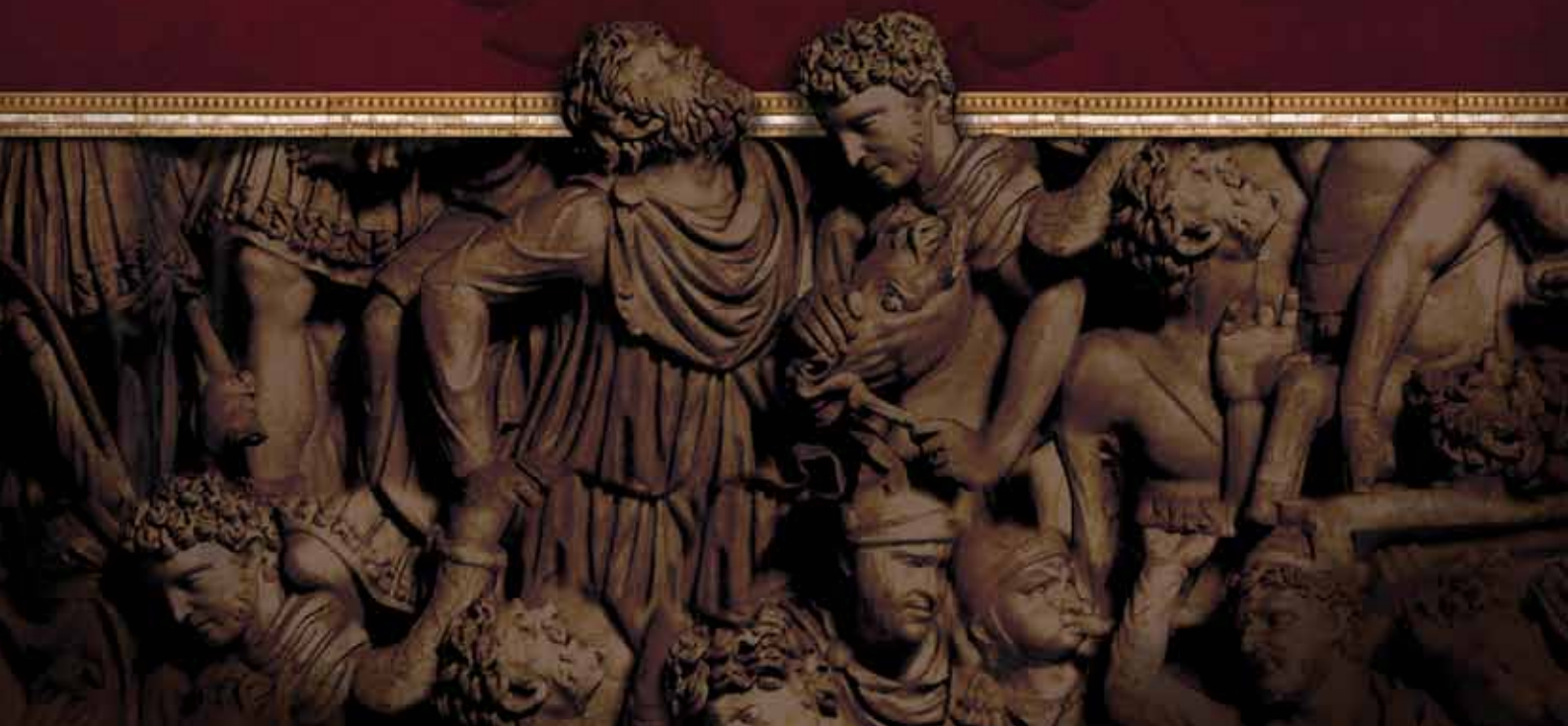




RES • PUBLICA
ROMANA



SOMMAIRE

1.01 INTRODUCTION	2	3.02 SCÉNARIO MOYENNE RÉPUBLIQUE.....	24
1.02 MATÉRIEL & TERMES DE JEU	3	3.03 SCÉNARIO BASSE RÉPUBLIQUE	25
1.03 DÉROULEMENT DU JEU	4	3.04 SCÉNARIO ÉTENDU	25
1.04 TERMES DE JEU & CONCEPTS	4	3.05 SCÉNARIO D'HISTOIRE ALTERNATIVE	25
1.05 PHASE DE MORTALITÉ.....	5	4.01 PRÉPARATION D'UN SCÉNARIO	
1.06 PHASE DE REVENU	5	EN SOLITAIRE ET À DEUX JOUEURS	26
1.07 PHASE DE FORUM	6	4.02 SÉQUENCE DE JEU.....	26
1.08 PHASE DE PLÈBE	10	4.03 PHASE DE REVENU	26
1.09 PHASE DE SÉNAT	10	4.04 PHASE DE FORUM	27
1.10 PHASE DE COMBAT	16	4.05 PHASE DE SÉNAT	27
1.11 PHASE DE GUERRE CIVILE	18	4.06 PHASE DE GUERRE CIVILE	29
1.12 CONDITIONS DE VICTOIRE.....	19	4.07 CARTES INTRIGUE.....	29
1.13 REMARQUES COMPLÉMENTAIRES SUR LES CARTES ..	19	4.08 CONDITIONS DE VICTOIRE.....	29
2.01 PONTIFEX MAXIMUS	20	NOTES DU JOUEUR.....	31
2.02 GUERRES PROVINCIALES.....	20	NOTES HISTORIQUES.....	32
2.03 GOUVERNEURS REBELLES	21	NOTE DU CRÉATEUR	33
2.04 RAPPEL ET DISSOLUTION DES LÉGIONS	23	LA RÉALISATION DU JEU	35
2.05 AVOCATS.....	23	TABLEAU LATIN/FRANÇAIS DES PROVINCES ROMAINES.....	39
2.06 ADOPTER UNE LOI	23	CRÉDITS	39
3.01 SCÉNARIO HAUTE RÉPUBLIQUE.....	24		

I. JEU DE BASE

1.01 INTRODUCTION

RES PUBLICA ROMANA est un jeu concentrant 250 ans d'histoire politique durant la République de Rome, de la 1^{ère} Guerre Punique (264 avant J.C.) jusqu'à l'assassinat de Jules César en 44 avant J.C. Les joueurs contrôlent des factions composées de familles importantes du Sénat et s'affrontent pour obtenir des charges, des commandements militaires, des concessions économiques et de nouveaux partisans. Chaque joueur essaie de devenir la force politique dominante de Rome. Mais le Sénat doit aussi s'occuper des affaires de l'état dans un monde hostile, ce qui nécessite une certaine coopération dans la conduite des guerres et dans le maintien de la satisfaction du peuple. Échouer dans cette tâche, particulièrement à un moment où Rome est vulnérable, peut provoquer

la chute de la République. Par conséquent, les joueurs devront lutter entre eux, mais également contre le jeu lui-même, celui-ci étant un adversaire omniprésent cherchant à les diviser et à les battre. Les joueurs ne doivent pas oublier la menace de la chute de la République et être prêts à coopérer pour le bien de l'état. Sinon, le vainqueur le plus probable sera le jeu, et tous les joueurs seront passés par le fil de l'épée !

VICTOIRE : il y a plusieurs façons de gagner à ce jeu. La manière la plus fréquente est d'avoir le plus de points d'influence avec ses sénateurs à la fin du jeu. Mais si un sénateur peut accumuler assez d'influence pour être élu ou nommé Consul à Vie, c'est une victoire immédiate pour sa faction. La

façon la plus difficile et la plus dramatique de gagner est d'obtenir l'allégeance des formidables légions romaines, de se révolter contre l'état et d'essayer de prendre le Sénat par la force ! Plus de détails sur les conditions de victoire au chapitre 1.12.2.

DÉFAITE : Rome peut chuter de nombreuses façons ! Si l'état fait faillite à cause d'une politique fiscale déplorable, tous les joueurs ont perdu. Si les citoyens de Rome se soulèvent à cause de la mauvaise gestion du Sénat, tous les joueurs ont perdu. Enfin, si à la fin d'un tour, Rome est en proie à quatre guerres actives, la République disparaît et Rome n'est plus ! Plus de détails sur les conditions de défaite au chapitre 1.12.3.

1.02 MATÉRIEL & TERMES DE JEU

1 plateau de jeu



160 cartes Scénario



18 cartes Événement



1 fiche Résumé



15 provinces



6 cartes Référence Jeu en Solitaire / Jeu à Deux



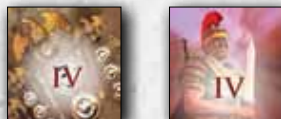
6 pions Urnes Trésor de la Faction / Cadran de Vote



3 dés



25 Légion (recto) / Vétéran (verso)



25 Escadre



11 Charge



3 Victoire Navale



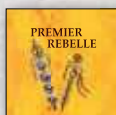
2 Recrutement Inefficace



2 Disette



1 Premier Rebelle



8 Rebelle



12 Pontifex



25 Allégeance



17 Corrompu / Majeur



15 Ancien Consul



36 Mortalité



40 Chevalier



5 Faction Dominante



1 Niveau d'Agitation sociale Recto / Verso

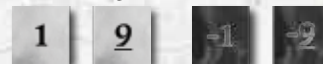


3 Prisonnier



Nombres

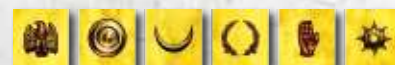
90 Positif / 52 Négatif



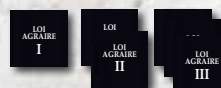
3 Revenu de l'État



6 Faction



6 Lois Agraires



Talents

80 x 1 T 44 x 5 T 24 x 10 T 10 x 50 T 8 x 100 T



1.03 DÉROULEMENT DU JEU

Chaque tour de jeu représente une année politique de la République de Rome où les années mornes sont omises pour que le jeu soit rythmé. Chaque tour est composé de sept phases.

- I. PHASE DE MORTALITÉ (1.05)
- II. PHASE DE REVENU (1.06)
- III. PHASE DE FORUM (1.07)
- IV. PHASE DE PLÈBE (1.08)

- V. PHASE DE SENAT (1.09)
- VI. PHASE DE COMBAT (1.10)
- VII. PHASE DE GUERE CIVILE (1.11)

1.04 TERMES DE JEU & CONCEPTS

Texte bleu : un texte en bleu signifie que la règle de cette couleur ne s'applique que pour le Jeu Avancé. Les règles avancées sont des règles optionnelles que l'on peut intégrer au jeu de base.

1.04.1 TERMES DE JEU : les termes suivants sont utilisés tout au long du jeu et les joueurs doivent bien les connaître. L'index du chapitre VII contient des définitions supplémentaires.

- Carte Faction : une carte avec du texte rouge.
- Carte Forum : une carte avec du texte noir.
- Talent (T) : nom de la monnaie de Rome.
- Sénateur de Plus Haut Rang (SPHR) : Sénateur détenant la charge de plus haut rang à Rome (1.09.11).
- Réserve : tous les pions et marqueurs qui ne sont pas en jeu.
- Faction : groupe de sénateurs appartenant à un joueur.
- Aligné : sénateur appartenant à une faction.
- mod : modificateur appliqué à un jet de dé(s).
- 1d6, 2d6, 3d6 : un jet de 1, 2 ou 3 dés à six faces.
- Trésor Personnel : les talents sur une carte Sénateur.
- Trésor de la Faction : talents dans la boîte de Trésor de la Faction.

1.04.2 FACTIONS : chaque joueur contrôle une Faction de Sénateurs, qu'il expose devant lui. Ces Sénateurs ont différents attributs qui augmentent l'Influence et le pouvoir de vote de leur Faction. Les cartes Sénateurs avec un texte

noir représentent des Familles, alors que les cartes Sénateurs avec un texte rouge représentent des Hommes d'État spécifiques de cette période. Les cartes Hommes d'État sont traitées comme des cartes Sénateurs mais ont généralement de meilleurs attributs ainsi qu'un pouvoir spécial.

Les Hommes d'État sont joués seuls ou au-dessus d'une carte Famille noire correspondante. Au fur et à mesure du jeu, les Sénateurs vont acquérir différents marqueurs, des concessions, des commandements militaires, et des charges politiques, avec l'objectif d'augmenter leur Influence (que l'on peut presque considérer comme des points de victoire). Chaque Faction a généralement un Chef de Faction, indiqué par le marqueur jaune de Chef de Faction.

1.04.3 ACCORDS PUBLICS : lors de la partie, les joueurs vont négocier et passer des accords. Les accords passés en public, pour que tous les joueurs puissent les entendre, lient les deux parties et doivent être honorés. Si un des partis de l'accord ne peut pas remplir ses obligations, le parti lésé peut récupérer les éléments de l'accord qui sont toujours détenus (et sont par conséquent recouvrables). Mais un joueur ne peut pas se retirer d'un accord passé publiquement simplement parce que cela ne l'arrange pas. À peu près tout ce qui ne contrevient pas aux règles peut être accepté dans un tel marché. Mais les accords impliquant la distribution des charges de Consul de Rome et de Consul Militaire parmi les deux candidats ne sont jamais obligatoires, de même qu'un accord impliquant une tentative d'assassinat, ou pour se révolter ou pour rester loyal à Rome. S'il y a un désaccord sur les termes d'un accord public, les autres joueurs doivent l'arbitrer honnêtement et impartialement, avec un vote à la majorité si nécessaire.

EXEMPLE : lors de la Phase de Sénat, Gilles accepte lors d'une discussion publique de donner 15 Talents à Virginie qui en échange promet que son Consul de Rome proposera Julius pour Censeur et votera pour son élection. Virginie fait ce qu'elle a promis. Mais le Consul de Rome demande à Gilles de voter en premier pour sa propre élection, alors que Gilles veut voter en dernier pour assurer ce vote. Cette manœuvre échoue quand Laurent dépense de l'argent pour acheter des votes afin de le battre. Gilles proteste car selon lui l'accord n'est pas respecté, mais les autres joueurs lui font remarquer que rien n'a été dit sur l'ordre du vote et par conséquent l'accord est toujours valide. Virginie recevra 15 Talents de Gilles lors de la prochaine Phase de Revenu. Gilles ne gagne rien.

1.04.4 ACCORDS PRIVÉS : les joueurs qui font des accords en privé n'ont aucun recours quand leur partenaire n'honore pas leur part du contrat. *Caveat emptor*.

1.04.5 ÉCHANGE DE CARTES : durant la partie, les joueurs vont détenir des cartes en main qu'ils doivent garder secrètes. Les joueurs peuvent échanger et/ou donner les cartes Faction qu'ils détiennent uniquement lors de la phase de guerre civile (1.11.2). Les joueurs peuvent montrer leurs cartes et se mettre d'accord sur les termes de l'échange (y compris par des accords publics les liant) mais ils ne peuvent pas échanger de carte avant la prochaine phase de guerre civile.

1.04.6 TRANSFERT DE TALENTS : les joueurs ne peuvent donner des talents aux autres joueurs que lors de l'étape de Redistribution (1.06.3) de la phase de revenu. Les joueurs peuvent passer des accords sur les votes, sur l'achat de cartes Faction, et même se mettre d'accord sur les termes d'un accord public les liant (1.04.3), mais ils ne peuvent pas transférer de talents avant la prochaine phase de revenu.

Total de Vote de la Faction = 4 (Manlius 2 ELO + 2 Chevaliers) + 4 (Sempronius 4 ELO) + 2 (Sulpicius 2 ELO) = 10

The diagram illustrates the game state for four senators: Manlius, Sempronius, Papirius, and Sulpicius. Red arrows point to specific features on the cards and components:

- Sénateur Impopulaire**: Points to the 'CONSUL DE PLÈBE' card on Manlius's card.
- Charge**: Points to the 'CENSUR' card placed on Sempronius's card.
- Trésor Personnel**: Points to the 'CÉRÉALES ÉGYPTIENNES' card placed on Sempronius's card.
- Gouverneur Corrompu**: Points to the 'IV' (Intoxicant) marker on Papirius's card.
- Chef de la Faction**: Points to the yellow 'Chef de la Faction' marker on Sulpicius's card.

Below the cards, there are explanatory text blocks:

- L'Homme d'État C. Sempronius Gracchus (25A) est placé au-dessus de la carte Famille Sempronius.**
- Légions en Garnison**: Points to the 'IV' marker on Papirius's card.
- Les Armées Provinciales et les Escadres sont toujours à 0 sauf si on utilise les règles avancées des Guerres Provinciales.**

1.04.7 DÉCOMPTE DES VOIX : chaque joueur doit ajuster son cadran de vote quand il perd ou gagne des voix.

1.04.8 RÉOLUTION DES ÉGALITÉS & ORDRE DU TOUR : toutes les égalités non

prévues par les règles sont résolues par le résultat le plus fort sur 2d6. Les problèmes concernant l'ordre de résolution des actions des joueurs non prévus par les règles sont toujours résolus en faveur du SPHR agissant en premier puis dans le sens horaire.

1.04.9 INFORMATION CACHÉE : seuls les Talents dans le Trésor de la Faction et les cartes Faction dans la main du joueur sont cachés. Sauf mention contraire, tout le reste, dont les piles de défausse et les Trésors Personnels, peut toujours être regardé par les joueurs.

1.05 PHASE DE MORTALITÉ

1.05.1 ACTIVATION DES GUERRES IMMINENTES : les guerres se trouvant sur la case guerres imminentes du Forum sont déplacées vers la zone des guerres actives. Cf. chapitre Guerres Imminentes (1.07.3321).

1.05.2 PIOCHE DE LA PHASE DE MORTALITÉ : on pioche aléatoirement un pion Mortalité du récipient prévu à cet effet à chaque phase de mortalité.

1.05.21 RÉOLUTION DE LA MORTALITÉ : le pion Mortalité pioché indique que le Sénateur dont la valeur d'identification numérique (IN) correspond à celui du pion est mort. Si ce Sénateur n'est pas en jeu, il ne se passe rien. Dans le cas où il faut piocher plusieurs pions (à cause de pions «Piochez 2», de pertes de combat, ou d'événements), ces pions restent sur la table et ne retournent dans le récipient que lorsque le bon nombre de pions a été pioché [EXCEPTION : quand on pioche un pion «Piochez 2», on le remet immédiatement dans le récipient et on pioche deux pions (il ne reste donc pas sur la table)]. Il est possible (mais assez improbable) que l'on pioche à nouveau un pion «Piochez 2» plusieurs fois dans le même tour et qu'il y ait trois morts ou plus en un seul tour. Une

fois que tous les pions Mortalité demandés ont été piochés, on remet les pions dans le récipient.

Pions Mortalité



1.05.22 LES FRÈRE LICINII ET LES GRACQUES : des Sénateurs avec la même valeur d'identification numérique ne peuvent pas être en jeu en même temps, à l'exception des Gracques (Hommes d'État 25A et 25B) et des frères Licinii (Hommes d'État 29A et 29B). Si on pioche un pion Mortalité 25 ou 29 alors que les deux Hommes d'État correspondants sont en jeu, le Sénateur affecté est déterminé par un jet de 2d6.

1.05.3 CONSÉQUENCES D'UN DÉCÈS : quelle que soit la cause du décès, tous les marqueurs (sauf celui de Chef de Faction) sont retirés de la carte du Sénateur affecté. Les concessions attachées à ce Sénateur sont placées à la Curie, et si c'est un Gouverneur, ses Provinces sont placées au Forum. Toute carte Famille (Sénateur avec un texte noir) qui n'a pas de marqueur Chef de Faction est placée sur la case

Relève Sénatoriale de la Curie [EXCEPTION : procès majeur spécial suite à un Assassinat raté (1.09.74)].

1.05.31 MORT D'UN HOMME D'ÉTAT : une carte Homme d'État (sénateur avec un texte rouge) est retirée du jeu de façon définitive quand il meurt et une carte Famille sous la carte Homme d'État subit les conséquences normales de la mort (1.05.3). Les hommes d'état qui sont des chefs de faction sans carte Famille sont aussi retirés du jeu et le joueur peut nommer un nouveau chef de faction lors de la phase de forum (1.07.7). Plus de détails sur les Hommes d'État au chapitre 1.07.312.

1.05.4 ÉLIMINATION D'UNE FACTION : une faction n'est éliminée que lorsqu'elle perd son dernier sénateur suite à une tentative d'assassinat (1.09.74). Quand une faction n'a plus de sénateur, ce joueur peut quitter la partie ou piocher la première carte Sénateur à la Curie qui ne correspond pas à un homme d'état en jeu et l'utiliser comme son nouveau chef de faction. S'il n'y en a pas, il doit attendre et prendre le premier Sénateur qui entre à la Curie. Les cartes en main du joueur éliminé sont défaussées et il rend à la banque tout l'argent du trésor de sa faction.

1.06 PHASE DE REVENU

1.06.1 REVENU PERSONNEL : tous les sénateurs génèrent un revenu personnel [EXCEPTION : les sénateurs rebelles (1.11.34), les prisonniers (1.10.71) et les non alignés ne produisent pas de revenu personnel]. Le revenu généré comprend le revenu de base plus les fonds collectés des concessions, des fonctions de gouverneur et des chevaliers. C'est le total qui est donné au joueur pour la redistribution (1.06.3).

1.06.11 REVENU DE BASE : chaque chef de faction reçoit 3 talents et chaque autre sénateur reçoit 1 talent.

1.06.12 CHEVALIERS / CONCESSIONS : chaque sénateur prend 1 talent de la banque par chevalier sur sa carte. Il doit générer un revenu sur chaque concession (1.07.32) qu'il contrôle, il révèle ensuite la barre CORRUMPUS de la concession.

1.06.13 SPOLIER UNE PROVINCE : chaque gouverneur a la possibilité de lancer un dé pour gagner autant de talents en spoliant sa province à ce tour. Un Gouverneur ne paie pas un résultat négatif de spoliation de la province, mais c'est l'État qui doit payer pour les montants négatifs provenant des jets de dés revenu de l'état et revenu personnel lors de l'étape de dettes (1.06.53) de la phase de revenu. Un gouverneur n'est pas obligé de collecter l'argent de la spoliation de la province, mais il doit prendre cette décision avant le jet de dés déterminant ce

montant. Un gouverneur qui essaie de spolier sa province prend un marqueur Corrompu et court le risque d'un procès mineur jusqu'à la fin de la phase de procès après son retour à Rome (1.09.41). Si vous jouez avec les règles avancées des Guerres Provinciales (2.02.4), TOUTES les provinces indiquées en défense ne peuvent pas être spoliées.

EXEMPLE : le gouverneur de l'Espagne Ulérieure non développée prend un marqueur Corrompu et obtient 2 au dé pour la spoliation de la province, ce qui fait un revenu net de -1 (2 - 3 = -1), mais il n'a pas besoin de payer un total négatif avec ses propres fonds. La facture totale pour le Trésor de l'État est de -1 Talent.

1.06.2 ENTRETIEN DES REBELLES : les troupes rebelles doivent être entretenues au coût de 2 Talents par Légion avant la Redistribution de richesse (1.06.3). Plus de détails au chapitre 1.11.33.

1.06.3 REDISTRIBUTION : le revenu personnel généré, en plus des Talents existants, peut à ce moment être déplacé librement entre les trésors personnels et le trésor de la faction. Exception : les sénateurs rebelles ne peuvent pas transférer l'argent de leur trésor personnel vers des sénateurs non rebelles ou vers le trésor de leur faction. L'argent peut être transféré depuis

ou vers des sénateurs qui ne sont pas à Rome. Les joueurs peuvent donner des talents du trésor de leur faction et des trésors personnels de leurs sénateurs à d'autres joueurs (1.04.6), qui peuvent alors redistribuer les talents comme ils le souhaitent.

1.06.31 TRÉSOR DE LA FACTION : les talents alloués au trésor de la faction sont placés dans l'urne trésor de la faction se trouvant devant le joueur. Les joueurs ne peuvent pas consulter les trésors de faction des autres joueurs (1.04.9). C'est le seul argent qui peut être utilisé pour se défendre contre une tentative de persuasion d'une autre faction (1.07.4). Les talents du trésor de la faction peuvent aussi être utilisés pour entretenir les légions dans le cas d'une guerre civile orchestrée par un sénateur de cette faction (1.11.33) ou pour payer la rançon d'un sénateur prisonnier (1.10.71). Seul l'argent dans le trésor de la faction est à l'abri des pertes dues à un décès. L'argent dans le trésor de la faction ne peut pas être dépensé pour d'autres propos que ceux indiqués.

1.06.4 DÉVELOPPEMENT DE LA PROVINCE : après avoir spolié (ou non) la province, le gouverneur de chaque province non développée (à bord jaune) doit lancer 1d6 pour savoir si cette province a été améliorée sous l'égide de Rome. Les gouverneurs rebelles ne lancent pas le dé pour le développement de la province et les provinces non attribuées ne

peuvent pas être développées. Si le jet est ≥ 6 , la carte Province est retournée du côté développé (vert). Les nouvelles valeurs indiquées restent valides jusqu'à la fin de la partie. Les provinces attaquées par un événement incursions barbares, alliées avec une guerre (règles avancées 2.02), attaquées par une guerre (règles avancées 2.03) ou contrôlées par un gouverneur rebelle (règles avancées 2.03) ne peuvent pas être développées. Il y a un mod de +1 au jet d'amélioration si le gouverneur n'a pas de marqueur Corrompu. Le gouverneur actuel d'une province gagne 3 points d'influence quand celle-ci est développée.

1.06.5 REVENUS DE L'ÉTAT : les joueurs ajustent les marqueurs Revenu sur la piste de Trésor de l'État. L'État reçoit 100 talents de revenu annuel au début de chaque phase de revenu.

1.06.51 IMPÔTS : s'il y a des provinces non vacantes, chaque gouverneur lance un ou plusieurs dés comme indiqué par le revenu de l'état sur la carte Province pour déterminer le montant en talents de l'impôt à verser à l'état par sa province. Dans certains cas, cela peut être un montant négatif et correspond à une diminution en conséquence des marqueurs Revenu sur la piste de trésor de l'état. Le montant des impôts collectés est ajouté sur la piste de trésor de l'état. Une province en rébellion (Gouverneurs Rebelles 2.03) ou engagée dans une Guerre Provinciale (2.02) ne fait pas de jet de revenu de l'état.

1.06.52 CONTRIBUTIONS : les sénateurs non rebelles (même ceux hors de Rome) peuvent donner de l'argent au trésor de l'État, quel que soit le niveau du trésor. En faisant cela, un sénateur peut gagner un point d'influence pour 10 talents, 3 points d'influence pour 25 talents, ou 7 points d'influence pour 50 talents ou plus. Les contributions supérieures ne donnent pas de

Nom de la province

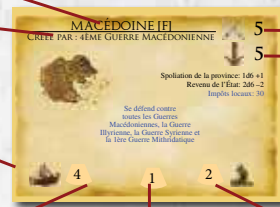
Condition pour la création

Un bord jaune indique une province non développée

Escadres de la Province

[F] indique une province frontalière

Condition pour le développement



Mandat

Armées de la Province



Un bord vert indique une province développée

crédit pour gagner de l'influence lors des tours suivants. Afin d'éviter la faillite, les joueurs peuvent connaître les dettes de l'État (1.06.53) avant de faire des contributions.

1.06.53 DETTES : après avoir ajouté le revenu annuel, les impôts des provinces et les contributions au trésor de l'État, on paie 20 talents par guerre active (qu'elle soit ou non entreprise) ainsi que les coûts des lois agraires en vigueur. Enfin, on retire 2 talents pour l'entretien de chaque légion ou escadre existante qui n'est pas en rébellion. Les joueurs ne peuvent pas dissoudre volontairement des troupes pour ne pas payer l'entretien. [EXCEPTION : le SPHR peut refuser de payer l'entretien de troupes relâchées par un Rebelle, et si ces troupes ne sont pas entretenues, elles doivent être dissoutes (1.11.33, 2.03.6).] Si l'État est incapable de

payer ses obligations à tout moment durant le jeu, il fait faillite et seul un rebelle déclaré a une chance de gagner la partie (1.12.4) ; sinon, tous les joueurs ont perdu. Les troupes qui ne peuvent pas être entretenues sont dissoutes. Tous les joueurs doivent être avertis quand le trésor de l'État passe en dessous de 50 ou 20 talents à cause du risque de faillite (et de défaite immédiate) découlant des événements catastrophe naturelle ou mauvais présages.

1.06.6 RETOUR DES GOUVERNEURS : à la fin de la phase de revenu, on déplace la durée du mandat des gouverneurs non rebelles. Quand une durée de mandat quitte le 1, le gouverneur rentre à Rome et on remet la carte Province au Forum. Les gouverneurs corrompus qui reviennent à Rome gardent leur marqueur Corrompu.

1.07 PHASE DE FORUM

1.07.1 PASSAGE DU TEMPS : on retire les cartes Événement du Forum, sauf mention contraire sur la carte.

1.07.2 INITIATIVE : le joueur contrôlant le SPHR (1.09.11) doit faire un jet d'initiative avec 2d6. S'il obtient un 7, il doit lancer 3d6 sur la table des événements aléatoires pour savoir quelle carte Événement il doit piocher (1.07.21). Sinon, il pioche une carte du paquet Forum. Si le paquet Forum est épuisé et n'est pas remplacé par un autre paquet (Scénario Étendu 3.04), un joueur doit quand même faire le jet d'initiative mais sans piocher de carte. Il peut ensuite faire les actions suivantes dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- Faire une tentative de persuasion (1.07.05).
- Faire une tentative pour attirer un chevalier ou faire pression sur plusieurs chevaliers (1.07.5).
- Organiser des jeux du cirque (1.07.06) ; et/ou
- Désigner un sénateur différent comme chef de sa faction (1.07.07).

Un joueur n'a pas besoin d'avoir un sénateur à Rome pour faire son initiative **normale**.

1.07.21 ÉVÉNEMENTS : si le joueur obtient un 7 à son jet d'initiative, il ne pioche pas de carte mais lance 3d6 sur la table des événements aléatoires et place la carte Événement correspondante du côté bleu clair. Si cette carte

Événement est déjà en jeu, elle est retournée du côté bleu foncé. Si la carte Événement est déjà du côté bleu foncé, il n'y a pas d'effets supplémentaires sauf mention contraire sur la carte Événement. Néanmoins, cela empêche ce joueur de piocher une autre carte Forum ou Événement.

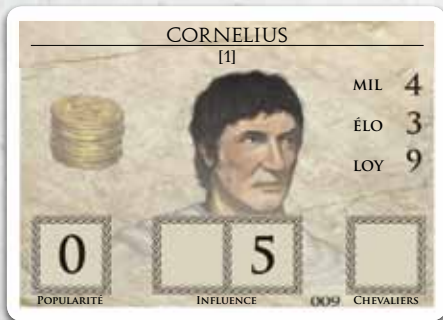
1.07.22 ENCHÉRIR POUR LES INITIATIVES : une fois que le SPHR a accompli son initiative, ainsi que les autres joueurs dans le sens horaire et s'il n'y a pas eu 6 phases d'initiative à ce tour, on met aux enchères les phases d'initiative nécessaires pour arriver à six. Chaque enchère se fait en un seul tour de table en commençant par le SPHR et le joueur ayant fait la plus forte mise à l'issue de l'enchère accomplit immédiatement son initiative. On recommence ce processus jusqu'à ce qu'il y ait eu 6 phases d'initiative à ce tour. Seuls les sénateurs actuellement à Rome peuvent miser pour une initiative **supplémentaire**. Le vainqueur de l'enchère paie avec l'argent d'un seul trésor personnel. Gagner l'enchère permet à la faction entière de faire une phase d'initiative, et non uniquement le sénateur ayant payé. Si personne ne mise, la faction du SPHR effectue l'initiative.

1.07.3 CARTES : il y a deux catégories de cartes : les cartes Forum avec leur texte en noir devant être jouées face visible au Forum quand elles sont piochées et les cartes Faction avec un texte rouge

appartenant au joueur qui les a piochées. Une carte Faction peut être gardée secrète jusqu'à ce que le joueur décide de la jouer en respectant les restrictions de cette carte.

1.07.31 SÉNATEURS : il y a deux types de cartes Sénateur : les cartes Famille (1.07.311), qui sont des cartes Faction, et les cartes Homme d'État (1.07.312), qui sont des cartes Faction. Le chiffre après «MIL» sur la droite de la carte est la valeur militaire du sénateur, représentant son aptitude en tant que commandant (général et amiral). Le chiffre après «ÉLO» est sa valeur d'éloquence, représentant ses compétences politiques et sa puissance en termes de vote. Le chiffre après «LOY» est sa valeur de loyauté, qui mesure le degré d'allégeance du sénateur envers le joueur qui le contrôle (1.07.411). Le chiffre en bas et au centre de la carte est son influence et mesure son prestige. Cette valeur peut augmenter durant le jeu pour services rendus à Rome ou diminuer à cause de forfaitures. Mais ce chiffre reste toujours positif. Un sénateur ne peut jamais avoir moins de 0 en influence. Le petit nombre au centre en haut de la carte est la valeur d'identification numérique (IN) du sénateur, correspondant à un pion Mortalité. Les cartes Sénateur ont aussi des emplacements pour comptabiliser la popularité du sénateur et ses pions chevaliers. Si la popularité d'un sénateur est négative, elle est enregistrée avec un marqueur numérique noir. La popularité est comprise entre 9 et -9.

1.07.311 SÉNATEURS FAMILLE : les cartes Famille sont des cartes Sénateurs, avec un texte en noir et un fond marbré, représentant les familles influentes du Sénat. Les nouvelles cartes Famille sont ajoutées à une faction uniquement par les tentatives de persuasion (1.07.4), lors de la Relève Sénatoriale (1.09.81) et parfois en jouant une carte Homme d'État de la même famille (1.07.312). Avoir une carte Famille signifie que le joueur a dans sa faction le membre dominant de cette famille. Si le sénateur vient à mourir, sa place est prise par le membre suivant de cette famille qui, si ce n'est pas un chef de faction, quitte la faction actuelle et va au bas de la Curie. Une carte Famille avec un IN entre crochets [] indique qu'un homme d'état important de la même famille peut apparaître durant la partie.



1.07.312 SÉNATEURS HOMMES D'ÉTAT : les cartes Sénateur avec un IN alphanumérique, un texte en rouge et un fond marbré représentent des hommes d'état remarquables avec des capacités spéciales. Les hommes d'état ne peuvent entrer en jeu qu'au début de la partie (3.01.9) ou lors de la phase de guerre civile (1.11.1). Un joueur ne peut pas ajouter de carte Homme d'État à sa faction si l'une des conditions suivantes existe :

- Un adversaire contrôle la carte Famille apparentée ; ou
- Un homme d'état de la même famille avec le même IN est déjà en jeu. [EXCEPTION : 25A/B ou 29A/B (1.05.22)]

Si le joueur contrôle déjà la carte Famille apparentée, l'homme d'état est placé dessus et prend le contrôle des éléments suivants : marqueur Ancien Consul, valeurs d'influence et de popularité plus grandes que les siennes. Les autres valeurs imprimées de l'homme d'état inférieures à celle de la carte Famille restent égales aux valeurs imprimées de l'homme d'état. Si la carte Famille apparentée est actuellement non alignée au Forum, l'homme d'état est placé dessus et les deux cartes sont déplacées vers la faction du joueur. Si la carte Famille apparentée apparaît plus tard au Forum, elle est immédiatement placée sous l'homme d'état.

