

Ultimus Romanorum

« Rome n'est plus dans Rome, elle est toute où je suis. »
Pierre Corneille. Sertorius, III.1.

Un jeu de Frédéric Bey et Jean-Philippe Gury *sur un système de règles originales de Frédéric Bey*

Ultimus Romanorum (*Le dernier des Romains*) est un jeu d'histoire stratégique pour deux joueurs. Il relate les campagnes qui se sont déroulées dans l'Empire Romain, à partir des Grandes Invasions du V^e siècle jusqu'à la chute finale de l'Empire d'Occident (la date retenue étant généralement celle de la déposition de Romulus Augustule, en 476 après J.-C.). Un des joueurs défend les intérêts des deux empires romains (Occident et Orient), l'autre ceux de ses ennemis (Barbares et usurpateurs). Les rôles des deux joueurs peuvent s'inverser en cours de partie.

Les règles d'**Ultimus Romanorum** constituent une évolution, pour une autre époque, du système de jeu développé pour **Imperator** (*Vae Victis n°42*) et **Semper Victor** (*Vae Victis n°56*). Les trois jeux, bien que proches, ne peuvent pas être joués les uns avec les règles des autres. La particularité d'**Ultimus Romanorum** provient du rôle important des peuples barbares germaniques, qui peuvent être successivement : en guerre contre les Romains, leurs alliés (fédérés), de nouveau leurs ennemis (fédérés révoltés) et finalement leurs fossoyeurs, en constituant des royaumes indépendants.

0. Généralités

0.1 Dés

Le jeu nécessite l'utilisation d'un dé à six faces (noté 1d6) et d'un dé à dix faces (noté 1d10), pour lequel le 0 est un 0, pas un 10.

0.2 Carte

La carte représente l'empire romain et ses régions avoisinantes. Elle est divisée en zones, afin de réguler le placement et les mouvements des pions.

0.3 Echelle de jeu

Un tour de jeu représente une année de temps réel. Le déroulement des tours de jeu est suivi, en déplaçant le marqueur *Tour* sur le calendrier imprimé sur la carte.

Un point de force (PF) représente environ 1 000 hommes.

0.4 Empilement

Il n'y a aucune limite d'empilement dans les zones de la carte de d'**Ultimus Romanorum**.

0.5 Joueurs et camps

Un joueur défend les intérêts des deux empires romains, et de leurs alliés fédérés (*Foederati*). On l'appelle le ROMAIN. L'autre joueur défend les intérêts ennemis de l'Empire (barbares et usurpateurs), il contrôle les fédérés révoltés (*Foederati révoltés*) et les royaume indépendant (*Regnum*). On l'appelle, par simplification, le BARBARE. Les joueurs peuvent être conduits à changer de camp au cours de la partie (voir **5**.)

1. Chefs et unités de combats

1.1 Nationalité

La Nationalité des chefs et unités de combat est indiquée par la couleur de fond du pion. Au sein d'une même Nationalité, il peut y avoir plusieurs Peuples (*Exemple* : La Nationalité iranienne est représentée par les Peuples suivant : Persae, Alani, et Iberia). Les nationalités en jeu sont les suivantes :

Romains :

- Romains occidentaux ;
- Romains orientaux.

Non Romains :

- Iraniens (Alani, Iberia et Persae) ;
- Germains (Alamanni, Burgondi, Franci Orientales, Franci Salii, Gepidae, Heruli, Saxones, Suevi, Ostrogothi, Vandali et Visigothi) ;
- Celtes (Bagaudes, Picti et Scoti) ;
- Thraco-Phrygiens (Armenia) ;
- Hamites-Semites (Austuriani, Blemyes, Ghassanides, Lakmides et Mauri) ;
- Huns (Hunni).

1.2 Chefs

Chaque joueur possède plusieurs pions représentant ses chefs. Sur le recto du pion figure un portrait et des indications suivantes :

- Capacité de Commandement (CC)
- Valeur Stratégique (VS)
- Bonus Tactique (BT)

Pour certains chefs seulement :

- Capacité Politique (CP)

Pour certains chefs romains seulement :

- Origine : (T) pour les membres de la famille de Théodose, (B) pour les chefs d'origine barbare. *Note* : Tous les autres chefs sont simplement "Romains".

1.2.1 Identification

Les chefs romains occidentaux et orientaux ont un verso identique, mais chacun d'une autre couleur, et avec un bandeau noir. Le verso du pion est utilisé lorsque le chef dirige ou participe à une usurpation contre l'empereur légitime.

Le verso des pions chefs non romains porte la mention *Pax Romana* (Persae, Hunni) ou *Rex* (Burgondi, Franci Salii, Ostrogothi, Vandali et Visigothi). Les pions chefs sont placés sur cette face, lorsque le Peuple en question est en paix avec Rome (voir 4.2.2) ou s'est constitué en *Regnum* (voir 4.5.3).

Cas particulier : on utilise un marqueur *Pax Romana* pour indiquer qu'un des 5 peuples dont les chefs sont marqué Rex au verso est en paix avec Rome.

1.2.2 Capacité de mouvement

Les chefs ont tous une capacité de mouvement de 4 points de mouvements (PM). Elle n'est pas inscrite sur les pions.

1.3 Unités de combat

Les unités de combat sont représentées par des pions, sur lesquels figurent l'effigie d'un soldat (un fantassin ou un cavalier, sans que cela est une incidence sur le jeu) et des indications chiffrées. Le recto des pions comporte les valeurs de l'unité de combat dans son état **normal**, le verso, les valeurs réduites de l'unité lorsqu'elle est **affaiblie** :

- Points de Force (PF)
- Qualité (QU)
- Bonus Tactique (BT)

1.3.1 Identification

Le nom de l'unité (Romains) ou celui du Peuple d'appartenance de l'unité (non Romains), est indiqué en toutes lettres dans le bandeau.

Les unités romaines possèdent également un code d'identification de leur catégorie :

- Limitanei (LI)
- Comitatuses (CO)
- Palatini (PA)
- Buccellarii (BU)

Note : Un (B) indique que la majorité des soldats formant l'unité sont d'origine barbare.

Le bandeau de couleur indique pour les *comitatuses* et les *limitanei* (CO et LI), leur diocèse d'origine (voir 3.1.1, 3.2.1 et 3.2.2). Les unités de *palatini* et de *buccellarii* (PA et BU) n'ont pas de bandeau distinctif (voir 3.2.3 et 3.2.4).

1.3.2 Capacité de mouvement

Les unités de combat ont une capacité de mouvement de 3 points de mouvements (PM), sauf les unités romaines de *palatini* et de *buccellarii* (CO et BU) qui ont une capacité de mouvement de 4 PM. Elle n'est pas inscrite sur les pions.

2. Séquence de jeu

Une partie se déroule en un certain nombre de tours de jeu, fixé dans chaque scénario. Un tour de jeu se décompose de la façon suivante :

A – Stratagèmes

- Tous les pions *stratagèmes* disponibles dans le jeu sont placés dans un bol (voir leur liste et description en 6.) ;
- Chacun des deux joueurs en tire **un** au sort et le garde secret.

B – Initiative

Le joueur ROMAIN jette 1d6. Si le résultat est strictement inférieur à la CP la plus faible des *Augustus* en jeu, il gagne l'initiative et jouera en premier au cours des Phases C et E. Sinon, c'est le joueur BARBARE qui obtient l'initiative.

Exception : Le joueur possédant le *stratagème Initiative* peut annuler et inverser le résultat, en sa faveur, en le jouant à ce moment précis (voir 6.3).

Exemple : En 463, les *Augustus* du ROMAIN sont Libius Severus en Occident (CP = 1) et Léon I^{er} en Orient (CP=4). Le joueur romain jette 1d6 et obtient 3 comme résultat. Ce chiffre n'étant pas strictement inférieur à la CP la plus faible des *Augustus* en jeu, l'initiative va au BARBARE.

C – Géostratégie

Les joueurs effectuent dans l'ordre déterminé en A (joueur ayant l'initiative en premier) leurs opérations de géostratégie. Les opérations possibles sont les suivantes :

- **Chefs** : Placement des chefs romains entrant en jeu (voir 3.3) et des chefs non romains entrant ou revenant en jeu (voir 4.2), en fonction des contraintes indiquées, sur n'importe quelle unité de combat amie;
- **Stratagèmes de soulèvement**. Le BARBARE peut jouer un (ou plusieurs) *stratagèmes* de soulèvement, pour faire entrer en guerre des Peuples Mineurs ou Majeurs, en plus de celui désigné précédemment (voir 6.2) ;
- **Stratagèmes d'usurpation**. Le BARBARE peuvent jouer un (ou plusieurs) *stratagèmes* d'usurpation (voir 6.2).

Pax Romana : Si à ce moment précis, aucun Peuple non romain n'est en guerre contre Rome, et qu'aucune usurpation n'est en cours, on passe directement à la phase F, en testant tout de même auparavant les morts éventuelles des chefs, comme en D.

Cas particulier : La mort d'un *Augustus*, interrompt immédiatement la Pax Romana (on retourne alors en début de phase D, mais on ne teste pas les morts de chefs une seconde fois).

Note de conception : La Pax Romana correspond donc à la situation (très rare au V^e siècle) où l'empire est en paix, et qu'aucune usurpation, aucune révolte de fédérés et aucune guerre extérieure n'est en cours !

D – Administration

- **Détermination du nombre de Séquences Mouvements Combats (SMC) du tour de jeu** : Les joueurs additionnent la VS des deux *Augustus* ROMAIN et la divisent par deux (arrondi à l'entier supérieur). *Exception* : s'il n'y a qu'un *Augustus* en jeu on prend sa VS sans la diviser en deux.

Ils ajoutent à ce chiffre et la VS la plus élevée des chefs, romains ou non romains contrôlés par le BARBARE (*Note* : un chef placé sur sa face Pax Romana est considéré comme n'étant pas en jeu). Le résultat obtenu donne le nombre total de SMC (Phase E) que comptera le tour.

Exemple (suite) : En 463, les *Augustus* du ROMAIN sont Libius Severus en Occident (VS = 1) et Léon I^{er} en Orient (VS=3). Le chef du BARBARE de plus forte VS en jeu, est Genséric (VS = 4). Il y aura donc 2+4 = 6 SMC

- **Comptabilisation des SMC** : Le nombre de SMC de chaque joueur est indiqué, grâce à son marqueur SMC, sur le compteur prévu à cet effet. Si le nombre total de SMC du tour est pair, chaque joueur obtient un nombre de SMC égal à ce total, divisé par deux. Si le nombre total de SMC est impair, le joueur ayant l'initiative obtient une SMC de plus que son adversaire.

Exemple (suite) : Dans l'exemple cité ci-dessus, BARBARE a gagné l'initiative, il obtient 3 SMC et le ROMAIN 3 SMC.

- **Détermination des événements** : Un des joueurs lance le d6 et le d10 et totalise leurs résultats. Il consulte la **Table des événements** pour découvrir l'événement qui survient ;
- **Désignation des Patrices** : Le ROMAIN peut, s'il le souhaite désigner un *Patrice* et place le marqueur approprié sur le chef choisi (les contraintes et le nombre maximum de *Patrices* qu'il est possible de nommer sont indiqués en **3.5.1**).
- **Mort de chefs** : La mort éventuelle des chefs en jeu et déployés sur la carte est vérifiée, individuellement pour chacun d'entre eux, à partir des deux **Tables d'entrée et de mort des chefs** ;
- **Renforts** : Les renforts éventuels sont placés sur la carte.

E – Mouvements et combats

Les deux joueurs, en commençant par celui ayant obtenu l'initiative en Phase **A**, alternent leurs mouvements et combats, dans la limite du nombre maximum de séquences (SMC) déterminé en **D**.

Chaque SMC s'organise comme suit :

E.1 Mouvements : Le joueur effectue tous ses mouvements, en respectant les contraintes énoncées en **3.4** ou **4.3** et en **7** ;

E.2 Combats : Le joueur effectue tous ses combats, en respectant les contraintes énoncées en **8**.

E.3 Comptabilisation de la SMC : Le joueur recule son marqueur SMC d'une case sur le compteur prévu à cet effet.

Le joueur adverse effectue ensuite sa SMC (E1, E2 et E3) de la même manière et l'opération est répétée autant de fois qu'il y a de SMC autorisé pour ce tour.

Exemple (fin) : En reprenant l'exemple de l'année 463, cité plus haut, pour lequel le nombre de SMC est de 7 pour le tour en cours. Le BARBARE a obtenu l'initiative, il effectuera 4 SMC, son adversaire 3. Les joueurs effectuent leurs SMC à tour de rôle, en alternance, en commençant par le joueur ayant obtenu l'initiative (ici le BARBARE).

Stratagèmes : À tout moment de la phase **E**, l'un ou l'autre joueur peut jouer un de ses pions *stratagèmes*, sauf ceux dont l'usage est limité à d'autres phases (voir **6**).

F – Bilan de campagne

Les opérations sont effectuées dans l'ordre suivant :

- **Echange des camps** : Les 2 joueurs échangent leurs camps, si les conditions en ont été réunies dans le tour (voir **5**) ;
- **Capitales et ports** : Le contrôle des capitales de *Regnum* et des ports est vérifié. La dissolution éventuelle d'un *Regnum* (voir **4.5.3**) et le contrôle des flottes (voir **3.4.2**) en sont déduit ;
- **Points de Victoire** : Les conditions de victoires sont vérifiées et les points de victoire (PV) obtenus sont comptabilisés sur le compteur prévu à cet effet, grâce aux marqueurs de chaque camp (voir **10**.)
Note : certains PV sont enregistrés au fil du jeu, en dehors de la phase **F** (voir **10.1**) ;
- **Ajustements** : Les ajustements (placement des unités, statut des Peuples non romains) sont également effectués (voir **9**) ;
- **Marqueurs et stratagèmes** : Les *stratagèmes* non jouables par un camp donné sont remis dans le bol. Le marqueur de *Tour* est avancé d'une case.

On retourne en **A**, sauf si la date de fin de partie est atteinte.

3. L'empire romain

Le présent chapitre décrit l'ensemble des règles spécifiques à l'Empire romain.

3.1 L'Empire

3.1.1 Diocèses

L'Empire romain est subdivisé en deux parties indépendantes (Occident et Orient) et en 12 diocèses repérables par des zones aux frontières de couleurs différentes (voir la légende de la carte) : *Hispaniae, Britanniae, Viennensis, Galliae, Italia, Africa* et *Pannoniae* pour l'Occident ; *Moensiae, Thracia, Asia, Pontica, et Oriens* pour l'Orient

Les zones de chaque diocèse portent un numéro pour être facilement identifiables.

