

Ancient World

RISE OF THE ROMAN REPUBLIC

Fiche d'aides de jeu #2

errata officiel du 2 décembre 2003 intégré

(5.3) TABLE DES OPÉRATIONS

<i>Opération</i>	<i>Continuation après Halte ?</i>	<i>Commentaires</i>
Mouvement de Chef	Automatique si c'est la première Opération du chef ; sinon, $JD \leq$ Valeur de Campagne	Le chef est Fini s'il ne termine pas son mouvement empilé avec une unité amie
Mouvement de Force	$JD \leq$ Valeur de Campagne	Haltes : <ul style="list-style-type: none">• Interception réussie• Entrée dans une ville• Ramassage d'unités de combat
Mouvement Allié	$JD \leq$ Valeur de Campagne	Commandant en Chef uniquement ; utilisez la Valeur de Campagne du CC quelle que soit sa position sur la carte
Attaque	Vainqueur : $JD \leq$ Valeur de Campagne Vaincu : Fin automatique	
Siège	Fin automatique	Les Opérations de Siège incluent mettre le siège devant une ville, l'Assaut, et la Traîtrise
Reddition Involontaire	$JD \leq$ Valeur de Campagne	MJD de +2 si la reddition est réussie MJD de -2 si la reddition est ratée
Levée de Troupes	$JD \leq$ Valeur de Campagne	Commandant en Chef uniquement ; une seule Opération de Levée de Troupes autorisée par Phase de Campagne
Diplomatie	$JD \leq$ Valeur de Campagne	Commandant en Chef uniquement
Regroupement	$JD \leq$ Valeur de Campagne	

Rise of the Roman Republic

Autorisation du Sénat	Accordée : Continuation automatique Refusée : $JD \leq$ Valeur de Campagne	Chef romains uniquement
------------------------------	---	-------------------------

TABLE D'EXISTENCE DES ROUTES

Niveau "A"

Disponibles après 310 av. JC. Absentes des scénarios LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE et LA PREMIÈRE INVASION D'ALEXANDRE.

Niveau "B"

Disponibles lors des scénarios des première et deuxième guerres puniques seulement.

Niveau "C"

Absentes de tous les scénarios inclus dans *Rise of the Roman Republic*.

TABLE DE RÉFÉRENCE DES POINTS DE RUSE

Utilisation réservée au Commandant en Chef

- Introduire un remplaçant pour un chef subalterne tué (8.64)
- Influencer sur les Alliances en dépêchant des ambassadeurs (12.32)
- Modifier un JD de Requête de Légions (RRR 10.22)

Utilisation par n'importe quel chef

- Modifier un JD de Refus du Combat en faveur de ce chef (8.23)
- Modifier un JD de Résultat Imprévisible lors d'une bataille (8.4)
- Tenter de prendre une ville par Traîtrise (9.62)

- Modifier un JD d'Autorisation du Sénat (RRR 5.45)
- Modifier un JD de Refus de Triomphe par le Sénat (8.53)
- Modifier un JD de Censure (RRR 5.46)

(6.4) TABLE DES COÛTS D'ATTRITION DU MOUVEMENT

<i>Activité</i>	<i>Coût en Points d'Attrition</i>
Tout mouvement <i>hors des routes</i> utilisé pour entrer dans une province ou s'y déplacer	Valeur d'Attrition provinciale
Mouvement à l'intérieur d'une province empruntant exclusivement des routes	1 PA
Entrée dans un hexagone de Montagnes	6 PA par hexagone
Entrée dans un hexagone de Marais	3 PA par hexagone
Traversée d'une rivière sans route	1 PA
Tout mouvement dans une province Dévastée	Valeur d'Attrition provinciale doublée ; 2 PA pour un mouvement empruntant exclusivement des routes
Halte à l'intérieur d'une ville	Soustrayez la CDI de la ville du total de PA
Attrition d'Inertie	Valeur d'Attrition provinciale – doublée si la province est Dévastée <ul style="list-style-type: none"> • Valeur d'Attrition provinciale doublée si la Force se trouve dans un hexagone de Montagnes • Soustrayez la CDI de la ville si la Force se trouve à l'intérieur d'une ville

Rise of the Roman Republic

Mouvement du joueur romain pour entrer ou se déplacer dans une province sous contrôle romain en Italie Romaine

Mouvement du joueur samnite pour entrer ou se déplacer dans le Samnium sous contrôle samnite

¹/₂ Valeur d'Attrition provinciale (¹/₂ PA pour un mouvement empruntant exclusivement des routes). Conservez les fractions.

