

6.7 Les consuls (pour le joueur Républicain uniquement) : quelque soit son rang, un consul est supérieur à tous les autres commandants Républicains sur le plateau sauf Sylla ou un autre consul. Ainsi, il commande toujours l'emplacement qu'il occupe. Si deux consuls se trouvent sur la même case, le joueur Républicain peut choisir quel consul commande (le rang sur les pions n'est pas significatif dans ce cas). Si Sylla occupe un emplacement, il commande à tout consul, proconsul ou légat présent sur la case. Si une armée Républicaine commandée par un proconsul ou un légat est activée et **termine** son déplacement sur un emplacement occupé par un consul, ce dernier prend immédiatement le commandement (le proconsul ou le légat deviennent ses subalternes). Si une armée commandée par un proconsul ou un légat est activée et **traverse** l'emplacement occupé par un consul, il n'y a pas de changement de commandant. Cependant, le proconsul ou le légat ne peut pas récupérer d'unité sur l'emplacement du consul sauf si le nombre d'unités sur cet emplacement dépasse la capacité de commandement du consul (déterminée comme en 6.5).

6.8 Les légats (pour le joueur Républicain uniquement) : le joueur Républicain peut utiliser jusqu'à quatre légats anonymes. A n'importe quel moment durant un de ses rounds opérationnels (*i.e.* quand le joueur républicain à la main), il peut placer un ou plusieurs légats sur le plateau où il le désire ou les déplacer d'un emplacement à l'autre.

6.9 Afranius et Laelius sont des légats spéciaux, nommément désignés. Ils ne peuvent pas être placés sur le plateau ou déplacés quand le joueur Républicain le souhaite. Ils doivent être activés comme les généraux (mais ils ne peuvent pas être élus consuls et peuvent rester en jeu sans coût en points de crise). Afranius et Laelius apparaissent quand la carte d'événement Pompée est jouée, mais une fois sur le plateau ils ne sont pas obligés de rester avec Pompée.

6.10 Les commandants Républicains ne peuvent diriger que des unités Républicaines ou Galates ; les commandants Sertoriens que des unités Sertoriennes, les commandants Esclaves que des unités Esclaves et les commandants du Pont que des unités du Pont.

7.0 CONSULS ET PROCONSULS

7.1 Sylla (Scénario III uniquement)

Au début du scénario III, Sylla est le consul en chef. Voir 22.3 les règles pour son utilisation et son retrait.



7.2 Les consuls

7.2.1 A partir du deuxième tour, le joueur Républicain élit deux consuls pour l'année suivante (mais voir 7.1). Deux généraux sont piochés au hasard dans la réserve. Le joueur Républicain regarde qui ils sont puis en place un où il veut sur un emplacement ami n'importe où sur la carte et place l'autre sur un emplacement ami en Italie. Un marqueur Consul est placé sur chaque consul pour indiquer que ce sont des consuls (les désignations Consul A et Consul B sont sans importance). Certaines cartes événements n'ont un effet que pour les consuls, d'où l'intérêt de les distinguer des pro-consuls.

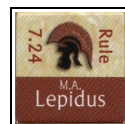
7.2.2 Pendant l'Etape de Conservation des Proconsuls (5.10.2) de chaque tour, tout consul qui n'a pas été retenu comme proconsul (voir 7.3.2.) est retiré du plateau et placé soit dans la réserve des proconsuls, soit, si le joueur Républicain le souhaite, retiré du jeu définitivement. Une fois placé dans la réserve des proconsuls, le consul n'est plus disponible comme

consul pour le reste de la partie, et ne peut être réemployé que comme proconsul.

7.2.3 A la fin de chaque activation, tout consul **hors d'Italie** ne peut rester isolé de manière intentionnelle sans être accompagné d'au moins une légion. Si cela se produit de manière non intentionnelle du fait de pertes dues au combat, à l'attrition, etc..., le joueur Républicain déplace immédiatement le marqueur de Crise de **deux cases** vers l'**Anarchie**.

7.2.4 Lepidus

Si Lepidus est élu consul, les choses se gâtent pour le joueur Républicain. D'abord, placez immédiatement le pion Lepidus Sertorien, un marqueur CP Sertorien et 6 légions Sertoriennes sur n'importe quelle case en Etrurie. De plus, placez M. Junius Brutus, un marqueur CP Sertorien et 2 légions Sertoriennes sur n'importe quelle case libre de Gaule Cisalpine. Toutes ces forces sont contrôlées par le joueur Sertorien. Le joueur Républicain déplace ensuite le marqueur de Crise de **trois cases** vers l'**Anarchie**. Lepidus ne peut pas quitter l'Etrurie tant que la Province n'est pas sous le contrôle du joueur Sertorien ; Brutus ne peut pas quitter la Gaule Cisalpine, sauf pour rejoindre par le chemin le plus direct Lepidus en Etrurie, tant que l'Etrurie n'est pas sous contrôle Sertorien. Le joueur Républicain ne tire **pas** un nouveau consul pour remplacer Lepidus le tour où Lepidus est élu.



7.3 Les proconsuls

7.3.1. Alors que le joueur Républicain peut toujours avoir deux **consuls** sur la carte, le nombre maximum de **proconsuls** qu'il peut utiliser est donné par la Limite des Proconsuls. Pour la campagne (22.3), la Limite des Proconsuls est de **un** au début du scénario, et passe à **deux** quand l'Asie Mineure entre en jeu (9.3.1). En plus de ces proconsuls, le joueur Républicain peut disposer soit de Crassus, soit de Pompée, soit des deux, après qu'ils aient été introduits par leur carte ressource respective. Pompée et Crassus sont des proconsuls mais ils ne sont pas pris en compte pour la Limite des Proconsuls. Cependant, le coût en Points de Crise pour les conserver à chaque tour est le même que pour un autre proconsul. Les **légats** (6.8), nommés ou non, ne sont ni des consuls, ni des proconsuls et ne sont **pas** pris en compte dans la Limite des Proconsuls. Référez-vous à la mise en place des scénarios en 22.0 pour les informations relatives aux proconsuls pour chaque scénario.

Note de jeu : notez que le joueur Républicain peut avoir jusqu'à un total de six généraux sur la carte si tous les événements adéquats ont été joués : deux consuls, le proconsul autorisé au début, Pompée, Crassus, et un proconsul lié à l'entrée en jeu de l'Asie Mineure. Rappel : Afranius et Laelius (qui arrive avec la carte de ressource Pompée) sont des légats nommés et ne sont pas considérés comme des proconsuls – les légats (nommés ou non) sont toujours hors champ de la Limite des Proconsuls.

7.3.2. Pendant l'Etape de Conservation du Segment des Proconsuls, le joueur Républicain décide si il veut conserver les consuls existants ou les proconsuls sur la carte en tant que proconsuls pour le tour à venir. Pompée et Crassus (s'ils sont en jeu) peuvent **toujours** être conservés. Le joueur peut conserver **un** consul ou un proconsul quand seule la carte d'Europe est en jeu, et jusqu'à **deux** si la carte d'Asie Mineure

est en jeu. Les généraux conservés commencent le tour suivant à l'emplacement où ils ont achevés la Phase d'Opérations du tour courant. Les généraux non conservés sont retirés de la carte et placés dans la Réserve des Proconsuls pour une utilisation future, ou (si le joueur Républicain le souhaite), retirés définitivement du jeu.

7.3.3. Si le joueur Républicain décide de conserver un nombre de proconsuls inférieur au nombre maximum possible, il peut tirer au hasard et en aveugle des proconsuls dans la Réserve des Proconsuls à concurrence de la Limite des Proconsuls durant l'Etape de Sélection des Proconsuls (7.3.1.). Les proconsuls tirés de cette manière sont placés sur n'importe quel emplacement ami ou occupé par une armée alliée.

Note de jeu : du fait de la possibilité de retirer des généraux du jeu comme décrit en 7.2.2, la Réserve des Proconsuls va tendre à s'améliorer au fur et à mesure de l'avancement du jeu ; ceci est voulu et tend à tenter le joueur Républicain à augmenter le niveau de crise pour pouvoir bénéficier de chefs expérimentés.

