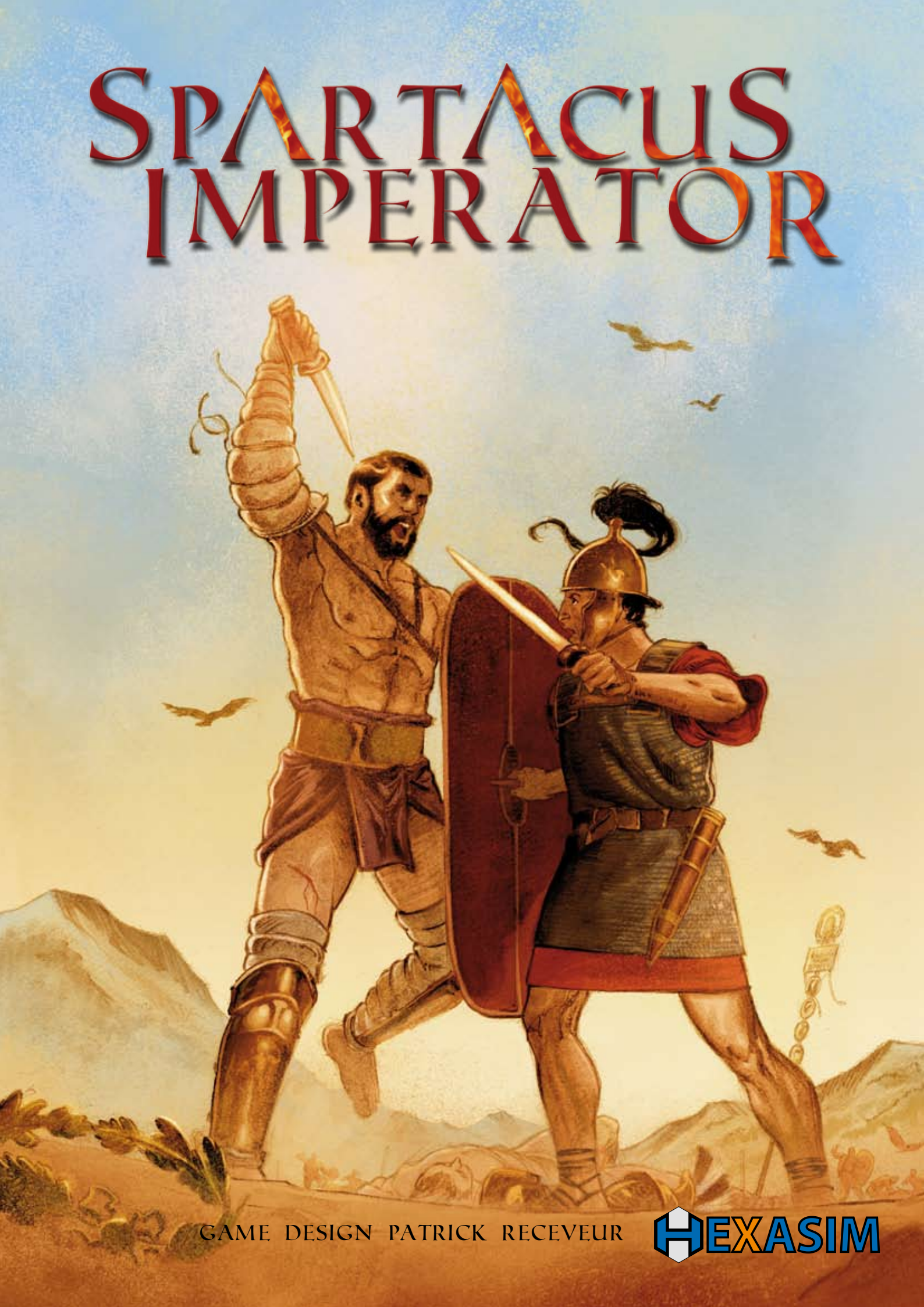
SPARTACUS IMPERATOR



GAME DESIGN PATRICK RECEVEUR

HEXASIM

REGLES DU JEU

SPARTACUS IMPERATOR permet de simuler les guerres serviles, qui se sont déroulées en Italie et en Sicile au deuxième et au premier siècle avant notre ère. Un joueur dirige le camp rebelle et contrôle les esclaves révoltés, l'autre joueur commande les armées de Rome.

***Conseil** : Vous pouvez, si vous avez des questions sur les règles, lire en parallèle l'exemple de jeu.*

0 ~ Le Matériel

0.1 - Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est réversible et selon les scénarios vous jouez sur la carte de l'Italie (*Italia*) ou de la Grande Grèce (*Magna Græcia*) constituée de la Sicile et de l'Italie du Sud.

Chaque carte est composée :

- de zones de montagnes (marbre marron),
- de zones de plaines (marbre gris),
- de cités (carré rouge),
- de mers (zone bleue).

Chaque carte comporte également un compte-tours, sur l'étendard romain rouge, permettant d'indiquer l'année et la saison en cours.

Deux colonnes de **Points d'Action**, une par camp, servent à comptabiliser le nombre de **Points d'Action** restants de chaque chef (voir 2.1).

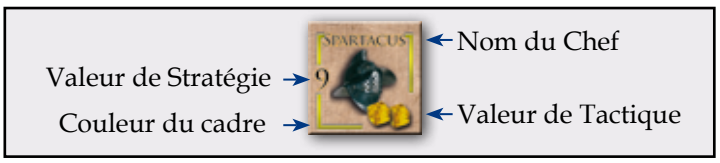
Sur la carte *Magna Græcia*, certaines zones sont portuaires (ancre) et les cités ont une valeur défensive de I à IV.

