

UN SCENARIO POUR
IMPERIUM ROMANUM II

Delenda est Carthago

La lutte pour l'hégémonie méditerranéenne

Afin de permettre aux lecteurs de CB de découvrir le passionnant contexte historique dans lequel s'inscrit la bataille de Raphia, nous avons créé ce scénario assez difficile et particulièrement chaotique.

Deux conflits parallèles et apparemment sans aucun rapport entre eux s'y déroulent. Interféreront-ils? Il est permis de le penser, et ce d'autant qu'un grand nombre de puissances moyennes et mineures risquent de brouiller les cartes (!).

Pour gagner, les joueurs devront apprendre à maîtriser leurs nerfs et à gérer le tumulte...

La bataille de Raphia présentée dans CB 59 n'est qu'une péripétie en regard des convulsions profondes qui agitent le monde antique méditerranéen, où tant de civilisations naissent, s'affrontent, et disparaissent. Depuis 3500 av. J.-C., tour à tour les Égyptiens, les Hittites, les Grecs, les Phéniciens, les Étrusques, les Macédoniens, ont dominé la scène. Et entre ces empires, prennent place des périodes de luttes inexpiables. La fin du III^e siècle av. J.-C. en est une. De Raphia (-217) à Zama (-202), elle voit l'irrépressible élan de la république romaine balayer les ambitions de l'oligarchie carthaginoise, et simultanément, malgré le rayonnement culturel sans précédent de l'hellénisme, la « balkanisation » et l'affaiblissement de l'Orient d'Alexandre le Grand.

Simuler des tel événements, même à l'aide d'un des meilleurs jeux disponibles sur l'Antiquité, Imperium Romanum II⁽¹⁾, est une gageure. A partir des sources anciennes et modernes, nous avons pourtant tenté de restituer l'environnement militaire et politique de ce conflit. L'échelle du jeu et ses mécanismes, essentiellement conçus pour les guerres civiles de la Rome impériale, nous ont obligé, pour des raisons matérielles (manque de pions et de couleurs) à négliger quelques aspects historiques, tel que le poids de la trahison de Massinissa, le roi numide, dans la chute de Carthage. Quant aux forces en présence, scrupuleusement conformes aux évaluations historiques couramment admises, il ne faut pas y chercher une cohérence de détail (la phalange étant traitée comme la légion) mais le reflet d'un potentiel militaire global pour chaque puissance. Dans l'ensemble, avec les règles spéciales indispensables, ce scénario est d'une grande richesse, et nous espérons que vous prendrez autant de plaisir que nous à le jouer.

Début : janvier -218

Fin historique : décembre -201

Période : 0

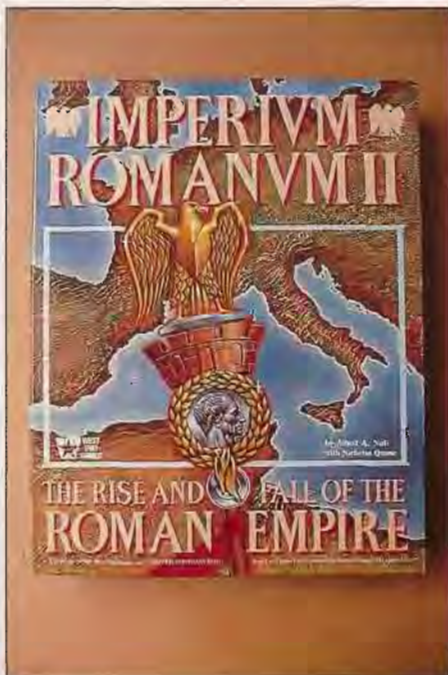
Joueurs : maximum : 5
minimum : 2
optimum : 4

Vous constaterez que certains ordres de bataille font référence à des pions qui n'existent pas dans la boîte d'I.R. Vous trouverez ces 17 pions originaux sur le poster central.

