

# - RES PUBLICA ROMANA -

- Livret III -

Les Combats

## IMPORTANT

- TOUT GENERAL LOYALISTE DEPECHE PAR ROME CONTINUANT UN  
CONFLIT ENTAME LE TOUR PRECEDENT PREND LE TITRE DE **PROCONSUL**

## TABLE DES MATIERES

<b>Generalités sur la Phase Combat.....</b>	<b>3</b>
<i>Procédures générales .....</i>	<i>3</i>
<i>Sur les Unités.....</i>	<i>3</i>
<i>Sur les conflits en eux-mêmes .....</i>	<i>4</i>
<i>Sur les Rebelles.....</i>	<i>4</i>

## TYPES DE CONFLITS POSSIBLES

<i>ROME contre CONFLIT ACTIF (Guerre ou Révolte).....</i>	<i>5</i>
<i>ROME contre GENERAL REBELLE .....</i>	<i>8</i>
<i>BATAILLE D'INTERCEPTION NAVALE .....</i>	<i>9</i>
<i>LE PROPLETEUR REBELLE « MARCHE SUR » ROME.....</i>	<i>10</i>
<i>Rome attaque une Province Rebelle SANS composante navale .....</i>	<i>11</i>
<i>Rome attaque une Province Rebelle AVEC composante navale.....</i>	<i>12</i>
<i>ROME contre CONFLIT ACTIF ALLIE A DES PROVINCES.....</i>	<i>15</i>
<i>CARTES CONFLITS contre PROVINCES (« Assaut sur ») .....</i>	<i>19</i>
<b>Fin de la phase de Combat.....</b>	<b>23</b>
<i>Y a-t-il un vainqueur ou que des perdants ? .....</i>	<i>23</i>

## Abréviations

- A. RF : Rapport de Force
- B. UP : Unités Provinciales (Milices + Flottilles)
- C. UPI : Unités Provinciales + Indigènes
- D. PDJ : Plateau de jeu
- E. TDC : Table de Combat

# Generalités sur la Phase Combat

## Procédures générales

1. Il n'y a qu'un seul jet de dés Combat/ conflit / Tour sauf quand il y a des batailles navales.
2. En cas de **Désastre, retraite, usure ou défaite, les rescapés** restent sur la carte Conflit jusqu'à la Prochaine Phase de Sénat où l'Assemblée prendra les mesures appropriés sur leur sort (Rapatriement / Renforts de troupes, Envoi / maintien / remplacement d'un Général).
3. En cas de **Victoire**, le Général devra rapatrier les troupes victorieuses à la Phase de Guerre Civile sauf s'il décide d'entrer en Rébellion lors de cette dernière phase de jeu.
4. Quand Rome est impliquée dans le Combat, c'est toujours elle qui lance les 3D6 en appliquant les résultats inscrits sur la TDC.
5. Règles de Préséance de Combats :
  - A. Rome doit toujours disputer ses combats en premier où elle est impliquée.
  - B. Si Rome se bat contre un Rebelle qui achemine des Renforts, Rome doit disputer d'abord une bataille d'interception navale (si elle a envoyé des **Escadres**) avant de s'en prendre directement au Rebelle.
  - C. Les Conflits contre Province sont disputés en dernier (Cf. Page 19)
6. Une armée ne peut jamais se battre sans Général, de Rebelle, ou Propréteur à sa tête (sauf pour les batailles d'interception navale)
7. Toutes les calculs sont arrondis à l'excès
8. A la fin des combats, se rendre au chapitre « fin de la phase de Combat » (Cf. Page 23)

## Sur les Unités

1. 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 UP devient équivalente aux légions romaines. Si une Province est alliée à un Conflit, cette valeur est automatiquement de **1**.
2. Les **Indigènes** (terrestres / navals) ne quittent jamais la Province (notamment pour marcher sur Rome ou convoier des Renforts). Leur rôle est avant tout défensif. En outre :
  - A. Leurs pertes sont passagères. Utiliser des marqueurs numérotés sur la carte Province pour savoir combien il en reste jusqu'à la fin de Phase de Combat.
  - B. Ils se régénèrent à leur maximum à la fin de la Phase de Combat
  - C. Les Indigènes de plusieurs Provinces sont quand même « rassemblées » sous la bannière d'une carte Conflit, si cette carte a capturée une ou plusieurs Provinces.
3. Les **UP** ne peuvent jamais être envoyés sur un carte Conflit sauf si ces Conflits subissent un « assaut sur » la Province en question. Les **UP** ne peuvent pas non plus aller défendre une autre Province que la leur.
4. Les **pertes d'Unités sont aléatoires** pour toutes les armées de Rome ou du Rebelle. Se munir de D20, D100...(ce que vous voulez)...pour savoir quel type d'Unité est tué dans une bataille (Légion, milice, vétéran, indigène...).
  - A. Nota : Le Propréteur priera pour que ce soit les Indigènes qui soient touchés dans les combats puisqu'ils réapparaissent gratuitement à la fin du Tour.

**5. Les cartes Conflits** ne perdent jamais d'Unités « physiques » sauf des UPI qu'elles auraient capturées et qui s'ajoutent à leur Force initiale. Ces Conflits sont vaincus par un Résultat « Victoire » sur la TDC, même s'il reste des **UPI** sur la carte.

### **Sur les conflits en eux-mêmes**

**1.** Les **batailles navales** doivent être vaincues **AVANT** les batailles terrestres. Une victoire navale l'est définitivement, même si le combat dure plusieurs tours

**2.** **L'indice d'Escadres (soutien naval) sur une carte Conflit** ne varie **ABSOLUMENT JAMAIS** SAUF si un Conflit parvient à capturer des Flottes Indigènes / Provinciales. qu'il ajoute à son indice initial de soutien.

