

fait par le biais de l'activation de son commandant et en dépensant des points de mouvement. Pour deux points de mouvement dépensés, une tentative de siège ou de soumission peut être effectuée. Cependant, une armée composée uniquement de troupes légères Espagnoles ou de troupes Serviles (quelque soit leur type) ne peut effectuer qu'une seule tentative de siège contre une **cité majeure** ennemie par activation (indépendamment de sa capacité de déplacement) ; toutes les autres armées peuvent faire deux tentatives (si elles ont une capacité de déplacement suffisante).

Toutes les armées utilisent leur pleine capacité de déplacement pour tenter de soumettre une **zone tribale** ennemie, quelque soit la composition de l'armée (ainsi une force constituée uniquement d'unités légères Espagnoles peut, par exemple, effectuer jusqu'à trois tentatives).

Note de conception : l'infanterie lourde et les légions incluaient les ingénieurs et l'équipement requis pour les sièges ; les troupes légères étaient plus efficaces pour soumettre les tribus.

18.3 Pour conduire une tentative de siège, lancez deux dés puis consultez la Table de Siège et Soumission, en corrigeant le résultat du jet du modificateur lié aux ports si nécessaire (voir la table ci-dessous) puis en appliquant le résultat en posant un marqueur de siège de la valeur adéquate sur l'emplacement assiégé s'il résiste encore. Une armée peut se déplacer à un emplacement, conduire un siège, puis se déplacer sur un autre emplacement ou commencer son activation sur un emplacement et dépenser tout son potentiel de mouvement dans un siège, ou n'importe quelle combinaison de ces actions tant que sa capacité de déplacement n'est pas épuisée. Les sièges et les tentatives de soumission sont résolus par la Table de Siège et les résultats sont applicables immédiatement. Les points de siège ou de soumission se cumulent. Lorsque la valeur critique est atteinte, le marqueur PC ennemi est retiré et remplacé par un marqueur allié. Une force qui ne dispose pas du nombre requis d'unités pour assiéger un emplacement peut maintenir un siège existant mais ne permet pas de faire un jet de siège.

18.4 En plus de demander la réussite d'un siège pour passer à l'ennemi, une cité majeure alliée peut abriter un nombre quelconque de commandants et d'unités des forces hostiles présentes sur l'emplacement ; dès que l'ennemi pénètre sur la case de la cité majeure, n'importe laquelle des forces alliées présentes peut être déclarée comme étant à l'intérieur des murs de la cité. Les commandants et les unités alliées déclarés à l'intérieur des murs sont placés sous le marqueur de contrôle politique pour indiquer qu'ils ne doivent pas engager un combat terrestre. Cependant, les commandants et les unités abrités dans une cité majeure n'aident pas à la défense contre le siège, et s'ils sont toujours à l'intérieur de la cité quand elle tombe (i.e. qu'elle a subi trois points de siège), ils sont complètement éliminés, les légats et les unités rejoignant la réserve des forces et les généraux étant retirés de la partie. Les zones tribales ne peuvent pas être utilisées pour abriter des commandants ou des unités.

18.5 Si une force assiégeante est attaquée par une force ou une armée alliée qui s'est déplacée sur l'emplacement assiégé, n'importe quel commandant ou force située dans les murs de la cité peut participer au combat. Pour se faire ; le joueur propriétaire lance un dé ; si le résultat est supérieur ou égal au score d'initiative du général (ou à 6 si aucun général n'est présent – la règle 12.5. s'applique), les forces assiégées rejoignent la bataille. Le commandant des forces combinées est déterminé selon la règle 6.4 . L'armée ou la force assiégée n'ont pas besoin d'être activées séparément pour participer au combat. Une force ou une armée assiégée peut aussi être

activée pendant la Phase d'Opérations de façon à faire une sortie contre la force assiégeante. Les règles normales d'interception et d'évitement s'appliquent à ce combat. Si une force assiégeante libère complètement l'emplacement assiégé pour quelque raison que ce soit, tous les points de siège accumulés sont perdus et le marqueur de siège retiré.

18.6 Une carte de campagne ne peut pas être utilisée pour activer plus d'une armée pour assiéger un emplacement donné.

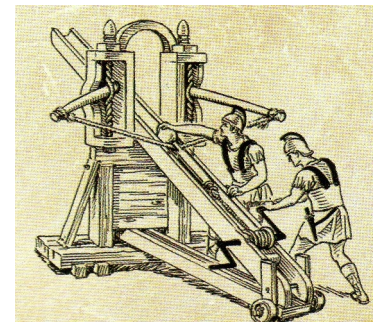
18.7 Un général subordonné dans une armée assiégeante peut être activé avec au moins trois autres unités pour conduire une tentative de siège. Il n'est pas nécessaire d'activer le général en chef ou le reste de l'armée pour lancer le dé de siège.

18.8 Une force assiégeante inactive peut intercepter ou éviter une bataille avec tout ou partie de la force. Cependant, du fait de 18.4 , si l'emplacement assiégé est complètement évacué par l'assiégeant, les points de siège accumulés sont perdus.

18.9 Pendant la Phase de Reddition, une tentative de soumission ou de siège gratuite peut être tentée par n'importe quelle force alliée qui occupe une cité majeure ou une zone tribale ennemie. Dans le cas d'une cité majeure ou d'une zone tribale ennemie, les pré-requis de la règle 18.2 doivent être vérifiés avant la tentative de siège ou de soumission. Si l'emplacement chute, son marqueur est automatiquement remplacé par un marqueur CP allié. Un marqueur CP ennemi sur un emplacement de cité mineure est automatiquement converti en marqueur allié si la cité est occupée par une unité alliée.

Table des Sièges

Jet de 2 dés 6	Résultat
0-2	2/0
3-4	1/0
5-7	1/1
8-9	0/1
10-11	0/2
12	0/3



MJDs

-1 si l'emplacement assiégé est un cité majeure portuaire sous contrôle Republicain est que le siège a commencé suite à un mouvement naval.

-2 si l'armée assiégeante est composée uniquement d'unités Serviles (y compris l'unité de Gladiateurs).

Le résultat de droite est le nombre de points de siège obtenus ; placez un marqueur correspondant sur l'emplacement. Le résultat de gauche est le nombre de points de dégâts subis par l'armée assiégeante ; les unités qui perdent des points sont choisies par leur propriétaire.

