

- RES PUBLICA ROMANA -

- Livret II -

Le Séquencier

TABLE DES MATIERES

<i>Avant-Propos</i>	3
<i>Abréviations utilisées dans ce livret</i>	3
<i>Comment lire ce livret</i>	3
<i>Matériel supplémentaire fortement conseillé</i>	3
<i>Principes généraux de jeu</i>	4
<i>Mise en place et choix de Scénario</i>	5
<i>PHASE I : MORTALITE</i>	8
<i>PHASE II : REVENUS</i>	9
<i>PHASE III : FORUM</i>	12
<i>PHASE IV : PLEBE</i>	15
<i>PHASE V : SENAT</i>	16
<i>Fonctionnement Général du Sénat</i>	16
<i>Questions Obligatoires du Sénat</i>	18
<i>Affaires Courantes</i>	23
<i>PHASE 6 : COMBAT</i>	<i>Voir Livret III</i>
<i>PHASE 7 : GUERRE CIVILE</i>	27

Avant-Propos

Abréviations utilisées dans ce livret

- A. HE : Homme d'Etat
- B. Ts : Les Talents, monnaie romaine
- C. PN : Pions numériques (marqueurs blancs/noirs 1, 2, 3...)
- D. MS : Magistrat suprême.
- E. MdC : Maître de Cavalerie
- F. UP : Unités provinciales (Milices + Flottes)
- G. UPI : Unités Provinciales + Indigènes
- H. C&C : Cartes Concessions&Charges
- I. PDJ : Plateau de jeu
- J. AS : Agitation Sociale
- K. TDC : Table de Combat
- L. Mod : Modificateur
- M. REM : Remarque

Comment lire ce livret

- A. Faites une lecture linéaire et hiérarchique : les *retraits* sur certains paragraphes indiquent des sous-parties des cas particuliers. Si le cas général ne vous concerne pas, sautez le cas particulier pour passer directement au point suivant
- B. Hormis pour les *affaires courantes* de la Phase de Sénat, il convient de suivre les procédures pas à pas.
- C. Lorsque la police de caractères est réduite, il s'agit d'informations complémentaires sur des conséquences ultérieures, ou plus simplement de remarques d'ordre général...
- D. Certains paragraphes « stratégiques » ont été copié-collés quand ils sont à l'intersection de plusieurs phases de jeu.
- E. Certains mots ont des codes couleurs. Ils définissent le plus souvent des éléments *physiques* du jeu
 - i. Les Provinces
 - ii. Les Evénements (Cartes de la Table des Evénements aléatoires)
 - iii. Les Marqueurs
 - iv. Cartes Conflit (Guerres & Révoltes)
 - v. Cartes Machination

Matériel supplémentaire fortement conseillé

- A. La Feuille « *L'Arène Sénatoriale* » + crayon + gomme : Permet de mieux savoir qui compose le Sénat, de calculer plus vite les Tentatives de Persuasion, seul moyen « propre » de changer le rapport de Force des Partis.
- B. Les Pions **Véto** et **Mandat** disponibles sur <http://www.ifrance.com/respublicaromana>
- C. Les « Mémentos » individuels disponibles sur ce même site web.
- D. Un D20 ou D100 pour les pertes aléatoires d'unités lors de la phase de Combat

Principes généraux de jeu

1. Toutes les égalités non prévues par les règles sont résolues par 3D6.
2. Toutes les décimales sont arrondies à l'excès.
3. Le montant de la caisse de Parti demeure secrète aux yeux des autres joueurs mais les Caisses personnelles des Sénateurs sont soumis à libre consultation
4. Les joueurs peuvent échanger des cartes n'importe quand sachant que :
 - A. Les cartes nouvellement acquises ne peuvent être utilisées / abattues qu'à la Phase de Guerre Civile, et doivent être mises de côté jusque là. Pareillement, un joueur est obligé d'attendre la Phase de Revenu pour payer une carte échangées.
 - B. On ne peut pas sciemment « transférer » des Sénateurs en place d'un Parti à un autre.
5. Accord public en cas négociations devant témoins :
 - A. Les joueurs peuvent prendre à témoin d'autres joueurs pour les clauses de n'importe quel accord entre joueurs, qui ne contrevient pas aux règles.
 - B. Si une seule partie de l'accord n'est pas respectée, le contractant lésé peut récupérer ce qu'il a matériellement cédé (cartes, argent...). L'autre est tenu de s'y plier.
 - N. Les seules exceptions qui n'engagent jamais leur auteur : Tous les accords concernant les Assassinats & La garantie de l'adoption d'une proposition pendant la phase de Sénat.

Mise en place et choix de Scénario

1. Désignation d'un Trésorier
2. Donner un carton / séquence de jeu à chaque joueur + marqueur **Chef de Parti**
3. Mettre les 36 marqueurs de **mortalité** dans une tasse
4. **Revenu 100** sur la case « 100 » du *Trésor de Rome*
5. **Niveau d'Agitation sociale** sur « 0 » de la *Table d'opinion publique*
6. Séparer les 15 cartes « **Provinces** » et les 18 cartes « **Evènements** » des autres cartes.
7. Diviser préalablement en 3 Piles de pioche les cartes à lisérés rouges, grises et roses.
8. Choix de un des scénarios A, B, C, D suivants :

A. Haute République (Cartes à liséré rouge)

- i. Laisser de côté les TOUTES les cartes grises et roses pour éventuellement **le jeu prolongé** (Cf. voir plus bas). Sinon les défausser définitivement
- ii. Mélanger les cartes Sénateurs rouges (≠ HE). En donner au hasard 3 à chaque joueur, qui formeront la première ossature de leur Parti politique.
 - Chaque joueur désigne un « **Chef de Parti** »
 - Sénateur au « chiffre romain » le plus bas : Devient Consul temporaire de Rome et MS. Lui donner marqueurs **Consul de Rome** + **Ancien Consul** et lui ajouter **5 en INF** (marqueurs blancs).
- iii. Reste de la Pioche rouge : En commençant par le Consul, chacun tire une carte du haut de la Pioche à tour de rôle. S'il s'agit de C&C ou HE & Machination, le joueur la garde secrète. Autrement, il la rejette devant les autres joueurs. A la fin, tous les joueurs doivent avoir 3 cartes secrètes.
- iv. **4 légions** actives sont placées à Rome
- v. Placer « **1ere guerre punique** » dans conflits inactifs du PDJ
- vi. Mélanger et poser sur le PDJ la Pile Rouge restante face cachée.

B. Moyenne République (Cartes à liséré gris)

- i. Laisser de côté les TOUTES les cartes roses pour éventuellement **le jeu prolongé** (Cf. voir plus bas). Sinon les défausser définitivement
- ii. Mélanger les cartes Sénateurs rouges et grises (≠ HE). En donner au hasard 4 à chaque joueur, qui formeront la première ossature de leur Parti politique
 - Chaque joueur désigne un « **Chef de Parti** »
 - Sénateur au « chiffre romain » le plus bas : Devient Consul temporaire de Rome et MS. Lui donner marqueurs **Consul de Rome** + **Ancien Consul** + et lui ajouter **5 en INF** (marqueurs blanc)
- iii. Inclure dans le paquet GRIS les cartes ROUGES suivantes : C&C + Sénateurs (≠ HE) + 6 cartes Machination tirées au hasard de la pile rouge.
- iv. Défausser définitivement les autres cartes rouges.
- v. Mélanger la Pioche restante. En commençant par le Consul, chacun tire une carte du haut de la Pioche. S'il s'agit de C&C ou HE ou Machination ou Lois, le joueur la garde secrète. Autrement, il la rejette devant les autres joueurs. A la fin, tous les joueurs doivent avoir 3 cartes secrètes.
- vi. Les joueurs lancent 3D6 et, en fonction du résultat, choisissent chacun leur tour l'une des Provinces suivantes, à savoir : **Sicile, Illyrie, Corse, Espagne Ulérieure, Espagne Citérieure, Gaule Cisalpine**.
 - Chaque joueur désigne un sénateur-propréteur de son choix, et la durée restante de son mandat (**PN** blancs **1, 2** ou **3** ans sur la Province)

- ⇒ Le sénateur sera donc absent de Rome et ne pourra voter (Phase de Sénat)
- ⇒ Il pourra se corrompre en tirant des revenus de la Province pour sa Caisse Perso mais dans ce cas risquera un Procès mineur (Cf. Page 20)
- ⇒ Il s'exposera aux possibles assauts collatéraux des guerres romaines, aux **incursions barbares**, et si ça se passe mal, pourra être tué
- S'il reste des Provinces parmi les six, elles sont placées au Forum sur le PDJ, face sous-développées
- vii. **6 légions** actives sont placées à Rome
- viii. Mélanger la Pioche restante et la poser sur le PDJ face cachée