**3. Expéditions multiples sur un MEME conflit :**

**A.** Chaque général entreprendra le Conflit séparément

**B.** Pour la **1ère bataille**, en cas d'Usure/Retraite/Désastre, les modificateurs Désastre/Retraite ne s'appliquent pas aux batailles suivantes.

**4.** Au fur et à mesure des victoires sur les conflits apparentés (*Cf. Les Fondamentaux. Page 10*), l'indice multiplicateur décroît sur chaque carte restante.

**5. Chef Ennemi :**

**A.** Ils accroissent la puissance des Conflits auxquels ils sont affiliés (Forces Terrestre, soutien naval, Force Navale)

**B.** La carte Chef ennemi n'est pas défaussée tant que tous les Conflits qui lui sont apparentés n'ont pas été défaits

### **Sur les Rebelles**

**1.** Si un Rebelle parvient à prendre Rome, il ne doit avoir pas y avoir plus de 3 Conflits Actifs / non-entrepris à la fin de la phase de Combat (Sa Rébellion est comptée comme un Conflit Actif). Il peut aller combattre les Conflits en « surplus » avec son armée et les débris de l'armée Sénatoriale.

**2.** Les Partisans de la Rébellion ne sont jamais sur le front. Ils peuvent juste commander une armée sur propres Province et envoyer des Renforts au Rebelle Désigné qui marche sur Rome.

# ROME contre CONFLIT ACTIF (Guerre ou Révolte)

## 1. A VERIFIER

- En cas de **1ere Guerre Punique, Pirates Siciliens, Guerre Alexandrine**, alors une **bataille navale** doit être remportée par Rome avant d'entamer le Combat Terrestre.
- Sinon, aller directement au Combat Terrestre (**Point 3**)

## 2. BATAILLE NAVALE

**A. RF = (APT général + Escadres) – (Force [apparenté ?] Navale + Chef) + 3D6 – 1/Mauvais Présage**

**B. Vérifier si le jet de 3D6 non modifié correspond aux chiffres Désastre ou Retraite au bas du Conflit et du Chef ennemi** (sauf *expédition multiple* : voir point 4 introduction Phase de Combat). Si ce n'est pas le cas, aller directement en **C**

### i. Désastre :

- Perte de la moitié (par excès) des Légions & Escadres Romaines
- Agitation sociale +1
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Le Conflit fera un « **Assaut sur** » la 1ere Province éventuellement mentionnée sur la carte, si les autres expéditions contre ce Conflit se soldées par un Désastre, ou une Défaite (*Cf. Page 19*)

### ii. Retraite :

- Perte du quart (par excès) des Légions & Escadres Romaines
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue.

**C. Regarder RF sur Table de Combat.** Dans tous les cas Rome, perd Légions & Escadres indiqués sur la Table de Combat. Si :

### i. Défaite :

- Général Romain tué
- Agitation sociale +2
- Le Conflit fera un « **Assaut sur** » la 1ere Province éventuellement mentionnée sur la carte, si les autres expéditions contre ce Conflit se soldées par un Désastre, ou une Défaite (*Cf. Page 19*)

### ii. Usure :

- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués

- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue.

iii. Victoire :

- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Agitation sociale -1
- POP et INF du Général augmentent de la moitié (par excès) de la Force Navale non modifiée du Conflit.
- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue.
- Une victoire Navale est définitivement acquise, même si la bataille terrestre qui suit prend plusieurs tours (placer le marqueur « **Flotte Vaincue** » sur le Conflit)
- Le général peut enchaîner sur la bataille terrestre s'il lui reste assez d'Escadres en soutien naval.

### 3. BATAILLE TERRESTRE

**A. Vérifier le nombre d'Escadres** romaines restantes requis pour le Conflit. En cas d'insuffisance d'Escadres, le combat cesse immédiatement

**B. RF = (APT général + Légions + Vétérans) – (Force Terrestre Conflit [apparenté ?] + Chef) + 3D6 – 1/Mauvais Présage**

**C. Vérifier si le jet de 3D6 non modifié** correspond aux chiffres **Désastre** ou **Retraite** au bas du Conflit et du Chef ennemi (sauf *expédition multiple* : voir point 4 introduction Phase de Combat). Si ce n'est pas le cas, aller directement en **D**

i. Désastre :

- Perte de la moitié (par excès) des Légions & Escadres Romaines
- Agitation Sociale + 1.
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général est tué
- Si numéro tiré en dernier, le Général est capturé et **rançonné** :
  - ⇒ Seule la Caisse Perso ou Caisse de Parti affiliée peut payer la rançon (phase de Revenu)
  - ⇒ Montant : 10 Ts minimum, ou 2Ts /pt d'INF
  - ⇒ Si conflit vaincu avant le paiement, prisonnier tué.
  - ⇒ Reste soumis aux tests de mortalité et **Epidémie en Province**
  - ⇒ Si la rançon est payée, le Propréteur revient à Rome.
- Le Conflit fera un « **Assaut sur** » la 1ere Province éventuellement mentionnée sur la carte, si les autres expéditions contre ce Conflit se soldées par un Désastre, ou une Défaite (Cf. Page 19)

ii. Retraite :

- Perte du quart (par excès) des Légions & Escadres Romaines
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Si numéro tiré en dernier, le Général est capturé et **rançonné** :

- ⇒ Seule la Caisse Perso ou Caisse de Parti affiliée peut payer la rançon (phase de Revenu)
- ⇒ Montant : 10 Ts minimum, ou 2Ts /pt d'INF
- ⇒ Si conflit vaincu avant le paiement, prisonnier tué.
- ⇒ Reste soumis aux tests de mortalité et **Epidémie en Province**
- ⇒ Si la rançon est payée, le Propréteur revient à Rome.
- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue.

