SECONDUS** c'est l'*Usurpateur* de plus grande CP qui devient *Augustus* du PRIMUS. En cas d'égalité, le joueur choisit. L'*usurpateur* qui ne devient pas *Augustus* « rentre dans le rang » et redevient un chef comme les autres, fidèle au PRIMUS (enlever son marqueur *Usurpateur*) avec toutes ses unités. On applique également toutes les conséquences et contraintes listées pour une usurpation réussie contre le SECONDUS (voir 3.6.4) ;
- Une double usurpation n'échoue que lorsque que les deux *Usurpateurs* sont tués.

### 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 à la succession d'un *Primus Augustus* (voir 3.5.2) ou à une Usurpation (voir 3.6.4). On retourne alors leurs pions.

Les autres impacts d'un changement de camp sont listés en 5.

#### 3.7.2 Contrôle des unités de combat

Les unités de combats romaines empilés avec un chef sont contrôlées par le camp auquel appartient ce chef.

Les unités de combats romaines sans chefs appartiennent au camp qui contrôle le diocèse dans lesquelles elles se trouvent (voir instructions de départ de chaque scénario).

#### 3.7.3 Contrôle des diocèses

Le contrôle initial des diocèses est listé dans les instructions de départ de chaque scénario. Il peut ensuite changer au cours de la partie. Il est indiqué en plaçant un marqueur PRIMUS ou SECONDUS dans sa zone n°1. Il est vérifié au cours de chaque phase F du tour de jeu et reste ensuite valable pour le tour de jeu complet.

Pour obtenir le contrôle d'un diocèse appartenant au camp adverse, il faut occuper en fin de tour avec au moins un chef et une unité :

- La zone comprenant une capitale impériale, pour les six diocèses en comptant une ;
- La zone comprenant la ville, pour les diocèses ne comptant qu'une ville ;
- Les deux zones comprenant une ville pour les diocèses en comptant deux (si une seule des deux zone est occupée, le diocèse demeure sous contrôle du camp auquel il appartenant au début du tour).

**Note :** Les unités non-romaines ne sont pas prises en compte pour la vérification du contrôle des diocèses.

## 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* : Burgondi), et en **Peuples Majeurs**, qui possèdent au moins un chef (*Exemple* : Franci).

Chaque Peuple possède une ou plusieurs zones d'origine (zones de la carte dans lesquelles figure leur nom), à l'extérieur de l'empire.

*Exception* : Les Ostrogothi sont un Peuple Mineur, mais si à un moment quelconque du jeu ils entrent en guerre contre Rome et que les Visigothi sont également en guerre contre Rome, ils sont agrégés à ceux-ci pour composer un seul et unique peuple Gothi au regard des règles (ils partagent leurs chefs, et ne peuvent être pacifiés qu'ensemble, comme s'ils n'étaient qu'un seul peuple).

## **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 chef ayant réellement existés pendant cette période. Pour simplifier (et ne pas multiplier inutilement le nombre des pions, ils demeurent en jeu tout au long de la partie. *Note de conception* : Donner un pion par chef Franc ou Goths historique aurait été à la fois laborieux et compliqué (problème de sources). Ce sont les noms des chefs les plus importants sur la période qui ont été retenus de manière « générique ».

S'ils sont éliminés, à la suite d'une bataille ou d'un assassinat, ils reviennent en jeu lors de la phase C. du tour de jeu suivant, empilés sur n'importe laquelle des unités de combat de leur Peuple.

*Exception* : Hormoz II, Sapor II et Ardashir II, rois Persae, entrent et sont retirés du jeu à date fixe :

- Hormoz II : Entre en jeu 305, est retiré en phase F. de 309 ;
- Sapor II : Entre en jeu 320 et n'est pas retiré du jeu ;
- Ardashir II : Entre en jeu en 355 et n'est pas retiré du jeu.

S'ils sont éliminés pour une raison quelconque avant la date fixée ci-dessus, ils reviennent en jeu lors de la phase C. suivante, jusqu'à ce que l'on atteigne la date normale de leur élimination. Entre 310 et 319, il n'y a donc pas de pion chef Persae nominatif en jeu. A partir de 355 il y en aura deux.

*Note historique* : *Hormoz II a régné de 302 à 309, Sapor II de 309 à 379 et Ardashir II de 379 à 383. La liste des souverains est ici plus simple que chez les peuples germains...*

### **4.2.2 Entrée en guerre**

L'entrée en guerre 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 l'empire romain. 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 entrent en guerre sont immédiatement déployées dans leur zone d'origine. Les chefs des Peuples Majeurs qui entrent en guerre de cette manière sont retournés sur leur face normale. Les unités de combat de Peuples mineurs et majeurs en guerre peuvent pénétrer dans l'empire romain uniquement par un diocèse portant la même couleur que leur bandeau.

### **4.2.3 Placement**

Les unités de combat des Peuples Mineurs ne sont placées sur la carte que lorsque qu'ils entrent en guerre contre Rome, les unités de combat et les chefs des Peuples Majeurs sont déployés en permanence sur la carte mais ne peuvent quitter leurs zones d'origines que lorsqu'ils entrent en guerre contre Rome.

### **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 trois catégories suivantes :

- 1/ Romains et Thraco-Phrygiens
- 2/ Peuples occidentaux (Celtes, Germains)
- 3/ Peuples orientaux ou méridionaux (Iraniens, Hamites-Sémites)

*Exemple* : Il est possible d'empiler dans la même zone des pions Franci et Alemanni. Il n'est pas possible d'empiler des Persae et des Visigothi.

*Contrainte* : Même si les contraintes d'empilement le permettent, ils n'est pas possible d'empiler dans la même zone des unités de peuples non romains qui ne sont pas contrôlés par le même joueur (voir **4.4**)

## **4.3 Mouvements**

- 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 celle-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 Persae ne peut se déplacer qu'avec des unités de combats Persae, il ne peut déplacer des unités de combat Iberia. Il ne faut pas confondre un Peuple, identifié par son nom, avec une Nationalité, repérée par une couleur.
- 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 là où leurs zones d'origine (zones portant le nom de leur Peuple), que si leur Peuple est 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 en guerre contre Rome.  
*Exemple* : Les Quades ne peuvent pénétrer dans la zone Marcomanni, sauf si les Marcomanni sont en guerre contre Rome.  
Elles peuvent par contre pénétrer dans les zones qui ne portent le nom d'aucun Peuple.  
*Exemple* : L'unité Mauri peut pénétrer dans la zone située immédiatement à l'ouest de sa zone d'origine.
- Les unités de combat et les chefs non romains ne peuvent pénétrer dans l'empire romain que par une zone du Diocèse correspondant à leurs bandeaux de couleur (voir **1.3.1**).  
*Exemple* : Les Alemanni ne peuvent pénétrer dans l'empire romain que par une zone de Galliae.  
Une fois entrées dans l'empire romain, ces mêmes unités et chefs peuvent se déplacer vers des zones d'autres diocèses que celui correspondant à leur bandeau ;
- Les unités de combat et les chefs non romains ne peuvent pas pénétrer dans une zone distante de plus de 5 zones de l'une de leur zone d'origine. En cas de recul obligatoire hors de cette limite, ils sont éliminés ;
- Les chefs non romains ne peuvent se déplacer seuls, c'est à dire sans au moins une unité de combat les accompagnant, à l'intérieur de l'empire romain.