3.1.2 Villes, ports et capitales impériales

Les villes, ports et les capitales impériales sont indiqués sur la carte. Elles jouent un rôle dans les règles relatives aux Empereurs (voir 3.5) et aux Ajustements (Voir 9.). Il y a au départ six capitales impériales : Arelate, Mediolanum, Ravenna, Roma en Occident ; Constantinopolis et Antiochia en Orient.

3.1.3 Contrôle des zones, villes et capitales

Chaque zone de l'Empire (et la ville, le port ou la capitale impériale éventuellement situé à l'intérieur s'il y en a un) est contrôlée par défaut le joueur ROMAIN, sauf si au moins une unité du joueur BARBARE (romaine ou non romaine) l'occupe.

Cas particulier : Ravenna et Constantinopolis (voir 8.2.2).

3.2 Unités de combats romaines

3.2.1 Limitanei

Les *limitanei* (LI) sont des unités gardes-frontières (parfois composés de barbares mercenaires) qui ne peuvent jamais quitter leur diocèse d'origine.

3.2.2 Comitatus

Les *comitatenses* (CO) sont des unités régulières (parfois composés de barbares mercenaires) qui ne peuvent quitter leur diocèse d'origine et se déplacer, dans ou en dehors de l'Empire que si elles sont accompagnées par un *Augustus*, un *Patrice* ou un *Usurpateur* (un simple chef ne suffit pas et un *Usurpateur* ne suffit pas en dehors de l'Empire). Quelle que soit le chef qui les accompagne, elles ne peuvent pas quitter leur moitié d'Empire d'origine, et elles ne peuvent aller à l'extérieur de l'Empire que dans une zone adjacente à une zone appartenant à leur moitié d'Empire. *Exemple* : une unité CO de l'empire d'Occident ne peut jamais pénétrer dans l'empire d'Orient, elle peut aller en zone Alamani, mais pas en zone Gepidae.

3.2.3 Palatini

Les unités de *palatini* (PA) constituent les armées de manœuvres (parfois composés de barbares mercenaires) des *Augustus* ou des *Patrices*. Elles peuvent se déplacer librement dans l'Empire et en dehors, mais elles ne peuvent quitter leur moitié d'Empire d'origine et sortir de l'Empire que si elles sont accompagnées par un *Augustus* ou un *Patrice* (un *Usurpateur* ou un simple chef ne suffit pas). Les contraintes supplémentaires de mouvement hors de l'Empire des CO ne s'appliquent pas aux PA, car elles n'ont pas de diocèse d'origine.

3.2.4 Buccellarii

Les unités de *buccellarii* (BU) constituent les gardes personnelles des *Augustus*, *Patrices* ou des autres chefs historiques romains. Elles doivent en permanence être empilées avec le chef auquel elles ont été attribuées lors de l'utilisation du stratagème *buccellarii* (voir 6.1) ou de la nomination d'un *Patrice* et disparaissent avec lui (noter leur appartenance sur une feuille). Les unités de *buccellarii* peuvent se déplacer librement dans tout l'Empire et en dehors de l'Empire avec leur chef. Les PF de l'unité de *buccellarii* sont déterminés par la CC du chef qui la commande : CC de 1, 2, 3, 4 donne droit à une unité de *buccellarii* ayant 2 PF ; CC de 5 ou 6 donne droit à une unité de *buccellarii* ayant 3 PF ; CC de 7 ou 8 donne droit à une unité de *buccellarii* ayant 4 PF. Un chef ayant une CC de 0 ne peut pas se voir attribuer de *buccellarii*.

3.3 Entrée en jeu et placement

3.3.1 Entrée en jeu

Chefs historiques : Certains chefs romains représentent des personnages historiques ayant existé. Leur nom figure alors sur le pion. Les chefs romains historiques entrent en jeu et peuvent mourir de mort naturelle, en fonction de la **Table d'entrée et de mort des chefs romains**. Les scénarios précisent le lieu de leur entrée en jeu.

Chefs génériques : Les chefs génériques représentent les titulaires de fonctions militaires importantes (*magister*, *comes* ou *dux*). Seul leur titre figure sur le pion.

Chaque chef générique est systématiquement déployé, au début de chaque scénario, dans les diocèses indiqués dans la **Table de déploiement des chefs génériques romains**. Ils ne sont pas soumis à la **Table d'entrée et de mort des chefs romains**. S'ils viennent à être éliminés, ils sont replacés dans leur zone d'origine lors de la Phase **D** du tour de jeu suivant. Si cette zone est contrôlée par des unités non romaines du BARBARE, ils sont replacés dans n'importe quelle zone libre de leur diocèse d'origine. S'il n'en existe aucune, ils sont définitivement éliminés.

Remarque : Attention, il se peut que par le biais de son élimination qu'un chef générique soit redéployé dans une zone contrôlée par des unités romaines du BARBARE (*Usurpateur*) et peuvent alors passer ainsi sous son contrôle !

Un chef générique peut-être nommé ni *Patrice*, ni *Augustus*, ni *Usurpateur*.

Un chef générique ne peut changer de camp qu'en étant rallié par un *Usurpateur* (voir **3.6.3**) ou suite à son redéploiement après une élimination.

3.3.2 Placement

Au début de chaque scénario, les unités de *limitanei* sont déployées dans une ou plusieurs zones de leur diocèse (celui dont la couleur est la même que le bandeau des unités voir **1.3.1**), au choix du joueur qui les contrôle et en respectant la contrainte ci-dessous.

Les unités de *comitatenses* sont déployées dans une ou plusieurs zones de leur diocèse (celui dont la couleur est la même que le bandeau des unités (voir **1.3.1**), au choix du joueur qui les contrôle et en respectant la contrainte ci-dessous, sauf indications contraires dans les scénarios.

Les unités de *palatini* sont déployées comme indiqué dans la **Table de déploiement des Palatini**, sauf indications contraires dans les scénarios.

Les unités de *buccellarii* sont déployées en fonction des indications des scénarios ou comme indiqué en **3.2.4**.

3.4 Mouvement romain

3.4.1 Mouvements terrestres

Lors de chaque phase **E.1** d'une SMC (voir **2.**), les chefs et unités de combat se déplacent en respectant les contraintes suivantes :

- Les chefs peuvent se déplacer seuls dans toutes les zones de la carte dans la limite de leurs PM. *Note* : un chef romain, peut se déplacer partout dans l'empire d'Occident ou dans l'empire d'Orient, cela quelque soit sa moitié d'Empire d'origine (couleur du pion) ;
- Un chef, se trouvant dans la même zone que des unités de combat de son camp, peut se déplacer, accompagné d'un nombre d'unités de combat inférieur ou égal à sa CC, dans la limite des capacités de PM de celles-ci. Chefs et unités de combat doivent effectuer la totalité du mouvement ensemble (même zone de départ, même zone d'arrivée) : il est cependant possible de laisser des unités en route, mais le chef ne peut pas poursuivre son mouvement plus loin que la dernière unité qui reste avec lui ;
- Une unité de combat seule (sans chef) ne peut se déplacer que d'une zone par phase **E.1** (même si le coût de ce mouvement est supérieur à 1 PM) ;
- Les unités de combat *limitanei*, *comitatenses*, *palatini* et *buccellarii* doivent respecter les limites de mouvement fixées en **3.2** ;
- Les unités de combat romaines CO, PA et BU ne peuvent pénétrer dans les zones d'origines de peuples non romains, que si ceux si sont en guerre avec Rome et que si elles sont accompagnées d'un *Augustus* ou d'un *Patrice* (un *Usurpateur* ou un simple chef ne suffisent pas). Les *limitanei* ne peuvent jamais pénétrer dans une zone située en dehors de l'empire romain.

3.4.2 Contrôle des flottes et mouvement naval

Le joueur ROMAIN dispose de deux flottes, une pour l'Occident (*classis occidentalis*, port de Carthago) et une pour l'Orient (*classis orientalis*, port de Constantinopolis), symbolisées par des marqueurs. Le joueur ROMAIN ou le joueur BARBARE peuvent également disposer d'une autre flotte via un stratagème (voir **6.3**).

Note : les instructions de scénarios peuvent venir modifier ces dispositions.

Le contrôle ultérieur des flottes est déterminé lors de la Phase **F** et est valable pour la totalité du tour de jeu suivant : les flottes sont contrôlées par le joueur ROMAIN ou BARBARE qui occupe alors la zone où se trouve leur port d'attache.

~~Ces flottes peuvent être utilisées pour déplacer des chefs et des unités de combats romaines uniquement.~~ Chaque flotte peut transporter deux unités de combats et un nombre illimité de chefs. Les flottes ne peuvent quitter l'*Internum Mare* et le *Pontus Euxinus*, c'est-à-dire que la *Mare Oceanus*, la *Britannicum Mare* et la *Germanicum Mare* leurs sont interdits. Les flottes ne peuvent se déplacer que dans les zones navales et dans les zones contenant un port.

Voir aussi **9.2** pour les ajustements de fin de tour.

Procédure : Une flotte peut transporter des chefs et des unités de combats qui sont dans la zone terrestre de sa case au début de la SMC en cours. Une Flotte peut se déplacer d'une zone navale par SMC et déposer les unités et chefs qu'elle transporte dans n'importe quelle zone terrestre adjacente à la zone navale dans laquelle elle se trouve. *Exemple* : Genséric est dans le camp BARBARE. Lors de la première SMC BARBARE de l'année 455, Genséric et les deux

unités Vandali sont dans la zone Africa 4, qui contient le port de Carthago. Le joueur BARBARE contrôle donc la *classis occidentalis* de Carthago. Lors de cette première SMC, la flotte transportant Genseric et ses deux unités de combat effectuent un mouvement naval d'une zone vers la Mare Internum Occidentalis. Genseric et ses deux unités débarquent dans la zone Italie 4. Ils ne peuvent pas bouger avant la prochaine SMC. Lors de la troisième SMC BARBARE, Genseric et ses deux unités peuvent reprendre leurs mouvements terrestres, pour se rendre par exemple à Rome (Italie 5), la flotte peut regagner Carthago (mouvement d'une zone de la pleine mer à la case Carthago).

3.5 L'empereur

3.5.1 Augustus et Patrices

Augustus

L'empereur d'Occident est appelé *Augustus Occidentalis* et l'empereur d'Orient *Augustus Orientalis*. Les deux empereurs sont repérés en plaçant les marqueurs adéquats.

Il ne peut y avoir qu'un seul *Augustus Occidentalis* et un seul *Augustus Orientalis* à tout moment de la partie. Il ne peut donc jamais y avoir plus de deux *Augustus* en jeu.

Il doit toujours y avoir un toujours au moins un *Augustus* en jeu, sinon le jeu s'achève immédiatement sur une défaite du ROMAIN

Patrices

Le joueur ROMAIN peut choisir, lors de la Phase **D** de chaque tour, de nommer un ou plusieurs *Patrices* parmi les chefs historiques de son camp (y compris un chef non-romain *Foederati*, voir 4.5.1). Pour ce faire, le ROMAIN doit posséder un *Augustus* dans la partie de l'Empire (Occident ou Orient) où se trouve le chef choisit pour devenir *Patrice*. Le chef, une fois nommé, reçoit un marqueur *Patrice* et une garde de *buccellarii* (s'il n'en possède pas déjà une et s'il s'agit d'un chef romain; voir 3.2.4).

Il ne peut y avoir qu'une seul *Patrice* par moitié de l'Empire (Occident et Orient), à tout moment de la partie. Il ne peut donc jamais y avoir plus de deux *Patrices* en jeu.

Cas particulier : Si un chef non-romain *Foederati* est *Patrice* et que son peuple devient *Foederati révoltés* (voir 4.5.1), pour une raison quelconque, il perd immédiatement son titre de *Patrice* (retirer le marqueur).

3.5.2 Succession

Succession des Augustus suite à une usurpation réussie

Lorsqu'un *Augustus* (*Occidentalis* ou *Orientalis*) meurt suite à une usurpation réussie (voir 3.6.4), l'*Usurpateur* devient *Augustus* à sa place (*Occidentalis* ou *Orientalis* selon le cas) et les deux joueurs changent de camp (voir 5.).

Succession d'un Augustus en cas de « mort naturelle »

Le successeur d'un *Augustus Occidentalis* devient obligatoirement à son tour *Augustus Occidentalis* (idem pour l'*Augustus Orientalis*). Un *Augustus Occidentalis* ne peut jamais prétendre à devenir également *Augustus Orientalis* (et vice-versa).

Lorsqu'un *Augustus* (*Occidentalis* ou *Orientalis*) vient à mourir autrement qu'au combat contre un *Usurpateur* (sur jet de dé sur la **Table d'entrée et de mort des chefs romains**, assassinat ou bataille autre que contre un *Usurpateur*), son successeur est désigné, par ordre de priorité, de la manière suivante :

Un chef romain d'origine barbare (B sur le pion) ne peut jamais succéder à un *Augustus*.

1/ Si le joueur ROMAIN dispose d'au moins un chef historique qui soit de la famille de Théodose (T sur le pion), dans la moitié de l'Empire concernée (Occident ou Orient), il choisit comme nouvel *Augustus* un de ceux-ci et place sur lui le marqueur *Augustus* adéquat (*Augustus Occidentalis* ou *Augustus Orientalis*) ;

2/ Si le joueur ROMAIN ne dispose pas de chef historique qui soit de la famille de Théodose (T sur le pion), dans la moitié de l'Empire concernée (Occident ou Orient), il choisit comme nouvel *Augustus* parmi les chefs historiques en jeu et place sur lui le marqueur *Augustus* adéquat (*Augustus Occidentalis* ou *Augustus Orientalis*).