**D. Regarder RF sur Table de Combat.** Dans tous les cas Rome, perd Légions & Escadres indiqués sur la Table de Combat. Si :

**i. Défaite :**

- Agitation Sociale +2
- Général Romain tué
- Le Conflit fera un « **Assaut sur** » la 1ere Province éventuellement mentionnée sur la carte (*Cf. Page 19*)

**ii. Usure :**

- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue.
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Si numéro de mortalité tiré en dernier, le Général est capturé et **rançonné** :
  - ⇒ Seule la Caisse Perso ou Caisse de Parti affiliée peut payer la rançon (phase de Revenu)
  - ⇒ Montant : 10 Ts minimum, ou 2Ts /pt d'INF
  - ⇒ Si conflit vaincu avant le paiement, prisonnier tué.
  - ⇒ Reste soumis aux tests de mortalité et **Epidémie en Province**

**iii. Victoire :**

- Le Conflit est défaussé.
- Agitation Sociale – 1
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue
- POP et INF du Général augmentent de la moitié (par excès) de la Force Terrestre non modifiée du Conflit.
- Le Trésor de Rome s'enrichit de l'éventuel Butin du Conflit

# ROME contre GENERAL REBELLE

## 1. A SAVOIR

- Combat à mort, sans « Retraite » ou « Désastre » possible
- Les Escadres ne sont pas impliqués dans le combat (On considère que le Rebelle « marche sur Rome »)
- Les pertes indiquées sur la TDC s'appliquent intégralement aux deux armées SAUF en cas « d'anéantissement » qui ne s'applique qu'à Rome

## 2. BATAILLE TERRESTRE

A.  $RF = (APT \text{ général} + \text{Légions} + \text{Vétérans}) - (APT \text{ Rebelle} + \text{Légions} + \text{Vétérans}) + 3D6 - 1/\text{Mauvais Présage}$ . Si RF donne :

### i. Défaite :

- Général loyaliste tué
- Pour chaque Unité perdue par le Rebelle, on fait un test de Mortalité pour voir si le Rebelle est tué
- Une Légion survivante ( $\neq$  milice) du Rebelle devient **Vétérans**. Le Rebelle prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue
- Toutes les Légions rescapées rentrent à Rome qui passe contrôle Rebelle.
- Rome s'effondre. Le Rebelle emporte la partie selon certaines conditions. (Cf. *Fin de la Phase de Combat.1.A*)

### ii. Usure :

- Pour chaque Unité perdue de chaque camp, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. / Rebelle sont tués
- Une Légion survivante ( $\neq$  milice) du Général et du Rebelle deviennent **Vétérans**. Ils prennent le **marqueur mauve Fidélité** correspondant aux numéros des Unités promues.
- Rome devra continuer le combat au Tour prochain sinon la République s'effondrera au profit du Rebelle

### iii. Victoire :

- Rebelle et partisans de la Rébellion tués
- Agitation Sociale – 1
- Pour chaque Unité perdue par le Général loyaliste, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Légions Rebelles rescapées reviennent à Rome
- Une des Légions survivantes devient **Vétérans** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue.
- POP et INF du Général augmentent de la moitié (par excès) de la Valeur totale des Forces terrestres combattues et vaincues.



# BATAILLE D'INTERCEPTION NAVALE

## 1. A SAVOIR

- En raison du manque de matériel, j'ai volontairement simplifié la procédure de cette bataille.
- **A partir du 2eme tour de combat** (en cas « d'usure » au Tour précédent), possibilité pour Rome d'engager **BATAILLE D'INTERCEPTION NAVALE** :
  - i. Les flottilles Provinciales / Escadres Rebelles servent à **convoyer des Renforts** (Légions, Vétérans, Milices) au Rebelle qui auraient déjà des Forces Terrestres stationnées à Rome. Pour empêcher ce convoyage, Rome doit envoyer des ESCADRES en Province anéantir la flotte ennemie.
  - ii. Les Flottilles indigènes ne sont pas impliquées dans ce convoyage
  - iii. Aucun général ni Rebelle n'est impliqué dans ce combat.
- Les Indigènes ne peuvent être convoyés en Renforts (Rôle défensif de la Province)
- Les 2 camps subissent les pertes indiquées sur la TDC

## 2. PROCEDURE

**A. Combat d'interception = (Escadres Romaines) – (Flottilles + Escadres Rebelles) – 1/Mauvais Présage + 3D6.** Si Résultat donne TDC donne :

- Victoire : Pertes navales & terrestres. Les Renforts ne passent pas. Les Flottilles et Renforts restants rentrent en Province.
- Usure : Pertes navales & terrestres. La moitié des Renforts restants (par excès) arrive à Rome. Le Reste rentre en Province.
- Défaite : Pertes navales uniquement. Tous les Renforts restants s'ajoutent à l'armée existante à Rome. Les Flottilles restantes rentrent en Province.

**B.** A chaque tour que le combat à Rome persiste, un Partisan supplémentaire peut tenter de convoyer ses propres Forces Provinciales à Rome. (Le nombre de convoyage peut donc augmenter à chaque tour « d'usure »). Si c'est le cas, on recommence immédiatement une nouvelle bataille d'interception (Si Rome a préalablement envoyé des Escadres)

**C.** Rome DOIT enchaîner sur le combat terrestre à Rome (avec les éventuels Renforts ajoutés au conflit initial) pour ne pas être renversé. (Cf. Page 10)

# LE PROPLETEUR REBELLE « MARCHÉ SUR » ROME

## 1. A SAVOIR

- Combat à mort, sans « Retraite » ou « Désastre » possible
- Les Indigènes ne marchent pas sur Rome (Rôle défensif de la Province)
- Combat purement terrestre. Les Escadres ne sont pas impliqués
- Les pertes indiquées sur la TDC s'appliquent intégralement aux deux armées SAUF en cas « d'anéantissement » qui ne s'applique qu'à Rome.