## **4.4 Contrôle**

### **4.4.1 Contrôles des peuples non romains**

Il est valable pour un tour entier et est vérifié en phase F. de chaque tour pour le tour suivant.

Le joueur PRIMUS contrôle les unités de combats de tous les Peuples non romains, avec leurs chefs, dont le bandeau porte la couleur des diocèses contrôlés par le *Secondus*.

Le joueur SECONDUS contrôle les unités de combats de tous les Peuples non romains, avec leurs chefs, dont le bandeau porte la couleur des diocèses contrôlés par le PRIMUS.

Le contrôle des peuples non romains est repéré par déduction en fonction du marqueur de contrôle figurant dans la zone 1 de chaque diocèse.

Les unités d'un peuple non romain ne peuvent être utilisées que pour combattre des unités romaines du camp adverse. Elles ne peuvent pas combattre des unités non romaines du camp adverse (voir exception de l'Armenia en **4.4.2**).

*Exemple* : Le PRIMUS contrôle Galliae. Si les Franci entrent en guerre ils seront donc contrôlés par le SECONDUS. Les Franci ne pourront combattre que les unités romaines du PRIMUS.

### **4.4.2 L'Armenia**

L'Armenia est seul Peuple non-romain allié de Rome. Ses unités peuvent être utilisées pour combattre des unités romaines ou non romaines du camp adverse.

L'Armenia ne peut jamais entrer en guerre contre Rome en vertu des règles de **4.2.2**.

Les unités de combat Armenia sont déployées (en permanence) sur la carte. Elles sont contrôlées par le camp qui contrôle le diocèse Oriens et peuvent être commandées par ses chefs. Elles peuvent être déployées dans la même zone que des unités romaines (sans contraintes). Des unités romaines peuvent pénétrer en Armenia sans contraintes autres que celles énoncées en **3.2**.

Les unités Armenia ne peuvent pas quitter la zone Armenia, sauf si les Peuples Iberia ou Persiae sont en guerre contre Rome. Dans ce cas elles peuvent se déplacer vers une zone adjacente à l'Armenia.

Si les unités de combat Armenia doivent reculer à la suite d'un combat, vers une zone qui leur est interdite (non adjacente à l'Armenia), elles sont automatiquement éliminées. Les unités Armenia éliminées, quelle qu'en soit la raison, reviennent en jeu au cours des Ajustements (voir 9.), sauf si des unités Persae occupent la zone Armenia.

## 5. Changement de rôle

Il se produit en phase F, dans le cas où la succession du *Primus Augustus* échoie au camp SECONDUS (voir 3.5.2) ou en cas d'usurpation réussie contre le *Primus Augustus* (voir 3.6.4) :

### Procédure

- Le joueur PRIMUS devient SECONDUS et vice-versa ;
- Le successeur désigné ou l'*Usurpateur* qui a réussi son usurpation devient *Primus Augustus* (on lui attribue le marqueur *Primus Augustus*) et est retourné sur son recto ;
- Tous les chefs romains de l'ancien SECONDUS sont retournés sur leur recto, pour indiquer qu'ils sont désormais dans le camp du nouveau PRIMUS ;
- Les *Caesar* et les chefs de l'ancien joueur PRIMUS, sont retournés sur leur verso, pour indiquer qu'ils sont désormais dans le camp du nouveau SECONDUS. Parmi eux le *Caesar* de plus haute CC (plus haute VS en cas d'égalité, puis plus haut BC s'il y a de nouveau égalité) devient *Secundus Augustus* (on lui attribue le marqueur *Secundus Augustus*) ;
- En cas d'usurpation réussie contre le PRIMUS, tous les chefs portant un marqueur *Guerre Civile* sont retournés sur leur recto, pour indiquer qu'ils sont désormais dans le camp du nouveau PRIMUS ;
- Tous les marqueurs de contrôle des diocèses sont également retournés, pour concrétiser l'échange des rôles ;
- Le contrôle des unités de combat romaines non-empilées avec des chefs et des unités de combats non romaines et leurs chefs est attribué en fonction de la nouvelle répartition des marqueurs de contrôle des diocèses ;
- Les PV des deux camps sont échangés sur le compteur. (*Exemple* : PRIMUS a 32 PV et SECONDUS 24 PV lorsque que l'échange de rôle survient. Après échange, PRIMUS a 24 PV et SECONDUS 32 PV).

## 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. Les *stratagèmes* PRIMUS (voir 6.1) ne peuvent être utilisés que par le joueur PRIMUS et les *stratagèmes* SECONDUS (voir 6.2) que par le joueur SECONDUS. Les stratagèmes mixtes (voir 6.3) sont utilisables par les deux joueurs.

Les *stratagèmes* sont remis dans le bol dès qu'ils sont joués, ou lors de la phase F s'ils ne sont pas utilisables : Le PRIMUS remet en jeu les stratagèmes uniquement utilisables par le SECONDUS et vice-versa).

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 jour n'a pas le droit de conserver plus de 5 stratagèmes en réserve. Il doit se défausser en Phase F. pour respecter cette limite.

Les *stratagèmes* sont listés exhaustivement ci-dessous. La lettre entre parenthèse indique la phase au cours 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.

### 6.1 - Stratagèmes PRIMUS

*Usurpation d'un Augustus SECONDUS (C)* : Jouable si le SECONDUS possède deux *Augustus*. Le joueur PRIMUS peut tenter une usurpation en utilisant l'*Augustus* adverse qui n'est pas le *Secundus Augustus*. Il jette 1d6 et l'usurpation n'est validée que si le résultat est inférieur ou égal à la CP de l'*Augustus* désigné pour tenter l'usurpation. On procède ensuite

immédiatement comme indiqué en **3.6.3**, mais avec un bonus de 2 au dé pour tous les tests effectués dans les phases B/, C/ et D/ de la procédure.

*Usurpation d'un Caesar SECONDUS (C)* : Jouable si le SECONDUS possède deux *Caesar*. Le joueur PRIMUS peut tenter une usurpation en utilisant le *Caesar* de son choix. Il jette 1d6 et l'usurpation n'est validée que si le résultat est inférieur ou égal à la CP du *Caesar* désigné pour tenter l'usurpation. On procède ensuite immédiatement comme indiqué en **3.6.3**, mais avec un bonus de 1 au dé pour tous les tests effectués dans les phases B/, C/ et D/ de la procédure.