7.3.4. Conserver des consuls ou des proconsuls déplace le marqueur de crise vers l'**Anarchie**. Immédiatement après avoir conservé un proconsul dans l'Etape de Conservation de la Phase des Proconsuls (7.3.2.), le marqueur de crise est déplacé de **deux cases** vers l'**Anarchie**. Tirer au hasard un proconsul dans la Réserve des Proconsuls (7.3.3.), n'entraîne par contre pas de mouvement sur l'échelle de crise. Les généraux Républicains introduits par le biais d'une carte (par exemple Pompée et Crassus) déplace le marqueur de crise de la manière indiquée par la carte, puis normalement (**2 cases** vers l'**Anarchie**) s'ils sont conservés à la Phase des Proconsuls. **NOTE :** si un consul ou un proconsul n'est pas retenu et est remis dans la Réserve des Proconsuls, puis tiré au hasard comme proconsul, il n'y a pas de déplacement du marqueur de crise – même si le consul/proconsul est tiré dans le même tour que celui où il a été placé dans la Réserve des Proconsuls !

Note de conception : conserver régulièrement des proconsuls est une habitude coûteuse pour le joueur Républicain qui peut suffire à entraîner sa perte. Historiquement, le peuple de la République n'appréciait pas que les généraux prolongent leur service d'année en année de peur de les voir accumuler trop de pouvoir personnel ; ces généraux étaient riches et levaient leurs propres armées, qui leur étaient généralement plus loyales qu'elles ne l'étaient au Sénat. Comme Sylla l'avait montré juste avant que ce jeu ne commence, et comme Jules César allait aussi le montrer peu après, leurs craintes étaient tout à fait fondées – ce qui explique le mouvement du marqueur de crise vers la Stabilité quand Sylla se retire.

7.3.5. Une fois que les cartes ressource Pompée et Crassus ont été jouées, ces généraux peuvent (et non doivent) rester en jeu comme proconsuls additionnels (mais il faut déplacer ça chaque tour le marqueur de crise vers l'**Anarchie** pour les conserver) jusqu'à la fin du jeu ou jusqu'à leur élimination pour quelque raison que ce soit. S'ils sont éliminés, ils ne sont pas remplacés par un autre proconsul.

Exemple #1 de Conservation et de Sélection d'un Proconsul : durant l'Etape de Conservation de la Phase des Proconsuls à la fin du tour 1, le joueur Républicain décide de conserver Metellus du fait de son score tactique élevé. Il déplace immédiatement le marqueur de crise de deux cases vers l'**Anarchie**. Alternativement, il aurait pu placer Metellus face caché dans la réserve des Proconsuls, qui au début du jeu ne contient qu'un seul autre général, et tenter de le retirer sans pénalité de crise dans l'étape suivante de sélection des proconsuls.

Exemple #2 de Conservation et de Sélection d'un Proconsul : pendant l'Etape de Conservation de la Phase des Proconsuls à la fin du tour 7, alors que l'Asie Mineure, Pompée, Crassus et Spartacus sont en jeu, le joueur Républicain décide de conserver les quatre proconsuls existants, ce qui entraîne le déplacement immédiat du marqueur de crise de **8 cases** vers l'**Anarchie**. Ressentant le besoin d'avoir un autre commandant compétent, il joue la carte ressource Proconsul lors de la Phase d'Opérations suivante et tire Metellus de la Réserve des Proconsuls, déplaçant encore le marqueur de crise de **2 cases** vers l'**Anarchie** ... Le joueur Républicain dispose désormais d'une large sélection de commandants en jeu, mais elle lui a coûté cher en termes de stabilité.

7.4 Capacités spéciales des commandants

Les commandants suivants ont des capacités spéciales (ou des restrictions dans certains cas). Ces capacités doivent être appliquées dans toutes les situations où un de ces commandants intervient.

Républicains :

- **L. Cornelius Sulla Felix** : ne peut pas quitter l'Italie.
- **Q. Caecilius Metellus Pius** : ajoute +1 au jet de dé pour éviter une bataille.
- **L. Licinus Lucullus** : a un score tactique de 4 en Asie Mineure.
- **Gnaeus Pompeus Magnus** : ajoute +1 au jet de dé d'interception.
- **Marcus Licinus Crassus** : a un score tactique de 3 en Italie.
- **Le roi des Galates Deiotarus** : a un score tactique de 2 en Galatie.

Sertoriens :

- **L. Hirtelius** : ne peut éviter une nouvelle bataille s'il est défait, jusqu'à ce qu'il remporte une nouvelle bataille (y compris une victoire mineure).
- **M. Marius** : convertit une unité du Pont en légion du Pont s'il est activé mais ne se déplace pas.

Ces capacités sont rappelées sur la carte dans les zones de stockage Républicaine et Sertorienne.

8.0 RENFORTS

Pendant la Phase de Renforts, les deux joueurs peuvent construire de nouvelles unités et retourner les unités réduite à leur pleine capacité comme détaillé ci-dessous. Le nombre d'unités de chaque type fourni dans le jeu représente la limite maximum et absolue du nombre d'unités de ce type qui peuvent être en jeu à un moment donné.

8.1 Les renforts Républicains

Le joueur Républicain détermine le nombre de renforts dont il dispose en lançant un dé ; le résultat est le nombre d'**états** de légion (pas d'unités) disponible en tant que renforts. Il peut choisir de prendre autant de renforts parmi les unités disponibles qu'il le souhaite (ou pas du tout). Les renforts peuvent être pris pour lever de nouvelles légions ou pour restaurer celles qui sont réduites, ou une combinaison des deux à condition que le total n'excède pas le nombre de renforts autorisé. Une nouvelle légion compte pour deux points de renforts (les légions sont recrutées à leur pleine force), restaurer une légion réduite compte pour un seul point. Les

nouvelles légions sont placées avec n'importe quel commandant non assiégé en Italie ou, indépendamment de l'existence d'un commandant ou d'un siège, à Rome même (mais une seule légion peut être levée dans Rome assiégée). Pour chaque nouvelle légion recrutée, le marqueur de crise est déplacé de **deux cases** vers l'**Anarchie**. Les légions réduites peuvent être restaurées où qu'elles soient sur la carte sauf si elles sont assiégées (mais jusqu'à deux légions peuvent être restaurées à Rome si la ville est assiégée). Restaurer des légions n'a pas d'impact sur l'échelle de crise.

8.2 Les renforts Sertoriens

8.2.1 Unités Espagnoles

Le joueur Sertorien place deux unités légères Espagnoles par province Espagnole qu'il contrôle, sur un emplacement non assiégé sous contrôle allié, de cette province. Il place aussi une unité légère Espagnole avec le pion Sertorius s'il se trouve en Espagne s'il n'est pas assiégé. Le joueur Sertorien peut choisir d'utiliser tout ou partie de ses renforts pour restaurer des unités réduites plutôt que d'introduire de nouvelles unités. Dans ce cas, il peut restaurer une unité d'infanterie lourde réduite (mais pas une légion) pour chaque unité légère à laquelle il renonce, et ce uniquement pour les unités d'infanterie lourde présentes en Espagne.

8.2.2 Unités du Pont

Une fois l'Asie Mineure en jeu (9.3.1), le joueur Sertorien place une unité lourde du Pont avec Mithradates VI s'il n'est pas assiégé ou restaure jusqu'à deux unités réduites (quelque soit leur type ou le commandant avec qui elles sont empilées). De nouvelles légions du Pont n'entrent en jeu que lorsque que la capacité spéciale de Marius (voir 7.4) est utilisée ou par le biais de cartes événements.

8.2.3 Unités Esclaves

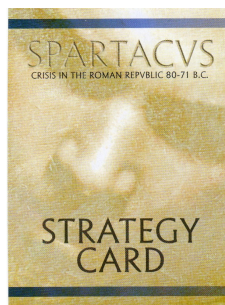
Si la carte Spartacus a été jouée comme événement, le joueur Sertorien prend le résultat d'un jet de dé en nouvelles unités Serviles. Ces unités sont placées directement avec Spartacus s'il n'est pas assiégé (aucun renfort n'est possible dans le cas contraire). L'unité de Gladiateurs une fois réduite ne peut **pas** être restaurée.