Si deux hommes d'état avec le même IN sont en jeu [25A/B ou 29A/B (1.05.22)] et que la carte Famille apparaît alors, elle est placée sous l'homme d'état A de la paire. Un joueur ne peut pas jouer un de ces hommes d'état si la carte Famille est en jeu avec une faction différente, sauf si l'autre homme d'état de la paire est déjà en jeu. Si l'un des deux meurt, et que la carte Famille est avec l'autre, la carte Famille est déplacée avec l'homme d'état survivant, même si l'homme d'état mort était un chef de faction.



1.07.32 CONCESSIONS : les concessions sont des cartes Faction, avec un cadre d'image en arrière plan, représentant des activités économico-politiques déléguées par la République comme la collecte des impôts ou la distribution de céréales. Le joueur qui pioche une concession du paquet la possède. Il peut l'assigner à l'un de ses sénateurs au début du jeu (3.01.9) ou lors d'une phase de guerre civile (1.11.1) en la plaçant partiellement sous la carte de ce sénateur. Ce sénateur doit alors prendre le nombre de talents indiqué sur cette concession lors de la phase de revenu (1.06.12) ou autrement suivre les instructions indiquées sur la carte Concession. Générer un revenu d'une carte Concession révèle la barre «Corrompu» de cette carte. Cela indique que le sénateur est passible d'un procès mineur lors de la prochaine phase de sénat. Un sénateur perd une concession suite à son décès (1.05.3), à un procès mineur réussi (1.09.441) ou à cause de certaines guerres ou catastrophes naturelles. Quand un sénateur meurt ou est condamné, ses concessions sont remises au Forum, où elles peuvent être accordées à un autre sénateur par une proposition (1.09.61).



Concession assignée à un Sénateur.



1.07.321 DESTRUCTION DE CONCESSIONS : quand une concession est détruite (par une guerre, un chef ou une catastrophe naturelle), elle est placée face cachée sur la case concession de la Curie et a une chance de revenir à la fin de la phase de forum (1.07.8).

1.07.33 GUERRES : les cartes Guerre sont des cartes Forum, avec un parchemin en arrière plan, représentant des menaces extérieures pour Rome. Les chiffres à côté des icônes sur la droite de la carte représentent ses valeurs de combat. Le chiffre à

côté du symbole de légion est la force terrestre de l'ennemi, soit la valeur de son armée. Le chiffre à côté du symbole d'ancre est la valeur de soutien naval, qui indique le nombre d'escadres romaines, si nécessaires, pour soutenir la guerre. Certaines cartes Guerre ont un chiffre à côté d'un icône de bateau, représentant la force de l'escadre ennemie qui doit être battue lors d'une bataille navale avant de livrer la bataille terrestre. Les chiffres surlignés en noir et gris à côté du D et du R sur la droite de la carte déterminent les désastres et retraites automatiques qui sont expliqués au chapitre Combat (1.10.21, 1.10.31). Le chiffre dans la pièce de monnaie dans le coin inférieur droit indique le butin de guerre généré quand l'ennemi est battu (1.10.4). Certaines guerres ont une icône de plante desséchée qui indique que la guerre génère un effet de disette (1.08.12). Certaines cartes ont une icône armement à côté de la date, qui indique si la guerre est active ou inactive (1.07.331).

Quand on pioche une carte Guerre avec une icône armement, cette guerre est déclarée et donc active. Elle reste généralement active jusqu'à ce que le Sénat soit victorieux. [EXCEPTION : Guerres Apparentées (1.07.332)]



1.07.331 GUERRES INACTIVES : toutes les cartes Guerre sans icône d'armement sont des guerres inactives. Bien qu'elles restent au Forum quand elles sont piochées, elles n'attaquent pas Rome tant que le Sénat n'envoie pas d'armée ou d'escadre pour les attaquer, ou tant qu'elles ne sont pas activées par leur chef (1.07.34) ou une guerre apparentée (1.07.332) du même type. On les place sur les cases guerres inactives du Forum jusqu'à leur activation. Une fois activée, on indique leur changement de statut en déplaçant la carte sur la zone guerres actives du Forum. Certaines cartes Guerre indiquent le nombre de guerres apparentées qui peuvent les activer et leur situation dans la séquence des guerres apparentées (1.07.332).

1.07.332 GUERRES APPARENTÉES : quand deux guerres du même type sont actives (deux Guerres Puniqes ou deux Pirates Ciliciens), la force terrestre et maritime (mais pas le soutien naval) de chacune sont doublées tant que les deux restent actives. Si une troisième guerre apparentée est active, les valeurs de force de ces trois guerres sont triplées. Si les quatre Guerres Macédoniennes sont actives en même temps, leur force est quadruplée. Mais chaque guerre est réglée individuellement – et non ajoutée à ses guerres apparentées. Dans ces situations, les valeurs de force des guerres apparentées restantes sont diminuées (triplées, doublées ou normales) quand une guerre apparentée est battue. Quand on compte les guerres actives [4 et Rome est battue (1.12.3)], chaque

carte Guerre Apparentée est considérée comme une guerre. Rome ne peut pas attaquer la dernière des guerres apparentées actuelles tant qu'elle n'a pas d'abord entrepris toutes les guerres précédentes actives et apparentées.

EXEMPLE : les 1ère et 2ème Guerres Puniques sont au Forum. Rome n'a pas besoin de battre la 1ère Guerre Punique pour attaquer la 2ème, mais elle doit attaquer la 1ère Guerre Punique durant le même tour si elle attaque la 2ème.

1.07.3321 GUERRES IMMINENTES : quand on pioche une carte Guerre apparentée à une autre carte Guerre ou Révolte déjà au Forum, la carte piochée est placée sur la case guerres imminentes du Forum pour le reste du tour en cours. Elle ne multiplie pas de guerres actives jusqu'à ce qu'elle devienne elle-même Active. Si une guerre déjà existante au Forum est placée sur une case guerres inactives, alors elle est immédiatement déplacée vers la zone des guerres actives ; autrement, il ne se passe rien. Au début de chaque nouveau tour, avant que toute autre action ne soit entreprise, toutes les cartes sur la case guerres imminentes sont examinées, et une carte pour chaque guerre est déplacée vers la zone guerres actives du Forum (1.05.1). Activez toutes les guerres imminentes dans l'ordre des guerres apparentées (c.à.d. la 1^{ère} Guerre Macédonienne avant la 2^{ème} Guerre Macédonienne), même si cela veut dire que la carte Guerre piochée en dernier doit être activée. Le Sénat peut attaquer les guerres imminentes (comme si elles étaient inactives) ; mais au moment où le Sénat envoie une troupe attaquer la guerre imminente, elle est instantanément déplacée vers la zone guerres actives et commence à multiplier les forces des guerres. Une fois jouée sur la case guerres imminentes, la guerre ne pourra en être retirée qu'au début d'un tour ou si elle est attaquée par le Sénat ; les chefs (1.07.34) n'activent pas les guerres imminentes. Pour la brève période où les guerres sont placées sur la case guerres imminentes, on considère qu'elles sont inactives, quel que soit leur icône armement.

EXEMPLE : La 1ère Guerre Punique commence le tour sur un emplacement de Guerres Inactives. La 3ème Guerre Punique est piochée et est placée sur la case Guerres Imminentes, et la 1ère Guerre Punique est donc déplacée sur la zone Guerres Actives. La 2ème Guerre Punique est piochée dans le même tour. On la place également sur la case Guerres Imminentes. On pioche alors la carte Chef Hannibal ; elle est immédiatement placée avec la 1ère Guerre Punique active. Au début du tour 2, la 2ème Guerre Punique est déplacée vers la zone Guerres Actives, mais la 3ème Guerre Punique reste inactive jusqu'au début du tour 3.

1.07.333 RÉVOLTES : une Révolte est un type de guerre qui ne génère pas de butin quand elle est battue. Toutes les révoltes sont des Guerres, mais certaines Guerres sont aussi classées comme des Révoltes. Certaines cartes Révolte sont conditionnelles (on les traite comme des Révoltes si la Province indiquée existe au moment où la

carte est piochée, mais sont traitées comme des Guerres normales si ce n'est pas le cas). Quand la dernière Guerre d'une série numérotée de Guerres Apparentées est battue, une Guerre antérieure de cette série sera par la suite traitée comme une Révolte.

EXEMPLE : si la 3ème Guerre Punique est battue, les 1ère et 2ème Guerres Puniques sont considérées comme des Révoltes.

1.07.334 CONSÉQUENCES DE LA GUERRE : il n'est pas nécessaire d'entreprendre une guerre immédiatement, mais pour chaque guerre active au Forum lors de la phase de revenu, l'État perd 20 talents (1.06.53). Si, à la fin d'une phase de combat, il y a 4 guerres actives, c'est l'effondrement de la République et tous les joueurs ont perdu (1.12.3). Les guerres inactives ou imminentes ne comptent pas dans cette limite de 4 guerres, ni dans la perte de talents, jusqu'à leur activation. Une guerre active au Forum dans une des cases «Guerres non Entreprises», en plus de coûter 20 talents, augmente de 1 le niveau d'agitation sociale à chaque phase de plèbe (1.08.11).

1.07.34 CHEFS : les cartes Chef sont des cartes Forum avec un parchemin en arrière-plan. Elles représentent l'apparition d'un commandant ennemi redoutable. Leur présence rend une guerre plus difficile à entreprendre.

1.07.341 ACTIVATION D'UN CHEF : Si, alors qu'une guerre inactive ou active est en jeu, une carte Chef correspondante est piochée (par exemple on pioche Hannibal alors qu'une Guerre Punique est active ou inactive), le chef est immédiatement placé avec la guerre qui sera considérée comme active [EXCEPTION : les chefs ne peuvent pas activer de guerres imminentes (1.07.3321)]. Si un chef se trouve à la Curie et qu'une guerre apparentée à ce chef est piochée, le chef et la guerre sont immédiatement considérés actifs, même si la guerre devait être normalement considérée inactive.



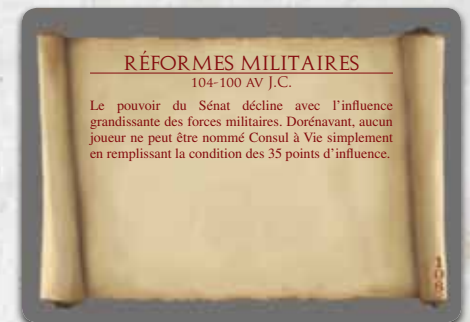
1.07.342 FORCE D'UN CHEF : tant qu'un chef est actif et correspond à une guerre (ou plusieurs), les valeurs de force terrestre et Maritime (pas le soutien naval) des guerres sont augmentées par sa valeur, après les multiplications (x2, x3, x4) des guerres apparentées.

1.07.343 PÉNALITÉS SUPPLÉMENTAIRES LIÉES AUX CHEFS : les valeurs dans le coin inférieur droit de la carte Chef déterminent les désastres et retraites romaines automatiques (1.10.21, 1.10.31) directement attribuables à la compétence du chef et ceci en plus des effets de la guerre elle-même. Les hommes d'état avec des capacités «Annule le Désastre / Retraite» n'annulent que les D/R associées aux guerres, pas celles associées aux chefs.

1.07.344 MORT D'UN CHEF : si un chef est pioché quand aucune de ses guerres apparentées n'est en jeu ou que des guerres apparentées associées à ce chef sont battues, le chef est déplacé à la Curie. Si toutes les guerres apparentées associées au chef sont retirées du plateau et du paquet, le chef est retiré du jeu. À la fin de chaque phase de forum, on fait un jet de vieillissement sur 1d6 pour chaque chef à la Curie. Si le résultat est 5 ou 6, ce chef meurt et est retiré du jeu.

1.07.35 INTRIGUE : les cartes Intrigue sont des cartes Faction, avec une image en arrière-plan, ayant des usages variés et des conditions sur la façon et le moment de les jouer.

1.07.36 LOIS : les cartes Loi sont des cartes Faction avec un rouleau en arrière-plan représentant des changements dans les règles gouvernant la République et le déroulement du jeu. Les cartes Loi jouées sont placées sur la case Loi et non avec les cartes défaussées. On peut jouer des cartes Loi à tout moment durant la phase de sénat (1.09, 2.06) – même avant l'élection des Consuls. Un joueur n'a pas besoin d'avoir de sénateur présent à Rome pour jouer une carte Loi.



1.07.37 ÉVÉNEMENTS : quelques cartes Événement sont des cartes Forum avec en arrière-plan un parchemin. On les résout immédiatement et de la même manière que les cartes Événement à bord bleu. On les défausse après leur résolution.

1.07.4 TENTATIVES DE PERSUASION : un sénateur à Rome peut tenter de persuader un sénateur non aligné du Forum ou un sénateur aligné non chef de faction également à Rome de rejoindre sa propre faction.

1.07.41 RÉOLUTION : le sénateur faisant la tentative de persuasion additionne son éloquence et son influence et soustrait la valeur de loyauté du sénateur visé pour trouver le niveau de réussite.

Ce niveau de réussite peut être modifié par la loyauté (1.07.411), les corruptions (1.07.412) et les contre-corruptions (1.07.413). Le niveau de réussite résultant est alors comparé à un jet de 2d6. Si le jet est inférieur ou égal au niveau de réussite, la tentative de persuasion a réussi et le sénateur visé rejoint la faction du sénateur ayant fait la tentative. Si le résultat original (non modifié) est supérieur ou égal à 10 ou si le jet modifié est supérieur au niveau de réussite, la tentative de persuasion échoue et le sénateur visé reste dans son statut d'alignement original.

1.07.411 LOYAUTÉ : si le sénateur visé est déjà aligné, on ajoute 7 à sa valeur de Loyauté. Le

nombre de talents dans le trésor personnel du sénateur visé, qu'il soit aligné ou non, est également ajouté à sa valeur de loyauté.

Certains hommes d'état s'opposent à d'autres et affichent un – suivi par le nom d'un autre homme d'état. Quand deux hommes d'état qui sont historiquement opposés appartiennent à la même faction, la valeur de base de loyauté imprimée est réduite à 0 pour les deux ; mais on ajoute toujours 7 puisqu'ils sont alignés à une faction. Certains hommes d'état sont opposés à d'autres qui ne leur sont pas opposés en retour.

Les Gracques sont une exception (25A/B), ils ont un + à côté de leurs noms car les deux veulent appartenir à la même faction. Dans ce cas, la loyauté de 0 se produit quand l'un des frères appartient à une faction sans son frère. Cet effet ne se produit que lorsque 25A et 25B sont en jeu (sinon leur Loyauté est de 6).

1.07.412 CORRUPTION : le sénateur effectuant la tentative de persuasion peut dépenser de l'argent de son trésor personnel pour favoriser cette tentative. Chaque talent dépensé ajoute 1 au niveau de réussite. Cet argent est versé au trésor personnel du sénateur visé à la fin de la tentative, quelle qu'en soit l'issue.

1.07.413 CONTRE-CORRUPTION : tous les joueurs peuvent intervenir dans une tentative de persuasion faite sur un sénateur en dépensant de l'argent de leurs trésors de faction pour contrecarrer cette tentative. Chaque talent ainsi dépensé soustrait 1 du niveau de réussite. Cet argent est versé au trésor personnel du sénateur visé à la fin de la tentative, quelle qu'en soit l'issue. S'il s'agit d'une tentative de persuasion sans opposition, alors ce type d'intervention est interdit et le sénateur visé doit se défendre uniquement avec sa valeur de loyauté et son trésor personnel.

1.07.414 ENCHÈRES : le sénateur effectuant la tentative de persuasion annonce sa cible et le niveau de réussite initial, qu'il a déjà pu augmenter par la dépense irréversible d'argent de son trésor personnel. Puis les autres joueurs peuvent intervenir, dans le sens horaire, chacun annonçant l'argent qu'il dépense, de façon irréversible, du trésor de sa faction pour contrecarrer la tentative de persuasion. Le joueur effectuant la tentative de persuasion peut alors lancer 2d6 au niveau de réussite actuel ou dépenser plus de talents de façon

irréversible, provoquant un nouveau tour de table. Ce cycle de mises continue jusqu'à ce que tous les joueurs arrêtent de dépenser de l'argent ou que le joueur effectuant la tentative accepte le niveau de réussite actuel. L'argent dépensé est placé devant chaque joueur (en faisant la monnaie si nécessaire) et transféré sur la carte du sénateur visé à la fin de la tentative.

EXEMPLE : Fabius veut faire une tentative de persuasion contre Claudius, qui est un sénateur non-aligné du Forum. Fabius additionne ses valeurs d'éloquence et d'influence (7), il retire la valeur de loyauté de Claudius (7), ce qui donne un niveau de réussite de 0. Fabius dépense 9 talents de son trésor personnel pour amener le niveau de réussite à 9. Puis les autres, dans le sens horaire, dépensent un total de 8 Talents de leurs trésors de faction pour diminuer le niveau de réussite à 1. Fabius répond en dépensant les 7 talents restant de son trésor personnel pour amener le niveau de réussite à 8. On refait un tour de table, mais cette fois personne ne veut ou ne peut dépenser d'argent. Le niveau de réussite final est 8. Fabius obtient un 9 aux dés, et la tentative est donc ratée. Claudius reste non aligné. Tout l'argent dépensé est placé sur le trésor personnel de Claudius, ce qui le rend plus attractif mais aussi plus difficile à persuader, car les 24 talents de son trésor personnel seront automatiquement ajoutés à sa valeur de loyauté pour les futures tentatives de persuasion.



1.07.5 CHEVALIERS : un joueur peut tenter d'attirer un chevalier maximum par initiative pour l'un de ses sénateurs alignés à Rome en payant 0 talent ou plus du trésor personnel de ce sénateur et en lançant un dé. Si le total du dé et des talents versés est supérieur ou égal à 6, le chevalier est attiré et ce sénateur place un marqueur Chevalier sur sa carte, indiquant le nombre total de chevaliers sous son contrôle. Il n'y a pas de limite au nombre de chevaliers contrôlés par un sénateur. Pour chaque chevalier qu'un sénateur a attiré, il obtient une voix supplémentaire au Sénat et un talent de plus de revenu lors de la phase de revenu [sauf s'il est en révolte (1.06.12)].

1.07.51 TIRER PARTI DES CHEVALIERS : au lieu de lancer le dé pour attirer un chevalier, un joueur peut décider de profiter de ses chevaliers pour leur prendre de l'argent, mais ce faisant il perd leur soutien. Il annonce combien de chevaliers de chacun de ses sénateurs il va exploiter, puis il lance un dé par chevalier pour savoir combien de talents cela lui rapporte. L'argent est ajouté au trésor personnel du sénateur correspondant et les chevaliers exploités retournent dans la réserve. Les chevaliers exploités ne fournissent donc plus de revenu, ni de voix.

1.07.6 ORGANISER DES JEUX DU CIRQUE : l'organisation de jeux du cirque permet à un sénateur d'augmenter sa popularité tout en diminuant le niveau d'agitation sociale de la population. Le sénateur paie le coût des jeux qu'il souhaite parrainer avec son Trésor Personnel (voir le tableau des jeux). Il ajuste sa popularité et réduit le niveau d'agitation sociale comme indiqué. Le sénateur n'a pas besoin d'être à Rome pour organiser des jeux.

1.07.7 DÉSIGNER UN NOUVEAU CHEF DE FACTION : un joueur peut changer de chef de faction en plaçant son marqueur de chef de faction sur un sénateur de sa faction. Le nouveau chef de faction n'a pas besoin d'être à Rome.

1.07.8 METTRE DE L'ORDRE À ROME : après la résolution des six initiatives, on effectue les étapes suivantes dans cet ordre pour préparer Rome à la prochaine phase de sénat (1.09).

1. Tous les sénateurs (à Rome ou non) détenant une charge prennent un pion Majeur indiquant qu'ils courent le risque d'un procès majeur à ce tour.

2. Le SPHR fait un jet pour savoir quelles concessions de perception des fermages sont détruites si la deuxième Guerre Punique ou la troisième Guerre Servile sont actives. Lors de la prochaine étape, on pourra immédiatement faire le test pour savoir si elles reviennent au Forum.

3. Le SPHR fait un jet pour chaque concession et sénateur à la Curie (même s'ils ont été détruites ou tués à ce tour). S'il obtient un 5 ou un 6, cette carte revient et est placée face visible au Forum. Il fait également un jet de vieillissement pour chaque chef à la Curie (actuellement sans guerre apparentée au Forum) et le défasse sur un résultat de 5 ou 6.

P. AQUINX PROCVIUM VIR. ID. D. R. P.
V. JIVE POMPILVI F. CERINT

1.08 PHASE DE PLÈBE



1.08.1 AGITATION SOCIALE : le niveau d'agitation sociale représente le degré de mécontentement de la population à l'égard du gouvernement. Le niveau d'agitation sociale commence à 0. Il n'y a pas de limite supérieure pour ce niveau mais il ne peut jamais descendre en dessous de 0. Pour indiquer un niveau d'agitation sociale supérieur à 9, on retourne le jeton de niveau d'agitation sociale. Au début de la phase de plèbe, le niveau d'agitation sociale est ajusté selon les critères suivants :

1.08.11 GUERRES NON ENTREPRISES : chaque guerre non entreprise ajoute 1 au niveau d'agitation sociale.



1.08.12 EFFETS DE LA DISETTE : le niveau d'agitation sociale est augmenté de 1 pour chaque effet de disette distinct

en jeu. Les effets de disette peuvent être créés par les événements et les guerres. Chaque effet de disette est cumulatif et ajoute 1 à l'agitation sociale avant le discours sur l'état de la République (1.08.2). Les marqueurs disette peuvent être utilisés pour suivre le nombre de disette en jeu.

EXEMPLE : une guerre avec un effet de disette est en jeu et non entreprise. L'effet de disette est tiré deux fois lors de la phase de forum. Le modificateur total à l'agitation sociale serait de +4 (+1 pour la guerre non entreprise et +3 pour les 3 effets de disette – l'effet de disette initial de la guerre plus les 2 événements de disette supplémentaires).

1.08.2 ÉTAT DE LA RÉPUBLIQUE : le SPHR prononce un discours sur l'état de la république en faisant un jet de 3d6, en y retirant le niveau

d'agitation sociale et en ajoutant sa popularité. Le résultat se trouve sur le tableau d'opinion du peuple. Les chiffres de ce tableau indiquent de combien le niveau d'agitation sociale doit être augmenté ou diminué. Avec un résultat PR (Pas de Recrutement), on place le marqueur «Pas de Recrutement» sur la réserve de troupes, empêchant la levée de troupes pour le reste du tour. Avec un résultat RI, on place la carte événement Recrutement Inefficace au Forum, et on place le marqueur Recrutement Inefficace sur la réserve de troupes. Celui-ci est cumulatif avec les autres marqueurs RI (1.07.21). Le résultat Émeute déclenchant l'assaut du Sénat par une foule en colère, est résolu en piochant six pions Mortalité pour déterminer parmi les sénateurs présents à Rome ceux qui sont tués (1.05.21). Le résultat Soulèvement de la Plèbe conduit à un renversement du gouvernement sénatorial et à la défaite immédiate de tous les joueurs, à moins qu'un rebelle ne soit révolté, dans ce cas il gagne la partie [sauf s'il y a quatre guerres (1.12.4)].

1.09 PHASE DE SÉNAT

1.09.1 FONCTIONNEMENT DE LA PHASE DE SÉNAT : la phase de sénat est le cœur du jeu. Les joueurs vont faire une série de propositions qui vont être soumises au vote des sénateurs et mises en œuvre en cas de succès. Le Sénat est convoqué au moment où l'on jette les dés de l'état de la république lors de la phase de plèbe.

RAPPEL : chaque joueur doit ajuster son cadran de total de voix dès qu'il perd ou gagne des voix.



Rang

1. Dictateur,
2. Consul de Rome,
3. Consul Militaire,
4. Censeur,
5. Maître de Cavalerie,
6. Pontifex Maximus (2.01).

Si aucun des ces dignitaires n'est disponible pour cause de décès ou d'absence de Rome, le sénateur ayant le plus d'influence à Rome ouvre la séance (en cas d'égalité, on compare les valeurs d'éloquence puis le n° d'IN le plus bas). Tous les sénateurs à Rome [donc tout le monde sauf les gouverneurs (1.09.5), les Proconsuls (1.10.8), les prisonniers (1.10.71) et les sénateurs rebelles (1.11.3)] doivent assister à la séance du Sénat.

1.09.12 PRÉSIDENT DE SÉANCE : Le SPHR est généralement le président de séance. Mais ce n'est pas le cas lors des procès (1.09.41) ou s'il s'est retiré suite à une proposition battue à l'unanimité (1.09.144). Le président de séance a le contrôle total de la procédure et expédie les affaires courantes à son gré. Il peut donner la parole aux sénateurs dans l'ordre qu'il souhaite et faire voter les factions dans n'importe quel ordre. Lui seul fait les nominations et les propositions sans utiliser de carte

Tribun (1.09.151). Il peut clore les discussions sur une proposition en appelant à un vote immédiat. Un joueur qui ignore cette demande de vote immédiat est considéré comme s'étant abstenu et perd son droit de vote pour cette proposition. Après toutes les élections (dont les nominations des gouverneurs) et les procès, il peut ajourner la séance à tout moment s'il ne reste plus de proposition non résolue en déclarant «La séance est ajournée». Si le président de séance meurt suite à un assassinat ou à un procès, le SPHR suivant devient le président de séance.

1.09.13 PROPOSITIONS : une proposition est tout ce qui peut être mis au vote, soit par le président de séance, soit par un tribun, ou par tout autre moyen permis. Une nomination est un type de proposition.

1.09.131 MODIFICATION DE PROPOSITION : une proposition rejetée ne peut pas être représentée lors de la même phase de sénat sans modification significative.

EXEMPLES :

- Une proposition pour donner 8 légions à Fabius a échoué. Une proposition ultérieure qui assignerait 7 légions à Fabius ou 8 légions à Claudius pourrait être faite.
- Si la proposition d'envoyer Fabius gouverner l'Espagne Citérieure et Claudius gouverner la Sicile échoue, on peut proposer Fabius seul pour gouverner la même région.
- Une proposition pour nommer Fabius et Claudius comme Consuls échoue. La proposition de nommer Claudius et Fabius comme Consuls serait interdite (reformuler la même proposition n'est pas suffisant).

Au contraire, les attributions de concessions (1.09.61) et les nominations de Consul à Vie (1.09.82) ne peuvent être votées qu'une fois par tour.

1.09.14 VOTE : après avoir annoncé la proposition, le président de séance choisit une faction pour voter en premier. Cette faction doit voter, s'abstenir, ou utiliser une carte Tribun pour annuler le vote (1.09.151). Après le vote ou l'abstention de cette faction, le président de séance choisit une autre faction qui vote, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les factions aient eu la possibilité de voter (ou de s'abstenir ou d'émettre un veto). La procédure de vote du Sénat est la même pour toutes les affaires nécessitant un vote, mais l'abstention est interdite lors du passage ou de l'abrogation d'une Loi Agraire (1.09.62). Un joueur refusant de voter une loi agraire lorsque c'est à son tour de le faire est considéré comme ayant voté contre (ou pour son abrogation).

1.09.141 VOIX : chaque sénateur à Rome contrôle autant de voix que son éloquence plus les chevaliers sous son contrôle. Mais il peut temporairement augmenter son nombre de voix pour une proposition particulière en les achetant. Chaque talent dépensé de son trésor personnel lui fait gagner 1 voix pour ce tour de vote. Ces talents sont payés au moment du vote.

1.09.142 DISCIPLINE DE VOTE : tous les sénateurs d'une même faction n'ont pas besoin de voter de la même façon, même si c'est généralement le cas. Une fois qu'un sénateur (ou une faction entière) a déclaré son vote, il ne peut plus en changer, ni jouer de carte Tribun pour annuler ce vote.

1.09.143 ADOPTION : une simple majorité (supérieure à 50%) de voix est nécessaire pour faire passer une proposition.

1.09.144 PERTE D'INFLUENCE : quand le président de séance fait une proposition qui est rejetée par un vote unanime de tous les sénateurs à Rome contrôlés par les autres joueurs, il peut choisir de perdre 1 en influence (jusqu'à un minimum de 0) ou de se retirer du poste de président de séance et de déléguer immédiatement la séance au prochain SPHR. Si le président de séance n'a pas d'influence,

il doit se retirer du poste de président de séance. Le sénateur qui se retire garde sa charge, mais ne peut plus devenir président de séance pour le reste du tour. Cela n'affecte pas l'ordre de préséance des SPHR, mais seulement le président de séance. Cela peut se produire plusieurs fois lors d'une phase de sénat. Ces pénalités ne s'appliquent pas quand on utilise une carte Tribun pour mettre une proposition au vote (1.09.151).

1.09.15 TRIBUNS : les cartes Tribun peuvent être jouées durant la phase de sénat pour faire un veto ou initier une proposition, y compris les nominations. La carte Tribun utilisée est défaussée. Dans le rare cas où plusieurs joueurs veulent jouer une carte Tribun au même moment, ces joueurs lancent le dé pour savoir qui l'emporte, le(s) perdant(s) reprenant sa carte en main.



1.09.151 FAIRE UNE PROPOSITION EN UTILISANT UN TRIBUN : les autres sénateurs ne peuvent contraindre au vote d'une proposition qu'en utilisant une carte Tribun et en annonçant «Tribun !». Cette proposition doit être faite au bon moment lors de la phase de sénat (par exemple, le joueur ne peut pas proposer de recruter de légions avant l'élection du Censeur). Cela peut être fait à tout moment où il n'y a pas d'autre proposition en cours de vote. On peut aussi jouer une carte Tribun durant une proposition afin d'établir le droit de ce joueur de faire la proposition suivante, sans pour autant qu'il lui soit demandé d'en préciser l'objet. Une proposition est considérée comme étant en cours de vote au moment où le premier vote a été demandé. Autres remarques à propos des cartes Tribun :

- On ne peut pas jouer de carte Tribun pour interrompre une carte Tribun qui vient d'être jouée (une fois qu'une carte Tribun a été jouée pour faire une proposition, une autre carte Tribun ne peut pas l'interrompre).
- Un procès n'est pas considéré comme étant une proposition et ne peut donc pas être proposé via un Tribun (mais on peut y émettre un veto).
- On peut jouer une carte Tribun immédiatement après que le président de séance a ajourné la séance pour l'obliger à prendre en considération la proposition de la carte Tribun.
- On ne peut pas jouer de carte Tribun pour proposer d'ajourner la séance, mais on peut faire une proposition pour envoyer le président de séance à la guerre, ce qui, en cas de réussite, clôt la séance à cause de son départ (1.09.642).
- On peut jouer une carte Tribun pendant un vote qui enverrait le président de séance à la guerre (ce qui mettrait fin à la phase de sénat) avant ou lors de son tour de voter – non comme un

veto, mais comme une mesure pour suspendre le vote jusqu'à ce que l'on ait traité sa proposition (1.09.642).

- Certains hommes d'état ont la capacité intrinsèque de jouer une carte Tribun sans avoir à jouer effectivement de carte. On traite cette capacité exactement comme si la faction avait joué une carte Tribun.

1.09.152 ÉMETTRE UN VETO EN UTILISANT UN TRIBUN : on peut utiliser une carte Tribun avant ou pendant le tour de vote de la faction qui la possède pour empêcher tout vote, que ce soit une élection, un procès, ou une autre proposition [EXCEPTIONS : Consul à Vie, procès spécial d'assassins, toute proposition du Dictateur, et la nomination du dernier candidat éligible à une charge]. Le sénateur jouant la carte Tribun annonce «Veto», et le vote est annulé même s'il y avait suffisamment de voix pour le faire adopter. Une liste de candidats d'une élection annulée ne peut pas être à nouveau présentée lors du même tour, ni un accusé être à nouveau poursuivi dans un procès annulé lors du même tour pour le même motif.

1.09.16 MISE EN ŒUVRE D'UNE PROPOSITION : une proposition est exécutée dès que la dernière faction a voté et que la proposition a été adoptée. On ne peut pas jouer de cartes ou faire d'actions entre le moment du dernier vote et le moment de l'exécution de la proposition.

EXEMPLE : un sénateur ne pourrait pas être assassiné après avoir été élu gouverneur car on considère qu'il est dans sa province dès que le dernier vote de la proposition a été déclaré.

1.09.17 INTERDICTIONS : le Sénat ne peut pas faire de proposition, ou de nomination non définie dans les règles.

1.09.171 DÉMISSION : un sénateur élu à une charge ne peut pas démissionner de sa charge.

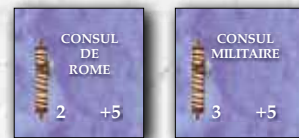
1.09.172 REFUS D'UNE PRÉSENTATION : un sénateur ne peut pas refuser d'être présenté pour une charge ; cependant, il peut voter contre ou émettre un veto.

1.09.18 INFLUENCE D'UNE CHARGE : l'influence obtenue d'une charge n'est pas perdue quand le sénateur cesse d'occuper cette charge, il la garde jusqu'à sa mort ou qu'il la perde par différents effets de jeu. [EXCEPTION : la règle avancée du Pontifex Maximus (2.01)]

1.09.2 CONSULS : le premier acte du président de séance doit être de mener les élections pour les nouveaux Consuls parmi les sénateurs alignés présents à Rome. Il doit présenter les candidats par paire. Une paire de candidats battue ne peut pas être de nouveau présentée à ce tour, mais les individus de cette paire peuvent être nommés dans des paires différentes. Les candidats sont battus ou élus en tant que paire ; lors d'un même vote, l'un ne peut pas être élu tandis que l'autre est battu. Les Consuls actuels et le Dictateur (s'il y en a un) ne peuvent pas être élus tant que la loi «Tradition Caduque» n'est pas passée. Un sénateur ne peut pas détenir deux charges simultanément, mais le Censeur ou

le Maître de Cavalerie actuel peut être élu Consul mais à condition de ne plus exercer sa charge.