Cas particulier pour l'Occident : L'*Augustus Orientalis* exerce une primauté sur l'ensemble de l'Empire et l'accession au trône de l'*Augustus Occidentalis* doit être soumis à son approbation. Le joueur ROMAIN choisit donc un chef historique romain d'Occident et lance 1d6, si le résultat est inférieur ou égal à sa CP, ou à la CP du *Patrice* d'Occident (si celle-ci est meilleure), le candidat est accepté et devient *Augustus Occidentalis*. Si le résultat est supérieur à la CP du candidat, il devient *Usurpateur*. L'usurpation est automatiquement validée et l'on procède comme en 3.6.3. Par ailleurs un autre chef est alors choisi parmi les chefs historiques

de la moitié orientale de l'Empire pour devenir *Augustus Occidentalis* et il devra aller combattre l'*Usurpateur*. Ce chef a le droit de commander des unités PA d'Orient, et de les emmener en Occident, puisqu'il est en premier lieu un Romain d'Orient (voir 3.2.3) ;

3/ Si le joueur ROMAIN ne dispose pas d'aucun chef éligible dans la moitié de l'Empire concernée (Occident ou Orient), il choisit comme nouvel *Augustus* parmi les chefs historiques en jeux dans l'autre moitié de l'Empire et place sur lui le marqueur *Augustus* adéquat (*Augustus Occidentalis* ou *Augustus Orientalis*). Un chef historique se trouvant en Orient peut alors devenir *Augustus Occidentalis* (et vice versa) ;

4/ Si le joueur ROMAIN ne dispose plus d'aucun chef historique éligible, l'*Augustus* n'est pas remplacé, jusqu'à ce qu'un chef éligible entre en jeu. Le joueur BARBARE peut appliquer une fois les effets du stratagème *Rex* (voir 6.2), comme s'il en avait un de disponible dans sa main, lorsque l'on constate que l'*Augustus* ne peut pas être immédiatement remplacé.

Exception aux règles de succession : la succession d'Honorius

Si Honorius meurt avant 424, on procède comme en 2/.

Si Honorius meurt en 424 ou plus tard, le joueur BARBARE désigne un *Usurpateur* en Occident. Cette usurpation est automatiquement validée et l'on procède comme en 3.6.3. Valentinien III est placé à Constantinopolis et reçoit le marqueur *Augustus Occidentalis* et le joueur ROMAIN obtient un stratagème *Augusta Occidentalis* en plus du stratagème qu'il a tiré ce tour là. Un chef historique d'Orient est alors désigné pour escorter l'enfant empereur et défaire l'*Usurpateur*. Il peut emmener des unités de PA d'Orient en Occident, ainsi que l'unité *Placidi Felices* (renfort indiqué dans la **Table de déploiement des Palatini**), même s'il n'est pas *Patrice* (exception à la règle 3.2.3). A la phase F du tour marquant la fin de la guerre civile (qu'elle qu'en soit l'issue), ce chef et les unités de PA qui l'accompagnent sont redéployés automatiquement à Constantinopolis (sauf l'unité *Placidi Felices*).

3.6 Usurpation et guerre civile

3.6.1 Usurpateur

Un *Usurpateur* est un chef historique ROMAIN, choisit par le joueur BARBARE pour tenter une usurpation et mener une guerre civile. Il reçoit un marqueur *Usurpateur* en guise d'identification. Il ne peut jamais y avoir plus de trois usurpateurs en même temps sur toute la carte.

3.6.2 Validation d'une usurpation

La tentative d'usurpation doit d'abord être validée. Cette tentative ne peut survenir qu'en utilisant un des *stratagèmes* d'usurpation. Le joueur BARBARE choisit un chef historique quelconque situé dans une zone où ne se trouve aucun *Augustus*. Dans ce cas, la validation de l'usurpation est soumise à quelques aléas, décrits dans la description du *stratagème* utilisé (voir 6.2). Une fois l'usurpation validée, le pion du chef qui l'a tenté est retourné sur son verso et reçoit un marqueur *Usurpateur*. L'usurpation n'est valide que dans la moitié de l'Empire où se trouve le chef qui devient *Usurpateur* (en Occident ou en Orient, pas les deux parties de l'Empire à la fois). Si la tentative d'usurpation n'est pas validée, le chef qui l'a tenté « rentre dans le rang » et reste sous le contrôle du joueur ROMAIN.

Note de conception : la validation correspond en fait à la proclamation publique de l'usurpation. La manquer revient à ne pas la déclarer, et pour cette raison, le chef ne risque pas sa vie. Par contre une fois l'usurpation validée, il est désormais dos au mur et devra « vaincre ou mourir ».

3.6.3 Guerre civile

Une fois l'usurpation validée, le joueur BARBARE doit se lancer dans une guerre civile, en tentant d'attacher des chefs et des unités de combat à sa cause.

Procédure

A/ Toutes les unités de combats et les chefs, y compris *Foederati*, se trouvant dans la même zone que l'usurpateur rejoignent immédiatement le camp du joueur BARBARE. Les pions chefs sont retournés sur leur autre face (changement de camp), les unités de combats placées sous l'un d'eux demeurent sous leur contrôle. Les unités romaines ralliées à l'usurpation et laissée ensuite seules dans une zone reçoivent un marqueur *Guerre Civile* pour indiquer leur appartenance.

Note : pour indiquer qu'il est rallié à l'usurpation, un chef ROMAIN est retourné sur son autre face, un chef *Foederati* reçoit lui un marqueur *Guerre Civile*.

B/ L'*Usurpateur* jette un dé 1d6 pour chaque autre chef romain ou *Foederati* présent dans le diocèse dans lequel il se trouve. Si le résultat est supérieur ou égal à la CP du chef en

question, celui-ci passe dans le camp de l'*Usurpateur* avec toutes les unités de combat présentes dans sa zone. Sinon, il reste fidèle à l'*Augustus* de la moitié d'Empire concernée.

C/ L'*Usurpateur* choisit un diocèse de la même moitié de l'Empire (Occident ou Orient), possédant au moins une zone adjacente avec le diocèse dans lequel il se trouve.

Remarque : Un diocèse peut être adjacent à un autre via un détroit. Britanniae est par exemple adjacent à Galliae.

Il jette alors 1d10. Si le résultat est strictement inférieur à la CP de l'*Usurpateur*, il peut ensuite procéder comme en B/, avec tous les chefs romains ou *Foederati* présents dans ce diocèse.

D/ Dès que l'*Usurpateur*, entre dans une zone où se trouve une ou plusieurs unités de combat romaines ou *Foederati* adverses et sans chef, il peut tenter de les rallier à sa cause. Pendant sa phase de mouvement (**E1**), il jette 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal à sa CP, ou à la meilleure CP des chefs ralliés à l'usurpation présents dans la zone (s'il n'est pas là en personne), l'unité (ou la pile) change de camp et est placée sous un pion d'un des chefs de l'usurpation présents dans la zone. Le mouvement peut être poursuivi, dans la limite des PM disponibles, avec la possibilité d'emmener l'unité fraîchement ralliée. Sinon, le mouvement s'arrête et l'*Usurpateur* ou le chef rallié à l'usurpation doit combattre l'unité (ou la pile), au cours de la phase **E.2**, car elle reste fidèle à son propriétaire.

Si l'*Usurpateur* ou un des chefs possédant rallié à l'usurpation entre dans une zone où se trouvent des unités romaines de leur camp mais sans chef, ils n'ont pas à les combattre et peuvent éventuellement les emmener ultérieurement avec eux.

Remarque : Les phases B et C ne sont effectuées qu'une seule fois, au début de l'usurpation. Pour les phases B et C de la procédure, s'il y a plusieurs chefs dans une même zone, pour qui la fidélité doit être testée, on n'effectue le test que pour celui de plus haute CP (ou un de ceux de plus haute CP, tiré au sort, s'il y en a plusieurs). S'il rallie l'usurpation, tous les autres chefs et unités de combat de la zone le suivent.

3.6.4 Réussite de l'usurpation

L'usurpation est réussie et les deux joueurs échangent leur camp lors de la phase **A** du tour suivant si :

A/ Au cours d'une phase **F** d'un tour de jeu quelconque, un chef romain et au moins une unité de combat romaine, contrôlés par le BARBARE, occupe les zones contenant la ville de Ravenne et Roma (usurpation en Occident) ou celle de Constantinopolis (usurpation en Orient) ;

B / Qu'aucun Augustus ne soit réfugié dans les cases de Ravenne ou Constantinopolis (voir **8.2.2**) ;

C/ L'*Augustus* de la moitié d'Empire concernée par l'usurpation est vaincu dans une bataille à laquelle il participe directement (voir **8.5**) ;

D/ L'*Augustus* de la moitié d'Empire concernée par l'usurpation est assassiné alors qu'une guerre civile est en cours.

Échec de l'usurpation

Lorsque l'*Usurpateur* est tué (bataille ou assassinat), tous les autres chefs ralliés à l'usurpation ainsi que les unités de combats sous leur contrôle « rentrent dans le rang » et redeviennent fidèles à l'*Augustus* légitime (retourner les pions chefs romains sur leur recto et retirer les marqueurs *Guerre Civile*).

3.6.5 Double usurpation

Il n'est pas possible de valider simultanément deux usurpations dans la même partie de l'Empire (Occident ou Orient). Si elles sont simultanées, deux usurpations doivent obligatoirement se dérouler chacune dans une moitié de l'Empire (une en Occident et une en Orient). Il ne peut jamais y avoir au total plus de deux tentatives d'usurpation en cours.

Si le joueur BARBARE parvient à un moment quelconque à valider simultanément deux tentatives d'usurpation (c'est le nombre maximum autorisé), chacun des deux usurpateurs peut tenter de se rallier des chefs et des unités de combat, comme décrit ci-dessus dans la procédure de guerre civile décrite en **3.6.3**.

Les deux usurpateurs ne peuvent combattre ensemble ni s'échanger des unités de combats ou s'empiler dans la même zone car ils doivent chacun demeurer dans leur moitié de l'Empire.

La réussite de chacune des usurpations est résolue indépendamment dans la moitié de l'Empire. L'échange de camp se produit lors de la réussite éventuelle de la première des deux

usurpations. Le second usurpateur échoie alors au nouveau joueur BARBARE et la réussite de son usurpation peut générer ensuite un nouveau changement de camp.

3.6.6 Fuite de l'Augustus

Si en Phase F d'un tour de jeu quelconque l'*Augustus Occidentalis* ne se trouve pas dans un diocèse d'Occident ou que l'*Augustus Orientalis* ne se trouve pas dans un diocèse d'orient, le joueur BARBARE se voit attribuer un stratagème *Usurpation en occident* ou *Usurpation en orient* (un seul selon le cas ou les deux, si les deux *Augustus* ne sont pas dans leur moitié d'Empire) lors de la phase A du tour suivant, en plus du stratagème qu'il tirera au sort.

3.7 Contrôle

3.7.1 Contrôle des Chefs

Le camp auquel appartient chaque chef romain au départ est indiqué par les instructions de départ des scénarios et est repéré par la face sur laquelle il est déployé sur la carte (recto pour le ROMAIN et verso pour le BARBARE). Les chefs peuvent changer de camp suite à une *Usurpation* (voir 3.6.4). On retourne alors leurs pions.

Note : les autres impacts d'un changement éventuel de camp sont listés en 5.

3.7.2 Contrôle des unités de combat

Les unités de combats romaines appartiennent au ROMAIN, sauf si elle sont ralliées par un Usurpateur où si les ajustements les font revenir en jeu dans une zone contrôlée par le BARBARE (voir 3.6.3 et 9.3)

Les unités de combat *Foederati* sont contrôlées par le ROMAIN sauf celles qui ont été ralliées par l'*Usurpateur* (voir 3.6.3).

Des unités d'un même peuple peuvent donc se retrouver dans des camps opposés. *Exemple* : en 407 Constantin III valide une usurpation en Britanniae 2 et débarque en Galliae 1. Les Franci Salii *Foederati* sans chef sont ralliés en Galliae 1 et passent sous contrôle BARBARE, sauf une unité située en Galliae 5 avec des unités et un chef romain fidèle à l'*Augustus*. Cette unité Franci pourra donc affronter ses compatriotes passés dans le camp de l'*Usurpateur*. Mais, en cas d'élimination, cette unité serait redéployée dans une zone contenant une autre unité de son peuple et donc passerait sous contrôle BARBARE.

Exception : les unités ayant reçu un marqueur *Guerre Civile* (voir 3.6.3) demeurent dans le camp BARBARE jusqu'à la fin de la guerre civile ou leur élimination.

4. Les peuples non romains

Le présent chapitre décrit l'ensemble des règles spécifiques aux peuples non romains.

4.1 Peuples et zones d'origine

Les peuples non romains sont répartis en *Peuples mineurs*, qui ne possèdent pas de pions chefs (*Exemple* : Pictes), et en *Peuples majeurs*, qui possèdent au moins un chef historique *Exemple* : Visigothi.

Certains peuples peuvent être mineurs et devenir ultérieurement majeurs (arrivée d'un chef, planifiée dans la **Table d'entrée et de mort des chefs barbares**).

Exemple : Franci Salii.

Chaque peuple possède une ou plusieurs zones d'origine (zones de la carte dans lesquelles figure leur nom) situées à l'extérieur de l'empire.

Exception : Visigothi, Franci Salii et Ghassanides qui sont déjà *Foederati* et installés à l'intérieur de l'Empire romain au début du jeu. Ils n'ont pas de zones d'origines à l'extérieur de l'Empire.

4.2 Entrée en guerre et placement

4.2.1 Chefs non romains

Les chefs historiques non romains portent tous le nom de chef ayant réellement existés pendant cette période et sont soumis à **Table d'entrée et de mort des chefs barbares**. Les chefs génériques barbares portent seulement le nom de leur peuple et sont pas soumis cette table. Ils demeurent en jeu tout au long de la partie. S'ils sont éliminés, à la suite à une bataille ou un assassinat, ils reviennent en jeu lors de la phase C du tour de jeu suivant, empilés sur n'importe laquelle des unités de combat de leur peuple.

4.2.2 Placement

Les unités de combat des *Peuples mineurs* ne sont placées sur la carte que lorsque qu'ils entrent en guerre contre Rome.

Les unités de combat et les chefs des *Peuples majeurs* sont déployés en permanence sur la carte, mais ne peuvent quitter leurs zones d'origine que lorsqu'ils entrent en guerre contre Rome. Leurs chefs sont déployés sur leur face *Pax Romana*. Pour les Burgondi, Franci Sali, Ostrogothi, Vandali ou Visigothi, les chefs demeurent sur leur recto et on utilise un marqueur *Pax Romana* à la place.

Les unités d'un peuple majeur qui *Foederati* n'ont plus de contraintes vis-à-vis de leurs zones d'origine (voir 4.5 et 9.4).