19.0 ATTRITION HIVERNALE

19.1 Pendant la Phase d'Attrition Hivernale, chaque joueur, dans l'ordre du tour et province par province, détermine si la province est capable d'entretenir ses troupes pendant l'hiver. Si les deux joueurs possèdent des forces dans la province, l'attrition hivernale est calculée pendant le tour du joueur qui contrôle cette province. Si la province n'est pas contrôlée, l'attrition hivernale est déterminée pendant le tour du joueur Sertorien.

19.2 L'attrition hivernale est calculée en comparant le nombre total d'unités des deux joueurs dans la province avec le seuil de support hivernal de la province. Si le total des unités dépasse ce seuil, les unités peuvent être sujettes à l'attrition hivernale.

19.3 L'attrition hivernale est traitée comme décrit ci-dessous :

19.3.1 Si le seuil de support est dépassé et que la province n'est occupée que par des unités d'un seul joueur, toutes les unités au-dessus du seuil subissent un point de dégât.

19.3.2 Si le seuil de support est dépassé et qu'il y a des unités des deux joueurs dans la province, le joueur qui ne contrôle **pas** la province subit l'attrition hivernale en premier. **Toutes** ses unités au-dessus du seuil de support subissent un point de dégât. Après cette réduction, si le nombre total d'unités restant est toujours supérieur au seuil, le joueur qui contrôle la province subit des dégâts à hauteur de la moitié du dépassement du seuil (arrondis par défaut – la moitié de 5 est 2, la moitié de 1 est 0). Si aucun joueur ne contrôle la province, jetez un dé : le joueur avec le résultat le plus faible subit d'abord les pertes, puis le joueur avec le plus fort résultat – dans ce cas, les deux joueurs subissent l'intégralité des pertes liées au dépassement du seuil de support.

Note de jeu : ceci signifie que les provinces avec un seuil de support bas ne peuvent subvenir aux besoins que d'armées de petite taille ; si vous entrez dans une telle province avec une armée importante, assurez-vous de la déplacer ailleurs avant la fin de la Phase d'Opérations à moins que vous ne soyez prêts à subir des pertes. Une tactique tout à fait valable consiste à « prendre en embuscade » une armée opérant dans une région sous votre contrôle en attendant le dernier moment pour déplacer votre propre armée dans cette province : si votre adversaire ne peut pas se retirer, il subira des pertes considérables.

19.3.3 Le joueur qui subit des pertes choisit les unités qui sont réduites.

19.3.4 Les commandants ne subissent jamais l'attrition hivernale.

Exemple : La Cappadoce a un seuil de support hivernal de 6 unités. Le joueur Sertorien contrôle la province. Le joueur Sertorien a trois commandants du Pont avec un total de 10 unités dans la province, tandis que le joueur Républicain possède un commandant avec quatre légions. Toutes les unités ont une force intacte. Avec un total de 14 unités, le seuil de support est dépassé de 8 unités. Comme le joueur Sertorien contrôle la province, c'est le joueur Républicain qui subit les pertes en premier : il réduit ses 4 légions (en les retournant). Comme le total des unités présentes dans la province est toujours de 14, le joueur Sertorien doit subir des pertes à son tour. Comme il contrôle la province, il ne subit que la moitié arrondie par défaut du dépassement du seuil, soit 4 points de dégâts. Si la province n'avait été contrôlée par aucun des joueurs, le joueur Sertorien aurait subi 8 points de dégâts.

20.0 L'ECHELLE DE CRISE RÉPUBLICAINE

20.1 L'Echelle de Crise

L'Echelle de Crise Républicaine est utilisée pendant le déroulement de la partie de **SPARTACVS** pour marquer le niveau de santé et de stabilité de la République Romaine. Plus le marqueur de crise se déplace vers l'Anarchie, moins la République est stable, et vice-versa. Le marqueur se déplace vers l'Anarchie suite à des **Incidents de Crise**, qui peuvent survenir pendant plusieurs des phases du jeu, comme souligné en 20.3 et 20.4. Le joueur Républicain cherche à ramener le marqueur vers la **Stabilité** ; le joueur Sertorien à le pousser vers l'**Anarchie**. Le marqueur de crise ne peut pas dépasser (i.e. Aller à droite de) l'emplacement Stabilité mais il peut dépasser (aller à gauche) l'emplacement Anarchie (du moins temporairement) si la résolution d'un incident l'exige. En début de partie, le marqueur est placé sur la piste là où le demande le scénario.

Note de jeu : le marqueur de crise possède une face marquée « -10 » ; utilisez-la pour garder une trace de la progression du niveau de crise au delà de la case **Anarchie**.

20.2 Le niveau d'anarchie

Avant de commencer à jouer, les joueurs s'entendent sur le niveau d'Anarchie pour la partie – la grille ci-dessous donne les possibilités. Si le marqueur atteint ou passe sous ce niveau d'Anarchie pendant le Segment de Détermination de la Victoire de la Phase de Contrôle de la Victoire, la République est considérée comme ayant sombré dans l'Anarchie et le joueur Sertorien remporte automatiquement la victoire.

- **Jeu Standard** (joueur Républicain expérimenté) : le marqueur de crise atteint la case Anarchie de l'Echelle de Crise.
- **Jeu Intermédiaire** (joueur Républicain peu expérimenté) : le marqueur de crise se déplace de 5 emplacements à gauche de la case Anarchie de l'Echelle de Crise (i.e. -35).
- **Jeu Débutant** (joueur Républicain novice) : le marqueur de crise se déplace de 10 emplacements à gauche de la case Anarchie de l'Echelle de Crise (i.e. -40).

Note de jeu : le marqueur de crise possède une face marquée « -10 » ; utilisez-la pour garder une trace de la progression du niveau de crise au delà de la case **Anarchie**.

20.3 Les crises entraînant un déplacement vers l'Anarchie

Déplacez le marqueur de crise vers l'Anarchie suite aux incidents suivants :

- Nombre de provinces, où quelles soient sur la carte, contrôlées par le joueur Sertorien : **1 emplacement** par province (à la Phase de Contrôle de la Victoire) – calculé à chaque tour.
- Perte d'une province sous contrôle Républicain : **1 emplacement** (au moment de la perte de contrôle).
- Perte d'une bataille majeure (une bataille dans laquelle quatre légions ou plus sont engagées) : **1 emplacement** lors de la défaite (Phase d'Opérations).
- Atteinte de l'emplacement Liberté par une Unité Servile : **1 emplacement** par unité exilée (Phase d'Opérations).