1.09.21 ÉLECTION AUTOMATIQUE : les présentations continuent jusqu'à ce que deux Consuls soient élus ou qu'il ne reste plus qu'une paire possible de candidats qui sera donc automatiquement élue.



1.09.22 CONSUL DE ROME / CONSUL MILITAIRE : les Consuls nouvellement élus décident entre eux qui des deux sera le Consul de Rome. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, ils s'en remettent aux dés pour savoir qui aura cette charge. Placez les marqueurs Consul appropriés sur leurs cartes respectives et augmentez immédiatement leur influence de 5. Le nouveau Consul de Rome devient le président de séance et prend la direction de la séance. Les Consuls sortants reçoivent les marqueurs Ancien Consul (s'ils n'en ont pas déjà). Après l'élection des Consuls, s'il y a un Dictateur et un Maître de Cavalerie, ils perdent leur charge et le Dictateur gagne un marqueur Ancien Consul.



1.09.3 DICTATEUR : si et seulement si, Rome fait face à au moins 3 guerres actives ou une guerre ayant une force terrestre et navale combinée d'au moins 20, un Dictateur peut être élu ou nommé immédiatement après les élections consulaires.

Un marqueur Victoire Navale réduit la force navale d'une guerre à 0 pour ce propos. Pour devenir Dictateur, un sénateur doit être aligné, à Rome, et ne détenir aucune charge (exception : Censeur).

1.09.31 NOMINATION AUTOMATIQUE : les Consuls, agissant de concert, peuvent nommer un sénateur éligible sur lequel ils se sont mis d'accord pour être Dictateur. S'il n'y a qu'un Consul car l'autre a été assassiné, il agit seul pour nommer un Dictateur. Cette nomination ne peut pas être annulée par une carte Tribun.

1.09.32 ÉLECTION D'UN DICTATEUR : si les Consuls n'arrivent pas à se mettre d'accord pour nommer un Dictateur, le Sénat peut immédiatement élire un Dictateur si le président de séance demande cette élection (qui peut être annulée). On peut aussi à ce moment-là proposer un Dictateur par l'utilisation d'une carte Tribun (après l'échec des Consuls à faire une nomination commune). Le président de séance, ou quiconque avec une carte Tribun, peut continuer d'essayer d'élire un Dictateur même après plusieurs échecs. Cependant, dès qu'un Censeur est élu (1.09.4), on ne peut plus proposer de nomination de Dictateur (même avec une carte Tribun).

1.09.33 DURÉE DE LA DICTATURE : le nouveau Dictateur devient le président de séance, prend le marqueur Dictateur, augmente de 7 son influence, et nomme comme Maître de Cavalerie un sénateur aligné à Rome n'ayant pas de charge (sauf Censeur). Ce sénateur prend le marqueur Maître de Cavalerie et augmente de 3 son influence.

Les propositions du Dictateur ne peuvent pas être annulées (par un veto), mais doivent tout de même être soumises au vote normalement. Le mandat du Dictateur et de son Maître de Cavalerie dure jusqu'aux élections consulaires du prochain tour, moment où le Dictateur et son Maître de Cavalerie doivent rendre leur charge [à moins d'être déjà en révolte (1.11.3)] et le Dictateur (pas le Maître de Cavalerie) prend un marqueur Ancien Consul. Le Dictateur (ou un autre sénateur) peut être immédiatement nommé/élu à nouveau Dictateur, si les conditions liées aux guerres sont remplies (1.09.3).



1.09.34 MAÎTRE DE CAVALERIE : quand le dictateur commande une armée, il est accompagné de son Maître de Cavalerie. La valeur militaire du Dictateur pour le combat est la

somme de sa valeur militaire et de celle de son Maître de Cavalerie. Le Maître de Cavalerie doit accompagner le Dictateur à la guerre et ne peut pas agir indépendamment de celui-ci. Il reste loyal au dictateur, sauf si celui-ci meurt au combat ou s'il se révolte (1.11.3). Si le dictateur gagne une guerre, il reçoit les récompenses habituelles d'influence et de popularité (1.10.4), tandis que le Maître de Cavalerie ne gagne rien. Si le Dictateur est battu, le Maître de Cavalerie est tué avec lui. Le Maître de Cavalerie peut aussi être tué par un pion Mortalité suite au résultat d'une bataille (1.10.7). Le Maître de Cavalerie ajoute aussi sa valeur militaire à celle du commandant lors d'une bataille navale (reflétant la plus grande efficacité d'un commandement unifié), mais ne peut pas être utilisé pour annuler un résultat de bataille Désastre ou Retraite (1.10.21, 1.10.31).



1.09.4 CENSEUR : immédiatement après l'élection des nouveaux Consuls et la possibilité de nommer ou d'élire un Dictateur, le président de séance procède à l'élection du Censeur. Les candidats éligibles pour être Censeur doivent avoir un marqueur Ancien Consul, être un sénateur aligné présent à Rome, et ne doivent pas détenir de charge (sauf Censeur). S'il n'y a qu'un seul candidat possible (ce qui se produit généralement au premier tour), il est nommé automatiquement. S'il n'y a pas de sénateurs ayant une expérience consulaire présents au Sénat et libre d'autres charges, l'élection du Censeur est temporairement ouverte à tous les sénateurs alignés présents à Rome.

Chaque fois qu'un Censeur est élu, le marqueur Censeur est placé sur la carte de ce sénateur et son influence augmente de 5. Le président de séance délègue alors temporairement la direction des débats au Censeur, le temps d'instruire les procès (1.09.41).

1.09.41 PROCÈS : soit le Censeur n'annonce aucun procès et il rend la conduite de la séance au président de séance, soit il annonce un procès. Il peut instruire jusqu'à deux procès mineurs ou un procès majeur à chaque tour en plus des procès majeurs spéciaux d'assassinats. Lors des procès, le Censeur est le président de séance et il conduit la procédure de vote. S'il subit une défaite à l'unanimité, il peut soit perdre l'influence requise (1.09.144), soit rendre le contrôle de la séance au

président de séance précédent et mettre fin à tous les procès. Un Censeur ne peut pas se poursuivre lui-même. Seuls les sénateurs à Rome peuvent être poursuivis. Si le Censeur meurt suite à un assassinat alors que les procès sont en cours, tous les procès non résolus échouent et la séance retourne au président de séance.

1.09.411 ACCUSATEUR : le Censeur doit nommer un sénateur consentant pour être l'accusateur de chaque procès. N'importe quel sénateur à Rome peut être l'accusateur, à condition qu'il ne soit pas le Censeur, ni l'accusé. S'il n'y a pas d'accusateur consentant, il n'y a pas de procès.

1.09.412 PROCÈS MINEURS : un sénateur avec un marqueur Corrompu (1.06.13), un marqueur Majeur (1.07.8), ou une concession avec une barre de corruption révélée (1.06.12, 1.09.631) peut être accusé dans un procès mineur.

1.09.413 PROCÈS MAJEURS : pour être accusé lors d'un procès majeur, l'accusé doit posséder un marqueur Majeur (1.07.8), ce qui veut dire que le sénateur détenait une charge le tour précédent.

1.09.42 JUGEMENT : le Censeur appelle aux votes. Voter **pour** signifie voter en faveur de la condamnation. Voter **contre** signifie voter contre la condamnation. Lors d'un procès, l'accusé reçoit autant de voix supplémentaires que son influence.

1.09.421 APPEL AU PEUPLE : un sénateur accusé lors d'un procès peut faire appel au peuple quand c'est au tour de sa faction de voter. Il lance 2d6, ajoute sa popularité et consulte le résultat sur la table d'appel au peuple. Les voix négatives sont ajoutées aux voix en faveur de la condamnation ; les voix positives sont ajoutées aux voix contre la condamnation. Le résultat « Accusé tué » signifie que la foule est tellement écœurée par les apitoiements de l'accusé qu'elle le lynche. Si l'accusé est tué de cette façon, il est considéré comme étant coupable, et l'accusateur gagne donc son marqueur Ancien Consul (s'il y en avait un) et la moitié de son influence (1.09.44). À l'opposé, le résultat « Accusé libéré » met fin au procès sur un acquittement. De plus, on pioche un pion Mortalité pour chaque nombre supérieur à 11 sur le jet modifié pour savoir si le Censeur et/ou l'accusateur (les deux seuls vulnérables à la pioche de ces pions) sont tués par une foule déchaînée qui considère le procès comme une mascarade.

1.09.422 LES CARTES TRIBUN DURANT LES PROCÈS : n'importe qui peut jouer une carte Tribun pour annuler un procès. Le procès annulé est comptabilisé dans le total des procès permis au Censeur pour ce tour. Un procès n'est pas considéré comme une proposition et ne peut donc pas être proposé avec une carte Tribun. Un sénateur qui fait appel au peuple et qui n'est pas tué peut jouer une carte Tribun pour annuler le procès après avoir pris connaissance du résultat de cet appel.

1.09.43 ÉCHEC DU PROCÈS : si le procès échoue, l'accusé est libre et ne peut pas être à nouveau poursuivi à ce tour pour la même raison.

1.09.44 RÉUSSITE DU PROCÈS : si l'accusé est condamné ou meurt suite au procès, l'accusateur prend le marqueur Ancien Consul de l'accusé plus

la moitié (arrondie au supérieur) de l'influence perdue par l'accusé.

1.09.441 CONSÉQUENCES D'UN PROCÈS MINEUR : s'il est condamné, l'accusé perd 5 points de popularité (qui peut devenir négative), 5 points d'influence (jusqu'à un minimum de 0), son marqueur Ancien Consul et il doit rendre toutes ses concessions au Forum.

1.09.442 CONSÉQUENCES D'UN PROCÈS MAJEUR : s'il est condamné, l'accusé est exécuté (1.05.3).

1.09.45 FIN DES PROCÈS : à l'issue des procès, le Censeur rend la conduite de la séance au président de séance, et tous les marqueurs Majeur et Corrompu sont retirés. EXCEPTION : les sénateurs hors de Rome ne peuvent pas retirer de marqueurs Corrompu ou Majeur. Les concessions d'armement et de chantier naval doivent être réajustées pour cacher la barre de corruption (1.09.631), indiquant que ces sénateurs ne peuvent pas être poursuivis au prochain tour à moins qu'ils ne reprennent de l'argent de leur concession.

1.09.5 POSTES DE GOUVERNEUR : quand une province est créée, on place sa carte au Forum, face jaune visible. Chaque province du Forum nécessite un poste de gouverneur que le Sénat doit pourvoir avec l'un de ses membres lors de la phase de sénat. Les élections pour tous les postes vacants de gouverneur doivent être immédiatement conduites après les procès et avant toute autre affaire. Les élections se poursuivent jusqu'à ce qu'un gouverneur soit désigné ou qu'il ne reste plus qu'un candidat éligible. Quand un gouverneur est élu, la carte Province est placée avec sa carte Sénateur, et celui-ci doit aussitôt quitter Rome sans participer aux votes restants du Sénat. On peut procéder à des élections simultanées, rappels y compris (1.09.52), pour plusieurs postes de gouverneur de sorte que les candidats soient élus ou battus ensemble et qu'ils partent en même temps. Mais aucune autre proposition ne peut être ajoutée dans le même vote. Le détenteur d'une charge ne peut pas être proposé comme gouverneur.

Handwritten notes in red ink: "13/10 ATT" and "LVCIVS PINKIT".

1.09.51 MANDAT : tous les gouverneurs sont élus pour une période de 3 tours au maximum. On positionne le cadran de mandat de la province sur le 3 et on le réduit de 1 à la fin de chaque phase de revenu. Quand le cadran quitte le 1, le gouverneur retourne à Rome. Il ne peut pas être réélu gouverneur de cette province ou d'une autre sans son consentement durant le tour de son retour à moins qu'il n'y ait pas d'autres candidats éligibles à Rome. De même, un gouverneur qui vient d'être rappelé (1.09.52) ne peut pas être nommé à nouveau au tour où il a été rappelé sans son consentement à moins qu'il n'y ait pas d'autres candidats éligibles à Rome.

1.09.52 RAPPEL : un gouverneur peut être rappelé sur le champ en élisant un nouveau gouverneur, à condition que le gouverneur rappelé n'ait pas été élu au même tour. Le gouverneur qui le remplace hérite de la province avec le cadran de mandat remis sur 3 tours.

1.09.53 GOUVERNEURS NON ALIGNÉS : un sénateur non aligné du Forum peut être élu gouverneur, mais il est alors retiré du Forum et devient immunisé aux tentatives de persuasion jusqu'à son retour à Rome, et son remplacement au Forum. Il collecte les impôts pour l'État (1.06.51) mais ne peut pas exploiter la province (1.06.13).

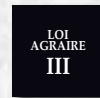
1.09.54 PROVINCES VACANTES : toutes les provinces doivent avoir un gouverneur à la fin de la phase de sénat sauf s'il n'y a pas de candidats éligibles disponibles. Si un gouverneur meurt lors de la phase de sénat après l'assignation de tous les postes de gouverneur, il faut élire au plus tôt un autre gouverneur. Une province sans gouverneur ne génère pas (mais ne perd pas non plus) d'argent pour l'État, et elle ne peut pas être développée. Par conséquent, une nouvelle province ne génère pas d'impôts pour l'État lors de son premier tour d'existence car elle n'a pas encore de gouverneur lors de cette phase de revenu (1.06.51).

1.09.6 AUTRES AFFAIRES : le président de séance peut maintenant s'occuper d'autres affaires en faisant les propositions qu'il désire. Chaque proposition ne peut concerner que des propositions d'un seul type à la fois. Par exemple, une proposition ne pourrait pas regrouper une Loi Agraire avec une concession pour augmenter ses chances d'être acceptée. Les propositions de même type peuvent toujours être regroupées [EXCEPTION : Lois Agraires (1.09.62)]. Le président de séance peut clore la séance quand il le souhaite, tant qu'il ne reste pas de motion non résolue. Il déclare «Le Sénat est ajourné» et met ainsi fin aux possibilités d'assassinat (1.09.7). La clôture de la session du Sénat ne peut pas être annulée mais on peut jouer une carte Tribun pour que le Sénat reste temporairement ouvert afin de mettre une seule proposition au vote (1.09.151).

1.09.61 ATTRIBUTION DES CONCESSIONS : on peut faire des propositions pour assigner une concession particulière du Forum à un sénateur particulier présent à Rome. Des propositions groupées peuvent être faites afin d'attribuer simultanément plusieurs concessions à différents sénateurs et ainsi augmenter les chances de réussite. Si la proposition pour assigner une concession a échoué (qu'elle soit proposée individuellement ou groupée), la carte Concession est retournée pour indiquer qu'elle ne peut plus être proposée à ce

tour. Il n'y a pas de limite au nombre de concessions qu'un sénateur peut contrôler. La concession Commission Agraire ne peut être assignée que si une loi agraire est en vigueur ; une fois attribuée, elle devra être retournée au Forum s'il n'y a plus de loi agraire en vigueur à la fin de la phase de sénat.

1.09.62 LOIS AGRAIRES : le Sénat peut réduire le niveau d'agitation sociale en adoptant des lois agraires. Elles sont de trois types. Le type I est une mesure ne durant qu'un tour avec un coût unique de 20 talents. Les types II et III sont des mesures permanentes exigeant des paiements de 5 et 10 talents à chaque tour, mais ne réduisant le niveau d'agitation sociale qu'au tour où elles ont été adoptées. Le Sénat ne peut pas proposer plus d'une loi agraire de chaque type à chaque tour. Le nombre de lois agraires pouvant être en vigueur en même temps est limité par le nombre de marqueurs adéquats disponibles. Une proposition de loi agraire doit désigner deux sénateurs consentant comme initiateur et co-initiateur. Si la loi agraire est adoptée, le niveau d'agitation sociale est diminué et la popularité de l'initiateur et du co-initiateur est augmentée comme indiqué sur le tableau des lois agraires. Placez le marqueur Loi Agraire approprié dans la sur correspondante du revenu de l'État comme rappel des sommes dues par l'État durant la phase de revenu (1.06.53). Quelle que soit l'issue de la proposition, un sénateur ayant voté contre une loi agraire réduit sa popularité comme indiqué sur le tableau des lois agraires. Cependant, un sénateur qui émet un veto contre une loi agraire n'est pas pénalisé.



1.09.621 ABROGATIONS : le Sénat peut tenter d'abroger une loi agraire de type II ou III (pas de type I), y compris au tour où elle a été adoptée. Le sénateur qui se porte volontaire pour parrainer l'abrogation d'une loi agraire doit avoir une popularité supérieure ou égale au montant qu'il va perdre en parrainant et en votant cette abrogation. Ce sénateur diminue sa popularité comme indiqué sur le tableau des lois agraires et doit voter en faveur de l'abrogation. Si l'abrogation passe, le niveau d'agitation sociale augmente comme indiqué sur le tableau des lois agraires. Que l'abrogation soit adoptée ou non, les sénateurs qui ont voté pour l'abrogation diminuent leur popularité en conséquence. Il ne peut y avoir qu'une seule tentative d'abrogation de loi agraire par tour.

1.09.622 FINANCEMENT : le financement des lois agraires se fait lors de la phase de revenu (1.06.53) en retirant du trésor de l'État le coût des lois agraires en vigueur. On retire le marqueur Loi Agraire de type I une fois le paiement effectué.

1.09.623 ASSASSINAT POUR UNE LOI AGRAIRE : quand l'initiateur et le co-initiateur d'une loi agraire appartiennent à la même faction, ils courent le risque d'être assassinés (1.09.7). À tout moment avant la fin du vote sur la loi agraire, un sénateur peut tenter d'assassiner l'initiateur ou le co-initiateur en faisant un jet sur la table d'assassinat. S'il est pris, ce sénateur est exécuté. Mais il n'y a pas d'autres conséquences pour sa faction comme cela serait normalement le cas pour un assassin pris

sur le fait (1.09.74). Quelle que soit l'issue de la tentative, le vote sur la loi agraire se poursuit.

1.09.63 CONSCRIPTION : le Sénat peut voter la levée ou la dissolution de troupes. Le nombre maximum de légions et d'escadres que la République peut avoir en tant que troupes actives est de 25 de chaque. Une légion ou une escadre ne peut pas être dissoute et recrutée lors de la même phase de sénat. Les effectifs à lever doivent être précisés dans la proposition originale. Leur théâtre d'opération et leur commandant doivent faire l'objet de propositions ultérieures. Les troupes levées sont prises de la réserve de troupes et placées en Italie (sur les cases Troupes Actives). Le trésor de l'État doit immédiatement payer 10 talents pour chaque nouvelle unité levée. Le Sénat ne peut voter la dissolution d'une troupe que si elle se trouve à Rome.

Marqueur Légion

Marqueur Escadre



1.09.631 GAINS DE CONCESSION : tout sénateur détenant une concession Armement ou Chantier Naval doit immédiatement collecter le revenu indiqué sur la concession lors du recrutement des légions ou des escadres. Les sénateurs gagnant de l'argent de cette façon révèlent la barre de corruption de la concession. Cela indique que le sénateur risque un procès mineur (1.09.412) lors de la prochaine phase de sénat.

1.09.64 DEPLOIEMENT DES TROUPES : le Sénat peut envoyer un commandant et un groupe de troupes spécifiques présentes sur les cases Troupes Actives pour attaquer une guerre active, inactive ou imminente. Le Sénat ne peut pas envoyer une troupe combattre dans une Guerre si elle n'est pas soutenue par le nombre d'escadres requises par cette guerre. On peut envoyer plusieurs troupes contre la même guerre (1.09.645).

1.09.641 COMMANDEMENT MILITAIRE : quand une mesure pour envoyer des troupes au combat est adoptée, ces unités sont placées sur la carte du commandant, qui est aussitôt absent de Rome et placé sur la guerre correspondante. Seul le Consul Militaire, le Consul de Rome et le Dictateur (avec le Maître de Cavalerie) peuvent être envoyés à la guerre. Le Consul Militaire **doit** être envoyé à la guerre avant (ou avec) le Consul de Rome mais il n'y a aucune restriction concernant l'envoi du Dictateur à la guerre. Ces propositions peuvent être regroupées ou faites séparément.

1.09.642 DÉPART DU PRÉSIDENT DE SÉANCE : l'adoption d'une mesure envoyant le président de séance à la guerre met fin à la phase de sénat. Par conséquent, un joueur souhaitant faire une autre proposition pendant cette phase de sénat peut jouer une carte Tribun avant ou durant son tour de vote sur la proposition de l'envoi du président de séance à la guerre, non comme veto, mais comme une mesure pour suspendre le vote, le temps que le Sénat se prononce sur sa proposition. Si la proposition mise en avant par sa carte Tribun

fait que la proposition de déploiement en suspens devienne caduque (les troupes n'existent plus), la proposition suspendue échoue automatiquement.

1.09.643 ENGAGEMENT MINIMAL : le sénat ne peut pas proposer d'envoyer un commandant combattre une guerre sans son consentement à moins que la force combinée de ses troupes (incluant sa valeur militaire) ne soit supérieure ou égale à celle de la guerre et des chefs qui s'y rapportent. Si à la suite de pertes essuyées lors d'un tour antérieur, les troupes d'un Proconsul deviennent inférieures à celles de la guerre entreprise, il n'a plus ce droit de refus et doit attaquer à nouveau au tour suivant. [EXCEPTION : si le Proconsul n'a pas de soutien naval suffisant, pas de légion pour une bataille terrestre ou pas d'escadre pour une bataille navale, il est automatiquement rappelé à la fin de la phase de sénat]. Le Sénat ne peut pas rappeler de légions d'un Proconsul sans son consentement si cela réduisait la force de ses troupes à un niveau inférieur à celui de sa guerre et des chefs qui s'y rapportent.

1.09.644 RAPPEL : le Sénat peut voter le rappel ou le remplacement d'un commandant n'ayant pas été victorieux lors de la précédente phase de combat. Il retourne aussitôt à Rome et ses troupes sont placées sur les cases de troupes actives à moins qu'un commandant de remplacement ne soit envoyé à sa place au moment de son rappel. Le Sénat peut aussi rappeler à Rome une partie des troupes, laissant le reste avec son commandant sur le champ de bataille, à condition que ce rappel respecte la règle d'engagement minimal (1.09.643). Le Sénat ne peut pas rappeler un commandant (ou les troupes qui lui sont attachées) ayant été déployé lors de la phase de sénat en cours, ni rappeler un commandant (ou les troupes qui lui sont attachées) ayant déjà été renforcé lors de la phase de sénat en cours.

1.09.645 COMMANDEMENTS MULTIPLES : le Sénat peut envoyer plusieurs troupes avec des commandants différents pour combattre la même guerre. S'il le fait, chaque troupe devra attaquer séparément (1.10.1), une par une, jusqu'à la défaite de la guerre ou que toutes les forces aient attaqué. L'avantage d'envoyer des troupes séparées pour combattre une guerre est que chaque chiffre de désastre et de retraite (1.10.21, 1.10.31) ne peut être appliqué qu'une fois par tour.

EXEMPLE : un résultat final de 14 résulterait en un désastre pour la première résolution de bataille de la Guerre de Jugurtha, mais un résultat ultérieur de 14 pour une autre troupe contre la même guerre au même tour ne serait pas considéré comme un désastre.

1.09.646 FORCE DE BASE D'UNE PROVINCE ET GARNISONS : chaque province a une force de base terrestre et navale qui varie selon que la province soit développée ou non. Ces forces sont les défenses de base des provinces, celles-ci pouvant être améliorées par les garnisons (la règle avancée 2.02 améliore le rôle des troupes provinciales). Le Sénat peut voter l'envoi d'une ou plusieurs légions vers une province pour améliorer la force de base terrestre. Une fois envoyées, ces troupes restent sur place jusqu'à leur rappel et suivent la province au Forum en cas de réaffectation. Les

garnisons ne peuvent pas être rappelées au tour où elles ont été déployées. Les garnisons sont sous le commandement du gouverneur actuel. Le Sénat paye les coûts d'entretien de la garnison (1.06.53). Le seul rôle des légions en garnison [sans utiliser les règles avancées des guerres provinciales (2.02) et de gouverneur rebelle (2.03)] est de protéger la province et le gouverneur des événements dangereux (1.09.646).



1.09.646 PROVINCES FRONTALIÈRES : les provinces avec un [F] après leur nom sont des provinces frontalières, c'est-à-dire vulnérables aux événements incursions barbares et devraient donc recevoir des garnisons en conséquence.

1.09.647 RENFORTS : le Sénat peut envoyer des troupes supplémentaires à un commandant lors de la phase de sénat. Si un Proconsul n'a plus aucune légion ou de soutien naval suffisant et s'il ne reçoit pas de renforts alors il sera automatiquement rappelé à la fin de la phase de sénat en cours. Un commandant qui a quitté Rome durant la phase de sénat en cours ne peut recevoir de renforts.

1.09.7 ASSASSINS : les joueurs peuvent tenter d'éliminer des sénateurs adverses en annonçant une tentative d'assassinat qui sera effectuée par un sénateur précis appartenant au joueur tentant l'assassinat. Le joueur effectuant la tentative peut augmenter son jet d'assassinat en jouant une ou plusieurs cartes Assassin avant le jet de dé (1.09.72), mais la possession d'une carte Assassin n'est pas nécessaire pour tenter un assassinat. Les factions non ciblées ne peuvent pas intervenir dans cette tentative avec leurs propres cartes Assassin ou Garde du Corps. Une faction ne peut pas être la cible de plus d'une tentative par tour, et aucune faction ne peut tenter plus d'un assassinat par tour. Une faction ne peut pas tenter d'assassiner un de ses propres sénateurs.

1.09.71 SESSION DU SÉNAT : on ne peut effectuer une tentative d'assassinat que pendant la session du Sénat et elle ne peut être faite que par et contre un membre de cette assemblée. Une fois que le Sénat est ajourné, on ne peut plus tenter d'assassinat pour ce tour. Le moment d'une tentative d'assassinat peut être décisif, les joueurs peuvent vouloir se mettre d'accord à l'avance sur une phrase courte (par exemple «Mort au tyran !») qui marquera le moment exact de la tentative. Il sera ainsi plus facile de décider si un Consul a été tué avant de pouvoir finir l'annonce de la nomination de l'un des membres de sa faction comme Dictateur. Aucune carte autre que la carte Assassin ne peut être jouée entre la déclaration de l'assassinat et le jet du d6.

1.09.72 RÉSOLUTION : l'assassin annonce le sénateur effectuant la tentative et sa cible avant de

lancer 1d6. Les résultats se trouvent sur la table d'assassinat.

1.09.721 ASSASSINAT RÉUSSI : si le président meurt, les votes continuent avec le SPHR suivant prenant le rôle du président de séance. L'assassinat d'un personnage présenté pour une charge annule immédiatement la proposition en cours et le président de séance doit alors présenter un autre candidat (ou groupe de candidats). Les attributions de concession (1.09.61) et les élections pour le poste de Consul à Vie (1.09.821) sont des exceptions car elles ne peuvent être proposées qu'une fois par tour. Si l'accusateur meurt, le procès est annulé mais compte tout de même dans la limite de procès du Censeur. Si le Censeur meurt lors de l'étape de procès, le procès en cours est annulé et plus aucun autre procès ne peut avoir lieu à ce tour. Le vote d'un sénateur est comptabilisé même s'il est mort à la fin du vote (tant qu'il a voté avant de mourir). Le vote d'une loi agraire n'est jamais annulé par la mort d'un sénateur, qu'il en soit l'initiateur ou le co-initiateur.

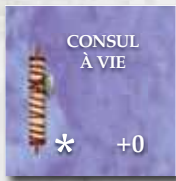
1.09.73 ESCORTES : si le sénateur ciblé a une ou plusieurs cartes Escorte Secrète, il peut annoncer après le jet de dé combien de cartes de ce type il joue pour se protéger contre la tentative d'assassinat. Chaque escorte ainsi utilisée retire 1 du jet de dé et est défaussée après usage. La carte Escorte Officielle doit être en jeu avant la tentative d'assassinat pour faire effet. Si l'assassin n'est pas pris, il doit faire un jet de dé par carte Escorte jouée, avec tous les modificateurs applicables à la seule fin de savoir s'il a été capturé. Il est donc possible que le premier jet tue la victime et qu'un jet suivant permette de capturer l'assassin.

1.09.74 CHÂTIMENT : un assassin capturé est exécuté. De plus, le chef de sa faction perd 5 en influence, et s'il est à Rome, il est aussitôt jugé lors d'un procès majeur, au cours duquel il DOIT faire appel au peuple (1.09.421). Mais au lieu d'ajouter sa popularité à son jet, il doit retirer la popularité du sénateur ciblé. Donc, si la cible avait une popularité négative, il l'ajoute à son jet. Le Censeur préside ce procès majeur, même s'il est le chef de la faction de l'accusé. S'il n'y a pas de Censeur, c'est le président de séance actuel qui s'occupe du vote. On ne choisit pas d'accusateur pour ce procès majeur spécial. Un procès majeur spécial ne suspend que temporairement la proposition en cours. Si possible, la proposition reprend après la résolution du procès. Si le chef de la faction est jugé coupable, il est tué et sa carte Famille est placée sur la case Relève Sénatoriale. De plus, on pioche autant de pions Mortalité que la popularité de la cible (si elle est positive), et les autres membres de la faction de l'assassin actuellement à Rome dont on a pioché les pions sont également impliqués et exécutés. Si l'assassin capturé est un chef de faction, il est automatiquement exécuté. Il n'y a pas de procès majeur spécial mais on pioche tout de même les pions Mortalité comme expliqué précédemment pour déterminer l'implication d'autres membres de la faction. Si le chef de faction exécuté était le dernier membre de la faction, le joueur est aussitôt éliminé de la partie (1.05.4).

1.09.8 RÈGLES DIVERSES SUR LE SÉNAT : les règles suivantes couvrent des points de règles à propos du Sénat non abordés précédemment.

1.09.81 RELÈVE SÉNATORIALE : quand le nombre de sénateurs alignés actuellement à Rome tombe en dessous de 8 lors d'une phase de sénat, suite à un décès ou une absence, la carte Sénateur au sommet de la Curie est donnée au joueur dont la faction a le moins de sénateurs. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins d'influence actuellement à Rome qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, on départage les joueurs au dé. Ces transferts continuent jusqu'à ce que le nombre de sénateurs actifs à Rome atteigne 8 ou que la Curie soit vide. S'il n'y a plus de sénateur à la Curie, on prend ceux du Forum. Le choix du Sénateur du Forum devant être donné à un joueur est laissé au choix de ce dernier. S'il n'y a plus de sénateur à la Curie ni au Forum, plus aucun transfert n'a lieu.

1.09.82 CONSUL À VIE : si un Consul à Vie est élu ou nommé, ce joueur obtient le contrôle de toutes les factions et gagne la partie si la République survit à la fin du tour (1.12.4).



1.09.821 CONSUL À VIE (ÉLECTION) : à tout moment lors de la phase de sénat, après les élections consulaires, le président de séance, ou un joueur utilisant une carte Tribun, peut présenter un sénateur de Rome ayant au moins 21 en influence au poste de Consul à Vie. La seule exception est qu'il ne peut pas être proposé tant que le Censeur est le président de séance lors des procès. Le candidat peut déjà occuper une autre charge. Pour ce vote, le candidat peut ajouter son influence à son total de

voix. Le Consul à Vie ne peut être proposé qu'une seule fois par tour et ne peut pas subir de veto. Si une carte Tribun a été utilisée pour proposer un Consul à Vie, elle peut être annulée par une carte Intrigue appropriée (par exemple la carte Corruption). Les tentatives d'assassinat peuvent avoir lieu durant ce vote, mais une fois élu, le Consul à Vie ne peut plus être assassiné.

1.09.822 CONSUL À VIE (NOMINATION) : si à un moment durant la partie un sénateur à Rome atteint 35 en influence et que la loi Réformes Militaires (Moyenne République) n'est pas en place, il devient aussitôt Consul à Vie. Si plusieurs sénateurs atteignent simultanément 35 en influence, celui qui est le plus au dessus de 35 devient Consul à Vie. En cas d'égalité, le sénateur appartenant à la faction ayant le plus d'influence devient Consul à Vie. Devenir Consul à Vie de cette manière est une nomination automatique, on ne peut pas faire de tentative d'assassinat. Comme toutes les factions sont aussitôt contrôlées par le Consul à Vie (1.09.823), la loi Réformes Militaires ne peut pas être jouée par un autre joueur.

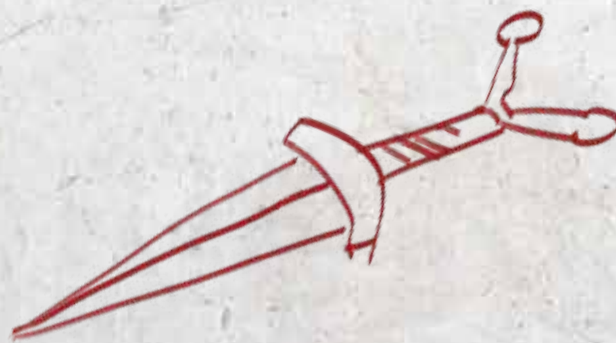
1.09.823 CONSUL À VIE (FIN DU JEU) : si un sénateur a «gagné» en étant élu ou nommé Consul à Vie, il prend le contrôle de toutes les factions (à l'exception de la faction appartenant au joueur contrôlant le premier rebelle) et lors de la phase de sénat il les joue comme si c'étaient les siennes et prend toutes les décisions en leur nom. Il n'est pas le SPHR ni le président de séance. Il peut regarder la main des joueurs non rebelles quand il le veut, mais ne peut pas jouer les cartes des autres joueurs.

Il ne peut pas obliger d'autres factions à faire des tentatives d'assassinat, ni à faire des accords publics, ni à voter contre une loi agraire. Seule la faction avec

le premier rebelle peut voter normalement et faire des tentatives d'assassinats. Les joueurs reprendront le contrôle de leur faction si le Consul à vie meurt, mais pas s'il est fait prisonnier. S'il y a une guerre civile en cours, le rebelle peut toujours gagner en battant l'armée du sénat (1.11.373) lors du tour où le Consul à Vie a été élu. Sinon, le Consul à Vie gagne la partie à la fin du tour quel que soit le statut de la guerre civile [sauf s'il y a au moins 4 guerres actives (1.12.4)].

1.09.83 MOTIONS MINEURES : un joueur peut proposer des motions sans importance pour maintenir l'ambiance autour de la table, ou pour indiquer à un autre joueur qu'il approuve ou désapprouve ses actions. L'adoption de motions mineures n'a pas d'impact sur le jeu. Le rejet d'une motion mineure n'entraîne pas la perte d'influence pour son initiateur. Des votes de censure ou de gratitude, des réprimandes, des propositions personnellement injurieuses, etc., peuvent servir à sonder les chances d'adoption de propositions plus importantes.