Commentorium auctoris⁽²⁾

A peu d'époques autant qu'en cette fin de III^e siècle avant J.-C., l'histoire du monde méditerranéen n'a semblé hésiter entre plusieurs destins. Un rapide regard sur la carte permet de distinguer quatre États quasiment équivalents en richesse et puissance, bien que fort différents. Dans la partie sud-ouest règne Carthage, la métropole punique. Rome domine le nord-ouest du bassin méditerranéen dont l'est se partage entre le royaume séleucide, appuyé sur la Syrie, et le royaume lagide, appuyé sur l'Égypte. Un cinquième larron vient même jouer dans la cour des grands en la personne de Philippe V, roi de Macédoine, dont l'étroitesse des possessions est compensée par une grande cohérence interne et une agressivité non moins importante à l'égard de ses voisins.

Faites vos jeux! Tout le monde semble avoir sa chance!



Un regard plus attentif, qui n'oublierait pas de jeter un coup d'œil en arrière, nous apprendrait autre chose. Les deux États orientaux, secoués de

dissensions internes, sont militairement sur le déclin. La Macédoine a trop d'ennemis héréditaires parmi les Grecs pour élargir durablement sa sphère d'influence. Carthage, au sortir d'une défaite humiliante quarante ans plus tôt, privée de la Sicile, de la Corse et de la Sardaigne, ne doit sa force qu'à la volonté revancharde de la caste militaire incarnée par un seul homme, Hannibal, au talent stratégique, mais surtout tactique, indiscutable. Seule Rome est en phase de croissance ininterrompue depuis deux siècles. Sa stabilité politique, sa force militaire, ses ressources humaines et sa ténacité déjà légendaire, jouent à plein en sa faveur. Les jeux sont-ils donc faits?

PUISSANCES MAJEURES

Carthage

Chefs : Hannibal, Hasdrubal

Type : civilisé non romain

Trésor : 35 **Moral :** 90 **Revenus :** 29

Remplacements : 3

Villes : Hispalis (2/2), Gades, Malaca (2/2), Corduba, Carthago Nova (3/2), Saguntum (2/2), Tarraco (2/1), Tingis, Icosium (2630W), Hippo, Cirta (3130W), Thevestis, Utica (2/2), Carthago (4/10), Hadrumetum (3729W), Sabrata (4132W), Thabactis (4332W), Melita, Ebusus (W2725).

Placement : Africains et mercenaires (vert, CER A), Ibères et Lusitaniens (violet, CER A).

En Afrique : (vert) 0-16#A, 1 x 20-10, 2 x E-10; (violet) 2 x 16-10, 1 x (4)-12, 1 x 6-16

En Hispanie au sud de l'Iberus : (vert) Hasdrubal +1-16#4, 2 x 20-10, 1 x 16-10, 1 x (6)-16, 2 x 6-16, 1 x 18-30, 2 x E-10; (violet) 1 x (4)-12, 1 x 6-16, 1 chariot.

2324W : (vert) Hannon +1-16#3, 1 x 16-10; (violet) 1 x 16-10, 1 x 6-16, 1 chariot.

Au nord de l'Iberus : (vert) Hannibal +2-16#1, 5 x 20-10, 3 x 16-10, 3 x 4-12, 1 x (4)-12, 6 x 6-16, 4 x (6)-16, 4 x E-10; (violet) 4 x 20-10, 2 x 16-10, 1 x 4-12, 3 x (4)-12, 4 x 6-16, 1 chariot.

Note : Carthage mobilise suivant la règle 26 (Civilized recruitment).

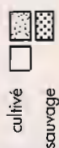
Rome

Type : faction romaine

Trésor : 10 **Moral :** 100 **Revenus :** 26

Statut des provinces

routes routes
sans routes



Villes : Aleria, Caralis, Messana (2/2), Lilybaeum (2/2), Brundisium, Tarentum (2/2), Rhegium, Neapolis (2/1), Capua (3821W), Roma (4/10), Ancona, Spoletium (3519W), Pisae, Ravenna, Placentia, Genua, Cremona (3217W), Lissus, Dyrrachium.

Placement : Romains et Latins (bleu, CER A), Alliés italiens (rouge, CER A).