C. Basse République (Carte à liséré rose)

- i. Mélanger TOUTES les cartes Sénateurs (≠HE) du jeu. En donner au hasard 5 à chaque joueur, qui formeront la première ossature de leur Parti politique.
 - Chaque joueur désigne un « **Chef de Parti** »
 - Sénateur au « chiffre romain » le plus bas : Devient Consul temporaire de Rome et MS. Lui donner marqueurs **Consul de Rome** + **Ancien Consul** + et ajouter **5 en INF** (marqueurs blanc)
- ii. Inclure dans le paquet ROSE les cartes ROUGES et GRISES suivantes : C&C + Sénateurs (≠ HE) + 6 cartes Machination tirées au hasard des piles rouges et grises.
- iii. Défausser définitivement les autres cartes rouges et grises.
- iv. Mélanger la Pioche restante. En commençant par le Consul, chacun tire une carte du haut de la Pioche. S'il s'agit de C&C ou HE ou Machination ou Lois, le joueur la garde secrète. Autrement, il la rejette devant les autres joueurs. A la fin, tous les joueurs doivent avoir 3 cartes secrètes.
- v. Les joueurs lancent 3D6 et, en fonction du résultat, choisissent chacun leur tour l'une des Provinces suivantes, à savoir : **Sicile, Illyrie, Corse, Espagne Ulérieure, Espagne Citérieure, Gaule Cisalpine**.
 - Chaque joueur désigne un sénateur-propréteur de son choix, et la durée restante de son mandat (marqueurs blancs **1, 2 ou 3** ans sur la Province)
 - ⇒ Le sénateur sera donc absent de Rome et ne pourra voter (Phase de Sénat)
 - ⇒ Il pourra se corrompre en tirant des revenus de la Province pour sa Caisse Perso mais dans ce cas risquera un Procès mineur (Cf. Page 20)
 - ⇒ Il s'exposera aux possibles assauts collatéraux des guerres romaines, aux **incursions barbares**, et si ça se passe mal, pourra être tué
 - S'il reste des Provinces parmi les six, elles sont placées au Forum, face sous-développées (côté gris)
- vi. Faire la même chose avec : **Gaule Narbonnaise, Sicile&Chypre, Grèce, Afrique et Asie**. (Jeu à 6 joueurs : On tire 3D6 pour savoir qui n'aura pas de carte.)
 - S'il reste des Provinces parmi les cinq, elles sont placées au Forum sur le PDJ, face sous-développées.
 - Chaque joueur désigne ses sénateur(s)- propréteur(s) de son choix, et la durée restante de son mandat (**PN** blancs **1, 2 ou 3** ans sur la Province)
 - Poser les Lois GRISES sur le PDJ (sauf Lois Serviliennes & Aciliennes).
- vii. **8 légions** actives sont placées à Rome
- viii. Mélanger la Pioche restante et la poser sur le PDJ face cachée.

D. Histoire alternative (Toutes les cartes sont en jeu) : (Durée : Très long)

- i. Reprendre (i) de scénario Basse-République

- ii. Reste de la Pioche : En commençant par le Consul, chacun tire une carte du haut de la Pioche à tour de rôle. S'il s'agit de C&C, HE, Machination ou Lois, le joueur la garde secrète. Autrement, il la rejette devant les autres joueurs. A la fin, tous les joueurs doivent avoir 3 cartes secrètes.
- iii. 4 légions actives sont placées à Rome
- iv. Placer «**1ere guerre punique**» dans conflits inactifs du PDJ
- v. Mélanger et poser sur le PDJ la Pioche restante face cachée.

E. REM : On ignore toute référence temporelle des cartes, ainsi que la couleur des lisérés rouges, grises et roses. A ce titre il peut y avoir quelques petites contradictions qui apparaîtront en cours de jeu. Aux joueurs de se mettre d'accord pour les résoudre !

9. Chacun peut abattre ses cartes secrètes. Autrement, il faudra phase de guerre civile. Abattre les Hommes d'Etats comporte quelques restrictions :

- A. Si le joueur possède le Sénateur familial correspondant, il pose sa carte dessus et prend en charge tous ses marqueurs et possessions initiales.
- B. Si le Sénateur correspondant est dans un Parti adverse, le joueur ne peut abattre son H.E.
 - i. Doit attendre que ce Sénateur décède (mort naturelle, assassinat, guerre, Procès majeur)
 - ii. Tenter une persuasion pour l'attirer dans son propre Parti

JEU PROLONGE (Pour scénario Haute et Moyenne République)

- Quand la dernière carte du Forum est tirée, on utilise les cartes de la période suivante (Définir le nombre de périodes jouées).
- Décider au préalable si on utilise cette formule.

PHASE I : MORTALITE

1. Le MS tire au hasard 1 **pion mortalité** : Le numéro correspond au Sénateur / HE victime.
2. La victime doit rendre **TOUS ses marqueurs** & Possessions SAUF marqueur **Chef de Parti**.
 - A. Si victime = **Homme d'Etat ou Sénateur en EXIL**
 - i. Si les 2 cartes de la même famille sont en jeu, on tire au sort celle qui est décède. On applique ensuite les règles normales.
 - B. Si victime = **Sénateur Chef de Parti**
 - i. La carte Sénateur reste aux mains du joueur et reste Chef de Parti (mais il repart à zéro)
 - C. Si victime = **Simple sénateur présent à Rome**
 - i. Il va à la Curie face cachée sur « Relève Sénatoriale » sur le PDJ.
 - D. Si victime = **Homme d'Etat (Chef de Parti ou non)**
 - i. Dans tous les cas, l'HE est retiré définitivement du jeu.
 - Si l'HE recouvre une carte sénateur de la même famille, ce sénateur est placé à la Curie (Relève Sénatoriale) face cachée, SAUF si l'HE était Chef de Parti. Auquel cas, ce sénateur prend la relève et devient Chef de Parti (mais repart à zéro).
 - Si l'HE ne recouvre pas de carte sénateur mais qu'il est **Chef de Parti**, il disparaît quand même, lui et ses possessions. Le Parti désignera un nouveau **Chef de Parti** à la phase de Forum.
 - **Cas des Frères Gracchus/Licinius** : Les numéros XXV et XXIX étant en double, si ces Chefs d'état sont en jeu en même temps, on tire au sort la victime du décès.
3. Le **pion mortalité** est remis dans la tasse tant qu'une Carte au numéro similaire est présente en jeu et inscrite à un Parti. Si la dernière carte de Famille tombe ou va à la curie, on met temporairement son **pion mortalité** de côté jusqu'à ce qu'un Sénateur / HE revienne dans un Parti.
4. Liquidation d'un Parti (si plus de Sénateurs)
 - A. Si un joueur perd son dernier sénateur, il en pioche 1 dans la Curie et en fait son **Chef de Parti**. On mélange ensuite les cartes de la Curie
 - i. Un Parti n'est jamais liquidé sauf si les Sénateurs sont tous lynchés à la suite d'une tentative d'assassinat. Auquel cas, le joueur aura définitivement perdu la Partie. (Cf. Page 21. Procès extraordinaire)

PHASE II : REVENUS

1. Appliquer les Evènements présents au Forum relatifs à la Phase de Revenu

2. RECETTES DES SENATEURS LOYALISTES

REM : Un joueur peut demander la totalité de ses revenus et les répartir comme bon lui semble entre les différentes Caisses persos de ses Sénateurs loyalistes (y compris ceux absents de Rome). Les Sénateurs rançonnés ne touchent rien et ne peuvent rien percevoir des autres Sénateurs.

- A. Chef de Parti : 3 Talents (Ts)
- B. Sénateur : 1 Ts
- C. Chevalier : 1 Ts
- D. Pontifex Maximus : 1D6 Ts (Denier du culte)

Revenus Facultatifs

E. C&C : Voir la carte en question

- i. Si le concessionnaire tire des revenus persos, il est corrompu et pose un pion **Mandat**¹ noir sur sa Carte Sénateur pour garder le souvenir de ses malversations. (L'exposant à un Procès mineur ; Cf. Page 20)

F. **Propriétés** : « Caisse du Propriétaire » de la Province

- i. Une Province en guerre, ou sous le coup d'**incursions barbares** ne produit aucun revenu
- ii. Si le propriétaire tire des revenus persos, il est corrompu et pose un pion **Mandat** noir sur sa Carte Sénateur pour garder le souvenir de ses rapines scandaleuses.
 - S'exposera à un Procès mineur lors de son retour à Rome (Cf. Page 20)
 - Diminue les chances de développement de la Province sous-développée
- iii. Si le Résultat de son jet est négatif, c'est à Rome de combler le déficit.

REM : les **Mandats** sont limités à 1 pion maxi / Carte Sénateur

3. DEPENSES DU SENATEUR LOYALISTE

- A. Donations au Trésor de Rome des Sénateurs / propriétaires pour élever leur Influence (10 Ts = +1 ; 25 Ts = +3 ; 50 Ts = +7)
- B. Règlement éventuel des cartes secrètes échangées avec les autres joueurs.