*Usurpation SECONDUS (C)* : Le joueur PRIMUS peut tenter une usurpation en utilisant un chef romain du SECONDUS son choix, mais qui n'est ni *Augustus* ni *Caesar*. Il jette 1d6 et l'usurpation n'est validée que si le résultat est inférieur ou égal à la CP du chef désigné pour tenter l'usurpation. On procède ensuite immédiatement comme indiqué en **3.6.3**.

## **6.2 - Stratagèmes SECONDUS**

*Usurpation d'un Augustus PRIMUS (C)* : Jouable si le PRIMUS possède deux *Augustus*. Le joueur SECONDUS peut tenter une usurpation en utilisant l'*Augustus* adverse qui n'est pas le *Primus Augustus*. Il jette 1d6 et l'usurpation n'est validée que si le résultat est inférieur ou égal à la CP de l'*Augustus* désigné pour tenter l'usurpation. On procède ensuite immédiatement comme indiqué en **3.6.3**, mais avec un bonus de 2 au dé pour tous les tests effectués dans les phases B/, C/ et D/ de la procédure.

*Usurpation d'un Caesar PRIMUS (C)* : Jouable si le PRIMUS possède deux *Caesar*. Le joueur SECONDUS peut tenter une usurpation en utilisant le *Caesar* de son choix. Il jette 1d6 et l'usurpation n'est validée que si le résultat est inférieur ou égal à la CP du *Caesar* désigné pour tenter l'usurpation. On procède ensuite immédiatement comme indiqué en **3.6.3**, mais avec un bonus de 1 au dé pour tous les tests effectués dans les phases B/, C/ et D/ de la procédure.

*Usurpation PRIMUS (C)* : Le joueur SECONDUS peut tenter une usurpation en utilisant un chef romain du PRIMUS son choix, mais qui n'est ni *Augustus* ni *Caesar*. Il jette 1d6 et l'usurpation n'est validée que si le résultat est inférieur ou égal à la CP du chef désigné pour tenter l'usurpation. On procède ensuite immédiatement comme indiqué en **3.6.3**.

## **6.3 - Stratagèmes mixtes**

*Initiative (B)* : Permet d'inverser le résultat du jet de dé d'initiative à son profit.

*Fuite opportune (E)* : 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.

*Assassinat (E)* : Ce stratagème permet de tenter un assassinat contre n'importe quel chef romain ennemi (sauf un Dux). Lancer 1d10. Si le résultat est de 8 ou 9, le chef ennemi est tué et retiré du jeu. Un chef empilé avec le marqueur *Corporis Custodes* bénéficie d'un -1 au résultat du dé.

*Foyer de peste (E)* : Ce stratagème est placé par son possesseur sur n'importe quelle zone de la carte. 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 avec le lancé d'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 subit le même sort que ceux qui s'y trouvaient déjà. Le stratagème Peste est retiré de la carte à la fin de la phase E., avant la phase F.

*Épidémie de peste (E)* : Idem. Mais toutes les zones voisines à la zone où est placé le marqueur sont aussi infestées. Dans ces zones adjacentes à celle du foyer de peste (où se trouve le marqueur), les unités de combat déjà affaiblies le demeurent, elles ne sont pas éliminées. Par contre, les chefs doivent tester leur survie comme s'ils étaient dans la zone du foyer de peste.

*Désertion (E)* : Ce stratagème est utilisable contre des unités romaines ou contre des unités de combat *Persae* seulement. Le marqueur est placé dans une zone où se trouvent des unités romaines ou *Persae*, toutes les unités de combat du joueur adverse présentes dans la zone sont immédiatement affaiblies, celles qui le sont déjà sont éliminées.

*Abandon (E)* : Ce stratagème est utilisable contre un diocèse en entier. Le marqueur est placé sur une zone quelconque du diocèse. L'unité *ripenses* et la ou les unités *pseudo-comitatenses*

de ce diocèse (même bandeau de couleur sont immédiatement éliminées (à condition de se trouver dans une des zones du diocèse). Toutes les unités *pseudo-comitatenses* originaires d'un autre diocèse (autre bandeau de couleur), mais présentes dans le diocèse frappé d'abandon sont affaiblies (éliminées si déjà affaiblies). Les unités de *comitatenses* ne sont pas affectées par ce stratagème.

*In hoc signo vinces (E)* : Ce stratagème est utilisable lors de la résolution des combats entre romains ennemis ou entre romains et non romains. Le joueur qui l'utilise doit disposer pour la bataille en question d'un chef qui soit *Caesar*, *Augustus* ou *Usurpateur* et que ce chef soit chrétien (croix sur le pion). La force adverse ne doit à l'inverse pas disposer d'un *Caesar*, *Augustus* ou *Usurpateur* qui soit chrétien. 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. *Note de conception* : Cette règle ne cherche pas à faire croire que les Chrétiens bénéficiaient seuls de l'appui divin, quoique... C'est tout simplement un fait : les empereurs chrétiens ont systématiquement remporté les batailles les opposant aux empereurs païens au cours du IV<sup>e</sup> siècle !

*Sol invictus (E)* : Ce stratagème est identique à *In hoc signo vinces* à la nuance près que pour l'utiliser il faut disposer pour la bataille en question d'un chef qui soit *Caesar*, *Augustus* ou *Usurpateur* et que ce chef soit partisan du culte solaire (soleil sur le pion). La force adverse ne doit à l'inverse pas disposer d'un *Caesar*, *Augustus* ou *Usurpateur* qui soit chrétien (croix sur le pion). Elle peut par contre disposer également d'un *Caesar*, *Augustus* ou *Usurpateur* qui porte lui aussi un soleil.

*Roma Victor (E)* : Jouable avant le jet de dé de résolution d'une bataille (il le remplace), 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 de Bataille** (en prenant en compte les modificateurs de colonne). Si le joueur en charge des unités non romaines joue pour la même bataille le stratagème *Furor Germanicus*, les deux stratagèmes s'annulent, et l'on jette normalement le dé. Ce stratagème ne peut pas être joué dans le cadre d'une bataille opposant uniquement des unités romaines des deux camps adverses.

*Furor Germanicus (E)* : Jouable avant le jet de dé de résolution (il le remplace), d'une bataille à laquelle participe au moins une unité d'un peuple de nationalité germanique 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 de Bataille**. Si le joueur en charge des unités romaines joue pour la même bataille le stratagème *Roma Victor*, les deux stratagèmes s'annulent, et l'on jette normalement le dé.

*La flèche du Parthe (E)* : Jouable après n'importe quelle bataille, et l'application de ses résultats, dans laquelle une unité de combat Persae a été impliquée. Il permet au joueur, quel que soit le résultat de la bataille, d'éliminer l'unité romaine de son choix.

