

Fiche d'armées non romaine

Fiche *RRR* #3

Tous les scénarios

Compteur de Points d'Attrition

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Armée I

Armée II

Armée III

Armée IV

Tarentum

Syracuse

Tribu I

Tribu II

Tribu III

Fiche d'armées romaine

Fiche *RRR* #4

Compteur de Points d'Attrition

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Armée Consulaire I

Légion	Légion	Légion	Légion	Marqueurs
PE	PE	PE	PE	PE Auxiliaires

Armée Consulaire II

Légion	Légion	Légion	Légion	Marqueurs
PE	PE	PE	PE	PE Auxiliaires

Armée Consulaire III

Légion	Légion	Légion	Légion	Marqueurs
PE	PE	PE	PE	PE Auxiliaires

Armée Consulaire IV

Légion	Légion	Légion	Légion	Marqueurs
PE	PE	PE	PE	PE Auxiliaires

Armée Consulaire V

Légion	Légion	Légion	Légion	Marqueurs
PE	PE	PE	PE	PE Auxiliaires

Armée Consulaire VI

Légion	Légion	Légion	Légion	Marqueurs
PE	PE	PE	PE	PE Auxiliaires

Armée Consulaire VII

Légion	Légion	Légion	Légion	Marqueurs
PE	PE	PE	PE	PE Auxiliaires

Armée Consulaire VIII

Légion	Légion	Légion	Légion	Marqueurs
PE	PE	PE	PE	PE Auxiliaires

Fiche romaine d'occupation des villes

Fiche *RRR* #5

Roma

7

Capua

7

Tarentum

7

Syracusae

7

Scénarios CONQUÊTE, ALEXANDRE et AIGLE

Rhegium

3 ^{(4)*}

Cumae

3 ^{(4)*}

Bovianum

3 ^{(4)*}

Alba Fucens

3 ^{(4)*}

Arretium

3 ^{(4)*}

Pisae

3 ^{(4)*}

Scénario COUP DE TONNERRE

Ariminum

4

Placentia

4

Cremona

4

Massilia

4

(4)* = La CDI des villes Moyennes est égale à 4 dans le scénario COUP DE TONNERRE et à 3 dans tous les autres scénarios.

Neapolis

3 ^{(4)*}

Forces carthagoises dans le scénario L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE

Messana

3

Agrigentum

3

Lilybaeum

3

Drepanum

3

Panormus

3

Paestum

3

Scénarios CONQUÊTE et ALEXANDRE

Ville 1

1

Ville 2

1

Ville 3

1

Ville 4

1

Ville 5

1

Ville 6

1

Ville 7

1

Ville 8

1

Ville 9

1

Ville 10

1

Ville 11

1

Ville 12

1

Ville 13

1

Ville 14

1

Ville 15

1

Fiche non romaine d'occupation des villes

Fiche *RRR* #6

Roma

7

Capua

7

Tarentum

7

Syracusae

7

Scénario AIGLE

Rhegium

3 ^{(4)*}

Cumae

3 ^{(4)*}

Bovianum

3 ^{(4)*}

Alba Fucens

3 ^{(4)*}

Arretium

3 ^{(4)*}

Pisae

3 ^{(4)*}

Scénario COUP DE TONNERRE

Ariminum

4

Placentia

4

Cremona

4

Massilia

4

(4)* = La CDI des villes Moyennes est égale à 4 dans le scénario COUP DE TONNERRE et à 3 dans tous les autres scénarios.

Neapolis

3 ^{(4)*}

Forces carthagoises dans le scénario L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE

Messana

3

Agrigentum

3

Lilybaeum

3

Drepanum

3

Panormus

3

Paestum

3

Scénarios CONQUÊTE et ALEXANDRE

Ville 1

1

Ville 2

1

Ville 3

1

Ville 4

1

Ville 5

1

Ville 6

1

Ville 7

1

Ville 8

1

Ville 9

1

Ville 10

1

Ville 11

1

Ville 12

1

Ville 13

1

Ville 14

1

Ville 15

1

Non Romains				ALLIÉS ROMAINS					Romains
4	3	2	1	0	1	2	3	4	

Non Romains				INDÉPENDANTS					Romains
4	3	2	1	0	1	2	3	4	

Non Romains				ALLIÉS NON ROMAINS					Romains
4	3	2	1	0	1	2	3	4	

1 Case :

- en faveur du joueur qui remporte une Victoire Majeure dans une province adjacente. Des provinces séparées par la mer *ne* sont *pas* adjacentes.
- en faveur du joueur qui conclut avec succès, par Attrition ou par Assaut (mais pas par reddition ou Traîtrise), le siège d'une Grande ou Moyenne ville dans une province adjacente. Des provinces séparées par la mer *ne* sont *pas* adjacentes.
- en faveur du joueur romain s'il Pille une ville dans une province adjacente et s'il obtient un nombre pair sur un JD (voir Châtiment romain, scénario LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE).

2 Cases :

- en faveur du joueur qui remporte une Victoire Majeure dans cette province.
- en faveur du joueur romain s'il Pille une ville dans cette province (voir Châtiment Romain, scénario LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE).

3 Cases :

- en faveur du joueur qui conclut avec succès, par Attrition ou par Assaut (mais pas par reddition ou Traîtrise), le siège d'une Grande ou Moyenne ville dans cette province.

4 Cases :

- en faveur du joueur adverse si un joueur Dévaste cette province.

?? Cases :

- pour l'utilisation d'ambassadeurs.
- selon les événements d'Augures.

■ **Retour au point mort :** Si une tribu qui est en faveur de Rome se révolte, son Niveau d'Alliance passe à '0' et son marqueur est placé sur le compteur "Indépendants".