0.2 - Les pions

Il existe 3 types de pions : ***les chefs, les pions combattants et les marqueurs.***

0.2.1 - Les chefs

Un pion chef représente un officier sans troupes.



Valeur de Tactique (illustrée par un, deux dés ou aucun) *:*
(représente la capacité du chef à diriger les soldats lors de la bataille)
Dans le jeu, elle indique le nombre de dés que peut relancer un chef lors d'un combat.

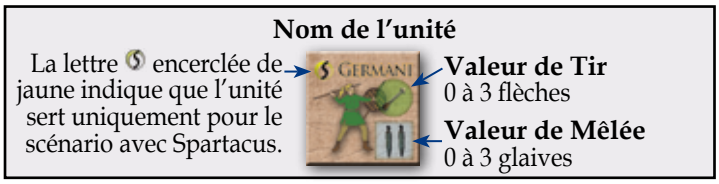
Valeur de Stratégie:
(représente la capacité de commandement du général)
Elle indique le nombre maximum d'unités pouvant être commandées par ce chef.
La couleur du cadre détermine le scénario auquel le chef participe.

Chaque chef possède également un marqueur sans valeur avec son nom, appelé marqueur de *Points d'Action*. Il permet de comptabiliser le nombre de **Points d'Action** du chef restants à chaque saison. Il se place sur la carte, dans la colonne de **Points d'Action**.

0.2.2 - Les pions combattants

Un pion combattant représente une unité de 500 à 2 000 hommes ou 500 à 1000 cavaliers. Dans la suite des règles, les termes pion combattant et unité sont équivalents.

Une armée est composée d'une ou plusieurs unités avec ou sans chef.



La plupart des unités possèdent un carré de couleur entourant leur valeur de mêlée.

Il indique que lors d'une bataille rangée, l'unité monte en première ligne si le joueur utilise la tactique " **Dissuasion** " (carré bleu) ou la tactique " **Attaque Frontale** " (carré jaune) (voir 3.3).

Les ***Pas de pertes***

Une unité dispose de 2 Pas de perte.

Quand elle subit 1 perte, elle devient *Hors de Combat*. Elle ne peut plus infliger de dégâts. Toutefois, elle se déplace normalement.

Si elle essuie à nouveau 1 perte, elle est *éliminée*.

Si le joueur dépense **1 Point de butin**, elle redevient *Prête au combat*.

Face Recto-Verso

Les unités ont une face visible (silhouette avec des flèches et des glaives) et une face cachée :

mains aux chaînes brisées pour les rebelles

aigle impérial pour les Romains

Les unités rebelles sont placées face cachée sur les fiches d'armée ou le plateau de jeu. Le joueur rebelle peut consulter librement le recto au contraire du joueur romain.

La face cachée des unités romaines n'est pas utilisée dans la règle de base mais dans une règle optionnelle (voir 5.7).

Les pions combattants romains

Un pion romain marbré rose représente une **unité de légionnaires** : *Legio, Hastati, Triarii ou Velites*.

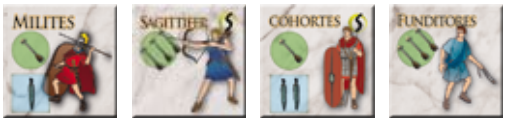
Une légion est composée de 3 unités portant le même chiffre romain. Celle-ci diffère selon les époques :

soit 3 *Legio*

soit 1 *Hastati*,
1 *Triarii*,
1 *Velites*.

Un pion romain avec un fond marbré gris représente une **unité auxiliaire** : *Milites, Cohortes, Ala, Sagittifer, Funditores*.

Milites, Sagittifer, Cohortes, Funditores



Ala (cavalerie)

0.2.3 - Les marqueurs

Les marqueurs correspondent à tous les pions en dehors des chefs et des unités.

Alea :
représente un dé que peut relancer un chef au combat.

Il est retourné au verso (face ... *Jacta Est*) une fois utilisé.

Tempus Anni :
permet d'indiquer la saison en cours. Il est placé sur la case correspondante sur le plateau de jeu.

Anno :
permet d'indiquer l'année en cours. Il est placé sur la case correspondante sur le plateau de jeu.

Flotte :
permet d'indiquer le camp qui contrôle une zone de mer.

Point de Butin :
Le nombre de pièces sur la face du pion indique le nombre de points de butin.
Les points de butin sont obtenus par le ***Ravage*** d'une zone (voir 2.4.1) ou suite à une bataille victorieuse (voir 3.5.2).
Permet au joueur rebelle de bénéficier de bonus au jet de dés de recrutement et/ou de choisir les troupes recrutées.
Permet aux deux camps de rétablir des unités *Hors de Combat*.

Ravage :
permet d'indiquer une zone ravagée par une armée rebelle.

Vae Victis :
permet d'indiquer les unités *Hors de Combat* sur la carte.

Bataille :
permet d'indiquer la zone où se déroule un combat.

Memento Mori :
permet de comptabiliser les pertes infligées par chaque camp lors d'une bataille.

0.3 - Les cartes à jouer

Le jeu comporte 40 cartes à jouer.

0.3.1 - Les Cartes stratagèmes

Chaque camp possède 5 cartes **stratagèmes** par scénario, identifiables par un bandeau de couleur jaune (scénario 1), bleu (scénario 2), rouge (scénario 3).
Le verso indique à quel camp appartient la carte.
Une carte **stratagème** est un cas particulier, une sorte de joker qui se joue en dépensant un **Point d'Action** (voir 2.3.3). Il faut alors appliquer la règle ou l'évènement écrit sur la carte.

0.3.2 - Les Cartes tactiques

Lors d'une bataille, chaque joueur choisit secrètement une carte **tactique** parmi les 4 qu'il possède.

La carte indique éventuellement quelles unités sont placées en première ligne (voir 3.3).

