

## TABLE DES ÉVÉNEMENTS

Un des joueurs jette 1d6 et 1d10 et additionne les deux chiffres.

Le total obtenu donne le n° de l'événement qui survient immédiatement :

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

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

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

## TABLE D'ENTRÉE ET DE MORT DES CHEFS ROMAINS

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

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



### Entrée

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

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

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

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

### Mort naturelle

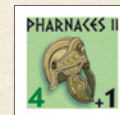
La mort de chaque chef est testée lors de la phase D de chacun des tours de jeu correspondant aux années listées dans les lignes du tableau. On jette 1d10. Si le résultat est strictement inférieur au chiffre indiqué, le chef meurt et est retiré définitivement du jeu.

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

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

## TABLE DES CHEFS NON-ROMAINS

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



## TABLE DES COMBATS

1d6	Rapport de force									
	1/3 et -	1/2	2/3	4/5	1/1	5/4	3/2	2/1	3/1	4/1 et +
-2 et -	E•R	E•R	E•R	A•R	A•R	A•R	A•¼	A•¼	A•¼	R•R
-1	E•R	E•R	A•R	A•¼	A•¼	A•¼	A•½	A•¼	R•R	R•R
0	E•R	A•R	A•¼	A•¼	A•¼	A•½	A•½	R•R	R•R	¾•A
1	A•R	A•R	A•¼	A•½	A•½	A•¾	R•R	R•R	¾•A	½•A
2	A•R	A•¼	A•¼	A•½	A•¾	R•R	R•R	¾•A	½•A	R•A
3	A•R	A•¼	A•½	A•¾	R•R	R•R	¾•A	½•A	½•A	R•A
4	A•¼	A•½	A•½	R•R	R•R	¾•A	½•A	½•A	¼•A	R•A
5	A•½	A•½	R•R	R•R	¾•A	½•A	½•A	¼•A	¼•A	R•A
6	A•½	R•R	R•R	¾•A	½•A	½•A	¼•A	¼•A	R•A	R•A
7	R•R	R•R	½•A	½•A	¼•A	¼•A	¼•A	R•A	R•A	R•E
8	R•R	¼•A	½•A	¼•A	¼•A	¼•A	R•A	R•A	R•E	R•E
9 et +	¼•A	¼•A	¼•A	R•A	R•A	R•A	R•A	R•E	R•E	R•E

### Résultats (voir 8.4.2) :

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

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

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

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

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

R = Pas de pertes.

Exemple : L'attaquant a 6 unités de combat, le défenseur 9. Le résultat est 1/2 / A. Les 9

unités du défenseur sont affaiblies (celles qui l'étaient déjà sont éliminées). L'attaquant doit affaiblir 1/2 de 9 soit 4,5 unités, arrondi à 4 (s'il choisit ou est contraint d'affaiblir des unités déjà affaiblies, elles sont éliminées).

Note : Si le joueur vainqueur doit affaiblir plus d'unités qu'il n'en possède, il se limite à affaiblir une seule fois toutes ses unités.

Exemple : 2 unités en état normal attaquent 4 unités affaiblies, le résultat du combat est ¾ - A ; Le vainqueur est l'attaquant, qui devrait affaiblir 3 unités. Comme il n'en a que 2, il se limite à affaiblir ces 2 unités.

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

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

### Modificateurs au dé (voir 8.6) :

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

c) +1 si une force d'ennemis de Rome (unités non-romaines seulement) est l'attaquant

dans une zone en dehors de la République romaine.

En cas de combat entre Forces disposant d'au moins un Chef de parti dans chaque camp :  
d) +1 si l'attaquant à une CP strictement supérieure au défenseur.

e) -1 si l'attaquant à une CP strictement inférieure au défenseur.

f) -1 si l'attaquant a traversé un grand fleuve (voir 7.2 Déplacements) ou un détroit pour entrer dans la zone où a lieu de combat.

Note : tous ces modificateurs sont cumulatifs

### Modificateurs de colonne :

a) Décaler le résultat d'une colonne à droite si l'attaquant à une Qualité moyenne strictement supérieure à celle du défenseur.

b) Décaler le résultat d'une colonne à gauche si l'attaquant à une Qualité moyenne strictement inférieure à celle du défenseur.

c) Décaler le résultat de 2 colonnes à droite si l'attaquant à une Qualité moyenne double (ou plus) de celle du défenseur.

d) Décaler le résultat de 2 colonnes à gauche si le défenseur à une Qualité moyenne double (ou plus) de celle de l'attaquant.

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

## TABLE DES RÉGIONS

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



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