*Coup d'état perse (E)* : Ce stratagème ne peut pas être joué entre 310 et 319. Lorsqu'il est joué, ce stratagème est placé dans la zone de Ctésiphon, Le joueur qui contrôle les Persae doit venir dans la zone de Ctésiphon avec un roi Persae (chef avec nom) et trois unités de combat pour pouvoir l'enlever (automatiquement). Le joueur qui ne contrôle pas les Persae marque 3 PV lors de chaque phase F. de jeu, au cours de laquelle ce stratagème est déployé dans la zone de Ctésiphon.

*Soulèvement d'un Peuple mineur (C)* : 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**. Rien n'interdit de soulever un peuple qui sera contrôlé par le camp adverse (sauf la logique...mais ce n'est pas interdit ! Idem pour les quatre stratagèmes suivants).

*Soulèvement de deux Peuples mineurs (C)* : Idem, avec deux Peuples mineurs.

*Soulèvement de trois Peuples mineurs (C)* : Idem, avec trois Peuples mineurs.

*Soulèvement d'un Peuple majeur (C)* : Idem, avec un Peuple majeur.

*Soulèvement de trois Peuples majeurs (C)* : Idem, avec trois Peuples majeurs. 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.

*Pacification d'un Peuple mineur (E)* : Ce stratagème permet de pacifier immédiatement un Peuple mineur (au choix du joueur). Les unités de ce Peuple sont instantanément retirées du

jeu. Cette pacification, par la diplomatie, n'entraîne pas de paix obligatoire de 5 ans avec Rome pour ce Peuple, lors des ajustements de la phase F. (voir 9.4).

*Pacification de deux Peuples mineurs (E)* : Idem avec 2 Peuples mineurs. Il peut être utilisé pour n'en pacifier qu'un seul.

*Pacification de trois Peuples mineurs (E)* : Idem avec 3 Peuples mineurs. Il peut être utilisé pour n'en pacifier qu'un ou deux.

*Pacification d'un Peuple majeur (E)* : 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 l'empire), dans ses zones d'origine. Cette pacification, par la diplomatie, n'entraîne pas de paix obligatoire de ce Peuple avec Rome, lors des ajustements de la phase F. (voir 9.4).

*Pacification d'une Nationalité (E)* : 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...)

*Pax Romana (E)* : 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.

*Persécution (E)* : Ce stratagème n'est mis en jeu que jusqu'en 340 (exclus). Il doit être placé sur une ville ou capitale des Diocèses Italia, Africa, Moesiae, Thracia, Asia, Pontica ou Oriens, si le Diocèse est contrôlé par un joueur dont au moins un Augustus ou un Caesar est partisan du culte solaire. Le joueur qui contrôle le Diocèse doit faire venir dans la zone où est placé le stratagème un chef non chrétien (soleil ou rien sur le pion) et une unité de combat pour pouvoir l'enlever automatiquement. Sinon le joueur adverse marque 3 PV lors de chaque phase F. *Note de conception* : les persécutions n'ont eu lieu que dans les provinces fortement christianisées, le stratagème symbolise le gaspillage de ressources impériales nécessaire pour mener à bien la politique anti-chrétienne de certains empereurs.

*Hérésie (E)* : Ce stratagème n'est mis en jeu qu'à partir la mort de Constantin (tour suivant). Il doit être placé sur une ville ou capitale des Diocèses Italia, Africa, Moesiae, Thracia, Asia, Pontica ou Oriens, si le Diocèse est contrôlé par un joueur dont au moins un Augustus ou un Caesar est chrétien. Le joueur qui contrôle le Diocèse doit faire venir dans la zone où est placé le stratagème un chef chrétien ou non païen (rien sur le pion) et une unité de combat pour pouvoir l'enlever automatiquement. Sinon le joueur adverse marque 3 PV lors de chaque phase F. *Note de conception* : les hérésies et autres troubles religieux étaient fréquents au IV<sup>e</sup> siècle (arianisme, donatisme...), il fallait donc souvent employer la force pour rétablir l'Orthodoxie de l'Eglise, surtout après le Concile de Nicée.

*Bagaudes (E)* : Ce stratagème doit être placé sur une zone des Diocèses Galliae, Viennensis ou Hispaniae libre d'unités de combat. Le joueur qui contrôle le Diocèse doit faire venir dans la zone où est placé le stratagème un chef et une unité de combat pour pouvoir l'enlever automatiquement. Sinon le joueur adverse marque 3 PV lors de chaque phase F. *Note de conception* : les Bagaudes étaient des paysans sans terre, des soldats déserteurs et autres révoltés déçus de l'Empire dont les bandes semèrent le désordre dans les Gaules et l'Espagne du III<sup>e</sup> au V<sup>e</sup> siècle en attaquant les villas des grands propriétaires terriens.

## 6.4 Remarques sur les stratagèmes

- Seuls les quatre *dux* romains et les chefs non-romains éliminés à la suite d'un *stratagème assassinat* ou *foyer / épidémie de peste* peuvent revenir en jeu au cours de la phase C. du tour suivant. Les chefs romains nominatifs le sont définitivement.
- Pour les stratagèmes de soulèvement, le nombre de Peuples indiqué constitue un chiffre maximum. Par exemple, s'il n'y a que deux Peuples majeurs encore en paix avec Rome et que le joueur utilise le stratagème *Soulèvement de trois Peuples majeurs*, il n'y a évidemment que deux Peuples qui pourront entrer en guerre... Le nombre de Peuples soulevé ne peut cependant pas être réduit volontairement par l'utilisateur du stratagème.

## 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 et 4.3 :

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

## 7.2 Déplacements

- Les mouvements s'effectuent d'une zone à une zone adjacente. Les zones se touchant simplement par un point d'angle sont considérées comme adjacentes.
- Le mouvement d'une zone à une autre coûte 1PM.
- Le franchissement des 4 grands fleuves (Rhenus, Danuvius, Tigris et Euphrates) coûte un PM supplémentaire.  
*Exemple* : Passer de la zone Franci à la zone Galliae 2 (Treveri) coûte 2PM. Les autres rivières (*Exemple* : Nilus) sont purement décoratives et n'ont pas d'influence sur le jeu.
- Le passage des détroits coûte 1 PM supplémentaire (voir indication sur la carte).

## 7.3 Limites liées au terrain

Il interdit de dépenser plus de 2 PM dans la même SMC, pour un mouvement se déroulant entièrement dans les zones *hors empire romain*

*Exception* : Les 7 zones orientales *hors empire romain* suivantes : Persae, Armenia et Iberia ne sont pas concernées par cette contrainte et sont considérées pour le mouvement comme des zones de l'Empire.

*Exemples* : 1. Au début de la SMC de son camp, Constance Chlore et cinq unités de combats se trouvent dans la zone de Britanniae 1 (Eburacum). Ils peuvent se déplacer de deux zones vers le Nord et doivent s'arrêter (dépense de 2 PM consécutifs en dehors de l'empire). Ils ne peuvent pas dépenser leur troisième PM pour atteindre la zone la plus septentrionale des trois zones Pictes au cours de cette SMC. Ils devront attendre la prochaine SMC de son camp pour pouvoir le faire.