Elle précise également quelle **tactique** adverse est détruite en cas de victoire.

0.3.3 - La Carte siège

Lors d'un siège, l'attaquant prend la carte siège et choisit la tactique qu'il veut appliquer :
- *Harcèlement*
- *ou Assaut.*

0.3.4 - La Carte FORTUNA

Cette carte est attribuée au joueur dont l'armée a remporté la dernière bataille.

Elle donne un bonus au jet de dé de recrutement rebelle.

La carte **FORTUNA** est neutre (elle n'appartient à aucun joueur) en début de partie ou suite à une Retraite en bon ordre de l'assiégeant (voir 4.2).

0.4 - Les aides de jeu

- Une aide de jeu de Bataille
  Au recto, "champ de Bataille" où sont posées les deux armées face à face (voir 3.).
  Au verso, "siège" où est symbolisée une forteresse avec en contre-bas une "**Fossa**" (voir 4.).
- Un descriptif de chaque scénario.
- 3 fiches d'armée recto-verso où les joueurs positionnent les unités commandées en face de leur chef respectif.

0.5 - Le bol

Vous aurez besoin d'un bol (ou tout autre récipient...) dans lequel placer des unités rebelles suivant les instructions du scénario. Lorsque le joueur recrute des unités, il les pioche au hasard dans le bol (voir 2.4.2).

1 ~ La Séquence de Jeu

SPARTACUS IMPERATOR se déroule en une succession de tours de jeu représentant chacun l'une des 4 saisons.
Chaque saison comprend 3 à 5 séquences (5 au printemps [*Ver*], 4 en été [*Aestas*] et en automne [*Autumnus*], 3 en hiver [*Hiems*]).

Séquence 1 : Reconstruction (au printemps [Ver] uniquement)

- Lancez un dé par zone ayant un marqueur ***Ravage*** : sur un résultat de 4 ou +, enlevez le marqueur ***Ravage***.
- Toutes les unités romaines *Hors de Combat* présentes à **Rome** redeviennent *Prêtes au Combat*.
- Les unités rebelles *éliminées* (c.-à-d. placées dans la case Elysii Campi) l'année passée peuvent être recrutées à nouveau, mettez-les dans le bol.

Séquence 2 : Placement des flottes SAUF *en hiver [Hiems]*

- La flotte romaine (***Classis Romana***) est placée sur l'une des mers au choix du joueur romain. Le joueur rebelle pose ensuite la flotte Pirate cilicien (***Classis Piratarum***) où il veut **SAUF** dans la mer où se trouve la flotte romaine.
- Chaque scénario précise quand jouer les flottes.

Séquence 3 : Placement des renforts

Selon les informations indiquées sur la fiche du scénario
- Retirez du jeu les chefs romains limogés.
- Placez les renforts.

Séquence 4 : Phase d'activation par opérations alternées

- Au début de cette séquence, chaque chef reçoit des **Points d'Action** dont le nombre dépend de la saison (voir 2.1). Le marqueur *Points d'Action* de chaque chef est placé sur la colonne des **Points d'Action**.

Dès qu'un **Point d'Action** est consommé par un chef, son marqueur est descendu d'une case.
- Une opération est le fait de jouer une **SEULE** action avec un chef (**SAUF** exception due aux cartes stratagèmes).
- Le joueur rebelle joue toujours **la première action** de chaque saison.
- Les joueurs alternent les opérations jusqu'à épuisement de leurs actions respectives.
- Un chef qui n'a plus de **Points d'Action** ne fait plus rien du tour.
- Les **Points d'Action** ne peuvent pas être stockées d'une saison à l'autre. Les points non utilisés sont perdus.

Séquence 5 : Fin du tour

- Le marqueur ***Tempus Anni*** est avancé d'une saison.
- A la fin de l'hiver, avancez le marqueur ***Anno***.

2 ~ Les Actions

2.1 - Distribution des Points d'Action

Chaque saison donne un nombre de **Points d'Action** par chef, quelles que soient ses valeurs de Stratégie et de Tactique :

- 4 au printemps [*Ver*],
- 3 en été [*Aestas*],
- 3 en automne [*Autumnus*],
- et 1 seul en hiver [*Hiems*].

Ce nombre est rappelé en chiffre romain sur la case de chaque saison sur le plateau de jeu.

2.2 - Les Chefs et unités qui agissent

Un chef agit avec les unités qu'il commande grâce à sa valeur de Stratégie.

A. Unités commandées :

La valeur de Stratégie du chef indique le nombre maximum d'unités qu'il commande.
(Exemple : 8 unités maximum pour le chef rebelle ***Crixus****)*
- Elles se déplacent avec leur chef.
- Elles peuvent aller en première ligne au combat.
- Elles sont disposées sur la fiche d'armée du joueur, à coté de leur chef (face non visible pour les rebelles).

B. Unités non commandées :

- Elles ne se déplacent pas.
- Elles participent aux batailles mais ne peuvent pas être en première ligne.
- Sans chef, elles sont laissées sur la carte (face non visible pour les rebelles).
- Une unité *Hors de Combat*, placée sur la carte sans chef, doit avoir un marqueur *Vae Victis* posée sur elle. S'il y en a plusieurs dans la même zone, vous pouvez les empiler sous le même marqueur.

2.3 - Les actions communes

2.3.1 - Action : Ne rien faire

Le chef passe son tour et dépense **1 Point d'Action**.