- Levée d'une légion pendant la Phase de Renfort : **1 emplacement** par légion recrutée (Phase de Renfort).
- Légions en jeu à la fin du tour : **1 emplacement** par légion au dessus de 12 si seule la carte d'Europe est active ; OU **1 emplacement** par légion au dessus de 16 si les deux cartes sont actives (Phase de Contrôle de la Victoire).
- Activation de Sylla (Scénario III uniquement) : **3 emplacements** à chaque tour où cela se produit (Phase d'Opérations).
- Certains événements : **x emplacement(s)**, comme indiqué sur la carte Evènement (Phase d'Opérations).
- Maintien des Consuls comme Proconsuls sur la carte à la fin du tour : **2 emplacements** par proconsul (Phase des Proconsuls).

20.4 Les crises entraînant un déplacement vers la Stabilité

Déplacez le marqueur de crise vers la Stabilité suite aux incidents suivants :

- Nombre de provinces, où quelles soient sur la carte, contrôlées par le joueur Républicain : **1 emplacement** par province (à la Phase de Contrôle de la Victoire) – *calculé à chaque tour*.
- Reconquête d'une province initialement sous contrôle Républicain : **1 emplacement** (au moment de la prise de contrôle).
- Dissolution d'une légion (sauf pendant le dernier tour) : **1 emplacement** pour chaque paire de légion dissoute, arrondies par défaut (Phase de Dissolution des Légions).
- Certains événements : **x emplacement(s)**, comme indiqué sur la carte Evènement (Phase d'Opérations).
- Retrait de Sylla : **3 emplacements** – seulement pour le Scénario III (Phase d'Élection des Consuls).
- Mort de Sertorius : **10 emplacements** (Phase d'Opérations ou Phase de Reddition).
- Exil ou mort de Mithradates VI : **3 emplacements** (Phase d'Opérations ou Phase de Reddition).
- Mort de Spartacus : **5 emplacements** (Phase d'Opérations ou Phase de Reddition).
- 1ère entrée d'une unité *espagnole* en Italie : **5 emplacements** (Phase d'Opérations).

21.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

21.1 Conditions de victoire générales

Gagner une partie de **SPARTACVS** signifie SOIT contrôler un nombre donné de provinces sur la carte à la fin de la Phase de Vérification des Conditions de Victoire du tour de jeu de 71 avant JC, SOIT réunir les conditions de victoire automatique décrites en 21.3. Le nombre de provinces contrôlées requis pour la victoire dépend de ce que les événements « Spartacus » et « Fannius et Magius Négocient une Alliance avec Mithradates VI » se sont produits ou pas durant la partie, soit automatiquement, soit suite à un jet de dé réussi du joueur Sertorien (voir 9.8). Les conditions de victoire automatique sont liées à l'Echelle de Crise et/ou au contrôle de Rome par Sertorius.

21.2 Victoire par contrôle des Provinces

La victoire par contrôle des provinces est déterminée comme suit (note : il y a 14 provinces sur la carte d'Europe et 7 provinces sur la carte d'Asie Mineure) :

- Si la carte Ressource « **Fannius et Magius Négocient une Alliance avec Mithradates VI** » a été jouée pour son événement pendant la partie (que l'événement « Spartacus » ait eu lieu ou non), le joueur *Républicain* gagne s'il contrôle au moins 17 provinces à la fin de la partie. Si cet événement ne s'est pas produit (et donc la carte d'Asie Mineure n'a jamais été activée), le joueur Républicain gagne s'il contrôle au moins 11 provinces à la fin de la partie. Notez que si cet événement ne se produit pas, les provinces d'Asie Mineure ne sont pas prises en compte.
- Si la carte Ressource « **Spartacus** » a été jouée pour son événement pendant la partie (que l'événement « Fannius et Magius » ait été joué ou non), le joueur *Sertorien* gagne s'il contrôle au moins 8 provinces à la fin du jeu.
- Si ni l'événement « **Fannius et Magius** », ni l'événement « **Spartacus** » ne se sont produits pendant le jeu, le joueur *Républicain* gagne s'il contrôle au moins 8 provinces à la fin de la partie. Notez que dans ce cas la victoire Républicaine est très probable – c'est intentionnel.
- Tout autre résultat est une égalité – aucun des joueurs ne gagne. D'un point de vue historique, ce serait une victoire pour Sertorius, simplement parce que la rébellion n'aura pas été étouffée suffisamment rapidement.

21.3 Victoire automatique

Chacun des joueurs peut remporter la victoire automatiquement pendant la partie. Le joueur *Républicain* l'emporte automatiquement s'il ne reste plus d'unités Sertoriennes sur le plateau pendant la Phase de Vérification des Conditions de Victoire. Le joueur *Sertorien* l'emporte automatiquement si, pendant la Phase de Vérification des Conditions de Victoire, soit le marqueur de crise est placé au delà du seuil d'Anarchie (20.2) soit une force Sertorienne contrôle Rome – ou les deux à la fois.

22.0 SCÉNARIOS

SPARTACVS inclut trois scénarios. Chaque scénario commence à la Phase de Détermination de l'Ordre du Tour du tour de jeu indiqué dans le scénario, et tous s'achèvent à la fin de la Phase de Vérification des Conditions de Victoire du tour 71 avant JC. Tous les scénarios utilisent les conditions de victoire décrites en 21.0.

Note : les unités indiquées entre parenthèses sont mises en place Réduites.

Voir aussi 23.6 pour un scénario additionnel.

22.1 Scénario I : SPARTACVS

Ce scénario court commence au Tour 8 (73 avant JC) et se termine au tour 10 (71 avant JC), ou jusqu'à ce que les conditions de victoire automatiques soient réunies (voir la règle 21.3). Toutes les règles de Campagne sont actives. La mise en place est décrite ci-dessous :



Sertoriens

Marqueurs de Contrôle Politique :

- Lusitanie, Celtibérie Occidentale, Pont, Cappadoce : tous les emplacements.
- Bithynie : seulement Heracleia, Nicomedia et Cius.
- Province d'Asie : seulement Dorylaeum, Apamea, Celanae, Prusa, Pergamum, Mytilene, Lampsacus.