Sicile : (bleu) Consul (T. Serpronius) +1-16#2, 3 x 20-10, 1 x 6-16, 3 x 18-30; (rouge) 3 x 16-10, 3 x 4-12, 2 x 6-16, 1 chariot.

Sicil 18W : (bleu) Consul (P. Cornelius) +1-16#3, 3 x 20-10, 3 x 16-10, 1 x 6-16, 1 x 18-30; (rouge) 3 x 4-12, 2 x 6-16, 1 chariot.

Cisalpine : (bleu) 0-16#A, 2 x 20-10, 2 x 16-10, 1 x 6-16; (rouge) 2 x 16-10, 2 x 4-12, 2 x 6-16

Note : Rome mobilise suivant une règle spéciale. A partir de janvier -216, Scipion (+2-16) peut être placé dans n'importe quelle ville d'Espagne contrôlée par Rome.

Royaume séleucide

Roi : Antiochos III

Type : civilisé non romain

Trésor : 15 **Moral :** 80 **Revenus :** 34

Remplacements : 2

Villes : Hecatompylus (2/1), Ecbatana (2/1), Charax, Susa, Apamea, Istakhr (3109E), Seleucia, Ctesiphon, Babilon, Ninus, Singara, Edessa, Nisibis, Antiochus (4/4), Laodicea (2/2), Samosata (2/1), Sidon (2/2), Damascus (2/1), Palmyra (2/1), Tarsus (2/2), Ancyra, Tyana, Mazaca.

Placement : dans les villes du royaume, au libre choix du joueur.

Orange (CER B) : Antiochos III +1-16#2, +0-16#3, 2 x 20-9, 3 x 16-9, 10 x 4-12, 10 x (4)-12, 5 x 6-16, 2 x (6)-16, 1 x 18-30, 10 x E-10, 1 chariot.

Gris (CER B) : 2 x 16-9, 3 x 4-12, 2 x (4)-12, 5 x 6-16, 2 x (6)-16.

Note : le royaume séleucide mobilise suivant la règle 26 (Civilized recruitment).

Royaume lagide

Roi : Ptolémée IV Philopator

Type : civilisé non romain

Trésor : 29 **Moral :** 90 **Revenus :** 27

Remplacements : 2

Villes : Arsinoe, Cyrene, Alexandria (6/5), Memphis (2/1), Pelusium (2/2), Gaza, Joppa (6921W), Hierosolyma (2/2), Raphia (6923W, 0/0), Thebae (1332E, 2/2), Bernice (2/1), Salamis, Pappus, Phaselis (6020W), Xanthus, Seleucia (6418W), Lysimachia (5217W, 2/2, port).

Placement : dans les villes du royaume, au libre choix du joueur.

Beige (CER B) : Ptolémée IV 0-16#B, +1-16#2, 2 x 20-9, 2 x 16-9, 8 x 4-12, 8 x (4)-12, 6 x 6-16, 7 x E-10, 1 chariot.

Noir (CER B) : 5 x 16-9, 5 x 4-12, 2 x 6-16, 2 x (6)-16, 3 x 18-30.

Note : le royaume lagide mobilise suivant la règle 26 (Civilized recruitment).

PUISSANCES MINEURES ACTIVES

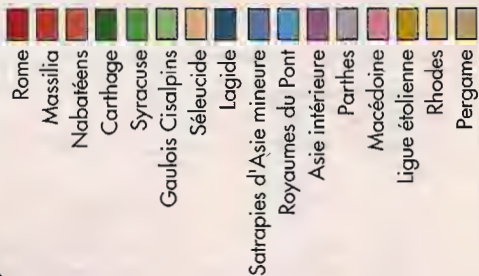
Massilia

Type : civilisé non romain, client de Rome

Moral : 80 **Remplacements :** 0,5

Villes : Massilia, Emporium, Nicae.