4. RECETTES DU REBELLE et PARTISANS DE LA REBELLION

- A. TOUS les impôts de la Province ! (En cas de jets négatifs, personne ne comble le déficit)
- B. Encaissement d'un éventuel *Héritage*

5. DEPENSES DU REBELLE et PARTISANS DE LA REBELLION

- A. Règlement éventuel des cartes secrètes échangées avec les autres joueurs.
- B. Entretien des troupes : 2 Ts / légions en garnison, escadres, UP et Indigènes (tiré de Caisse Perso et/ou Caisse de Parti). Les Vétérans sont entretenus gratuitement. Le Rebelle fait le total de ce qu'il doit et s'il ne peut tout payer, la démobilisation à lieu dans l'ordre suivant :
 - i. UP (Milices, Flottes)
 - Si des UP sont à la fois en Italie et en Province, le Rebelle choisit celles qui sont démobilisées

¹ Des planches de pions « Mandat » supplémentaires sont disponibles sur <http://www.ifrance.com/respublicaromana>

- ii. Garnisons Romaines qui retournent à Rome (Sauf Vétérans)
 - Comme pour les UP, si des Légions sont à la fois en Italie et en Province, le Rebelle choisit celles qui sont démobilisées
- iii. Les Indigènes (poser **PN** sur la Province pour indiquer leur nombre restant)

6. MISE EN VALEUR DES PROVINCES SOUS-DEVELOPPEES

- A. Le propréteur lance 1D6 : Si Res \geq 6, la Province se développe (face rose).
 - i. Mod +1 au dé si le propréteur n'a pas tiré de revenu perso à ce Tour.
 - ii. Si la Province se développe : INF + 3 du Propréteur

7. REVENUS-DEPENSES DE ROME

A. Recettes

- i. 100 Ts supplémentaire de Revenu annuel
- ii. Proprétures en paix totale gérées par propréteurs loyalistes : « Impôts collectés par Rome » (Si rés. négatif, Rome doit payer). Rome ne récolte jamais les « impôts locaux »
- iii. Donations éventuelles des Sénateurs (Cf. Page 9. 2.A)

B. Dépenses

- i. Conflit Actif / non-entrepris (et Révolte active) : - 20 Ts
- ii. 2 Ts par unités Légions / Escadres actives (en garnison y compris)
 - Rome ne peut dissoudre les Unités qu'à la phase de Sénat et doit donc payer TOUTES ses unités actives.
- iii. Lois Agraires en vigueur

REM : Banqueroute de Rome : Si Rome ne peut assumer toutes ces Charges, tout le monde a perdu, sauf le Rebelle (Attention, si Rome tombe sous les 20 ou 50 T, risque de banqueroute en cas de « **mauvais présages** » ou « **catastrophes naturelles** »).

- i. **S'il y a un Rebelle** il prend en charge la République et emporte la partie, à condition qu'il n'y ait pas plus de 3 Conflits Actifs / non-entrepris à la fin de la phase de Combat (Sa Rébellion est déjà comptée comme un Conflit Actif). Il passe directement à la phase de Sénat et recrute à sa guise les débris de l'armée sénatoriale pour tenter de réduire le surplus de Conflits à la phase de Combat. Seul général à la tête de toutes les expéditions guerrières, il n'utilise les Milices qui sont déjà aux portes de Rome, pas celles restées en Province. Si à l'issue des Combats les Conflits Actifs / non-entrepris passent à 3 ou moins (Sa rébellion comprise), il gagne la partie

8. REDISTRIBUTION DES RICHESSES

- A. Redistribution possible de l'argent entre Caisses de Parti(s) & Caisses Persos de Sénateurs loyalistes.
- B. Le Rebelle peut puiser dans la Caisse de son Parti (ou donner de l'argent)
- C. Le paiement des cartes échangées entre joueurs lors de la Phase de Guerre Civile ne peut se faire que maintenant.

9. PAIEMENT DES RANCONS

- A. Paiement à partir de la Caisse perso du rançonné ou sa Caisse de Parti. Le Sénateur revient à Rome mais ne touche pas ses Revenus ce tour-ci (Montant : 10 Ts minimum, ou 2Ts /pt d'INF)
- B. Si le paiement n'a pas lieu, le captif est exécuté (Perd tous ses **marqueurs** & possessions, Sénateur va à la Curie, l'HE est retiré définitivement du jeu)

10. PROPRETURES

- A. Avancement d'une année de mandat des **PN** des propréteurs
- B. Sénateurs de Retour à Rome : Remise au Forum des cartes Provinces

11. LEVÉE D'UNITES PROVINCIALES

A. Règles d'or

- i. Aucune unité n'est levée en cas d'**incursions barbares**
- ii. La valeur militaire d'**1 Milice / 1 Indigène / 1 Flottille** = **1/2 légion** s'il n'y a pas au moins une Légion en Garnison dans la Province. S'il y en a, la valeur militaire des UPI devient équivalente aux légions romaines (sauf pour les Conflits alliés aux Provinces où toutes les unités valent 1)

B. Sénateur Loyaliste

- i. Le Sénateur n'est pas obligé de lever ces Forces Provinciales
- ii. Les « Impôts locaux » servent SEULEMENT à la levée d'UP (10 Ts / Unité) limitée par les « Forces maximales » de la Province.
- iii. Un sénateur non-affilié à un Parti lèvera automatiquement autant de Milices que de Flottilles (nombre impair : privilégiera les Milices)

C. Propréteur Rebelle / Partisans

- i. Levée d'UP : 10 Ts / Unité dans la limite des « Forces maximales » même si des unités ou des Renforts sont déjà en Italie.

PHASE III : FORUM

Avant-propos : Chaque joueur dispose d'un tour d'*initiative*. Dès qu'on a fait un tour de table, il y aura une seule et unique *initiative additionnelle* mise aux enchères.

1. **Défausse des Événements** du Tour précédent présents au Forum (sauf **Héritages non-perçus, Asile politique inutilisé, Prétendant inactif**)

2. **Mise à jour de « l'Arène Sénatoriale »** (Si vous utilisez cette feuille optionnelle) : On inscrit / efface les « X » des Sénateurs présents / absents de Rome. On reporte le *nombre de Ts* possédé par chaque Sénateur à Rome ou Forum. On note un +7 si le Sénateur est inscrit à un Parti. Puis on calcule le total *Défense contre Persuasion* (Loyauté + [+7] + Ts). Les joueurs consultent cette feuille à leur guise, bien utile pour les Tentatives de Persuasion (4)

3. **Le MS fait en premier le jet d'initiative : 2D6**

A. Si Res = 7 : Tirage d'un **Evènement** (3D6 sur *Table d'Evènement aléatoires*²) posé au Forum. Si l'évènement gris déjà en jeu, il est retourné sur sa face rose

i. En cas de **Incursions barbares, Disette, Mauvais présages, tempête en mer, Agitation en Province**, voir Détails supplémentaires en fin de Section.

B. Si Res ≠ 7 : Tire une carte de la Pioche. S'il s'agit C&C ou HE ou Machination ou Lois il la garde la carte secrète pour lui. Les autres types de cartes doivent être exposées au Forum, sachant que :

i. Carte Chef ennemi active immédiatement son Conflit Inactif apparié. Si aucun Conflit apparié n'est présent, le Chef va à la Curie.

ii. Carte Sénateur dont l'HE est déjà affilié à un Parti : la carte vient se placer sous l'HE

iii. Carte Guerre dont un Conflit apparenté historiquement antérieur est déjà vaincu, cette Guerre est considérée comme une Révolte (Et ne rapportera donc aucun butin)

iv. Carte Cléopâtre VII : Le joueur peut choisir ou pas d'en faire une carte secrète ou pas. Elle ne peut être abattue qu'au cours de la Guerre Alexandrine, avant la résolution du combat.

v. Carte Héritage Bithynien : Le paiement aura lieu à la prochaine phase de Revenu. Si le Consul qui va chercher l'Héritage se rebelle pendant le Tour, il empochera l'héritage & la Province créée après-coup !

4. **TENTATIVE DE PERSUASION³ (Facultatif)**

A. **But** : avec 2D6 et de l'argent, un Sénateur essaie d'en attirer un autre dans sa composante politique.

B. **Restrictions**

i. Les Sénateurs concernés doivent être présent à Rome ou au Forum

ii. Un Chef de Parti est incorruptible (excepté Lors d'un rappel d'Exil dans une tentative sans opposition à la Phase de Sénat ; Cf. D)

iii. 2 HE opposés historiquement, présents dans le même Parti, ont une loyauté nulle (indiqué sur les cartes). A vérifier avant la tentative.

iv. Les frères Gracchus ont une loyauté de 0, s'ils sont tous les deux en jeu et qu'ils ne sont pas dans le même Parti.

² Scénario d'Histoire Alternative : on jette d'abord un Dé pour déterminer sur quelle colonne - Haute, Moyenne, Basse République – a lieu l'évènement aléatoire

³ Cette phase est la seule phase « propre » du jeu permettant de renverser réellement les Forces en présence dans les Partis Politiques

C. Procédure (voir carton-séquence)

i. $(NdR) \text{ Niveau de Réussite} = (INF + ELO + 1/Ts) - (\text{Défense contre Persuasion})$

- Les **Talents** influent sur le *NdR* (1 pt / Ts)
 - ⇒ Corruption : Le corrupteur utilise sa caisse personnelle pour augmenter son *NdR*
 - ⇒ Contre-corruption : Les contre-corrupteurs utilisent leurs caisse de Partis uniquement pour diminuer *NdR*
- Chaque joueur à tour de rôle, annonce le montant de Ts qu'il investit et le *NdR* est modifié en conséquence. Quand le tour revient au corrupteur, il peut décider d'investir de nouveau. S'il investit encore, on repart pour un tour de table...Sinon on lance les Dés.