2.3.2 - Action : Déplacer une armée

2.3.2.1 - Se déplacer

Pour **1 Point d'Action**, un chef peut se déplacer avec un nombre d'unités égal ou inférieur à sa valeur de Stratégie. Le mouvement s'effectue d'une zone ou d'une cité à une zone ou à une cité adjacente. Le terrain (plaine ou montagne) n'a pas d'influence sur le mouvement.
Par exemple, aller de Roma au Latium ou de Sabinia à Umbria.
En revanche, il est impossible d'aller de Roma en Campania sans passer par le Latium auparavant.
Précision: il est impossible d'aller directement de **Salento** à **Lucania**. Il faut impérativement passer par **Apulia.**
Les unités ne peuvent jamais être laissées volontairement sans chef.
Exception : un chef peut laisser jusqu'à 3 unités dans une cité de la carte Magna Græcia.
Des unités peuvent se retrouver sans chef, si ce dernier est limogé (pour les Romains) ou meurt suite à un stratagème.
Des unités non commandées peuvent être ramassées en route gratuitement par un chef de leur camp, sans dépasser sa valeur de Stratégie. Il peut éventuellement échanger avec certaines unités qu'il commande à condition de ne pas laisser dans la zone plus d'unités qu'au départ.
Les unités ne peuvent jamais être échangées entre 2 chefs (*Il y a trop de rivalités et de dissensions entre les chefs !*).

2.3.2.2 - Restrictions

Il est interdit d'avoir plusieurs chefs du même camp dans la même zone.
Exception : à **Roma**, le joueur romain n'a aucune limite de chefs présents, mais ils ne peuvent toujours pas s'échanger d'unités.
Exception : parfois à cause d'une retraite, deux chefs du même camp sont dans la même zone. Leur prochaine action doit être de se quitter. S'ils sont attaqués, ils le sont séparément (l'échange d'unités entre chefs reste impossible) et le joueur attaqué choisit quel chef se défend le premier.
Attention, pour chaque scénario, il y a des restrictions particulières.

2.3.3 - Action : Jouer une carte Stratagème

Un chef dépense **1 Point d'Action** pour jouer une carte **stratagème**. Cette action peut se réaliser à tout moment, même pendant une opération ennemie ou une bataille.

Chaque carte **stratagème** ne peut servir qu'une SEULE fois par scénario. Après utilisation, elle est défaussée.

Elle ne s'applique qu'aux unités commandées par le chef qui l'utilise.

Si un chef est nommé dans la description de la carte stratagème, lui seul peut en bénéficier.

Certains stratagèmes ne sont jouables qu'à partir de ou à certaines dates.

Parfois, un joueur peut être amené à dépenser **2 Points d'Action** consécutivement car une carte stratagème améliore son action en cours.

Par exemple lors d'un combat : 1 point pour déplacer son armée et 1 point pour jouer la carte stratagème de combat. Pour la même raison, un chef attaqué peut utiliser une carte stratagème de combat, puis effectuer son opération, s'il lui reste un point d'action bien sûr.

2.4 - Les actions spécifiques

2.4.1 - Action des Rebelles : Ravager

Ravager une zone en pillant les cultures et rançonnant les habitants permet d'obtenir du butin qui servira à équiper les troupes.

Un chef rebelle dépense **1 Point d'Action** et peut ravager la zone qu'il occupe (*à l'exception des cités et du Vesuvius Mons*). Un marqueur ***Ravage*** est alors placé sur la zone.

- En Montagne, le chef gagne automatiquement **1 Point de Butin**.
- En Plaine, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 6, le chef gagne **2 Points de Butin**, sinon un seul (voir tableau ci-contre).

Placez le marqueur *Butin* sur la fiche d'armée dans la case butin du chef qui vient de ravager.

Une zone ne peut pas être ravagée une nouvelle fois tant qu'il y a un marqueur ***Ravage*** dessus.

Ce marqueur ***Ravage*** ne peut être retiré qu'au printemps [*Ver*] suivant sur un jet de dé de 4 ou plus.

2.4.2 - Action des Rebelles : Recruter

2.4.2.1 Recruter

Un chef rebelle dépense **1 Point d'Action** pour recruter dans la zone qu'il occupe. Pour cela, il lance un dé et applique les modificateurs suivants :

- +1 est ajouté au dé si le camp rebelle possède la carte **FORTUNA**.
- Après avoir lancé le dé, le chef peut dépenser des Points de Butin qu'il possède. Chaque **Point de Butin** octroie un bonus de +1 au résultat.

En plaine, si le résultat modifié est de 6 ou +, le chef recrute 2 unités, sinon 1.

En montagne, si le résultat modifié est de 7 ou +, le chef recrute 2 unités, sinon 1. (voir tableau ci-contre)

Le joueur rebelle recrute ses unités au hasard en piochant dans le bol. S'il paie **1 Point de Butin** en sus par unité, il peut la choisir dans le bol au lieu de la tirer au hasard. Le joueur doit annoncer sa décision AVANT de piocher.

Un chef rebelle peut recruter plus d'unités que sa valeur de Stratégie et choisir celles qu'il conserve (cela consiste à mieux équiper ses hommes). Il remet les unités en trop dans le bol.

Une unité recrutée est placée sur la fiche d'armée à côté du chef qui vient de l'enrôler. Seul le joueur rebelle peut regarder le recto avant de la placer sur sa face cachée.

2.4.2.2 Limitations

Le chef rebelle ne peut pas recruter s'il se trouve dans une zone avec un marqueur ***Ravage*** ou sur le **Vesuvius Mons** ou dans une cité.

Une unité *éliminée* ne peut être recrutée à nouveau qu'à partir du printemps [*Ver*] de l'année suivante.

RAVAGER & RECRUTER

Chef en Plaine	Chef en Montagne	Butin ou renfort obtenu
Résultat de 1 à 5	Résultat de 1 à 6	1
Résultat de 6+	Résultat de 7+	2

Par exemple, 5 au dé donne 1 renfort OU 1 **Point de Butin** selon l'action réalisée.