Liste des puissances



Période 0

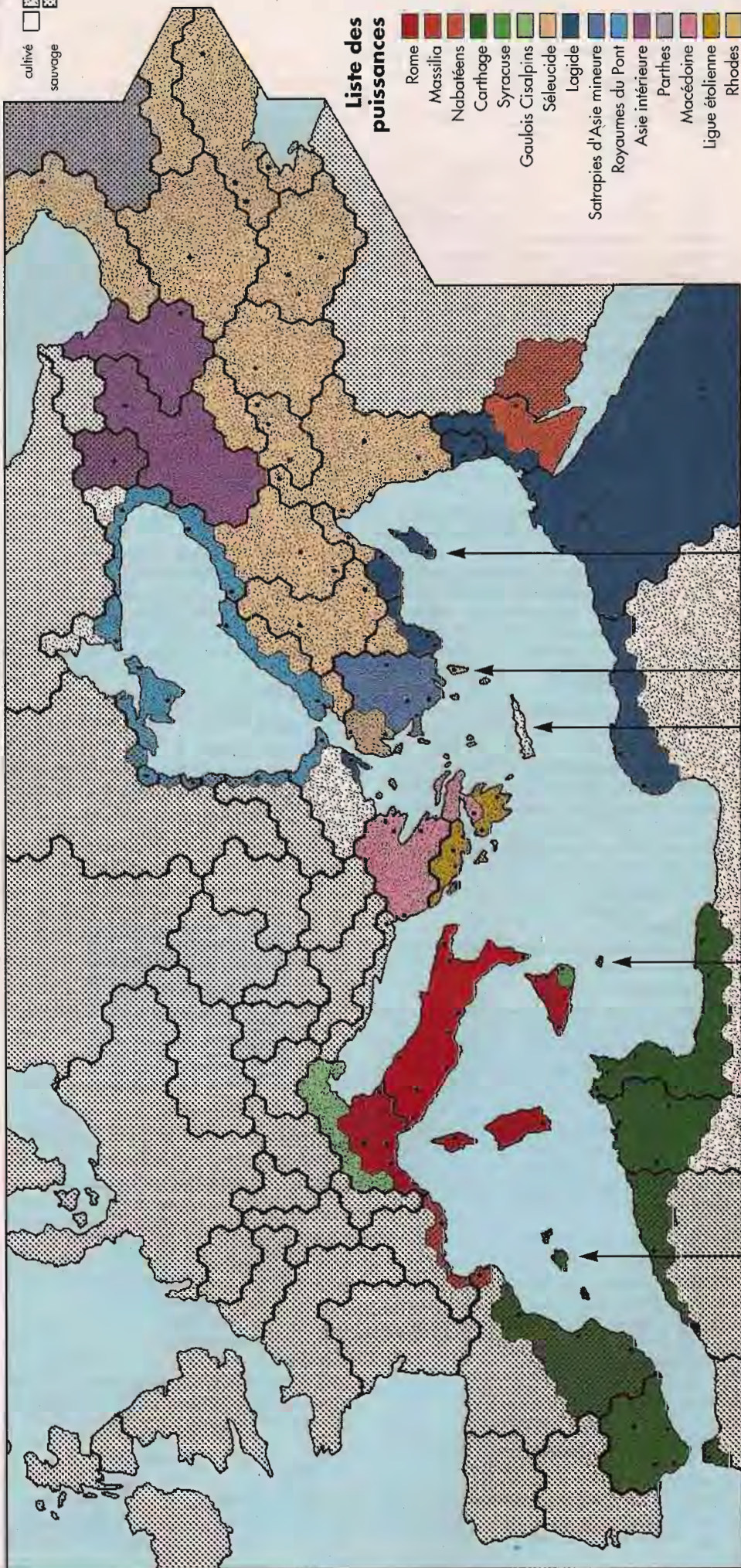
Chypre

Rhodes

Crète

Mélita

Baléares



Placement : beige (CER B)
 2522W: 1 x 4-12, 1 x 18-30.
 2821W: 1 x 16-9, 1 x 4-12, 1 x 18-30