(6.6) TABLE RÉCAPITULATIVE DE DÉBORDEMENT

Attaquant :

- Doit avoir un ratio de PE d'au moins 9–1
- Doit avoir plus de PE de cavalerie que le défenseur
- Ne peut pas Déborder une Force ennemie située de l'autre côté d'une rivière
- Ne peut pas Déborder dans un hexagone où il a débarqué

Défenseur :

- Ne doit pas être à l'intérieur d'une ville
- Ne doit pas se trouver dans un hexagone de Montagnes ou de Marais

Si toutes les conditions ci-dessus sont remplies, éliminez la totalité de la Force en défense (y compris les chefs).

(6.7) TABLE DE DÉVASTATION

PE dans la province *Valeur de Dévastation*

< 25	Nulle
25–50	1
51–100	2
101–200	3
> 200	4

Une province est Dévastée sur un JD inférieur ou égal à la Valeur de Dévastation. La Dévastation double la Valeur d'Attrition de la province et le coût du mouvement par route dans cette province.

Le rétablissement post-Dévastation est réussi sur un JD modifié supérieur à la Valeur d'Attrition de la province. Soustrayez du JD la Valeur de Dévastation des PE présents dans cette province.

TABLE DES RÉSULTATS D'ATTRITION

Points d'Attrition accumulés	Siège Intérieur de la ville	Siège Extérieur de la ville	10 ou moins	Points d'Effectifs ajustés									
				11-25	26-40	41-60	61-80	81-100	101-130	131-160	161-200	200+	
1			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
2			0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	2
3		0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4
4		1	0	0	1	1	2	2	3	4	4	5	5
5-6	0	2	0	0	1	2	2	3	4	5	6	8	8
7-9		3	0	1	1	2	3	4	5	6	7	10	10
10-12	1	4	0	1	2	3	4	5	6	7	9	14	14
13-16	2	5	0	1	3	3	5	5	6	8	10	18	18
17-21	3	6	1*	1	3	4	5	6	7	10	12	23	23
22-27	4	7	1*	2	4	5	6	7	9	12	15	30	30
28-34	5	8	1	3	5	7	9	11	13	17	22	40	40
35-42	6	9	1	4	6	9	12	15	20	25	30	55	55
43+	7	10	2	5	8	13	18	24	32	44	56	70	70
A**	8		3	7	10	16	23	31	42	57	71	90	90
B**		11	4	9	14	23	33	43	58	77	99	125	125
C**	9		5	11	17	28	41	55	75	100	127	160	160
D**	10+	12	7	15	21	35	50	70	95	125	156	195	195

= Points de Pertes d'Attrition ; voir 6.47 et 8.23.

* = Si seul 1 PE est en mouvement, traitez ce résultat comme '0'.

** = Les lignes A-D pour l'Attrition de Mouvement sont utilisées pour les ajustements indiqués en 6.43 et 6.46.

Ajustement des Points d'Effectifs

Infanterie ou éléphants = pas d'ajustement

Cavalerie = PE doublés

Ajustements pour l'Attrition de MOUVEMENT (6.4)

1 ligne vers le bas Si la Force comporte au moins une unité Désorganisée (8.55)

1 ligne vers le bas Si la Force est entrée dans *plus de deux* hexagones consécutifs de Montagnes pendant son mouvement (6.45)

1 ligne vers le bas Pour chaque groupe de 50 PE (ou fraction de 50 PE) au-dessus de 250

1 ligne vers le bas Si la Force a effectué un Débordement pendant son mouvement (6.63)

2 lignes vers le bas Si la Force comporte au moins une unité Neutralisée (8.55)

Ajustements pour l'Attrition d'INERTIE (6.46)

1 ligne vers le bas Si la Force comporte au moins une unité Désorganisée (8.55)

1 ligne vers le bas Pour chaque groupe de 50 PE (ou fraction de 50 PE) au-dessus de 250