8.2.4 Légions Sertoriennes

Le joueur Sertorien place, pour *chaque* province qu'il contrôle en Italie, une légion Sertorienne à pleine capacité sur un emplacement non assiégé et amical de cette province. Il peut alternativement retourner jusqu'à deux légions Sertoriennes réduites en Italie ou en Gaule Cisalpine. Les légions Sertoriennes ne sont jamais considérées comme des légions Républicaines pour quelque raison que ce soit.

9.0 CARTES STRATÉGIE

Les cartes Stratégie consistent en Événements, en Événements Surprise et en Ressources. Les événements et les événements Surprise permettent à la faction qui les joue soit d'utiliser leur valeur en Points de Commandement (PC), soit de provoquer l'événement ou l'événement Surprise décrit sur la carte. Les cartes peuvent être défaussées plutôt qu'être utilisées si le joueur le souhaite, mais il n'est pas possible de passer sans jouer ou défausser une carte sauf dans le cadre de l'exception décrite en 9.11. Les cartes Ressource sont des cartes spéciales qui peuvent être jouées



sous certaines circonstances par leur propriétaire ; elles n'ont pas de valeur en Points de Commandement et peuvent seulement être jouées pour leur événement (voir 9.8).

9.1 Description

Chaque carte Stratégie possède une valeur en Points de Commandement (PC) - un nombre compris entre 2 et 4 indiqué dans le coin supérieur gauche -, un titre d'événement, et un texte décrivant l'événement. Le nombre de PC est utilisé pour plusieurs fonctions décrites ci-dessous en 9.4. L'événement n'est disponible que si la carte n'est pas utilisée pour ses points de commandement (**Exception** : la carte N°1 permet l'utilisation à la fois de l'événement et des points de commandement). Certaines cartes Stratégie possèdent une icône indiquant que l'événement peut être activé par le joueur Sertorien ou par le joueur Républicain. Les cartes sans icône peuvent être activées indifféremment par les deux joueurs.

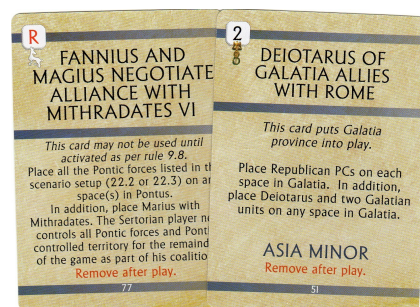
9.2 Distribution des cartes Stratégie

Les joueurs complètent leur main pendant la Phase de Distribution des Cartes Stratégie de chaque tour. La taille de la main dépend de ce que l'Asie Mineure soit en jeu ou pas (voir 9.3). Comme décrit en 9.11, chaque joueur peut conserver une carte d'un tour à l'autre.

9.3 Les cartes : Europe et Asie Mineure

9.3.1 Entrée en jeu

Il y a deux cartes : celle d'Europe et celle d'Asie Mineure. La carte d'Europe représente les trois régions sur la partie européenne du plateau (Espagne, Gaule et Italie). La carte d'Asie Mineure englobe toute la portion Asie Mineure du plateau. La carte Européenne est en jeu du début à la fin de la partie. La carte d'Asie Mineure n'est en jeu qu'à partir du début du Scénario I ; dans tous les autres scénarios, elle entre en jeu par le biais de la carte Ressource Sertorienne **Fannius et Magius négocient une alliance avec Mithradates VI** (voir 9.8). Une fois l'Asie Mineure en jeu, elle le reste jusqu'à la fin de la partie, même si toutes les unités du Pont sont éliminées. Jouer la carte **Fannius et Magius** n'entraîne **pas** l'entrée en jeu de la province de Galatie ; elle n'entre en jeu que quand le joueur Républicain utilise l'événement **Deiotarus de Galatie s'allie à Rome** (carte N°51).



9.3.2 Événements Asie Mineure

Plusieurs cartes portent des événements qui n'impactent que l'Asie Mineure. Ces cartes ne peuvent être jouées pour leur événement que si la carte Asie Mineure est active, comme décrit en 9.3.1. Que l'Asie Mineure soit ou non en jeu, ces cartes peuvent toujours être jouées alternativement pour leur valeur en PC. Toutes ces cartes possèdent un indicateur « ASIA MINOR » (Asie Mineure).

#13 Les légions de Fimbria

#14 Des navires et de l'argent de Mithradates

- #17 Mithradates VI fuie auprès de Tigranes
- #18 Le Bosphore Cimmérien
- #40 Lasthenes de Crète soutient Mithradates
- # 41 Les états maritimes Grecs se prononcent pour Mithradates
- #49 Les légions du Pont
- #51 Deiotarius de Galatie s'allie à Rome
- #53 Les levées tribales de Galatie
- #54 C. Valerius Triarius

9.3.3 Quand seule la carte Europe est active, chaque joueur reçoit **six** cartes par tour. A partir du tour suivant le jeu de l'évènement **Fannius et Magius**, chaque joueur reçoit **huit** cartes par tour (voir 9.3.4 pour le détail de ce qui arrive quand cette carte est jouée). Avant que les cartes ne soient distribuées, chaque joueur décide secrètement du nombre de cartes alloué à l'Europe et de celui alloué à l'Asie Mineure (en les notant sur une feuille ou en plaçant un dé masqué de la main et affichant le nombre de cartes désiré sur chacune des régions). Les joueurs révèlent simultanément leur choix, après quoi les cartes sont distribuées face cachée alternativement à chacun, d'abord pour la main « Europe », puis pour la main « Asie Mineure ». Les joueurs ne peuvent choisir en aucune façon à quel continent s'applique une carte (**Exception** : voir la règle optionnelle 23.3). Si une carte jouée pendant la Phase d'Opérations permet au joueur de tirer une ou plusieurs cartes de la pioche ou dans la main de son adversaire, il peut placer ces nouvelles cartes dans la main de son choix, quelque soit la main d'origine de la carte jouée.

9.3.4 Dès que la carte Ressource Sertorienne **Fannius et Magius négocient une alliance avec Mithridates VI** (voir 9.8) est jouée, les deux joueurs tirent deux cartes à jouer à ce tour. Ces deux cartes constituent la main « Asie Mineure » pour le reste du tour.

Une fois la carte d'Asie Mineure en jeu, chaque joueur aura deux mains séparées. Les cartes de chaque main ne peuvent être utilisées pour leur valeur en Points de Commandement que pour des actions sur ce continent (y compris pour placer des marqueurs politiques ou pour effectuer un mouvement naval). Les commandants à qui sont attribués des Points de Commandement sur un continent peuvent se déplacer sur l'autre (s'ils en ont la capacité), après quoi ils sont tributaires de la main disponible pour le nouveau continent. Les cartes peuvent cependant être jouées pour leur événement sur l'un ou l'autre des continents (y compris les cartes Surprise), à l'exception des événements pour lesquels il est spécifié qu'ils se produisent sur un continent déterminé (les cartes marquées Asie Mineure) ou qui s'appliquent clairement à un seul continent (et pour lesquels l'évènement n'a pas de sens sur l'autre continent – par exemple les Troupes Légères Espagnoles). Les cartes de campagne peuvent être jouées sur un continent ou peuvent activer des unités situées sur les deux continents.

9.3.5 Avant que l'Asie Mineure n'entre en jeu - Jusqu'à ce que le joueur Sertorien joue la carte ressource **Fannius et Magius négocie une alliance avec Mithradates VI** (qui entraîne l'arrivée de l'Asie Mineure dans le jeu), l'Asie Mineure intervient dans le jeu de la façon suivante :

- Aucun joueur ne peut placer d'unités ou de marqueurs de contrôle politique dans les provinces du Pont et de la Galatie ;
- Chacun des joueurs peut jouer des cartes pour leur valeur en Points de Commandement et placer des

marqueurs politiques dans les emplacements neutres des provinces de Pamphylia et Lycia, Cappadocia ;

- Le joueur Républicain (et seulement lui) peut déplacer des forces dans n'importe quelle province d'Asie Mineure à l'exception du Pont et de la Galatie. Le joueur Sertorien ne peut pas placer de force en Asie Mineure.
- Les provinces d'Asie Mineure à l'exception du Pont et de la Galatie comptent dans le calcul des ajustements à l'échelle de crise du fait du contrôle des provinces, comme décrit en 20.4 .