Satrapies d'Asie mineure

Chef : Achaïos
Type : civilisé non romain, client du Lagide
Moral : 70 **Remplacements :** 0,5
Villes : Smyrna, Sardis, Ephesus, Apamea
Placement : marron (CER B)
 5619W: Achaïos 0-16#A, 1 x 16-9, 3 x 4-12, 1 x (6)-16

PUISSANCES MINEURES INACTIVES

Syracuse

Type : civilisé non romain, client de Carthage
Moral : 75 **Remplacements :** 0,5
Villes : Syracusae (4/3)
Placement : vert (CER B)
 4226W: 3 x 4-12, 2 x (4)-12, 1 x 18-30.
Note : Syracuse est activée dès que le moral de Carthage est supérieur de 50 points à celui de Rome à la fin d'un tour, ou dès qu'une unité carthaginoise débarque en Sicile. Défendue par Archimède (eurêka!), Syracuse voit sa défense triplée contre les Romains.

Gaulois cisalpins

Type : barbare, client de Carthage
Moral : 60 **Remplacements :** 0
Villes : -
Placement : marron (CER C)
 Au nord du Pô: 5 x 20-8, 2 x 4-12, 1 x 6-16.
Note : Carthage peut activer 1 x 20-8 et (1 x 4-12 ou 1 x 6-16) par tour en dépensant 5 talents, s'il n'y a plus de légions romaines en Cisalpine.

Macédoine

Roi : Philippe V
Type : civilisé non romain, client de Carthage
Trésor : 16 **Moral :** 80 **Revenus :** 8
Remplacements : 2
Villes : Thessalonica (3/3), Larissa (4919W), Philippi, Corinthus (3/4).
Placement : marron (CER B)
 En Macédoine: Philippe V +1-16#1, 2 x 20-9, 2 x 16-9, 4 x 4-12, 2 x 6-16, 1 x 36-30, 1 chariot.
 5022W: 1 x 16-9, 1 x 4-12, 1 x 18-30.
Note : la Macédoine est activée quand Carthage a 50 points de moral de plus que Rome à la fin d'un tour. Si la Macédoine est une puissance majeure, elle mobilise suivant la règle 26 (Civilized recruitment).

Ligue étolienne

Type : civilisé non romain, client de Rome
Moral : 80 **Remplacements :** 1
Villes : Corcyra, Actium, Patras, Sparte (5123W, 0/1), Ambracia (4821W).
Placement : beige (CER B)
 4721W: 0-16#A, 1 x 20-9.
Jaune (CER B)
 4721W: 2 x 4-12, 1 x 6-16.
 4922W: 1 x 4-12.
 5121W: 1 x 4-12.
 4419W: 1 x 4-12.
Note : la Ligue étolienne est activée au même tour que la Macédoine. Sparte n'est pas un port.

Rhodes

Type : civilisé non romain, client de Rome
Moral : 90 **Remplacements :** 0,5
Villes : Rhodus (2/2)
Placement : jaune (CER B)
 5821W: 4 x (4)-12, 2 x 18-30.
Note : Rhodes est activée au même tour que la Macédoine.

Pergame

Type : civilisé non romain, client de Rome
Moral : 80 **Remplacements :** 0,5
Villes : Cyzicus, Pergamum.
Placement : beige (CER B)
 5418W: 1 x 16-9.
Jaune (CER B)
 5418W: 2 x 4-12, 1 x 6-16.
Note : Pergame est activée au même tour que la Macédoine.

Royaumes du Pont

Type : civilisé non romain, client du Lagide
Moral : 50 **Remplacements :** 0,5
Villes : Tomi, Tyras, Olbia, Chersonese (5608W), Panticapae, Phanagoria, Phasis, Trapezus, Amasia, Sinope, Nicomédia, Byzantium.
Placement : dans les villes ci-dessus, au libre choix du joueur.
Beige (CER B)
 1 x 20-9, 1 x 16-9, 1 x 18-30.
Jaune (CER B)
 2 x 4-12, 2 x 6-16.
Note : les royaumes du Pont sont activés dès qu'une flotte non lagide pénètre en Pontus Euxinus.