1.09.9 RAPPELS AUTOMATIQUES : une fois la session du Sénat finie, tous les Proconsuls qui n'ont pas un soutien naval suffisant, pas de légions lors d'une bataille terrestre ou pas d'escadre lors d'une bataille navale, sont automatiquement rappelés. Une troupe sans commandant est également rappelée automatiquement à ce moment. Le soutien naval n'est pas nécessaire pour le rappel automatique des légions.



CONSULOR.EMBOLITARI.FUR.FURUNCULI.

Forces des Pirates Ciliciens ;
3 Terrestre
2 Soutien Naval
0 Force de la Flotte (à cause d'une victoire navale contre elle lors d'une bataille précédente).

Forces de la Guerre Lusitanienne ;
17 Terrestre (6x2 pour la Guerre Apparentée +5 pour Viriathus)
2 Soutien Naval
0 Force de la Flotte (la Lusitanie n'a pas d'escadre)

Forces de la Guerre Numantine ;
21 Terrestre (8x2 pour la Guerre Apparentée + 5 pour Viriathus)
2 Soutien Naval
0 Force de la Flotte (Numance n'a pas d'escadre)



Les Pirates Ciliciens et la Guerre Numantine ne sont pas entreprises et seront déplacés sur la zone Guerres Non Entreprises à la fin de la phase de combat.

Force de Rome contre la Guerre Lusitanienne ;
20 Terrestre (16 Légions + 4 Valeur Militaire de l'homme d'état 1B) moins 17 pour la guerre
Rome a un mod de +3 sur la table des résultats de combat.

Les chiffres D/R de la Guerre Lusitanienne sont seulement D15:S12 au lieu de D6,15:S11,12,16 car l'homme d'état 1B annule les chiffres D/R pour toutes les révoltes espagnoles mais PAS pour les chefs.

1.10 PHASE DE COMBAT

1.10.1 GUERRE : toutes les guerres où le Sénat a envoyé des troupes sont maintenant entreprises. À l'exception des cas où plusieurs troupes combattent la même guerre (1.09.645), les guerres sont toujours résolues dans l'ordre dans lequel le Sénat a envoyé les commandants lors de la phase de sénat. Si le résultat d'une proposition est l'envoi de plusieurs commandants et que les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur l'ordre de résolution, on détermine alors cet ordre au hasard. Les guerres doivent être résolues totalement et une par une, car une victoire dans l'une d'entre elles peut directement en modifier une autre (par exemple avec les guerres apparentées). Rome est toujours l'attaquant. Le Sénat n'a pas besoin d'entreprendre toutes les guerres. Mais une carte Guerre Active qui n'est pas considérée comme entreprise à la fin de la phase de combat est déplacée sur la zone de guerres non entreprises du Forum, où elle contribuera à augmenter le niveau d'agitation sociale lors de la phase de plèbe (1.08.11, 1.10.9).

1.10.11 BATAILLES TERRESTRES : une bataille terrestre ne peut être livrée que s'il y a suffisamment d'escadres pour atteindre ou dépasser le niveau de soutien naval de la guerre. Lors des batailles terrestres, le commandant ajoute sa valeur militaire à la force de son armée. La force d'une armée est égale au nombre de légions dans l'armée, les légions de vétérans (1.10.5) comptant double. La valeur militaire ajoutée par le commandant ne peut pas dépasser celle de son armée. De ce total on soustrait la force terrestre de la guerre (chiffre à côté du symbole de légion), qui peut être modifiée par la présence d'une guerre apparentée (1.07.332), ou d'un chef (1.07.34). On ajoute à ce résultat 3d6, et on consulte la table de résultats des combats pour en connaître l'issue.

1.10.12 BATAILLES NAVALES : les guerres qui ont une force navale nécessitent deux batailles séparées, une bataille navale et une bataille terrestre. La force de la flotte ennemie (chiffre à côté du symbole de bateau) doit être battue avant de

peuvent attaquer les forces terrestres. Une bataille navale est similaire à une bataille terrestre mais on compte le nombre d'escadres à la place des légions. Les cartes Guerre dont la flotte a été battue sont identifiées par un marqueur Victoire Navale.



Une fois la flotte ennemie battue, les légions toujours présentes peuvent (à la discrétion du commandant) immédiatement attaquer la force terrestre de la guerre (1.10.11) lors de la même phase de combat s'il y a suffisamment d'escadres pour le soutien naval. Si la bataille terrestre n'est pas gagnée, il n'est pas nécessaire de refaire une bataille navale aux tours suivants. La guerre pourra être gagnée aux tours suivants en battant uniquement la force terrestre ennemie. Par conséquent, le Sénat peut décider de ne pas envoyer de légions pour entreprendre une telle guerre, avec l'objectif de battre les forces navales ennemies lors d'un tour et ses forces terrestres à un tour ultérieur. Si Rome envoie des escadres sans légions, le commandant rentre immédiatement à Rome s'il est victorieux. Si le Sénat tente de remporter les batailles navales et terrestres dans le même tour, il doit envoyer une force combinée d'escadres et de légions pour vaincre la flotte ennemie – ce qui peut conduire les légions à subir des pertes lors de la bataille navale (1.10.61).

1.10.2 DÉFAITE : un résultat Défaite signifie que le commandant romain est tué et qu'il perd les légions et les escadres (si elles sont présentes pour le soutien naval ou une bataille navale) indiqués sur la table de résultats de combat. Les unités perdues retournent dans la réserve. Les troupes survivantes restent sur la carte Guerre jusqu'à la prochaine phase de sénat, où elles pourront être rappelées ou renforcées. Le niveau d'agitation sociale est immédiatement augmenté de 2.

1.10.21 DÉSASTRE : chaque carte Chef ou Guerre a un chiffre noir de désastre précédé d'un D sur le bord droit de la carte. Si lors de la résolution du combat, ce chiffre est obtenu aux dés avant application de tout modificateur, alors on ne consulte pas la table de résultats de combat.

L'issue de la bataille est considérée comme étant un «désastre» automatique, causant la perte de la moitié (arrondi au supérieur) de toutes les troupes romaines y participant. Les pertes de légions et d'escadres sont divisées par deux et arrondies séparément. Le niveau d'agitation sociale est augmenté de 1. Un commandant romain survivant reste à la tête de ses troupes en tant que Proconsul à moins d'être rappelé (1.09.644) ou tué (1.10.7).

1.10.3 USURE : un résultat «usure» signifie que la guerre est indéfinie. Les troupes romaines perdent le nombre de légions et d'escadres (si elles sont présentes pour le soutien naval ou une bataille navale) indiqué sur la table de résultats de combat. Les unités perdues retournent dans la réserve. Les troupes survivantes restent sur la carte Guerre jusqu'à la prochaine phase de sénat, où elles pourront être rappelées ou renforcées. Le commandant romain survivant reste à la tête de ses troupes en tant que Proconsul à moins d'être rappelé (1.09.644) ou tué (1.10.7). Il n'y a pas d'effet sur la force de la guerre.

1.10.31 RETRAITE : chaque carte Chef ou Guerre a un ou deux chiffres gris précédés d'un R sur le bord droit de la carte. Si lors de la résolution du combat, ce chiffre est obtenu aux dés avant application de tout modificateur, alors on ne consulte pas la table des résultats de combat. La bataille est une «retraite» automatique, causant la perte du quart (arrondi au supérieur) de toutes les troupes romaines y participant. Les pertes de légions et d'escadres sont divisées par quatre et arrondies séparément. Le commandant romain survivant reste à la tête de ses troupes en tant que Proconsul à moins d'être rappelé (1.09.644) ou tué (1.10.7).

1.10.4 VICTOIRE : une victoire terrestre diminue de 1 le niveau d'agitation sociale et élimine la guerre. Une victoire navale diminue de 1 le niveau d'agitation sociale et on place un marqueur Victoire Navale sur la carte Guerre. Les troupes romaines perdent le nombre de légions et d'escadres (s'il y en a) indiqué sur la table de résultats de combat et les troupes survivantes restent sur la carte du commandant, si celui-ci survit (1.10.7). Dans certains cas, une ou plusieurs provinces sont créées et placées au Forum. Le commandant victorieux augmente sa popularité et son influence de la moitié (arrondies au supérieur) de la force non modifiée (celle imprimée) terrestre ou navale de la guerre (ou des deux, si les deux ont été battus à ce tour par le même commandant). Le trésor de l'État est augmenté grâce au butin de la guerre d'un montant égal au chiffre indiqué dans la pièce de monnaie au coin inférieur droit de la carte (sauf pour les batailles navales). Les révoltes ne génèrent pas de butins de guerre.

EXEMPLE : Marius est envoyé avec 9 légions pour s'occuper de la révolte des gladiateurs dirigée par Spartacus. La valeur militaire de Marius est de 4, que l'on ajoute à ses 9 légions, pour une force totale de 13. Si Marius n'avait eu que 3 légions, il n'aurait ajouté que 3 de sa valeur militaire (1.10.11). La force terrestre de la carte Révolte des Gladiateurs est de 6, et passe à 11 grâce à la présence de la carte Spartacus. En faisant 13 moins 11 on obtient 2. Le joueur contrôlant Marius lance 3d6, et obtient 10, qu'il ajoute au 2 pour un résultat final de 12. Sur la table de résultats de combat, 12 indique un résultat Usure avec la perte d'1 légion et d'1 escadre. Marius perd 1 légion (il n'a pas d'escadre), et doit piocher un pion Mortalité pour vérifier s'il meurt pendant le combat (1.10.7). S'il avait eu une escadre, il aurait dû piocher 2 pions Mortalité. La révolte des gladiateurs pourra à nouveau être combattue à la prochaine phase de combat. S'il avait obtenu 11 ou 6 à son jet de combat, le résultat aurait été un Désastre entraînant la perte de 5 légions. S'il avait obtenu 14 ou 16 à son jet de combat, le résultat aurait été une Retraite entraînant la perte de 3 légions.

1.10.5 VÉTÉRANS : une des légions ayant survécu à une usure, retraite, ou victoire est transformée en une légion de vétérans en la retournant sur son côté Vétéran. Elle reste une légion de vétérans jusqu'à son élimination ou sa dissolution (2.04) même si elle est placée sous les ordres d'un autre commandant. Le marqueur Allégeance correspondant à cette légion est placé sur la carte du commandant jusqu'à ce qu'il meure ou que la légion soit éliminée. Il n'y a pas de création de légion de vétérans lors d'une victoire navale. Les légions de vétérans comptent double lors des combats quel que soit le sénateur ayant leur allégeance.



1.10.51 ALLÉGEANCE : si un sénateur se révolte, les légions de vétérans qui lui sont liées dans son armée n'ont pas besoin d'entretien (1.11.33). Si le sénateur rebelle a des légions de vétérans dans une armée adverse, elles désertent pour rejoindre son camp avant le combat. Les sénateurs loyaux ayant des légions de vétérans dans l'armée du sénateur rebelle peuvent décider si ces légions de vétérans désertent pour le Sénat avant le combat (1.11.36).

1.10.6 PERTES : les unités qui sont retirées sont toujours prises au hasard.

1.10.61 PERTES TERRESTRES : si des légions normales et de vétérans sont impliquées, les unités éliminées doivent être prises au hasard parmi les légions présentes. Si des troupes terrestres accompagnent des escadres lors d'une bataille navale, elles subissent des pertes normalement. Le commandant, quel que soit le résultat de la bataille, perd aussitôt 1 point de popularité par paire de légions perdues (arrondi à l'inférieur).

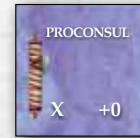
1.10.62 PERTES NAVALES : les pertes d'escadres sont toujours appliquées que les escadres aient été actives lors d'une bataille navale ou simplement utilisées pour le soutien naval. Contrairement aux légions, les commandants ne perdent jamais de popularité liée à la perte d'escadres.

1.10.7 MORT DU COMMANDANT : pour tout résultat de bataille autre qu'une défaite, on pioche autant de pions Mortalité (1.05.21) que le nombre d'unités perdues. Si on pioche un chiffre correspondant au commandant ou au Maître de Cavalerie concerné, ce sénateur est tué (1.05.3) ou fait prisonnier (1.10.71). Les pions Mortalité correspondant à d'autres sénateurs n'ont aucun effet. Un commandant qui perd toutes ses troupes n'est pas forcément tué suite aux pertes subies, sauf en cas de défaite ou si son pion Mortalité a été pioché suite à ces mêmes pertes. Si le Maître de Cavalerie est tué ou capturé, le Dictateur ne peut pas en nommer un autre sauf s'il est réélu ou renommé Dictateur. Si le Dictateur est tué et que le Maître de Cavalerie survit, celui-ci retourne aussitôt à Rome et renonce à sa charge. Si les règles avancées de Forces Provinciales (2.02) ou de Gouverneur Rebelle (2.03) sont utilisées, le gouverneur peut aussi être capturé ou tué de cette manière.



1.10.71 CAPTURE : si le dernier pion Mortalité pioché pour vérifier la mort du commandant tuait celui-ci ou le Maître de Cavalerie, et que deux pions ou plus ont été piochés, alors le sénateur est capturé au lieu d'être tué, sauf si la bataille s'est terminée par une victoire romaine. Les prisonniers perdent tous leurs revenus futurs et leur trésor personnel est bloqué sauf pour payer la rançon. Un prisonnier garde toujours sa charge (s'il est de retour avant l'expiration de son mandat). L'influence d'un prisonnier n'est pas comptabilisée dans le total d'influence de sa faction pour les conditions de victoire. Les prisonniers restent sujets à la pioche de pions Mortalité et d'Épidémie en Province. Le prisonnier peut toujours restreindre le jeu d'une carte Homme d'État avec le même numéro d'IN.

Le prisonnier peut être rançonné. Le montant de la rançon est de 10 talents ou de 2 talents par point d'influence du prisonnier, la plus forte somme des deux est choisie. La rançon peut être payée avec l'argent du trésor personnel du prisonnier et/ou du trésor de sa faction. Les rançons peuvent être payées à tout moment avant la défaite de la guerre, ou avant la prochaine phase de forum, dans le cas des incursions barbares. Les prisonniers rentrent toujours à Rome quand leur rançon est payée. Ils sont tués si leur guerre est battue, défaussée, ou remise dans le paquet.

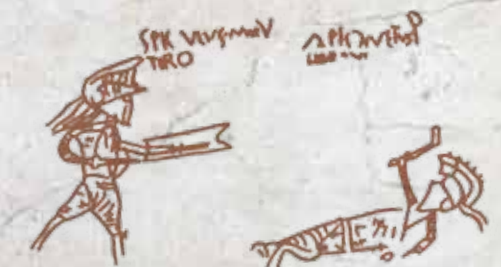


1.10.8 PROCONSUL : un commandant qui survit à une bataille non victorieuse devient Proconsul et reste à la tête de ses troupes et absent de Rome jusqu'à la prochaine phase de combat, sauf s'il est rappelé par le Sénat durant la prochaine phase de sénat (1.09.644). Un nouveau Proconsul reçoit immédiatement un marqueur Ancien Consul. Un commandant peut rester Proconsul tant qu'il garde son commandement dans la guerre à laquelle on l'a initialement envoyé combattre. C'est la seule circonstance permettant à un commandant autre que les Consuls actuels ou le Dictateur de diriger des troupes [EXCEPTION : règles avancées des gouverneurs (2.02; 2.03)]. Si un Dictateur est fait Proconsul, son Maître de Cavalerie doit retourner à Rome. Il n'y a pas de limite au nombre de Proconsuls pouvant exister. Un Proconsul n'est pas un Consul.

1.10.9 GUERRES NON ENTREPRISES : une guerre active est considérée comme «entreprise» si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Si une bataille terrestre a été livrée à ce tour et que la guerre active termine la phase de combat avec au moins une légion et le nombre minimum requis de soutien naval ; ou
- Si une bataille navale a été livrée à ce tour et que la guerre active termine la phase de combat avec au moins une escadre et/ou un marqueur Victoire Naval.

Si l'une ou l'autre de ces conditions n'est pas remplie, la guerre active est déplacée sur la zone Guerres Non Entreprises du Forum à la fin de la phase de combat. Au début de chaque phase de plèbe, le niveau d'agitation sociale est augmenté de 1 par guerre non entreprise (1.08.11). Comme une guerre ne peut être déplacée vers la zone Guerres Non Entreprises que lors de la phase de combat, elle n'est pas considérée comme étant non entreprise lors de la phase de plèbe du tour où elle a été piochée.

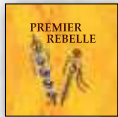


1.11 PHASE DE GUERRE CIVILE

1.11.1 JOUER DES HOMMES D'ÉTAT / CONCESSIONS : en commençant par le SPHR, puis dans le sens horaire, chaque joueur peut jouer un homme d'état (voir 1.07.312 pour les restrictions). Un joueur peut jouer une concession sur un membre de sa propre faction (1.07.32). Les hommes d'état et les concessions peuvent être joués que le sénateur ciblé soit ou non à Rome.

1.11.2 CARTES FACTION EN EXCÈS : en commençant par le SPHR, puis dans le sens horaire, chaque joueur ayant plus de 5 cartes Faction en main doit jouer (1.11.1), défausser, ou échanger (1.04.6) les cartes en excès de son choix.

1.11.3 DÉCLARATION DE GUERRE CIVILE : quand toutes les cartes ont été jouées, défaussées, ou échangées, en commençant par le SPHR, puis dans le sens horaire, chaque commandant victorieux doit rendre son commandement et placer ses troupes sur les cases troupes actives ou se déclarer en rébellion. Si la règle avancée du Gouverneur Rebelle (2.03) est utilisée, celui-ci peut à ce moment aussi se déclarer en rébellion. Pour l'ordre de déclaration, on assume que tous les sénateurs en jeu se trouvent à Rome. Comme le Maître de Cavalerie n'a pas de commandement indépendant, il ne peut être déclaré en rébellion qu'en conjonction avec le Dictateur (1.11.32). Il ne peut y avoir qu'une seule faction en rébellion à la fois. Si une faction souhaitant entrer en rébellion rassemble des troupes plus fortes (en tenant compte des valeurs militaires des commandants concernés) que celles d'un rebelle précédemment déclaré, la déclaration de rébellion de ce dernier est annulée et le joueur avec les troupes les plus fortes est désormais considéré comme rebelle. Une fois qu'un rebelle a été déterminé, aucun autre joueur ne peut se rebeller tant que ce rebelle n'a pas été vaincu (1.11.371).



1.11.31 ALLÈGEANCE AU COMMANDANT : avant d'annoncer sa décision, un commandant désirant se rebeller peut lancer 1d6 pour chaque légion actuellement sous ses ordres (sauf si ce sont des légions de vétérans lui appartenant) afin de déterminer si elles vont le suivre. Il faut un résultat ≥ 5 pour que la légion suive le sénateur rebelle sous la Haute République. Le résultat passe à ≥ 4 sous la Moyenne République, et ≥ 3 sous la Basse République. Avant de faire ce jet de dé, il peut dépenser (de façon irréversible) de l'argent de son trésor personnel (ou du trésor personnel de son Maître de Cavalerie avec son consentement) pour modifier ce jet de dé. Pour chaque talent dépensé, le commandant rebelle ajoute 1 au jet de dé d'une légion. Il ne peut dépenser qu'un talent pour chaque légion. Les légions de vétérans ayant juré allégeance à un commandant rebelle, ainsi que les garnisons et les troupes provinciales d'un gouverneur (2.03) suivent automatiquement leur commandant. Les légions de vétérans ayant juré allégeance à un sénateur non rebelle doivent tout de même lancer le dé et ne suivent pas automatiquement le rebelle. Dans la mesure où l'on considère que le rebelle est déjà revenu en Italie avec son armée, les escadres

ne jouent aucun rôle lors d'une guerre civile et celles ayant commencé avec le commandant rebelle retournent immédiatement sur les cases de troupes actives lors de la déclaration de révolte.

[EXCEPTION : règle avancée du Gouverneur Rebelle (2.03)].

1.11.32 PARTISANS DE LA RÉBELLION : quand un sénateur se rebelle, chacun des autres sénateurs de sa faction doit aussitôt déclarer sa loyauté à l'État ou le rejoindre dans la rébellion. Ceux qui restent loyaux à l'État conservent leur fonction et leurs revenus. Ceux qui rejoignent la rébellion quittent Rome et sont par conséquent à l'abri des tentatives de persuasion mais ils perdent leurs charges et leurs revenus de sénateur (1.11.34), partageant ainsi le sort du premier rebelle s'il devait être battu (1.11.371). Le rebelle peut utiliser l'argent des trésors personnels des partisans comme si c'était le sien. Les légions de vétérans ayant juré allégeance au premier rebelle ou à ses partisans le suivront automatiquement et gratuitement dans la rébellion. Les partisans de la rébellion ayant un commandement autonome ne peuvent pas joindre leurs forces à celles du rebelle à ce moment et doivent rendre leurs légions et escadres au Sénat [EXCEPTION : règle avancée du Gouverneur Rebelle (2.03)]. Dans le cas d'un Maître de Cavalerie avec un Dictateur rebelle, le Maître de Cavalerie peut devenir un partisan de la rébellion s'il fait partie de la même faction que le Dictateur. Cela permet au Maître de Cavalerie de continuer à ajouter sa valeur militaire à la force militaire du Dictateur.

1.11.33 ENTRETIEN : les légions rebelles coûtent 2 talents par tour pour leur entretien et doivent être payées avant la redistribution de richesse (1.06.3). Le sénateur rebelle peut payer avec son trésor personnel ou celui de sa faction. Les gouverneurs rebelles peuvent collecter les spoliations provinciales des provinces, les impôts locaux et ceux de l'état avant de payer les coûts d'entretien (règle avancée 2.03.5). Les légions de vétérans ayant juré allégeance à un sénateur rebelle ne requièrent pas d'entretien, alors que les légions de vétérans n'ayant pas juré allégeance doivent être entretenues normalement. Si, durant la phase de revenu, le rebelle ne peut pas payer l'entretien demandé, il doit libérer les légions qu'il ne peut pas entretenir. Les légions et escadres libérées de cette manière retournent aussitôt au Sénat. Si le SPHR ne souhaite pas payer le coût d'entretien de ces troupes, ou si le Sénat ne peut pas se le permettre, elles sont dissoutes sur le champ (1.06.53).

1.11.34 REVENU : un sénateur en rébellion doit rendre ses concessions au forum, défausser tous ses chevaliers, et perd tous ses revenus (1.06.1). À l'exception de l'entretien des troupes (1.11.33), son trésor personnel est gelé ; il ne peut pas recevoir directement de l'argent des autres sénateurs loyalistes de sa faction, du trésor de sa faction, ou du trésor personnel d'un sénateur loyaliste. Mais il peut utiliser son trésor personnel ou celui de sa faction pour financer l'entretien de ses troupes. Les sénateurs loyalistes de sa faction peuvent toujours verser de l'argent au trésor de leur faction.

1.11.35 COMBAT : lors de la phase de combat, le sénateur rebelle doit combattre l'armée déployée par le Sénat. Si le Sénat échoue à envoyer une armée contre lui (1.09.64), son coup d'état est réussi et il gagne la partie, si évidemment la République survit (1.12.4).

1.11.36 ALLÈGEANCE : si le premier rebelle ou les partisans de la rébellion ont des légions de vétérans actives, elles rejoignent immédiatement la rébellion (où qu'elles soient). S'il y a des légions de vétérans d'un sénateur loyaliste dans l'armée du rebelle, le sénateur loyaliste peut ordonner à ses légions de vétérans de passer dans le camp de l'armée du Sénat à tout moment (même juste avant la bataille).

1.11.37 RÉOLUTION : le Sénat est l'attaquant et le rebelle est le défenseur. On suit la procédure normale de combat (1.10.11). La valeur de force du défenseur est la somme de la force des légions dans son armée et de la valeur militaire du sénateur premier rebelle (qui ne peut jamais être plus grande que la force de ses troupes). Si le Maître de Cavalerie et le Dictateur se sont déclarés en rébellion (1.11.3), l'ex-Maître de Cavalerie (partisan de la rébellion) peut ajouter sa valeur militaire à celle de l'ex-Dictateur (premier rebelle). Les pertes de combat de la table de résultats de combat sont appliquées aux deux armées [EXCEPTION : si le résultat indique TOUT, alors les troupes victorieuses ne subissent pas de pertes alors que les troupes adverses perdent toutes leurs unités]. Les pions Mortalité piochés pour les pertes des deux camps affectent les commandants, ainsi que le Maître de Cavalerie et l'ex-Maître de Cavalerie rebelle.

1.11.371 VICTOIRE DU SÉNAT : un résultat Victoire signifie que la rébellion a échoué, tous les sénateurs rebelles sont tués et les légions rebelles survivantes retournent sur les cases Troupes Actives. Le commandant de l'armée du Sénat augmente sa popularité et son influence d'un montant égal à la moitié de la force du défenseur battu. Un rebelle est considéré comme battu si toutes ses légions ont été détruites par des pertes de combat, autrement cela ne compte pas comme une victoire (par exemple pour le butin de guerre) pour le commandant du Sénat à moins que les pertes ne soient le résultat de l'obtention d'une Victoire sur la table de résultats de combat.

1.11.372 USURE DE LA GUERRE CIVILE : usure signifie que la rébellion est indéfinie, et doit être poursuivie lors de la prochaine phase de combat. Si toutes les armées du Sénat sont détruites suite à des pertes de combat, le rebelle ne gagne pas automatiquement et le Sénat a une chance de l'attaquer à nouveau au prochain tour.

1.11.373 DÉFAITE DU SÉNAT : Défaite signifie que la Rébellion a réussi, et que le rebelle dirige désormais Rome et a gagné la partie, sauf si la République s'effondre (1.12.4). Toutes les armées survivantes du Sénat retournent sur les cases Troupes Actives et l'armée rebelle ne subit aucune perte.

1.12 CONDITIONS DE VICTOIRE

1.12.1 FIN DU JEU : on vérifie les conditions de victoire à la fin de chaque phase de guerre civile (1.11). Si aucune de ces conditions de victoire n'est remplie, le jeu se termine automatiquement à la fin d'une phase de forum durant laquelle la carte Fin d'une Ère a été révélée. Les tentatives de persuasion qui se produisent après la révélation de la carte Fin d'une Ère échouent automatiquement sur 9 ou plus (au lieu de 10 ou plus). Rome ne perd que si le tour se termine avec 4 guerres actives. Ce qui veut dire que, dans le cas où la carte Fin d'une Ère est piochée, les guerres en cours n'auront plus d'effet (Rome survit).

1.12.2 VICTOIRE : le jeu se termine lorsqu'une faction remplit une des conditions de victoire suivantes. Ces conditions de victoire sont classées par ordre décroissant d'importance. Dans tous les cas, Rome doit survivre jusqu'à la fin du tour (1.12.4).

1. Un sénateur rebelle marche sur Rome et bat le Sénat au combat (1.11.373).

2. Un sénateur rebelle gagne si l'État fait faillite (1.06.53) ou que la plèbe se soulève (1.08.2).

3. Le premier sénateur non rebelle qui atteint un total de 35 points d'influence est nommé Consul à Vie (1.09.822, 1.09.823).

4. Un sénateur non rebelle est élu Consul à Vie (1.09.821, 1.09.823).

5. À la fin de la phase de **forum** au cours de laquelle la carte Fin d'une Ère est révélée, la faction ayant le plus d'influence de ses sénateurs non rebelles gagne à moins qu'une autre condition de victoire ou de défaite se présente.

1.12.3 DÉFAITE : le jeu se termine avec la défaite de tous les joueurs si l'une de ces conditions se produit :

1. Il y a au moins 4 guerres actives en jeu à la fin d'une phase de combat Phase (1.10).

2. Un résultat Soulèvement de la Plèbe se produit lors de la phase de plèbe alors qu'il n'y a pas de sénateur rebelle en jeu (1.08.2).

3. Le trésor de l'État fait faillite (c'est-à-dire incapable de payer quand il le faut) alors qu'il n'y a pas de sénateur rebelle en jeu (1.06.53, 1.07.21).

1.12.4 SURVIE : à moins qu'un joueur ne gagne en piochant la carte Fin d'une Ère, la victoire n'est assurée qu'à la fin du tour de jeu si Rome existe toujours. Si Rome est assaillie par au moins 4 guerres actives à la fin d'une phase de combat, tous les joueurs ont perdu. Si un rebelle remplit une de ses conditions de victoire (point 1 ou 2, 1.12.2), mais qu'il y a toujours au moins 4 guerres actives, on passe directement à la phase de combat aussitôt après le déclenchement de la condition de victoire (si nécessaire). Le rebelle peut immédiatement ajouter à son armée les forces restantes en Italie (dont le reste de l'armée battue du Sénat), avec les escadres romaines restantes. Dans l'ordre de son choix, il entreprend aussitôt les guerres une par une. S'il n'a pas les escadres nécessaires pour soutenir son armée pour continuer la poursuite de la guerre ou qu'il n'obtient pas une victoire après chaque bataille, il perd également la partie. S'il bat suffisamment de guerres pour réduire le nombre de guerres actives à moins de 4, il gagne la partie.

1.13 REMARQUES COMPLÉMENTAIRES SUR LES CARTES

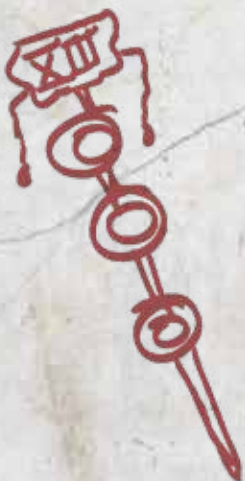
1.13.1 LOI VATINIENNE : lors de la phase de revenu, une province contrôlée par un Légat est traitée exactement comme si ce gouverneur était présent. Les gouverneurs ne peuvent pas se déplacer entre leur(s) province(s) et le Sénat. Les gouverneurs corrompus utilisant des Légats courent le risque d'un procès mineur pour chaque province ayant été spoliée et ne peuvent être poursuivis qu'au tour

où ils l'ont fait (en étant à Rome). Il n'y a pas de marqueur pour les gouverneurs qui dirigent via des Légats. Il est suggéré de placer un marqueur numérique négatif sur la province pour indiquer que le gouverneur est absent.

• Règle avancée des Guerres Provinciales (2.02) : si un gouverneur n'est pas physiquement présent

dans une province, il ne peut pas ajouter sa valeur militaire à la bataille.

• Règle avancée de Gouverneur Rebelle (2.03) : si le gouverneur de plusieurs provinces se rebelle, il doit prendre la province où il se trouve. Les provinces restantes retournent au Forum.



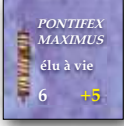
CAIVS·IVLIVS
CAESAR·II VIR·I·D
POMARI·UNIVERSI
CVM·HELVID·VESTALE·ROG.

M·MARIVM
AED·FACI
ORO·VOS

II. JEU AVANCÉ

Les joueurs peuvent utiliser tout ou partie des règles suivantes à leur convenance. Pour chaque nouveau point de règle, un aperçu donne la complexité et les recommandations sur la façon de les utiliser.

2.01 PONTIFEX MAXIMUS



2.01.1 APERÇU : le Pontifex Maximus est une charge qui permet à son possesseur d'attribuer la dignité de Pontifex ou pontificat et d'émettre des vetos sans carte Tribun. Cette règle ajoute peu de complexité et est vivement recommandé.

2.01.2 ÉLECTION : contrairement aux charges normales, la charge de Pontifex Maximus est détenue à vie à moins d'être relevée par un vote du Sénat, plusieurs mauvais présages, ou un procès. Si, durant la phase de sénat, aucun sénateur ne détient la charge de Pontifex Maximus, alors on procède immédiatement à l'élection d'un Pontifex Maximus après les élections consulaires mais avant l'élection ou la nomination d'un Dictateur, afin qu'il supervise les affaires religieuses de Rome. Le candidat doit être un sénateur aligné à Rome. Le sénateur élu place le marqueur Pontifex Maximus sur sa carte et augmente son influence de 5, mais il ne gagnera pas d'influence supplémentaire au cours des tours suivants pour l'occupation de cette fonction.



2.01.3 PONTIFEX : lors de la phase de sénat de chaque tour de jeu, le Pontifex Maximus peut attribuer ou réattribuer un pontificat à un sénateur présent à Rome, à moins qu'il ne reste pas de sénateur sans marqueur Pontifex. Il ne peut pas s'attribuer ou se réattribuer un pontificat à lui-même.

2.01.31 INFLUENCE : l'annonce d'un nouveau pontifex peut être faite à tout moment lors de la phase de sénat, et le sénateur concerné place aussitôt un marqueur Pontifex sur sa carte et augmente de 1 son influence. Un sénateur ne peut avoir qu'un seul marqueur Pontifex, mais cela ne l'empêche pas de détenir une autre charge. Quand un pontificat est réattribué, le sénateur qui perd cette charge doit diminuer de 1 son influence (jusqu'à un minimum de 0).

2.01.32 SUPERSTITIONS GUERRIÈRES : chaque pontifex reçoit une voix supplémentaire lors d'un vote sur une proposition envoyant des troupes en guerre ou le rappel/maintien de leur commandant. Cela ne concerne pas les propositions qui ne contiennent que le déploiement de garnisons ou de gouverneurs.

2.01.4 AUGURE DU PONTIFEX MAXIMUS : le Pontifex Maximus double ses voix (y compris celles de ses chevaliers mais pas celles achetées avec des talents) lors du vote d'une proposition envoyant des troupes en guerre ou le rappel/maintien de leur commandant. Cela ne concerne pas les propositions qui ne contiennent que le déploiement de garnisons ou de gouverneurs.

2.01.5 VETO : une fois par phase de sénat durant ou avant le tour de vote de sa faction, le Pontifex Maximus peut émettre un veto sans utiliser de carte Tribun. Il peut annuler (mais pas proposer) tout ce qui peut être annulé normalement avec un Tribun.

2.01.6 DENIER DU CULTE : lors de la phase de revenu, le Pontifex Maximus reçoit 1d6 talents en plus de son revenu normal (1.06.11).

2.01.7 MAUVAIS PRÉSAGES : quand on pioche l'événement Mauvais Présages, le Pontifex Maximus doit payer 20 talents de son trésor personnel. S'il ne peut pas payer les 20 talents ou si un second Mauvais Présages se produit au même tour, il est aussitôt relevé de sa charge et perd 5 en influence (jusqu'à un minimum de 0). S'il est incapable de payer la totalité du coût des Mauvais Présages, la différence plus une amende de 10 talent est prélevée du trésor de sa faction (à payer à la banque). Si le trésor de la faction n'a pas suffisamment de fonds, on le vide et le chef de la faction court le risque d'un procès majeur lors de la prochaine phase de sénat, en plus des procès que le Censeur peut vouloir instruire. L'État doit payer la somme manquante du coût des Mauvais Présages (mais pas l'amende de la faction) non payée par le Pontifex Maximus ou sa faction.