## 2. BATAILLE TERRESTRE

A.  $RF = (APT \text{ général} + \text{Légions} + \text{Vétérans}) - (APT \text{ Rebelle} + \text{Légions} + \text{Vétérans} + \text{Milices}) + 3D6 - 1/\text{Mauvais Présage}$ . Si RF donne :

### i. Défaite :

- Pour chaque Unité perdue par le Rebelle, on fait un test de Mortalité pour voir si le Rebelle est tué
- Une Légion survivante ( $\neq$  milice) du Rebelle devient **Vétéran**. Le Rebelle prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue
- Toutes les Légions & Milices rescapées rentrent à Rome qui passe sous contrôle Rebelle.
- Rome s'effondre. Le Rebelle emporte la partie aux conditions suivantes (Cf. *Fin de la Phase de Combat.1.A*)

### ii. Usure :

- Pour chaque Unité perdue dans chaque camp, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. / Rebelle sont tués
- Une Légion survivante ( $\neq$  milice) du Général et du Rebelle deviennent **Vétérans**. Ils prennent le **marqueur mauve Fidélité** correspondant aux numéros des Unités promues.
- Le Rebelle pourra convoier des Renforts vers Rome à la prochaine phase de Sénat
- Rome devra continuer le combat au Tour prochain sinon la République s'effondrera au profit du Rebelle

### iii. Victoire :

- Rebelle et partisans de la Rébellion tués
- Légions Rebelles rescapées reviennent à Rome
- Agitation Sociale – 1
- Pour chaque Unité perdue par le Général loyaliste, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue.
- POP et INF du Général augmentent de la moitié (par excès) de la Valeur totale des Forces terrestres combattues et vaincues.

# Rome attaque une Province Rebelle SANS composante navale

## 1. A SAVOIR

- Combat à mort, sans « Retraite » ou « Désastre » possible
- Combat purement terrestre. Engager des Escadres est inutile
- Les pertes indiquées sur la TDC s'appliquent intégralement aux deux armées SAUF en cas « d'anéantissement » qui ne s'applique qu'à Rome

## 2. BATAILLE TERRESTRE

A.  $RF = (APT \text{ général} + \text{Légions} + \text{Vétérans}) - (APT \text{ Rebelle} + \text{Légions} + \text{Vétérans} + \text{Milices} + \text{Indigènes}) + 3D6 - 1/\text{Mauvais Présage}$ . Si RF donne :

### i. Défaite :

- Général Loyaliste Tué
- Pour chaque Unité perdue par le Rebelle, on fait un test de Mortalité pour voir si le Rebelle est tué dans la bataille
- Toutes les Légions loyalistes rescapées passent à la Rébellion (sauf les Vétérans loyalistes qui rentrent à Rome)
- Une Légion survivante ( $\neq$  milice) du Rebelle devient **Vétéran**. Le Rebelle prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue

### ii. Usure :

- Pour chaque Unité perdue dans chaque camp, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. / Rebelle sont tués
- Chaque Légion loyaliste non-véterante fait un jet 1D6 pour savoir si elle passe à la Rébellion.
  - $\Rightarrow$  Devient Rebelle si D6 = « 1 » si le Général loyaliste encore vivant
  - $\Rightarrow$  Devient Rebelle si D6 = « 1,2,3 » si le Général loyaliste a succombé
- Une Légion survivante ( $\neq$  milice) du Général et du Rebelle deviennent **Vétérans**. Ils prennent le **marqueur mauve Fidélité** correspondant aux numéros des Unités promues.

### iii. Victoire :

- Rebelle et partisans de la Rébellion tués
- Légions Rebelles rescapées reviennent à Rome
- Pour chaque Unité perdue par le Général Loyaliste, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue.
- POP et INF du Général augmentent de la moitié (par excès) de la Valeur totale des Forces terrestres combattues et vaincues.
- Les Provinces alliées rétrogradent au statut sous-développées, et vidées de leurs Forces Provinciales

# Rome attaque une Province Rebelle AVEC composante navale

## 1. A SAVOIR

- Combat à mort, sans « Retraite » ou « Désastre » possible
- Les Flottes Rebelles ont toujours la valeur d'une escadre
- Les pertes indiquées sur la TDC s'appliquent intégralement aux deux armées SAUF en cas « d'anéantissement » qui ne s'applique qu'à Rome
- S'il y a bataille navale, les pertes indiquant des Unités terrestres doivent être prises en compte

## 2. DETERMINATION EVENTUELLE D'UNE BATAILLE NAVALE

### A. Comparer nombre total d'Unités terrestres / Unités navales de la Province Rebelle (Toutes Unités comprises)

- Si Unités Navales  $\leq$  Unités Terrestres, passer au **point 4**
- Tant que Unités Navales  $>$  Unités Terrestres  $\Rightarrow$  **Bataille Navale.**
  - La Force Navale de la Province correspond aux Unités en « surplus » des forces Terrestres.