Forces :

- Sertorius, M. Perpena, Herennius, C. Priscus, C. Insteius, C.O. Graecinnus, (Légion d'Exilés), 4 (Légions), 3 (Unités lourdes Espagnoles) : placées sur n'importe quel emplacement allié en Lusitanie ou Celtibérie Occidentale.
- Sebasteia : Diophantes + 6 Unités lourdes du Pont.
- Dorylaeum : Eumachos + 4 Unités lourdes du Pont.
- Prusa : Metrophanes + 4 (Unités lourdes du pont).
- Cyzicus (assiégeants) : Mithradates VI + M. Marius + 2 (Unités lourdes du Pont) + 2 Légions du Pont ; Marqueur de siège « 0 ».
- Calcédoine (assiégeants) : Callimachus + 4 Unités lourdes du Pont ; Marqueur de siège « 0 ».
- Les tribus Conii, Celtici, Lusitani, Vaccae, Vettones, Characitani, Arevaci : 1 Unité légère Espagnole chacune.

Républicains

Marqueurs de Contrôle Politique :

- Tous les emplacements des provinces suivantes : Gaule Transalpine, Gaule Cisalpine, Etrurie, Picenum, Latium, Campanie, Lucania & Apulia, Bruttium, Sicile, Pamphylia & Lycia, Cilicie, Galatie, Celtibérie Orientale, Espagne Citérieure et Espagne Ulérieure.
- Bithynie : seulement la Calcédoine.
- Province d'Asie : seulement Cyzicus, Laodicea, Cnidus, Sardis, Miletus, Ephesus.

Forces :

- Sardis : L. Licinuc Lucullus [Proconsul A] + 3 Légions + 2 (Légions).
- Calcédoine (assiégée) : 1er Légat + 2 (Légions).
- Cyzicus (assiégée) : 1 Légion.
- Ancyra : Deiotarus + 3 unités Galates.
- Sucro : Metellus [Proconsul B] + 2 Légions + 2 (Légions).
- Tolosa : G Pompeius (Proconsul) + L. Afranius + 4 Légions + 2 (Légions).
- Arausio : 1 Légion.
- Mutina : 2 Légions.

Réserve Consulaire :

- M. Terentius Varro Lucullus.
- G. Cassius Longinus.
- L. Gellius Publicola.
- Gn. Cornelius Lentulus Clodianus.
- P. Cornelius Lentulus Sura.

- Gn. Aufidius Orestes.

Réserve Proconsulaire :

- L. Octavius.
- Q. Lulatus Catulus.
- D. Junius Brutus.
- Mam. Lepidus Livianus.
- Gn. Octavius.
- C. Scribonius Curio.
- C. Aurelius Cotta.
- P. Servilius Vatia Isauricus.
- M. Aurelius Cotta.
- 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} Légats.

Limite Proconsulaire au début de la partie : 2 plus Pompée.

Phase d'Election des Consuls au 1^{er} tour : choisissez 2 consuls.

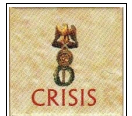
Cartes retirées : #2, #6, #21, #22, #41, #51, #73, #75, #77, #79, #80. Comme ses conditions sont en vigueur, l'évènement #31 est placé par le joueur Républicain (il est considéré comme ayant été joué au tour précédent et n'affecte donc pas la taille des mains au début de la partie).

Marqueur de Crise : sur l'emplacement -15.

Règles spéciales : aucune.

22.2 Scénario II : La République en péril

Ce scénario débute au tour 5 (76 avant JC) et se termine au tour 10 (71 avant JC), si les conditions de victoire automatique ne sont pas réunies avant (voir règle 21.3). Toutes les règles de Campagne sont actives. La mise en place est décrite ci-dessous :



Sertoriens

Marqueurs de Contrôle Politique :

- Lusitanie, Celtibérie Occidentale, Celtibérie Orientale, Espagne Citérieure : tous les emplacements.
- Espagne Ulérieure : seulement Metellinum et Oretani.

Forces :

- Tarraco : M. Perperna + C. Priscus 1 Légion + 5 (Légions) + 1 Unité légère Espagnole.
- Metellinum : Hirtuleius + Légion d'exilés + 2 Unités lourdes Espagnoles + 1 Unité légère Espagnole.
- Castra Aelia : Sertorius + 1 Unité légère Espagnole + 3 Unités lourdes Espagnoles.
- Sucro : Herennius + 1 Unité légère Espagnole + 3 Unités lourdes Espagnoles.
- Segovia : C. Insteius + 2 Unités légères Espagnoles.
- Les tribus Conii, Celtici, Lusitani, Oretani, Vaccae, Vettones, Characitani, Arevaci, Autrigones, Berones, Vascones, Ilerigates, Indicetes, Lacetani, Ilercavones, Contestani : 1 Unité légère Espagnole chacune.

Républicains

Marqueurs de Contrôle Politique :

- Tous les emplacements des provinces suivantes : Gaule Transalpine, Gaule Cisalpine, Etrurie, Picensium, Latium, Campanie, Lucania & Apulia, Bruttium, Sicile, Province d'Asie, Bithynie, Cilicie.
- Espagne Ulérieure : tous les emplacements sauf Metellinum et les Oretani.
- Pamphylia & Lycia : seulement Side et Mira.

Forces :

- Corduba : Metellus [Proconsul A] + 2 Légions + 2 (Légions).
- Narbo : G. Pompeius (Proconsul) + D. Lalelius + L. Afranius + 4 Légions + 2 (Légions).
- Tolosa : 1 Légion.
- Arausio : 1 Légion.
- Mutina : 2 Légions.
- Nicomedia : 1 Légion.
- Pergamum : 1 Légion.
- Myra : P. Servilius Vatia Isauricus [Proconsul B] + 2 Légions.

Réserve Consulaire :

- Gn. Octavius.
- C. Scribonius Curio.
- L. Octavius.
- C. Aurelius Cotta.
- L. Licinius Lucullus.
- M. Aurelius Cotta.
- M. Terentius Varro Lucullus.
- G. Cassius Longinus.
- L. Gellius Publicola.
- Gn. Cornelius Lentulus Clodianus.
- P. Cornelius Lentulus Sura.
- Gn. Aufidius Orestes.