2. Galère et trois unités de combats sont en zone Gepides. Au cours d'une même SMC, ils peuvent entrer en zone Vandales (1er PM), puis en zone Quades (2e PM), et enfin en zone Pannoniae 2 (3e et 4e PM, à cause du Danuvius). Comme le mouvement ne s'est pas déroulé entièrement en zones hors empire romain, la limite de 2PM au total ne s'applique pas.

# 8. Combats

## 8.1 Généralités

Les combats ont lieu lorsque des unités de combats ennemies sont situées dans la même zone. 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. L'ensemble des unités de combat et chefs d'un même camp, rassemblé dans une zone donnée, est appelée une Force. Les batailles ont lieu entre une Force attaquante et une Force en défense.

Les combats sont obligatoires, mais le défenseur peut parfois l'éviter, en évacuant la zone.

Il n'y a pas de combat naval dans *Semper Victor*. Deux flottes ennemies (et les unités qu'elles transportent éventuellement) peuvent stationner dans la même zone sans avoir à combattre. Si les unités transportées sont débarquées, il y aura par contre combat.

## 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 1d6, si le résultat est strictement inférieur à la VS du chef présent dans la zone (la meilleure des VS s'il y a plusieurs 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 et en respectant les contraintes de mouvement.

*Note* : Deux zones séparées par un détroit sont considérées comme adjacentes, y compris pour l'évasion.

Chaque chef qui réussit une évasion ne peut effectuer le mouvement d'évasion qu'avec le nombre unité que sa CC lui permet d'emmenner avec lui.

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.

*Exemple* : Une unité *ripenses* ne peut pas effectuer une évasion vers une zone située en dehors de l'empire romain ou vers une zone située en dehors de son diocèse d'origine (limite au mouvement, voir 3.2.1) ou occupée par des unités de combat Franci (limite à l'empilement).

Une unité de *pseudo-comitatenses* peut s'évader avec un *Augustus*, un *Caesar* ou un *Usurpateur* vers un autre diocèse que son diocèse d'origine ou en dehors de l'empire vers une zone d'un peuple en guerre avec Rome, mais vide d'unité (voir 3.2.1).

## 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 combats 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 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  $5/4$ . Ils consultent ensuite la **Table de Bataille**, 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 de Bataille**. Le perdant doit évacuer la zone en respectant les mêmes contraintes que pour une tentative d'évasion (voir 8.2). Si la retraite est impossible, pour quelque raison que ce soit, les unités de combats et leurs chefs sont éliminés. *Exemple* : Une unité de *ripenses* ne peut en aucun cas faire retraite hors de son diocèse d'origine et est éliminé si elle y était obligée.

### 8.4.2 Résultats

*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 *Semper Victor*, éliminer ou affaiblir une unité n'a cependant rien de définitif (Voir 9. **Ajustements**), 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.

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

1/4, 1/2, 3/4 = Affaiblir 1/2, 1/4 ou 3/4 de ses unités (en nombre d'unités, pas en nombre de PF), dans la limite du nombre d'unités de l'adversaire affaiblies ou éliminées. On arrondit toujours le nombre d'unités à affaiblir en sa faveur.

*Exemple* : L'attaquant a 6 unités de combat, le défenseur 9. Le résultat est **1/2 / A**. Toutes les unités du défenseurs son 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).

R = Pas de pertes

*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.

## **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. Les chefs non-romains peuvent cependant revenir en jeu (voir **4.2.1**).

### **8.5.2 Cas d'une bataille impliquant un Usurpateur**

Les chefs *Augustus* et *Caesar* d'un côté, *Usurpateur* de l'autre, 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 d'usurpation, un empereur ou un usurpateur ne survivait 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.

*Remarque* : cette règle ne s'applique pas pour une bataille opposant deux *Augustus* ou des *Augustus* et des *Caesar*, ou des *Caesar* entre eux. Elle n'est valable que si l'un de deux protagonistes est un *Usurpateur* (voir **3.6**)

## **8.6 Modificateurs**

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

### **8.6.1 Qualité moyenne**

Il s'agit de la QT de plusieurs unités de combats 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 QT des unités de leurs camps situées dans la zone, en arrondissant toujours à l'entier inférieur. *Exemple* : La qualité moyenne d'une force composée de l'unité RI Galliae (1), CO Cornuti (3) et CO Gentiles Seniores (4) est de 8 divisé par 3 = 2,66 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 combats 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 *Augustus*, un *Caesar* ou un *Usurpateur*. 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 *Augustus*, ni *Caesar*, ni *Usurpateur*. La CP d'une force correspond à la meilleure des CP des chefs *Augustus*, *Caesar*, ou *Usurpateur* présents dans la zone où a lieu la bataille.

## **9. Ajustements**

### **9.1 Généralités**

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 :

### **9.2 Ajustements relatifs aux flottes**

La position des deux marqueurs flottes (*classis* en latin) est vérifiée. Si les marqueurs ne sont pas revenus dans leur port d'origine, ils sont éliminés et ne reviendront en jeu qu'après 5 tours complets d'absence. Placer le marqueur sur le compteur de tour pour mémoriser son retour dans le jeu.

*Exemple* : la flotte de Cyzicus est en pleine mer lors de la phase F. du tour de jeu de l'année 318. Il est alors retiré du jeu, ainsi que les unités étant à son bord (celles-ci reviendront en jeu immédiatement, voir **Ajustement des unités de combat et des chefs romains**, mais les chefs seront définitivement éliminés). Le marqueur Flotte de Cyzicus est placé sur la case 324 du compteur de tour et reviendra en jeu comme renfort lors de la phase D. du tour de 324.

### **9.3 Ajustements des unités de combat et des chefs romains (des deux camps)**

#### **9.3.1 Ajustements liés aux unités *Limitanei***

- Les unités de *ripenses* (RI) et de *pseudo-comitatenses* (PC) qui ont été éliminées au cours du tour de jeu sont replacées sur leur face normale, dans une zone de leur diocèse d'origine libre d'unités de combat non romaines, et en respectant les contraintes de placement énoncées en 3.3.2. *Exemple* : L'unité RI et l'unité PC de Britanniae ont été éliminées. Elles sont remises en jeu sur leur face normale, au cours des ajustements. Pour respecter les contraintes de 3.3.2, la RI est placée en zone 2, la PC peut-être placée n'importe où (zone 1, 2 ou 3). Si la zone 1 de Britanniae est occupée par une unité non romaine, la RI ne peut pas revenir en jeu et doit attendre la libération de cette zone et une phase d'ajustement ultérieure ;
- Les unités de *ripenses* (RI) et de *pseudo-comitatenses* (PC) normales ou affaiblies se trouvant à l'intérieur de l'Empire restent sur place. Si elles sont affaiblies, elles sont retournées sur leur face normale si : elles se trouvent dans leur diocèse d'origine (RI pour qui c'est obligatoirement le cas, ou PC) ou dans une zone contenant une ville ou une capitale impériale (PC) et si elles ne sont pas adjacentes à une unité de combat ennemie (romaine ou non romaine) située elle aussi dans l'Empire ;
- Les unités de *pseudo-comitatenses* (PC) se trouvant en dehors de l'Empire sont éliminées et sont replacées sur leur face normale, dans une zone de leur diocèse d'origine libre d'unités de combat non romaines, et en respectant les contraintes de placement énoncées en 3.3.2.