*Exemple : L'Asie Mineure développée a levé 3 milices et 10 Flottes. Elle compte aussi une Unité vétérante. Et les forces indigènes intrinsèques de la Province correspondent à 6/5.*

*Le total de forces terrestres est donc de 11 (3+2+6) ; les forces navales sont à 15 (10+5). La Province a donc 4 Unités navales en « surplus ». Ce sont ces 4 Unités qui formeront la force de la bataille navale à suivre. Les 11 Unités restantes correspondent aux escadres que Rome devra convoquer pour combattre la Province.*

*Si la Province ne comptait pas de Légion « encadrante », les milices et indigènes auraient, comme de coutume une valeur/2, c'est-à-dire une force terrestre totale égale à 5 ((3+6) / 2)*

- Rome doit vaincre le combat Naval avant « d'enchaîner », si elle le souhaite, pour peu qu'il lui reste assez d'escadres pour soutenir le combat

## 3. BATAILLE NAVALE

**A. (APT général + Escadres) – (APT Rebelle + Flottes Provinciales + Flottes indigènes + Escadres Rebelles) + 3D6 – 1/Mauvais Présage.** Si Résultat :

- Défaite :
  - Général loyaliste tué
  - Pour chaque Unité perdue par le Rebelle, on fait un test de Mortalité pour voir si le Rebelle est tué dans la bataille
  - Une Légion survivante ( $\neq$  milice) du Rebelle devient **Vétéran**. Le Rebelle prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue

ii. Usure :

- Pour chaque Unité perdue dans chaque camp, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C./ Rebelle sont tués
- Une Légion survivante ( $\neq$  milice) du Général et du Rebelle deviennent **Vétérans**. Ils prennent le **marqueur mauve Fidélité** correspondant aux numéros des Unités promues.

iii. Victoire :

- Pour chaque Unité perdue dans chaque camp, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C./ Rebelle sont tués
- Une des Légions survivantes devient **Vétérans** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue.
- POP et INF du Général augmentent de la moitié (par excès) de la Valeur navale TOTALE combattue et vaincue (même si tous les bateaux n'ont pas été coulés).
- Le général peut enchaîner sur la bataille terrestre s'il lui reste assez d'Escadres en soutien naval.

#### 4. BATAILLE TERRESTRE

**A. Vérifier le nombre d'Escadres** romaines restantes requis pour le Conflit en rapport avec les Flottes Provinciales, indigènes et Escadres Rebelles. En cas d'insuffisance, le combat cesse immédiatement.

**B.  $RF = (APT\ général + Légions + Vétérans) - (APT\ Rebelle + Légions + Vétérans + Milices + Indigènes) + 3D6 - 1/Mauvais\ Présage$ .** Si RF donne :

i. Défaite :

- Général Loyaliste tué
- Pour chaque Unité perdue par le Rebelle, on fait un test de Mortalité pour voir si le Rebelle est tué dans la bataille
- Toutes les Légions loyalistes rescapées passent à la Rébellion (sauf les Vétérans loyalistes qui rentrent à Rome)
- Une Légion survivante ( $\neq$  milice) du Rebelle devient **Vétérans**. Le Rebelle prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue

ii. Usure :

- Pour chaque Unité perdue dans chaque camp, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. / Rebelle sont tués
- Chaque Légion loyaliste non-vétérante fait un jet 1D6 pour savoir si elle passe à la Rébellion.
  - $\Rightarrow$  Devient Rebelle si D6 = « 1 » si le Général loyaliste encore vivant
  - $\Rightarrow$  Devient Rebelle si D6 = « 1,2,3 » si le Général loyaliste a succombé
- Une Légion survivante ( $\neq$  milice) du Général et du Rebelle deviennent **Vétérans**. Ils prennent le **marqueur mauve Fidélité** correspondant aux numéros des Unités promues.

iii. Victoire :

- Rebelle et partisans de la Rébellion tués
- Légions Rebelles rescapées reviennent à Rome
- Pour chaque Unité perdue par le Général Loyaliste, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue.
- POP et INF du Général augmentent de la moitié (par excès) de la Valeur terrestre totale de la Province combattue et vaincue.
- Les Provinces alliées rétrogradent au statut sous-développées, et vidées de leurs Forces Provinciales

# ROME contre CONFLIT ACTIF ALLIE A DES PROVINCES

## 1. A SAVOIR

- Ici , les UPI ont toujours valeur d'1 Légion Romaine
- Les UPI de toutes les Provinces conquises s'ajoutent à la valeur initiale du Conflit.
- Les Unités navales conquises (Flottilles indigènes, Provinciales) s'ajoutent à l'indice de soutien naval du conflit qui sont autant d'Escadres que Rome doit envoyer pour entreprendre le Conflit. En cas de Force purement navales présentes dans le Conflit (**Pirates Ciciliens** notamment), la moitié de ces forces navales conquises s'ajoutent à ce troisième indice (par excès)
- Le Conflit ne lève jamais de nouvelles armées sur les Provinces conquises.
- Les UP sont les seules Unités « physiques » que peut perdre le Conflit. Les Forces indigènes, elles, s'ajoutent à la valeur intrinsèque du Conflit. S'il n'y a plus d'UP, la valeur réelle du Conflit devient la suivante :

**FORCE TERRESTRE [apparenté ?] DU CONFLIT +  
INDIGENES (de toutes les Provinces conquises) +  
CHEF ennemi**

## 2. A VERIFIER

- En cas de **1ere Guerre Punique, Pirates Siciliens, Guerre Alexandrine**, alors une **bataille navale** doit être remportée par Rome avant d'entamer le Combat Terrestre.
- Sinon, aller directement au Combat Terrestre (**point 4**)

## 3. BATAILLE NAVALE

**A. RF = (APT général + Nbre Escadres) – (Force [apparenté ?] Navale + Chef) + 3D6 – 1/Mauvais Présage**

**B. Vérifier si le jet de 3D6 non modifié correspond aux chiffres Désastre ou Retraite au bas du Conflit et du Chef ennemi** (sauf *expédition multiple* : voir point 4 introduction Phase de Combat). Si ce n'est pas le cas, aller directement en C.