- ii. On lance 2D6. Si $Res \leq NdR$ la tentative de Persuasion est un succès.
- iii. Tout **jet** ≥ 10 signe un **échec** de la tentative.
- iv. Tout l'argent investi va finalement sur carte du Sénateur convoité

D. Tentatives de persuasion sans opposition

- i. N'a lieu qu'avec **Cartes Machination** ou lors d'un Rappel d'Exil (Cf. Page 23)
- ii. Identique à la procédure **B-C** sauf qu'il n'y a pas de contre-corruption possible
- iii. Le sénateur pris pour cible ne peut utiliser le bonus de +7 de son Parti pour se défendre. Juste sa Loyauté et sa caisse perso

4. Attirer OU Saigner des Chevaliers – inaccessible au Rebelle (facultatif)

A. A chaque *initiative*, un joueur tenter d'attirer un seul **Chevalier** pour un de ses Sénateurs (Il n'y a pas de limite au nombre de Chevaliers affiliés à un Sénateur)

- i. $(1D6 + 1/Ts \text{ dépensé} \geq 6)$ pour réussir la tentative (Chaque chevalier attaché rapporte 1 Ts à la Phase de Revenu et 1 Voix au Sénat)

B. Gain d'1D6 de Ts par **Chevalier** saigné : Un Sénateur (un seul / Parti) peut saigner tout ou partie de ses Chevaliers. Mais il doit annoncer préalablement combien il compte en saigner avant de jeter les dés. Chaque Chevalier saigné est perdu et remis dans la boîte (ou alors le marqueur Chevalier est retourné sur le chiffre inférieur)

5. Désigner nouveau Chef de Parti OU organiser Jeux du Cirque pour 1 Sénateur : Les Jeux diminuent l'agitation sociale et augmentent la POP du Sénateur (voir Tableau sur PDJ)

6. Fin de la séquence de base & initiative additionnelle :

A. On passe au joueur suivant qui repart au **point 2** de la séquence ci-dessus jusqu'à ce qu'on ait fait un tour de table.

B. Ensuite, ils enchérissent pour profiter d'une seule et unique initiative additionnelle :

- i. Chacun fait une enchère unique en commençant le MS, puis sens des aiguilles d'une montre.
- ii. Seule l'enchère gagnante est payée de la Caisse Perso d'un Sénateur.

7. Relève Sénatoriale

A. S'il y a moins de 8 Sénateurs à Rome actifs à Rome, le Parti le plus « démuni » récupère un Sénateur en haut de la pile de la Curie ou à défaut directement dans le Forum (Si égalité de Sénateurs, c'est le Parti le moins INFLUENT qui récupère le Sénateur)

B. On continue jusqu'à qu'il y ait 8 Sénateurs présents à Rome

8. Réajustement des marqueurs de Voix du Parti.

9. C&C ruinées à la Curie : le MS tire 1D6 pour toutes les C&C à la Curie. Si Res = 5 ou 6, elles réapparaissent au Forum.

10. Chefs ennemis à la Curie : Le MS tire 1D6 pour tous les Chefs ennemis de la Curie. Si Res = 5 ou 6, ils disparaissent du jeu.

Précisions sur certains Evènements

A. **Incursions barbares**

- i. Jet d'incursion = 1D6 + Force de la Province indiqué sur la Carte.
- ii. Errata : En cas « **d'assaut massif des Barbares** », on comptabilise aussi l'APT militaire du propréteur
- iii. En cas d'incursion, on fait X Tests de Mortalité d'après résultat du D6 non modifié applicable au propréteur assailli
- iv. La Province redevient sous-développée et ne pourra être Mise en valeur au Tour prochain.

B. Disette : Un joueur n'est pas obligé de toucher les revenus supplémentaires offerts par sa C&C céréalière. Les effet sont cumulatifs même lorsqu'une Disette est tirée suite à un Conflit.

C. Mauvais présage : C'est le Pontifex Maximus qui doit payer l'amende de 20 Ts en priorité. A défaut, on utilise sa Caisse de Parti. A défaut encore, c'est Rome qui paye la différence.

- i. Le Chef de Parti pourra comparaître dans un Procès majeur ce tour-ci si Rome doit effectivement participer à l'amende

D. Tempête en mer : Les pertes sont applicables en priorité sur les Escadres en expéditions. (Tirer au sort les expéditions touchées). Si il n'y a aucune Escadre en guerre, on coule les Escadres actives en attente à Rome

E. Agitation en Province : Si la Révolte effectivement éclate

- i. Propréteur tué
- ii. Légions en garnisons anéanties
- iii. Carte placée au Forum comme Conflit Actif avec les Forces Provinciales qu'elle peut déjà posséder

PHASE IV : PLEBE

1. Ajuster le niveau d'Agitation Sociale (AS)

- A. +1 / Conflit Actif / non-entrepris
- B. +1 / Niveau de **Disette**
- C. +1 / Carte de « Pirates » en jeu (cause de Disette)

REM : L'Agitation sociale ne peut être < 0 . Pour signaler une **AS** > 9 , on place un marqueur **Ts de 10** pour indiquer qu'on entre dans les dizaines, marqueur **20** pour vingtaine...

2. Discours à la Plèbe

A. (Le MS jette 3D6 - AS actuelle + POP MS - (**1 / Mauvais présages**)). Résultat sur la Table d'Opinion Publique.

- i. **RE** : Recrutement épuisé : Pas de levée de légions / escadres à ce Tour
- ii. **RI** : Recrutement inefficace : Coût de levée armée = 20 Ts / Unités pour ce Tour. Les **RI** sont cumulatifs. A chaque RI survenant dans le Tour, le coût de recrutement DOUBLE (20, 40, 80 Ts /unité)
- iii. **Emeutes** : Attaque du Sénat. 6 tests de mortalités. Les victimes sont des Sénateurs présents à Rome.
- iv. **Soulèvement de la Plèbe** : Sénat Renversé
 - Défaite de tous les joueurs loyalistes
 - **S'il y a un Rebelle** il prend en charge la République et emporte la partie, à condition qu'il n'y ait pas plus de 3 Conflits Actifs / non-entrepris à la fin de la phase de Combat (Sa Rébellion est déjà comptée comme un Conflit Actif). Il passe directement à la phase de Sénat qu'il joue seul pour puiser à sa guise dans le Trésor de Rome, lever des unités, utiliser celles qui existent déjà pour tenter de réduire le surplus de Conflits à la phase de Combat. Seul général à la tête de toutes les expéditions guerrières, il ne peut utiliser les Milices qui sont déjà aux portes de Rome, pas celles restées en Province. Si à l'issue des Combats les Conflits Actifs / non-entrepris passent à 3 ou moins (Sa rébellion comprise), il gagne la partie

PHASE V : SENAT

Fonctionnement Général du Sénat

1. C'est le MS qui contrôle la séance du Sénat. La hiérarchie des magistratures est la suivante : Dictateur, Consul de Rome, Consul Militaire, Censeur, Maître de Cavalerie, Pontifex Maximus. S'il sont tous morts ou absents, c'est le sénateur à l'INF la + haute qui devient MS (Egalité déparagée par l'Eloquence puis la Popularité).
2. La Phase de Sénat est divisée en deux grandes phases : les Questions obligatoires et les Affaires Courantes. Le MS peut ajourner les Affaires courantes quand il le souhaite, voire sauter totalement cette phase.
3. Les Sénateurs qui ne participent pas aux débats sont : Propréteurs, exilés, prisonniers, Sénateurs Rebelles, Généraux & Proconsuls sur un Conflit.
4. Le MS donne la parole, fait les propositions qu'il souhaite, et fait voter les Partis dans l'ordre qu'il détermine à sa guise.
5. On ne peut pas faire une proposition liant plusieurs types de questions à la fois (*Par exemple, la levée d'unité et l'attribution des C&C*).
6. L'élection aux magistratures est réservée aux Sénateurs présents à Rome et inscrits à un Parti.
7. Une proposition ne peut être réitérée 2 fois sans modifications significatives.
8. Une proposition doit recueillir la majorité ABSOLUE des suffrages exprimés pour être adoptée. (l'abstentionnisme est permis mais n'est pas un suffrage exprimé).
9. Les voix des Sénateurs présents à Rome se calculent ainsi : ELOQUENCE + Chevaliers + 1 voix par Ts des Caisses persos. Les marqueurs de Voix du Parti sont réajustés en temps réel.
10. Les magistratures obligatoires doivent forcément trouver preneurs. Si aucune proposition initiale ne passe, on élit automatiquement les Sénateurs restants disponibles et présents à Rome.
11. Si le MS fait une proposition rejetée par l'UNANIMITE des autres Partis, il peut perdre 1 point en INF (qui ne peut pas être < 0) sauf :
 - A. S'il démissionne sur le champ. Le magistrat suivant dans la hiérarchie devient MS.
 - B. Si le MS permet au Parti le plus influent ayant contré lui, de faire une contre-proposition immédiate qui doit être validée par le Sénat (et sur une question du même type que la proposition initiale). Si cette contre-proposition est rejetée, le MS ne perd pas d'influence.
12. Globalement, une **carte de Tribun** peut être utilisée pour inscrire n'importe quelle proposition aux votes, annuler un vote en cours, un Procès ou prolonger une séance ajournée. Elle est inopérante :
 - A. Lors de l'élection d'un Consul à Vie
 - B. Lors des Procès Extraordinaire d'assassins
 - C. Sur les Propositions & décisions du Dictateur.
 - D. La Prolongation de Séance du Sénat si le MS part en campagne militaire.
13. Des Sénateurs candidats à des élections soumis à un Vêto (**carte de Tribun**, Pontifex Maximus) ne peuvent plus être élus à des magistratures ce Tour-ci . (Poser un pion « **Vêto** » sur le Sénateur « Vêtoisé » si vous avez téléchargé ce pion supplémentaire sur le site web de l'auteur).