### 9.3.2 Ajustements liés aux unités *Comitatenses*

- Les unités de *comitatenses* (CO) qui ont été éliminées au cours du tour de jeu sont replacées sur leur face normale dans la zone contenant la capitale impériale indiquée dans la **Table de déploiement des *comitatenses***. Si cette zone est occupée par une unité non romaine, l'unité CO ne peut pas revenir en jeu et doit attendre la libération de cette zone et une phase d'ajustement ultérieure ;
- Les unités de *comitatenses* (CO) normales ou affaiblies se trouvant à l'intérieur de l'Empire restent sur place. Si elles sont affaiblies, elles sont retournées sur leur face normale, si elles se trouvent dans une zone contenant une ville ou une capitale impériale et si elles ne sont pas adjacentes à une unité de combat ennemie (romaine ou non romaine) située elle aussi, dans l'Empire ;
- Les unités de *comitatenses* (CO) se trouvant en dehors de l'Empire sont éliminées et sont replacées sur leur face normale dans la zone contenant la capitale impériale indiquée comme étant leur zone de déploiement initial dans le scénario. Si cette zone est occupée par une unité non romaine, l'unité CO ne peut pas revenir en jeu et doit attendre la libération de cette zone et une phase d'ajustement ultérieure ;

*Remarque* : Attention, il se peut que par le biais des ajustements une unité soit redéployée dans une zone d'un diocèse contrôlé par le joueur adverse et passe ainsi sous son contrôle !

### 9.3.3 Ajustements liés aux chefs romains

- Les chefs romains se trouvant dans une zone de l'empire restent sur place ;
- Les chefs romains se trouvant en dehors de l'empire sont replacés dans la zone la plus proche (au choix du joueur en cas d'égalité) contenant une ville ou une capitale impériale et n'étant pas occupée par des unités de combat du camp adverse.

## 9.4 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 ne sont pas replacées sur la carte. 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 5 ans et le peuple ne pourra plus entrer en guerre, via l'utilisation d'un stratagème, avant l'expiration de ce délai. Elles sont placées sur la case correspondant à son retour en jeu sur le compteur de Tour. *Exemple* : Marcomanni sont pacifiés lors de la phase F. du tour de 322. Les unités de combat Marcomanni sont placées sur la case 328 du compteur de tour. Lors de la phase C. du tour de l'année 338, les Marcomanni pourront à nouveau entrer en guerre et 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 ou une capitale impériale, elles sont retournées sur leur face normale. Les unités de combats éventuellement 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 5 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 Franci sont pacifiés lors de la phase F. du tour de 359. Le marqueur Franci n'est pas remis en jeu, il est placé sur la case 185 du tour de jeu. Lors de la phase C. du tour de l'année 365, il est replacé dans le bol et les Franci 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 combats 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 ou une capitale impériale, elles sont retournées sur leur face normale. Leurs unités de combat éliminées au cours du tour sont replacées dans leurs zones d'origine et sur leur face normale. Les chefs éventuellement éliminés (sauf les trois rois Perses cités en **4.2.1**) reviennent en jeu en renfort lors de la phase C. du tour suivant ;

*Remarque générale* : Si un Peuple majeur ou mineur est pacifié via un stratagème, la contrainte de 5 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.

## 10. Victoire

La victoire est décomptée en Points de Victoire (PV). Ils sont enregistrés grâce aux marqueurs unités, dizaines et centaines sur le compteur de PV.

### 10.1 PV collectés en cours de jeu

*Chaque joueur marque :*

- 1 PV par bataille gagnée impliquant un total (attaquant + défenseur au début de la bataille) de 35 PF ou plus ;
- 1PV par chef ennemi éliminé au combat ou assassiné ;
- Le joueur qui ne contrôle pas les Persae marque 3 PV lors de chaque phase F. de jeu, au cours de laquelle le stratagème « *coup d'état perse* » est déployé dans la zone de Ctésiphon ;
- X/3 PV arrondi à l'entier inférieur lors de la Phase F. de chaque tour. X étant le nombre de diocèses contrôlés par le joueur.

### 10.2 PV collectés lors de la phase de bilan de campagne (F.)

*Le joueur PRIMUS marque :*

- 1 PV par Peuple mineur contrôlé par le SECONDUS pacifié par les armes (voir **9.2**) ;
- 1 PV si le Primus Augustus est dans une capitale impériale ;
- 1 PV si aucune guerre civile n'est en cours ;
- 1 PV par unité non romaine située dans une zone d'un diocèse du SECONDUS lors de la phase F. ;
- 2 PV par Peuple majeur contrôlé par le SECONDUS pacifié par les armes (voir **9.2**) ;
- 2 PV si le marqueur tour est sur sa face *Pax Romana* ;
- 3 PV si une unité non romaine est située dans la zone d'une capitale impériale d'un diocèse du SECONDUS lors de la phase F. ;
- 3 PV s'il n'y a pas de *Secundus Augustus* ;
- 5 PV pour le joueur qui est PRIMUS en fin de partie ;

- 10 PV pour la construction de Constantinopolis (voir 3.1.2)

*Le joueur SECONDUS marque :*

- 1 PV par Peuple mineur contrôlé par le PRIMUS pacifié par les armes (voir 9.2) ;
- 1 PV si le **Secondus** Augustus est dans une capitale impériale ;
- 1 PV par unité non romaine située dans une zone d'un diocèse du PRIMUS lors de la phase F. ;
- 1 PV si le marqueur tour est sur sa face *Pax Romana* ;
- 2 PV par Peuple majeur contrôlé par le PRIMUS pacifié par les armes (voir 9.2) ;
- 3 PV si une unité non romaine est située dans la zone d'une capitale impériale d'un diocèse du PRIMUS lors de la phase F. ;
- 3 PV si une Usurpation contre le PRIMUS est en cours ;

### **10.3 Niveau de victoire**

Le joueur ayant le plus de PV à la fin d'un scénario est déclaré vainqueur (sauf instruction contraire dans le scénario).

Si le vainqueur totalise plus de deux fois plus de PV, la victoire est qualifiée de *décisive*.

Si le vainqueur totalise plus de cinq fois plus de PV, la victoire est qualifiée de *définitive*.

**Remerciements** à : Jean-Philippe Gury, Patrick Receveur et Nicolas Stratigos pour leur contribution au développement du jeu.