Asie intérieure

Type : civilisé non romain, client du Lagide
Moral : 50 **Remplacements :** 0,5
Villes : Harmozica, Artaxata, Phraaspa.
Placement : dans les provinces correspondant à ces villes, au libre choix du joueur.
Beige (CER B)
 1 x 20-9, 1 x 16-9, 2 x 4-12, 2 x (4)-12, 2 x 6-16, 2 x (6)-16

Nabatéens

Type : civilisé non romain, client de Rome
Moral : 50 **Remplacements :** 0,5
Villes : Petra
Placement : marron (CER B)
 1224E: 1 x 4-12, 2 x (6)-16
Note : les Nabatéens sont activés dès qu'une force passe à deux hex. de Petra.

Parthes

Type : barbare, client du Lagide
Moral : 75 **Remplacements :** 0,5
Province : Sagartia **Villes :** -
Placement : jaune (CER B)
 2 x (4)-12, 2 x 6-16, 4 x (6)-16.
Note : les Parthes sont activés dès que toutes les satrapies orientales du royaume séleucide ont fait sécession (Cf. règle spéciale 50).

Le jeu

Ce scénario peut être joué de plusieurs façons :
 1- **Rome contre Carthage** (2 joueurs). Puissances majeures : Rome et Carthage. Puissances

mineures actives : Massilia, Syracuse; inactives : Gaulois cisalpins, Macédoine, Ligue étolienne, Rhodes, Pergame. Les autres provinces sont inaccessibles.

2- **Séleucide contre Lagide** (2 joueurs). Puissances majeures : royaume séleucide, royaume lagide. Puissances mineures actives : satrapies d'Asie mineure; inactives : royaumes du Pont, Asie intérieure, Nabatéens, Parthes. Les autres provinces sont inaccessibles.

3- **Désistements de dernière minute** (2 joueurs). Puissances majeures : Rome et Lagide contre Carthage et Séleucide. L'ensemble des puissances mineures sont en jeu (prévoir du café!).

4- **Le retour d'Alexandre** (3 joueurs). La Macédoine devient puissance majeure dans les parties 1 et 2. Ajouter la Ligue, Rhodes et Pergame en puissances mineures actives clientes du Lagide dans la partie 2.

5- **La lutte pour l'hégémonie méditerranéenne** (4 joueurs). Puissances majeures : Rome, Carthage, Séleucide, Lagide. Puissances mineures : celles indiquées ci-dessus.

6- **Le retour du fils d'Alexandre** (5 joueurs). La Macédoine devient puissance majeure dans la partie 5.

Règles spéciales

La période 0 commençant 130 ans avant le premier scénario de la période 1 (fourni dans la boîte), il a bien fallu procéder à quelques ajustements de règles (désignées par leur numéro dans le livret en anglais). Afin de rendre le jeu plus vivant, nous avons également intégré certaines règles optionnelles.

5. La Macédoine peut être une puissance mineure ou majeure suivant le scénario joué.
 5.5. Pénurie de pions. Il n'y avait pas d'archers montés en Occident. Traiter donc les (6)-16 romains et carthaginois comme des 6-16.

5.5.bis. Les éléphants ont une valeur d'empilement de 4. Arme de choc extrêmement sensible, ils semaient souvent la panique dans leur propre camp. Avant tout combat auquel ils participent, lancer un dé et consulter le résultat sur le table d'efficacité des éléphants. Appliquer immédiatement toute perte de pas pour le ratio du combat en cours. Les pions éléphant n'ont pas de valeur propre, leur force est fonction du nombre d'incrément (utilisez des marqueurs ou notez la force de chaque pion éléphant). Exemple : un pion 4 x E-10 représente 40 éléphants et vaut 4 points de force.

TABLE D'EFFICACITÉ DES ÉLÉPHANTS

Dé	Combat	Éléphant
1	-1	-1
2	-1	-
3	-	-1
4	-	-
5	+1	-1
6	+1	-

Lancer le dé avant chaque combat où sont engagés des éléphants, en attaque et en défense.

Explication des résultats :

- = aucun effet

Dé de combat : +1/-1 au dé

Éléphants : -1 = perte de pas sur le pion éléphant

Appliquer immédiatement.