14. Les cartes Lois peuvent être abattues à TOUT moment durant la phase de Sénat et sont applicables tout le reste du jeu. Il faut que le Parti qui abatte la Loi ait au moins un Sénateur Loyaliste dans ses rangs, sans pour autant que ce dernier soit présent à Rome.

15. Le Trésor de Rome est immédiatement réajusté en fonction des dépenses effectuées.

16. ASSASSINATS

- A. Il est possible de faire 1 jet d'assassinat sur un sénateur PRESENT à Rome n'importe quand durant la phase de Sénat (Voir table d'Assassinat)
- B. Attention : Tous les membres du Parti incriminé risquent leur peau en cas d'échec de la tentative...*(Cf. Procès Extraordinaire page 21)*
- C. Aucun Parti ne peut subir plus d'une tentative / Tour
- D. Aucun Parti ne peut tenter plus d'une tentative / Tour
- E. Les cartes **Assassinat populaire** augmentent les chances d'assassinat.
- F. Les cartes **Escortes secrètes** se jouent APRES le jet de dé :
 - i. Chaque carte retire 1 au Résultat final.
 - ii. De plus, l'assassin rejette le D6/carte jouée à seule fin de savoir si l'assassin est pris.
 - iii. Si le Résultat modifié ≤ 2 , l'assassin échoue. Il s'ensuit :
 - Assassin est exécuté
 - Chef de Parti perd 5 pt d'INF
 - ii. Procès Extraordinaire IMMEDIAT pour le Chef de Parti *(Cf. Page 21. Procès extraordinaire)*

Questions Obligatoires du Sénat

1. ELECTION DES DEUX CONSULS

A. Conditions préalables pour briguer les consulats :

- i. Etre présent à Rome
- ii. Ne pas avoir de magistrature en cours exception faite du CENSEUR qui devra démissionner s'il est élu. Un Consul ne peut donc se succéder lui-même.

B. Le MS doit proposer les candidats par PAIRES sans préciser qui sera Consul de Rome et Consul militaire.

- i. Un candidat peut voter CONTRE son élection forcée.
- ii. Les candidats sont élus / battus par PAIRES, jamais individuellement
- iii. Une PAIRE qui est battue ne peut plus être proposée pendant la séance mais les Sénateurs peuvent être proposés dans une autre paire.
- iv. Les présentations continuent jusqu'à l'élection des deux Consuls. S'il ne reste qu'une seule paire envisageable, cette paire est élue automatiquement.

C. Dès que les 2 Consuls sont élus :

- i. Démission du Dictateur Loyaliste (+Maître de Cavalerie) s'il y en a un.
- ii. Les 2 Consuls doivent décider entre eux qui sera **Consul de Rome** / **Consul Militaire**. S'il y a désaccord, ils lancent 2D6 (Victoire résultat le plus élevé)
- iii. Le Nouveau Consul de Rome devient MS.
- iv. Les deux Consuls gagnent immédiatement +5 en INF
- v. Le Consul de Rome précédent prend un marqueur d'**Ancien Consul**.

2. ELECTION DICTATEUR + MAITRE DE CAVALERIE

A. Condition préalable : Rome doit avoir au moins 3 Conflits Actifs en cours OU un Conflit d'une force terrestre ≥ 20 (Chef compris). C'est le MS qui décide ou pas de cette élection.

B. Consuls de Rome et Militaire doivent s'entendre sur le nom d'un Sénateur à Rome.

- i. Le Sénateur ne doit occuper aucune magistrature (excepté Censeur)
- ii. Cette Décision n'est pas soumise au vote du Sénat
- iii. Le Dictateur de l'année précédente peut être renommé / réélu
- iv. Si un Consul est assassiné, l'autre peut décider seul
- v. Si les deux Consuls sont morts, le nouveau MS peut proposer l'élection d'un Dictateur au Sénat

C. Sénateur Elu Dictateur

- i. INF + 7 du Sénateur
- ii. Prend marqueur **Ancien Consul**
- iii. Devient MS
- iv. N'est pas soumis aux veto des **cartes de Tribun**
- v. **Il Nomme un Maître de Cavalerie** qui n'occupe pas déjà de magistrature.
 - INF + 3 du Sénateur désigné.
 - Le MdC accompagne le Dictateur dans toutes ses expéditions et cumulera son Aptitude Militaire à la sienne.
 - Il ne reçoit aucune des récompenses habituelles en cas de Victoire sur un Conflit
 - Il est tué en même temps que le Dictateur en cas de Défaite

- Si un Dictateur se rebelle, le MdC peut rester Loyaliste ou le suivre s'il est du même Parti politique.

3. ELECTION DU PONTIFEX MAXIMUS (Uniquement si aucun Pontifex en exercice)

A. Candidats éligibles : Sénateurs ayant un **pontificat**. S'il n'y en a pas, la magistrature est ouverte à tous. Un Pontifex Maximus DOIT être élu même si personne ne postule à cette magistrature.

B. Sénateur Elu : +5 en INF (-5 s'il est révoqué plus tard)

C. Pouvoirs spéciaux

i. Fonction à vie

- Impossibilité de démissionner
- Révocation au 2/3 uniquement sur vote du Sénat, Procès, ou multiplication de **Mauvais présages**

ii. Privilèges

- Phase de Revenu : Denier du Culte = 1D6 Ts
- 1 Veto / Tour avant ou pendant l'expression de son suffrage (sauf sur une question traitant de sa Révocation)
- Voix du Pontifex multipliées par 2 (sans compter les Ts) sur les questions traitant de :
 - ⇒ Envoi / Renforts d'une expédition militaire
 - ⇒ Remplacement / Maintien d'un Général déjà en campagne

iii. Danger : Essentiellement dû au tirage de **Mauvais présages**. (Amende de 20 Ts pour le Pontifex, ou à défaut de sa caisse de Parti. En cas de non-paiement, Procès majeur possible pour le Chef de Parti ; Cf. Page 20)

4. Attribution OU Perte de PONTIFICAT

A. Le Pontifex doit attribuer / retirer un Pontificat (et un seul) à un Sénateur Présent à Rome

- Chaque Sénateur ne peut avoir qu'un seul Pontificat
- Sénateur Pontifié : + 1 INF
- Si le Sénateur perd son Pontificat, il perd 1 pt d'INF

B. Pouvoir spécial du Sénateur « pontifié »

- 1 voix supplémentaire sur les questions traitant de :
 - Envoi / Renforts d'une expédition militaire
 - Remplacement / Maintien d'un Général déjà en campagne

5. ELECTION DU CENSEUR

A. Seuls les **Ancien Consul** peuvent briguer ce poste

B. Le Censeur peut se succéder lui-même.

C. S'il n'y a qu'un seul ancien censeur disponible, il est élu automatiquement (Sinon, l'élection est ouverte à tous les Sénateurs sans magistrature courante.)

D. Un censeur nouvellement élu gagne +5 en INF

6. PROCES DU CENSEUR

A. Généralités

- i. Au Cours des Procès, c'est le Censeur qui devient Président de Séance.
- ii. Le nouveau Censeur peut instruire **Aucun, 1 Procès MAJEUR, ou 2 Procès MINEURS** (en + des Procès extraordinaires des Assassins)
- iii. Si un Sénateur perd son dernier Sénateur lors d'un Procès majeur, son Parti est liquidé et il a perdu.
- iv. Une **carte de Tribun** peut annuler un Procès en cours, qui est quand même comptabilisé.
- v. Les Procès sont normalement soumis aux votes (avec les Ts). Mais l'accusé bénéficie de voix supplémentaires égales à son INF.
- vi. Si la majorité s'exprime contre la condamnation, l'accusé est acquitté.
- vii. Si la condamnation est rejetée à l'unanimité, Le Censeur perd 1pt d'INF
- viii. Un accusé ne peut être poursuivi 2 fois dans le même Tour pour la même magistrature, C&C, ou Tentative d'assassinat
- ix. Pour chaque Procès, le Censeur doit élire un sénateur **ACCUSATEUR** consentant & volontaire, provenant d'un autre Parti.
 - **Si l'Accusé condamné ou exilé, l'Accusateur gagne :**
 - ⇒ L'éventuel marqueur d'**Ancien Consul** de l'accusé
 - ⇒ Moitié de l'INF de l'accusé (arr. par excès)
 - **Si un Accusé très populaire fait un Appel au peuple couronné de succès lors d'un Procès majeur,** le Censeur & Accusateur risquent de se faire tuer par la foule en colère.