4.2.3 Entrée en guerre

L'entrée en guerre des peuples non romains survient de la manière suivante :

Au cours de la phase C du tour de jeu, en jouant un *stratagème* de soulèvement (voir 6.2). Les unités des *Peuples mineurs* qui entrent en guerre sont immédiatement déployées dans leur zone d'origine. Les chefs des *Peuples majeurs* qui entrent en guerre perdent leur marqueur *Pax Romana* ou sont retournés sur leur recto. Les unités de combat de *Peuples mineurs* et *majeurs* en guerre avec Rome peuvent alors pénétrer dans l'Empire romain.

4.2.4 Empilement

Un joueur peut empiler dans la même zone des unités de combat et des chefs appartenant à des nationalités ou peuples différents, sauf :

- 1/ Des pions Thraco-Phrygiens, Hamites-Semites ou Persae (du groupe Iraniens) avec des pions Germains, Celtes, Hunni ou Alani (du groupe Iraniens)
- 2/ Des pions Germains avec des pions Picti ou Scoti

Exemple : Il est possible d'empiler dans la même zone des pions Franci, Visigothi, Hunni et Alani. Il n'est pas possible d'empiler des Persae et des Visigothi ou des Alani.

Il est possible d'empiler des unités de combat et des chefs non romains avec des unités et des chefs romains s'ils appartiennent au même camp (ROMAIN ou BARBARE). *Exemple* : Il est possible d'empiler des unités romaines de l'*Augustus Occidentalis* avec des Visigothi *Foederati* car elles appartiennent tous les deux au camp ROMAIN (voir 4.4).

4.3 Mouvements

- Les chefs peuvent se déplacer seuls dans la limite de leurs PM ;
- Un chef se trouvant dans la même zone que des unités de combat de son peuple peut se déplacer, accompagné d'un nombre d'unités de combat inférieur ou égal à sa CC, dans la limite des capacités de PM de celle-ci. Chefs et unités de combat doivent effectuer la totalité du mouvement ensemble (même zone de départ, même zone d'arrivée) : il est cependant possible de laisser des unités en route, mais le chef ne peut pas poursuivre son mouvement plus loin que la dernière unité qui reste avec lui ;
Exemple : Un chef Persae ne peut se déplacer qu'avec des unités de combats Persae, il ne peut déplacer des unités de combat Iberia. Il ne faut pas confondre un Peuple, identifié par son nom, avec une Nationalité, repérée par une couleur.
- Une unité de combat seule (sans chef) ne peut se déplacer que d'une zone par phase E.1 d'une SMC (même si le coût de ce mouvement est supérieur à 1 PM) ;
- Les unités de combat et les chefs non romains ne peuvent quitter là où leurs zones d'origine (zones portant le nom de leur peuple), que si leur peuple est en guerre contre Rome (voir 4.2.2) ;
- Les unités de combat et les chefs non romains ne peuvent pas pénétrer dans la zone d'origine d'un autre peuple, sauf si celui-ci est également en guerre contre Rome ou si celle-ci est vide d'unités. *Exemple* : Les Burgondi ne peuvent pénétrer dans la zone Alamani, sauf si les Alamani sont aussi en guerre contre Rome.
Elles peuvent par contre pénétrer dans les zones qui ne portent le nom d'aucun peuple.
Exemple : L'unité Mauri peut pénétrer dans la zone située immédiatement à l'ouest de sa zone d'origine.
Exemption : Les Hunni peuvent traverser des zones d'origines de peuples non romains qui ne sont pas en guerre avec Rome, mais ne peuvent pas dans ce cas s'y arrêter.
- Les unités de combat et les chefs non romains ne peuvent pas pénétrer dans une zone distante de plus de 5 zones de l'une de leur zone d'origine, tant qu'elles ne sont pas *Foederati* ou *Foederati révoltés*. En cas de recul obligatoire hors de cette limite, ils sont éliminés ;
- Les chefs non romains ne peuvent se déplacer seuls, c'est-à-dire sans au moins une unité de combat les accompagnant, à l'intérieur de l'Empire romain.

4.4 Contrôle

4.4.1 Contrôles des peuples non romains

Il est valable pour un tour entier et est vérifié en phase **F** de chaque tour pour le tour suivant.

Le joueur ROMAIN contrôle les unités de combats de tous les peuples non romains, avec leurs chefs, lorsqu'ils sont *Foederati* (voir 4.5.1).

Le joueur BARBARE contrôle les unités de combats de tous les Peuples non romains qui ne sont pas fédérés (en paix, en guerre contre Rome, *Foederati révoltés* (voir 4.5.2) ou constitués en *Regnum* (voir 4.5.3).

4.4.2 L'Armenia

L'Armenia est seul peuple non romain qui peut être contrôlé par le ROMAIN. Ses unités peuvent être utilisées pour combattre des unités romaines ou non romaines du camp adverse.

L'Armenia ne peut jamais entrer en guerre contre Rome en vertu des règles de 4.2.3.

L'unité de combat Armenia est déployée sur la carte en permanence. Elle peut être déployée dans la même zone que des unités romaines (sans contraintes). Des unités romaines peuvent pénétrer en Armenia sans contraintes autres que celles énoncées en 3.2.

L'unité Armenia ne peut pas quitter la zone Armenia, sauf si les peuples Iberia ou Persiae sont en guerre contre Rome. Dans ce cas, elle peut se déplacer vers une zone adjacente à l'Armenia. Si l'unité de combat Armenia doit reculer à la suite d'un combat, vers une zone qui lui est interdite (non adjacente à l'Armenia), elle est automatiquement éliminée. L'unité Armenia éliminée, quelle qu'en soit la raison, revient en jeu au cours de la phase d'ajustements (voir 9.), sauf au moins une unité Persae occupe la zone Armenia.

4.5 Foederati et Regnum

4.5.1 Foederati

Un peuple majeur ou mineur dont toutes les unités de combat se trouvent dans l'Empire peut être fédéré grâce au stratagème *Traité de fédération*. On place alors le marqueur *Foederati* sur une des unités du peuple concerné.

Les *Foederati* sont contrôlés par le ROMAIN, sauf dans certains cas, lors d'une usurpation (voir 3.6.3). Les unités de combats *Foederati* peuvent être commandées par leurs propres chefs ou par des chefs romains qui sont *Augustus* ou *Patrice*. Elles ne peuvent en aucun cas sortir de l'Empire.

Les unités de peuples fédérés peuvent combattre d'autres unités de peuples non romains ou des unités romaines, en cas de guerre civile.

Un chef historique d'un peuple *Foederati* peut devenir *Patrice* mais ne reçoit pas de *buccellarii*. Il peut commander des unités de combat romaines, mais doit rester empilé avec au moins une unité de son peuple.

4.5.2 Foederati révoltés

Un peuple *Foederati* peut se révolter suite à l'utilisation d'un stratagème *Soulèvement*. Il passe alors immédiatement sous le contrôle du joueur BARBARE.

Si des unités de *Foederati révoltés* se trouvent dans la même zone que des unités de combat contrôlées par le ROMAIN, elles doivent automatiquement les combattre lors de la prochaine phase **E.2** à moins de réussir une évasion (voir 8.2).

Si un peuple *Foederati révoltés* est vaincu (c'est-à-dire que toutes ses unités sont éliminées à un instant donné), il redevient *Foederati* lors de la phase d'ajustements (voir 9.4)

4.5.3 Regnum

Seuls les Burgondi, Franci Salii, Ostrogothi, Vandali ou Visigothi peuvent se constituer en *Regnum* (royaume). Il faut pour cela qu'ils remplissent les conditions suivantes :

- Être *Foederati révoltés* ;
- Occuper au moins une zone contenant une ville avec une unité de combat et un chef ;
- Jouer le stratagème *Rex* décrit en 6.2.

Le joueur BARBARE choisit parmi les chefs se trouvant dans la ville celui qui devient *Rex* et le retourne sur son verso pour l'indiquer. Il place un marqueur *Capitale* sur la ville qu'il contrôle et qui deviendra la capitale du royaume en question.

Si le chef *Rex* est éliminé, le joueur BARBARE choisit immédiatement un autre chef du même peuple qui sera son successeur et qui devient automatiquement *Rex* à son tour. Un *Regnum* est obligatoirement et automatiquement contrôlé par le joueur BARBARE et il est en permanence en guerre contre le ROMAIN.

Le *Regnum* doit obligatoirement avoir une capitale. Toutes les autres zones occupées par des unités de combat de ce peuple constituent le territoire du *Regnum*. Si lors de la phase F. d'un

tour de jeu, la capitale est occupée par des unités contrôlées par le joueur ROMAIN, mais que le peuple occupe une zone contenant une autre ville avec au moins une unité et un chef, cette dernière devient automatiquement la nouvelle capitale (déplacer le marqueur), si aucune autre ville n'est disponible, le *Regnum* est dissous et le peuple redevient *Foederati révoltés*.

Les unités romaines qui sont présente dans un diocèse où se trouve un ou plusieurs *Regnum* demeurent néanmoins sous contrôle du ROMAIN.

Exemple : En 476 les Franci Salii avec Clovis Rex occupent Lutecia et Treveri. Les unité de LI encore présentes en Galliae 4 restent sous contrôle ROMAIN et peuvent même se reconstituer si elles sont été éliminées.

Note de conception : les *Foederati* au service de Rome ou révoltés sont encore des peuples en mouvement, ou plutôt des armées en marche sans base territoriale fixe. Par contre quand un chef barbare décide d'organiser un véritable Etat, selon les lignes administratives romaines, l'errance n'est plus une possibilité. D'où l'importance d'une capitale fixe, dont la chute peut éventuellement marquer la fin du royaume.

5. Changement de rôle

Il se produit en phase F en cas d'usurpation réussie contre *l'Augustus Occidentalis* ou *l'Augustus Orientalis* (voir 3.6.4) :

Procédure

- Le joueur ROMAIN devient BARBARE et vice-versa ;
- L'*Usurpateur* qui a réussi son usurpation devient *Augustus (Occidentalis* ou *Orientalis*, selon le cas), on lui attribue le marqueur idoine et il est retourné sur son recto ;
- En cas d'usurpation réussie contre le ROMAIN, tous les chefs romains déployés sur leur verso et tous les chefs *Foederati* portant un marqueur *Guerre Civile* dans la même moitié de l'Empire sont retournés sur leur recto ou perdent leur marqueur, pour indiquer qu'ils sont désormais dans le camp du nouveau ROMAIN, avec les unités empilées avec eux ;
- Les chefs de l'ancien joueur ROMAIN demeurent sur leur recto et passent sous le contrôle du nouveau joueur ROMAIN, avec les unités empilées avec eux ;
- Si une seconde usurpation est en cours dans l'autre moitié de l'Empire, tous les chefs romains déployés sur leur verso et tous les chefs *Foederati* portant un marqueur *Guerre Civile*, dans cette moitié de l'Empire, échoient alors au nouveau joueur BARBARE et demeurent sur leur face verso ou conservent leur marqueur (*Note* : la réussite de son usurpation peut générer ensuite un nouveau changement de camp) ;
- Les unités de combat romaines non empilées avec des chefs et portant un marqueur *Guerre Civile* passent sous contrôle ROMAIN dans la moitié de l'Empire où l'usurpation a réussie (enlever le marqueur) ou demeurent sous contrôle BARBARE dans l'autre moitié (laisser le marqueur) ;
- Les peuples non romains n'ayant pas participé à la *Guerre Civile* sont attribués au nouveau joueur ROMAIN et au nouveau joueur BARBARE en fonction des règles de contrôle des peuples non romains (voir 4.4.1) ;
- Les PV des deux camps sont échangés sur le compteur. (*Exemple* : ROMAIN a 32 PV et BARBARE 24 PV lorsque que l'échange de rôle survient. Après échange, ROMAIN a 24 PV et BARBARE 32 PV).

6. Stratagèmes

Tous les pions stratagèmes disponibles sont placés dans un bol et chaque joueur en tire un au sort lors de la Phase A. de chaque tour de jeu. Les *stratagèmes* ROMAIN (voir 6.1) ne peuvent être utilisés que par le joueur ROMAIN et les *stratagèmes* BARBARE (voir 6.2) que par le joueur BARBARE. Les stratagèmes mixtes (voir 6.3) sont utilisables par les deux joueurs.

Les *stratagèmes* sont remis dans le bol dès qu'ils sont joués, ou lors de la phase F s'ils ne sont pas utilisables (le ROMAIN remet en jeu les stratagèmes uniquement utilisables par le BARBARE et vice-versa).

Un stratagème utilisable peut être joué dans le tour en cours ou conservé pour être joué lors d'un tour ultérieur. Il n'y a pas de limite au nombre de stratagèmes qu'un joueur peut utiliser dans un même tour de jeu, mais un jour n'a pas le droit de conserver plus de 5 stratagèmes en réserve. Il doit se défausser en Phase F. pour respecter cette limite.

Les *stratagèmes* sont listés exhaustivement ci-dessous. La lettre entre parenthèse indique la phase au cours de laquelle il est possible de jouer ce stratagème. S'il s'agit de la phase E., ils peuvent être joués à n'importe quel moment de cette phase de jeu, même au cours d'une SMC adverse, avec effet immédiat.

6.1 Stratagèmes du joueur ROMAIN

Traité de Fédération mineur (E) : Ce stratagème permet de fédérer immédiatement un *Peuple mineur* (au choix du joueur), dont toutes les unités encore en jeu sont présentes à l'intérieur de l'Empire. On place alors un marqueur *Foederati* sur l'une des unités de ce peuple. *Exception* : les Bagaudes ne peuvent pas être fédérés.

Traité de Fédération majeur (E) : Idem avec un *Peuple majeur*. On place alors un marqueur *Foederati* sur l'un des chefs de ce Peuple. *Exception* : les Hunni et les Persae ne peuvent pas être fédérés.

Tribut (E) : Le joueur ROMAIN désigne un peuple en guerre contre Rome ou un peuple *Foederati Révolté*, qui retrouve alors son statut précédent (respectivement en paix ou *Foederati*). L'opération coûte 1 PV au joueur ROMAIN, pour un *Peuple mineur* et 3PV pour un *Peuple majeur*.

Augusta Orientalis (C ou E) : Ce stratagème donne l'initiative automatique au joueur ROMAIN, il annule le stratagème *Initiative*. Il donne également un bonus de 1 au jet de sauvegarde en cas d'*Assassinat* contre l'*Augustus Orientalis* et un malus de 1 aux *Usurpations* en Orient. Il provoque la réussite automatique d'un *Concile Œcuménique*. Quand le stratagème est joué, un seul des effets de l'*Augusta Orientalis* est appliqué, au choix du joueur ROMAIN.