2 lignes vers le bas Si la Force comporte au moins une unité Neutralisée (8.55)

■ L'AJUSTEMENT MAXIMAL EST DE 4 LIGNES VERS LE BAS

Modificateurs au jet de dé pour l'Attrition de SIÈGE (9.3)

+/-? Si la ville Assiégée est un *port*, le joueur Assiégé ajoute à son JD le Niveau SN de *son adversaire* dans cette Zone

+1 Si la Force comporte au moins une unité Désorganisée

+3 Si la Force comporte au moins une unité Neutralisée

+1 Pour chaque groupe de deux légions (ignorez une légion seule) qui excède la Capacité de Commandement d'un chef romain (RRR 5.24/5)

-1 Si les unités assiégeantes se trouvent dans un hexagone Plat

+1 Si les unités assiégeantes se trouvent dans un hexagone de Marais ou de Montagnes

-2 Si la force assiégeante effectue des Réquisitions (9.33)

(7.2) TABLE DE TRANSPORT MARITIME

JD modifié	Résultat
≤ 0	L'archétype du désastre maritime : la flotte tout entière est coulée par une tempête ou par l'ennemi. La Force entière est éliminée (SN3).
1-2	Fortes tempêtes (ou activité ennemie), la Force est Dispersée et perd 50% de ses PE (SN2).
3	La Force est Dispersée et perd 25% de ses PE (SN1).
4	La Force est Dispersée et perd 10% de ses PE.
5	La Force débarque dans l'hexagone prévu mais perd 15% de ses PE* (SN1).
6	La Force débarque dans l'hexagone prévu mais perd 10% de ses PE.*
7	La Force débarque dans l'hexagone prévu mais perd 5% de ses PE.*
8+	Toutes les unités débarquent saines et sauvées.

Tous les pourcentages de pertes sont arrondis au PE inférieur. Les pertes sont appliquées selon 8.34.

* = Effectuez un JD de Perte de Chef pour le chef à la Valeur de Mortalité la plus basse

SN1 = Diminuez de 1 le Niveau SN du joueur lançant le dé dans *cette* Zone ; augmentez de 1 celui de l'adversaire.

SN2 = Diminuez de 2 le Niveau SN du joueur lançant le dé dans *cette* Zone ; augmentez de 2 celui de l'adversaire.

SN3 = Diminuez de 2 le Niveau SN du joueur lançant le dé dans *cette* Zone ; augmentez de 2 celui de l'adversaire. De plus diminuez de 1 le Niveau SN du joueur lançant le dé dans TOUTES les autres Zones, et augmentez-y de 1 celui de l'adversaire.

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ :

+/-? Niveau SN de la Zone Maritime traversée à la valeur la moins favorable

-1 Pour chaque tranche complète de 20 hexagones côtiers parcourus ; les quantités inférieures à 20 ne comptent pas.

-1 Pour chaque tranche de 5 hexagones (ou fraction de 5 hexagones) de haute mer parcourus ; les quantités inférieures à 5 comptent.

(7.3) TABLE DE TRAVERSÉE DES DÉTROITS

JD modifié	Résultat
	Traversée avec opposition , une bataille navale a lieu. Le joueur en mouvement perd un nombre de PE basé sur son Niveau SN actuel :
	SN 0 à +4 : Lancez un dé. Si le JD est supérieur à son Niveau de Supériorité Navale, le joueur élimine un nombre de PE égal au double de la différence entre le JD et son Niveau SN.
0-3	NS < 0 : Sur la Table des Résultats d'Attrition, croisez la taille de la Force en mouvement avec la lettre indiquée ci-dessous. La Force perd ce nombre de PE. SN -1 : A SN -2 : B SN -3 : C SN -4 : D <i>Si la Force comprend des PE de cavalerie ou d'éléphants, ceux-ci doivent fournir au moins un tiers (arrondi à l'inférieur) des pertes totales.</i>
4+	Traversée sans opposition . La Force traverse sans aucune perte.

MODIFICATEUR AU JET DE DÉ :

+/-? Niveau de Supériorité Navale du joueur traversant le détroit.