B. Procès mineur

- i. Désigner l'accusé et Nommer un Accusateur
- ii. **Motifs possibles de l'accusation**
 - Occupation d'une Magistrature au Tour précédent (Proconsul compris)
 - Tous les Sénateurs à Rome ayant un **Mandat** noir sur leur carte.
- iii. **Les Partis votent normalement**
 - **Si accusé condamné** par une majorité de voix :
 - ⇒ -5 en POP (qui peut être négative)
 - ⇒ -5 en INF (qui ne peut pas être < 0)
 - ⇒ L'Accusateur prend son marqueur d'**Ancien Consul** et gagne moitié de l'INF du condamné
 - ⇒ L'Accusé remet toutes ses C&C au Forum
 - **Si accusé acquitté** à l'unanimité (des autres Partis), -1 pt INF pour le Censeur

C. Procès majeur

- i. Désigner l'accusé et nommer un Accusateur
- ii. **Les motifs possibles de l'accusation**
 - Occupation d'une Magistrature au Tour précédent (Proconsul compris)
 - Chef de Parti d'un Pontifex Maximus n'ayant pas réglé l'amende (lui et son Parti) de 20 Ts en cas de **Mauvais présages** ce tour-ci.
- iii. **Phase de vote**
 - Au moment de voter, l'accusé peut faire un **Appel au peuple** pour essayer de gagner des voix : $1D6 + POP$ de l'accusé = Y. Voir Résultat sur le plateau de jeu. Si :
 - ⇒ Accusé réhabilité : On fait X Tests de mortalité CONTRE le Censeur et l'Accusateur : $X = \underline{Y} - 11$. Fin du Procès

⇒ Accusé lynché : Accusé tué (Perd ts ses **marqueurs** & possessions y compris **Chef de Parti**)

- **Exil volontaire** : Après l'Appel au Peuple, et AVANT qu'il ne vote, un Homme d'Etat peut choisir de s'exiler (s'il n'a pas été lynché) sans attendre la sentence finale

⇒ Quitte Rome et ne peut donc plus voter

⇒ Rend ses C&C

⇒ Prend un marqueur **Exil**

⇒ Sa Caisse Perso est gelée (Ne peut plus recevoir / donner de l'argent)

⇒ Perd ses marqueurs d'**Ancien Consul**, **Pontificat**, d'**INF**, et de **POP** s'il sont positifs

⇒ S'il est rappelé, ce ne sera pas forcément dans son Parti d'origine.

iv. **Résultat de vote du Sénat**

- **Si accusé condamné** par une majorité de voix

⇒ Il est exécuté

⇒ L'Accusateur prend son éventuel marqueur d'**Ancien Consul** et la gagne moitié de l'INF du condamné

⇒ Remet toutes ses C&C au Forum, et rend TOUS ses **marqueurs**

- **Si accusé acquitté à l'unanimité** des autres Partis, -1 pt INF pour le Censeur

D. **Procès Extraordinaire d'un Chef de Parti (n'a lieu que si un assassin est capturé)**

i. Ni Censeur ni Accusateur n'interviennent dans ce Procès

ii. Une **carte de Tribun** ne peut pas annuler ce Procès

iii. **Appel au peuple Automatique (règle spéciale)**

- **2D6 – POP de la victime**. Voir Résultat sur le plateau de jeu. Si :

⇒ Accusé lynché = Accusé tué (perd **marqueurs** & possessions)

⇒ Accusé réhabilité = Accusé acquitté. Fin du Procès

⇒ Sinon appliquer le nombre de Voix modifiées pour la vote par le Sénat de sa culpabilité.

iv. **Résultat de vote du Sénat**

- **Si accusé condamné** par une majorité de voix

⇒ Il est exécuté (perd **marqueurs** & possessions)

⇒ On fait un nombre de Tests de mortalité = POP de la victime pour les autres membres du Parti. Si les numéros sont tirés, les Sénateurs sont jugés complices et exécutés et perdent tout. Si à la suite de ça, un joueur perd tous ses Sénateurs, son Parti est liquidé et il a perdu...

- **Si accusé acquitté à l'unanimité** des autres Partis, -1 pt INF pour le Censeur

E. **Le MS reprend la direction de la séance**

7. TENTATIVE D'ELECTION DU CONSUL A VIE (Optionnel)

A. But : Gain de la Partie pour l'Elu (Si la République passe la Phase de Combat)

B. Procédure & conditions de vote

- i. Le Sénateur proposé doit avoir au moins 21 en INF et se trouver à Rome
- ii. Proposition faite à tout moment de la phase de Sénat APRES les élections consulaires y compris durant les affaires courantes.
- iii. Proposition faite 1 fois / Tour mais ne peut être annulée EN AUCUN CAS.
- iv. Le Candidat peut déjà occuper une autre fonction
- v. Il peut ajouter son INF au total des voix au moment du vote
- vi. Les Tentatives d'assassinats possibles PENDANT le vote

C. Assujettissement du Sénat : S'il est élu, le Consul à Vie ne peut plus être assassiné et aucun joueur ne peut devenir Rebelle à la Phase de Guerre Civile.

8. PRESCRIPTION DES « MANDAT » et des « VETO »

- A. Tous les joueurs défaussent pour ce Tour leur pion **Veto**
- B. Le Censeur et le MS défaussent automatiquement leurs **Mandat** sur leurs carte respective.
- C. Tous les Partis peuvent faire une tentative pour faire disparaître 1 **Mandat** d'un de leur Sénateur corrompu : Jet 1D6 \Rightarrow Si Res = 5,6 le **Mandat** retourne dans la boîte.
- D. Le Parti du MS a droit une tentative / Sénateur corrompu

9. ATTRIBUTION DES PROPRETURES VACANTES

- A. Toutes les Provinces vacantes du Forum doivent être attribuées par vote sachant que :
 - i. Les Sénateurs proposés ne doivent pas occuper de magistratures
 - ii. Elle peuvent attribuées individuellement, groupées, à un sénateur ou groupe de Sénateurs affiliés ou pas à un Parti, avec ou sans leur consentement.
 - iii. Les Sénateurs élus quittent Rome IMMEDIATEMENT pour 3 ans
 - iv. La Province dispose automatiquement du maximum de ses Forces Indigènes Terrestres et navales.
- B. On ne peut pas reconduire le mandat d'un propréteur de retour sans son consentement. Sauf si on propose de l'envoyer dans une AUTRE Province.

10. RUINE DES C&C : On ruine toutes les C&C mentionnées par les Conflits en cours aidés éventuellement de leur Chef. Les C&C ruinées vont à la Curie.

11. RENFORTS / RAPPEL DES ARMES ROMAINES EN CAMPAGNE

- A. Si une expédition n'a **plus assez d'Escadres pour soutenir un Conflit en cours**, le Sénat DOIT immédiatement voter pour :
 - i. Lever / Envoyer des Escadres supplémentaires au(x) Général(aux) en place (10 Ts / Escadre levée)
 - ii. Rapatrier l'armée à Rome (L'armée revient automatiquement si le vote sur l'envoi Escadres n'a pas abouti)
- B. Si une armée n'a **plus de Général à sa tête**
 - i. Soit le Sénat désigne immédiatement un Général qui va prendre en charge cette armée.
 - ii. Soit l'armée est immédiatement rapatriée à Rome

Affaires Courantes

REM : Les questions traitées peuvent être très larges. Tant qu'elles ne contreviennent pas aux règles, toute question peut être soumise aux votes. Les questions principales sont décrites ci-dessous.

1. Attribution des Concessions&Charges du Forum

- A. Attribuées individuellement ou groupées à un sénateur ou groupe de Sénateurs.
- B. Chaque C&C ne peut faire l'objet que d'un seul vote. Soit elle est attribuée, soit elle est retournée pour ce Tour-ci
- C. La C&C « Commission de L'Agriculture » ne peut être attribuée que si une Loi Agraire est en vigueur

2. Adoption de Loi Agraire

- A. **But : Réduction de l'agitation sociale & POP des Initiateurs de la Loi Agraire**
- B. Le Sénat ne peut pas proposer + d'un type de Loi Agraire / Tour
- C. MS doit désigner un **Initiateur et co-initiateur consentants** de la Loi Agraire.
 - i. S'ils appartiennent au même Parti, risque d'assassinat pour l'un ou l'autre par un sénateur isolé avant la fin du vote (Table d'assassinat sur le PDJ)
 - S'il est pris, l'assassin est exécuté MAIS aucun Procès Extraordinaire pour son Parti
 - Dans TOUS les cas, le vote se poursuit, même sans initiateur et co-initiateur.
 - ii. **3 Types possibles**
 - **Type I** (20 Ts) : Ne dure qu'un an (AS -1)
 - **Types II et III** (5 et 10 Ts) : permanentes mais ne réduisent le niveau d'AS que l'année de l'adoption (AS -2 ou AS-3)
 - Le paiement de la Loi Agraire s'effectue à la phase de Revenu
- a) Ceux qui votent contre perdent de la POP. (Voir Tableau sur PDJ) SAUF si une **carte de Tribun** est utilisée pour annuler le vote
- b) Si Loi adoptée, poser les marqueurs correspondants sur le PDJ. Baisse de l'AS et hausse de la POP des Initiateurs et Co-initiateur.