Notez que, même une fois l'Asie Mineure en jeu, la province de Galatie reste hors jeu tant que le joueur Républicain ne pas l'évènement **Deiatus de Galatie s'allie avec Rome** (carte #51).

9.4 Utiliser une carte Stratégie pour ses Points de Commandement

Le nombre d'opérations vous autorise UNE des actions suivantes :

- **ACTIVER** un commandant (et son armée) dont le score d'initiative est inférieur ou égal au nombre de Points de Commandement sur la carte. Un « 2 » ne peut activer qu'un commandant avec un score d'initiative de 2. Un « 3 » permet d'activer un commandant avec un score d'initiative de 2 ou de 3. Un « 4 » permet d'activer tous les commandants. Un commandant activé peut effectuer une ou plusieurs des actions suivantes : un déplacement, un combat, un siège – et, pour le joueur Républicain uniquement, un déplacement maritime ou une pacification.

Note : si vous activez un commandant en utilisant une carte avec plus de Points de Commandement que le score d'initiative du commandant, les points en excès sont perdus.

- **ACTIVER INDIVIDUELLEMENT** des unités et/ou des généraux sur le plateau à concurrence du nombre de Points de Commandement indiqué sur la carte Stratégie. L'activation d'un général seul, d'une unité légère Espagnole, d'une unité d'Esclaves coûte un PC ; celle d'une légion seule, d'une unité d'infanterie lourde Espagnole seule, de l'unité d'Exilés, ou d'une unité Galate seule coûte 2 PCs ; celle d'une unité (lourde ou légion) du Pont seul coûte 3 PCs. Les Points de Commandement peuvent être dépensés en plusieurs actions à concurrence du nombre de points indiqué sur la carte. Toutes les activations doivent être déclarées avant qu'elles n'aient lieu et chaque activation doit être terminée avant que la suivante ne commence. Les unités activées peuvent effectuer une ou plusieurs des actions suivantes : un déplacement, un combat ou un siège. De plus, le joueur Républicain peut conduire des opérations de pacification, et les unités Espagnoles et Esclaves activées peuvent effectuer des raids. Les généraux activés individuellement peuvent uniquement se déplacer, et ne peuvent pas entraîner dans leur mouvement d'autres unités en chemin. Les unités et les généraux ne peuvent pas être activés plus d'une fois par carte, même si tous les Points de Commandement disponibles ne sont pas consommés.

Coût individuel en PCs

1 PC	2 PCs	3 PCs
a. Général	a. Légion	a. Unité du Pont
b. Unité légère Espagnole	b. Unité lourde Espagnole	
c. Unité d'Esclaves	c. Exilés	
	d. Unités Galates	

- PLACER OU CONVERTIR DES MARQUEURS DE CONTRÔLE POLITIQUE sur le plateau à concurrence du nombre de Points de Commandement sur la carte Stratégie. Un marqueur CP peut être placé sur n'importe quel emplacement de tribu ou de cité mineure qui ne contient pas actuellement une unité ennemie ou un marqueur CP ennemi. Un marqueur CP ennemi peut être remplacé par un de vos propres marqueurs si l'emplacement est occupé par une unité combattante alliée (voir Erreur : source de la référence non trouvée).

Exemple : Si vous jouez un « 3 », vous pouvez placer trois de vos marqueurs de Contrôle Politique, convertir trois marqueurs, ou n'importe quelle combinaison de ces deux actions.

- EFFECTUER UN MOUVEMENT NAVAL DE PORT À PORT pour déplacer des unités individuelles ou des généraux, comme décrit en 17.3 .

9.5 Utiliser une carte Stratégie comme événement

Un joueur peut choisir de jouer une carte Stratégie pour son événement plutôt que pour sa valeur en Points de Commandement. Notez que certains événements ne peuvent être joués que par une seule des factions : ceux dont la carte porte le symbole Sertorien sous le nombre de Points de Commandement ne peuvent être joués que par le joueur Sertorien, tandis que ceux dont la carte porte le symbole Républicain ne peuvent être joués que par le joueur Républicain. Les événements dont la carte ne porte aucun symbole peuvent être joués par les deux joueurs. Quelque soit la faction indiquée, chaque joueur peut toujours jouer une carte pour sa valeur en Points de commandement.



Les cartes de Campagne permettent à deux commandants ou plus d'être activés (le nombre est indiqué sur la carte). Le joueur qui utilise une telle carte doit décider immédiatement quels seront les généraux activés et annoncer son choix à son adversaire. Il ne peut plus changer d'avis ensuite.

9.6 Utiliser une carte Stratégie comme événement surprise

Les cartes Stratégie dont le titre est en rouge sont des cartes « Surprise » et elles peuvent être jouées pendant une activation ou une bataille. Jouer un événement Surprise ne compte pas

comme le jeu normal d'une carte, il est joué en plus d'une carte Stratégie engagée pour son événement ou ses Points de commandement, ou en réponse à une action de l'adversaire.

9.7 Utiliser une carte Stratégie pour entraîner des troupes

Le joueur Sertorien (et seulement lui) peut jouer n'importe quelle des cartes valant 4 Points de commandement pour convertir deux unités légères Espagnoles, ou n'importe quelle des cartes valant 2 ou 3 Points de commandement pour convertir une unité légère Espagnole, en unité d'infanterie lourde (mais pas en Légion). Remplacez n'importe quelle unité d'infanterie légère Espagnole non assiégée par une unité lourde.

9.8 Cartes Ressources

Chaque joueur dispose de cinq cartes, appelées **cartes Ressource** (elles ont un « R » à la place de la valeur en Points de commandement), qui ne peuvent être utilisées que par lui et qui ne peuvent être jouées que pour leur événement. Ces cartes sont placées faces visibles en face du joueur jusqu'à ce qu'elles soient jouées. Une carte Ressource ne peut être jouée que durant la Phase d'Opérations, comme si c'était une carte de la main du joueur. Le joueur annonce simplement son intention de jouer l'événement, le réalise puis élimine la carte de la partie. Jouer une carte Ressource permet d'augmenter la taille de sa main pour le tour où la carte est jouée.

Deux cartes Ressource Sertoriennes – **Fannius et Magius négocient une alliance avec Mithradates VI** (carte #77) et **Spartacus** (carte # 76) – portent des événements qui peuvent dépendre – au choix du joueur Sertorien – du résultat d'un jet de dé pour leur exécution. Le joueur Sertorien peut jouer **Fannius et Magius** durant n'importe quelle Phase d'Opérations des tours de 80 avant JC à 76 avant JC (bornes incluses), et **Spartacus** durant n'importe quelle Phase d'Opérations des tours de 78 avant JC à 74 avant JC (bornes incluses). Dans chaque cas, l'événement se réalise – est considéré comme un succès – si le résultat du jet de dé est compris dans les fourchettes indiquées ci-dessous et sur la piste des tours du plateau. Si le jet de dé n'est pas dans cet intervalle, la carte est retiré du jeu et l'événement ne survient jamais. Cependant, l'événement de chaque carte se produit automatiquement (est obligatoire) si le joueur Sertorien choisit de ne pas lancer de dé (Fannius et Magius en 75 avant JC et Spartacus en 73 avant JC, à n'importe quel moment pendant la Phase d'Opérations du joueur Sertorien). Voir 21.2 pour une modification possible des conditions de victoire.

Année	Fannius & Magius	Spartacus
80 avant JC	1	s.o.
79 avant JC	1-2	s.o.
78 avant JC	1-3	1
77 avant JC	1-4	1-2
76 avant JC	1-5	1-3
75 avant JC	Automatique	1-4
74 avant JC	s.o.	1-5
73 avant JC	s.o.	Automatique
72 avant JC	s.o.	s.o.
71 avant JC	s.o.	s.o.

s.o. = sans objet



9.9 Cartes à retirer du jeu après utilisation

Quand un événement est joué qui porte la mention « *Remove After Play* », la carte est retirée de la pioche des cartes Stratégie jusqu'à la fin de la partie car l'évènement ne peut se produire qu'une fois au cours du jeu. Une carte « *Remove After Play* » n'est retirée qu'une fois qu'elle a été jouée.