2.01.8 RÉVOCATION : le Pontifex Maximus peut être relevé de sa charge lors d'une phase de sénat par un vote de la majorité des 2/3. Il ne peut pas opposer de veto à cette proposition avec la capacité de veto du Pontifex Maximus, mais n'importe quel sénateur (de sa faction ou d'une autre) peut le faire avec une carte Tribun. Si sa révocation est votée, il perd 5 en influence (jusqu'à un minimum de 0). Les pontificats nommés par un Pontifex Maximus ne sont affectés en aucune manière par sa mort ou sa révocation.

2.02 GUERRES PROVINCIALES

2.02.1 APERÇU : les gouverneurs de provinces peuvent désormais lever et entretenir des troupes locales et commander des garnisons pour défendre la province. Cette règle est d'un niveau moyen de complexité et ne doit être utilisée que par des joueurs maîtrisant le jeu de base.

2.02.2 IMPÔTS : les spoliations de la province (1.06.13) et les impôts (1.06.51) provenant des provinces sont les mêmes que dans le jeu de base. Néanmoins un impôt local supplémentaire, réservé à la constitution de forces provinciales, est perçu aussitôt après le paiement des dettes par l'État (1.06.53) dans la phase de revenu. Le gouverneur peut donner de l'argent en complément des impôts locaux, ceux-ci ne pouvant être diminués ou volés. Les impôts locaux doivent être dépensés au tour où ils ont été perçus et ne peuvent être conservés pour plus tard.

2.02.3 FORCES : le gouverneur de la province dépense les talents collectés par les impôts locaux immédiatement après le paiement des dettes par l'État (1.06.53) lors de la phase de revenu. Lever une troupe ou une escadre coûte 10 talents. Le

gouverneur doit lever autant de troupes et escadres que possible, à lui de choisir le type. Un gouverneur non aligné lève autant de troupes que d'escadres, en privilégiant les troupes en cas de nombre impair. Le nombre maximum de forces provinciales (troupes + escadres) que chaque province peut lever est indiqué sur la carte Province. On enregistre ces forces en ajustant le cadran de forces provinciales sur la carte Province. Les forces provinciales n'ont pas de coût d'entretien **sauf si elles sont contrôlées par un rebelle** (règle avancée du Gouverneur Rebelle 2.03).

2.02.31 GARNISONS : comme dans le jeu de base, le Sénat peut, avec une proposition normale de déploiement de troupes (1.09.646), envoyer des légions à un gouverneur pour servir comme garnison renforçant l'armée de la province. Les garnisons requièrent un entretien de la part du Sénat, pas de la province.

2.02.32 FORCE D'UNE ARMÉE PROVINCIALE : les armées provinciales comptent pour leur pleine valeur quand elles sont accompagnées par une garnison ou une légion rebelle au début de la bataille. Sinon, les armées provinciales comptent

pour la moitié d'une légion (arrondi au supérieur). La force de base d'une province (1.09.646) est prise en compte séparément des armées provinciales et n'est pas divisée par deux.

2.02.4 GUERRES PROVINCIALES : quand une guerre active apparaît, donnant plusieurs provinces avec la mention «Assaut sur», on considère alors que ces provinces sont attaquées (si elles existent et sont loyales à Rome).

Toutes ces provinces perdent les spoliations provinciales (1.06.13) et tous les impôts (1.06.51, 2.02.2). Elles peuvent entretenir gratuitement leurs forces provinciales existantes, mais ne peuvent pas en lever de nouvelles. À la fin d'une phase de combat, mais avant que le déplacement des guerres non entreprises vers la zone guerres non entreprises (1.10.9) soit fait, la première province sous contrôle romain de chaque guerre doit attaquer cette guerre (à moins qu'une force romaine envoyée par le Sénat à ce tour ait obtenu une usure, une retraite, ou une victoire contre elle). S'il y a plusieurs guerres provinciales, l'ordre de résolution est déterminé aléatoirement (1.04.8).

2.02.41 COMBAT : la province contrôlée par Rome doit attaquer la guerre, plus les éventuelles guerres apparentées, avec une force égale à la force de base de la province et des garnisons (1.09.646), plus la force de son armée provinciale (2.02.32), plus la valeur militaire de son gouverneur. Si la guerre ne nécessite qu'une bataille terrestre, les escadres provinciales ne sont pas nécessaires mais doivent être totalement engagées dans cette bataille, s'il y en a (elles peuvent subir des pertes). Si la guerre requiert un soutien naval et que la province n'a pas les escadres nécessaires pour soutenir la bataille, elle doit tout de même attaquer la guerre mais un résultat Victoire sera traité comme une Usure (les pertes restent les mêmes). Une guerre nécessitant une bataille navale qui ne peut être combattue donne un résultat Défaite automatique. Le combat est résolu normalement, à l'exception des pertes (2.02.411).

2.02.411 PERTES : 2 armées provinciales comptent pour 1 perte de combat, sauf si une légion en garnison était présente au début du combat (dans ce cas, une armée provinciale compte pour une perte). Les escadres provinciales subissent des pertes normalement. Lors de l'élimination de forces composées de légions en garnison et d'armées provinciales, on perd d'abord 2 armées provinciales suivies d'une légion en garnison choisie de façon aléatoire. On continue cette séquence de 2 armées provinciales, et 1 garnison jusqu'à ce que le nombre requis de pertes ait été atteint (par exemple, 8 pertes

donneront 6 armées provinciales et 2 légions en garnison).

2.02.412 DÉFAITE : une défaite lors d'une bataille navale ou terrestre provoque la mort du gouverneur. La province s'allie avec la guerre victorieuse, se combinant avec elle pour augmenter la force de cette dernière de la force imprimée de la carte Province et des forces provinciales restantes. Les forces romaines survivantes retournent à Rome. Mais comme c'était une défaite de la province et non une défaite de Rome, le niveau d'agitation sociale n'est pas affecté. Les forces provinciales survivantes augmentent la force de la guerre de un pour chaque troupe/escadre mais ne sont pas affectées par les multiplicateurs des guerres apparentées. Ces troupes/escadres provinciales doivent être retirées en priorité (à leur valeur normale) lors de batailles ultérieures, subissant autant de pertes que les forces romaines et des provinces alliées à Rome en cas de résultat usure ou retraite ou de victoire navale. Mais elles ne subissent pas de pertes en cas de défaite/désastre pour Rome ou une province romaine. La province ne peut pas lever de forces supplémentaires quand elle est alliée avec une guerre. Quand cette guerre est battue par un commandant non gouverneur, toutes les provinces alliées retournent au Forum, du côté non développé, et sans forces provinciales.

2.02.413 USURE / RETRAITE : un résultat Usure ou Retraite n'a pas d'autre effet que la perte de forces provinciales et le test de mortalité pour

le gouverneur. La guerre est toujours considérée comme non entreprise.

2.02.414 VICTOIRE : un résultat Victoire du gouverneur lors d'une bataille terrestre (ou navale si la guerre n'a pas de force terrestre) rend la guerre inactive, s'il n'y a pas de chef ou de guerre apparentée au Forum. Si cette guerre a des provinces alliées augmentant sa force, ces provinces restent alliées jusqu'à ce qu'elles soient battues par un commandant non gouverneur. Dans ce cas, la guerre battue n'encourt pas de pénalité de guerre non entreprise lors de la phase de plèbe. Elle reste inactive jusqu'à ce qu'elle soit attaquée par Rome ou rendue active par un chef ou une guerre apparentée. S'il y a déjà une guerre apparentée active ou un chef apparenté au forum, la guerre est mélangée parmi les six premières cartes du paquet. S'il ne reste plus que six cartes, elle est mélangée avec les six premières cartes du prochain paquet (dans le cas d'un scénario étendu) ou défaussée sur le champ (si c'est le dernier paquet). Une victoire de la province n'a pas d'effet sur le niveau d'agitation sociale et aucun butin de guerre n'est obtenu. Un gouverneur qui obtient une victoire provinciale (terrestre ou navale) reçoit les points standards d'influence et de popularité. Les légions de vétérans sont créées à partir des légions en garnison (les armées provinciales ne peuvent pas devenir vétérans) et jurent allégeance au gouverneur. Un résultat Victoire dans une bataille navale qui exige aussi une bataille terrestre fait que l'on place un marqueur Victoire Naval sur la guerre, et on considère que la guerre est entreprise pour ce tour.

2.03 GOUVERNEURS REBELLES

2.03.1 APERÇU : les gouverneurs de province peuvent désormais utiliser leurs forces locales et les garnisons pour se rebeller contre le Sénat. Cette règle ajoute un haut degré de complexité et ne doit être utilisée que par des joueurs maîtrisant parfaitement les règles de base. La règle avancée des Guerres Provinciales (2.02) doit être utilisée en conjonction avec cette règle.

2.03.2 DÉCLARATION DE REBELLION DU GOUVERNEUR : les gouverneurs peuvent se rebeller lors de la phase de guerre civile, au moment de la déclaration de guerre civile (1.11.3). En commençant par le SPHR puis dans le sens horaire, chaque faction peut déclarer un commandant victorieux et/ou un ou plusieurs gouverneurs qui entrent en rébellion. Si un commandant victorieux est déclaré comme rebelle, il doit être le premier rebelle, sinon, un gouverneur rebelle peut être le premier rebelle. Le premier rebelle peut être rejoint par des partisans de la rébellion appartenant à la même faction.

Si une faction voulant entrer en rébellion rassemble des forces plus fortes que celles d'un rebelle déjà déclaré, la déclaration de rébellion de celui-ci est annulée et le joueur avec les forces les plus fortes est désormais considéré comme rebelle à sa place. On détermine la puissance des forces de cette façon :

- Valeur militaire du premier rebelle
- +1 par légion en garnison appartenant aux gouverneurs rebelles

- +1 par troupe/escadre provinciale appartenant aux gouverneurs rebelles
- +1 par jet de dé réussi pour les légions/escadres romaines [commandant victorieux uniquement (1.11.31)]
- +2 par jet de dé réussi pour les légions de vétérans [commandant victorieux uniquement (1.11.31)]
- +2 par légion de vétérans appartenant à un sénateur rebelle (2.03.21) (à la discrétion du rebelle).

2.03.21 PARTISANS DE LA REBELLION : les gouverneurs appartenant à la même faction que le premier rebelle peuvent aussi se rebeller, apportant leurs troupes provinciales, leurs légions en garnison, et la province avec eux. Les sénateurs non gouverneurs appartenant à la faction du rebelle peuvent aussi rejoindre la rébellion en soutien du premier rebelle, comme dans le jeu de base (1.11.32).

2.03.22 ALLÉGEANCE DES LÉGIONS/ ARMÉES : les armées provinciales et les légions en garnison jurent automatiquement fidélité au gouverneur en rébellion. Si le gouverneur rebelle a des légions actives de vétérans, elles le rejoignent immédiatement (peu importe leur localisation). S'il y a des légions de vétérans d'un sénateur loyaliste dans l'armée du rebelle, le sénateur loyaliste peut ordonner à ses légions de rejoindre l'armée du Sénat à tout moment (même juste avant la bataille).

2.03.23 ALLÉGEANCE DES ESCADRES : un commandant victorieux tentant de se rebeller peut

lancer les dés pour la loyauté des escadres sous son commandement comme si c'étaient des légions (1.11.31) et doit payer l'entretien pour celles qui lui restent fidèles. Il peut rendre leur contrôle au Sénat s'il préfère ne pas payer. Les escadres provinciales jurent automatiquement fidélité au gouverneur en rébellion. Un rebelle qui se déclare rebelle peut toujours amener son armée en Italie pour éviter une interception navale (2.03.72), par conséquent une escadre n'est pas toujours nécessaire.

2.03.3 FORCE PROVINCIALE D'UN REBELLE : quand elles sont en rébellion, les armées provinciales comptent à leur pleine valeur uniquement si une légion/garnison les accompagne au début de la bataille. Sinon, les armées provinciales ne comptent que pour moitié (arrondi au supérieur). Les escadres provinciales sont toujours à pleine puissance.

2.03.4 EXCEPTIONS DES PROVINCES EN REBELLION : une province en rébellion n'est jamais considérée comme étant attaquée par des guerres en jeu (les guerres les ignorent). Elle génère toujours un revenu (2.03.5) mais elle ne peut pas être développée et ne peut pas être affectée par les événements aléatoires. Tous les gouverneurs rebelles ajustent leur cadran de mandat en le positionnant sur «blanc», ils gardent le contrôle de leurs provinces jusqu'à la défaite ou la mort.

2.03.5 REVENU D'UN GOUVERNEUR REBELLE : un gouverneur en rébellion ne peut pas être rappelé mais il perd les revenus des concessions, des chevaliers, et du Sénat. Il doit collecter **tous** les

butins et les impôts locaux et de l'État de sa province, qui sont transférés sur son trésor personnel.

2.03.6 ENTRETIEN D'UNE PROVINCE REBELLE : pour l'entretien, un rebelle doit payer 2 talents par troupe/escadre provinciale, légion/escadre, et par point de la force de base de la province. Il peut dépenser les talents de son trésor personnel, du trésor de sa faction, ou des trésors personnels des autres sénateurs rebelles. Les légions de vétérans ayant juré fidélité à un sénateur rebelle n'ont pas besoin d'entretien. Si, durant la phase de revenu, le rebelle ne peut pas payer l'entretien demandé, il doit d'abord libérer les légions/escadres non provinciales qu'il ne peut pas entretenir.

Les légions et escadres non provinciales libérées de cette manière sont rendues à l'État. Si le SPHR ne souhaite pas payer le coût d'entretien de ces troupes (ou que l'État ne peut pas), elles sont dissoutes sur le champ. Si après la libération des légions/escadres non provinciales, le rebelle ne peut toujours pas payer ses coûts d'entretien, il doit libérer des troupes/escadres provinciales jusqu'à ce qu'il puisse payer l'entretien. S'il ne peut toujours pas payer, il donne tout son argent (mais ne perd pas les points de la force de base des provinces).

1.11.33 ENTRETIEN : les légions rebelles coûtent 2 talents par tour pour leur entretien et doivent être payées avant la redistribution de richesse (1.06.3). Le sénateur rebelle peut payer avec son trésor personnel ou celui de sa faction. **Les gouverneurs rebelles peuvent collecter les spoliations provinciales des provinces, ainsi que les impôts locaux et ceux de l'état comme revenu personnel avant de payer les coûts d'entretien (règle avancée 2.03.5).** Les légions de vétérans ayant juré allégeance à un sénateur rebelle ne requièrent pas d'entretien, alors que les légions de vétérans n'ayant pas juré allégeance doivent être entretenues normalement.

2.03.7 MARCHÉ SUR ROME : après la déclaration de rébellion, le premier rebelle doit aussitôt décider s'il marche sur Rome. Quand un joueur déclare plusieurs sénateurs rebelles, seules les troupes du premier rebelle peuvent marcher sur Rome. Un premier rebelle qui est un commandant victorieux doit marcher sur Rome. Un gouverneur premier rebelle peut décider de marcher sur Rome ou de rester dans sa province en rébellion (2.03.8). Si le gouverneur premier rebelle choisit de marcher immédiatement sur Rome, il n'a pas à faire d'interception navale (2.03.72), ses forces débarquent simplement, mais il ne pourra pas revenir dans sa province (il continue tout de même à en percevoir les revenus et les impôts). Sa force terrestre est égale à toutes ses armées provinciales [divisées par deux si elles ne sont pas accompagnées par une légion (2.03.3)], ses légions de vétérans et en garnison qui lui sont loyales. S'il marche sur Rome, il ne peut pas utiliser la force de base de sa province, qui reste sur la province. La rébellion est résolue selon les règles usuelles (1.11.37) sauf pour les renforts (2.03.71) et les interceptions navales (2.03.72).

2.03.71 RENFORTS : au début de chaque phase de guerre civile suivant une phase de combat où la marche d'un premier rebelle a donné un résultat Usure, un (et seulement un) gouverneur partisan de la rébellion peut essayer de renforcer l'armée du premier rebelle en Italie avec les troupes

actuellement sous son commandement. Ce renfort ne compte pas comme une guerre supplémentaire, mais plutôt comme une extension de la guerre civile actuelle. Les renforts sont automatiquement ajoutés à l'armée du premier rebelle si la province en rébellion a une force navale de 0 (1.09.646). Si la province en rébellion a une force navale supérieure à 0, les renforts sont alors considérés comme étant «en transit». Les renforts en transit sont ajoutés à l'armée du premier rebelle uniquement s'ils évitent l'interception navale (2.03.72) au début de la prochaine phase de combat. Le Sénat ne peut pas attaquer une province en rébellion (2.03.81) si cette province a déjà transporté des troupes en Italie ou a des forces en transit.

2.03.72 INTERCEPTIONS NAVALES : quand un gouverneur d'une province en rébellion essaye d'entrer en Italie ou de renforcer le premier rebelle en Italie lors d'un tour *après* avoir déclaré sa rébellion, les forces courent le risque d'une interception navale par le Sénat si la force navale de base de la province est supérieure à 0. Les batailles d'interception navale sont résolues avant les autres batailles. La force navale du rebelle est composée de la force navale de base de la province plus les escadres provinciales appartenant à la province effectuant le renfort plus les escadres contrôlées par le premier rebelle (les valeurs militaires ne sont pas utilisées). Les escadres provinciales comptent pleinement. La force du Sénat est égale au nombre d'escadres sur les cases Troupes Actives. Si le rebelle essuie une défaite lors de l'interception navale, toutes ses troupes moins celles perdues lors de la bataille navale restent dans la province en rébellion. Sur tout autre résultat (dont l'usure), les troupes arrivent en Italie pour attaquer ou comme renforts. Les pertes de bataille sont prises en parts égales de chaque camp pour tout résultat de combat autre qu'Anéantissement et Pas de Pertes. Seules les escadres subissent de telles pertes, on ne pioche pas de pions Mortalité, et cette bataille n'as pas d'effet sur le niveau d'agitation sociale. Si le rebelle a une combinaison d'escadres provinciales et non provinciales, elles subissent les pertes de la même manière que les troupes armées provinciales/garnison (2.02.411). Les pertes d'escadres provinciales peuvent provenir des forces du premier rebelle ou de la province en rébellion venant en renfort (au choix du rebelle).

2.03.8 RESTER DANS LA PROVINCE : si un gouverneur premier rebelle reste dans sa province, il ne peut pas gagner suite à l'échec du Sénat à envoyer une armée contre lui ou même s'il bat l'armée envoyée par le Sénat contre lui (2.03.81). Cependant, il peut gagner si le peuple se soulève (1.08.2) ou si l'État fait faillite (1.06.53, 1.07.21). Sa guerre (en combinaison avec tous les partisans de la rébellion) compte comme l'une des quatre guerres actives nécessaires pour détruire Rome et coûte 20 talents par tour à l'État. La force du gouverneur rebelle est égale à la force de base de la province plus les forces provinciales, plus les légions loyales de vétérans, plus les légions en garnison ainsi que les escadres. Lors d'une future phase de guerre civile pendant l'étape de déclaration de guerre civile (1.11.3), le premier rebelle peut décider de marcher sur Rome. Si la province a une force navale de base supérieure à 0, le Sénat peut tenter d'empêcher le premier rebelle d'entrer en Italie grâce à une interception navale (2.03.72). Si le Sénat n'envoie pas d'armée pour attaquer le gouverneur premier

rebelle se terrant dans sa province, cette rébellion est considérée comme non entreprise et ira donc augmenter normalement le niveau d'agitation sociale (1.10.9).

2.03.81 ATTAQUER UNE PROVINCE EN RÉBELLION : Rome peut tenter de battre un gouverneur rebelle occupant une province en rébellion en attaquant sa province. Mais Rome ne peut pas attaquer une province dont le gouverneur marche sur Rome (2.03.7) ou est en transit pour renforcer l'armée du premier rebelle (2.03.71). Quand le gouverneur rebelle est attaqué dans sa province rebelle, sa force terrestre est égale à la somme suivante :

- Force terrestre de base de la province (1.09.646)
- +1 par armée provinciale (compte à moitié s'il n'y a pas de légion en garnison)
- +1 par légion en garnison
- +2 par légion de vétérans
- + la valeur militaire du gouverneur rebelle (1.10.11)
- Un soutien naval peut être requis pour livrer la bataille terrestre. Le soutien naval du rebelle est égal à la somme suivante :
- Force navale de base de la province
- +1 par escadre provinciale

Si la force navale du gouverneur rebelle est supérieure à la force terrestre de base de la province non développée (même si celle-ci est développée), il faut d'abord livrer une bataille navale (à moins que le nombre maximum d'escadres pouvant être levées par cette province est 0).

La force navale du gouverneur rebelle est égale à la somme suivante :

- Force navale de base de la province
- +1 par escadre provinciale
- + la valeur militaire du gouverneur rebelle (1.10.11)

EXEMPLE : la province Corse & Sardaigne est développée et en rébellion. Son plein complément d'1 armée provinciale et de 5 escadres provinciales sont ajoutées à la force terrestre de base de la province de 1 et à la force de base navale de la province de 0. Soit un total de 2 en force terrestre et de 5 en force navale. Comme sa force navale est supérieure à sa force terrestre, Rome doit d'abord la battre lors d'une bataille navale avant de l'attaquer sur terre. Si Rome gagne et perd 3 escadres, la flotte de la province est aussi réduite de 3 et la province rebelle prend un marqueur Victoire Navale. Pour la bataille terrestre à venir, la nouvelle force terrestre de la province est de 2 et son soutien naval est de 2. Rome doit donc engager 2 escadres dans cette bataille en soutien de ces troupes terrestres.

2.03.9 RÉSOLUTION: la résolution du combat d'un gouverneur rebelle est la même que dans le jeu normal (1.11.37) avec les exceptions suivantes :

2.03.91 VICTOIRE DU SÉNAT : si le Sénat attaque et bat un gouverneur rebelle lors d'une bataille navale, cette province rebelle prend un marqueur Victoire Navale. Si le Sénat attaque et bat un gouverneur partisan de la rébellion lors d'une bataille terrestre, ce gouverneur est tué et la province retourne au Forum non développée et sans troupe. La guerre civile continue jusqu'à ce que le premier rebelle soit tué, par une défaite lors de sa marche sur Rome (2.03.7), soit par une défaite lors d'une

bataille terrestre dans une province en rébellion (2.03.81), ou lors de la pioche d'un pion Mortalité (1.05.21). Quand le premier rebelle décède, toute la résistance rebelle disparaît, les partisans de la rébellion sont automatiquement tués et leurs provinces retournent au Forum non développées et sans troupe.

2.03.92 VICTOIRE DU REBELLE : si l'armée rebelle attaque le Sénat en Italie et obtient un

résultat Victoire, la rébellion a réussi et le rebelle est le nouveau maître de Rome et gagne la partie si la République survit (1.12.4). S'il bat l'armée sénatoriale qui l'attaque dans sa province en rébellion, il ne gagne pas la partie. Pour que le premier rebelle gagne, il doit remporter son attaque contre le Sénat en Italie **ou** il peut attendre dans sa province un résultat Soulèvement du Peuple (1.08.2) ou la faillite de l'État (1.06.53, 1.07.21).

2.04 RAPPEL ET DISSOLUTION DES LÉGIONS DE VÉTÉRANS



2.04.1 APERÇU : les commandants ayant des marqueurs Allégeance des légions de vétérans pourront désormais gagner de l'influence et de la popularité en renvoyant ces légions. Ces règles ajoutent un minimum de complexité mais les joueurs doivent être familiarisés avec les règles de base.

2.04.2 DISSOLUTION : quand c'est à son tour de jouer des cartes (1.11.3), un commandant non rebelle victorieux peut dissoudre les légions de vétérans qui sont sous ses ordres et pour lesquelles

il détient les marqueurs Allégeance. Pour identifier les légions ainsi dissoutes, on garde leur marqueur Allégeance sur la carte du sénateur et on les retourne du côté dissout. Les légions sont rendues à la réserve avec le côté vétéran face visible. Pour chaque légion ainsi dissoute, le sénateur augmente son éloquence et son influence de 1.

2.04.3 RAPPEL : un Consul peut rappeler ses légions de vétérans dissoutes lors de la phase de sénat (1.09.63) en payant 10 talents par légion avec son trésor personnel ou avec le trésor de sa faction.

Pour chaque légion rappelée, le sénateur retourne leur marqueur Allégeance sur sa carte et diminue de 1 son éloquence et son influence. Les légions ainsi rappelées regagnent leur statut de vétéran et doivent être entretenues par le Sénat au coût normal. Une fois que les légions restantes disponibles dans la réserve ont été levées, le Sénat peut aussi lever les légions démantelées de la réserve. Les légions démantelées levées de cette façon ne peuvent plus être rappelées par leur sénateur (on rend le marqueur Allégeance de la légion à la réserve) et n'ont plus le statut de vétéran.

2.05 AVOCATS

2.05.1 APERÇU : les procès ont maintenant des «réquisitoires» permettant au Censeur et à un avocat de débattre en utilisant leur éloquence pour influencer le verdict. Ces règles ajoutent un niveau moyen de complexité mais les joueurs doivent être familiarisés avec les règles de base.

2.05.2 DÉSIGNER UN AVOCAT : aussitôt après que le poste d'accusateur a été pourvu en vue d'un procès (1.09.411), l'accusé peut demander à un sénateur, appartenant à n'importe quel joueur (lui y compris), de le représenter en tant qu'avocat pour le procès. Pour être avocat le sénateur doit être présent à Rome et ne peut pas être le Censeur ni l'accusateur. Le Censeur doit donner à l'accusé un temps raisonnable pour obtenir les services d'un avocat. Si aucun avocat ne représente l'accusé, on considère que ce dernier est son propre avocat et donc qu'il se représente lui-même.

2.05.3 VOTES DU RÉQUISITOIRE : le procès (1.09.41) se déroule normalement. Après que les

votes sont annoncés, l'avocat lance 2d6, ajoute son éloquence et soustrait celle de l'accusateur. Le résultat est reporté dans la table d'appel du réquisitoire pour savoir combien de voix supplémentaires sont ajoutées ou soustraites pour le compte de l'accusé. Le réquisitoire est obligatoire, contrairement à l'appel au peuple qui est facultatif.

• Voix du réquisitoire = éloquence de l'avocat – éloquence de l'accusateur + 2d6

• Verdict final = voix de l'appel au peuple + influence de l'accusé + voix du Sénat + voix du réquisitoire

2.05.4 APPEL AU PEUPLE : les règles de l'appel au peuple sont les mêmes, sauf si l'on obtient un résultat de 2 ou moins, dans ce cas l'accusé est tué automatiquement par la foule en colère qui le lynche, de plus pour chaque chiffre inférieur à 3 du jet de 2d6 modifié, on pioche un pion Mortalité pour savoir si l'avocat (le seul vulnérable à ce test de mortalité) est également tué par les citoyens

en colère de Rome. On ne pioche pas de pion si l'accusé se représentait lui-même.

2.05.5 COUPABLE : si le verdict est Coupable, les pénalités et récompenses se font de la même façon que dans le jeu de base, sauf que l'avocat (si ce n'est pas l'accusé se représentant lui-même) perd 3 en influence (jusqu'à un minimum de 0) quel que soit le type de procès. Si l'accusé se représentait lui-même et que le verdict est coupable, les pénalités et récompenses se font de la même façon que dans le jeu de base.

2.05.6 INNOCENT : si le verdict est Innocent, l'avocat (si ce n'est pas l'accusé se représentant lui-même) gagne 3 en influence, quel que soit le type de procès. L'accusateur perd 3 en influence (jusqu'à un minimum de 0). Si l'accusé se représentait lui-même et que le verdict est innocent, l'accusateur perd toujours 3 en influence mais l'accusé ne gagne rien.

2.06 ADOPTER UNE LOI

2.06.1 APERÇU : les lois sont désormais traitées comme des propositions normales, pouvant être mises au vote par les sénateurs et qui pourront donner des points d'influence si elles sont adoptées. Ces règles ajoutent peu de complexité mais les joueurs doivent être familiarisés avec les règles de base.

2.06.2 DÉCRÉTER UNE LOI : afin de décréter une loi, celle-ci doit d'abord être adoptée par le Sénat. Les cartes Loi peuvent être proposées par un sénateur à tout moment durant la phase de sénat, même avant l'élection consulaire. Une carte Loi jouée au cours d'une résolution de proposition, deviendra automatiquement la prochaine proposition. Le joueur qui pose la carte n'est pas nécessairement le président de séance et il peut faire

adopter la loi comme une proposition sans utiliser de carte Tribun. Le président de séance contrôle toujours l'ordre des votes.

Le joueur qui pose la carte annonce deux sénateurs consentant à Rome comme initiateur et co-initiateur de la loi. Ces derniers ne sont pas nécessairement de la faction du joueur jouant la carte. Ce vote ne peut pas être annulé par un veto et l'assassinat de l'initiateur ou du co-initiateur n'arrête pas le vote. Une fois décrétée, les dispositions de la loi s'appliquent normalement, bien que plusieurs lois aient des effets légèrement différents (indiqués sur la carte) avec l'utilisation de cette règle. On affiche les cartes Loi décrétées sur la case Loi. Si la loi n'est pas adoptée, elle est défaussée du jeu.

2.06.3 RÉCOMPENSES POUR UNE LOI DÉCRÉTÉE : quand elle est décrétée, le sénateur initiateur gagne 3 en influence et le co-initiateur gagne 1 en influence.

2.06.4 INTERDICTION DE DÉFAUSSE : un joueur ne peut pas défausser volontairement une carte Loi lors de la phase de guerre civile (1.11.2). Si la main d'un joueur dépasse 5 cartes lors de la phase de guerre civile, il doit défausser une carte qui n'est pas une loi.

III. SCÉNARIOS

RES PUBLICA ROMANA propose trois scénarios principaux qui couvrent l'expansion de Rome depuis la ville-état sur les rives du Tibre à l'empire dominant la Méditerranée. Ces scénarios sont appelés Basse République, Moyenne République et Haute République. La Haute République montre une République fragile harcelée par les ennemis les plus puissants qu'elle a jamais affrontés et les joueurs doivent tout faire pour survivre. La Moyenne République est

une période de croissance, où Rome conquiert de plus en plus de provinces, et où les menaces se trouvent au sein même de la République. La Basse République décrit les derniers jours dévastateurs pour la République, où des politiciens puissants s'affrontent pour le contrôle de l'état alors que l'Italie est déchirée par des dissidents, par les menaces de guerre civile, et que la République bascule pour devenir l'empire romain.

Pour les débutants, il est conseillé de commencer avec le scénario de la Haute République (3.01.1). Même si c'est le plus difficile pour la République, il se joue en 4 heures environ. Il utilise le moins de règles et c'est une excellente façon de découvrir les dynamiques du jeu. Les scénarios Basse et Moyenne République sont plus longs, même si les menaces sur la République peuvent toujours abrégé les parties.

3.01 SCÉNARIO HAUTE RÉPUBLIQUE

3.01.1 APERÇU : vous trouverez ci-après la mise en place de ce scénario. Les autres scénarios font référence à cette procédure de préparation.

3.01.2 PLATEAU : on place le plateau de jeu au milieu de la surface de jeu en laissant de la place pour que chaque joueur puisse poser devant lui ses cartes de faction. Chaque joueur reçoit une urne trésor de la faction.

3.01.3 MARQUEURS : on place les 36 pions Mortalité dans un récipient opaque pour y piocher les pions au hasard. Le trésor de l'État débute avec 100 talents. Le niveau d'agitation sociale commence à 0.

3.01.4 CARTES : on prépare le paquet Haute République (blanc) de la façon suivante :

A. On commence avec les cartes à bord blanc.

B. On place la carte 1^{ère} Guerre Punique dans la zone Guerres Inactives du Forum.

C. On prend les 20 cartes Famille à texte noir et on en distribue 3 au hasard à chaque joueur. On remet

les cartes Famille restantes dans le paquet Haute République.

D. On mélange ce paquet et on distribue 3 cartes face cachée à chaque joueur. Les joueurs gardent les cartes Faction reçues mais défaussent les cartes Forum face visible et piochent ce même nombre de cartes. On répète ce processus jusqu'à ce que chacun ait une main de 3 cartes Faction (qui ne doivent pas être révélées aux autres joueurs). On mélange les cartes Forum défaussées dans le paquet Haute République.

E. On prend au hasard 6 cartes du paquet Moyenne République (gris) que l'on mélange avec 6 cartes prises au hasard du paquet Haute République et la carte Fin d'une Ère. Ces 13 cartes sont mélangées et placées sous le paquet Haute République que l'on place sur la case Pioche du plateau.

F. On met de côté les cartes restantes des paquets Moyenne et Basse République (cartes rouges).

3.01.5 LÉGIONS : on met quatre légions sur les cases Forces Actives.

3.01.6 CONSUL DE ROME TEMPORAIRE : on pioche un pion Mortalité du récipient prévue à cet effet. Si le numéro d'IN pioché ne correspond pas à un sénateur existant, on le met de côté et on pioche à nouveau jusqu'à ce que l'on pioche un IN correspondant. L'IN correspondant devient le Consul de Rome Temporaire jusqu'à l'élection consulaire de la première phase de sénat. On place les marqueurs Consul de Rome et Ancien Consul sur sa carte et on ajoute 5 à son influence. On remet tous les pions Mortalité dans le récipient.

3.01.7 CHEFS DE FACTION : chaque joueur (en commençant par le Consul de Rome temporaire puis dans le sens horaire) place un marqueur Chef de Faction ayant le symbole de sa faction sur l'un de ses sénateurs.

3.01.8 PROVINCES : pour le moment, il n'y a pas de province en jeu.

3.01.9 PHASE DE FACTION INITIALE : chaque joueur (en commençant par le Consul de Rome temporaire puis dans le sens horaire) peut jouer, s'il le souhaite, des cartes Concession et Homme d'État de sa main. On ne peut pas échanger de cartes Faction avant la première phase de guerre civile.

3.02 SCÉNARIO MOYENNE RÉPUBLIQUE

3.02.1 APERÇU : la mise en place de ce scénario est la même que pour la Haute République, avec les exceptions suivantes :

3.02.2 CARTES : on prépare le paquet Moyenne République (gris) de la façon suivante :

A. On commence avec les cartes à bord gris.

B. On ne place pas de carte au Forum.

C. On prend les 25 cartes Famille à texte noir des paquets Haute et Moyenne République et on en distribue 4 aléatoirement à chaque joueur. Les cartes restantes sont remises dans le paquet Moyenne République.