Note de conception : Ce stratagème constitue le va-tout du joueur ROMAIN. Il traduit l'influence politique et l'énergie des Augustae du V^e siècle, mères, sœurs ou femmes d'empereurs comme Eudoxie, Aelia Eudoxia ou Pulchérie.

Augusta Occidentalis (C ou E) : Ce stratagème donne l'initiative automatique au joueur ROMAIN, il annule le stratagème *Initiative*. Il donne également un bonus de 1 au jet de sauvegarde en cas d'*Assassinat* contre l'*Augustus Occidentalis*, et un malus de 1 aux *Usurpations* en Occident. Quand le stratagème est joué, un seul des effets de l'*Augusta Occidentalis* est appliqué, au choix du joueur ROMAIN.

Note de conception : c'est un peu le joker du joueur ROMAIN. Il traduit l'influence politique et l'énergie des Augustae du V^e siècle, mères, sœurs ou femmes d'empereurs comme Galla Placida ou Honoria.

Papa (F) : Le joueur BARBARE ne marque pas de PV pour l'occupation de Zone contenant Rome. Ce marqueur n'est jouable qu'une seule fois puis est retiré du jeu.

Note de conception : L'évêque de Rome (le Pape), par son influence morale et politique, a pu limiter, voire empêcher les pillages de la Ville par les Wisigoths et les Vandali.

Buccellarii (E) : Une unité de *buccellarii* est empilée avec un chef romain historique, au choix du joueur ROMAIN. Les PF de l'unité de *buccellarii* sont déterminés par la CC du chef qui la commande : CC de 1, 2, 3, 4 donne droit à une unité de *buccellarii* ayant 2 PF ; CC de 5 ou 6 donne droit à une unité de *buccellarii* ayant 3 PF ; CC de 7 ou 8 donne droit à une unité de *buccellarii* ayant 4 PF. Un chef ayant une CC de 0 ne peut pas se voir attribuer de *buccellarii*.

6.2 Stratagèmes du joueur BARBARE

Usurpation en Occident (C) : Le joueur BARBARE peut tenter une usurpation en utilisant un chef romain d'Occident de son choix appartenant au joueur ROMAIN. Il jette 1d6 et l'usurpation n'est validée que si le résultat est inférieur ou égal à la CP du chef désigné pour tenter l'usurpation. Si l'*Usurpateur* est un *Patrice*, il a un bonus de 1 au dé. Si l'*Usurpateur* est un chef romain d'origine barbare, le joueur BARBARE choisit un chef romain de CP 1 ou de CP 2 qui deviendra *Augustus* à sa place en cas de réussite, mais c'est la CP du chef d'origine barbare qui est prise en compte pour le jet de dé. On procède ensuite immédiatement comme indiqué en 3.6.3.

Usurpation en Orient (C) : idem mais en Orient.

Soulèvement d'un Peuple mineur (C) : Le joueur qui l'utilise choisit un Peuple mineur qui est en paix avec Rome et le fait entrer immédiatement en guerre, comme indiqué en 4.2.3. Ce stratagème s'applique aussi aux Peuples ayant le statut de *Foederati*. Dans ce cas, le Peuple se révolte contre l'autorité romaine et on retourne le marqueur sur sa face *Foederati révoltés*. Rien n'interdit de soulever un peuple qui sera contrôlé par le camp adverse, sauf la logique, mais ce n'est pas interdit ! Idem pour les quatre stratagèmes suivants.

Soulèvement de deux Peuples mineurs (C) : Idem, avec deux Peuples mineurs.

Soulèvement de trois Peuples mineurs (C) : Idem, avec trois Peuples mineurs.

Soulèvement d'un Peuple majeur (C) : Idem, avec un Peuple majeur.

Soulèvement de trois Peuples majeurs (C) : Idem, avec trois Peuples majeurs. Ce stratagème n'est jouable qu'une fois par scénario. Une fois utilisé, il est retiré du jeu et n'est pas remis dans le bol.

Fléau de Dieu (E) : Jouable avant le jet de dé de résolution d'une bataille (il le remplace) où au moins la moitié des forces du BARBARE est composée de Hunni commandés par un chef historique, il a pour conséquence un résultat de 9 et + (si l'utilisateur du stratagème est l'attaquant) ou -2 et moins (si l'utilisateur du stratagème est le défenseur), dans la colonne adéquate de la **Table de Bataille** (en prenant en compte les modificateurs de colonne). Si le joueur en charge des unités romaines joue pour la même bataille le stratagème *Furor Germanicus*, les deux stratagèmes s'annulent, et l'on jette normalement le dé.

Rex (C) : Le joueur BARBARE peut tenter de constituer un royaume barbare indépendant. Pour cela il faut qu'un des 5 peuples suivant – Burgondi, Franci Sali, Ostrogothi, Vandali ou Visigothi – soit déjà *Foederati révoltés* et occupe avec au moins une unité de combat et un chef une zone contenant une ville (placer un marqueur *Capitale* pour l'indiquer). Il jette 1d6 et la création du royaume n'est validée que si le résultat est inférieur ou égal à la CP du chef désigné pour devenir roi. Ce chef est alors retourné sur sa face *Rex*.

Alliance barbare (C) : Le joueur BARBARE désigne un peuple majeur et un peuple mineur ayant le même statut (en paix, en guerre, *Foederati* ou *Foederati révoltés*), dont les unités sont dans la même zone ou des zones adjacentes. Les deux peuples n'en forment alors plus qu'un. Ils entrent en guerre ensemble, sont fédérés ensemble, etc. Un peuple majeur peut s'allier à plusieurs peuples mineurs au cours de la partie. Les alliances sont notées par écrit pour ne pas être oubliées.

Exceptions : Le peuple majeur Ostrogothi et le peuple mineur Gepidae sont alliés automatiquement aux Hunni. Ils peuvent néanmoins entrer en guerre contre Rome indépendamment de ceux-ci. Cependant tant qu'ils sont soumis aux Hunni ils ne peuvent être fédérés. Ces deux peuples peuvent se libérer de la tutelle des Hunni, soit grâce à un stratagème *Rébellion*, soit automatiquement à la mort d'Attila.

Bagaudes (E) : Ce stratagème doit être placé sur une zone des diocèses Galliae, Viennensis ou Hispaniae, libre d'unités de combat. Le joueur BARBARE place alors dans une zone vide de toute autre unité de combat l'unité Bagaudes. Les Bagaudes ont toutes les capacités et restrictions d'un peuple barbare mineur.

Note de conception : les Bagaudes étaient des paysans sans terre, des soldats déserteurs et autres révoltés déçus de l'Empire dont les bandes semèrent le désordre dans les Gaules et l'Espagne du III^e au V^e siècle en attaquant les villas des grands propriétaires terriens. Au V^e siècle se sont aussi des citoyens en armes qui rejettent l'autorité impériale incapable de les défendre.

Migration (E) : Le joueur BARBARE désigne un peuple de son choix qui passe sous son contrôle (s'il ne l'était pas déjà) pour la totalité du tour de jeu. Ce peuple a alors une capacité de mouvement de 4, avec ou sans chef. Toutes les autres règles concernant les mouvements ou les combats s'appliquent. Toutes les unités de ce peuple doivent se déplacer et terminer leur mouvement dans une seule zone. A la phase F du tour le peuple retrouve son statut d'origine et retourne sous le contrôle du joueur qui en avait la charge au début du tour.

6.3 Stratagèmes mixtes

Initiative (B) : Permet d'inverser le résultat du jet de dé d'initiative à son profit.

Rébellion (C) : Un peuple mineur allié à un peuple majeur peut tenter de se rebeller contre celui-ci. Le joueur qui utilise ce stratagème lance 1d6. Si le résultat est strictement supérieur à la CP du meilleur chef du peuple majeur, le peuple mineur retrouve son indépendance, sinon la rébellion est écrasée. Si le peuple majeur est contrôlé par le joueur BARBARE, le peuple mineur devient automatiquement *Foederati*. Le peuple majeur est contrôlé par le joueur

ROMAIN, le peuple mineur devient automatiquement *Foederati révoltés*. Ce stratagème permet aussi aux Ostrogothi ou aux Gepidae se rebeller contre les Hunni.

Concile Œcuménique (C) : pour tenter de contrôler l'effervescence religieuse des Eglises d'Orient, l'*Augustus* doit organiser un Concile. Le marqueur est placé dans une zone d'Asia. L'*Augustus Orientalis* doit se rendre dans cette zone pour pouvoir enlever le marqueur. Le joueur BARBARE marque 3PV lors de chaque phase F de jeu au cours de laquelle ce stratagème est déployé sur la carte. Une fois l'*Augustus* sur place, le joueur ROMAIN lance 1d6, si le résultat est inférieur ou égal à sa CP, le Concile est un succès théologique et le joueur ROMAIN marque 3PV.

Fuite opportune (E) : Ce stratagème peut être joué avant n'importe quel combat et permet de l'éviter en déplaçant ses unités vers une zone libre d'unités de combat ennemies, en respectant les contraintes d'empilement et de mouvement. Cette « fuite » se fait après que les mouvements adverses soient terminés, juste avant la résolution du combat. De ce fait le joueur attaquant ne peut poursuivre son mouvement.

Assassinat (E) : Ce stratagème permet de tenter un assassinat contre n'importe quel chef romain ennemi (sauf un chef générique). Lancer 1d10. Si le résultat est de 8 ou 9, le chef ennemi est tué et retiré du jeu.

Foyer de peste (E) : Ce stratagème est placé par son possesseur sur n'importe quelle zone de la carte. Toutes les unités de combat présentes dans cette zone sont immédiatement affaiblies (celles qui le sont déjà sont éliminées). Tout chef présent doit tester sa survie avec le lancé d'1d10. Si le résultat est 9, le chef meurt et est retiré du jeu. La zone est infestée par la peste pour la durée entière du tour de jeu. Toute unité de combat ou chef pénétrant dans la zone subit le même sort que celle qui ceux qui s'y trouvaient déjà. Le stratagème Peste est retiré de la carte à la fin de la phase E., avant la phase F.

Épidémie de peste (E) : Idem. Mais toutes les zones voisines à la zone où est placé le marqueur sont aussi infestées. Dans ces zones adjacentes à celle du foyer de peste (où se trouve le marqueur), les unités de combat déjà affaiblies le demeurent, elles ne sont pas éliminées. Par contre, les chefs doivent tester leur survie comme s'ils étaient dans la zone du foyer de peste.

Désertion (E) : Ce stratagème est utilisable contre des unités romaines ou contre des unités de combat Persae seulement. Le marqueur est placé dans une zone où se trouvent des unités romaines ou Persae, toutes les unités de combat du joueur adverse présentes dans la zone sont immédiatement affaiblies, celles qui le sont déjà sont éliminées.

Furor Germanicus (E) : Jouable avant le jet de dé de résolution (il le remplace), d'une bataille à laquelle participe au moins une unité d'un peuple de nationalité germanique (quelque soit le statut de ce peuple) il a pour conséquence un résultat de 9 et + (si l'utilisateur du stratagème est l'attaquant) ou -2 et moins (si l'utilisateur du stratagème est le défenseur) dans la colonne adéquate de la **Table de Bataille**. Si le joueur en charge des unités barbares joue pour la même bataille le stratagème *Fléau de Dieu*, les deux stratagèmes s'annulent, et l'on jette normalement le dé.

Faveur Divine (E) : Ce stratagème permet au joueur qui l'utilise de modifier tout jet de dé en cours de bataille d'un bonus de 2 en sa faveur.

Flotte (E) : Ce marqueur peut être placé au choix du joueur sur n'importe quelle zone côtière de la carte. Il s'agit d'une flotte temporaire contrôlé par le joueur qui joue ce stratagème. La flotte disparaît à la fin du tour à moins qu'elle ne soit dans les ports de Constantinopolis ou de Carthago. Cette flotte a les mêmes capacités que les deux autres.

Germanophobia (E) : Ce stratagème est placé par son possesseur sur n'importe quelle zone de la carte contenant au moins une unité CO ou une unité PA romaine au début de la phase. Toutes les unités PA barbares présentes dans cette zone et les zones adjacentes sont immédiatement affaiblies (celles qui le sont déjà sont éliminées). Tout chef romano-barbare présent doit tester sa survie avec le lancé d'1d10. Si le résultat est 7, 8 ou 9, le chef est assassiné et est retiré du jeu. La présence d'autres troupes dans ces zones (Foederati ou LI) n'a aucune influence.

6.4 Remarques sur les stratagèmes

- Seuls les chefs génériques romains et les chefs non romains éliminés à la suite d'un stratagème *assassinat* ou *foyer / épidémie de peste* peuvent revenir en jeu au cours de la phase C. du tour suivant. Les chefs romains nominatifs le sont définitivement.

- Pour les stratagèmes de soulèvement, le nombre de Peuples indiqué constitue un chiffre maximum. Par exemple, s'il n'y a que deux Peuples majeurs encore en paix avec Rome et que le joueur utilise le stratagème *Soulèvement de trois Peuples majeurs*, il n'y a évidemment que deux Peuples qui pourront entrer en guerre. Le nombre de Peuples soulevé ne peut cependant pas être réduit volontairement par l'utilisateur du stratagème.

7. Mouvement

7.1 Généralités

Sont énoncées ici les généralités relatives aux mouvements, valables pour les chefs et unités romaines et non romaines, en addition des règles des paragraphes 3.4 et 4.3 :

Lors de la phase E1. de sa SMC :

- Une unité de combat (accompagnée ou non d'un chef) doit s'arrêter dès son entrée dans une zone où se trouve une unité de combat ennemie. *Exception* : Les flottes peuvent poursuivre leur mouvement au travers d'une zone occupée par une flotte ennemie, sans conséquence (voir aussi 8.1) ;
- Une unité de combat (accompagnée ou non d'un chef) peut poursuivre son mouvement au travers d'une zone occupée seulement par un chef ennemi (ou plusieurs). Le ou les chefs ne subissent aucune pénalité si l'unité de combat ennemie poursuit son mouvement et quitte la zone ;
- Un chef seul peut poursuivre sans pénalité son mouvement au travers d'une zone occupée par des unités de combat ennemies. Un chef accompagné d'unités de combat doit par contre s'arrêter avec elles dès son entrée dans une zone où se trouve une unité de combat ennemie ;
- Un chef se retrouvant seul dans une zone avec des unités de combat ennemies, à la fin d'un mouvement, doit immédiatement tenter de s'évader vers une zone libre d'unités de combat ennemies. On jette 1d10, si le résultat est 9, le chef est tué (le retirer du jeu), sinon, il peut se déplacer librement vers zone adjacente libre d'unités ennemies (quel que soit le coût en PM pour s'y rendre). S'il n'y a aucune zone libre, le chef est tué.