(7.25) TABLE DES CAPACITÉS PORTUAIRES

Type d'hexagone	Embarquement	Débarquement
Port Majeur	Illimité	Illimité
Port Secondaire	50 PE	50 PE
Port Mineur	25 PE	25 PE
Plat	Aucun	10 PE
Accidenté avec une ville	Aucun	5 PE
Accidenté sans ville	Aucun	Uniquement si Dispersion
Tous les autres types d'hexagones	Aucun	Éliminé

(6.5) TABLE RÉCAPITULATIVE D'INTERCEPTION

Type d'Interception	Réussie si...	MJD et/ou restrictions
Interception à distance		+1 par hexagone de distance (exception : 6.35, Contrôle des rivières) +1 par rivière franchie, même en empruntant une route
Portée :		+2 par hexagone de Marais que la Force traverse (y compris celui qu'elle occupe) ou dans lequel elle entre sans emprunter une route
• 3 hexagones si la Force se trouve à l'extérieur d'une ville	JD ≤ Valeur de Campagne	+2 si la Force est Fatiguée
• 4 hexagones si la Force se trouve à l'intérieur d'une ville		+3 par hexagone de Montagnes que la Force traverse (y compris celui qu'elle occupe) ou dans lequel elle entre sans emprunter une route
Interception dans le même hexagone		
La Force tentant l'Interception se trouve à l'extérieur d'une ville	JD ≤ Valeur de Campagne	+2 si la Force est Fatiguée • Autorisé uniquement si la Force ennemie tente de quitter l'hexagone.
La Force tentant l'Interception se trouve à l'intérieur d'une ville	Automatique	• Autorisé uniquement si la Force ennemie tente de quitter l'hexagone.
Embuscade	JD ≤ Valeur de Campagne	+1 pour une Embuscade depuis un hexagone adjacent +2 si la Force est Fatiguée +3 pour la tentative d'Embuscade +/-? différence entre les Lettres de Bataille, avec A=1, B=2, C=3, D=4, E=5 • La cible doit être dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent. • La cible ne doit pas être à l'intérieur d'une ville ou dans un hexagone de Marais ou de Montagnes. • La Force qui Intercepte doit être dans un hexagone Accidenté, de Marais ou de Montagnes. • La Force qui Intercepte doit être à l'extérieur d'une ville. • La Force qui Intercepte ne peut pas traverser une rivière.

(RRR 10.2) TABLE DE REQUÊTE DE LÉGIONS

JD modifié	Légions existantes (ou scénario pour Niveaux SN)					21+ [AIGLE]
	0-6 (*)	7-11	12-16	17-20		
-0	Non	Non	Non	Non	Non	
1	1 [4]	Non	Non	Non	Non	
2	1 [4]	1	Non	Non	Non	
3	1 [4]	1	1	Non	Non	
4	2 [8]	1	1	1	Non	
5 (S)	2 [8]	1	1	1	1	
6	2 [8]	2	1	1	1	
7	2 [8]	2	2	1	1	
8 (P)	3 [12]	2	2	2	1	
9 (**)	4 [16]	3	2	2	2	
10 (**)	5 [20]	4	3	3	3	
11+	5 [20]	5	4	3	3	

Non = Désolé, le cash-flow est serré. Débrouillez-vous avec ce que vous avez pour l'instant.

= Levez ce nombre de nouvelles Doubles Légions (une LR et une LA de même numéro) de niveau Recrue. Dans les scénarios LA CONQUÊTE DE L'ITALIE

CENTRALE et LA PREMIÈRE INVASION D'ALEXANDRE, seule la légion de citoyens (LR) est utilisée.
 [#] = Recevez ce nombre de PE de Renforts.
 (*) Cette colonne est utilisée pour déterminer le nombre de PE de Renforts (RRR 10.23).
 (**) Le joueur romain peut ajouter un Contingent d'Auxiliaires (RRR 10.28) à une des légions qu'il vient de lever.
 (S) Un JD modifié > 5 est traité comme un '5' dans les scénarios LA CONQUÊTE DE L'ITALIE CENTRALE et LA PREMIÈRE INVASION D'ALEXANDRE.
 (P) Un JD modifié > 8 est traité comme un '8' dans le scénario L'AIGLE A TOUCHÉ TERRE (sauf pour JD de Niveaux SN).