Si l'armée rebelle recrute en plaine et qu'elle a la carte **FORTUNA**, elle obtient 2 renforts (5+1=6).

2.4.3 - Action des Romains : Rétablir

Pour **1 Point d'Action**, un chef romain dans une cité ou une zone sans marqueur ***Ravage*** ou peut remettre *Prête au Combat* l'une de ses unités *Hors de Combat*.

Précision : Le joueur romain ne recrute pas (il a soit des renforts automatiques, soit des renforts grâce à un stratagème.).

2.5 - Les actions gratuites

2.5.1 - Les actions liées aux Points de Butins

Dans l'Antiquité, le soldat est motivé avant tout par le butin, surtout lorsqu'il ne perçoit pas de solde comme dans le cas des rebelles révoltés !

Les **Points de Butin** sont obtenus suite à une action de ***Ravage*** (voir 2.4.1) ou à une victoire militaire (voir 3.5.2).

Chaque chef rebelle ou romain peut utiliser son butin pour son armée *uniquement*.

A chaque fois qu'un chef récolte des **Points de Butin**, il peut *immédiatement* les dépenser pour remettre *Prêtes au Combat* ses unités *Hors de Combat* et cela sans dépenser **1 Point d'Action**. A la fin, il doit rester au maximum **3 Points de Butin** pour un chef rebelle et **0 Point de Butin** pour un chef romain. Le surplus est offert aux dieux !

Un chef romain ne peut pas conserver de butin. Lorqu'il obtient du butin, il doit donc le dépenser *immédiatement* (Il rend à César...).

Pour un chef rebelle, pouvant stocker jusqu'à 3 **Points de Butin**, le marqueur *butin* est placé sur la fiche d'armée.

Lors d'une action de recrutement (voir 2.4.2.1), le joueur rebelle peut dépenser du butin pour augmenter le nombre d'unités recrutées et / ou pour les choisir.

2.5.2 - Retraiter ou se désengager

Un mouvement de retraite est un mouvement obligatoire, donc une action gratuite (**voir 3.5.3**)

Lorsque l'assiégeant se désengage d'un **siège** pour revenir dans sa zone d'origine, c'est une action gratuite (voir 4. les règles de poliorcétique).

EXEMPLE
Le premier tour de jeu du scénario 1 Spartacus Imperator

Nous sommes au printemps [*Ver*], soit 4 **Points d'Action** par chef.

Spartacus va de **Vesuvius Mons** à **Campania**. En sus de son **Point d'Action**, il se sert de la carte **stratagème** "Vignes du Vesuvius Mons", il utilise donc *exceptionnellement* 2 **Points d'Action** au cours de la même opération.

Cette action déclenche un combat que le prætor **Glaber** perd. Ainsi, il retraite pour 0 **Point d'Action** dans le **Latium**.

1e Opération de **Glaber**: il utilise 1 **Point d'Action** pour remettre *Prête au Combat* une unité qui a été mise *Hors de Combat* lors de la bataille précédente.

Ensuite **Spartacus** recrute en **Campania** pour 1 **Point d'Action**.

Glaber décide de se rendre à **Roma**. 1 **Point d'Action** utilisé.

Enfin, avec son dernier **Point d'Action**, **Spartacus** ***ravage*** la **Campania**.

Il reste 2 **Points d'Action** à **Glaber** qui décide de ne plus rien faire.

Fin de la saison. Avancez le marqueur Saison (*Tempus Anni*) sur été [*Aestas*].

3 ~ Le combat

Dès que des armées ennemies (avec ou sans chef) sont dans la même zone, elles doivent s'affronter *obligatoirement*.
Si deux chefs du même camp sont dans la même zone et qu'ils sont attaqués, ils le sont séparément (l'échange d'unités entre chefs reste impossible) et le joueur attaqué choisit quel chef se défend le premier.

3.1 - Le déroulement de la bataille

Une bataille est composée de plusieurs segments.

Segment 0 : Déploiement

- Placez le marqueur *Bataille* sur la carte dans la zone où a lieu l'affrontement.
- Prenez l'aide de jeu "Champ de bataille" et posez dessus :
  - chaque chef sur son piedestal
  - les unités de chaque camp en deuxième ligne [**Secunda Acies**].
  - les unités déjà *Hors de Combat* dans la case *Vae Victis*.
- Les unités rebelles sont placées face cachée.
- Chaque joueur prend autant de marqueurs *Alea Jacta Est (de sa couleur)* que la valeur **de Tactique** de son chef. Il les pose côté *Alea* dans les cases situées au-dessus de Tactikos.
- Placez un marqueur *Memento Mori* pour chaque camp sur la case 0. Ils permettent de comptabiliser les pertes infligées au fur et à mesure du déroulement de la bataille.

Segment 1 simultané et caché : Choix Tactique

- Chaque joueur choisit *secrètement* une carte **tactique** (**SAUF** en cas d'escarmouche, voir 3.2.1) qu'il pose face cachée sur la case Tactikos.
- Les cartes **tactiques** sont ensuite révélées simultanément.
- Le joueur qui a choisi la carte **tactique "Attaque Générale" [Signa Inferre]** reçoit un marqueur *Alea Jacta Est* supplémentaire.
- Les unités des rebelles sont retournées face visible.

Segment 2 : Bataille rangée

Aux phases 1 à 3, annoncez, avant de lancer le dé, à quelle unité cela correspond.
Les joueurs lancent leurs dés en simultané pour pouvoir bien gérer les relances des chefs.

Phase 1 simultanée : Tir

- Toutes les unités *Prêtes au combat* qui ont un facteur de tir (symbolisé par une ou plusieurs flèches) peuvent effectuer un tir (voir 3.4).
- A la fin de cette phase, une Retraite en bon ordre peut être tentée par le chef qui a choisi la carte **tactique "Dissuasion" [Infestis Pilis]** (voir 3.4.6).