7.2 Déplacements

- Les mouvements s'effectuent d'une zone à une zone adjacente. Les zones se touchant simplement par un point d'angle sont considérées comme adjacentes.
- Le mouvement d'une zone à une autre coûte 1 PM.
- Le franchissement des 4 grands fleuves (Rhenus, Danuvius, Tigris et Euphrates) coûte un PM supplémentaire.
Exemple : Passer de la zone Ostrogothi à la zone Thracia 1 coûte 2 PM. Les autres rivières ou fleuves (comme par exemple le Nilus) sont purement décoratifs et n'ont pas d'influence sur le jeu.
- Le passage des détroits coûte 1 PM supplémentaire (voir indication sur la carte). Les mouvements de Galliae 7 ou Saxones vers Britanniae 2 (et vice-versa), comme les mouvements de Scoti vers Britanniae 3 (et vice-versa), sont assimilés à des franchissements de détroits (pas besoin d'utiliser une flotte), mais avec un coût de 2PM supplémentaires.

7.3 Limites liées au terrain

Il interdit de dépenser plus de 2 PM dans la même SMC, pour un mouvement se déroulant entièrement dans les zones *hors empire romain*

Exception : Les 8 zones orientales *hors empire romain* suivantes : Persae, Armenia et Iberia ne sont pas concernées par cette contrainte et sont considérées pour le mouvement comme des zones de l'Empire.

Exemples :

1. Au début de la SMC de son camp, Constantin III et deux unités de combats se trouvent dans la zone de Britanniae 1. Ils peuvent se déplacer de deux zones vers le Nord et doivent s'arrêter (dépense de 2 PM consécutifs en dehors de l'empire). Ils ne peuvent pas dépenser leur troisième PM pour atteindre la zone la plus septentrionale des trois zones Pictes au cours de cette SMC. Ils devront attendre la prochaine SMC de son camp pour pouvoir le faire.

2. Aetius deux unités de combats PA et une unité BU sont en zone Alamani. Au cours d'une même SMC, ils peuvent entrer en zone Franci (1^{er} PM), puis en zone Saxones (2^e PM), et enfin en zone Galliae 1 (3^e et 4^e PM, à cause du Rhenus). Comme le mouvement ne s'est pas déroulé entièrement en zones hors empire romain, la limite de 2 PM au total ne s'applique pas.

8. Combats

8.1 Généralités

Les combats ont lieu lorsque des unités de combats ennemies sont situées dans la même zone. Le joueur qui vient de terminer ses mouvements et qui effectue la phase **E2** de sa SMC est appelé l'attaquant, l'autre joueur, passif dans la zone, est le défenseur. L'ensemble des unités de combat et chefs d'un même camp, rassemblé dans une zone donnée, est appelée une Force. Les batailles ont lieu entre une *Force attaquante* et une *Force en défense*. Les combats sont obligatoires, mais le défenseur peut parfois l'éviter, en évacuant la zone.

Il n'y a pas de combat naval dans *Ultimus Romanorum*. Deux flottes ennemies (et les unités qu'elles transportent éventuellement) peuvent stationner dans la même zone sans avoir à combattre. Si les unités transportées sont débarquées, il y aura par contre combat.

8.2 Évasion

8.2.1 Évasion et combat

Le défenseur peut tenter d'éviter le combat, s'il possède au moins un chef dans la zone. Pour cela, il jette 1d6, si le résultat est strictement inférieur à la VS du chef présent dans la zone (la meilleure des VS s'il y a plusieurs chefs), le défenseur peut éviter le combat en faisant mouvement d'une zone, vers une zone adjacente (quel que soit le coût en PM pour s'y rendre), libre d'unités de combat ennemies ou de forces amies avec lesquelles l'empilement n'est pas permis et en respectant les contraintes de mouvement.

Note : Deux zones séparées par un détroit sont considérées comme adjacentes, y compris pour l'évasion.

Chaque chef qui réussit une évasion ne peut effectuer le mouvement d'évasion qu'avec le nombre unité que sa CC lui permet d'emmener avec lui.

L'évasion ne peut pas avoir lieu vers la ou les zones d'où viennent les forces attaquantes. Si aucune zone n'est disponible, l'évasion échoue.

Exemple : Une unité *limitanei* ne peut pas effectuer une évasion vers une zone située en dehors de l'empire romain ou vers une zone située en dehors de son diocèse d'origine (limite au mouvement, voir **3.2.1**) ou occupée par des unités de combat d'un peuple en guerre avec Rome (limite à l'empilement). Une unité de *comitatenses* peut s'évader avec un *Augustus*, un *Patrice* ou un *Usurpateur* vers un autre diocèse que son diocèse d'origine (voir **3.2.1**).

8.2.2 Ravenna et Constantinopolis

Si une force romaine incluant l'*Augustus Occidentalis* se trouve dans la zone de Ravenna et est attaquée par une force du joueur BARBARE :

- l'*Augustus Occidentalis* accompagné au minimum par une unité de PA et au maximum par un autre chef romain, une unité de PA et une unité de BU peut se réfugier dans la ville de Ravenna (placer les pions dans la case Ravenna). Il ne peut alors plus être attaqué. Il peut sortir de la case Ravenna pour être déployé dans la zone de Ravenna au coût de 0 PM, dès que celle-ci est vide d'unités du joueur BARBARE. Pour les ajustements, voir le cas Ravenna tel que décrit en **9.3.2 et 9.3.5** ;

- Toutes les autres unités de la force du ROMAIN doivent soit combattre normalement, soit suivre indépendamment de l'*Augustus*, la règle d'évasion normale du **8.2.1** ;

- Si l'*Augustus Occidentalis* meurt (mort naturelle, assassinat), alors qu'il est réfugié dans Ravenna, toutes les autres chefs ou unités réfugiés avec lui sont définitivement éliminés du jeu.

Si une force romaine incluant l'*Augustus Orientalis* se trouve dans la zone de Constantinopolis et est attaquée par une force du joueur BARBARE, on pratique exactement de la même manière et avec les mêmes contraintes et conséquences que dans le cas de Ravenna (mais avec l'*Augustus Orientalis* et la case Constantinopolis).

Notes de conception : Ravenna, située au cœur de marais était une ville quasi inexpugnable ou les Empereurs avaient pris l'habitude de se réfugier au cours des périodes agitées. Du fait de sa situation exceptionnelle, Constantinopolis était également imprenable ou presque.

8.3 Résolution du combat

Si défenseur a accepté le combat, ou si sa tentative d'évasion a échoué, la bataille a lieu.

Toutes les unités de combats des deux joueurs et tous les chefs présents dans la zone sont obligés de participer à la bataille. Les deux joueurs totalisent les PF de leur force puis calculent le rapport de force (arrondi en faveur du défenseur). *Exemple : une force composée de 55 PF attaque une force de 37 PF, le rapport de force est de $55/37 = 1,49$. $1,49$ est plus petit que $3/2 = 1,5$, le rapport de force est donc arrondi à $5/4$.* Ils consultent ensuite la **Table de Bataille**, pour obtenir le résultat du combat, en veillant à appliquer tous les modificateurs listés dans celle-ci.

8.4 Vainqueur et perdant

8.4.1 Vainqueur

Le vainqueur de la bataille est celui qui est indiqué en gras dans le résultat de la **Table de Bataille**. Le perdant doit évacuer la zone en respectant les mêmes contraintes que pour une tentative d'évasion (voir 8.2). Si la retraite est impossible, pour quelque raison que ce soit, les unités de combats et leurs chefs sont éliminés. *Exemple : Une unité de *limitanei* ne peut en aucun cas faire retraite hors de son diocèse d'origine et est éliminé si elle y était obligée.*

8.4.2 Résultats

Note de conception : Les résultats peuvent paraître très « définitifs », mais une bataille antique se terminait toujours par la mise hors de combat de 80% de soldats de l'armée vaincue. Dans *Ultimus Romanorum*, éliminer ou affaiblir une unité n'a cependant rien de définitif (voir 9.), ces notions correspondent plutôt à la réduction ou à la destruction des capacités opérationnelles d'une unité donnée, pour la campagne (c'est-à-dire l'année) en cours.

- E = Toutes les unités de combat de la force sont éliminées
- A = Toutes les unités de combat de la force sont affaiblies, les unités déjà affaiblies sont éliminées
- $1/4, 1/2, 3/4 =$ Affaiblir $1/2, 1/4$ ou $3/4$ de ses unités (en nombre d'unités, pas en nombre de PF), dans la limite du nombre d'unités de l'adversaire affaiblies ou éliminées. On arrondit toujours le nombre d'unités à affaiblir en sa faveur.

Exemple : L'attaquant a 6 unités de combat, le défenseur 9. Le résultat est **$1/2 / A$** . Toutes les unités du défenseur sont affaiblies (celles qui l'étaient déjà sont éliminées). L'attaquant doit affaiblir $1/2$ de 9 soit 4,5 unités, arrondi à 4 (s'il choisit ou est contraint d'affaiblir des unités déjà affaiblies, elles sont éliminées).

- R = Pas de pertes

Note : Si le joueur vainqueur doit affaiblir plus d'unités qu'il n'en possède, il se limite à affaiblir une seule fois toutes ses unités. Exemple : 2 unités en état normal attaquent 4 unités affaiblies, le résultat du combat est $3/4 - A$; Le vainqueur est l'attaquant, qui devrait affaiblir 3 unités. Comme il n'en a que 2, il se limite à affaiblir ces 2 unités.

8.5 Morts des chefs au combat

8.5.1 Cas général

Les chefs d'une force qui subit un résultat **E** ou d'une force qui ne peut pas faire retraite après combat sont éliminés. Les chefs génériques peuvent cependant revenir en jeu (voir 3.3.1 et 4.2.1).

8.5.2 Cas d'une bataille impliquant un Usurpateur

Les chefs *Augustus* et *Patrices* d'un côté, *Usurpateur* de l'autre, qui sont présents dans la zone où a lieu la bataille qui les oppose, sont éliminés si leur force est battue et doit reculer (quel que soit le résultat obtenu dans la Table).

Note de conception : En cas d'usurpation, un empereur ou un usurpateur ne survivait qu'exceptionnellement à une défaite personnelle. En effet, les légionnaires, s'empressant de donner des gages au vainqueur, se faisaient un devoir de livrer ou de tuer leur chef vaincu.

Remarque : cette règle n'est valable que si l'un de deux protagonistes est un *Usurpateur* (voir 3.6)

8.6 Modificateurs

Ils sont listés dans la **Table de Bataille** et ils s'appuient sur les notions suivantes :

8.6.1 Qualité moyenne

Il s'agit de la QT de plusieurs unités de combats situées dans la même zone (Force), qui doit être prise en compte pour les batailles. Le calcul se fait comme suit : les joueurs font la moyenne des QT des unités de leurs camps situées dans la zone, en arrondissant toujours à

l'entier inférieur. *Exemple* : La qualité moyenne d'une force composée des deux unités CO Galliae (1) et (1), de l'unité PA Comites Alani (3) et de l'unité PA Comites Seniores (2) est de 7 divisé par 4 = 1,75 arrondi à 1.

8.6.2 Bonus tactique

Pour une bataille, le BT d'une force correspond au meilleur des BT des chefs présents dans la zone où a lieu la bataille. Si une force ne comprend aucun chef, le BT pris en compte pour la bataille est obtenu en calculant le BT moyen des unités de combats composant la force (même mode de calcul que pour la Qualité moyenne).

8.6.3 Capacité Politique

Elle n'est utilisée que lors de batailles entre 2 forces romaines qui comprennent chacune au moins un *Augustus*, un *Patrice* ou un *Usurpateur*. On ne prend donc pas en compte ce modificateur si une des deux forces n'a aucun chef ou a uniquement des chefs qui ne sont ni *Augustus*, ni *Patrice*, ni *Usurpateur*. La CP d'une force correspond à la meilleure des CP des chefs *Augustus*, *Patrice*, ou *Usurpateur* présents dans la zone où a lieu la bataille.

9. Ajustements

9.1 Généralités

Les campagnes militaires se déroulaient à l'époque romaine selon un rythme annuel, ponctué par le déroulement des saisons. Les ajustements correspondent à ce que l'on pourrait appeler la prise des quartiers d'hiver. Ils sont effectués, lors de la phase F de chaque tour de jeu, dans l'ordre suivant :

9.2 Ajustements relatifs aux flottes

La position des deux marqueurs flottes (*classis* en latin) est vérifiée. Si les marqueurs ne sont pas revenus dans leur port d'origine, ils sont éliminés et ne reviendront en jeu qu'après 5 tours complets d'absence. Placer le marqueur sur le compteur de tour pour mémoriser son retour dans le jeu.

Exemple : la flotte de Carthago est en pleine mer lors de la phase F. du tour de jeu de l'année 418. Il est alors retiré du jeu, ainsi que les unités étant à son bord (celles-ci reviendront en jeu immédiatement, voir **Ajustement des unités de combat et des chefs romains**, mais les chefs seront définitivement éliminés). Le marqueur Flotte de Carthago est placé sur la case 424 du compteur de tour et reviendra en jeu comme renfort lors de la phase D. du tour de 424.

9.3 Ajustements des unités de combat et des chefs romains (des deux camps)

9.3.1 Ajustements liés aux unités *limitanei* et *comitatenses*

- Les unités de *limitanei* (LI) et *comitatenses* (CO) qui ont été éliminées dans leur diocèse d'origine au cours du tour de jeu sont replacées sur leur face normale, dans une zone de leur diocèse d'origine libre d'unités de combat non romaines (y compris *Foederati*). Si toutes les zones du diocèse sont occupées par des unités non romaines (y compris *Foederati*), elles sont retirées définitivement du jeu, même si par la suite des unités romaines occupent ces zones.
- Les unités de *limitanei* (LI) et *comitatenses* (CO) normales ou affaiblies se trouvant à l'intérieur de l'Empire restent sur place. Si elles sont affaiblies, elles sont retournées sur leur face normale si : elles se trouvent dans leur diocèse d'origine (LI pour qui c'est obligatoirement le cas, ou CO) ou dans une zone contenant une ville ou une capitale impériale (CO) et si elles ne sont pas adjacentes à une unité de combat ennemie (romaine ou non romaine) située elle aussi dans l'Empire. Si une unité de *comitatenses* (CO) est éliminée en dehors de son diocèse d'origine, elle est retirée définitivement du jeu.
- Les unités de *comitatenses* (CO) se trouvant à la fin du tour en dehors de l'Empire mais dans une zone adjacente à leur diocèse d'origine sont replacées sur leur face affaiblie (une unité déjà affaiblie reste affaiblie) dans leur diocèse. Si toutes les zones du diocèse sont occupées par des unités non romaines (y compris *Foederati*), elles sont retirées définitivement du jeu, même si par la suite des unités romaines occupent ces zones.