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ :

+1 Si un Dictateur effectue la requête.
 +1 Si le Dictateur ou le Consul de Rome se trouve à l'intérieur de Roma lorsqu'il effectue la requête.
 +1 Pour chaque Point de Ruse utilisé (CC uniquement).
 +2 Pour chaque Victoire Majeure ennemie cette année.
 +2* Si une Force ennemie d'au moins 40 PE se trouve dans un rayon de 5 hexagones terrestres de Roma, OU si l'ennemi occupe une ville dans un rayon de 5 hexagones terrestres de Roma.
 +/-? Selon les événements d'Augures éventuellement en vigueur ce tour-ci.
 +2 Si la requête est destinée à obtenir des Renforts.
 -1 Si la requête est effectuée par le Consul Militaire, et non par le Consul de Rome.
 -1 Pour chaque Victoire Majeure romaine cette année.
 -1 Pour chaque province romaine d'Italie (c'est-à-dire, chaque province d'Italie sous Contrôle Militaire ou Diplomatique de Rome au début du scénario) contrôlée par l'ennemi ; le MJD maximal est de -3.

- 1 S'il n'y a pas de Force ennemie d'au moins 20 PE dans un rayon de 20 hexagones terrestres de Roma.
- 3 S'il y a moins de 20 PE ennemis en Italie.
- 4 Roma est occupée par l'ennemi. Si c'est le cas, le MJD avec une astérisque (*) ne s'applique PAS.

(RRR 5.44) TABLE D'AUTORISATION ET DE CENSURE DU SÉNAT

Requête

Autorisation accordée si...

Quitter sa province d'affectation	JD ≤ Valeur de Campagne
Affecter le Consul de Rome hors d'Italie Romaine	
Toutes les autres Opérations	

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ :

- 1 Si le chef est le Consul Militaire.
- 1 Pour chaque Point de Ruse utilisé.
- +1 Si le chef est un Proconsul.
- +2 Légions Urbaines de la garnison de Roma quittant la ville.
- +2 Si le magistrat a été prorogé dans cette province.

Un seul des modificateurs suivants :

- 4 Si une Force ennemie d'au moins 20 PE se trouve dans un rayon de 5 hexagones de Roma.
- 2 Si une Force ennemie d'au moins 20 PE se trouve dans un rayon de 10 hexagones de Roma, mais à plus de 5.
- +1 S'il n'y a aucune unité de combat ennemie en Italie Romaine.
- +5 S'il n'y a aucune unité ennemie en Italie, Sicile ou dans les provinces gauloises.

Entrer dans Roma [*]	JD ≤ Valeur de Campagne
----------------------	-------------------------

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ :

- 4 Si une Force ennemie d'au moins 20 PE se trouve dans un rayon de 5 hexagones de Roma.
- 2 Si une Force ennemie d'au moins 20 PE se trouve dans un rayon de 10 hexagones de Roma, mais à plus de 5.

[*] = Les Légions Urbaines de la garnison de Roma n'ont pas besoin d'autorisation pour entrer dans la ville.

Accorder un Triomphe	JD ≤ Valeur de Campagne
----------------------	-------------------------

MODIFICATEUR AU JET DE DÉ :

- 1 Pour chaque Point de Ruse utilisé.

Augmenter une Force...	JD ≤ Valeur de Campagne
------------------------	-------------------------

...au-delà de 4 Doubles Légions (Dictateur seulement)

MODIFICATEUR AU JET DE DÉ : Aucun

Magistrat frappé de Censure si :	JD > Valeur de Campagne
----------------------------------	-------------------------

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ :

- 3 Si le mouvement non autorisé a eu pour résultat un Triomphe. Les sièges ne comptent pas.
- 1 Pour chaque Point de Ruse dépensé.
- 1 Si le mouvement non autorisé a eu pour résultat une victoire romaine autre qu'un Triomphe.
- +1 Si le mouvement non autorisé n'a débouché sur aucune bataille.
- +3 Si le mouvement non autorisé a eu pour résultat une victoire ennemie autre qu'une Victoire Majeure.
- +6 Si le mouvement non autorisé a eu pour résultat une Victoire Majeure ennemie.