Errata et précisions : <http://www.fredbey.com/> à la page **Autres Jeux**.

Forums officiels de discussion et de support :

*En français* sur [www.lestafette.net](http://www.lestafette.net) et *en anglais* sur [www.consiworld.com](http://www.consiworld.com)

Erratum de l'article « Par ce signe tu vaincras » (VV n°55, page 21) : « *Le 1<sup>er</sup> mars 293 (et non 283), dans sa capitale de Nicomédie, il adopte Galère et en fait son Caesar, successeur désigné. Il demande à Maximien de prendre une mesure identique. Le même jour, celui-ci adopte Constance pour en faire le Caesar d'Occident* ».

# TABLES

## Tables des combats

| 1d6            | Rapport de Force |         |         |         |         |         |         |         |         |             |
|----------------|------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-------------|
|                | 1/3<br>et -      | 1/2     | 2/3     | 4/5     | 1/1     | 5/4     | 3/2     | 2/1     | 3/1     | 4/1<br>et + |
| <b>-2 et -</b> | E / R            | E / R   | E / R   | A / R   | A / R   | A / R   | A / 1/4 | A / 1/4 | A / 1/4 | R / R       |
| <b>-1</b>      | 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       |
| <b>0</b>       | 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     |
| <b>1</b>       | 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     |
| <b>2</b>       | 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       |
| <b>3</b>       | 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       |
| <b>4</b>       | 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       |
| <b>5</b>       | 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       |
| <b>6</b>       | 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       |
| <b>7</b>       | 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       |
| <b>8</b>       | 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       |
| <b>9 et +</b>  | 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.

- 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.
- Affaiblir 1/2, 1/4 ou 3/4 de ses unités (en nombre d'unités, pas en nombre de PF), dans la limite du nombre d'unités de l'adversaire affaiblies ou éliminées. On arrondit toujours le nombre d'unités à affaiblir en sa faveur.
- R = Pas de pertes.

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

*Usurpation seulement :*

Les chefs *Augustus*, *Caesar* ou *Usurpateur*, présents dans la zone où a lieu la bataille, sont éliminés si leur force est battue et doit reculer (quel que soit le résultat obtenu dans la Table).

### 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 l'empire romain.

c) +1 si une force d'ennemis de Rome (unités non romaines seulement) est l'attaquant dans une zone en dehors de l'empire romain.

*En cas de combat entre Forces composées uniquement d'unités romaines, avec au moins un Augustus, Caesar ou Usurpateur dans chaque Force :*

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) ou un détroit pour entrer dans la zone où a lieu de combat.

*Note : tous ces modificateurs sont cumulatifs*

### 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 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<br>+<br>1d10 | Événements   |
|------------------|--|
| 1                | <b>Insalubrité à Rome.</b> La vieille capitale cosmopolite de l'empire est frappée par une épidémie, toutes les unités de combats présentes dans la zone de Rome sont retournées sur leur face affaiblie. Si un <i>Augustus</i> est à Rome, il subit en plus sur place les effets de l'événement n°4.  |
| 2                | <b>Année au climat désastreux.</b> 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                | <b>Découragement romain.</b> Dans tous les combats contre des unités non romaines, les Romains subissent un malus de 1 au dé, en leur défaveur.  |
| 4                | <b>Maladie du Primus Augustus.</b> Le Primus Augustus 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.<br>Le BT du Primus Augustus malade n'est pas pris en compte dans les combats éventuels.  |
| 5                | <b>Vigueur guerrière germanique.</b> Dans les batailles dans lesquelles sont engagées au moins une unité de Nationalité germanique, le joueur qui en a la charge bénéficie d'un bonus de 2 au dé, en sa faveur.  |
| 6                | <b>Agitation politique.</b> <i>Primus Augustus</i> et <i>Secundus Augustus</i> (s'il y en a un) doivent rester dans / ou regagner au plus vite la capitale impériale la plus proche d'un diocèse sous leur contrôle (en utilisant tous ses PM par le chemin le plus direct). Ils doivent y demeurer pour le reste du tour.   |
| 7                | <b>Hiver Rigoureux.</b> Le nombre total de SMC du tour est réduit de 1.  |
| 8                | <b>Influence pacifique divine.</b> 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                | <b>Mers dangereuses.</b> Tempêtes et pirates rendent les voyages en mer incertains. Les mouvements navals sont interdits pendant tout le tour.   |
| 10               | <b>Impopularité du Primus Augustus.</b> À la fin de la phase E., le joueur SECONDUS bénéficie d'une SMC supplémentaire, en plus de celles prévues pour le tour.  |
| 11               | <b>Vindicta Populaire.</b> On jette un 1d10. Si ce résultat est 0, cet événement concerne toutes les capitales de l'empire, si le résultat est pair, uniquement les capitales de la moitié ouest de la carte, si le résultat est impair, uniquement celle de la moitié est de la carte. La population des grandes villes s'agite contre les empereurs. Ceux-ci doivent laisser sur place les unités et les chefs qui se trouvent dans la zone des capitales impériales sélectionnées via le jet de dé mentionné ci-dessus, cela pour le reste du tour. |
| 12               | <b>Donation aux Comitatus.</b> Dans tous les combats impliquant des unités <i>comitatenses</i> contre des unités non romaines, les Romains bénéficient d'un bonus de 1 au dé en leur faveur.   |
| 13               | <b>Peste en Orient.</b> Toutes les unités de combat se trouvant dans le Diocèse d'Orient 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.   |