9.3.2 Ajustements liés aux unités *palatini*

- Les unités de *palatini* (PA) qui ont été éliminées au cours du tour de jeu sont replacées sur leur face normale dans la zone contenant la capitale impériale indiquée dans la **Table de déploiement des Palatini**. Si cette zone est occupée par une unité non

romaine (sauf s'il s'agit de *Foederati*), l'unité PA ne peut pas revenir en jeu et doit attendre la libération de cette zone et une phase d'ajustement ultérieure ;

- Les unités de *palatini* (PA) normales ou affaiblies se trouvant à l'intérieur de l'Empire restent sur place. Si elles sont affaiblies, elles sont retournées sur leur face normale, si elles se trouvent dans une zone contenant une ville ou une capitale impériale et si elles ne sont pas adjacentes à une unité de combat ennemie (romaine ou non romaine) située elle aussi, dans l'Empire ;
- Les unités de *palatini* (PA) se trouvant en dehors de l'Empire sont éliminées et sont replacées sur leur face normale dans la zone contenant la capitale impériale indiquée comme étant leur zone de déploiement initial dans le scénario. Si cette zone est occupée par une unité non romaine, l'unité PA ne peut pas revenir en jeu et doit attendre la libération de cette zone et une phase d'ajustement ultérieure ;

Remarque : Attention, il se peut que par le biais des ajustements une unité soit redéployée dans une zone contrôlée par le joueur adverse et passe ainsi dans son camp !

Cas particulier de Ravenna et Constantinopolis : Si la zone de Ravenna est occupée par le BARBARE avec des unités non romaines, les unités de *palatini* ne reviennent pas en jeu à Ravenna au cours des ajustements, même si l'*Augustus Occidentalis* est réfugié dans la ville de Ravenna. Si la zone est occupée par le BARBARE avec des unités romaines, les *palatini* de Ravenna reviennent en jeu dans la zone et passent sous le contrôle du BARBARE, même si l'*Augustus Occidentalis* est réfugié dans la ville de Ravenna.

Idem pour Constantinopolis en Orient.

9.3.3 Ajustements liés aux *buccellarii*

- Une unité de *buccellarii* (BU) doit toujours rester empilée avec son chef. Si ce chef est éliminé, l'unité l'est également. Elle pourra ultérieurement être redéployée avec un nouveau *Patrice* ou grâce au stratagème *buccellarii*.
- Les unités de *buccellarii* affaiblies sont retournées sur leur face normale, si elles se trouvent dans une zone contenant une ville ou une capitale impériale, et si elles ne sont pas adjacentes à une unité de combat ennemie (romaine ou non romaine), située elle aussi dans l'Empire ;
- Si une unité de *buccellarii* est éliminée, mais que son chef ne l'est pas, l'unité est redéployée dans la zone où se trouve le chef en question, si celle-ci contient une ville ou une capitale impériale et si elle n'est pas adjacente à une unité de combat ennemie (romaine ou non romaine), située elle aussi dans l'Empire. Sinon, elle n'est pas redéployée ;

9.3.4 Ajustements liés aux chefs romains

- Les chefs romains se trouvant dans une zone de l'empire restent sur place ;
- Les chefs romains se trouvant en dehors de l'empire sont replacés dans la zone la plus proche (au choix du joueur en cas d'égalité), contenant une ville ou une capitale impériale, et n'étant pas occupée par des unités de combat du camp adverse.

9.3.5 Ajustements liés aux chefs et unités réfugiés dans les cases Ravenna ou Constantinopolis

- Si lors de la Phase F l'*Augustus Occidentalis* et les pions qui ont le droit de l'accompagner se trouvent dans la case Ravenna et que la zone est occupée par des forces du joueur BARBARE, le ROMAIN jette 1d10. Si le résultat est 0, toutes les unités et chefs se trouvant à Ravenna sont définitivement éliminés. Sinon, toutes les unités et chefs se trouvant à Ravenna demeurent indemnes dans la case Ravenna.
- Idem pour Constantinopolis avec l'*Augustus Orientalis*, à la différence prêt que si le résultat du d10 est 0, on jette ensuite 1d6 et que si le résultat est de 5 ou 6, l'effet du 0 est annulé (la ville ne tombe pas).

9.4 Ajustements des unités et des statuts des Peuples non romains (des deux camps)

- Les *Peuples mineurs* en guerre contre Rome dont toutes les unités de combat ont été éliminées sont considérés comme pacifiés (vaincus). Leurs unités de combat sont replacées sur la carte dans leur zone d'origine. Si un chef romain historique appartenant au joueur ROMAIN est présent lors du combat entraînant l'élimination des dernières unités de combat du peuple mineur, il peut tenter de les fédérer : il lance 1d6, si le résultat est

strictement inférieur à sa CP, lors de la phase d'ajustement suivante, le joueur ROMAIN place l'ensemble des unités de ce peuple dans la zone vide d'unités de combat la plus proche de celle où a eu lieu le combat avec un marqueur *Foederati*.

- Les *Peuples mineurs* en guerre contre Rome, dont au moins une unité de combat est encore sur la carte (qu'elle soit affaiblie ou en état normal) demeurent en guerre contre Rome. Leurs unités de combat restent sur la carte à l'endroit où elles se trouvent. Si elles étaient affaiblies et qu'elles se trouvent dans une de leurs zones d'origine ou dans une zone contenant une ville ou une capitale impériale, elles sont retournées sur leur face normale. Les unités de combats éventuellement éliminées sont replacées dans leurs zones d'origine, sur leur face normale ;
- Les *Peuples majeurs* en guerre contre Rome dont toutes les unités de combat ont été éliminées sont considérés comme pacifiés (vaincus). Toutes leurs unités de combat et leurs chefs sont replacés sur la carte dans leurs zones d'origine. Les unités sont placées sur leur face normale et les chefs sont placés sur leur face *Pax Romana* et le Peuple est désormais en paix avec Rome. Si un chef romain historique appartenant au joueur ROMAIN est présent lors du combat entraînant l'élimination des dernières unités de combat du peuple majeur, il peut tenter de les fédérer : il lance 1d10, si le résultat est strictement inférieur à sa CP, lors de la phase d'ajustement suivante, le joueur ROMAIN place l'ensemble des unités de ce peuple dans la zone vide d'unités de combat la plus proche de celle où a eu lieu le combat avec un marqueur *Foederati*.;
- Les *Peuples majeurs* en guerre contre Rome dont au moins une unité de combat est encore sur la carte (qu'elle soit affaiblie ou en état normal) demeurent en guerre contre Rome. Leurs unités de combats et leurs chefs encore sur la carte restent où ils se trouvent. Si des unités étaient affaiblies et qu'elles se trouvent dans une de leurs zones d'origine ou dans une zone contenant une ville ou une capitale impériale, elles sont retournées sur leur face normale. Leurs unités de combat éliminées au cours du tour sont replacées dans leurs zones d'origine et sur leur face normale. Les chefs génériques éventuellement éliminés (les chefs historiques éliminés ne reviennent jamais en jeu) reviennent en jeu en renfort lors de la phase C. du tour suivant ;
- Les unités de combat des peuples *Foederati* (mineurs et majeurs) restent sur la carte à l'endroit où elles se trouvent. Si elles étaient affaiblies et qu'elles se trouvent dans une zone vide de toute autres unités de combat ou dans une zone contenant une ville ou une capitale impériale, elles sont retournées sur leur face normale, sinon elles restent affaiblies. Les unités éliminées sont replacées sur leur face normale dans toute zone où se trouve au moins une unité de combat de ce même peuple. Si toutes les unités de ce peuple ont été éliminées, le joueur ROMAIN les remplace toutes dans la zone vide d'unités de combat la plus proche de celle où a été éliminée la dernière unité. *Exemple* : en 455 les Visigoths *Foederati* se font écraser par les Hunns en Galliae 5 et ils sont tous éliminés. Lors de la phase F du tour 455, tous les Visigoths sont replacés par le joueur ROMAIN en Viennensis 1, seule zone libre adjacente à ce moment, les autres zones étant occupées soit par des unités barbares, soit par des unités romaines ;
- Les unités de combat des *Foederati révoltés* (mineurs ou majeurs) restent sur la carte à l'endroit où elles se trouvent. Si elles étaient affaiblies et qu'elles se trouvent dans une zone vide de toute autres unités de combat ou dans une zone contenant une ville ou une capitale impériale, elles sont retournées sur leur face normale, sinon elles restent affaiblies. Les unités éliminées sont replacées dans toute zone où se trouve au moins une unité de combat de ce même peuple. Si toutes les unités de ce peuple ont été éliminées, le joueur ROMAIN les remplace toutes dans la zone vide d'unités de combat la plus proche de celle où a été éliminée la dernière unité et retourne le marqueur *Foederati révoltés* sur sa face *Foederati* ;
- Les unités de combat d'un peuple ayant constitué un *Regnum* restent sur la carte à l'endroit où elles se trouvent. Si elles étaient affaiblies et qu'elles se trouvent dans une zone vide de toute autres unités de combat ou dans une zone contenant une ville ou une capitale impériale, elles sont retournées sur leur face normale, sinon elles restent affaiblies. Les unités éliminées sont replacées sur la capitale du *Regnum*. Si la capitale du *Regnum* est occupée par des unités contrôlées par le ROMAIN et que le *Regnum* ne dispose d'aucune autre ville comme capitale de remplacement (voir 4.5.3), les

unités éliminées sont replacées sur leur face affaiblie dans une zone contenant déjà au moins une unité de ce même peuple qui redevient alors *Foederati révoltés*. Le chef qui était *Rex* est alors définitivement éliminé. Si toutes les unités de combat ont été éliminées, elles sont replacées sur la capitale du *Regnum*. Si en plus la capitale est occupée, le *Regnum* est dissous, le peuple redevient *Foederati* et l'on procède comme avec les peuples *Foederati*.

En cas d'alliance entre un *Peuple majeur* constitué en *Regnum* et un *Peuple mineur*, la survie ou non des unités de combat du *Peuple mineur* n'a aucune influence sur celle du *Regnum*. Par contre le *Peuple mineur* se voit conférer le nouveau statut du *Peuple majeur* si celui-ci changeait.

Exemple : en 470 toutes les unités des Vandali, constitués en *Regnum* depuis 450, sont détruites, dont les deux dernières en Africa 4 par des *palatini* d'Orient. Carthago était donc la capitale du *Regnum* et se trouve occupée par des unités romaines. Les unités Vandali sont replacées en Africa 3 avec un marqueur *Foederati*, ainsi que les unités Alani qui étaient alliées aux Vandali.

10. Victoire

La victoire est décomptée en *Points de Victoire* (PV). Ils sont enregistrés grâce aux marqueurs unités, dizaines et centaines sur le compteur de PV.

10.1 PV collectés en cours de jeu

Chaque joueur marque :

- 1 PV par bataille gagnée impliquant un total (attaquant + défenseur au début de la bataille) de 25 PF ou plus ;
- 1PV par chef ennemi éliminé au combat ou assassiné ;
- 5 PV si Attila est tué au combat.

10.2 PV collectés lors de la phase de bilan de campagne (F.)

Le joueur ROMAIN marque :

- 1 PV par *Peuple mineur* contrôlé par le BARBARE pacifié par les armes, y compris pour des *Foederati révoltés* (voir 9.4) ;
- 1 PV si les deux *Augustus* sont dans une capitale impériale ;
- 1 PV si aucune *Guerre Civile* n'est en cours ;
- 1 PV si les deux zones contenant une capitale impériale dans l'Empire d'Orient sont contrôlées par le ROMAIN ;
- 1 PV si les quatre zones contenant une capitale impériale dans l'Empire d'Occident sont contrôlées par le ROMAIN ;
- 3 PV par *Peuple majeur* contrôlé par le BARBARE pacifié par les armes, y compris pour des *Foederati révoltés* et *Regnum* (voir 9.4) ;
- 5 PV si le marqueur tour est sur sa face *Pax Romana* ;

Le joueur BARBARE marque :

- 1 PV par zone de l'Empire occupée par une unité de combat d'un peuple barbare en guerre contre Rome (y compris *Foederati révoltés* et *Regnum*) ;
- 2 PV par zone de l'Empire contenant une ville ou une capitale impériale autre que Roma occupée par une unité de combat d'un peuple barbare en guerre contre Rome (y compris *Foederati révoltés* et *Regnum*) ;
- 3 PV si une *Usurpation* est en cours ;
- 3 PV si un *Augustus* mort ou éliminé n'a pas trouvé de successeur ;
- 5 PV par *Regnum* constitué au cours du tour ;
- 5 PV si une unité non romaine contrôlée par le BARBARE est située dans la zone de Roma.

10.3 Niveau de victoire

Le joueur ayant le plus de PV à la fin d'un scénario est déclaré vainqueur (sauf instruction contraire dans le scénario).

Si le vainqueur totalise plus de deux fois plus de PV, la victoire est qualifiée de *décisive*.

Si le vainqueur totalise plus de cinq fois plus de PV, la victoire est qualifiée de *définitive*.

Remerciements à Nicolas Stratigos pour sa contribution au développement du jeu.