9.10 Jeter des cartes

Vous ne pouvez pas « passer » (i.e. Ne pas jouer de carte), mais, dans le rare cas où vous ne pourriez jouer ni une carte Stratégie pour ses Points de Commandement ni pour son Évènement, vous pouvez jeter une carte. Dans ce cas, il ne se passe rien et c'est au tour de votre adversaire de jouer. Les cartes jetées doivent être montrées à l'adversaire.

9.11 Garder des cartes d'un tour à l'autre

Chaque joueur peut conserver une carte (pas plus) dans sa main d'un tour à l'autre. Si un joueur garde une carte, il tire une carte de moins que son quota pendant la Phase de Distribution des Cartes Stratégie suivante (e.g., il tire cinq cartes au lieu de six quand seule le plateau européen est en jeu). Une fois que les deux plateaux sont activés (9.3.4), le joueur décide, une fois les cartes distribuées, dans quelle main il va conserver une carte (et elle comptera comme une des cartes de cette main) ; il n'est cependant pas obligé de conserver la carte dans la main où elle était au tour précédent.

9.12 Mélanger la pioche

S'il n'y a pas assez de cartes Stratégie dans la pioche des cartes Stratégie pour distribuer une main complète à chaque joueur pendant le tour suivant, mélangez toutes les cartes Stratégie (à l'exception de celles retirées du jeu) avant de les

distribuer. La pioche est aussi mélangée suite à certaines cartes événements, que la carte ait été jouée pour son événement, ses Points de Commandement ou rejetée (voir, par exemple, 9.9). Dans ce cas, la pioche est mélangée immédiatement.

10.0 LA PHASE D'OPÉRATIONS

10.1 La Phase d'Opérations se décompose en un nombre variables de Rounds d'Opérationnels, d'abord pour un joueur, puis pour l'autre. Le joueur en train de conduire un round opérationnel est le **joueur actif** et l'autre le **joueur inactif**.

10.2 A chaque round, un joueur peut jouer une carte de sa main ou, s'il lui reste juste une carte, passer (voir 9.11). La Phase d'Opérations s'achève quand les deux joueurs n'ont plus de carte, quand les deux joueurs passent, ou quand un joueur n'a plus de carte et l'autre passe.

10.3 Chaque round opérationnel commence par le jeu ou le rejet d'une carte Stratégie, soit pour ses Points de Commandement (voir 9.0), soit pour son événement, et dans un cas (carte #1), pour les deux.

11.0 MOUVEMENT TERRESTRE

11.1 Le mouvement terrestre est conduit le long des routes qui connectent les différents emplacements sur le plateau. Il y a trois types de routes terrestres dans le jeu : les routes, les cols et les détroits. Aller d'un emplacement à l'autre sur une route standard coûte un Point de Mouvement (PM). Passer un col ou traverser un détroit coûte deux PM (mais voir 11.1 pour les règles spécifiques s'appliquant aux détroits Siciliens).

11.2 Une armée activée se déplace au rythme de son unité la plus lente. Toutes les unités d'une armée se déplacent de conserve, mais des unités élémentaires peuvent être laissées en chemin au choix du joueur, sans surcoût en MP et sans que les unités laissées puissent se déplacer durant cette activation (même s'il leur reste des points de mouvement). Si une unité plus lente est laissée en chemin, les unités restantes peuvent continuer leur route au rythme de la plus lente unité restant dans l'armée. De nouvelles unités peuvent être intégrées à l'armée sans surcoût en point de mouvement, mais la nouvelle unité devient alors partie intégrante de l'armée et ne peut se déplacer que du nombre de points de mouvement restant à cette armée – même si elle ne s'est pas déplacée autant que les autres unités de l'armée, et ce même si elle a plus de PM que les autres unités de l'armée (si elle est plus lente, elle contraint le mouvement de l'armée entière dès qu'elle est intégrée). Des unités activées isolément se déplacent dans les limites de leur capacité de mouvement. Les commandants se déplaçant de manière indépendante pendant tout leur Segment de déplacement ont une capacité de 8 PM et ne peuvent pas enrôler des unités pendant leur déplacement.



11.1 Les détroits Siciliens

Une armée ou une unité ne peut traverser les détroits Siciliens qu'en jouant une carte Surprise qui permet cette traversée durant un déplacement géré par une autre carte Stratégie (i.e., la traversée nécessite deux cartes). La traversée du détroit coûte 2 PM. Si une force ou une unité ne réussit pas à traverser pour quelque raison que ce soit (par exemple en étant battue dans une bataille dans l'emplacement sur la rive opposée), elle doit s'arrêter sur l'emplacement d'où la tentative de traversée a été faite.

11.4 L'entrée de la force active dans un emplacement occupé par une force ennemie termine son déplacement et la contraint à engager un combat terrestre (**Exception** : 11.5). Une fois le combat résolu, l'activation de la force est terminée.

11.5 Débordement

Si une armée active ou suite à une interception (mais pas à une retraite, une dérouté ou à un refus de bataille) se déplace dans un emplacement occupé par une seule unité ennemie et dispose d'un rapport de taille supérieur à 5 contre 1 par rapport à l'unité ennemie, alors cette unité est automatiquement éliminée et la force active peut continuer son déplacement. Les débordements ne sont pas considérés comme des combats et par conséquent la règle de la Fortune de Guerre (13.1, étape 8) ne s'applique pas.

11.6 Si une armée active se déplace sur un emplacement (quelque soit son type) occupé par un général sans unités, ce général (et ses subordonnés éventuels) bat en retraite automatiquement dans un emplacement adjacent sans tenir compte de la connexion routière ou de la présence d'un marqueur politique hostile. Cet emplacement ne peut cependant pas être l'emplacement par lequel l'attaquant est entré dans l'emplacement du général et ne doit pas être occupé par une unité militaire ennemie. L'armée active continue son déplacement, ce qui peut provoquer de nouvelles retraites du général. Si un général ne peut pas battre en retraite, il est éliminé du jeu.

11.7 Déplacement du joueur Républicain

- Les unités Républicaines ne peuvent pas pénétrer dans la province du Pont tant que le plateau Asie Mineure n'est pas actif (9.3.5).
- Les unités Républicaines ne peuvent pas pénétrer dans la province de Galatie tant que le plateau Asie Mineure n'est pas actif et que la Galatie n'est pas entrée en jeu (9.3.5).

11.8 Déplacement du joueur Sertorien

- Les unités Serviles ne sont autorisées qu'en Gaule et

en Italie.

- Les unités du Pont ne sont autorisées qu'en Asie Mineure.
- Seuls des unités et des généraux Sertoriens sont autorisés à entrer et à quitter l'emplacement du Mons Herminius et seules des unités et des généraux Serviles sont autorisés à entrer et à quitter l'emplacement du Mont Vésuve.
- Seuls des unités et des généraux Serviles sont autorisés à aller dans la case « Freedom » (Liberté). Une fois dans cette case, ils ne peuvent plus revenir sur le plateau.

12.0 INTERCEPTION ET REFUS DE LA BATAILLE

12.1. L'interception et le refus de la bataille sont des types de mouvement spéciaux effectués par le joueur inactif. Ces déplacements sont les seuls pouvant être effectués par le joueur inactif.

12.2 Interception

Le joueur inactif peut tenter l'interception lorsqu'une force du joueur actif pénètre un emplacement adjacent à une force inactive, si l'emplacement n'est pas déjà occupé par une unité combattante du joueur inactif (exception : une force peut effectuer une interception sur un emplacement de cité majeure contenant des unités alliées si ces dernières ont été au préalable déclarées comme étant réfugiées dans les murs de la cité – voir Erreur : source de la référence non trouvée). Le joueur inactif lance un dé, et si le résultat est plus élevé que le score d'initiative du général, le joueur inactif déplace ce général et une ou plusieurs unités dans l'emplacement adjacent (il n'est pas obligé de déplacer toutes les unités associées au général). L'interception ne peut avoir lieu à travers un col ou un détroit. Si deux forces ou plus sont en position d'intercepter, chacune des forces peut effectuer une tentative. Une fois les tentatives d'interception résolues, les forces ayant réussi leur interception engagent le combat avec (13.0) ou débordent (11.5) les forces du joueur adverse qui ont pénétré l'emplacement (mais voir 12.3). Il n'y a pas de limite au nombre de tentatives d'interception que peut effectuer une force ; même si elle refuse une opportunité d'interception (e.g., une force peut décliner d'intercepter à un endroit contre une armée active puis ensuite, pendant la même activation, tenter une interception sur n'importe quel autre emplacement adjacent où se déplace l'armée active). Si le joueur inactif réussit sa tentative d'interception, la force active en déplacement peut choisir de retourner sur son emplacement initial, achevant ainsi son déplacement, sans que la bataille n'ait lieu (ce n'est pas considéré comme un refus de bataille et il n'y a pas de jet de dé). Si la force active choisit de maintenir son déplacement, une bataille a lieu avec la force d'interception, cette dernière bénéficiant d'un MJD de +1 à son jet de bataille.