6.1. Les provinces dépourvues de ville ont une valeur de taxation de 0.

7. Rome pouvait compter sur des masses humaines considérables pour constituer ses légions (plus de 30 furent levées entre 218 et 202). Hannibal, par contre, eut bien du mal à recruter dans la péninsule. Pour simuler ce déséquilibre, Rome peut acheter 2 unités pour chaque unité d'infanterie mobilisable en Italie. Une unité supplémentaire non achetée durant la phase de mobilisation ne peut pas être accumulée pour les tours suivants. Seules des unités identiques peuvent ainsi être levées. S'il ne reste plus qu'une unité d'un certain type en réserve, l'avantage est perdu, non transférable sur des unités d'un autre type, et non reportable aux tours suivants. Deux unités levées conjointement comptent pour une dans la règle (7.44).

Exemple : en janvier 218, le joueur Romain perçoit 26 talents, plus 10 talents de trésor. Une unité 16-10 coûte $9 \times 2 = 18$ talents. Il raye donc UN 16-10 de sa table de mobilisation, et lève DEUX 16-10 en payant $18 \times 2 = 36$ talents.



Hannibal sur une des innombrables pièces d'argent que les Barcides tiraient des mines d'Espagne.

16.1. La valeur de défense intrinsèque des villes est de 1 par défaut, ou une autre valeur spécifiée dans la liste des villes contrôlées par une puissance (exemple : Hispalis vaut 2 en défense).

17. Hannibal avait laissé son matériel de siège dans les Alpes. Toutes les villes d'Italie sont triplées en défense face à des attaquants non romains, si ces derniers n'ont pas un chariot dans leur force.

19.12. Remplacer province par ville.

19.2. Rome, Carthage, Alexandrie, Antioche et Thessalonica sont les capitales. Leur valeur en

Les valeurs par défaut sont de 1 et 1, et ne sont pas indiquées. Ex : Carthago Nova (3/2) rapporte 3 talents par tour à Carthage et possède une capacité intrinsèque de défense de 2 points de force.

44. Considérez comme cités à trésor celles qui le sont en période 1, plus Thessalonica et Corinthus.

50. L'autorité séleucide avait du mal à s'exercer sur les satrapies les plus éloignées d'Antioche. Leurs velléités d'indépendance durant cette période furent d'ailleurs à l'origine de la « brillante » anabase d'Antiochos III de 209 (campagne contre les Parthes) à 205 (expédition sur l'Indus). Lors de chaque phase diplomatique, un résultat de 5 ou moins sur 2d6 « libère » une satrapie (dans l'ordre : Hyrcania, Persia, Média, Elymaïs). Ajouter 1 au dé par 20 points de force présents en Mésopotamie et Babylonie.

Conditions de victoire

— Carthage : contrôler ses possessions initiales plus Massilia et toutes les villes de Cisalpine et d'Italie, ou dissoudre Rome.

— Rome : contrôler ses possessions initiales plus toutes les villes d'Espagne et de Sicile, ou dissoudre Carthage.

— Séleucide : contrôler ses possessions initiales plus les villes des satrapies d'Asie mineure et celles d'Égypte, ou dissoudre le royaume lagide.

— Lagide : contrôler ses possessions initiales plus les villes de Syrie et les villes côtières et ports d'Asie, ou dissoudre le royaume séleucide.

— Macédoine (si puissance majeure) : contrôler les villes de Macédoine, d'Achea et Epire (sauf Corcyre), d'Illyrie, et les villes côtières et ports d'Asie.