3. Abrogation de Loi Agraire

- A. Abrogation possible pour les types II et III
- B. Une seule tentative d'abrogation / Tour
- C. L'initiateur doit avoir une POP \geq montant qu'il va perdre en soutenant l'abrogation (Voir PDJ). Les Partisans de l'abrogation subissent aussi la perte de la POP que l'abrogation soit votée ou non
- D. Si l'abrogation adoptée, hausse de l'A.S. (Voir PDJ)

4. Rappel d'Exil d'un Homme d'Etat

- A. Sur vote majoritaire du Sénat
- B. **S'il revient**, la carte va au Forum excepté :
 - i. Si la carte de « famille » est dans un Parti. Auquel cas, il va dans ce Parti et « recouvre » cette carte sénateur
 - ii. S'il s'agit des Frères *Gracchus* ou *Licinius*, la carte va dans le Parti du Frère actuellement en jeu.

iii. Le Parti qui a **exprimé le plus de suffrage** peut, par le biais d'un sénateur, tenter une **Persuasion sans opposition** sur l'HE (même si c'est un Chef de Parti).
Procédure :

- *Niveau de Réussite* = (ELO + INF + Ts caisse perso) – (Loyauté + Caisse Perso)
- Jet 2D6 ≤ *Niveau de Réussite* pour...réussir la Persuasion
- Tout jet ≥ 10 signe un échec de la tentative.
- Si Persuasion réussit, le Parti reçoit l'HE + Carte sénateur de la Famille.
- A la fin, tout l'argent investi va sur carte du Sénateur convoité.

5. Révocation du Pontifex Maximus

A. Révoqué par un vote majoritaire des 2/3 des Voix du Sénat

- i. Abstention = vote négatif
- ii. Le Pontifex ne peut pas utiliser son Veto contre cette proposition
- iii. S'il est révoqué, Il perd 5 en INF

6. Election d'un Consul à vie (Cf. Page 22. 7)

7. Levée d'unités (conscription & garnisons)

A. Les propositions de levées d'unités sont faites sur le nombre et le type d'unités levées tous types compris (*Exemple : Une proposition unique peut inclure la levée de 4 Légions, 3 Escadres pour Rome et 5 Milices pour l'Asie Mineure*)

B. Il n'est pas tenu de préciser l'utilisation des unités levées, ni qui en prendra le commandement (Sauf le Propréteur qui a toujours le commandement des Forces de sa province)

C. Coût : 10 Ts / Unité levée (Légions, Escadres, UP, Vétérans licenciés)

i. Rappel de Vétérans licenciés (Cf. *Guerre Civile. 5*) : Le MS peut rappeler des Vétérans licenciés sachant que :

- Ces légions ne peuvent pas être rappelées que s'il ne reste aucune autre légion disponible à lever
- Si le MS qui les rappelle n'est pas celui qui les a licenciés, les Vétérans recouvrent leur statut de légions Normales
- Si le MS qui les rappelle est celui qui les a licenciés, elles recouvrent leur statut de Vétérans, mais le MS perd 1 pt d'Eloquence et d'influence

8. Expéditions militaires (A lire au moins 1 fois)

A. Rappels & Généralités sur l'envoi des Forces

i. On peut proposer l'envoi de X forces sur un Conflit quelconque et/ou l'envoi de garnisons romaines en Province, qui seront sous la tutelle du propréteur

ii. Une armée ne peut jamais se battre sans Général, de Rebelle, ou propréteur à sa tête (sauf pour les batailles d'interception navale)

iii. On ne peut entreprendre un Conflit sans le **nombre requis d'ESCADRES** minimum requise par la carte (y compris si le Conflit a conquis des Flottilles en Province). Cet indice ne varie toujours pas en cas conflits apparenté.

- En cas de Force purement navales présentes dans le Conflit (*Pirates Ciliens notamment*), la moitié de ces forces navales conquises s'ajoutent à ce troisième indice (par excès)

iv. Dans le cas d'une bataille en priorité NAVALE

- Rome peut très bien n'envoyer que des Escadres à ce Tour.

- Elle peut envoyer des légions pour éventuellement « enchaîner » sur le combat terrestre en cas de victoire navale, mais ces légions subiront les éventuelles pertes du combat naval
 - Une victoire navale est toujours définitivement acquise même si le Combat persiste plusieurs tours
- v. Rome ne peut pas contraindre une Province à attaquer un Conflit à sa place.
- vi. Le Sénat ne peut pas réduire volontairement les forces du Proconsul (Général sur le terrain l'année précédente), sauf accord avec lui, au point qu'elles soient inférieures à l'ennemi.
- vii. Sur toute question relative à l'envoi de Forces / Renforts, les Voix du Pontifex Maximus sont doublées et les porteurs de pontificats ont +1 voix.
- viii. Expéditions multiples sur un MEME conflit :
- Chaque général entreprendra le Conflit séparément
 - Avantage : Pour la 1ere bataille, en cas d'Usure/Retraite/Désastre, les Désastre/Retraite ne s'appliquent plus aux expéditions suivantes.

B. A propos de l'élection / Remplacement des Généraux

- i. Un **Général élu** pour se battre quitte IMMEDIATEMENT le Sénat (et ne vote plus)
- ii. Un général ne peut avoir une APT militaire \geq Force de son armée. Auquel cas, cette APT est « nivelée » à ladite Force.
- iii. Le Sénat **peut contraindre un Sénateur** à aller se battre si sa force combinée (Unités + Aptitudes militaires) \geq Force du conflit
- iv. Concernant le **Remplacement** d'un Proconsul (Général sur le terrain l'année précédente), le Pontifex Maximus a ses voix doublées à propos de cette question. Les porteurs de pontificats ont +1 voix. Le Général remplacé revient immédiatement à Rome et peut participer aux votes.

C. Implication éventuelle du MS dans un Conflit

- i. Le **Consul de Rome** ne peut s'engager sur un Conflit (ou « Percevoir un Héritage ») AVANT le Consul Militaire (s'il est vivant)
- ii. La décision **d'envoyer le MS en expédition** clôt IMMEDIATEMENT la phase de Sénat (même avec une **carte de Tribun**)

D. De l'affrontement de la République avec un Rebelle

- i. Un rebelle « terré » dans sa Province est toujours considéré comme un Conflit Actif, mais si la République tombe sous le coup de plus 3 Conflit Actifs / non-entrepris (la sienne y compris), il perd aussi la partie.
- Si Rome assiège la Province, elle devra envoyer des Escadres équivalent aux Forces navales de la Province en soutien naval comme pour un Conflit normal. Si les Forces Navales de la Province sont supérieures à ses Forces terrestres, Rome devra d'abord disputer une bataille navale préalable avant d'entamer le Combat Terrestre (Cf. Livret de Combat page 12)
 - Si c'est le Propréteur qui marche sur Rome, les Flottes servent à convoier des Renforts en cas « d'usure » (donc au 2eme tour de combat). Si ces Flottes sont vaincues, le Rebelle ne pourra pas convoier ces Renforts (Cf. Livret de Combat page 9)
- ii. Rome ne peut pas attaquer une Province Rebelle si son propréteur a déjà des armées stationnées en Italie, SAUF pour entreprendre une **interception navale des Renforts** (Cf. Livret de Combat page 9)
- Pour une **interception navale**, le Sénat n'envoie QUE des ESCADRES vaincre les Flottes provinciales / Escadres ravitailleuses en Province. Ce Combat est un combat purement Naval

et ne comporte pas de Général menant les bateaux. Poser ces escadres sur la « Feuille des Renforts ».

iii. Si Rome n'envoie aucune troupe vers un Général / Un Rebelle marchant sur Rome, la République tombe et le Rebelle gagnera s'il y a moins de 4 Conflit Actifs / non-entrepris à la fin de la phase de Combat (La sienne y compris)

9. Dissolution d'Unités (Légions / Milices / Vétérans / Flottes / Escadres)

A. Sur Vote du Sénat.

B. Si une unité Vétéran est dissoute, le Général doit rendre marqueur Fidélité. Si le l'unité redevient active, elle le sera en tant que légion normale.

PHASE VI : COMBAT : Voir Livret III

PHASE VII : GUERRE CIVILE

1. Les joueurs peuvent abattre leurs cartes secrètes (Sauf les cartes Lois)

A. Révélation d' Hommes d'Etats. Restrictions :

- i. Un joueur ne peut pas abattre son HE tant qu'un Sénateur de la même Famille est rançonné, en propréture ou affilié dans un autre Parti
- ii. Une carte d'HE « recouvre » le Sénateur correspondant s'il est dans le même Parti. Dans ce cas
 - Il prend en charge tous ses marqueurs & possessions du Sénateur
 - Il aligne son INF, sa POP si ces indices sont inférieurs à ceux du Sénateur
- iii. Si le Sénateur correspondant est au Forum, ce Sénateur rejoint son Parti et il pose son HE dessus.