12.3 Refus de la bataille

Une armée peut tenter d'éviter la bataille quand une force hostile pénètre sur son emplacement. Le joueur qui souhaite éviter la bataille jette un dé ; si le résultat est supérieur au score d'initiative de son commandant, la tentative est un succès. Le joueur déplace alors ses forces sur un emplacement adjacent et l'attaquant peut continuer son mouvement (il n'y a pas de limite au nombre d'évitements que peut tenter une armée). L'emplacement où s'effectue le retrait doit être un emplacement où la retraite est possible (Erreur : source de la référence non

trouvée). Si le jet de dé échoue, le défenseur doit tenir sa position et engager le combat avec l'attaquant (voir 11.5 pour la possibilité de débordement). Un défenseur dont la tentative de refus à échouée subit un MDJ de -1 à son jet de bataille (uniquement pour cette bataille).

12.4. Un général isolé sur un emplacement pénétré par une force ennemie se retire automatiquement comme indiqué en 11.6 .

12.5. Si une force hostile pénètre un emplacement occupé par une armée dépourvue de commandant, la méthode d'évitement est alors la suivante : seule une unité peut lancer un dé pour éviter la bataille. Le jet réussit sur un 6 au dé. L'emplacement de retrait doit être un emplacement où la retraite est autorisée (Erreur : source de la référence non trouvée). Toutes les autres unités, s'il y en a, ne peuvent éviter la bataille et sont sujettes aux règles du combat terrestre (voir 13.0) et du débordement (voir 11.5).

12.6. Une armée qui a réussi l'interception d'une force active ne peut ensuite éviter la bataille suite à l'entrée de cette force dans l'emplacement d'interception.

12.7. Toutes les tentatives d'interception ou de refus de bataille doivent être déclarées avant que les dés ne soient jetés.

13.0 COMBAT

Le combat survient lorsque une armée ou une unité active et une armée ou une unité ennemie occupent le même emplacement pendant le déplacement de la force active et après que toutes les tentatives d'interception ou de refus de la bataille aient été effectuées (le débordement fait partie du mouvement et ne constitue pas un combat – voir 11.5). Le joueur actif est considéré comme étant l'attaquant et le joueur inactif comme le défenseur.



13.1 Déroulement du combat

Le combat se déroule en suivant la séquence ci-dessous :

- 1. CARTES SURPRISE :** l'attaquant et le défenseur, dans cet ordre, joue les cartes Surprise pouvant s'appliquer de leur choix.
- 2. MODIFICATEURS AU JET DE DÉ :** les joueurs déterminent les MJD pour l'attaquant et pour le défenseur ().
- 3. LE JET DE COMBAT :** chaque joueur lance trois dés et totalisent les chiffres obtenus (par exemple, un 3, 5 et 2 font un total de 10). Chaque joueur applique ensuite ses MJD au total. Le joueur avec le total le plus élevé remporte la bataille. En cas d'égalité, le défenseur gagne. Pensez à conserver les résultats des dés – **le même jet** est utilisé pour calculer les pertes à l'étape 4 (mais il peut être modifié, comme

décrit à l'étape 5) – et à la perte possible d'un commandant (13.2).

- 4. DETERMINER LES PERTES :** les deux joueurs calculent les pertes subies de la manière suivante – Pour chaque 6 obtenu en 13.1 étape 3., les unités de l'adversaire perdent deux états ; pour chaque 5, une unité de l'adversaire perd un état. Pour le gagnant (et uniquement pour le gagnant), chaque 4 entraîne aussi la perte d'un état pour une unité de l'adversaire. Dans une bataille pour laquelle le total des trois dés du gagnant représente plus du double du total des trois dés du perdant, le perdant n'inflige qu'une perte d'un état au gagnant pour chaque 6 au lieu de deux. La perte possible d'un commandant est décrite en 13.2 .
- 5. LA RETRAITE :** le perdant de la bataille jette un dé pour la retraite. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au score tactique du commandant, la force battue réussit à se retirer et bat en retraite suivant la règle 14.0 .
- 6. LA DEROUTE :** si le jet de retraite est supérieur au score tactique du commandant, une déroute se produit (**Exception** : les commandants avec un score tactique de 0 évite la déroute sur un jet de 1). Le perdant doit jeter un nouveau dé pour déterminer les pertes dues à la déroute. Si la force en déroute comprend 4 ou moins de 4 unités, ses unités perdent des états à hauteur de la moitié du jet de dé arrondi par excès. Si la force en déroute comprend 5 ou plus de 5 unités, le résultat du dé représente le nombre d'états perdus par les unités en déroute. La force rescapée bat ensuite en retraite suivant la règle 14.0 . Les unités sans commandant ne jettent pas de dé de retraite : elles subissent automatiquement une déroute.
- 7. FORTUNES DE GUERRE :** le vainqueur détermine ensuite les fortunes de guerre. Calculez le total des pertes infligées au perdant et divisez le par deux (arrondi par excès - la moitié de 5 est 3 et la moitié de 1 est 1). Le vainqueur remplace alors ce nombre de marqueurs de Contrôle Politique ennemis sur des **cités mineures** par des marqueurs amis (les zones tribales ne peuvent **pas** être converties). Les marqueurs ennemis doivent se trouver sur l'emplacement de bataille ou adjacents à cet emplacement (y compris à travers les cols mais pas à travers les détroits) ; les emplacements retenus ne doivent pas contenir d'unités ennemies. Les fortunes de guerre s'appliquent même aux batailles dans lesquelles les deux protagonistes s'exterminent mutuellement.

13.2 Perte d'un commandant

Si un joueur jette deux 1 ou 6 naturels parmi ses dés de combat, il est susceptible de subir la perte d'un commandant. Il doit alors lancer un dé pour chaque général présent. S'il obtient un 1, le général est éliminé du jeu. S'il obtient 2 ou 3, le général est blessé et :

- Si le général est Sertorien, il est remis en jeu sur n'importe quel emplacement allié dans l'aire géographique où s'est déroulé le combat (*i.e.*, l'Espagne, la Gaule, l'Asie Mineure ou l'Italie) pendant la prochaine Phase de Renfort du joueur.
- Si le général est Republicain, il est soit remis en jeu sur n'importe quel emplacement allié de l'aire géographique où s'est déroulé le combat pendant la

prochaine Phase de Renfort du joueur (avec un ajustement du marqueur de l'Echelle de Crise analogue à celui induit par la conservation d'un proconsul), soit placé dans la Réserve des Proconsuls, au choix du joueur Républicain (il ne peut pas être retiré du jeu comme le serait un proconsul non conservé).

13.3 Les Modificateurs au Jet de Dé (MJD) du combat

Les MJD suivants s'appliquent à tout combat :

- +? : score tactique du commandant (les deux joueurs) ;
- +1 : tentative d'interception réussie (joueur intercepteur) ;
- 1 : tentative d'évitement de la bataille ratée (joueur qui a tenté d'éviter le combat) ;
- 1 : unité d'Infanterie Légère Espagnole contre unité de Légion Romaine (joueur Sertorien) ;
- 1 : lorsque le combat se déroule dans une cité majeure ou mineure ennemie (au plus un des deux joueurs) ;
- 2 : lorsque le combat se déroule dans un emplacement tribal ennemi (au plus un des deux joueurs) ;

Un et un seul des modificateurs suivant peut s'appliquer :

- +1 : une armée a une force comprise entre au moins 150% et pas plus de 200% de la force de l'armée adverse (joueur le plus fort)* ;
- +2 : une armée a une force comprise entre au moins 200% et pas plus de 300% de la force de l'armée adverse (joueur le plus fort)* ;
- +3 : une armée a une force comprise entre au moins 300% et pas plus de 400% de la force de l'armée adverse (joueur le plus fort)* ;
- +4 : une armée a une force d'au moins 400% de la force de l'armée adverse (joueur le plus fort)*.