Réserve Proconsulaire :

- Q. Lutatius Catulus.
- D. Junius Brutus.
- Mam. Lepidus Livianus.
- 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} Légats.

Pont

Le Pont commence la partie non contrôlé, sans marqueur de contrôle, commandant, ou force sur le plateau.

Forces :

- Mithradates VI + Diophantes + Eumachos + Metrophanes + Callimachus.
- 25 Unités lourdes du Pont.
- 1 Légion du Pont.

Autres provinces non contrôlées

- Capadocce.
- Galatie.
- Pamphylia & Lycia : aucun emplacement n'est contrôlé sauf ceux de Side et Myra.

Limite Proconsulaire au début de la partie : 1 plus Pompée (sauf au 1^{er} tour).

Phase d'Election des Consuls au 1^{er} tour : choisissez 2 consuls.

Cartes retirées : #2, #21, #22, #73, #75, #79.

Marqueur de Crise : sur l'emplacement -5.

Règles spéciales : aucune.

22.3 Scénario III : La campagne

Ce scénario débute au tour 1 (80 avant JC) et se termine au tour 10 (71 avant JC), si les conditions de victoire automatique ne sont pas réunies avant (voir règle 21.3). La mise en place est décrite ci-dessous :

Sertoriens

Marqueurs de Contrôle Politique :

- Lusitanie : tous les emplacements.
- Celtibérie Occidentale : seulement les tribus des Vettones et des Vaccaei.

Forces :

- Lusitani : Sertorius + Hirtuleius + (Légion d'Exilés) + 2 Unités légères Espagnoles.
- Vettones : 1 Unité légère Espagnole.
- Vaccei : 1 Unité légère Espagnole.

Républicains

Marqueurs de Contrôle Politique :

- Tous les emplacements des provinces suivantes : Espagne Ulérieure, Espagne Citérieure, Gaule Transalpine, Gaule Cisalpine, Etrurie, Picensium, Latium, Campanie, Lucania & Apulia, Bruttium, Sicile, Province d'Asie, Bithynie, Cilicie.

Forces :

- Italica-Hispanica : 1er Légat (Fufidius) + 1 Légion + 1 (Légion).
- Tarraco : 1 Légion.
- Valencia : 1 Légion.
- Tolosa : 1 Légion.
- Arausio : 2 Légions.
- Mutina : 2 Légions.
- Nicomedia : 1 Légion.
- Pergamum : 1 Légion.
- Tarsus : 2 Légions.
- Rome : L. Cornelius Sulla Felix [Consul A] + Q. Caecilius Metellus Pius [Consul B].

Réserve Consulaire :

- P. Servilius Vatia Isauricus.

- A. Claudius Pulcher
- M. Aurelius Lepidus
- Q. Lutatius Catulus.
- D. Junius Brutus.
- Mam. Lepidus Livianus.
- Gn. Octavius.
- C. Scribonius Curio.
- L. Octavius.
- C. Aurelius Cotta.
- L. Licinius Lucullus.
- M. Aurelius Cotta.
- M. Terentius Varro Lucullus.
- G. Cassius Longinus.
- L. Gellius Publicola.
- Gn. Cornelius Lentulus Clodianus.
- P. Cornelius Lentulus Sura.
- Gn. Aufidius Orestes.

Réserve Proconsulaire :

- M. Domitius Calvinus.
- 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} Légats.

Pont

Le Pont commence la partie non contrôlé, sans marqueur de contrôle, commandant, ou force sur le plateau.

Forces :

- Mithradates VI + Diophantes + Eumachos + Metrophanes + Callimachus.
- 25 Unités lourdes du Pont.
- 1 Légion du Pont.

Autres provinces non contrôlées

- Celtibérie Occidentale
- Celtibérie Orientale
- Capadocce.
- Galatie.
- Pamphylia & Lycia.
- Pont.

Limite Proconsulaire au début de la partie : 1.

Phase d'Election des Consuls au 1^{er} tour : aucune.

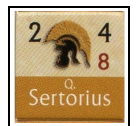
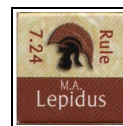
Cartes retirées : aucune .

Marqueur de Crise : sur l'emplacement +25.

Règles spéciales : Sylla (voir ci-dessous).

Sylla (règle spéciale du scénario III). Au début du scénario III, P. Cornelius Sylla est dictateur et consul de Rome. A partir du 2^{ème} tour de jeu, le joueur Républicain lance un dé pour savoir si Sylla se retire de la vie publique. Sur un jet de 3-6, Sylla est retiré définitivement du plateau et le marqueur de crise est déplacé de **3 emplacements** vers la **Stabilité**. Si Sylla reste en jeu, un MJD de +1 s'applique jusqu'à ce que Sylla se retire ; ces MJD se cumulent à chaque tour (ce qui signifie que Sylla se

retire automatiquement avant le tour 4). S'il est forcé au retrait ou éliminé pour quelque raison que ce soit, il est retiré définitivement du jeu et aucun point n'est attribué au joueur Républicain sur l'échelle de crise. Sylla est considéré comme un des deux consuls tant qu'il reste en vie ; tant que Sylla est présent, le joueur Républicain ne peut donc élire qu'un seul Consul pendant la Phase d'Elections Consulaires. De plus, Sylla n'est pas soumis aux règles de sélection des Proconsuls ; il reste sur le plateau sans devenir un proconsul et sans déplacement du marqueur de crise. Il ne peut être activé que si au moins une unité Sertorienne pénètre en Italie. Dans ce cas, son activation (laissée à la libre appréciation du joueur Républicain) entraîne un déplacement du marqueur de crise de trois emplacements vers l'Anarchie (une seule fois par tour de jeu). Si Sylla est activé, il est considéré comme « dictateur », de rang plus élevé que n'importe quel consul ou proconsul. Tant que Sylla est en jeu, il ne peut quitter l'Italie.