D. On ajoute les 13 cartes Concessions du paquet Haute République au paquet Moyenne République.

E. On sépare et on mélange les cartes Faction non Homme d'État du paquet Haute République. On pioche au hasard 6 cartes de ce paquet que l'on ajoute (sans les regarder) au paquet Moyenne République.

F. On mélange le paquet Moyenne République et on distribue 3 cartes face cachée à chaque joueur. Les joueurs gardent les cartes Faction reçues mais défaussent les cartes Forum face visible et piochent ce même nombre de cartes. On répète ce processus jusqu'à ce que chacun ait une main de 3 cartes Faction (qui ne doivent pas être révélées aux autres joueurs). On mélange les cartes Forum défaussées dans le paquet Moyenne République.

G. On prend au hasard 6 cartes du paquet Basse République (rouge) que l'on mélange avec 6 cartes prises au hasard du paquet Moyenne République et la carte Fin d'une Ère. Ces 13 cartes sont mélangées

et placées sous le paquet Moyenne République que l'on place sur la case Pioche du plateau.

H. On met de côté les cartes restantes des paquets Haute et Basse République (cartes rouges).

3.02.3 LÉGIONS : on met six légions sur les cases Forces Actives.

3.02.4 PROVINCES : on mélange les cartes Province non développée de Sicile, Illyrie, Sardaigne et Corse, Espagne Citérieure, Espagne Ultérieure, et Gaule Cisalpine, puis on en distribue 1 à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées au Forum. Chaque joueur attribue sa province à l'un de ses sénateurs et place le cadran de mandat sur 1, 2, ou 3 tours (à son gré).

3.03 SCÉNARIO BASSE RÉPUBLIQUE

3.03.1 APERÇU : la mise en place de ce scénario est la même que pour la Haute République, avec les exceptions suivantes :

3.03.2 CARTES : on prépare le paquet Basse République (rouge) de la façon suivante :

A. On commence avec les cartes à bord rouges.

B. On ne place pas de carte au Forum.

C. Toutes les cartes Loi du paquet Moyenne République (gris) sont placées dans la zone Lois et sont considérées comme en jeu [EXCEPTION : les lois Serviliennes et Aciliennes sont retirées du jeu].

D. On sépare et on mélange les 30 cartes Famille à texte noir des paquets Basse, Moyenne et Haute République et on en distribue cinq face visible à chaque joueur. On remet les cartes Famille restantes dans le paquet Basse République.

E. On ajoute les 13 cartes Concessions du paquet Haute République au paquet Basse République.

F. On sépare et on mélange les cartes Faction non Homme d'État des paquets Haute et Moyenne République. On pioche au hasard 6 cartes de ce paquet que l'on ajoute (sans les regarder) au paquet Basse République.

G. On mélange le paquet Basse République et on distribue 3 cartes face cachée à chaque joueur. Les joueurs gardent les cartes Faction reçues mais défaussent les cartes Forum face visible et piochent ce même nombre de cartes. On répète ce processus jusqu'à ce que chacun ait une main de 3 cartes Faction (qui ne doivent pas être révélées aux autres joueurs). On mélange les cartes Forum défaussées dans le paquet Basse République.

H. On prend 10 cartes au hasard du paquet Basse République et on y ajoute la carte Fin d'une Ère. On mélange ces cartes et on les place sous le paquet

Basse République que l'on place sur la case Pioche du plateau.

I. On met de côté les cartes restantes des paquets Haute et Moyenne République.

3.03.3 LÉGIONS : on met huit légions sur les cases Forces Actives.

3.03.4 PROVINCES : on mélange les cartes Province développée de Sicile, Illyrie, Sardaigne et Corse, Espagne Citérieure, Espagne Ultérieure, et Gaule Cisalpine et on en distribue 1 à chaque joueur. Les cartes Province non développée de Gaule Narbonnaise, Cilicie et Chypre, Macédoine, Afrique, et Asie sont distribuées de la même façon. [EXCEPTION : dans une partie à six joueurs, chaque joueur lance les dés (1.04.8) pour savoir qui ne reçoit pas de poste de gouverneur]. Chaque joueur attribue sa province à l'un de ses sénateurs et place le cadran de mandat sur 1, 2, ou 3 tours (à son gré).

3.04 SCÉNARIO ÉTENDU

3.04.1 SCÉNARIO ÉTENDU : au lieu de jouer un scénario, on commence avec une période et on continue avec la Moyenne ou Basse République en mélangeant le deuxième (ou troisième) paquet de cette période et en le mettant en jeu. Les joueurs peuvent jouer avec deux paquets (Haute et Moyenne ou Moyenne et Basse République) ou trois (Haute, Moyenne et Basse République) pour le jeu complet. Le jeu continue normalement après

avoir noté l'augmentation du chiffre de loyauté des légions pour les rébellions (1.11.31) et l'utilisation de la table d'événements aléatoires de cette nouvelle période. Le jeu passe dans la période moyenne ou basse au moment où une carte de ce paquet est piochée. Le joueur qui pioche cette carte doit annoncer qu'il vient de piocher dans le nouveau paquet. La préparation du premier paquet doit être faite selon le scénario de départ de ce paquet, sauf

que le placement de la carte Fin d'une Ère doit être fait selon les règles du paquet scénario de fin.

EXEMPLE : en jouant le scénario étendu Moyenne et Basse République, on suit toutes les étapes du scénario Moyenne République (3.02) sauf pour les étapes (3.02.2 G et 3.02.2 H). On utilise à la place l'étape (3.03.2 H) du scénario Basse République (3.03) pour placer la carte Fin d'une Ère.

3.05 SCÉNARIO D'HISTOIRE ALTERNATIVE

3.05.1 SCÉNARIO D'HISTOIRE ALTERNATIVE : on prépare le jeu comme pour le scénario Haute République (3.01), mais on ignore les bords des paquets [on distribue au hasard 3 cartes Famille à texte noir (de n'importe quel scénario) et

3 cartes Faction (de n'importe quel scénario)]. Le paquet est composé des 3 paquets mélangés. La colonne d'événements aléatoires et les nombres de loyauté des légions avancent au début des 8^{ème} et

16^{ème} tours. On mélange la carte Fin d'une Ère dans les 12 dernières cartes du paquet combiné.

THRÆEX·MIRMILLO·DIMANCHAERI
V·SPARTACUS·BATIOIANUS
V·CRIXUS·BATIOIANUS
P·THEOKOLES·SOLONIANUS



IV. RÈGLES POUR LE JEU EN SOLITAIRE ET À DEUX JOUEURS

Ces règles expliquent comment jouer à RES PUBLICA ROMANA seul ou à deux joueurs. Il faut que le joueur connaisse bien les règles «normales» du jeu. Ces versions ne peuvent être jouées qu'avec un maximum de 5 factions.

4.01 PRÉPARATION D'UN SCÉNARIO EN SOLITAIRE ET À DEUX JOUEURS

4.01.1 APERÇU : préparez un des scénarios de base comme si vous jouiez à 5 joueurs. Pour le jeu en solitaire, 4 factions seront «factices» et sont appelées neutres. En jouant à 2, trois factions seront neutres. Le(s) joueur(s) humain(s) est appelé joueur(s). Toutes les cartes et les trésors des factions des neutres sont toujours face visible. Toutes les autres règles de jeu ne changent pas, sauf les exceptions indiquées ci-dessous et sur les cartes Séquence de Jeu Solitaire/Deux Joueurs. Les scénarios en solitaire et à deux joueurs n'utilisent pas les règles avancées.

4.01.2 ASSIGNER LES NEUTRES : les factions neutres sont fictives, bien que l'on puisse les considérer comme des tendances représentatives des principaux courants du Sénat. La neutre avec la plus forte valeur militaire totale est la faction Impérialiste. On place la carte Séquence de Jeu des Impérialistes à

côté de ces sénateurs. Des factions neutres restantes, celle ayant le plus d'influence au total représente les Ploutocrates, et celle avec le moins d'influence au total représente les Conservateurs (Optimates). S'il n'y a pas de deuxième joueur, la dernière faction représente les Populistes. On distribue deux sénateurs supplémentaires aux conservateurs et 1 sénateur de plus aux populistes (Populares). Le sénateur Ploutocrate avec le plus d'influence est le Consul de Rome temporaire.

4.01.3 CHEF DE FACTION : Un sénateur est sélectionné pour chaque faction neutre comme chef de faction en suivant les indications Chef de Faction de carte Séquence de Jeu. Si par la suite, un autre sénateur de cette faction devenait plus qualifié selon ces indications, il deviendra le chef de faction à l'étape 4 de la phase de forum. En cas d'égalité

pour ce poste ou un autre sans précision à propos des égalités, le départage se fait avec un jet de 2d6 (1.04.8).

4.01.4 INTRIGUE INITIALE : on distribue 3 cartes Faction à chaque faction comme d'habitude. Dans une partie à deux joueurs, seules les mains des neutres sont révélées. Les joueurs piochent leurs cartes secrètement comme dans le jeu normal. Une faction neutre avec un homme d'état jouable le joue immédiatement.

Une faction neutre avec une concession l'assigne immédiatement à un de ses sénateur ayant le moins de concessions [les égalités se départagent en faveur de celui qui a le plus d'influence, puis en lançant les dés 1.04.8)].

4.02 SÉQUENCE DE JEU

4.02.1 CARTES RÉFÉRENCE SÉQUENCE DE JEU SOLITAIRE / DEUX JOUEURS : le jeu se déroule selon la procédure indiquée sur la carte Séquence de Jeu Solitaire/Deux Joueurs. La conduite des factions neutres se fait automatiquement selon une combinaison de hasard et de d'instructions

spécifiques. Chaque joueur dirige sa faction comme il l'entend, dans le cadre défini par les règles.

4.02.1 JOUEUR DOMINANT : les actions des neutres non couvertes par les règles est toujours à la discrétion du joueur. Pour les parties à deux joueurs, le joueur prenant la décision est appelé joueur dominant. Le joueur dominant est celui

dont la faction est la plus forte dans la hiérarchie de domination si les deux appartiennent ou non à la coalition gouvernementale. Sinon, le joueur dominant est celui se trouvant dans la coalition gouvernementale (4.05.2).



4.03 PHASE DE REVENU

4.03.1 REVENU : tous les revenus encaissés par une faction neutre pendant la phase de revenu sont regroupés pour être redistribués selon les directives de revenu des neutres. Savoir quel sénateur a gagné l'argent n'a pas d'importance. Une fois l'argent distribué, les neutres ne peuvent plus le redistribuer lors des phases de revenu suivantes. Cet argent demeure la propriété exclusive de ce sénateur jusqu'à ce qu'il le dépense conformément aux directives de sa faction. De même, l'argent déposé dans le

trésor de la faction d'un neutre y reste tant qu'il n'est pas dépensé pour se protéger d'une tentative de persuasion ou pour financer une rébellion. Il ne peut pas être transféré du trésor de la faction vers un trésor personnel.

4.03.2 DÉPENSES : dans une faction neutre, le sénateur ayant le plus d'argent est considéré comme effectuant les dépenses occasionnées par

les transactions de cette faction [EXCEPTION : tentative de persuasion (4.04.2)].

4.03.3 GOUVERNEURS : un sénateur neutre qui devient gouverneur se livrera à des malversations pour prélever les butins provinciaux de cette province comme indiqué par sa directive butins provinciaux. Certaines factions doivent lancer 1d6 pour savoir si elles vont se livrer à des malversations. Quelles que soient les directives de leur faction,

Cicéron (28A) et les deux Caton (22A/22B) ne commettent pas d'exactions.

4.03.4 CONTRIBUTIONS : les neutres font des donations à l'état uniquement si leur directive Dons

indique Trésor, et uniquement dans la mesure des contributions faites par le(s) joueur(s). Si un neutre ne peut pas se permettre de donner autant qu'un joueur, il ne donne rien. Quelles que soient ses

directives, un neutre fera toujours une contribution s'il le peut et si cela lui permet d'avoir 35 ou plus en influence.

4.04 PHASE DE FORUM

4.04.1 CARTES : quand un neutre pioche une carte Concession ou Loi, il doit la jouer immédiatement. Les concessions sont assignées au sénateur de cette faction qui en a le moins. Un joueur peut choisir de conserver ses cartes Concessions et/ou Loi pour les jouer plus tard, mais contrairement au jeu de base, il peut les jouer n'importe quand.

4.04.2 TENTATIVES DE PERSUASION : les neutres essayent toujours de persuader le sénateur le plus vulnérable (celui pour lequel il peut obtenir le plus fort niveau de réussite avec le moins d'argent) – en prenant en compte le montant total du trésor de la faction du sénateur visé utilisable en contre-corruption. Les égalités pour le sénateur le plus vulnérable se font en faveur du sénateur le plus puissant (en ajoutant les valeurs d'éloquence et militaire, les égalités se faisant en faveur du sénateur appartenant à la faction ayant le plus de voix). Les neutres n'utilisent la corruption dans une tentative de persuasion que si, après calcul de toutes les possibilités de contre-corruption des autres neutres, ils peuvent amener le niveau de réussite final à 7 ou plus. Si les corruptions sont possibles, les neutres

amèneront le niveau de réussite aussi haut que possible jusqu'à un maximum de 9. Un neutre utilisera toujours le sénateur pouvant obtenir le niveau de réussite le plus élevé en utilisant le moins d'argent possible en corruption.

4.04.21 RÉSISTANCE À LA PERSUASION : si possible, les neutres utilisent les contre-corruptions pour diminuer le niveau de réussite à 4 exactement. S'ils ne peuvent pas diminuer à 4 ce niveau de réussite, ils ne font pas de contre-corruptions, et ils ne diminueront pas ce niveau de réussite en dessous de 4. Quelle que soit l'issue, l'argent dépensé dans la corruption et la contre-corruption contre un sénateur neutre reste dans le trésor personnel de ce sénateur jusqu'à ce qu'il le dépense. Cet argent ne peut pas être redistribué. Un joueur peut utiliser le trésor de sa faction pour redistribuer de l'argent et pour se défendre contre les tentatives de persuasion des autres factions comme dans une partie normale.

4.04.3 CHEVALIERS : les neutres dépensent toujours l'argent alloué par la directive Chevaliers pour tenter d'attirer un chevalier.

4.04.4 JEUX DU CIRQUE : un neutre dont la directive Dons indique Jeux du Cirque organise les jeux les plus coûteux qu'il puisse s'offrir à chacune de ses initiatives si le niveau d'agitation sociale est supérieur à la popularité du sénateur finançant les jeux.

4.04.5 SIXIÈME INITIATIVE : la première enchère de la faction d'un SPHR neutre pour la sixième initiative est toujours égale au numéro du tour plus 1d6 plus le modificateur de sa directive Initiative. Si cela dépasse le montant maximum de son trésor personnel, il enchérit à hauteur de son trésor personnel (mais jamais plus haut que le montant du trésor personnel le plus important, toutes factions confondues). Les neutres ayant assez d'argent enchérissent toujours d'un talent de plus que la mise précédente, à moins que cette mise ne dépasse le numéro du tour +4. Dans ce cas, ils ne misent que s'ils obtiennent un 1d6 ≥ 4 après avoir ajouté leur modificateur de directive Initiative.

4.05 PHASE DE SÉNAT

4.05.1 APERÇU : la phase de sénat est maintenant composée de trois actions distinctes. Il faut d'abord former une coalition gouvernementale. Ensuite, il faut définir un plan militaire. Et enfin il faut se partager les opimes de la République. Il n'y a pas de procès dans cette version du jeu.

4.05.2 COALITION GOUVERNEMENTALE : chaque faction fait la somme des voix de ses sénateurs présents à Rome et note ce total avec l'urne trésor de sa faction. On ne peut pas dépenser de talents pour augmenter ce total. On fait le total des voix des cinq factions pour déterminer le nombre nécessaire à une majorité. Par exemple, si les cinq factions contrôlent 41 voix, il en faut alors 21 pour une majorité. Puis, on classe les factions de 1 à 5 par ordre décroissant de voix [on départage les égalités en faveur de la faction la plus riche (trésor de faction plus les trésors personnels)]. On place le marqueur Faction Dominante de chaque faction sur l'échelle de domination politique de sa carte Séquence de Jeu pour indiquer sa position actuelle dans la hiérarchie des cinq factions. Une fois positionné, ce marqueur ne change pas avant la prochaine phase de sénat, et ce quels que soient les événements dans l'intervalle. Enfin, on lit la liste de coalition de haut en bas pour trouver la première combinaison de factions de cette liste qui peut obtenir une majorité. Ces factions forment la coalition gouvernementale pour ce tour. Un joueur peut refuser de rejoindre une coalition gouvernementale, auquel cas on continue la lecture de la liste jusqu'à la prochaine combinaison pouvant obtenir la majorité.

LISTE DES COALITIONS :

1. 1^{ère} faction seule
2. 2^{ème} & 5^{ème} factions
3. 2^{ème} & 4^{ème} factions
4. 2^{ème} & 3^{ème} factions
5. 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} factions*
6. 1^{ère} & 5^{ème} factions
7. 1^{ère} & 4^{ème} factions
8. 1^{ère} & 3^{ème} factions
9. 1^{ère} & 2^{ème} factions
10. Tous les neutres
11. La faction du joueur ayant le plus de sénateurs & faction(s) de son choix

* Si un joueur refuse de participer, la coalition ajoute la 2^{ème} faction à la place.

4.05.3 PLANS MILITAIRES : les plans sont déterminés automatiquement par une combinaison des guerres en jeu et de la force de la République. S'il y a au moins 3 guerres actives, ou une guerre ayant une force >15, ou un rebelle, la situation est une crise et les plans militaires doivent être établis en utilisant la liste de crise. Sinon on utilise la liste normale. En consultant la liste adéquate, Rome va utiliser le premier plan qu'elle peut exécuter en tenant compte du maximum de forces levées disponibles (4.05.33). S'il y a un choix parmi plusieurs guerres à livrer dans le cadre défini par

le plan militaire, on prend toujours la plus forte ou la plus dangereuse (4.05.32). Si le(s) joueur(s) est (sont) la(les) seule(s) faction(s) de la coalition gouvernementale, il(s) peut(peuvent) établir son propre plan militaire.

PLANS MILITAIRES

Liste normale :

1. Entreprendre 2 guerres actives avec les forces adéquates (4.05.31)
2. Entreprendre une guerre dangereuse avec les forces adéquates
3. Entreprendre une guerre active avec les forces adéquates
4. Entreprendre une guerre inactive avec les forces adéquates

Liste de crise :

1. S'il y a au moins 4 guerres actives, en entreprendre le minimum nécessaire avec toutes les forces disponibles pour réduire à 3 le nombre total de guerres actives.
2. Attaquer le rebelle avec toutes les forces disponibles
3. Entreprendre 3 guerres actives avec les forces adéquates
4. Entreprendre 2 guerres actives avec les forces adéquates

5. Entreprendre la guerre active la plus faible avec toutes les forces disponibles (jusqu'à un maximum de +15)

4.05.31 FORCES ADÉQUATES : dans ces listes, les Forces Adéquates représentent un nombre de légions (ou d'escadres dans le cas d'une bataille navale) égal à la force de la guerre entreprise. Les bonus de commandant et de vétéran ne sont pas pris en compte pour savoir si les forces sont adéquates. On utilise toujours le nombre minimum d'escadres requises pour le soutien naval. La moitié (arrondi à l'inférieur) des légions en excès (ou escadres dans le cas de batailles navales) à concurrence d'un modificateur maximum de +15, non engagées dans une bataille accompagneront les forces adéquates. Les vétérans ayant juré allégeance à un sénateur de la faction du commandant accompagneront ces forces. Sinon, l'engagement des vétérans en excès et le choix du commandant entreprenant chacune des deux guerres est laissé au joueur dominant.

4.05.32 GUERRE DANGEREUSE : une guerre est «dangereuse» si elle a des cartes apparentées susceptibles d'être piochées, qu'elle soit active ou non. On mesure le danger relatif de ces guerres lorsqu'il y en a plusieurs en jeu en calculant les forces adéquates pour l'entreprendre si toutes les cartes apparentées restantes étaient en jeu.

4.05.33 LEVÉES DE TROUPES : s'il n'y a pas de guerre en jeu, Rome s'efforce de maintenir 10 légions et 5 escadres et lève ou dissout des unités en conséquence. Mais s'il y a un Recrutement Inefficace en jeu, Rome ne lèvera des forces que lors d'une crise (4.05.3). Si elle dispose des fonds adéquats, Rome lèvera toujours le nombre de forces nécessaires à l'exécution du plan militaire. Si Rome en est incapable, c'est le joueur dominant qui décide des levées de forces.

4.05.34 CHARGES DE CRISE : durant une crise, les postes de Dictateur et Maître de Cavalerie sont pourvus avant le partage des opimes. Cela fait, le partage des opimes commence par la faction la plus forte de la coalition gouvernementale, quels que soient le Dictateur et le Maître de Cavalerie. Lors d'une crise, seul le sénateur avec la plus forte valeur militaire est éligible pour être Dictateur (qu'il fasse ou non partie de la coalition gouvernementale). Un homme d'état qui est immunisé au Désastre/Retraite contre la guerre en question l'emporte en cas d'égalité. Seul le sénateur avec la plus forte valeur militaire après celle du Dictateur est éligible au poste de Maître de Cavalerie d'un Dictateur neutre (on ne tient pas compte de l'immunité au désastre, ni de l'appartenance à la coalition gouvernementale). Lors d'une crise, seuls les sénateurs restants ayant la plus forte valeur militaire de chaque faction sont éligibles au poste de Consul. En cas d'égalité dans une faction, le sénateur ayant le moins d'influence l'emporte.

4.05.35 HÉRITAGE : Rome n'enverra le Consul Militaire recueillir un héritage uniquement si elle peut se passer de ses forces pour son plan militaire.

4.05.4 OPIMES : les opimes comprennent toutes les charges et concessions du Forum disponibles pour attribution, ainsi que le parrainage des lois agraires. La coalition gouvernementale distribue les opimes une par une. Les factions membres de la coalition gouvernementale choisissent par ordre décroissant de leurs voix. Une fois que la faction de la coalition gouvernementale avec le moins de voix a voté, c'est à nouveau à celui qui en a le plus de choisir, et ainsi de suite jusqu'à la répartition de toutes les opimes. Les factions neutres choisissent leurs opimes dans l'ordre indiqué par leur directive Opimes. Contrairement à un neutre, un joueur peut choisir de donner ses opimes à un sénateur de son choix, même appartenant à une autre faction y compris si celle-ci est en dehors de la coalition gouvernementale.

4.05.41 ÉLIGIBILITÉ : une faction ne peut choisir une charge que si elle a un sénateur éligible pour ce poste. Si une faction a plusieurs sénateurs éligibles, la charge va à celui ayant le moins d'influence. Si la coalition gouvernementale n'a pas de candidat éligible à une charge, celle-ci est attribuée au sénateur ayant le moins d'influence en dehors de la coalition gouvernementale.

4.05.411 DICTATEUR/MAÎTRE DE CAVALERIE : ces charges ne sont disponibles que durant une crise (4.05.3). En cas d'égalité pour l'éligibilité (4.05.41), les membres de la coalition gouvernementale l'emportent sur ceux qui n'en font pas partie.

4.05.412 CONSUL DE ROME : seuls les sénateurs de la coalition gouvernementale dont la popularité est supérieure ou égale au niveau d'agitation sociale sont éligibles au poste de Consul de Rome. S'il n'y a pas de candidat, alors seul le sénateur avec la plus forte popularité de la coalition gouvernementale est éligible. Mais un joueur de la coalition gouvernementale peut donner ce poste de Consul de Rome à un sénateur hors de la coalition gouvernementale au titre de son choix pour les opimes.

4.05.413 CONSUL À VIE : un sénateur avec au moins 21 en influence et membre de la seule faction dans la coalition gouvernementale devient automatiquement Consul à Vie sauf s'il est assassiné. Quand cette situation se produit, le candidat au Consulat à Vie doit survivre à une tentative d'assassinat automatique (4.07.3).

4.05.414 CONCESSION : quand un neutre choisit une concession, elle doit être donnée à son sénateur à Rome ayant le moins de concessions. En cas d'égalité, c'est le sénateur impliqué avec le plus d'influence qui la reçoit.

4.05.415 GOUVERNEUR : s'il y a plusieurs provinces disponibles, les neutres les choisissent dans l'ordre décroissant de leurs butins de province. Quand un neutre obtient un poste de gouverneur, il va à son sénateur éligible contrôlant le moins de voix. Quand un joueur obtient un poste de gouverneur, il peut choisir à quel sénateur éligible il le donne (y compris les sénateurs en dehors de sa faction et même en dehors de la coalition gouvernementale). Mais choisir un poste de gouverneur pour le donner à une autre faction comptera comme une des opimes de ce joueur.

4.05.416 LOIS AGRAIRES OBLIGATOIRES : quand le Dictateur (ou en son absence, le Consul de Rome) a une popularité inférieure au niveau d'agitation sociale, il est le seul initiateur possible d'une loi agraire et le partage des opimes continue jusqu'à ce que quelqu'un passe son tour d'en choisir une pour se déclarer co-initiateur de la loi agraire. Cela se produit même si le co-initiateur doit être un autre membre de sa propre faction, même si les directives Opimes ne l'autorisent pas à prendre une loi agraire comme opime. Le co-initiateur appartient à la première faction de la coalition gouvernementale à choisir cette loi agraire comme sa opime après que le Dictateur s'en est déclaré l'initiateur. Il ne peut y avoir qu'une loi agraire par tour. L'initiateur choisit toujours le type de loi agraire disponible le plus élevé.

4.05.417 LOIS AGRAIRES OPTIONNELLES : si l'initiation d'une loi agraire n'est pas obligatoire, elle peut être initiée par le sénateur le moins populaire d'une faction neutre ou par le sénateur d'un joueur, qui la réclame comme ses opimes. La loi agraire est repoussée si un membre de la coalition gouvernementale «passe» (4.05.418) avant le choix d'un co-initiateur comme opimes [EXCEPTION : le joueur qui passe est contrôlé par la carte Tribun (4.05.419) d'un joueur ou du prochain neutre à choisir des opimes dans la coalition gouvernementale ; cette carte Tribun permet à sa faction (qu'elle fasse partie ou non de la coalition gouvernementale) d'agir comme co-initiateur]. La répartition des opimes continue avec la faction suivante dans la hiérarchie de la coalition gouvernementale après la faction qui a passé.

4.05.418 FIN DES OPIMES : la répartition des opimes ne prend fin que lorsque toutes les charges et lois agraires obligatoires ont été distribuées. À partir de ce moment, la répartition des opimes se termine dès que l'une des factions de la coalition gouvernementale «passe» [sauf si c'est annulé par un veto du Tribun (4.05.419)] sans prendre d'opimes. Les opimes restantes (concessions et lois agraires optionnelles) ne sont pas attribuées à ce tour.

4.05.419 TRIBUNS : on peut jouer une carte Tribun pour «faire passer» la faction qui choisit dans la coalition gouvernementale et donner la possibilité de choisir l'une des opimes suivantes à la prochaine faction dans l'ordre de sélection. Les

neutres joueront toujours une carte Tribun pour annuler la prise d'opimes par une autre faction si cela leur permet de devenir la prochaine faction à

s'adjuger une de ces opimes, mais uniquement si c'est la dernière disponible de plus haut rang sur leur

liste Opimes. Un joueur peut aussi jouer une carte Tribun pour annuler une loi agraire optionnelle.

4.06 PHASE DE GUERRE CIVILE

4.06.1 CARTES : pendant la phase de guerre civile, un neutre échange toujours une carte Homme d'État non jouable contre une dont il contrôle la famille, ou si ce n'est pas possible, contre deux cartes Intrigue prises au hasard. S'il a plusieurs hommes d'état à l'échange, il prend d'abord celui avec le plus petit n° d'IN. Les hommes d'état jouables doivent être joués immédiatement.

4.06.2 RÉBELLION : un rebelle neutre marchera toujours sur Rome. Mais il n'entrera en rébellion que s'il peut remplir toutes les conditions suivantes :

A. Posséder au moins 3 talents dans le trésor de la faction/personnel du sénateur rebelle par légion actuellement sous les ordres du rebelle.

B. Le commandant paye 1 talent par légion sous son commandement pour vérifier leur allégeance uniquement si en ce faisant il peut espérer contrôler la majorité de toutes les légions existantes.

EXEMPLE : dans un scénario Haute République, Rome a 12 légions et toutes sous le commandement de Fabius. Celui-ci a une légion de vétérans qui lui est loyale. En payant 11 talents, Fabius peut augmenter la probabilité de leur allégeance à 50%, soit 5,5 légions. Avec sa légion de vétérans, cela fait un total de 6,5 légions sous sa coupe. C'est la majorité et il paye les 11 talents et teste leur allégeance.

C. Après avoir déterminé l'allégeance des légions, le commandant n'entre en rébellion que s'il contrôle au moins 60% des légions existantes.

EXEMPLE : en continuant l'exemple précédent, Fabius est à la tête de 7 légions (y compris sa légion de vétérans). C'est moins de 60% (60% de 12 est 7,2), il n'entre donc pas en rébellion et rend ses forces à Rome.

4.07 CARTES INTRIGUE

4.07.1 LIMITE DE CARTES : les neutres n'ont pas de limite au nombre de carte Intrigue qu'ils peuvent avoir. Les cartes Intrigue des neutres sont toujours face visible et jouées de la façon suivante :

4.07.2 TRIBUNS : cf. (4.05.419)

4.07.3 ASSASSINS : une tentative d'assassinat est déclenchée quand un candidat est présenté pour être Consul à Vie ou quand un joueur demande un test d'assassinat. Lors d'un test d'assassinat, toutes les factions qui ne sont pas la cible de l'assassinat doivent lancer 1d6 et le plus fort résultat tente l'assassinat. Une faction neutre modifie son jet de +1 par carte Assassin en sa possession. Les neutres ne participent pas à un assassinat sauf si la cible a au moins 21 en influence et plus d'influence que tout autre sénateur. S'il est obligé de faire une

tentative d'assassinat, un neutre utilise toutes les cartes Assassin en sa possession. Comme il n'y a pas de procès (4.05.1), le chef de faction d'un assassin attrapé est automatiquement coupable (1.09.74).

4.07.4 ESCORTES : les neutres jouent toutes les cartes Escorte en leur possession pour protéger un de leurs sénateurs d'une tentative d'assassinat et essayer de capturer l'assassin. Un neutre joue une carte Escorte Officielle sur son sénateur avec le plus d'influence s'il a au moins 21 en influence.

4.07.5 TRAFIC D'INFLUENCE : un neutre joue automatiquement une carte de ce type contre la faction ayant le plus de cartes Intrigue non jouées. S'il y a égalité entre plusieurs factions, le neutre la joue contre la faction ayant le plus d'influence. La carte de la faction visée doit être prise au hasard.

4.07.6 CORRUPTION/MEURTRE D'UN TRIBUN : un neutre joue d'abord corruption, puis Meurtre d'un Tribun contre une faction utilisant une carte Tribun pour annuler les opimes qu'il aurait dû recevoir. Un neutre qui voit son Tribun annulé ripostera toujours en jouant la carte Intrigue Incitation à l'Émeute s'il la possède.

4.07.7 CHANTAGE/SÉDUCTION : un neutre joue Chantage ou Séduction au tour où il la pioche, en respectant les règles normales de tentative de persuasion (1.07.4), mais sans prendre en compte le trésor de la faction. S'il n'y a pas de persuasion valide, le neutre essaiera de l'utiliser à chaque tour suivant.

4.08 CONDITIONS DE VICTOIRE

4.08.1 COMMENT GAGNER : les conditions de victoire sont les mêmes que celles du jeu de base. Un joueur a plus d'avantages qu'un adversaire neutre qui est très prévisible, grâce à sa plus grande liberté de choix des actions et sa capacité à consulter leurs cartes Intrigue et leurs trésors de faction. Ceci est contrebalancé par la nécessité de maintenir la République à flot. Les neutres ont tendance à jouer

pour eux et le joueur doit contrer cela, souvent en appauvrissant sa faction pour sauver la République. Par exemple, il est courant que les ploutocrates utilisent leur avance de départ en tant que Consul de Rome Temporaire pour forger un monopole sur le Censeur tant qu'ils restent dans la coalition gouvernementale. Le joueur peut avoir à se sacrifier en donnant un Consulat à un sénateur plus faible

des ploutocrates pour qualifier quelqu'un d'autre de cette faction au poste de Censeur et amoindrir l'influence gagnée par le Consul de Rome Temporaire. En effet, le joueur peut considérer que c'est une victoire morale s'il parvient à préserver la République jusqu'à la fin du jeu, peu importe le résultat de sa faction.

P O M P E I U S : H I C
C U M : D R A U C A : B E N E
F U T U I T : D E N A R I O .

V. CHANGEMENTS DANS CETTE 2^{ÈME} ÉDITION

Voici la liste des modifications entre cette édition et celle du jeu original édité par Jeux Descartes à l'époque. Les différences entre la version originale et ce livret de règles qui ne sont pas indiquées ici sont détaillées dans les errata officiels compilés par les fans ces vingt dernières années et que l'on peut trouver sur internet (en cherchant bien). N'oubliez pas que la terminologie a pu changer et que les changements cosmétiques ne sont pas indiqués ici. Seules sont indiquées les modifications des mécanismes.