|           |  |
|-----------|--|
| <b>14</b> | <b>Versatilité perses.</b> Si les Persae sont en paix avec Rome, ils entrent en guerre immédiatement. S'ils sont en guerre, ils sont pacifiés immédiatement.   |
| <b>15</b> | <b>Famine en Germania.</b> Tous les Peuples de Nationalité germanique sont affaiblis. Dans toutes les batailles auxquelles participent une unité de combat germanique, le joueur en charge des ennemis de Rome 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               | Entrée               | <1  | <2         | <3         | <4         | <5         | <6         | <7         | <8         | <9         | Mort       |
| Constance Chlore   | 305                  |   |            |            |            | 305        | 306        | 307        | 308        | 309        | 310        |
| Dioclétien         | 305                  | 306   | 307        | 308        | 309        | 310        | 311        | 312        | 313        | 314        | 315        |
| Maximien           | 305                  | 309   | 310        | 311        | 312        | 313        | 314        | 315        | 316        | 317        | 318        |
| Galère             | 305                  | 311   | 312        | 313        | 314        | 315        | 316        | 317        | 318        | 319        | 320        |
| Sévère             | 305                  | 316   | 317        | 318        | 319        | 320        | 321        | 322        | 323        | 324        | 325        |
| Maximin Daïa       | 305                  | 316   | 317        | 318        | 319        | 320        | 321        | 322        | 323        | 324        | 325        |
| Maxence            | 305                  | 331   | 332        | 333        | 334        | 335        | 336        | 337        | 338        | 339        | 340        |
| Constantin         | 305                  | 331   | 332        | 333        | 334        | 335        | 336        | 337        | 338        | 339        | 340        |
| Licinius           | 305                  | 331   | 332        | 333        | 334        | 335        | 336        | 337        | 338        | 339        | 340        |
| Alexander          | 305                  | 331   | 332        | 333        | 334        | 335        | 336        | 337        | 338        | 339        | 340        |
| Volusianus         | M/315                | 336   | 337        | 338        | 339        | 340        | 341        | 342        | 343        | 344        | 345        |
| Bassianus          | S/315                | 336   | 337        | 338        | 339        | 340        | 341        | 342        | 343        | 344        | 345        |
| Martinianus        | N/315                | 336   | 337        | 338        | 339        | 340        | 341        | 342        | 343        | 344        | 345        |
| Crispus            | C/317 <sup>(1)</sup> | 351   | 352        | 353        | 354        | 355        | 356        | 357        | 358        | 359        | 360        |
| Constantin II      | C/330 <sup>(1)</sup> | 356   | 357        | 358        | 359        | 360        | 361        | 362        | 363        | 364        | 365        |
| Constance II       | C/332 <sup>(1)</sup> | 356   | 357        | 358        | 359        | 360        | 361        | 362        | 363        | 364        | 365        |
| Constant           | C/335 <sup>(1)</sup> | 361   | 362        | 363        | 364        | 365        | 366        | 367        | 368        | 369        | 370        |
| Licinianus         | L/335 <sup>(2)</sup> | 361   | 362        | 363        | 364        | 365        | 366        | 367        | 368        | 369        | 370        |
| Delmatius          | N/335                | 356   | 357        | 358        | 359        | 360        | 361        | 362        | 363        | 364        | 365        |
| Hannibalianus      | N/335                | 356   | 357        | 358        | 359        | 360        | 361        | 362        | 363        | 364        | 365        |
| Saloustios         | T/335                | 361   | 362        | 363        | 364        | 365        | 366        | 367        | 368        | 369        | 370        |
| <b>Marcellinus</b> | <b>T/335</b>         | <b>361</b>  | <b>362</b> | <b>363</b> | <b>364</b> | <b>365</b> | <b>366</b> | <b>367</b> | <b>368</b> | <b>369</b> | <b>370</b> |
| Sylvanus           | T/335                | 361   | 362        | 363        | 364        | 365        | 366        | 367        | 368        | 369        | 370        |
| Barbation          | M/335                | 361   | 362        | 363        | 364        | 365        | 366        | 367        | 368        | 369        | 370        |
| Mallobaude         | S/340                | 366   | 367        | 368        | 369        | 370        | 371        | 372        | 373        | 374        | 375        |
| Marcellus          | T/340                | 366   | 367        | 368        | 369        | 370        | 371        | 372        | 373        | 374        | 375        |
| Ursininus          | M/340                | 366   | 367        | 368        | 369        | 370        | 371        | 372        | 373        | 374        | 375        |
| Lupicinus          | S/345                | 366   | 367        | 368        | 369        | 370        | 371        | 372        | 373        | 374        | 375        |
| Florentius         | N/345                | 366   | 367        | 368        | 369        | 370        | 371        | 372        | 373        | 374        | 375        |
| Magnence           | M/350                | 366   | 367        | 368        | 369        | 370        | 371        | 372        | 373        | 374        | 375        |
| <b>Decentius</b>   | <b>M/350</b>         | <b>366</b>  | <b>367</b> | <b>368</b> | <b>369</b> | <b>370</b> | <b>371</b> | <b>372</b> | <b>373</b> | <b>374</b> | <b>375</b> |
| Gallus             | N/350                |   |            |            |            |            |            |            |            |            | PdT        |
| Nevitta            | T/350                |   |            |            |            |            |            |            |            |            | PdT        |
| Victor             | N/350                |   |            |            |            |            |            |            |            |            | PdT        |
| Julien             | N/355                |   |            |            |            |            |            |            |            |            | PdT        |
| Arbetio            | T/355                |   |            |            |            |            |            |            |            |            | PdT        |
| Jovien             | N/355                | 361   | 362        | 363        | 364        | 365        | 366        | 367        | 368        | 369        | 370        |
| Procope            | S/360                |   |            |            |            |            |            |            |            |            | PdT        |
| Sébastien          | M/360                |   |            |            |            |            |            |            |            |            | PdT        |
| Valentinien        | N/360                |   |            |            |            |            |            |            |            |            | PdT        |

### Entrée

Les chefs sont déployés sur la carte lors de la phase C. du tour de jeu/  
La date et la zone d'entrée sont indiquées dans la colonne Entrée.

*Zones :*

M : zone de Mediolanum / T : zone de Treveri / S : zone de Sirmium / N : zone de Nicomedia  
C : zone où se trouve Constantin / L : zone où se trouve Licinius

*Note :* Le déploiement initial des chefs déjà sur la carte est donné dans chaque scénario.

### **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. La colonne **Mort** indique l'année pour laquelle la mort devient automatique.

*Exemple :* Pour Constantin un résultat de 6 le laisse en vie en 336, mais le même résultat de 6 le ferait mourir en 337. S'il n'est pas mort avant, Constantin mourra automatiquement en 340.

### **Exceptions**

PdT : Pas de test. Ces chefs sont trop jeunes pour mourir de mort naturelle pendant la période couverte par le jeu.

<sup>(1)</sup> : Les fils de Constantin n'entrent pas en jeu si leur père est mort avant la date de leur naissance historique : Crispus en 300, Constantin II en 316, Constance II en 317, et Constant en 320. **Si Constantin est mort après leur naissance mais avant leur entrée en jeu normale, on jette 1d6. Si le résultat est pair, le fils en question entre en jeu à Treveri, si le résultat est impair, il entre à Nicomedia .**

<sup>(2)</sup> : Licinianus n'entre pas en jeu si Licinius est mort à cette date.

---

## Table de déploiement des *comitatenses*

Les unités *comitatenses* sont déployées comme suit, sauf indication contraire dans les scénarios :

Treveri : Scutarii 3, Armatures Seniores, Bracchiates, Cornuti

Arelate : Celtæ et Petulantes

Mediolanum : Scutarii 4, Scutarii 5, Batavi, Heruli, Ioviani et Hercules

Sirmium : Pannonici et Moeasiaci

Nicomedia : Scutarii 1, Scutarii Clibarnarii, Gentiles Iuniores, Lanciarii, Mattiarii, Victores et Iovii

Antiocha : Scutarii 2, Scutarii Sagittarii, Gentiles Seniores, Armatures Iuniores, Divitenses, Tungrecani,

*Note :* Si Constantinople est construite, elle remplace Nicomedia pour les déploiements et ajustements.