* Le terme « au moins » sous-entend le ratio indiqué ou plus. Par exemple, dans un combat entre 24 points de force et 12 points de force, le ratio est de 200% (le double) et donc le MJD est de +2. Un rapport 24 / 9 représente un ratio d'au moins 200% mais de moins de 300% (un rapport de 24 / 8 offrirait un ratio de 300%) et donc un MJD de +2 aussi. Pour calculer les ratios diviser le plus grand score de force par le plus petit.

14.0 RETRAITE

14.1 Après avoir perdu une bataille, la force qui survit doit terminer sa retraite sur un emplacement éligible à la retraite situé à moins de quatre emplacements du lieu du combat. La force entière doit battre en retraite indépendamment des restrictions dues au commandement. Les emplacements éligibles contiennent soit un marqueur politique allié, soit une armée ou une unité alliée, soit les deux, soit rien.

14.2 Le chemin de la retraite peut avoir jusqu'à quatre emplacements de longueur (i.e., quatre ou moins) et peut inclure un emplacement avec un marqueur politique hostile (mais pas d'emplacement avec des unités ennemies). Cependant, pour chaque emplacement dans ce cas qu'elle pénètre, la force qui bat en retraite perd un état supplémentaire. Le premier emplacement dans lequel bat en retraite une unité attaquante est l'emplacement depuis lequel elle a attaqué. Si une force n'est pas capable d'atteindre un emplacement éligible

à la retraite, elle est éliminée, ainsi que ses légats et généraux selon la règle 13.2.

14.3 La retraite ne peut pas s'effectuer à travers un col ou un détroit. Une force qui ne peut que retraiter au travers de ces connexions est éliminée, ainsi que ses légats et généraux selon la règle 13.2.

14.4 Les commandants isolés d'une armée éliminée terminent leur retraite sur l'emplacement allié le plus proche (en PM) du lieu de la bataille, indépendamment de sa distance effective du lieu de la bataille – mais il ne peuvent traverser un emplacement occupé par une unité ennemie pour y parvenir.

14.5 Les retraites ne peuvent pas être interceptées par une force ennemie.

15.0 CONTRÔLE POLITIQUE

Le contrôle des emplacements et des provinces est crucial dans **SPARTACUS** : les joueurs passeront souvent de nombreux tours à prendre le contrôle d'emplacements neutres ou ennemis.

15.1 Un **emplacement** est soit **CONTROLE** soit **NEUTRE**. Les emplacements contrôlés contiennent un marqueur de contrôle politique soit de la faction Sertorienne, soit de la faction Républicaine. Les emplacements neutres ne contiennent pas de marqueurs de contrôle.

15.2 Une **province** est contrôlée par une faction si la majorité de ses emplacements contient un marqueur politique de cette faction. Dans tous les autres cas, la province n'est pas contrôlée. Utilisez les marqueurs de contrôle de province pour savoir qui contrôle une province donnée. **Note : le nombre d'emplacements nécessaires au contrôle est indiqué sur le plateau face à chaque province.**

15.3 Un marqueur CP peut être positionné sur un emplacement de cité mineure ou un emplacement tribal de plusieurs façons. Premièrement, certaines Cartes Evénements permettent le placement ou la conversion de marqueurs CP, parfois (c'est précisé sur la carte) même si l'emplacement est contrôlé ou occupé par l'ennemi. Deuxièmement, vous pouvez jouer une carte pour placer ou convertir des marqueurs CP (voir 9.4). Pour chaque Point de Commandement sur la carte, vous pouvez (a) placer un marqueur CP sur n'importe quel emplacement de cité mineure ou zone tribale à la fois neutre et inoccupé par une force ennemie, et/ou (b) convertir une cité mineure ou une zone tribale neutres, ou une cité mineure contrôlée par l'ennemi (pas une zone tribale) occupées par une de vos forces. Troisièmement, vous pouvez placer/convertir des marqueurs CP pendant la Phase de Reddition (voir 5.6 et 18.9) et en résultat des Fortunes de Guerre (voir 13.1). Pour conclure, voir aussi 15.4.

15.4 Le marqueur CP d'une cité mineure ennemie peut aussi être converti suite à une opération de pacification (voir 16.2). Les cités majeures (contrôlées ou non) et les zones tribales contrôlées par l'ennemi ne peuvent être converties que par le biais d'un siège ou de l'asservissement (voir Règle 18.1). Certains événements permettent des exceptions à ces règles (suivre les indications sur la carte).

15.5 Aucun des deux joueurs ne peut placer des marqueurs CP sur le Pont tant que la carte d'Asie Mineure n'est pas en jeu, ni en Galatie tant que la carte d'Asie Mineure n'est pas en jeu et que la carte événement « **Deiotarius de Galatie s'allie à Rome** » n'a pas été jouée.

Résumé des changements de Contrôle Politique

1. Pour prendre le contrôle politique d'une cité majeure ou d'une zone tribale ENNEMIES, vous devez l'assiéger (cité majeure) ou l'asservir (zone tribale) ;
2. Pour placer un marqueur CP sur un emplacement de cité mineure NEUTRE ou sur une zone tribale, vous jouez une carte pour ses Points de Commandement et vous placez un marqueur CP sur ce nombre d'emplacement N'IMPORTE OU sur le plateau ;
3. Pour prendre le contrôle politique d'une cité mineure occupée par l'ENNEMI (pas une cité neutre), vous devez la PACIFIER (si vous êtes le joueur Républicain) ou JOUER UNE CARTE POUR SES PC et convertir ce nombre d'emplacements sur lequel vous avez au moins une unité (cette règle s'applique aux deux joueurs). Pendant la Phase de Reddition, vous pouvez aussi convertir automatiquement toutes les cités mineures ENNEMIES (mais pas les zones tribales) sur lesquelles vous avez au moins une unité.
4. Pour retirer des marqueurs de contrôle politique Républicains, le joueur Sertorien peut effectuer des raids avec des unités légères Espagnoles ou des unités Serviles. Ces raids ne permettent cependant pas de prendre le contrôle politique d'emplacements ennemis.
5. Le contrôle des emplacements peut aussi changer suite à des Cartes Evénements ou aux Fortunes de Guerre.
6. Une province est contrôlée par le joueur qui contrôle la MAJORITE des emplacements de cette province. Si aucun des joueurs ne contrôle la majeure partie des emplacements, la province n'est pas contrôlée.

15.6 Isolement politique

15.6.1 Un marqueur CP est retiré durant la Phase d'Isolation Politique si on ne peut tracer une ligne ininterrompue d'emplacements du marqueur PC à l'une des sources de support politique ci-dessous :

- une unité alliée ;
- une cité majeure ou une zone tribale alliée (même assiégée) ;
- un général allié.

15.6.2 La ligne de support doit être composée d'une chaîne de marqueurs CP alliés ou neutres. Les lignes de support du joueur Républicain (et lui seulement) peuvent utiliser la route maritime d'un port allié ou neutre à un autre port allié ou neutre jusqu'à une des sources de support citées en 15.6.1.

15.6.3 Les marqueurs CP sont retirés dans l'ordre inverse de l'ordre du tour (i.e., l'ordre opposé à celui défini en 5.1). Il est tout à fait possible que le retrait d'un marqueur CP par un joueur fasse que des marqueurs ennemis ne soient plus isolés. Dans ce cas ces marqueurs ne seront pas retirés.



16.0 RAIDS ET PACIFICATION

16.1 Raids

Les raids ne peuvent être conduits que par des unités légères Espagnoles ou des unités Serviles activées individuellement (les armées ne peuvent pas conduire un raid). Seules les cités mineures Républicaines non occupées par une unité Républicaine peuvent faire l'objet d'un raid. Pour effectuer un raid, l'unité activée se déplace sur l'emplacement ciblé et dépense un point de mouvement supplémentaire pour retirer le marqueur CP de l'emplacement (qui devient alors neutre, **pas** allié). L'unité effectuant le raid peut ensuite poursuivre son mouvement, jusqu'à épuisement de sa capacité de déplacement. Quand une unité est interceptée à l'entrée sur un emplacement, elle ne peut plus effectuer de raid à ce tour, qu'une bataille soit engagée ou qu'elle se retire.