23.0 RÈGLES OPTIONNELLES

23.1 Le ravitaillement (règle optionnelle)

Note de conception : les règles de ravitaillement décrites ci-dessous apportent plus de réalisme que les règles standard en illustrant les difficultés rencontrées par les armées antiques dans leurs déplacements et leurs camps à travers les terres de la République et de ses conquêtes. Cependant, cette règle allonge significativement le temps de jeu, car il faut contrôler si des pertes liées au ravitaillement se produisent presque à chaque fois qu'une carte est jouée. Pour cette raison, les règles sont optionnelles mais nous vous les recommandons pour une meilleure compréhension des mécaniques du déplacement (et même du non-déplacement) des armées antiques.

23.1.1 Chaque fois qu'une carte Stratégie est jouée pour sa valeur en point de commandement (et pas comme en événement), toutes les forces sur le plateau se mettent immédiatement à la recherche de ravitaillement, ce qui signifie qu'elles peuvent subir des pertes liées au ravitaillement. Cette règle ajoute une étape au début de chaque Phase d'Opération.

23.1.2 Une force qui occupe un emplacement se ravitaille à partir de cet emplacement (s'il est allié, i.e. s'il contient un marqueur politique allié), et de tous les emplacements adjacents (y compris à travers un col) qui ne sont ni assiégés, ni utilisés pour le ravitaillement d'une autre force. Si une force qui occupe un emplacement contient plus d'unités que la capacité de ravitaillement combinée des emplacements à partir desquels elle peut se ravitailler, cette force (pas chaque unité individuelle – sauf s'il n'y a qu'une unité) subit un point de dégât. Ce point de dégât peut être pris sur n'importe quelle des unités présente dans l'emplacement. Le joueur propriétaire décide quelle est l'unité impactée. Une unité peut être éliminée dans ce cadre.

23.1.3 Si deux ou plus de deux forces alliées sont en concurrence sur un même espace de ravitaillement, le joueur propriétaire détermine quel emplacement supporte quelle force. Cependant, si une force dépasse ses possibilités de ravitaillement, elle utilise forcément son propre emplacement, même si cette utilisation ne suffit pas à prévenir les pertes (autrement dit, la force A ne peut pas ravitailler la force B à partir de son propre emplacement juste parce que la force A va subir des dégâts de toute façon).

23.1.4 Seuils de ravitaillement :

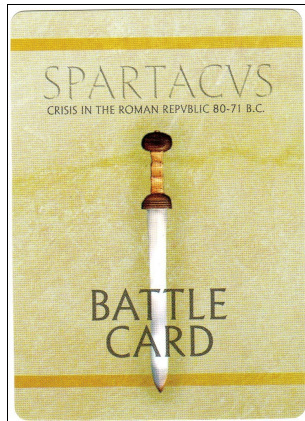
- Cités mineures, y compris les Ports : 1 unité.
- Zones tribales : 3 unités.
- Cités majeures : 5 unités.
- Cités majeures dotées d'un Port : 10 unités.

23.1.5 Les forces Sertoriennes sur le Mont Vésuve et le Mons Herminius ne subissent pas les pertes liées au ravitaillement (et comme signalé en 11.8, aucune autre force ne peut se trouver sur ces emplacements).

23.1.6 Si vous jouez avec cette règle, augmentez les seuils d'attrition hivernale de 1. Par exemple, le seuil de l'Espagne ultérieure devient 9.

23.2 Les cartes de bataille et la résolution du combat (règle optionnelle)

Note de conception : cette règle optionnelle est faite pour ceux qui apprécient l'utilisation de cartes de bataille pour résoudre les combats, à l'instar de ce qui existe dans *We the People* et *Hannibal: Rome vs Carthage*. Le système des cartes de bataille offre de nombreuses opportunités intéressantes en cours de jeu mais n'est pas du goût de tous. De plus, il a tendance à ralentir la partie, notamment pour le jeu par courrier. Pour ces raisons, le concepteur a décidé de ne pas utiliser les cartes de batailles comme système de base pour résoudre les combats. Le système a été amendé pour s'adapter aux besoins de l'ère Sertorienne.



23.2.1 Le combat se déroule en suivant la séquence suivante :

23.2.2 L'attaquant puis le défenseur, dans cet ordre, jouent leurs éventuelles cartes Surprise. Cependant, les cartes Surprise retirent ou ajoutent des cartes de bataille à la place des MJD.

23.2.3 Calculez le nombre requis de cartes de bataille pour l'attaquant et le défenseur et distribuez les à partir de la pioche de bataille. Un joueur peut avoir au maximum 13 cartes en main. La répartition des cartes de bataille est déterminée comme suit :

- 1 carte pour 2 points de force, arrondis par excès.
- 1 carte par niveau de score tactique du commandant.
- 1 carte par tentative d'interception réussie.
- 1 carte pour le joueur le plus fort s'il dispose d'une force supérieure de 150 % ou plus à celle de son adversaire mais de moins de 200 %.
- 2 cartes pour le joueur le plus fort s'il dispose d'une force supérieure de 200 % ou plus à celle de son adversaire mais de moins de 300 %.
- 3 cartes pour le joueur le plus fort s'il dispose d'une force supérieure de 300 % ou plus à celle de son adversaire mais de moins de 400 %.
- 4 cartes pour le joueur le plus fort s'il dispose d'une

force supérieure de 400 % ou plus à celle de son adversaire.

- Moins 1 carte en cas d'échec sur une tentative de refus de la bataille.
- Moins 1 carte si le combat se déroule sur 1 emplacement ennemi (cité majeure ou mineure).
- Moins 2 cartes si le combat se déroule dans une zone tribale ennemie.
- Moins 1 carte si le combat oppose uniquement des forces légères Espagnoles à des Légions Romaines (joueur Sertorien).

23.2.4 L'attaquant joue une carte de bataille, puis le défenseur tente de jouer une carte identique. S'il réussit, le défenseur essaye de prendre l'initiative en lançant un dé inférieur ou égal au score tactique de son commandant. S'il réussit, il a deux choix : soit il peut continuer la bataille en jouant une carte de sa main ; soit il essaye de battre en retraite. Dans ce dernier cas, il doit lancer un dé inférieur ou égal au score tactique de son commandant. S'il réussit, la bataille est terminée, les pertes sont calculées et l'armée en retraite se retire sur un emplacement adjacent comme décrit à la règle 14.0 (Note : ce cas de figure n'est pas considéré comme une perte ou une victoire pour une des deux parties). S'il échoue, la bataille continue et l'attaquant garde l'initiative. La procédure continue jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse jouer une carte identique à celle de son adversaire, réussisse à battre en retraite, ou que toutes les cartes bataille aient été jouées. Dans le rare cas où l'attaquant joue sa dernière carte et que la dernière carte du défenseur soit analogue, la victoire appartient au défenseur.