### i. Désastre :

- Perte de la moitié (par excès) des Légions & Escadres Romaines
- Le Conflit ne perd aucune UP ennemies
- Agitation Sociale + 1.
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Le Conflit fera un « **Assaut sur** » la 1ere Province éventuellement mentionnée sur la carte, si les autres expéditions contre ce Conflit se soldées par un Désastre, ou une Défaite (Cf. *Fin de la Phase de Combat.1.A*)

### ii. Retraite :

- Perte du quart (par excès) des Légions & Escadres Romaines
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Le Conflit perd autant d'UP que Rome

- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité.

**C. Regarder RF sur Table de Combat.** Dans tous les cas Rome, perd Légions & Escadres indiqués sur la Table de Combat. Si :

**i. Défaite :**

- Le Conflit ne perd aucune UP
- Agitation Sociale +2
- Général Romain tué
- Le Conflit fera un « **Assaut sur** » la 1ere Province éventuellement mentionnée sur la carte, si les autres expéditions contre ce Conflit se soldées par un Désastre, ou une Défaite (*Cf. Fin de la Phase de Combat.1.A*)

**ii. Usure :**

- Le Conflit perd autant d'UP que Rome
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue.

**iii. Victoire :**

- Le Conflit perd autant d'UP que Rome
- Agitation Sociale – 1
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- POP et INF du Général augmentent de la moitié (par excès) de la Force Navale non modifiée du Conflit.
- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue.
- Une victoire Navale est définitivement acquise, même si la bataille terrestre qui suit prend plusieurs tours (placer le marqueur « **Flotte Vaincue** » sur le Conflit)
- Le général peut enchaîner sur la bataille terrestre s'il lui reste assez d'Escadres en soutien naval.

#### **4. BATAILLE TERRESTRE**

**A. Vérifier le nombre d'Escadres** romaines restantes requis pour le Conflit. En cas d'insuffisance d'Escadres, le combat cesse immédiatement.

**B. RF = (APT général + Nbre Légions + Vétéran) – (Force Terrestre Conflit [apparenté ?] + Milices + Indigènes + Chef) + 3D6 – 1/Mauvais Présage**

**C. Vérifier si le jet de 3D6 non modifié** correspond aux chiffres **Désastre** ou **Retraite** au bas du Conflit et du Chef ennemi (*sauf expédition multiple* : voir point 4 introduction Phase de Combat). Si ce n'est pas le cas, aller directement en **D**.



i. Désastre :

- Perte de la moitié (par excès) des Légions & Escadres Romaines
- Le Conflit ne perd aucune UP ennemies
- Agitation Sociale + 1.
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Si numéro tiré en dernier, le Général est capturé et **rançonné** :
  - ⇒ Seule la Caisse Perso ou Caisse de Parti affiliée peut payer la rançon (phase de Revenu)
  - ⇒ Montant : 10 Ts minimum, ou 2Ts /pt d'INF
  - ⇒ Si conflit vaincu avant le paiement, prisonnier tué.
  - ⇒ Reste soumis aux tests de mortalité et **Epidémie en Province**
  - ⇒ Si la rançon est payée, le Propréteur revient à Rome.
- Le Conflit fera un « **Assaut sur** » la 1ere Province éventuellement mentionnée sur la carte, si les autres expéditions contre ce Conflit se soldées par un Désastre, ou une Défaite (Cf. Fin de la Phase de Combat.1.A)

ii. Retraite :

- Perte du quart (par excès) des Légions & Escadres Romaines
- Le Conflit perd autant d'UP que Rome
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Si numéro tiré en dernier, le Général est capturé et **rançonné** :
  - ⇒ Seule la Caisse Perso ou Caisse de Parti affiliée peut payer la rançon (phase de Revenu)
  - ⇒ Montant : 10 Ts minimum, ou 2Ts /pt d'INF
  - ⇒ Si conflit vaincu avant le paiement, prisonnier tué.
  - ⇒ Reste soumis aux tests de mortalité et **Epidémie en Province**
  - ⇒ Si la rançon est payée, le Propréteur revient à Rome.
- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité.

**D. Regarder RF sur Table de Combat.** Dans tous les cas Rome, perd Légions & Escadres indiqués sur la Table de Combat. Si :

i. Défaite :

- Agitation Sociale +2
- Général Romain tué
- Le Conflit ne perd aucune UP
- Le Conflit fera un « **Assaut sur** » la 1ere Province éventuellement mentionnée sur la carte, si les autres expéditions contre ce Conflit se soldées par un Désastre, ou une Défaite (Cf. Fin de la Phase de Combat.1.A)

ii. Usure :

- Le conflit perd autant d'UP ennemies que Rome
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Si numéro tiré en dernier, le Propréteur est capturé et **rançonné** :
  - ⇒ Seule la Caisse Perso ou Caisse de Parti affiliée peut payer la rançon (phase de Revenu)
  - ⇒ Montant : 10 Ts minimum, ou 2Ts /pt d'INF

- ⇒ Si conflit vaincu avant le paiement, prisonnier tué.
- ⇒ Reste soumis aux tests de mortalité et **Epidémie en Province**
- ⇒ Si la rançon est payée, le Propréteur revient à Rome.
- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve** correspondant au numéro de l'Unité.

iii. Victoire :