2. Défausse de cartes : aucun joueur ne peut avoir + de 5 cartes secrètes en main. Il défausse les cartes de son choix.

3. DECLARATION DE GUERRE CIVILE (Au cas où il n'y a pas déjà de Rebelle Désigné)

A. Procédure générale

- i. Tout Général Victorieux (B) en campagne peut, soit rendre son commandement (ramener immédiatement ses troupes à Rome) ou alors se déclarer en Rébellion. Dans ce cas, il doit obligatoirement marcher sur Rome à la prochaine Phase de Combat. Un propréteur peut aussi se déclarer en Rébellion (C) mais pourra rester « terré » dans sa Province, jusqu'à ce qu'il décide aussi de marcher sur Rome lors d'une phase de Guerre Civile, sans retraite possible. S'il n'attaque pas Rome, il ne pourra seulement gagner qu'à la faveur d'une Banqueroute financière de Rome ou d'un Soulèvement de la Plèbe
- ii. Les annonces éventuelles font à tour de rôle en commençant par le MS.
- iii. Le Maître de Cavalerie ne peut pas se déclarer en rébellion sauf :
 - Si le Dictateur victorieux est mort
 - S'il est dans le même Parti que lui
- iv. Dans ce tour de table, celui qui peut rassembler le plus de forces est déclaré Rebelle du jeu.
- v. Il ne peut pas y avoir de nouveau Rebelle tant que le premier est vivant.
- vi. Le Rebelle finalement désigné pose un pion **Rebelle** sur sa carte
- vii. Partisans de la Rébellion : Dès qu'un Rebelle est Désigné, tous les Sénateurs affiliés à son Parti doivent proclamer leur Loyalisme au Sénat ou rejoindre la Rébellion (D)

B. Procédure pour un GENERAL VICTORIEUX EN CAMPAGNE

- i. Avant de confirmer sa Rébellion, un Général peut faire un **Test de Fidélité** pour chaque légion actuellement sous ses ordres. Il jette un 1D6, rajoute 1 pt au résultat/ Ts dépensé (Les Ts dépensés sont définitivement perdus). La réussite varie selon le scénario joué.
 - Le maître de Cavalerie peut Participer de sa caisse perso aux tests de Fidélité, s'il entre dans la Rébellion (s'il est du même Parti)

Haute République : 1D6 + Ts de sa Caisse perso ≥ 5
Moyenne République / Histoire Alternative : 1D6 + Ts de sa Caisse perso ≥ 4
Basse République : 1D6 + Ts de sa Caisse perso ≥ 3

- ii. Les Vétérans Fidèles, sous les ordres de sa famille, ou dans l'armée d'un autre Sénateur Loyaliste rejoignent immédiatement la Rébellion si le Rebelle l'ordonne.
- iii. Le Général (+ MdC) pose un pion **Rebelle** sur sa carte
- iv. Si un Général en route pour chercher un *Héritage* se révolte à ce moment, non seulement il encaissera l'argent (Phase de Revenu) mais peut s'emparer aussi de la Province consécutivement qui est créée de cet *Héritage*, devenant donc un Propréteur-Rebelle au Tour Prochain

C. Procédure de Rébellion pour un PROPRETEUR

- i. Un propréteur n'a pas de Test de Fidélité à effectuer. Toutes les Garnisons Romaines, Vétérans, UP, Indigènes de sa Province suivent sa rébellion sachant que :
 - Les Indigènes ne peuvent pas marcher sur Rome. Ils défendent juste la Province si c'est Rome qui prend l'initiative de l'attaque
 - Rappel : Valeur militaire d'**1 Milice / Flottille / Indigène** = **1/2 légion** s'il n'y a pas au moins une Légion en Garnison dans la Province. S'il y en a, la valeur militaire des UP devient équivalente aux légions romaines.
- ii. Les Vétérans Fidèles, assujettis à d'autres carte de Famille, ou dans l'armée d'un autre Sénateur Loyaliste rejoignent immédiatement la Rébellion si le Rebelle l'ordonne.
- iii. Le Propréteur en Rébellion prend un pion **Rebelle**
- iv. Les Provinces rebelles à **composante navale**, ont un rôle différent selon la configuration de l'attaque :
 - Si Rome assiège la Province, elle devra envoyer des Escadres équivalent aux Forces navales de la Province en soutien naval comme pour un Conflit normal. Si les Forces Navales de la Province sont supérieures à ses Forces terrestres, Rome devra d'abord disputer une bataille navale préalable avant d'entamer le Combat Terrestre (*Cf. Livret de Combat page 12*)
 - Si c'est le Propréteur qui marche sur Rome, les Flottilles servent à convoier des Renforts en cas « d'usure » (donc au 2eme tour de combat). Si ces Flottilles sont vaincues, le Rebelle ne pourra pas convoier ces Renforts (*Cf. Livret de Combat page 9*)

D. Procédure pour les PARTISANS DE LA REBELLION

- i. Un Partisan déclaré
 - Quitte Rome et ne votent plus.
 - Perd Chevaliers, C&C, Pontificats et indemnités Sénatoriales à la prochaine Phase de Revenu
- ii. Un Partisan ne peut jamais participer à un combat militaire, sauf pour défendre sa Province.
- iii. L'argent de leur Caisse Perso sera à la libre disposition du Rebelle.
- iv. Un Partisan doit rendre toutes ses légions & Escadres à Rome mais peut immédiatement mettre ses Vétérans au service du Rebelle.
- v. Chaque Province Partisane n'est pas comptée comme un Conflit distinct mais comme un élargissement du Conflit initial avec le Rebelle
- vi. Les Milices & Flottilles des Partisans aident l'armée du Rebelle uniquement si celui-ci marche sur Rome et uniquement en Renforts si le combat qui oppose Rome et le Rebelle persiste plus d'un Tour. Un seul Partisan supplémentaire peut s'adjoindre aux Renforts / Tour (*Cf. Phase de Sénat/Affaires obligatoires.12*)
- vii. Si le Rebelle est vaincu et tué, les Partisans sont automatiquement capturés et tues. Les Provinces qu'ils géraient reviendront à Rome en l'état sous-développé.

4. CONSTITUTION DES FORCES REBELLES

A. Si le Rebelle reste terr   en Province, on place juste un pion **Rebelle** sur une case « Conflit Actif » (S'il en reste de disponible, sinon on fera simplement preuve de m  moire...)

B. Le Rebelle qui marche sur Rome rassemble ses Forces (**PN** au besoin) et les place sur une case « Conflit Actif » du PDJ (L  gions, V  t  rants, Milices, Flottilles, Escadres). On y place aussi un pion **Rebelle** (S'il en reste de disponible, sinon on fera simplement preuve de m  moire).

i. Rappel : Valeur militaire d'1 **Milice** / **Flottille** / **Indig  ne** = 1/2 **l  gion** s'il n'y a pas au moins une **L  gion** en Garnison dans la Province. S'il y en a, la valeur militaire des UP devient   quivalente aux l  gions romaines

ii. **Renforts de l'arm  e rebelle marchant d  j   sur Rome** : Le Rebelle, et ses Partisans, peuvent envoyer des Renforts terrestres    ses unit  s marchant sur Rome depuis au moins le Tour Pr  c  dent. Une distinction est    faire quant    l'origine des Renforts :

- **Province SANS composante navale OU G  n  ral en Campagne**
 - ⇒ Le convoiage des Renforts a lieu normalement. Le Rebelle transf  re normalement ses Renforts sur la Case « Conflit Actif ».
 - ⇒ Un Partisan de la R  bellion / Tour peut aussi envoyer imm  diatement ses propres Renforts en Italie suivant la m  me proc  dure.
 - ⇒ A chaque tour o   le combat persiste (en cas « d'usure ») un Partisan suppl  mentaire peut participer aux Renforts.
- **Province AVEC composante navale :**
 - ⇒ Il faut au moins qu'1 Flottille / Escadre (sauf Forces Indig  nes) de sa Province soit    flot pour le convoiage des forces terrestres. Dans ce cas, Rome doit disputer une bataille d'interception navale / rebelle qui achemine des Renforts de sa province.
 - ⇒ Ces **Renforts** sont pos  s sur la « *Table des Renforts* » en fonction de leur origine et restent en statu-quo dans l'hypoth  se o   Rome tenterait une bataille d'interception navale au Prochain tour de Combat afin d'avorter l'arriv  e de ces Renforts (**Cf.)**
 - ⇒ A chaque tour o   le combat persiste (en cas « d'usure ») un Partisan suppl  mentaire peut participer aux Renforts.

5. LICENCIEMENT DES V  T  RANTS :

A. Un S  nateur loyaliste peut licencier tout ou partie de ses V  t  rants Fid  les en retournant leur marqueur **Fid  lit  **. D  s lors :

- i. Influence +1 ; Eloquence +1 pour le S  nateur
- ii. Les L  gions licenci  es ne sont plus   tre r  int  gr  es dans l'Arm  e du S  nat sauf en cas de Rappel de V  t  rants (Phase de S  nat). A savoir :
 - Ces l  gions ne peuvent pas   tre rappel  es que si il ne reste aucune autre l  gion disponible    lever
 - Si le MS qui les rappelle n'est pas celui qui les a licenci  s, les V  t  rants recouvrent leur statut de l  gions Normales
 - Si le MS qui les rappelle est celui qui les a licenci  s, elles recouvrent leur statut de V  t  rants, mais le MS perd un 1 pt d'Eloquence et d'Influence