Note : le rôle de l'attaquant et du défenseur est déterminé par qui détient l'initiative. Le joueur qui possède l'initiative est considéré comme l'attaquant et son adversaire comme le défenseur, indépendamment de leur position stratégique respective au début de la bataille.

23.2.5 Calcul des pertes dues à la bataille

Chaque joueur lance un nombre de dé variables et subissent les pertes liées à la bataille. Pour chaque 6 obtenu, votre adversaire subit 2 points de dégâts, et pour chaque 5, 1 point de dégât. Les pertes sont subies simultanément. Le nombre de dé lancé dépend du nombre de tours de batailles joués avant sa conclusion. Un tour de bataille correspond au jeu d'une carte par celui qui à l'initiative (l'attaquant), que le défenseur arrive à contrer ou pas cette carte. On jette deux dés pour les batailles ayant duré de 1 à 5 tours, trois dés pour celles de 6 à 10 tours et quatre dés pour celles de plus de 10 tours.

23.2.6 Calcul des pertes dues à la retraite

Le perdant de la bataille jette ensuite un dé pour déterminer les pertes subies pendant sa retraite. Si la force qui retraite est composée de 4 unités ou moins, le résultat du dé est divisé par deux arrondi par excès, et le nombre obtenu représente le nombre de points de dégâts subit par la force. Si la force qui retraite est composée de 5 unités ou plus, le résultat du dé n'est pas divisé par 2. Dans ce cas, la force qui bat en retraite subit le nombre de points de dégâts indiqué par le dé. Les rescapés battent ensuite en retraite selon la règle 14.0.

Note : si le combat a été remporté suite au jeu d'une carte de bataille Probing Action (Sondage) ou Envelopment (Encerclement), appliquez le MJD mentionné sur la carte au jet de retraite avant de calculer les pertes.

23.2.7 Le vainqueur applique ensuite les Fortunes de Guerre. Calculez le nombre total de points de dégâts subis par la force adverse (addition des pertes dues à la bataille et des pertes

dues à la retraite) et divisez ce nombre par deux, arrondi par défaut. Le vainqueur remplace des marqueurs de contrôle politique ennemis placés sur des cités mineures, à concurrence du résultat obtenu, par des marqueurs alliés. Les marqueurs remplacés doivent se situer à l'emplacement de la bataille ou sur des emplacements adjacents.

Note : dans le cas d'un repli réussi, 23.2.6 et 23.2.7 ne sont pas appliquées.

23.2.8 Perte d'un commandant

Si un joueur obtient deux 1 ou deux 6 naturels au jet de bataille, il peut subir la perte d'un commandant. Il doit lancer un dé pour chaque général présent. S'il obtient un 1, ce général est éliminé de la partie. Sur un résultat de 2 ou 3, ce général est blessé et ne retourne en jeu sur un emplacement allié que pendant la prochaine Phase de Renforts de son propriétaire. Un résultat de 4 à 6 est sans effet, le général reste en jeu. De plus, si une force est complètement éliminée suite aux pertes de bataille et de retraite qu'elle subit, un contrôle de perte des commandants doit être effectué de manière analogue à ce qui précède.

23.2.9 Distribution des cartes de bataille

Il y a trente cartes de bataille distribuées comme suit :

- 8 cartes *General Assault* (Assaut général).
- 4 cartes *Probing Action* (Sondage).
- 6 cartes *Penetrate Center* (Percée au centre).
- 4 cartes *Commit Reserve* (Engager la réserve).
- 2 cartes *Double Envelopment* (Encerclement par les deux flancs).
- 3 cartes *Right Envelopment* (Encerclement par le flanc droit).
- 3 cartes *Left Envelopment* (Encerclement par le flanc gauche).



23.3 Plus de contrôle sur les cartes quand les deux cartes sont en jeu (règle optionnelle)

Note de conception : bien que la règle standard de répartition des cartes fonctionne précisément comme prévu, certains joueurs préféreront disposer d'un meilleur contrôle de leur main que ce que cette règle permet. Cette règle optionnelle répond à cette demande.

Comme indiqué en 9.3.3, quand les deux cartes sont en jeu, les joueurs décident secrètement du nombre de cartes qui sera affecté à chacune de leurs mains – la main Européenne et la main d'Asie Mineure. Cependant, contrairement à 9.3.3, dans laquelle les cartes sont distribuées aléatoirement entre les deux mains, les huit cartes sont distribuées au joueur qui décide

ensuite de leur répartition entre chaque main.

23.4 La main de neuf cartes.

Note de conception : c'est une autre façon de changer la structure des cartes en main de manière à introduire de la variabilité. Cette option permet aux joueurs d'« en faire plus » à chaque tour mais n'allonge pas la durée totale du jeu.

Comme indiqué en 9.3.3, chaque joueur tire 8 cartes dans la Phase de Distribution des Cartes Stratégie. Pour permettre plus de flexibilité, cette règle optionnelle permet à chaque joueur de tirer 9 cartes à la place. Elles sont réparties entre l'Europe et l'Asie Mineure selon 9.3.3.

23.5 Renforts Républicains supplémentaires (règle optionnelle)

Note de conception : les règles de renfort illustrent assez fidèlement la volonté du Sénat de lever ou de reconstruire des Légions. Certains joueurs, cependant, préfèrent avoir plus de latitude en la matière.

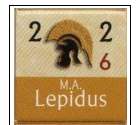
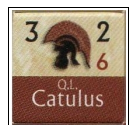
Une fois par tour, le joueur Républicain peut jouer une carte pour des renforts Républicains (en plus des renforts et des remplacements effectués durant la Phase de Renforts). La valeur en Points de Commandements de la carte est égale au nombre de **niveaux** de Légion immédiatement disponibles pour le joueur Républicain. Cependant, chaque **niveau** utilisé (et non pas chaque Légion comme dans les renforts standards) entraîne le déplacement du marqueur de crise d'un emplacement vers l'Anarchie.