- Agitation Sociale – 1
- Le conflit perd autant d'UP ennemies que Rome et est défaussé. Les UP restantes retournent en Province.
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Général / Maître de C. sont tués
- Une des Légions survivantes devient **Vétéran** Fidèle au Général qui a conduit la bataille. Celui-ci prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité.
- POP et INF du Général augmentent de la moitié (par excès) de la Force Terrestre non modifiée du Conflit.
- Le Trésor de Rome s'enrichit de l'éventuel Butin du Conflit
- Les Provinces alliées rétrogradent au statut sous-développées, et vidées de leurs Forces Provinciales

## CARTES CONFLITS contre PROVINCES (« Assaut sur »)

### 1. A SAVOIR (Nota : Cette confrontation a des conséquences bien différentes des autres confrontations habituelles)

- L'assaut n'a lieu que sur des Provinces Rebelles ou Romaines. Les Ennemis ne s'attaquent pas entre eux.
- Si le Propréteur est tué ou rançonné, la Province tombe automatiquement aux mains de l'ennemi
- Si la Province est prise, les Garnisons romaines + Vétérans survivantes retournent à Rome.
- Il est possible que le Conflit attaque une Province, en étant allié avec une autre Province déjà conquise. Dans ce cas, les **milices et les flottilles Provinciales** se rajoutent à la Force du Conflit. Les forces navales se rajoutent pour moitié au soutien naval (*En cas de Force purement navales présentes dans le Conflit - **Pirates Ciciliens** notamment -, la moitié de ces forces navales conquises s'ajoutent à ce troisième indice*)
- Rome devra obligatoirement repasser par le Conflit si elle veut reprendre la Province (Cf. Page 15). Le Conflit attaque les Provinces mentionnées si :
  - i. Rome n'a pas envoyé ce tour-ci d'expédition contre le Conflit
  - ii. Rome ou le Rebelle aient envoyé ce tour-ci une expédition soldée par un **désastre** ou une **défaite**

Dans ce cas-là

- i. La Province ne produit plus aucun revenu.
- ii. Le Propréteur doit, coûte que coûte, essayer de repousser l'attaque
- iii. Pour l'attaque Terrestre, si le Propréteur n'a pas assez de flottilles pour soutenir l'attaque, tout résultat « Victoire » est considéré comme « Usure »
- iv. Les Conflits apparentés ne s'appliquent pas dans ce genre de Conflit

### 2. A VERIFIER

- En cas de **Pirates Ciciliens** (qui attaquent **Cyrène, Corse & Bithynie**) une **bataille navale** précède le Combat Terrestre OBLIGATOIRE (La Province est « l'agressé »).
- S'il n'y a pas de bataille navale, aller directement au Combat Terrestre (**Point 4**)

### 3. BATAILLE NAVALE

**A. RF = (APT Propréteur + Escadres + Flottilles Provinciales + Flottilles indigènes) – (Forces Navale + Flottilles Provinciales + Chef) + 3D6 – 1/Mauvais Présage** (pour un Propréteur loyaliste uniquement)

**B. Vérifier si le jet de 3D6 non modifié correspond aux chiffres Désastre ou Retraite** au bas du Conflit et du Chef ennemi. Si ce n'est pas le cas, aller au **point C**

- i. Désastre :
  - Perte de la moitié (par excès) des Forces Provinciales
  - Le Conflit ne perd aucune des éventuelles UP alliées
  - Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Propréteur est tué
  - Si le Propréteur est toujours vivant, il enchaîne le combat Terrestre (**point 4**)

- ii. Retraite :
- Perte du quart (par excès) des Forces Provinciales
  - Le Conflit perd autant d'UP alliées que les Forces Provinciales
  - Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Propréteur est tué
  - Une Légion survivante (≠ milice) du Propréteur devient **Vétéran**. Le Propréteur prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue
  - Si le Propréteur est toujours vivant, il enchaîne le combat Terrestre (**point 4**)

#### C. Regarder RF sur Table de Combat.

- i. Défaite :
- Propréteur tué. La Province est prise.
  - Le Conflit ne perd aucune éventuelles UP alliées
  - Le Conflit fait un « **Assaut sur** » la Province suivante éventuellement mentionnée sur la carte. Dans ce cas, l'attaque a lieu immédiatement et on repart au **point 2**
- ii. Usure :
- Le Conflit perd autant d'UP alliées que les Forces Provinciales
  - Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Propréteur est tué
  - Une Légion survivante (≠ milice) du Propréteur devient **Vétéran**. Le Propréteur prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue
  - Si le Propréteur est toujours vivant, il enchaîne le combat Terrestre (**point 4**)
- iii. Victoire :
- Le Conflit perd autant d'éventuelles UP alliées que les Forces Provinciales
  - Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Propréteur est tué.
  - Une Légion survivante (≠ milice) du Propréteur devient **Vétéran**. Le Propréteur prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue
  - POP et INF du Général augmentent du **tiers** (par excès) de la Force Navale non modifiée du Conflit.
  - Une victoire Navale est définitivement acquise, même si la bataille terrestre qui suit prend plusieurs tours (placer le marqueur « **Flotte Vaincue** » sur le Conflit)
  - Si le Propréteur est toujours vivant, il enchaîne le combat Terrestre (**point 4**)

#### 4. BATAILLE TERRESTRE

A. Vérifier le nombre d'Unités navales restantes requis pour soutenir le Conflit (allié à d'éventuelles flottilles). Si ce nombre est insuffisant, toute « Victoire » devient « Usure ».