Phase 2 simultanée : Mêlée

- Toutes les unités commandées *Prêtes au combat* concernées par la carte tactique choisie par le joueur, montent en première ligne [**Prima Acies**]. Déplacez les unités correspondantes sur le champ de bataille.
  Si le chef attaqué ne peut commander toutes les unités, laissez les unités non commandées en deuxième ligne [**Secunda Acies**].
- Toutes les unités *Prêtes au combat* qui ont un facteur de mêlée (symbolisé par une ou plusieurs glaives) peuvent effectuer une mêlée (voir 3.4).
- Les unités en première ligne peuvent réaliser des Coups critiques (voir 3.4.1).
- A la fin de cette phase, une Retraite en bon ordre peut être tentée par le chef qui a choisi la carte **tactique "Dissuasion"** (voir 3.4.6).

Phase 3 simultanée : Mêlée générale

Idem phase 2

Segment 3 : Détermination de la victoire

- Pour savoir qui a gagné une bataille, les joueurs comparent les pertes depuis le début de la bataille (voir 3.5).
- Puis, il s'en suit des conséquences différentes pour le vainqueur (voir 3.5.2) et le vaincu (voir 3.5.3).
- Enfin, les pions sont replacés sur le plateau de jeu ou les fiches d'armée (voir 3.5.4).

3.2 - Cas particuliers de batailles

3.2.1 - Escarmouche

Si l'une des deux armées comprend 3 unités ou moins, la bataille est une escarmouche. Il n'y a pas de choix de carte tactique (le segment 1 est ignoré) donc ni de coup critique ni de Retraite en bon ordre.
Précision : Si chaque armée comprend au moins 4 unités et même si certaines sont *Hors de Combat*, ce n'est pas une escarmouche !

3.2.2 - Armée sans chef

Une ou plusieurs unités non commandées peuvent combattre normalement. Si elles sont attaquées, elles forment une seule armée.
Le défenseur sans chef ne peut pas choisir de tactique, donc pas de coup critique ou de Retraite en bon ordre pour lui.
En revanche, le chef attaquant choisit sa tactique (si les deux armées ont plus de 3 unités) et profite de ses bonus mais il ne pourra pas anéantir l'adversaire par son choix tactique (voir 3.5.1).

3.3 - Les Cartes Tactiques

Chaque camp choisit secrètement une carte **Tactique**, qui permet parfois de mettre en première ligne certaines unités.
Les unités en première ligne peuvent alors réaliser des Coups critiques, **en mêlée uniquement**, mais doivent subir **les deux premières pertes reçues lors de chaque phase de mêlée**.
- Seules les unités commandées peuvent monter en première ligne et donc infliger des Coups critiques.
- Pour choisir une carte tactique, il faut avoir au moins 1 unité commandée qui puisse aller en première ligne **SAUF** pour l'Attaque générale qui est toujours possible.

Ailes [Ala]

Les unités de cavalerie (*Ala*) vont en première ligne (en attaquant par les flancs).

Attaque Générale [Signa Inferre]

Le joueur a une relance en plus, il prend un marqueur *Alea Jacta Est* supplémentaire.

Dissuasion [Infestis Pilis]

Les unités avec un carré bleu sous les glaives (*Cohortes, Milites, Velites, Ala, Cilicius, Germani, Servi, Servuli, Syrii*) vont en première ligne (pour harceler l'ennemi avec leurs javelots et pila).

Le joueur peut tenter une Retraite en bon ordre à la fin de chaque phase de tir et de mêlée.

Attaque Frontale
[Ad Gladios]

Les unités avec un carré jaune sous les glaives (*Legio, Hastati, Triarii, Daci, Galli, Gladiator, Thraces*) vont en première ligne (pour écraser l'ennemi à coup de glaives et d'umbos de bouclier).

3.4 - Tirs et mêlées

Lors des phases de tirs et de mêlées, les joueurs doivent respecter les étapes suivantes :

- Les joueurs lancent un dé pour chaque unité *Prête au combat* qui a un facteur de tir ou de mêlée, suivant le cas.
- Les unités en première ligne peuvent réaliser des Coups critiques (voir 3.4.1) (phase de mêlée uniquement).
- Les pertes sont calculées (voir 3.4.1),
- D'éventuelles relances de dé ont lieu (voir 3.4.2).
- Les pertes sont ensuite réparties (voir 3.4.4) et comptabilisées (voir 3.4.5).

3.4.1 - Le Calcul des pertes

Cas Général

Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de tir (phase 1) ou de mêlée (phase 2 & 3) de l'unité, 1 perte est infligée à l'ennemi. Le joueur pose alors le dé sur ce pion.

A contrario, si le dé est supérieur, il n'y a aucun effet.

Exemple: Un Funditores romain inflige une perte lors de la phase de tirs sur 1, 2 ou 3 au dé. Il ne peut pas en faire en mêlée.

Un Germani inflige une perte lors de la phase de tirs sur 1 au dé et sur 1 ou 2 aux phases de mêlée.

Coups critiques

Lors d'une mêlée uniquement (phase 2 et 3), une unité en première ligne inflige 2 pertes sur un résultat égal à sa valeur de mêlée. Elle inflige 1 perte sur des résultats inférieurs à sa valeur.

Exemple: Un Gladiator (3 en melée) inflige une perte lors des phases de mêlée sur 1, 2 ou 3 au dé. Attention, si son chef a choisi la tactique "Attaque frontale", il inflige UNE perte sur 1 ou 2 au dé et DEUX pertes s'il réalise un 3 au dé.

Un Germani est en première ligne si son chef a choisi la tactique "Dissuasion", il inflige alors UNE perte sur 1 au dé et DEUX pertes, s'il réalise un 2 au dé.