- 1) Le jeu se termine maintenant lors de la phase de forum quand on pioche l'événement Fin d'une Ère et non à la fin du tour suivant la pioche de la dernière carte du paquet. Ce changement a entraîné une construction différente du paquet ainsi que des changements de règles ou de carte mentionnant de remélanger le paquet.
 - Raison de ce changement : limiter l'assassinat artificiel de foire d'empoigne qui se produit à la fin du jeu.
- 2) Le transfert de revenus entre joueurs a été déplacé à l'étape de revenu personnel de la phase de revenu.
 - Raison de ce changement : simplifier la phase de revenu et s'assurer que les joueurs ne puissent déroger à leurs accords publics en contribuant d'abord à l'État.
- 3) Les gouverneurs corrompus peuvent maintenant être poursuivis même quand ils sont rappelés lors de la phase de sénat.
 - Raison de ce changement : retirer la «lacune» qui permettait à des gouverneurs corrompus d'éviter la menace d'un procès.
- 4) Les factions avec deux hommes d'état opposés peuvent maintenant en abandonner un volontairement.
 - Raison de ce changement : pour esquiver les nombreuses questions soulevées par l'abandon d'un sénateur, cas assez rare.
- 5) Absence de la table et du jet de dé pour savoir combien d'armées provinciales par rapport aux légions sont prises pour les pertes de combat dans une armée mixte et leur remplacement par 1 légion contre 2 armées provinciales.
 - Raison de ce changement : simplifier les pertes des guerres provinciales.
- 6) Disparition du rôle du Banquier
 - Raison de ce changement : les joueurs peuvent maintenant manipuler l'argent eux-mêmes. Mais s'ils veulent un banquier, rien ne les empêche d'en nommer un.
- 7) Disparition des règles d'exil.
 - Raison de ce changement : les exils étaient très peu utilisés et n'ajoutaient rien au jeu.
- 8) La perte de légions au combat engendre une légère perte de popularité.
 - Raison de ce changement : autoriser simultanément une méthode alternative aux procès mineurs pour diminuer la popularité des sénateurs les plus populaires et pour simuler plus précisément les conséquences de pertes de troupes militaires.
- 9) Le Consul de Rome Temporaire n'est plus attribué au sénateur avec l'IN le plus petit mais au hasard.
 - Raison de ce changement : limiter l'avantage du joueur contrôlant l'IN 1 au début du scénario Haute République.
- 10) Les joueurs indiquent maintenant avec des marqueurs qui peut encourir un procès mineur ou majeur et en ajustant les cartes Concession.
 - Raison de ce changement : faciliter le rôle du Censeur mais cela demande un peu de manipulation.
- 11) L'argent dans le trésor de la faction ne peut pas être utilisé pour aider l'attaquant d'une tentative de persuasion.
 - Raison de ce changement : les règles du jeu original et les aides de joueur étaient contradictoires à ce sujet. Les errata d'Avalon Hill ont confirmé que cet argent pouvait aider l'attaquant mais la communauté de RES PUBLICA ROMANA a assumé que c'était une réponse fautive et n'a jamais joué de cette façon à cause des effets négatifs potentiels et des problèmes que cela générerait. Nous avons décidé qu'autoriser des factions à aider l'attaquant dans une tentative de persuasion donnait un avantage trop important à l'attaquant et augmentait le chaos des tentatives de persuasion.
- 12) La variante pour différer les guerres apparentées est devenue une règle officielle (guerres imminentes).
 - Raison de ce changement : le magazine General d'Avalon Hill avait publié une variante qui retardait une guerre apparentée de devenir active immédiatement s'il y avait déjà une guerre apparentée du même type en jeu. De nombreux joueurs considéraient que cette variante était indispensable pour avoir une chance dans les combats dans les scénarios difficiles. Cette variante s'est imposée dans la communauté et est maintenant officielle. Ces guerres retardées sont appelées guerres imminentes.
- 13) Changer de chef de faction et organiser les jeux du cirque n'est plus incompatible.
 - Raison de ce changement : nous pensons que la règle empêchant de changer de chef de faction si on avait organisé des jeux est arbitraire, non intuitive et peu immersive au niveau du thème. Après débat avec l'auteur, il a été décidé que retirer cette restriction aurait peu d'impact sur le jeu.
- 14) Attribuer / Réattribuer / Retirer un pontificat par le Pontifex est maintenant optionnel.
 - Raison de ce changement : les règles originales indiquaient que le Pontifex devait attribuer/réattribuer ou retirer une prêtrise à chaque tour. Mais il pouvait arriver que le Pontifex oublie de le faire, et les joueurs ne savaient pas s'il fallait ignorer ou corriger cette erreur immédiatement. Rendre cette possibilité optionnelle retire ce problème et n'a pas de réel impact sur le jeu.

SUSPITUM PUGILLARUM
CENSOUS THRAEX

VI. NOTES

NOTES DU JOUEUR

NOVICE

Vous y voilà, les yeux grands ouverts et innocent, prêt à vous lancer dans votre première partie de Res Publica Romana... avec le scénario de la Jeune République en main. Bien, c'est le plus dur ! Vous connaissez à peine les règles mais vous savez qu'il ne s'agit pas d'un jeu de guerre banal ! Si vous jouez avec des joueurs expérimentés, vous allez avoir des soucis. Choisissez un allié et restez avec lui un certain temps. Si vous vous rendez utile, il vous laissera des miettes. Il est peu probable que vous gagniez mais vous aurez votre mot à dire et qui sait, peut-être serez-vous chanceux. Vous pouvez augmenter vos chances en gardant ces quelques points en tête :

1. Restez concentré ! Ce jeu n'est pas comme la plupart des jeux que vous possédez, il est conçu pour vous mener à votre perte ! Les débutants qui joueront trop agressivement auront le choix entre une mort glorieuse empalés sur les lances d'une phalange ennemie ou quelque chose de plus sordide lynchés par la foule.
2. Arrêtez aussi vite que possible les Guerres Puniques et Macédonienne et frappez fort ! Oubliez la gentillesse. Si vous jouez l'usure jusqu'aux Guerres Apparentées ou l'arrivée d'Hannibal, toute la coopération du monde ne vous sera d'aucun secours. Une fois Carthage détruite, vous aurez tout le temps de vous amuser.
3. Rassemblez assez vite une grande armée. Un Recrutement inefficace semble toujours se produire lorsque le total de la Guerre Active atteint un seuil critique.
4. Utilisez vos propres fonds pour organiser des jeux, beaucoup de jeux. C'est plus sûr pour l'État que les Lois Agraires et vous vous ferez moins d'ennemis.
5. Ne laissez pas de Concessions dans le Forum et jouez vos cartes. Échangez-les contres des faveurs. Mais surtout ne les jouez pas sur vous-même avant d'avoir stabilisé votre Popularité ou d'avoir le contrôle du Censeur, à moins que vous ne vouliez voir comment se termine un Procès.
6. Essayez de gagner aux points en épuisant la pioche avec Rome en bonne condition. Les autres méthodes sont plus risquées pour un débutant.
7. Ne permettez pas aux autres joueurs d'avoir des Initiatives supplémentaires trop facilement mais essayez d'en avoir lorsque vous avez quelque chose à y gagner comme par exemple une nouvelle tentative de persuasion sur un sénateur intéressant et vulnérable. Sinon, gardez votre argent pendant que les autres le dépensent.
8. Faites attention au Consul Temporaire de Rome. Car comme il est le seul Sénateur possédant une expérience consulaire, il devient automatiquement Censeur au premier tour. En laissant sa faction monter en puissance, il pourrait avoir une avance qui ne pourrait plus être comblée. Il peut offrir de grandes sommes d'argent en échange des quelques votes nécessaire pour que sa faction garde la fonction de Consul. Ne lui facilitez pas la tâche !
9. Restez concentré ! Je l'ai déjà dit mais il est important de le répéter. Ne vous faites pas d'ennemis trop tôt. Comme les jeux de conquête, le jeu est rarement

gagné dès le début. Avec certaines précautions, il faudra au moins six tours avant que quiconque ne soit en position de gagner. Soyez patient et attendez une opportunité.

CONNAISSEUR

Maintenant que vous avez fait plusieurs parties, rentrons dans les détails.

1. Utilisez votre pouvoir de Consul de Rome comme un chirurgien utilise un scalpel. Vous devez toujours avoir un coup d'avance ! Vous devez réfléchir à ce que vous ferez durant la phase Sénat mais aussi à la phase suivante ! En augmentant votre Popularité ou en envoyant un adversaire dans une province, vous augmentez les chances qu'un de vos Sénateurs devienne Consul au prochain tour. Vous avez d'énormes pouvoirs comme faire voter de nouvelles lois ou contrôler l'ordre des votes. Faites toujours voter vos adversaires en premier et ensuite vos alliés. En tant que Consul, vous devrez toujours avoir de l'argent dans votre trésor personnel pour acheter des votes.
2. Lorsque vous faites des propositions, combinez les fonctions de gouverneur et ou les concessions en une seule loi afin d'avoir un large soutien lors de leurs passages. Ne soyez pas timide. Faites des offres. La politique est un monde cupide et tous les politiciens ont un prix. N'ayez pas peur de vous retirer d'un accord en échange de promesses de vote. Il y a toujours une façon d'obtenir ce que vous désirez en créant les bonnes circonstances.
3. Si vous avez le meilleur Commandant, utilisez-le pour avoir des victoires rapidement et ensuite le retirer de la politique. Par la suite, vous pouvez jouer l'obstruction en votant contre l'augmentation des armées dans l'espoir que l'État devienne instable et fasse appel à vos services.
4. Évitez de montrer que vous êtes en tête. Le joueur le plus faible peut faire un bon candidat quand les autres joueurs attaquent une faction dominante. Si vous êtes mis de côté par une coalition dominante, éliminez-la... Choisissez un chef et soutenez-le. Désigner clairement un chef est la seule façon d'affaiblir sa coalition et d'unir les autres contre lui.
5. Ne prenez pas la fonction de gouverneurs comme un exil. Cela vous permet d'avoir du pouvoir avec relativement peu de risques comparé à Rome. Caius Licinus Verres clamait qu'un tiers de son butin était réservé à ses accusateurs, un autre tiers pour ses juristes et le dernier pour lui-même. Le transfert d'une grande partie du Trésor de la Faction vers le Trésor Personnel du gouverneur peut lui permettre de s'acheter beaucoup d'amis lors de son retour à Rome.

6. Dépensez d'abord votre argent pour attirer les Chevaliers. Puis dépensez-le en pots-de-vin.

CONFIRMÉ

Vous savez maintenant, comme un de mes testeurs me l'a dit un jour, que comparés à Res Publica Romana, les autres jeux sont d'une simplicité enfantine. J'ai créé ce jeu pour ceux qui pensent que Diplomatie est trop sage. Voici quelques façons subtiles de prendre l'avantage, même sur des joueurs expérimentés.

1. Vous ne devriez planifier une victoire par conquête qu'avec le scénario de la Basse République. Il est beaucoup plus simple de rassembler les allégeances des légions nécessaires d'un commandant contre l'État. Cependant, pour cette raison et de la force amoindrie des guerres étrangères, le Sénat sera réticent à faire confiance à un commandant possédant une armée dominante. Pour outrepasser cela, il vous faudra une grande quantité d'argent dans votre Trésor de Faction et faire adopter les lois nécessaires lorsque vous serez prêt à frapper.
2. Utilisez le pouvoir du Censeur. Poursuivez en justice les Sénateurs vulnérables. Même la menace de poursuite est intéressante... demandez une compensation contre votre promesse de ne pas les poursuivre en justice.
3. Ajoutez tout à votre Trésor de Faction. C'est la seule chose qui ne peut pas vous être prise lorsque vous changez d'environnement et c'est la seule source de pouvoir qui ne peut pas être utilisée contre vous.
4. Soyez fourbe. Par exemple, vous voulez être Censeur. Il faut savoir être généreux. Nommez un rival comme Censeur mais votez en dernier. Si vous voyez qu'il va être élu, utilisez votre veto. Cela fait un candidat de moins et si par hasard, le seul candidat encore disponible est le vôtre...
5. Une fois qu'un sénateur adverse obtient 21 en Influence, faites attention au vote pour le Consul à vie. Gardez des fonds dans votre Trésor Personnel afin de contrecarrer de tels votes. Si vous avez un tel sénateur, cherchez des opportunités pour ce vote en envoyant vos adversaires loin de Rome.
6. Utilisez avec parcimonie les assassinats. Ils n'étaient pas courants dans l'histoire de Rome et pour cette raison les punitions pour ces crimes sont sévères. Dans une partie bien agencée, un joueur n'envisage pas de devenir un assassin mais tente plutôt de pousser un autre joueur à l'être. Par exemple, lors d'un vote pour la nomination d'un Consul à vie, qui semble être avoir réussi, le magistrat détient un immense pouvoir : celui de déterminer l'ordre de vote. Le dernier joueur adverse appelé à voter devra faire un choix, soit être l'assassin ou permettre que le jeu s'arrête. La faction qui a le plus à perdre devrait être forcée de prendre ce rôle.
7. Utilisez votre imagination. Il n'existe pas de mauvaise carte Intrigue, seulement de mauvais joueurs. Par exemple, la carte Loi Julienne semble être nuisible à la faction qui la joue mais lorsque les lois agraires sont épuisées, que l'agitation sociale est à un haut niveau et que le Recrutement inefficace est actif, quelle somme sont prêts à payer vos adversaires pour voir cette carte disparaître ? Il y a de fortes chances que vous deveniez le prochain consul ou censeur !
8. Adaptez-vous. Il y a de nombreuses façons de gagner et les meilleures sont les moins évidentes. Ce n'est pas parce qu'un plan échoue que tout est perdu. Une épidémie peut transformer un moins que rien en chef en un seul tour. Un joueur n'a jamais perdu tant qu'il n'a pas abandonné.

Robert Haines

NOTES HISTORIQUES

La République Romaine commença en 509 av. J.C. quand la jeune cité état perdit son dernier roi : Tarquin le Superbe. Le nouvel état passa ses deux premiers siècles à faire la transition d'une aristocratie de naissance à une oligarchie de riches (le conflit des ordres) et à développer les rouages d'un gouvernement républicain. En 287 av. J.C., les grands mécanismes d'état de la République Romaine sont établis.

La République possédait une hiérarchie de magistrats élus tous les ans, les plus importants de tous étaient les deux consuls. Ils étaient, avec les préteurs, les seuls à pouvoir commander les armées. Mais en temps de crise, les consuls et le Sénat pouvaient décider ensemble de la nomination d'un dictateur qui choisirait à son tour un assistant : son maître de la cavalerie. Ces magistrats temporaires pouvaient rester à ce poste un maximum de six mois, mais durant leur charge leur pouvoir était supérieur à celui des autres magistrats. Le Sénat pouvait aussi décider d'allonger le pouvoir du consul ou du préteur au-delà de la durée normale de un an en le nommant proconsul ou propréteur, les deux pouvant diriger des troupes.

Les deux censeurs et le pontifex maximus étaient des postes importants pour les affaires domestiques. Les censeurs étaient élus pour une durée de dix-huit mois tous les cinq ans tandis que le pontifex maximus était coopté à vie. Les censeurs contrôlaient le cens et les rôles sénatoriaux, ils pouvaient expulser des membres du Sénat tandis que le pontifex maximus était à la tête de la religion publique romaine. Enfin, il y avait dix tribuns élus tous les ans qui avaient le pouvoir d'initier les lois et d'annuler n'importe quel acte du gouvernement.

Des quatre assemblées citoyennes de la République, seules deux étaient importantes : l'assemblée centuriate qui élisait les consuls, préteurs et censeurs, et l'assemblée des tribus (comices tributes) qui élisait les tribuns et faisait passer les lois. Le Sénat était composé d'anciens magistrats qui siégeaient à vie. Jusqu'aux cinquante dernières années avant la chute de la République, il comptait 300 membres.

La République Romaine restait en théorie une démocratie et le peuple était l'autorité souveraine, élisant, légiférant et déclarant la guerre. Mais en réalité, la République était une oligarchie, contrôlée par les personnes siégeant au Sénat. Les magistratures étaient, en théorie, ouvertes à tous les citoyens mais en pratique, elles étaient réservées aux riches qui finissaient donc par peupler le Sénat. Malgré son manque de pouvoirs légaux, l'oligarchie sénatoriale pouvait facilement influencer le processus législatif des comices tributes et les magistrats qui étaient légalement indépendants n'étaient bien souvent que les pions du Sénat.

Étant de la même classe (et romains), la noblesse sénatoriale avait une unité de propos et d'action dans sa gestion de Rome, mais les familles qui constituaient la classe dirigeante s'affrontaient

continuellement pour avoir la suprématie au Sénat. Ce qui les motivait n'était pas vraiment l'argent ou le pouvoir mais plutôt la lutte pour le prestige gagné en servant Rome. Le but d'un sénateur était de surpasser ses collègues en prestige et d'être reconnu officiellement comme le doyen du sénat, le princeps senatus.

Jusqu'au dernier siècle de la République, le peuple romain était satisfait de l'oligarchie sénatoriale qui servait bien l'État. Lors du quatrième et cinquième siècle, Rome conquiert et unifie la péninsule italienne, créant ainsi une base stable pour ses aventures étrangères. Elle gagna le contrôle de l'ouest de la Méditerranée en détruisant Carthage (première Guerre Punique 264-241 av. J.C., deuxième Guerre Punique 218-201 av. J.C.) et fut ensuite entraînée dans la Péninsule des Balkans par Philippe V de Macédoine qui s'était allié à Hannibal dans la guerre contre Rome (Première Guerre de Macédoine 214-205 av. J.C.).

La défaite de Philippe dans la Seconde Guerre de Macédoine (200-196 av. J.C.) mena à la confrontation avec la dernière grande puissance de la Méditerranée, l'Empire Séleucide d'Asie et Antiochus III qui ne put faire mieux que Philippe (192-189 av. J.C.). Il y eut encore de nombreuses guerres et les Romains occupèrent déjà presque la totalité de l'Europe et de la Méditerranée. Après 189 av. J.C., la République n'avait plus vraiment d'adversaire sérieux pouvant s'opposer à son occupation du monde occidental.

Cependant, sur le plan intérieur, l'occupation dévastatrice d'Hannibal en Italie avait créé de sérieux problèmes économiques et sociaux. De plus, Rome n'était qu'une cité-état avec une milice citoyenne alors qu'elle gouvernait la quasi totalité de la méditerranée. Des réformes majeures étaient nécessaires mais durant cette période, le pouvoir de l'oligarchie sénatoriale avait dramatiquement augmenté, se concentrant de plus en plus sur ses propres intérêts au lieu de ceux de la République. Même les réformes modérées étaient rejetées par un Sénat conservateur et jaloux de ses prérogatives. En 133 av. J.C. T. Sempronius Gracchus utilisa des tactiques nouvelles et légales pour gagner le contrôle des comices tributes et initia un assaut révolutionnaire contre l'autorité traditionnelle du Sénat.

C'est ainsi que commença la période de la guerre civile qui dura un siècle et se termina en 32 av. J.C. avec l'avènement d'Auguste. La majorité du Sénat, les optimates, voulait résister au moindre changement. Les optimates étaient unis, riches et contrôlaient la machinerie du gouvernement. Leurs adversaires étaient les populares, des individus au programme populiste, anti-sénatorial habituellement dirigés par une minorité contestataire du Sénat. Les premiers chefs des populares, comme les frères Gracchi (les Gracques), étaient de véritables réformateurs mais très vite l'opposition aux optimates devint une voie alternative de prise du pouvoir suivie par les sénateurs ambitieux et le mouvement

réformateur dégénéra en conflit civil et par la suite en guerre civile.

Le Sénat résista aux lois réformatrices de T. Gracchus mais avant qu'il ne meure dans une émeute, il prouva qu'il était possible de gagner, au moins temporairement, le contrôle des comices tributes et ainsi de faire adopter des mesures contre les désirs du Sénat. La faiblesse du Sénat – dont tous les pouvoirs étaient basés sur les usages – venait d'être mise à jour alors qu'il s'opposait catégoriquement aux moindres réformes. G. Gracchus était peut-être un peu plus politicien que son frère et en 123-122 av. J.C. il essaya de construire une base anti-sénatoriale un peu plus stable en usant du support des chevaliers, la classe riche marchande, qui jusque là avait été principalement apolitique. Ce projet fut un grand succès mais son travail fut rapidement défait lorsque lui et le reste des chefs politiques des populares moururent dans une émeute arrangée par le Sénat.

Le Sénat s'était défendu avec violence et il ne fallut pas longtemps avant que l'usage de la force ne soit formalisé et intensifié avec l'introduction des militaires dans la politique. Les dernières décennies du deuxième siècle virent l'ascension de G. Marius, un général talentueux qui utilisa son renom pour devenir le chef des populares et obtenir six fois le poste de consul en huit ans. Marius, dont les réformes militaires poussèrent à la professionnalisation des légions, utilisa ses vétérans à Rome uniquement comme instrument politique et jamais comme unité militaire et ses actions changèrent ainsi durablement la mentalité de l'armée dont la loyauté se tourna vers son commandant plutôt que vers l'État. Le premier commandant à avoir fait entrer ses légions dans Rome était L. Cornelius Sulla qui mena la contre-attaque sénatoriale contre Marius dans les années 90 et 80. Sulla gagna sa réputation militaire et la loyauté de ses vétérans lors de la grande révolte (La Guerre Sociale 91-87 av. J.C.), qui accorda la citoyenneté romaine aux alliés italiens, ainsi que sa victoire sur le Roi Mithridate VI du Pont en Asie Mineure (88-85 av. J.C.). Lorsqu'il revint d'Asie, il vainquit les forces de Marius à Rome lors de la première guerre civile et lors de sa mort en 78 av. J.C. le Sénat semblait être à nouveau au pouvoir.

Mais les apparences, spécialement en politique, peuvent être trompeuses. La violence imbibait désormais fortement le système politique et il y avait beaucoup trop d'hommes ambitieux prêts à suivre l'exemple de Marius et de Sulla. Le reste de la guerre civile peut toujours être vu en termes d'optimates et de populares, mais la véritable lutte se jouait désormais au sein d'un groupe d'individus incroyablement puissants et, au final, de leurs armées. De plus en plus, la politique étrangère devint simplement un reflet des conflits intérieurs, car les concurrents politiques cherchaient le commandement militaire comme manière de gagner de l'argent, de la réputation et surtout le contrôle des armées de vétérans pour les luttes à Rome.

La génération suivante de chefs vint des rangs des lieutenants de Sulla. Cn. Pompeius (Pompée le Grand) et M. Licinius Crassus profitèrent de la crise militaire en Espagne et en Italie (les Guerres Sertoriennes 80-72 av. J.C., la Révolte de Spartacus 72-71 av. J.C.) pour prendre le contrôle d'armées avec lesquelles ils intimidèrent le Sénat. Le Sénat refusa d'affronter la réalité et au lieu de s'allier à Pompée fit tout son possible pour le jeter dans les bras de Crassus, un riche chevalier et chef naturel des populaires. Les deux hommes perdirent de leur éclat durant les années 60, malgré la grande réputation militaire que gagna Pompée en nettoyant la Méditerranée de ses pirates et grâce à sa campagne dans l'est (Troisième Guerre Mithridique 72-66 av. J.C.). Cependant, la guerre civile fut évitée grâce au

jeune G. Julius Caesar qui, en 60 av. J.C., amena les deux leaders à s'allier à lui pour former le Premier Triumvirat. César passa les années 50 à conquérir la Gaule alors qu'en 53 av. J.C. Crassus se fit tué en affrontant les Arsacides, simplifiant ainsi la situation politique et ne laissant sur l'échiquier que Pompée et César. La confrontation se passa en 49 av. J.C. lorsque César envahit l'Italie et se termina l'année suivante après l'assassinat de Pompée en Égypte sur ordre du pharaon Ptolémée XIII, le frère de Cléopâtre.

La République était à l'agonie en 44 av. J.C. lorsque César fut assassiné, Rome dut faire face à une nouvelle guerre civile initiée par les

successeurs de César. Les lieutenants de César, Marc-Antoine et M. Aemilius Lepidus, et son petit-neveu et héritier Octave formèrent le Deuxième Triumvirat en 43 av. J.C. Au cours des années 30, Lepidus fut rejeté. Octave gagna le contrôle de l'Italie et de l'Ouest alors qu'Antoine s'établit à l'Est, en s'alliant à Cléopâtre. La guerre se termina en 31 av. J.C. avec la défaite et le suicide de Marc-Antoine et de Cléopâtre et le triomphe d'Octave. En 27 av. J.C., Octave fonda le Principat, une autocratie déguisée sous les apparences de la république. Il prit le nom d'Auguste et le titre de Princeps et devint le premier empereur de Rome.

Richard M. Berthold

NOTE DU CRÉATEUR

Res Publica Romana parcourt 250 ans de l'histoire Romaine, depuis 265 av. J.C. jusque 44 av. J.C. Avant cette période, la constitution Romaine était en gestation, avec les conflits d'ordres et après Julius Caesar, les politiques traditionnelles du Sénat étaient terminées. Durant cette période, il y eut un changement considérable sur la scène politique avec la Révolution en 133 av. J.C., lorsque les sénateurs firent passer leurs devoirs envers la République derrière leurs ambitions personnelles. Le but des joueurs est de dominer l'état, et a beaucoup de choses en commun avec le siècle de la Révolution, même si les factions politiques étaient depuis toujours présentes au Sénat depuis la création de la République.

À l'origine, le jeu fut créé pour être une simulation politique, avec des guerres aléatoires et un nombre donné de gouverneurs, fournissant un environnement typique pour le gouvernement de la Moyenne République. Mais il évolua vers un jeu plus historique dans lequel les joueurs construisent l'empire à partir de zéro afin de le développer et de changer l'environnement politique dans lequel ils s'affrontent. Les guerres principales, les personnes, les événements et les développements politiques de cette période sont retranscrits sur les cartes Forum qui sont divisées en trois paquets afin de distinguer les différentes phases historiques de la République. Le premier paquet (blanc) est la période allant de 265-189 av. J.C., le second (gris) de 188-100 av. J.C. et le dernier (rouge) de 99-44 av. J.C.

Les cartes Guerre représentent les conflits majeurs de cette période et leurs valeurs sont basées selon les guerres actuelles. Mais des valeurs sont quelque peu « fausses » puisqu'elles n'apparaissent pas forcément dans un ordre chronologique. Les guerres qui ont été plus ou moins provoquées par les Romains, comme la Deuxième Guerre Macédonienne, ont été classées comme inactives pour laisser le choix aux joueurs s'ils désirent les faire ou non. À quelques exceptions près, les conditions de la flotte représentent le transport indispensable plutôt que le potentiel de combat naval. Il se peut que vous trouviez que les menaces militaires soient quelque peu excessives, en raison des effets qui peuvent se cumuler mais il faut que vous gardiez à l'esprit que Rome s'est développée dans un monde difficile. L'objectif est de distiller

un sentiment de paranoïa parmi les joueurs avec la crainte d'une guerre dévastant Rome.

Les cartes Province sont tirées de véritables lieux géographiques avec des possibilités de distorsion historique. Dans le jeu, toutes les provinces sont créées automatiquement par les guerres correspondantes, ce qui n'était évidemment pas le cas à l'époque des provinces Romaines. Le Sénat détestait prendre en charge les provinces, préférant contrôler ces zones à travers des états. Nous avons adopté ce mécanisme pour simplifier le jeu. La fonction de gouverneur a aussi été simplifiée. Dans la Basse République, les postes étaient automatiquement remplis par les consuls et préteurs de l'année précédente, nous les avons soumis au vote et rallongé leur durée dans le but d'augmenter la stabilité des votes et des actions politiques. L'« Amélioration » d'une province reflète simplement le développement de son économie et de son infrastructure.

La structure politique de la République a été simplifiée dans ce jeu. À l'exception des tribuns, tous les postes inférieurs aux consuls ont été ignorés pour améliorer la jouabilité. Les tribuns et leurs deux puissantes armes, le veto et initier des projets de loi, ne pouvaient pas être ignorés mais comme dix d'entre eux sont élus chaque année, il semblait raisonnable et plus jouable de représenter leur adhésion à une faction avec des cartes aléatoires. De plus, il y avait deux censeurs qui étaient élus tout les cinq ans pour une période de 18 mois et qui ne pouvaient pas poursuivre les sénateurs pour corruption, alors qu'ils peuvent le faire dans le jeu. Ils avaient cependant le pouvoir de retirer de leurs postes les membres du Sénat commettant une faute grave, ce qui est représenté par leur pouvoir prosécutif. La possibilité qu'a le joueur de demander l'opinion du peuple durant un procès est un droit de base octroyant à un citoyen de faire appel au peuple lors d'une décision magistérielle. Le dictateur (et son maître de la cavalerie) pouvait rester au pouvoir un maximum de six mois mais on avait très rarement recours à ce poste. L'importance du vote du pontifex maximus et des prêtres pour les expéditions militaires reflètent leur capacité à répandre des opinions superstitieuses grâce au contrôle de l'institution religieuse.

Le jeu ignore totalement les assemblées de citoyens romains, mais jusqu'à la révolution elles avaient peu d'importance face au Sénat. Après 133 av. J.C., elles n'étaient que des outils pour des sénateurs ambitieux. En fait, la plupart du temps de l'histoire de la République, la politique du Sénat était la politique de Rome. Jusqu'à la Révolution, le peuple de Rome n'avait pas de rôle politique direct, et il était grandement limité. Cependant, le jeu accorde une certaine influence au peuple romain lors des phases d'agitation sociale. Les jeux du cirque et les lois agraires, qui subvenaient aux besoins des colonies romaines et donc donnaient des opportunités aux citoyens pauvres, étaient utilisés afin de faire plaisir à la population mais lors de la Révolution, ils avaient comme but principal l'obtention du soutien politique de certains politiciens plutôt que de refréner les révoltes populaires. La République Romaine n'a jamais vraiment dû faire face à une vraie possibilité de révolte du peuple mais nous voulions mettre le Sénat sous pression en lui demandant de s'occuper des problèmes de politique intérieure et d'accorder ainsi au peuple romain un rôle dans ce jeu.

Les assemblées du Sénat sont le cœur du jeu. Durant la plus grande partie de la République, le Sénat était composé d'environ 300 personnes et jusqu'à la Révolution présenta un front plus ou moins uni pour la politique romaine. Cependant, derrière cette façade de stabilité, le Sénat voyait naître chaque jour de nouvelles alliances politiques entre les familles qui composaient la noblesse sénatoriale. Tandis que le Sénat était en général uni pour une cause commune et le bien de Rome (du moins jusqu'à la Révolution), d'un autre côté, les sénateurs étaient continuellement en train de s'affronter afin d'améliorer leur influence et leur position au Sénat.

Chaque carte Sénateur représente le chef d'une famille, les familles du jeu étant les plus importantes de cette période. Les valeurs de ces cartes ont été mises arbitrairement et varient de famille en famille afin d'ajouter une certaine diversité. On peut interpréter les grandes valeurs d'éloquence (votes) de certains sénateurs comme la représentation de leur contrôle sur des personnes moins importantes du Sénat. Les cartes Homme d'Etat représentent des personnages historiques, leurs valeurs représentent à un certain niveau les

caractéristiques de l'individu. Mais, il ne faut pas oublier que ces personnages historiques furent importants grâce aux événements s'étant déroulés à leur époque et donc les valeurs des cartes Hommes d'Etat sont « incorrectes » puisqu'il est peu semblable qu'ils apparaissent dans le jeu à la période exacte du personnage. Ceci est plus évident quand on regarde les caractéristiques spéciales de chacun d'eux : par exemple, Fabius Maximus réduit de moitié les pertes durant les combats car ses tactiques contre Hannibal réduisirent les pertes, et la loyauté de Sulla est à 0 s'il est dans la même faction que Marius car historiquement, les deux hommes étaient ennemis- ce qui encourage les joueurs à les mettre dans des factions différentes.

Dans cette même optique, un grand nombre des chefs, tel que Spartacus, ont reçu la capacité d'influencer les Guerres/ Révoltes pour lesquelles ils ne sont pas historiquement associés. Cela encourage l'utilisation fréquente des chefs, qui peuvent ainsi influencer plusieurs conflits au lieu d'un et augmenter la menace potentielle de la plupart des Guerres/Révoltes. On pourrait penser aux chefs en termes plus généraux. Vercingétorix, par exemple, est un bon commandant gaulois. De plus, comme les chefs et les hommes d'état restent en jeu un long moment, on peut imaginer la relation entre ces deux types de personnages comme une relation père-fils dans laquelle le fils applique la politique du père.

Nous ne savons pas grand-chose sur le fonctionnement des procédures au Sénat mais les assemblées du Sénat dans le jeu seront certainement plus formelles et limitées que les véritables assemblées. Il était nécessaire d'ajouter de nombreuses restrictions afin de faire fonctionner le jeu et d'empêcher les autres joueurs de trop exploiter les faits non-historiques.

Les choix du Consul Militaire et du Consul de Rome ne sont pas basés sur des faits historiques mais ils rendent le jeu plus facile. Ensuite, la corruption plus que répandue à l'époque, est représentée dans le jeu par la possibilité d'acheter

des votes. Historiquement elle est limitée à la période de la Révolution, mais il nous fallait transformer le pouvoir économique des joueurs en pouvoir politique, ce qui explique la non limitation dans le temps de la corruption.

Il y a de nombreux aspects économiques du jeu qui peuvent s'avérer trompeur. L'oligarchie sénatoriale, en particulier les années avant la Révolution, représentait la richesse immobilière et les affaires commerciales étaient laissées aux mains des chevaliers car les sénateurs ne pouvaient pas légalement y être mêlés. Mais dans le but de donner plus de revenus et d'actions au Sénat, nous avons permis que les affaires commerciales, qui aurait dues être gérées par les chevaliers, soient assignées aux sénateurs sous la forme de concessions. Les chevaliers étaient le plus souvent apolitiques jusqu'à la Révolution mais nous les avons inclus de façon à refléter l'influence économique et politique accentuée pour les factions ayant établis des liens avec le monde des affaires. Le fermage représentait un individu ou un groupe (inévitablement de chevaliers) engagés par l'État pour collecter les impôts de la province. Ce système tristement célèbre et sujet à la corruption fut changé après la chute de la République.

La plupart des cartes Événement et Intrigue sont génériques et ont pour but d'ajouter de la diversité et des revers de fortune soudains, bien que la majorité des cartes Intrigues soient plus caractéristiques de la Révolution. Certains événements représentent de véritables faits comme l'indiquent leurs dates. La proscription a été utilisée par Sulla (et plus tard par Octave et Marc-Antoine) pour éliminer les ennemis et acquérir leurs biens. Il s'agissait d'une liste publiée de personnes pouvant être « légalement » tuées car elles étaient des ennemis de l'État. 2600 chevaliers moururent ainsi durant la proscription de Sulla. Le procès de Verres, un ancien gouverneur corrompu, n'a pas d'importance historique hormis qu'il s'agit de la première apparition de Cicéron dans le domaine politique. Nous pouvons dire la même chose de

la conspiration de Catilina en 63 Av. J.C., qui est bien documentée car elle se passa sous le consulat de Cicéron.

Les règles du jeu politique de Rome changèrent drastiquement lors de la Révolution qui se déroula lors du dernier siècle de la République. Ces changements sont représentés par les cartes Loi qui modifient les règles du jeu comme ce qui s'est réellement passé lors de ces années de trouble. La plus importante de ces cartes est certainement la carte Réformes Militaires qui empêche de gagner le jeu en utilisant uniquement son Influence. De nombreux facteurs forcèrent l'armée à intervenir directement dans les sphères politiques mais les réformes militaires de Marius furent probablement celles qui changèrent le plus la mentalité de l'armée, la rendant plus loyale à son général qu'à l'État. Ces réformes firent que l'influence politique n'était plus suffisante pour s'assurer de la stabilité politique mais elle servait à gagner le soutien militaire, seule forme stable du pouvoir politique.