**B. RF = (APT général + Légions + Vétérans + Milices + Indigènes) – (Force Terrestre Conflit + Milices alliées + Chef) + 3D6 – 1/Mauvais Présage** (pour un Propréteur loyaliste uniquement)

**C. Vérifier si le jet de 3D6 non modifié correspond aux chiffres Désastre ou Retraite au bas du Conflit et du Chef ennemi. Si ce n'est pas le cas, aller au point D**

**i. Désastre :**

- Perte de la moitié des Forces Provinciales
- La Province n'est pas prise
- Le Conflit ne perd aucune éventuelle UP alliées
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Propréteur est tué.
- Si numéro tiré en dernier, le Propréteur est capturé et **rançonné** :
  - ⇒ Seule la Caisse Perso ou Caisse de Parti affiliée peut payer la rançon (phase de Revenu)
  - ⇒ Montant : 10 Ts minimum, ou 2Ts /pt d'INF
  - ⇒ Si conflit vaincu avant le paiement, prisonnier tué.
  - ⇒ Reste soumis aux tests de mortalité et **Epidémie en Province**
  - ⇒ Si la rançon est payée, le Propréteur revient à Rome.
- Le Conflit fait un « **Assaut sur** » la Province suivante éventuellement mentionnée sur la carte. Dans ce cas, l'attaque a lieu immédiatement et on repart au **point 2**

**ii. Retraite :**

- Perte du quart (par excès) des Forces Provinciales
- La Province n'est pas prise
- Le Conflit perd autant d'UP alliées que les Forces Provinciales
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Propréteur est tué
- Si numéro tiré en dernier, le Propréteur est capturé et **rançonné** :
  - ⇒ Seule la Caisse Perso ou Caisse de Parti affiliée peut payer la rançon (phase de Revenu)
  - ⇒ Montant : 10 Ts minimum, ou 2Ts /pt d'INF
  - ⇒ Si conflit vaincu avant le paiement, prisonnier tué.
  - ⇒ Reste soumis aux tests de mortalité et **Epidémie en Province**
  - ⇒ Si la rançon est payée, le Propréteur revient à Rome.
- Une Légion survivante (≠ milice) du Propréteur devient **Vétéran**. Le Propréteur prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue

**D. Regarder RF sur Table de Combat**

**i. Défaite :**

- Propréteur tué. La Province est prise
- Le Conflit ne perd aucune éventuelles UP alliées
- Garnisons romaines survivantes retournent à Rome
- Le Conflit fait un « **Assaut sur** » la Province suivante éventuellement mentionnée sur la carte. Dans ce cas, l'attaque a lieu immédiatement et on repart au **point 2**

ii. Usure :

- Le combat continuera prochaine phase de Combat si Rome n'a pas envoyé de Forces, ou alors que sa confrontation se solde par un Désastre ou une Défaite
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Propréteur est tué
- Si numéro tiré en dernier, le Propréteur est capturé et **rançonné** :
  - ⇒ Seule la Caisse Perso ou Caisse de Parti affiliée peut payer la rançon (phase de Revenu)
  - ⇒ Montant : 10 Ts minimum, ou 2Ts /pt d'INF
  - ⇒ Si conflit vaincu avant le paiement, prisonnier tué.
  - ⇒ Reste soumis aux tests de mortalité et **Epidémie en Province**
  - ⇒ Si la rançon est payée, le Propréteur revient à Rome.
- Une Légion survivante (≠ milice) du Propréteur devient **Vétéran**. Le Propréteur prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue

iii. Victoire :

- Si le Conflit n'avait pas de Chef, le Conflit passe au statut INACTIF (si plus tard, le chef est tiré, le conflit redeviendra ACTIF)
- Si le Conflit actif avait un Chef, le Chef disparaît du jeu. Le Conflit est remélangé dans la Pioche si la Pioche en question a plus de 6 cartes (sinon Conflit est définitivement défaussée). S'il reste 6 cartes ou moins, le Conflit est remélangé dans la Pile République suivante (en cas de jeu Prolongé, ou scénario d'Histoire alternative)
- Pour chaque Unité perdue, on fait un test de Mortalité pour voir si Propréteur est tué
- Une Légion (≠ milice) du Propréteur devient **Vétéran**. Le Propréteur prend le **marqueur mauve Fidélité** correspondant au numéro de l'Unité promue
- POP et INF du Propréteur loyaliste augmentent du **tiers** (par excès) de la Force terrestre modifiée du Conflit.
- Les Provinces alliées rétrogradent au statut sous-développées, et vidées de leurs Forces Provinciales

## Fin de la phase de Combat

1. Tout Conflit actif sans Légion / escadres romaines dessus est transféré sur **Conflit Non-Entrepris** (Conflit avec Rebelle compris) : *(augmentation A.S. + 1 Phase de Plèbe / Conflit non-entrepris)*
2. Les Unités indigènes se régénèrent à leur maximum.

### **Y a-t-il un vainqueur ou que des perdants ?**

1. **Rome a + de 3 Conflits Actifs / non-entrepris (Rébellion compris)** : Tout les joueurs loyalistes ont perdu ! Quant au Rebelle...

A. Si le Rebelle marchant sur Rome a mis en échec Rome par un Résultat « Usure » ou « Défaite » ce tour-ci, le Rebelle prend le contrôle de Rome, et tente de liquider immédiatement les Conflits en surplus en cours en ajoutant les débris de l'Armée du Sénat à sa propre Armée (milices comprises). Il prend le commandement de chaque expédition militaire et combat les Conflits les uns après les autres. S'il ramène le chiffre de Conflit Actif à 3 ou moins (toujours sa Rébellion comprise), il remporte la partie.

B. Si le Rebelle est terré dans sa Province, il perd aussi la Partie

2. **Rome a 3 Conflits Actifs / non-entrepris (Rébellion incluse) ou moins** : La partie continue normalement.