Conception et développement :

Fred Bey, Marc Brandsma

Critique constructive :

Jean-Marc Zaninetti

PÉRIODE 0: TABLE DE MOBILISATION

	CER	20-10	16-10	4-12	(4)-12	6-16	(6)-16	18-30	E-10
Coût		12	9	3	3	6	6	36	30
HISPANIA	A	1	2	4		2			
BALEARES	A				1				
MAURETANIA	A			2					
NUMIDIA	A			1	1	2			
AFRICA	A		2	2		1		1	2
CISALPINA	A			1		1			
ITALIA	A	3	4	3		2		3	
SICILIA	A		1	2				1	
ACHEA&EPIRE	B		1	2		1			
MACEDONIA	B	1	2	4		1		1	
ASIA MINOR, SYRIA & MESOPOTAMIA	B	1	1	3	1	2		1	
ASIA MAXIMA	B		1	2	2		1		1
AEGYPTUS	B	1	2	4	2	1			
LYCIA&CILICIA	B			1	1	1			
CYRENAICA	B			1	1				1

Niveau maximum de fortification: 8 Coût d'un point de fortification: 3

Coût d'un charriot de bagages: 12

8. Les acteurs du jeu sont légion (sic), mais le faible nombre de pions et de couleurs complique l'apparition d'une multitude de puissances mineures. Attention donc à bien séparer les réserves (pool) des puissances qui partagent la même couleur. Exemple : royaumes du Pont et Lagide mobilisent tous deux en beige. En cas de pertes, il faut mettre de côté les pions à racheter appartenant aux réserves de chacun.

11. Il est interdit de pénétrer dans les provinces sans ville, à l'exception des Alpes. Exemple : la Dalmatie, encore sauvage à cette époque, est territoire interdit.

13.1. La logistique a été un grand problème dans les conflits antiques. Le ravitaillement d'une pile d'unités par un port permet d'ajouter à la valeur de l'hex. une capacité de 16 points en été et de 8 points en hiver. Exemple : en mars, le joueur Punique désire ravitailler Hannibal en 2621W, à partir d'Emporium qu'il contrôle. Il peut donc ravitailler 8 (2621W) + 8 (bonus en hiver) points d'empilement.

13.5. Il y a contradiction apparente avec la règle 17.2. Utilisez cette dernière.

moral est de 20 points, sauf Thessalonica qui vaut 10 points.

22. Les plébéiens étaient encore capables de travailler. Ignorer la règle 22 (blé et capitale impériale).

24. Le pillage d'une ville est valable pour les 6 hex. qui l'entourent, sauf si ce sont des hex. de mer ou des côtes d'hex. infranchissables. Le passage de plunder 2 à plunder 1 puis à la normale se fait tous les 3 mois, lors des phases de taxation et mobilisation inscrites sur le compte-tour.

40. Le bonus/malus dû aux unités spéciales n'est accordé que si lesdites unités représentent au moins 20% de la plus faible force engagée dans le combat.

41. Comme vous l'aviez compris, cette règle optionnelle devient obligatoire. Cela est notamment dû au faible degré de développement économique de l'ouest du bassin méditerranéen, et de la multitude de petits États indépendants nés de la longue désagrégation des royaumes des diadoques. Les villes répertoriées pour chaque camp possèdent une valeur de taxation et une valeur de défense indiquées après le nom par un (x/x).

1) Imperium Romanum II est édité par West End Games.
2) Commentaires de l'auteur, l'équivalent des designer's notes.

BIBLIOGRAPHIE

Tite-Live : *Histoire romaine* (livre 21), Belles lettres.

Polybe : *Histoire* (livre V), Belles lettres.

T. Mommsen : *Histoire romaine*, Robert Laffond.

J. Carcopino : *Profilis de conquérants*, Flammarion.

J. Delorme : *Le monde hellénistique*, SEDES.

Duncan Head : *Armies of the greek and macedonian war*, WRG.

J. Delorme : *Chronologie des civilisations*, PUF.

G. et M.F. Racht : *Dictionnaire de la civilisation grecque*, Larousse.

J.C. Fredouille : *Dictionnaire de la civilisation romaine*, Larousse.

G. Duby : *Atlas historique*, Larousse.

Nicholas G.L. Hammond : *Atlas of the greek and roman word in antiquity*,

Noyes Press 1981.

Colin Mc Evedy : *Atlas de l'histoire ancienne*, Robert Laffond.

Le grand atlas de l'histoire mondiale, Albin michel.