Des différentes manières de gagner le jeu, obtenir la victoire grâce à l'influence est la seule manière historiquement correcte de gagner lors des 50 dernières années de la République, car être reconnu comme princeps senatus, chef officieux du Sénat, signifiait que vous surpassiez vos collègues en prestige et influence. En réalité, être le princeps senatus ne signifie pas la domination absolue de l'état - car il peut y avoir plusieurs princeps senatus - mais c'est le poste qui s'en approche le plus. Gagner le contrôle total de l'État grâce à un coup d'état n'était possible que durant les dernières décennies de la République, tout comme la notion de Consul à Vie, qui supposait que vous aviez déjà une dictature militaire (César).

Richard M Berthold

HEC·VENATIO·PUGNAVET·VK·SEPTEMBRES
ET·FELIX·AD·VRSOS·PUGNAVET

LA RÉALISATION DU JEU

RES PUBLICA ROMANA a été directement inspirée par L'Histoire de la République Romaine de Tite-Live. Je venais de lire ce livre et je l'ai ressassé pendant plusieurs jours. Il était évident que l'on pouvait en tirer un bon jeu avec un léger hic. Une simulation politique ne pouvait pas reproduire l'enjeu de la politique Romaine sans que les joueurs ne mettent de côté leurs propres intérêts. L'astuce fut de transformée l'idée en un jeu individuel. Vu sous cet angle, il était évident que nous devions séparer les joueurs en faction et voilà ! Le reste des règles vint facile et la création du prototype du jeu fut rapide, une après-midi de travail dans mon garage, et le soir même nous jouions à la version test.

Bien évidemment, le jeu n'est pas arrivé dans cet état actuel en une seule soirée. Ma véritable contribution fut, je pense, de voir les possibilités d'utiliser le jeu en tant que joueur. Nous avons joué trois parties la première nuit. Chaque partie prit entre une heure et quatre-vingt-dix minutes. Nous avons perdu les deux premières guerres mais remporté la troisième lorsque Marcus White revint des guerres de Macédoine avec une grande armée et une attitude belligérante. Il eut l'honneur d'être la première personne à gagner une partie de RES PUBLICA ROMANA.

Les parties étaient rapides à cause d'une règle qui permettait à un consul de faire des propositions sans avoir peur d'être pénalisé par un vote unanime contre sa proposition. De cette façon un consul pouvait prendre les votes et l'argent de son adversaire avec des propositions totalement inacceptables pour enfin obtenir le poste de consul à vie grâce à son argent. La seule chose que l'on pouvait craindre était qu'une autre faction joue une carte Tribun et vous force à proclamer un de ses membres comme consul à vie. Nous n'avions pas d'armées alliées, aucunes provinces générées par les victoires et aucun ordre historique pour les événements. Un joueur pouvait être renvoyé de Rome pour être gouverneur mais cette fonction était abstraite.

Je voulais me concentrer sur la politique du Sénat (au début nous avons appelé le jeu Sénat) et non pas sur les guerres ou l'expansion de Rome. Il y avait deux rounds de pioche de cartes au début de chaque tour et les cartes concession de l'état étaient placées face visible au Forum et distribuées politiquement durant la phase du sénat. Nous avions moins de carte guerre en jeu mais avec un plus grand nombre de cartes piochées, il était toujours possible d'anéantir l'État assez rapidement.

Ceux qui ont étudiés l'histoire savent que Tite-Live était très peu fiable. Ses travaux ne sont pas vraiment historiques mais plutôt une représentation

des mythes que les Romains utilisaient pour se représenter. Il y avait peu de chance que se déroule une révolte populaire et sa description du peuple se repliant vers le Mont Sacré est pure fiction. Mais mon idée était que cette fiction nous donnait le cadre de la politique du Sénat. Bien sûr que la révolte était fictive mais qui à cette époque pouvait être certains que ça n'arriverait pas ? Je crois que cette possibilité devait peser lourd sur les épaules des Romains. C'est pour cela nous n'avions pas évalué les Guerres Puniques et Macédoniennes. Il était, a priori, impossible de savoir quel conflit surgirait et j'étais plus intéressé par cette atmosphère d'insécurité que par la vérité historique.

Notre groupe de joueurs joua en long et en large à Sénat durant cinq ans, il était généralement le dernier jeu auquel nous jouions durant la soirée. Les joueurs ont gagné la moitié des parties et c'est ce que nous voulions.

Puis un jour, Richard Berthold, notre professeur d'histoire antique de l'université de New Mexico, nous suggéra d'essayer de le vendre, se portant volontaire pour réorganiser les règles. J'ai pensé que cela pouvait être amusant et j'ai laissé des PILES de papiers et de cahiers contenant des tonnes de règles et de notes à ce pauvre homme.

Quelle fut ma surprise lorsque la semaine suivante, Rick disait qu'il avait fini. À ce moment-là, ma femme et moi étions sur le point de déménager à Berkeley en Californie où ma femme avait trouvé un emploi. Rick pensait que nous devions commencer au sommet et il envoya les règles à Avalon Hill. La semaine d'après, nous recevions une réponse par courrier disant qu'Avalon Hill ne regardait JAMAIS les manuscrits qu'ils n'avaient pas sollicités et qu'il était passé directement à la poubelle !

Mais apparemment, en chemin vers la poubelle, les règles ont dû tomber ou un truc du genre et Don Greenwood n'a pas pu s'empêcher de les regarder et il eut un coup de cœur. Rick prépara rapidement un prototype et l'envoya pour une période de test de six à huit semaines. Une semaine après, Don Greenwood nous envoya un contrat.

Les choses commençaient enfin à prendre forme. Les testeurs du Don perdaient partie après partie. Selon mon opinion, ces testeurs ne comprenaient pas vraiment comment travailler ensemble mais il était clair que s'il fallait attendre de savoir jouer habilement pour apprécier le jeu, cela découragerait rapidement de nombreux joueurs. Ce n'était vraiment pas mon affaire mais je peux comprendre qu'une société d'édition puisse considérer que cela annule le contrat. Des règles furent donc ajoutées afin de réduire la complexité du jeu. Le nombre de

cartes piochées fut réduit et des pénalités pour des propositions ratées furent ajoutées.

J'ai ensuite reçu une lettre disant que la phase de test était sur le point de prendre fin car les joueurs commençaient à s'énervier lorsque leurs adversaires ne réussissaient pas à accomplir leur part du marché. On me demanda donc de fournir une solution afin d'éviter « les bagarres ». J'admets que je n'étais pas le gars à qui il fallait demander ça. La simple idée que les testeurs pouvaient s'immerger dans le jeu jusqu'à se battre réchauffait mon petit cœur démoniaque. J'ai suggéré d'engager des ADULTES comme testeurs. Comme vous pouvez l'imaginer, ce n'était pas la réponse qu'ils attendaient et à partir de ce moment, ils m'écartèrent du développement du jeu.

La règle des contrats publics venait de voir le jour (1.04.3). Ce qui en tant que joueur de Diplomatie et Junta me semble détestable. Mais quand vous créez quelque chose et que vous l'abandonnez, cela cesse d'être à vous.

L'autre grand changement fut une suggestion proposée par Rick qui disait que nous pourrions respecter plus les événements historiques ce qui plut à AH. C'est à partir de là que furent introduit les règles modifiant les règles originales. Très tôt, nous avions essayé de permettre aux joueurs de modifier les règles du jeu en votant durant la phase du Sénat mais cela fut retiré car c'était injouable. Mais cela nous laissa quelques idées que nous pourrions utiliser afin de varier le jeu. Rick et Don firent de RES PUBLICA ROMANA une simulation aussi bien historique que politique.

Avalon Hill finit par imprimer le jeu. Cette année là, RES PUBLICA ROMANA gagna l'Origin Award du meilleur jeu de guerre pré-vingtième siècle. L'année suivante, Jeux Descartes acheta la licence et sortit une magnifique version du jeu en français.

Je n'ai joué que trois fois à la version finale du jeu. Le professeur Berthold y a joué une seule fois. J'ai regardé de nombreuses parties et si vous avez déjà joué au jeu en ligne, je vous ai probablement vu jouer.

Sénat était mon jeu lorsqu'il quitta mon garage mais aujourd'hui, de nombreuses personnes l'ont développé. Certaines personnes m'ont demandé pourquoi, étant son créateur, mon nom n'était pas indiqué plus visiblement. C'est parce que d'autres personnes ont plus contribué au développement du jeu que moi durant des années. C'était mon bébé, je l'ai laissé tombé et d'autres l'ont repris.

Robert Haines

VII. INDEX ET GLOSSAIRE

A

Abstention : ne pas voter pour ou contre une proposition (1.09.12, 1.09.14).

Accord Privé : transaction ou marché fait en privé entre les joueurs. On n'est pas obligé de les respecter (1.04.4).

Accord Public : transaction ou marché fait devant les autres joueurs. On est obligé de les respecter (1.04.3).

Accusateur : sénateur consentant nommé par le Censeur pour conduire un procès majeur ou mineur (1.09.411), (contre un Avocat : 2.05.3).

Agitation Sociale : mesure de la satisfaction de la plèbe pour son gouvernement (1.08.1).

Ancien Consul, marqueur : marqueur indiquant qu'un sénateur a eu une charge de Consul ou de Dictateur. Un sénateur ne peut avoir qu'un marqueur de ce type (Gain : 1.09.22, 1.09.33), (Perte : 1.05.3, 1.09.441).

Appel au Peuple : appel fait au peuple par le sénateur accusé (1.09.421).

Armées Provinciales : forces terrestres levées dans les provinces qui ne sont pas des légions (Levée : 2.02.3), (Force : 2.02.32), (Pertes : 2.02.411).

Assassinats : (1.09.7) (Résolution : 1.09.72) (Effets sur le Sénat : 1.09.721) (Carte Assassin : 1.09.7) (N/A Accord Public : 1.04.3)

(Escortes : 1.09.73)

Autres Affaires : affaire pouvant être conduite une fois les provinces vacantes pourvues (1.09.6).

Avocat : sénateur consentant désigné par l'accusé pour le défendre lors d'un procès (2.05) (Réquisitoire : 2.05.3).

B

Bataille Navale : bataille livrée entre escadres uniquement (1.10.12).

Bataille Terrestre : bataille livrée exclusivement entre des légions et/ou des Armées Provinciales, nécessitant parfois un soutien naval (1.10.11).

Butin de Guerre : talents gagnés par l'État lorsqu'une guerre est battue (1.10.4).

C

Carte Fin d'une Ère : carte Événement signifiant que le jeu est terminé à la fin de la phase de forum en cours (1.12.2).

Cartes Faction : carte avec un texte rouge. Ces gardes doivent être gardées secrètes lors de leur pioche. Cela comprend les hommes d'état, les lois, les concessions, les intrigues et certains événements. (Limite de Main : 1.11.2), (Échange : 1.04.5)

Cases Forces Actives : zone du plateau indiquant les légions et escadres actives présentes en Italie.

Cartes Forum : carte avec un texte noir. Ces cartes sont toujours révélées quand elles sont piochées. Ces cartes comprennent les cartes Famille, Guerre et Chef (1.07.3).

Cartes Intrigue : carte Faction avec une capacité spéciale (1.07.35).

Censeur : un ancien Consul qui dirige les procès (1.09.4), conséquences de sa mort (1.09.41)

Chef de Faction : (Implications d'un Assassinat : 1.09.74), (Immunité aux Tentatives de Persuasion : 1.07.4), (Conséquences de la Mort : 1.05.3), (Changement : 1.07.7).

Chefs : commandants ennemis associés aux guerres (1.07.34), (Jet de Vieillesse : 1.07.8).

Chevalier : romain influent qui a décidé de faire du commerce et s'est donc vu interdire une carrière politique, il donne au sénateur qui le contrôle 1 talent de revenu et 1 voix supplémentaire (Revenu Supplémentaire : 1.06.12) (Attirer un Chevalier : 1.07.5) (Tirer parti d'un Chevalier : 1.07.51)

Coalition Gouvernementale : lors des parties en solitaire ou à deux joueurs, groupe de factions dirigeant le Sénat et participant au partage des opimes (4.05.2).

Commandant : sénateur en charge d'une force militaire (Mort du commandant : 1.10.7), (Capture : 1.10.71).

Commandant Victorieux : commandant rentrant victorieux d'une bataille (1.10.4).

Concessions : cartes économiques détenues par un sénateur (1.07.32), (Générer du Revenu : 1.06.12), (Corruption : 1.06.12), (Récupérer : 1.07.8) (Proposition : 1.09.61), (Destruction : 1.07.321), (Jouer : 1.11.1).

Conditions de Défaite : (1.12.3)

Conditions de Victoire : (1.12)

Conséquences de la Mort : (1.05.3)

Consul à Vie : généralement le vainqueur de la partie (Élection : 1.09.821), (Nomination : 1.09.822) (Résolution : 1.09.823).

Consul de Rome : généralement le SPHR et le président de séance (1.09.2).

Consul de Rome Temporaire : SPHR présentant la première paire de Consuls (3.01.6).

Consul Militaire : généralement le commandant militaire principal de Rome (1.09.2) (Priorité de Déploiement : 1.09.641).

Consuls : Consuls de Rome et Consul Militaire (1.09.2).

Contributions : don fait par un sénateur au trésor de l'État (1.06.52).

Crise : lors des parties en solitaire ou à deux joueurs, si Rome fait face à au moins 3 guerres actives, ou à une guerre dont la force est > 15, ou à un Rebelle (4.05.3), (Liste : 4.05.3), (Charges : 4.05.34).

Curie : zone de trois cases sous le Forum où les cartes Concessions détruites et les cartes Famille mortes attendent d'être récupérées et les chefs sans guerre y attendent les jets de vieillissement (1.07.8).

D

Défaite : (1.10.2) (Guerre Provinciale : 2.02.412), (Province en Rébellion : 2.03.92).

Dissolution : dissoudre une légion alliée de vétérans (2.04.2), (Rappel : 2.04.3).

Démission : un sénateur ne peut jamais démissionner de sa charge (1.09.171).

Déploiement : proposition pour envoyer/rappeler un commandant avec des Légions/Escadres afin d'entreprendre une guerre (1.09.64), (Force Minimum : 1.09.643), (Rappel : 1.09.644), (Garnisons : 1.09.646), (Renforts : 1.09.647).

Désastre : résultat d'un jet de bataille non modifié menant à la perte de la moitié des forces romaines (1.10.21).

Dettes : dépenses devant être payées par le trésor de l'État lors de la phase de revenu (1.06.53).

Dictateur : il est toujours le SPHR, nommé/élu lors des périodes cruciales d'urgence militaire (1.09.3), (Priorité de Déploiement : 1.09.641).

Disette, effet : un événement ou une guerre qui augmente de 1 le niveau d'agitation sociale lors de la phase de plèbe. Effet cumulatif. (1.08.12)

E

Échange : (Cartes Faction : 1.04.5), (Talents : 1.04.6).

Égalités, Résolution : sauf mention contraire on départage les égalités avec un jet de 3d6 (1.04.8).

Éloquence : chiffre (ELO) indiquant les compétences politiques et la puissance de vote d'un sénateur (1.07.31).

Entretien : (Légions/Escadres : 1.06.53), (Légions/ Escadres Rebelles : 1.06.2, 1.11.33), (Entretien Provincial Rebelle : 2.03.6)

Escadre : forces navales de Rome ou d'un rebelle (Recrutement : 1.09.63), (Entretien : 1.06.53), (Entretien des Rebelles : 1.06.2).

Escadres Provinciales : forces navales non romaines levées dans les provinces. (Levée : 2.02.3), (Force : 2.02.32), (Pertes : 2.02.411)

Escortes : cartes Intrigue aidant à se défendre contre les Assassinats (1.09.73).

Événements : (1.07.21) (Retrait : 1.07.1)

F

Faction : ensemble de sénateurs contrôlés par un joueur (Élimination : 1.05.4).

Faction Dominante : lors des parties à deux joueurs ou en solitaire, rang actuel de chaque faction au nombre total de voix (4.05.2).

Faillite : situation se produisant quand Rome ne peut pas payer ses dettes (1.06.53).

Fin du Jeu : (1.12.1)

Force : marqueur Légion ou Escadre (1.09.63).

Force de Base de la Province : force intrinsèque terrestre et/ou navale imprimée sur une province. Cette force de base ne comprend pas les garnisons, ni les forces provinciales (1.09.646).

Force Adéquate : lors des parties en solitaire ou à deux joueurs, c'est le nombre de légions ou d'escadres égal à la force de la guerre opposée (4.05.31).

Forum : les 12 emplacements du plateau représentant la carte de la Méditerranée. On y pose les cartes événements, concessions, et sénateurs non alignés.

G

Garnison : légions assignées à une province sous le commandement d'un gouverneur (1.09.646).

Gouverneurs Rebelles : (2.03.2) (Partisans : 2.03.21), (Gestion de la Province : 2.03.4), (Revenu : 2.03.5), (Entretien : 2.03.6), (Allégeance des Légions : 2.03.22), (Allégeance de la Flotte : 2.03.23), (Marcher sur Rome : 2.03.7), (Rester en Province : 2.03.8).

Gracques : paires d'hommes d'état (frères) qui peuvent être en jeu en même temps. (Résolution de la Mort : 1.05.22).

Guerre : (1.07.33), (Inactive : 1.07.331), (Apparentée : 1.07.332), (Non Entreprise : 1.10.9), (Imminente : 1.07.3321), (Conséquences : 1.07.334), (Résolution : 1.10.1).

Guerre Civile : quand au moins un sénateur se rebelle contre l'État (Déclaration : 1.11.3), (Entretien : 1.11.33) (Résolution : 1.11.37), (Condition de Victoire : 1.12.4), (Gouverneurs Rebelles : 2.03).

Guerre Dangereuse : lors des parties en solitaire ou à deux joueurs, c'est une guerre (active ou non) ayant des guerres apparentées attendant d'être piochées (4.05.32).

Guerre Imminente : guerre apparentée inactive attendant de devenir une guerre active (1.07.3321).

Guerre Inactive : guerre qui ne coûte pas d'argent à l'État et qui ne compte pas dans les conditions de défaite pour Rome (1.07.331).

Guerre Non Entreprise : guerre active qui n'est pas combattue lors du tour en cours et qui augmente le niveau d'agitation sociale (1.10.9).

Guerre Active : guerre qui attaque Rome actuellement (1.07.33).

Guerres Apparentées : guerre qui lorsqu'elles sont actives ensemble doublent, triplent, ou quadruplent leur force (1.07.332), (Guerres Imminentes : 1.07.3321).

Guerres Provinciales : règles avancées permettant l'attaque de province par les guerres (2.02).

Gouverneur : sénateur assigné au contrôle/ protection d'une province. (Butins de la Province : 1.06.13), (Retour : 1.06.6), (Élection : 1.09.5), (Guerre Provinciale : 2.02.4) (Rebelle : 2.03.2).

H

Hommes d'État : sénateur qui est aussi une carte Faction. (1.07.312), (Jouer : 1.11.1), (Échanger : 1.04.5).

I

Impôts de l'État : fonds générés ou perdus par chaque province et appliqués au trésor de l'état (1.06.51).

Impôts Locaux : impôts ne pouvant être utilisés que pour lever des armées/escadres provinciales (2.02.2).

Influence : chiffre indiquant le prestige actuel d'un sénateur. Elle ne peut jamais être négative (1.07.31).

Initiative : séquence de quatre étapes pendant la phase de forum exécutée par chaque joueur, un par un (1.07.2), (Enchères pour les Initiatives : 1.07.22).

Interception Navale : lorsque Rome tente d'intercepter une flotte rebelle (2.03.72).

J

Joueur : lors des parties en solitaire ou à deux joueurs, le joueur est une personne réelle, au contraire des factions neutres (4.01.01).

Joueur Dominant : lors des parties à deux joueurs, le joueur dominant est le joueur prenant les décisions (4.02.1).

L

Légit : mandataire officiel permettant à un gouverneur de gérer une province à distance quand la Loi Vatinienne est active (1.13.1).

Légion : forces terrestres de Rome (Recrutement : 1.09.63), (Entretien : 1.06.52), (Entretien des Rebelles : 1.06.1)

Loi Agraire : proposition pour diminuer le niveau d'agitation sociale et accorder de la popularité à un coût payé par le Trésor de l'État (1.09.62), (Abrogation : 1.09.621), (Effet d'un Assassinat : 1.09.623).

Lois : type de cartes Faction qui lorsqu'elles sont jouées changent les règles du jeu (1.07.36), (Règle Avancée Adoption des Lois : 2.06).

Loyauté : chiffre (LOY) mesurant le degré d'allégeance d'un sénateur dans sa situation actuelle (1.07.31), (Effets d'une Tentative de Persuasion : 1.07.411), (Loyauté d'un Homme d'État : 1.07.312)

M

Maître de Cavalerie : officier en second du Dictateur (1.09.34).

Mauvais Présages : événement qui retire 1 à la plupart des jets de dés (Pontifex : 2.01.7)

Mettre de l'Ordre à Rome : processus en trois étapes pour retirer les cartes de la Curie (1.07.8).

Mod : modificateur au jet de dé

Motions Mineures : propositions gratuites ne servant qu'à améliorer l'ambiance autour de la table (1.09.83).

SPHR (Sénateur de Plus Haut Rang) : premier magistrat de la liste suivante présent à Rome : Dictateur, Consul de Rome, Consul Militaire, Censeur, Maître de Cavalerie, Pontifex Maximus, puis le sénateur à Rome ayant le plus d'influence (1.09.11).

N

Neutre : faction fictive lors des parties en solitaire ou à deux joueurs (4.01.2).

Présentation : type de proposition (1.09.13), (Ne Peut pas Être Refusé : 1.09.172)

O

Opimes, répartition : lors des parties en solitaire ou à deux joueurs, distribution des charges, concessions et lois agraires parmi la coalition gouvernementale (4.05.4).

Ordre du Tour, Résolution : sauf mention contraire l'ordre du tour se fait en commençant par le SPHR, puis dans le sens horaire (1.04.8).

Organiser des Jeux du Cirque : quand un sénateur donne de l'argent à la réserve afin de diminuer le niveau d'agitation sociale (1.07.6).

P

Paquet Forum : le paquet construit où les joueurs piochent les cartes (3.01.4, 3.02.2, 3.03.2).

Partisan de la Rébellion : rebelle qui soutient le premier rebelle et doit faire partie de la même faction (1.11.32).

Pas de Recrutement : événement indiquant que les légions ou les escadres ne peuvent pas être achetées par le Sénat à ce tour.

Pertes : (Terrestres : 1.10.61), (Navales : 1.10.62), (Mort du commandant : 1.10.7)

Phase de Combat : (1.10)

Phase de Faction Initiale : moment où les joueurs peuvent jouer leurs cartes Faction avant le début du jeu (3.01.9).

Phase de Forum : (1.07)

Phase de Guerre Civile : (1.11)

Phase de Mortalité : (1.05).

Phase de Plèbe : (1.08)

Phase de Revenu : (1.06)

Phase de Sénat : (1.09)

Pions Mortalité : pions avec un crâne et des chiffres (1 à 30) correspondant à des IN de sénateurs. On les pioche d'un récipient (ou d'un sac) opaque lors d'un test de mortalité (1.05.21).

Plans Militaires : lors d'une partie à deux joueurs ou en solitaire, c'est la 2^{ème} des 3 étapes lors de la phase de sénat pendant laquelle se décide le plan d'action militaire (4.05.3).

Pontifex Maximus : plus haute charge religieuse de Rome (2.01), (Élection : 2.01.2), (Pontificat : 2.01.3), (Influence Militaire : 2.01.4), (Pouvoir de Veto : 2.01.5), (Deniers du Culte : 2.01.6), (Mauvais Présages : 2.01.7), (Révocation : 2.01.8).

Pontificat : charge mineure accordée aux sénateurs par le Pontifex Maximus (2.01.3).

Popularité : chiffre indiquant combien est apprécié le sénateur à Rome. Elle va de 9 à -9 (1.07.31).

Premier Rebelle : chef des forces rebelles lors d'une guerre civile, (Déclaration : 1.11.3).

Président de Séance : sénateur (généralement le SPHR) en charge du Sénat (1.09.12), (Démission : 1.09.144)

Prisonnier : (1.10.71)

Procès Majeur : procès dont le verdict de culpabilité est la mort (1.09.413, 1.09.442).

Procès Mineur : procès dont le verdict de culpabilité est la perte d'influence, de popularité, de concessions et du marqueur Ancien Consul (1.09.412, 1.09.441).

Proconsul : commandant d'un tour antérieur resté à la tête de son armée suite à un résultat non victorieux. Ce n'est pas un Consul (1.10.8).

Proposition : motion nécessitant un vote. Les propositions sont généralement faites par le président de séance ou les tribuns. Une présentation est un type de proposition (1.09.13), (Adoption : 1.09.143), (Timing : 1.09.16), (Interdictions : 1.09.17).

Province : zone terrestre dirigée par un gouverneur romain (Amélioration : 1.06.4), (Vacante : 1.09.54).

Provinces Frontalières : provinces avec des noms soulignés pouvant être attaquées par les événements Incursions Barbares (1.09.6461).

R

Rebelle : sénateur impliqué dans une guerre civile du côté opposé au Sénat (Entretien des Forces : 1.06.2, 1.11.33), (Déclaration : 1.11.3), (Partisan de la Rébellion : 1.11.32), (Revenu : 1.11.34), (Condition de Victoire : 1.12.4), (Gouverneur : 2.03.2).

Recrutement : proposition pour lever des légions et/ou des escadres au coût de 10T par légion/escadre (1.09.631), (Gains des Concessions : 1.09.63).

Recrutement Inefficace : événement indiquant que les Légions ou Escadres coûtent deux fois plus cher à acheter pour le Sénat à ce tour.

Relève Sénatoriale : amener le nombre de sénateurs alignés à Rome jusqu'à 8 (1.09.81).

Réquisitoire : comparaison des valeurs d'éloquence entre un accusateur et un avocat lors d'un procès (2.05.3).

Réserve : stock de pions et marqueurs inutilisés.

Réserve des Forces : case du plateau où sont placées les légions et escadres non levées.

Retraite : résultat d'un jet de bataille non modifié qui mène à la perte d'un quart des forces romaines (1.10.31).

Revenu de l'État : le trésor de l'état gagne 100T à chaque tour (1.06.5).

Révolte : guerre qui ne génère pas de butin de guerre quand elle est battue (1.07.333).

S

Scénario Haute République : scénario utilisant le paquet blanc (Mise en place : 3.01).

Scénario Étendu : scénario utilisant les différents paquets dans un ordre déterminé (blanc > gris > rouge) (3.04.1).

Scénario Basse République : scénario utilisant le paquet rouge (Mise en place : 3.03).

Scénario Histoire Alternative : scénario utilisant tous les paquets mélangés ensemble. (3.05.1)

Scénario Moyenne République : scénario utilisant le paquet gris (Mise en place : 3.02).

Sénateur : éminent politicien représenté par une carte Famille avec un texte noir ou une carte Homme d'État avec un texte rouge (1.07.31), (Famille : 1.07.311), (Hommes d'État : 1.07.312) (Retour : 1.07.8).

Sénateur Aligné : sénateur contrôlé par un joueur. Tous les sénateurs qui ne sont pas dans le paquet, la pile de défausse, la Curie ou le Forum.

Sénateur Famille : sénateur avec un texte noir (1.07.311) (Retour : 1.07.8).

Séquence de Jeu : (1.03)

Soutien Naval : nombre minimum d'escadres requis devant être présentes pour entreprendre une bataille terrestre (1.10.11).

T

T : abréviation pour talent. (50T = 50 talents).

Talent : unité de la monnaie romaine (Transfert : 1.04.6).

Tentative de Persuasion : tentative d'un sénateur d'en convaincre un autre de rejoindre sa faction (1.07.4), (Résolution : 1.07.41).

Mortalité, test : pioche de pion(s) Mortalité. Le sénateur correspondant (Famille ou Homme d'État) dont l'IN correspond au pion pioché décède (1.05.21, 1.05.3).

Trésor de la Faction : talents gardés cachés dans l'urne Trésor de la Faction (1.06.31).

Trésor de l'État : les fonds actuels du gouvernement.

Trésor Personnel : talents appartenant à un sénateur (1.06.1).

Tribun : carte ou capacité qui permet à un sénateur de mettre au vote une proposition sans être président de séance ou d'annuler une proposition en cours de vote (1.09.15), (Procès : 1.09.422).

U

Usure : résultat de bataille indécis (1.10.3).

V

Valeur Militaire : chiffre (MIL) représentant la capacité d'un sénateur en tant que commandant des forces militaires (1.0731).

Victoire : (1.10.4), (Guerres Provinciales : 2.02.414), (Provinces rebelles : 2.03.92).

Victoire Navale : marqueur que l'on pose sur une guerre pour indiquer que la bataille navale a déjà été gagnée (1.10.12).

Vétéran : légion ayant 2 en force de combat créée par une victoire (1.10.5), (Allégeance : 1.10.51, 1.11.36).

Veto : annulation d'une proposition (Tribun : 1.09.152), (Pontifex : 2.01.5).

Voix, décompte : total des voix (éloquence + chevaliers) contrôlées par une faction. À ajuster lorsque le total change (1.04.7).

TABLEAU LATIN/FRANÇAIS DES PROVINCES ROMAINES

LATIN	FRANÇAIS
Britannia	Bretagne
Germania	Germanie
Gallia transalpina	Gaule Transalpine
Roma	Rome
Hispania ulterior	Espagne Ulérieure
Hispania citerior	Espagne Citérieure
Illyricium	Illyrie
Corsica et sardinia	Corse et Sardaigne
Sicilia	Sicile
Africa	Afrique
Gallia cisalpina	Gaule Cisalpine
Gallia narbonensis	Gaule Narbonnaise
Aegyptus	Égypte
Macedonia	Macédoine
Creta et cyrenaica	Crète et Cyrénaïque
Asia	Asie
Syria	Syrie
Cilicia et cyprus	Cilicie et Chypre
Pontus	Pont
Bithynia	Bithynie

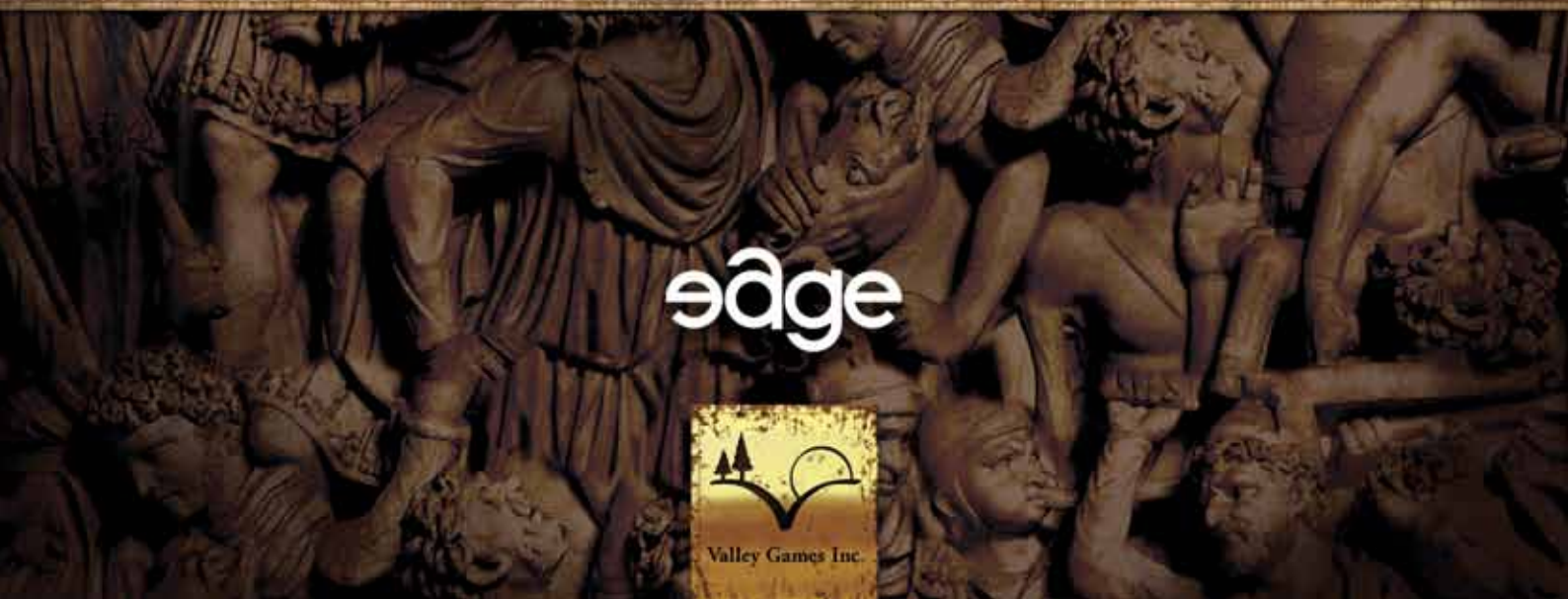
CRÉDITS

Recherche historique et création Robert Haines
Recherche historique Richard M. Berthold
Développeur (2nde édition) John Rodriguez
Développement original Don Greenwood
Illustration de la boîte Kurt Miller, Patrick Turner
Illustration du plateau Kurt Miller, Mark Poole, Patrick Turner
Illustration des cartes Mark Poole
Maquette et design Patrick Turner, Rik Falch
Mise à jour des règles Brian C. Mola
Impression Panda Game Manufacturing, Inc.
Traduction Frédéric Bizet
Relecture Yann Wenz, Marc Taillefer.

Valley Games aimerait remercier Chris Farrell, Roberto Ullfig, Hughes Lamy, Sean Larsen et Lou Jerkich pour leur contribution important à la communauté du jeu au fil des années. Merci aussi à la liste de diffusion de Republic of Rome (RepublicofRomelist@yahoo.com) pour leur contribution et apport.

Res Publica Romana est © 2010 Valley Games. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Valley Games et le logo de Valley Games sont des marques déposées de Valley Games Inc. Édition française par Edge, marque déposée d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Conservez ces informations dans vos archives. Ne convient pas à un enfant de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Fabriqué en Chine. CECI N'EST PAS UN JOUET. NON CONÇU POUR DES PERSONNES DE 14 ANS OU MOINS.

PLUS DE PLAISIRS SUR
WWW.EDGEENT.COM



edge