16.2 Pacification

Une force Républicaine (une armée ou des unités individuelles) peut conduire des opérations de pacifications pendant une activation pour un déplacement terrestre. La cible de ces opérations sont les marqueurs CP ennemis placés sur des cités mineures non occupées par des unités ennemies, pas les zones tribales ni les emplacements neutres.

Note de conception : les zones tribales représentent des lieux fortifiés ou semi-fortifiés ou des milices tribales. A ce titre ces emplacements ne peuvent être pacifiés aussi facilement qu'une cité mineure. Les Républicains doivent donc conduire une campagne en bonne forme pour réussir à les basculer dans leur giron.

Note de jeu : plus clairement, le joueur Sertorien ne peut effectuer un raid qu'avec des troupes légères (Espagnoles ou Serviles), tandis que le joueur Républicain ne peut pacifier un territoire qu'avec une légion activée.

16.2.1 Une armée conduit des opérations de pacification est dépensant des points de mouvement pour convertir des emplacements de cités mineures ennemies en cités Républicaines (comme pour un Raid, mais on remplace le marqueur CP ennemi par un marqueur CP Républicain au lieu de le retirer). Les marqueurs CP ennemis sont convertis dans l'emplacement occupé par ou adjacent à l'armée Républicaine en dépensant 1 PM par espace converti (ou 2 PM si l'emplacement se trouve au delà d'un col). L'emplacement depuis lequel l'armée Républicaine effectue la conversion doit être sous contrôle politique Républicain. Le déplacement physique de l'armée sur l'emplacement converti n'est pas imposé, il suffit de payer 1 PM. Une armée peut se mettre en position avant de commencer à convertir des emplacements mais le total des points de mouvement dépensés par l'unité ne peut pas dépasser sa capacité de déplacement. Par exemple, si une armée dispose de 4 PM (la capacité standard d'une armée de légions), elle ne peut pas convertir plus de quatre emplacements durant une activation donnée.

16.2.2 Une opération conduite contre un emplacement adjacent à une unité ennemie est sujette à interception. Le joueur Républicain dépense les points de mouvement nécessaires à l'opération de pacification (ils sont consommés que l'interception réussisse ou non) et son adversaire déclare immédiatement si sa force va tenter une interception. Si la tentative est réussie, l'opération de pacification échoue, bien qu'aucune unité ne se déplace sur la cité ciblée par la tentative de pacification. Une fois qu'une interception sur opération de pacification a été couronnée de succès, la force interceptante ne peut pas tenter d'intercepter d'autres tentatives de pacification au cours de cette activation Républicaine. Cependant, si une force Républicaine se déplace sur un emplacement adjacent à cette force, une interception normale peut se dérouler, entraînant un combat (comme décrit en 12.0). Quand cela se produit, le joueur Républicain ne peut plus conduire d'opérations de pacification jusqu'à la fin de son activation.

17.0 PORTS ET MOUVEMENT NAVAL

17.1 Il y a deux types de port dans le jeu : Standard et Inter-cartes. Les ports Standard sont indiqués sur la carte par une galère bleue, les ports Inter-cartes par une galère marron. Les règles pour se déplacer au sein d'une même carte (i.e. D'un port Européen à un autre port Européen ou d'un port d'Asie Mineure à un autre port d'Asie Mineure) diffèrent légèrement de celles permettant de passer d'une carte à l'autre.

17.1.1 Déplacement maritime standard

Le déplacement maritime standard se déroule d'un port à l'autre sur la même carte, quelque soit le port de départ et le port d'arrivée et indépendamment de leur type.

17.1.2 Déplacement maritime inter-cartes

Le déplacement maritime inter-cartes se déroule d'un port inter-carte d'une carte à un port inter-carte d'une autre carte (i.e. d'un port marron à un autre port marron sur deux cartes différentes). Seul le joueur Républicain peut effectuer ce type de déplacement.

Note de jeu : cela signifie que pour se déplacer d'un port standard (bleu) en Europe à un port d'Asie Mineure, le joueur Républicain doit jouer deux cartes : la première pour aller du port bleu à un port marron en Europe, et la seconde pour atteindre un port marron en Asie Mineure. Notez que dans le cadre d'une carte campagne, seule une activation peut être utilisée pour un mouvement naval : se déplacer d'un port bleu à un port de l'autre carte demande donc toujours de jouer deux cartes.

17.1.3 Ports assiégés

Les déplacements maritimes Républicains peuvent débuter ou s'achever sur un emplacement de port assiégé, contrairement aux déplacements maritimes Sertoriens.

17.2 Déplacer des armées par voie de mer

Le joueur Républicain peut entreprendre le déplacement maritime standard d'**armées** en jouant une carte stratégie de 4 PC (ces cartes sont marquées d'un symbole de galère). Le joueur Sertorien peut entreprendre un déplacement maritime en jouant des cartes événement lui accordant cette possibilité. Les armées qui utilisent un déplacement maritime standard peuvent se déplacer d'un emplacement terrestre supplémentaire en plus du mouvement naval – **soit** un emplacement avant d'embarquer au port de départ, **soit** un emplacement pour quitter le port de débarquement. Les armées entreprenant un déplacement maritime inter-cartes se déplacent uniquement du port d'origine au port d'arrivée, aucun mouvement terrestre

supplémentaire n'est possible.

17.3 Les Commandants et les unités isolés

Les deux joueurs peuvent utiliser une carte stratégie de valeur quelconque pour déplacer un général isolé ou une unité par voie maritime (même si, dans le cas d'une légion, il faut normalement plus de 1 PC pour un déplacement indépendant). Seul le joueur Républicain peut effectuer un tel déplacement entre les deux cartes (selon 17.1.2). Cette carte ne peut pas être utilisée pour déplacer autre chose que cette unité ou ce général isolé. L'unité ou le général déplacés de cette manière, contrairement aux armées (voir 17.2), ne peuvent pas effectuer de mouvement terrestre supplémentaire.

17.4 L'attrition navale

Tous les déplacements maritimes, Républicains ou Sertoriens, subissent l'attrition navale. Avant qu'un général, qu'une unité ou qu'une armée ne débarquent à leur port de destination, le joueur effectuant le déplacement maritime lance un dé (et applique les modificateurs au résultat obtenu) puis consulte la Table d'Attrition Navale (reproduite ci-dessous et sur le plateau de jeu). Le résultat s'applique immédiatement au général, à l'unité ou à l'armée qui se déplace.

Table d'Attrition Navale		
Jet de dé	Résultat	Effet
1 ou moins	Attrition	La force retourne au port d'où elle a embarqué ; lance 1d6 et subit une perte d'états égale à la moitié de valeur du jet de dé arrondie par excès. Le joueur impacté choisit les unités touchées et peut choisir d'éliminer totalement une unité avant de réduire les autres.
2 ou 3	Retour	La force retourne à son port d'embarquement.
4 ou plus	Succès	La force peut débarquer sans subir de perte.
MJDs	+1 si le port d'embarquement est sous contrôle allié. +1 si le port de débarquement est sous contrôle allié. -1 si le port d'embarquement est sous contrôle allié. -1 si le port de débarquement est sous contrôle allié.	

18.0 SIÈGE, SOUMISSION, REDDITION

18.1 Pour prendre le contrôle d'une cité majeure ou d'une zone tribale ennemies, vous devez au préalable réussir à assiéger ou à soumettre ces emplacements. Soumettre une zone tribale demande *deux* points de siège et assurer la reddition d'une cité majeure demande *trois* points de siège – à l'**exception de Rome, qui demande quatre points de siège**. Notez que les emplacements de cités mineures ne sont jamais assiégés ; ils obtiennent ou perdent des marqueurs de contrôle politique suivant d'autres mécanismes (voir 5.6 et 15.6).

18.2 Seule une armée composée d'au moins trois unités peut conduire un siège ou tenter de soumettre une tribu. Elle le