Web site: <http://www.fredbey.com/> go to **Other Games** page

Official discussion and support folders:

In French on www.lestafette.net and in English on www.consimworld.com

TABLES

Tables des combats

1d6	Rapport de Force									
	1/3 et -	1/2	2/3	4/5	1/1	5/4	3/2	2/1	3/1	4/1 et +
-2 et -	E / R	E / R	E / R	A / R	A / R	A / R	A / 1/4	A / 1/4	A / 1/4	R / R
-1	E / R	E / R	A / R	A / 1/4	A / 1/4	A / 1/4	A / 1/2	A / 1/4	R / R	R / R
0	E / R	A / R	A / 1/4	A / 1/4	A / 1/4	A / 1/2	A / 1/2	R / R	R / R	3/4 / A
1	A / R	A / R	A / 1/4	A / 1/2	A / 1/2	A / 3/4	R / R	R / R	3/4 / A	1/2 / A
2	A / R	A / 1/4	A / 1/4	A / 1/2	A / 3/4	R / R	R / R	3/4 / A	1/2 / A	R / A
3	A / R	A / 1/4	A / 1/2	A / 3/4	R / R	R / R	3/4 / A	1/2 / A	1/2 / A	R / A
4	A / 1/4	A / 1/2	A / 1/2	R / R	R / R	3/4 / A	1/2 / A	1/2 / A	1/4 / A	R / A
5	A / 1/2	A / 1/2	R / R	R / R	3/4 / A	1/2 / A	1/2 / A	1/4 / A	1/4 / A	R / A
6	A / 1/2	R / R	R / R	3/4 / A	1/2 / A	1/2 / A	1/4 / A	1/4 / A	R / A	R / A
7	R / R	R / R	1/2 / A	1/2 / A	1/4 / A	1/4 / A	1/4 / A	R / A	R / A	R / E
8	R / R	1/4 / A	1/2 / A	1/4 / A	1/4 / A	1/4 / A	R / A	R / A	R / E	R / E
9 et +	1/4 / A	1/4 / A	1/4 / A	R / A	R / A	R / A	R / A	R / E	R / E	R / E

Résultats (voir 8.4.2) :

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

Le vainqueur de la bataille est indiqué en **gras**. Le perdant doit quitter la zone, s'il n'est pas éliminé.

- E = Toutes les unités de combat de la force sont éliminées.
- A = Toutes les unités de combat de la force sont affaiblies, les unités déjà affaiblies sont éliminées.
- Affaiblir 1/2, 1/4 ou 3/4 de ses unités (en nombre d'unités, pas en nombre de PF), dans la limite du nombre d'unités de l'adversaire affaiblies ou éliminées. On arrondit toujours le nombre d'unités à affaiblir en sa faveur.
- R = Pas de pertes.

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

Usurpation seulement :

Les chefs *Augustus*, *Patrice* ou *Usurpateur*, présents dans la zone où a lieu la bataille, sont éliminés si leur force est battue et doit reculer (quel que soit le résultat obtenu dans la Table).

Modificateurs au dé (voir 8.6) :

a) + BT de l'attaquant – BT du défenseur.

b) -1 si une force composée entièrement d'unités non romaines qui ne sont ni *Foederati*, *Foederati révoltés* ou constituées en *Regnum* est le défenseur dans une zone en dehors de l'empire romain.

c) +1 si une force composée entièrement d'unités non romaines est l'attaquant dans une zone en dehors de l'empire romain.

d) -1 si une force composée entièrement d'unités non romaines d'un peuple constitué en *Regnum* est le défenseur dans la zone de sa capitale.

En cas de combat entre forces avec au moins un Augustus, Patrice ou Usurpateur dans chaque Force :

e) +1 si l'attaquant à une CP strictement supérieure au défenseur.

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

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

Note : tous ces modificateurs sont cumulatifs

Modificateurs de colonne :

- a) Décaler le résultat d'une colonne à droite si l'attaquant à une Qualité moyenne strictement supérieure à celle du défenseur.
- b) Décaler colonne à gauche si l'attaquant à une Qualité moyenne strictement inférieure à celle du défenseur.
- c) Décaler le résultat de 2 colonnes à droite si l'attaquant à une Qualité moyenne double (ou plus) de celle du défenseur.
- d) Décaler le résultat de 2 colonnes à gauche si le défenseur à une Qualité moyenne double (ou plus) de celle de l'attaquant.

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

Table des événements

Un des joueurs jette 1d6 et 1d10 et additionne les deux chiffres. Le total obtenu donne le n° de l'événement qui survient immédiatement :

1d6 + 1d10	Événements
1	Famine en Occident. Toutes les unités de combat se trouvant dans les diocèses Galliae, Viennensis et Hispania sont retournées sur leur face affaiblie. Celles qui le sont déjà sont retirées du jeu pour ce tour de jeu. Les chefs ne subissent pas les effets de la Famine.
2	Année au climat désastreux. Les capacités de mouvement de tous les chefs et de toutes les unités de combat sont réduites de 1 pour toute la durée du tour.
3	Découragement romain. Dans tous les combats contre des unités non romaines, les unités romaines subissent un malus de 1 au dé, en leur défaveur.
4	Maladie de l'Augustus. On jette 1d6, si le résultat est pair l'événement concerne l' <i>Augustus Occidentalis</i> , si le résultat est impair l'événement concerne l' <i>Augustus Orientalis</i> . L'Augustus est gravement malade, il ne peut quitter la zone dans laquelle il se trouve de toute l'année. S'il doit quitter la zone où il se trouve, suite à une bataille perdue, il meurt. Le BT de l'Augustus malade n'est pas pris en compte dans les combats éventuels.
5	Vigueur guerrière germanique. Dans les batailles dans lesquelles sont engagées au moins une unité de Nationalité germanique, le joueur qui en a la charge bénéficie d'un bonus de 1 au dé, en sa faveur.
6	Agitation politique. <i>Augustus Occidentalis</i> et <i>Augustus Orientalis</i> (et le <i>Patrice</i> correspondant s'il a une meilleur CP que l'Augustus), doivent rester dans / ou regagner au plus vite la capitale impériale la plus proche sous leur contrôle (en utilisant tous ses PM par le chemin le plus direct). Ils doivent y demeurer pour le reste du tour.
7	Hiver Rigoureux. Le nombre total de SMC du tour est réduit de 1 (mais le passage du Rhenus et du Danuvius se fait sans malus)
8	Influence pacifique divine. Le nombre de SMC pour le tour est réduit à un total de deux (une pour chaque joueur, en commençant par celui ayant l'initiative).
9	Mers dangereuses. Tempêtes et pirates rendent les voyages en mer incertains. Les mouvements navals sont interdits pendant tout le tour.
10	Difficultés de ravitaillement des troupes romaines. À la fin de la phase E, le joueur BARBARE bénéficie d'une SMC supplémentaire, en plus de celles prévues pour le tour.
11	Vindicta Populaire. On jette un 1d10. Si ce résultat est 0, cet événement concerne toutes les capitales de l'empire, si le résultat est pair, uniquement les capitales de l'empire d'Occident, si le résultat est impair, uniquement celles de l'empire d'Orient. La population des grandes villes s'agite contre les empereurs. Ceux-ci doivent laisser sur place les unités et les chefs qui se trouvent dans la zone des capitales impériales sélectionnées via le jet de dé mentionné ci-dessus, cela pour le reste du tour.

12	Donation aux Palatini. Dans tous les combats impliquant des unités <i>Palatini</i> contre des unités non romaines, le joueur ROMAIN bénéficie d'un bonus de 1 au dé en sa faveur.
13	Peste en Orient. Toutes les unités de combat se trouvant dans le diocèse Oriens sont retournées sur leur face affaiblie. Celles qui le sont déjà sont retirées du jeu pour ce tour de jeu. Les chefs ne subissent pas les effets de la Peste.
14	Versatilité perse. Si les Persae sont en paix avec Rome, ils entrent en guerre immédiatement. S'ils sont en guerre, ils sont pacifiés immédiatement.
15	Versatilité hunnique. Si les Hunni sont en paix avec Rome, ils entrent en guerre immédiatement. S'ils sont en guerre, ils sont pacifiés immédiatement.

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

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

Table d'entrée et de mort des chefs romains

		Lancer 1d10 par chef lors de la phase D du tour de jeu de chaque année listée ci-dessous.									
Chef	Entrée	<1	<2	<3	<4	<5	<6	<7	<8	<9	Mort
Timasius	A1/405						406	407	408	409	410
Aurelien	C/405				406	407	408	409	410	411	412
Fravitta	C/405		406	407	408	409	410	411	412	413	414
Anthémios	C/405		406	407	408	409	410	411	412	413	414
Arcadius	C/405	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417
Stilicon	M/405	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419
Gerontius	Lo/405	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424
Jovin	A/405	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424
Constantin	Lo/405	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427
Heraclien	M/405	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427
Honorius	M/405	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429
Constance	M/405	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429
Sarus	M/405	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429
Théodose II	C/408 ⁽¹⁾	446	447	448	449	450	446	447	448	449	450
Johannes	R/409	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439
Procopius	C/409	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435
Boniface	R/413	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440
Marcien	C/421	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464
Valentinien III	C/424 ⁽²⁾	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467
Aetius	R/425	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467
Aspar	C/425	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473
Cyrus	C/430	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454
Avitus	A/430	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464
Aegidius	R/445	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469
Ricimer	R/448	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474
Léon	C/450	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478
Majorien	R/450	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474
Marcellinus	S/450	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474
Sidoine Ap.	A/450	481	482	483	484	485					
Paul	Lu/455	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479
Anagaste	C/455	473	475	475	476	477	478	479	480	481	482
Arbadur	C/455	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484

Proc. Anthemius	C/455	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484
Olybrius	Ro/455	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472
Libius Severus	R/460	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472
Oreste	R/460										PdT
Basilicus	C/460										PdT
Zenon	C/460										PdT
Syagrius	Lu/460										PdT
Illus	C/465										PdT
Julius Nepos	C/465										PdT
Gondebaud	R/470										PdT
Odoacre	R/473										PdT
Glycerius	R/473										PdT
Romulus Aug.	R/475										PdT

Entrée

Les chefs sont déployés sur la carte lors de la phase C. du tour de jeu/

La date et la zone d'entrée sont indiquées dans la colonne Entrée.

Zones :

M : zone de Mediolanum / Lo : zone de Londonium / Lu : zone de Lutecia / A : zone d'Arelate / R : zone de Ravenna / Ro : zone de Roma / S : zone de Sirmium / C : zone de Constantinopolis / Al : zone d'Alexandria /

Note : Le déploiement initial des chefs déjà sur la carte est donné dans chaque scénario.

Mort naturelle

La mort de chaque chef est testée lors de la phase D de chacun des tours de jeu correspondant aux années listées dans les lignes du tableau. On jette 1d10. Si le résultat est strictement inférieur au chiffre indiqué, le chef meurt et est retiré définitivement du jeu. La colonne **Mort** indique l'année pour laquelle la mort devient automatique.

Exemple : Pour Honorius un résultat de 6 le laisse en vie en 425, mais le même résultat de 6 le ferait mourir en 426. S'il n'est pas mort avant, Constantin mourra automatiquement en 429.

Exceptions

PdT : Pas de test. Ces chefs sont trop jeunes pour mourir de mort naturelle pendant la période couverte par le jeu.

(1) : Théodose II entre en jeu seulement après la mort d'Arcadius mais pas avant 408.

(2) : Valentinien III entre en jeu seulement après la mort d'Honorius mais pas avant 424.

Table d'entrée et de mort des chefs barbares

		Lancer 1d10 par chef lors de la phase D du tour de jeu de chaque année listée ci-dessous.									
Chef	Entrée	<1	<2	<3	<4	<5	<6	<7	<8	<9	Mort
Persae											
Yazdegard I	405	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424
Varhan V	415	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444
Yazdegard II	435	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464
Peroz	455	483	484	485							
Visigothi											
Alaric I	405	409	410	411	412	413	414	415	416	417	419
Athaulf	410	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424
Wallia	415	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427
Théodoric I	418	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454
Théodoric II	445	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469
Euric	460	483	484	485							
Vandali											
Godégisel	405	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416
Gundéric	407	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429

Generic	420	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485
Hunni											
Ruga	405	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439
Bleda	430	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449
Attila ⁽¹⁾	440	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461
Franci											
Clodion	430	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454
Mérovée	445	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464
Childéric	455	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484
Clovis	475										PdT
Burgondi											
Chipéric	437	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469
Gondioc	460	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
Gondebaud ⁽²⁾	470										PdT

Entrée

Les chefs sont déployés sur la carte lors de la phase C. du tour de jeu sur une des unités de combat de leur peuple

Mort naturelle

La mort de chaque chef est testée lors de la phase D de chacun des tours de jeu correspondant aux années listées dans les lignes du tableau. On jette 1d10. Si le résultat est strictement inférieur au chiffre indiqué, le chef meurt et est retiré définitivement du jeu. La colonne **Mort** indique l'année pour laquelle la mort devient automatique.

Successions

Les chefs rentrent en jeu à la mort de leur prédécesseur mais pas avant la date de la colonne d'entrée (Il n'y a donc jamais plus d'un chef historique présent sur la carte par peuple. Il se peut aussi qu'un peuple n'ait pas de chef historique à certains moments de la partie, cet interrègne marque une période de troubles internes voir de guerre civile).

Exception

PdT : Pas de test. Ces chefs sont trop jeunes pour mourir de mort naturelle pendant la période couverte par le jeu.

⁽¹⁾ : Attila n'a pas de successeur. En effet sa mort marque la fin de l'unité des Huns et le début d'une série de guerres internes.

⁽²⁾ : Gondebaud est aussi un général romain (à partir de 470), mais à la mort de son père, il devient roi des Burgondes, il est donc alors placé sur l'unité Burgondi la plus proche.

Table de déploiement des Palatini

- **Occident :**

Mediolanum : *Comites Seniores, Comites Alani, Victores.*

Ravenna : *Scolae, Domestici Pedites.*

Arelate : *Divitenses, Felices Iuniores.*

Renforts : les *Placidi Felices* apparaissent en même temps que Valentinien III à **Constantinopolis** dans le cadre de la succession d'Honorius. Si Valentinien ne devient pas *Augustus Occidentalis*, cette unité n'est jamais déployée. Ensuite elle se déploie à **Ravenna**.

- **Orient :**

Constantinopolis : *Scolae, Sagittarii Iuniores, Domestici Equites, Domestici Pedites, Constantiani, Felices Theodosiani, Isauri, Defensores.*

Antiochia : *Equites Arcades, Comites Clibanarii, Felices Honoriani.*

Renforts : les *Excubitores* arrivent en renfort à **Constantinopolis** en 460.

Table de déploiement des chefs génériques romains

Magister p. Thracias : Thracias 3

Magister p. Oriens : Oriens 9

Comes Africae : Africa 4

Dux Galliae : Galliae 3

Dux Britanniae : Britanniae 2