23.6 Scénario bonus : la renaissance des Marius.

Note : le fonctionnement très correct de ce scénario a été prouvé pendant le développement, mais il a moins été testé que les trois autres et est par conséquent optionnel.

Note : les unités indiquées entre parenthèses sont placées réduites.

Le scénario commence au Tour 3 (78 avant J.C.) et se termine au Tour 10 (71 avant J.C.), si les conditions de victoire automatique ne sont pas réunies avant (voir règle 21.3). La mise en place est décrite ci-dessous :



Sertoriens

Marqueurs de Contrôle Politique :

- Lusitanie et Celtibérie Occidentale : tous les emplacements.
- Etrurie et Gaule Cisalpine : voir la mise en place dans le paragraphe « Forces » ci-dessous.

Forces :

- Lusitani : Hirtuleius + Légion d'Exilés + 2 Unités légères Espagnoles.
- Ségovie : Sertorius + 1 Unité légère Espagnole + 1 Unité Lourde Espagnole.
- N'importe quel espace inoccupé en Etrurie : M. Aemilius Lepidus, 6 Légions, 1 marqueur de contrôle politique.
- N'importe quel espace inoccupé en Gaule Cisalpine : M. Junius Brutus, 2 Légions, 1 marqueur de contrôle politique.

- Les tribus Conii, Celtici, Lusitani, Vaccei, Vettones, Characitani, Arevaci : 1 Unité légère Espagnole chacune.

Républicains

Marqueurs de Contrôle Politique :

- Tous les emplacements des provinces suivantes : Espagne Citérieure, Gaule Transalpine, Gaule Cisalpine, Picenum, Latium, Campanie, Lucania & Apulia, Bruttium, Sicile, Province d'Asie, Bithynie, Cilicie.
- Espagne Ulérieure : tous les emplacements sauf Metellinum et les Oretani.
- Etrurie et Gaule Cisalpine : tous les emplacements sauf ceux occupés par M. Aemilius Lepidus et M. Junius Brutus.

Forces :

- Corduba : Metellus [Proconsul A] + 2 Légions + 2 (Légions).
- Narbo : 1^{er} Légat + 3 Légions.
- Rome : Q. Lutatius Catulus (pas d'élection au premier tour de ce scénario, Catulus est le consul restant et Lepidus s'est révolté).
- Nicomedia : 1 Légion.
- Pergamum : 1 Légion.
- Tarsus : P. Servilius Vatia Isauricus [Proconsul B] + 2 Légions.

Réserve Consulaire :

- D. Junius Brutus.
- Mam. Lepidus Livianus.
- Gn. Octavius.
- C. Scribonius Curio.
- L. Octavius.
- C. Aurelius Cotta.
- L. Licinius Lucullus.
- M. Aurelius Cotta.
- M. Terentius Varro Lucullus.
- G. Cassius Longinus.
- L. Gellius Publicola.
- Gn. Cornelius Lentulus Clodianus.
- P. Cornelius Lentulus Sura.
- Gn. Aufidius Orestes.

Réserve Proconsulaire :

- A. Claudius Pulcher.
- 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} Légats.

Pont

Le Pont commence la partie non contrôlé, sans marqueur de contrôle, commandant, ou force sur le plateau.

Forces :

- Mithradates VI + Diophantes + Eumachos + Metrophanes + Callimachus.

- 25 Unités lourdes du Pont.
- 1 Légion du Pont.

Autres provinces non contrôlées

- Celtibérie Orientale
- Capadocce.
- Galatie.
- Pamphylia & Lycia.

Limite Proconsulaire au début de la partie : 1.

Phase d'Election des Consuls au 1^{er} tour : aucune.

Cartes retirées : #4.

Marqueur de Crise : sur l'emplacement +15.

Règles spéciales : Aucune.



CREDITS

Conception du jeu : **John B. Firer**

Développement : **Neil Randall**

Assistance au développement : **Walter Wintar**

Graphisme : **Mark Mahaffey**

Conception de la boîte : **Mark Mahaffey et Brian Miller**

Portrait de couverture : 'Ma Souffrance', avec l'autorisation de **Carl Nordgaard**

Photographie du glaive : **David DelaGardelle**

Editeurs : **Ken Dingley, Kevin Duke, John B. Firer, Ronald Mayer-Opificius et Neil Randall**

Correcteurs : **Ken Dingley, Kevin Duke, John B. Firer, Ronald Mayer-Opificius et Neil Randall.**

Module VASSAL : **Michael Gouker**

Module Cyberboard : **Barry « Black Dog » Setser**

Traduction allemande : **Ronald Mayer-Opificius**

Tests en jeu : **Ken Dingley, Rodolphe Duhil, Nicholas J. Firer, Adam Freitag, Michael Gouker, Benjamin Hamdorf, Mark Jones, Mark Kalina, Aaron Lewicki, Jon Matthews, Ronald Mayer-Opificius, John Nebauer, Stefan O'Sullivan, Neil Randall, Martin Sample, Barry Setser, Joel Toppen, Charles Vasey, Walter Wintar, Andrew Young et Dean Zadiraka**

Produit par : **Ken Dingley, Mark Kalina et Bill Thomas pour Compass Games, LLC.**

Remerciements à : **John B. Firer et Neil Randall**

Dédicace : **Compass Games dédit ce jeu à la mémoire de Pauline Thomas 1936 – 2008.**

Traduction française : **Croâ !**



CREDITS

Conception du jeu : **John B. Firer**

Développement : **Neil Randall**

Graphisme : **Mark Mahaffey**

Tests en jeu : **Ken Dingley, Rodolphe Duhil, Nicholas J. Firer, Adam Freitag, Michael Gouker, Benjamin Hamdorf, Mark Jones, Mark Kalina, Aaron Lewicki, Jon Matthews, Ronald Mayer-Opificius, John Nebauer, Stefan O'Sullivan, Neil Randall, Martin Sample, Barry Setser, Joel Toppen, Charles Vasey, Walter Wintar, Andrew Young et Dean Zadiraka**

Portrait de couverture : **'Ma Souffrance'**, avec l'autorisation de **Carl Nordgaard**,
stewiethepirate.deviantart.com

Photographie du glaive : **David DelaGardelle**,
madwarfworkshop.com