3.4.2 - Les Relances

Au cours de la Bataille, chaque joueur peut relancer autant de dés qu'il possède de marqueurs *Alea (Jacta Est)*.

Lors des phases de tir ou de mêlée, il peut relancer les dés avant le calcul des pertes pour ses propres pions ou ceux de l'adversaire.

Il n'est pas possible de relancer le dé de Retraite en bon ordre.

Pour chaque dé relancé, un marqueur *Alea*… est retourné sur son verso …*Jacta Est*.

3.4.3 - Les Effets des pertes

Une unité peut subir deux pertes.

A la première perte, elle est dite *Hors de Combat* (ou *Vae Victis*) et ne peut plus combattre. Elle est alors placée dans la partie *Vae Victis* de l'aide de jeu "Champ de bataille".

A la seconde perte, elle est *éliminée*. Elle est alors placée dans la case Elysii Campi de l'aide de jeu "Champ de bataille".

3.4.4 - La Répartition des pertes

Les pertes sont réparties au gré du joueur qui les subit en respectant les deux impératifs suivants :

- D'abord, les unités en première ligne doivent subir les deux premières pertes reçues lors de chaque phase de mêlée.
- Ensuite, le sang romain doit être épargné. C'est pourquoi, les auxiliaires doivent être détruits en premier puis les *Velites* et en dernier les légionnaires lourds (*Legio, Hastati et Triarii*). Vous devez toutefois respecter les minima de pertes imposés par les choix **tactiques**.

Exemple: Le joueur rebelle a choisi la carte **tactique** *"Attaque Frontale". Il subit 1 perte lors de la phase de tir, il décide de l'attribuer à un Funditores (choix judicieux car ce dernier n'a pas de valeur de mêlée).*

Lors de la phase de mêlée, il subit 3 pertes. Il doit donc attribuer obligatoirement 2 pertes à une unité en première ligne ce qui l'éliminera ou à deux unités en première ligne ce qui les mettra toutes deux Hors de Combat. Quant à la troisième perte, il peut l'attribuer à l'unité de son choix.

Il est toujours possible d'infliger deux pertes à **la** même unité, et donc de la sacrifier, plutôt que de mettre deux unités *Hors de Combat*.

Les pertes lors d'un combat sont simultanées et prennent effet à la fin de chaque phase en cours (tir, mêlée).

3.4.5 - Le décompte des pertes

A chaque phase de tir et de mêlée, les pertes infligées par chaque camp sont comptabilisées grâce à son marqueur *Memento Mori*. Celui-ci avance donc sur l'échelle chiffrée allant de 0 à 9.

Lorsqu'un camp inflige plus de 9 pertes, le marqueur est retourné sur sa face : +10.

3.4.6 - Retraite en bon ordre

À la fin des phases 1 à 3, le joueur qui a choisi la carte **tactique** "**Dissuasion**" peut tenter d'effectuer une Retraite en bon ordre.

Pour cela, il lance un dé. Sur un résultat de 6 si la bataille a lieu en plaine et 4, 5 ou 6 en montagne, la retraite est réussie. **Il est déclaré vaincu**, mais il n'y a pas de destruction possible, le chef conserve ses unités. Elles sont replacées sur la fiche d'armée selon leur état: *Prêtes au combat* ou *Hors de Combat*. Le chef retraite dans une zone adjacente selon les règles (**voir 3.5.3)**

En cas d'échec de la Retraite en bon ordre, la bataille reprend son cours.

Cette option étant gratuite, le joueur peut à nouveau tenter une Retraite en bon ordre lors d'une phase suivante.

3.5 - Les Effets finaux

3.5.1 - La Fin de la bataille

Une bataille se termine lorsque :

- l'une des armées réussit une Retraite en bon ordre **(voir 3.4.6)**
- l'une des armées est **anéantie** (toutes ses unités sont dans la case Elysii Campi).
- Les 3 phases ont été jouées.

Si les 2 armées ont encore des unités non *éliminées* après les 3 phases de combat, celui qui a subi le plus de pertes est déclaré vaincu.

Rappel : Pour éliminer une unité, elle doit subir 2 pertes. Un camp peut avoir par exemple 2 unités éliminées (4 pertes) et gagner face à un adversaire qui a eu 5 unités *Hors de Combat* (soit 5 pertes).

En cas d'égalité de pertes, c'est un **statu Quo (voir 2.5.4).**

SAUF en cas de **statu Quo** ou d'**escarmouche**, consultez alors la **table de poursuite** ci-après en croisant les choix tactiques des deux camps pour savoir ce qui advient de l'armée vaincue.

TABLE DE POURSUITE

Tactiques du vainqueur	Tactiques du vaincu			
	frontale	générale	dissuasion	ailes
frontale	R	AD	R	R
générale	R	R	AD	R
dissuasion	R	R	SQ	AD
ailes	AD	R	R	R

AD : l'Armée du vaincu est entièrement Détruite
R : L'armée du vaincu Retraite
SQ : Statu Quo **(voir 2.5.4)**

3.5.2 - Les Effets pour le vainqueur

- Le vainqueur prend (ou garde) la carte **FORTUNA**.
- Il prend possession du butin du vaincu.
- Il gagne 1 **Point de Butin** pour chaque unité adverse *éliminée* lors de la bataille.
- L'armée du vainqueur peut dépenser des **Points de Butin** pour rétablir des unités *Hors de Combat*. **(voir 2.5.1)**

3.5.3 - Les Effets pour le vaincu

- Si toutes ses unités sont détruites, le chef est tué. Il est ainsi retiré du jeu.
- Si le chef vaincu a encore des troupes, il bat en retraite dans une zone adjacente.
- Il est impossible de retraiter dans une zone occupée par l'ennemi ou en traversant une mer.
- Si l'attaquant est le vaincu, il revient dans la zone qu'il occupait avant l'attaque.
- S'il n'a pas d'autres choix, le vaincu a le droit de reculer dans une zone occupée par une armée amie (sans bien sûr pouvoir échanger d'unités entre eux).
- Si le vaincu ne peut pas reculer, toutes ses unités sont *éliminées* et ces nouvelles pertes s'ajoutent ainsi au calcul du butin, en sus des unités *éliminées* lors de la bataille.

3.5.4 Statu Quo

- Aucun joueur ne gagne de **Point de Butin**
- L'attaquant se retire dans sa zone d'origine.
- La carte **FORTUNA** ne change pas de camp.
- Si une armée rebelle a des **Points de butin**, elle peut les dépenser de suite pour remettre *Prêtes au combat* des unités *Hors de Combat*.

3.5.5 Replacement des pions

A la fin de la bataille, replacez les pions.
- Les unités *eliminées* vont sur la case Elysii Campi de la carte.
- Les unités indemnes retournent sur la fiche d'armée.
- Les unités *Hors de Combat* vont sur la case *Vae Victis* de la fiche d'armée.
- Si une unité n'a pas de chef, placez-la sur la carte. Si elle est *Hors de Combat*, rajoutez dessus un marqueur *Vae Victis* de son camp.
- Les unités rebelles sont remises face cachée.

- Le marqueur *Bataille* est remplacé par le chef vainqueur.

4 ~ La Poliorcétique

(ou l'art de prendre les cités...)

Ces règles ne concernent pas le scénario I SPARTACUS IMPERATOR.

4.1 - L'occupation des cités

- Une cité sans armée est romaine.
- Une cité sans armée est capturée sans combat par un chef rebelle qui s'y rend.
- *Exceptionnellement*, un chef a le droit de laisser jusqu'à 3 unités dans une cité qu'il contrôle.
- Un chef qui arrive dans une cité incorpore les unités laissées en garnison dans son armée. S'il a plus d'unités que sa valeur de Stratégie, les unités en trop de son choix sont *eliminées* et vont sur la case Elysii Campi du plateau de jeu.
- Si la cité est occupée par une armée ennemie, un chef peut s'en emparer lors d'un siège. (**voir 4.2**).

4.2 - Les sièges

Un siège est composé de plusieurs segments.

Segment 0 : Déclaration de siège

Un chef dépense **1 Point d'Action** pour se déplacer sur la cité qu'il déclare attaquer.

Segment 0 bis : Sortie de l'assiégé

L'assiégé peut décider de faire une sortie en dépensant **1 Point d'Action**. Le combat se déroule alors comme un combat sur un champ de bataille (**voir 3**) **SAUF** que l'assiégé peut tenter une Retraite en bon ordre aux phases 1 à 3 quel que soit son choix tactique et même si la bataille est une escarmouche (**voir 3.2.1**). Il réussit sa Retraite en bon ordre sur 4, 5 ou 6 au dé.

En cas d'anéantissement total de l'assiégé, l'assiégeant prend la cité et bénéficie des effets pour le vainqueur suite à une bataille (voir 3.5.2).

Si l'assiégé survit, il se réfugie obligatoirement dans sa cité. L'assiégeant est replacé dans sa zone d'origine. L'action de sortie est terminée tout comme le siège.

L'assiégeant pourra retenter un nouveau siège lors de sa prochaine opération.

Segment 1 : Déploiement

- Prenez l'aide de jeu " **Siège** " et posez dessus :
  - chaque chef sur son piedestal,
  - les unités de l'assiégeant dans la zone **Fossa**,
  - les unités de l'assiégé dans la zone **Castrum**,
  - les unités déjà *Hors de Combat* dans la case *Vae Victis*.

Les unités rebelles sont placées face cachée.
- Chaque joueur prend autant de marqueurs *Alea Jacta Est (de sa couleur)* que la valeur de **Tactique** de son chef. Il les pose côté *Alea* dans les cases situées près du chef.
- Le joueur assiégé reçoit également des marqueurs *Alea Jacta Est (de couleur neutre (bleu))* correspondant à la valeur de Défense de sa cité. Les marqueurs *Alea Jacta Est* sont défaussés après chaque siège et reviennent pour chaque nouveau siège.

Par exemple, pour une cité à III comme Murgantia, il prend 3 marqueurs Alea jacta Est.
- L'assiégeant choisit une face de la carte **Tactique** de poliorcétique : *Harcèlement ou Assaut*, puis la révèle et la pose dans la case Tactikos.
- Les unités rebelles sont retournées face visible.

Segment 2 : Siège

Le déroulement du segment 2 diffère selon la tactique choisie par l'assiégeant : *Harcèlement ou Assaut*.

Les pertes lors d'un siège ne sont pas comptabilisées.

Harcèlement :

Phase 1 simultanée : Tir

- Toutes les unités *Prêtes au combat* qui ont un facteur de tir peuvent effectuer un tir (voir 3.4).
- Après les tirs, une Retraite en bon ordre est possible pour l'assiégeant qui la réussit automatiquement.

Phase 2 simultanée : Tir

- Toutes les unités *Prêtes au combat* qui ont un facteur de tir peuvent effectuer un tir (voir 3.4).

Assaut :

Phase 1 simultanée : Tir

- Toutes les unités *Prêtes au combat* qui ont un facteur de tir peuvent effectuer un tir (voir 3.4).
- Après les tirs, une Retraite en bon ordre est possible pour l'assiégeant qui la réussit automatiquement.

Phase 2 simultanée : Mêlée (sur les échelles)

- Toutes les unités *Prêtes au combat* qui ont un facteur de mêlée peuvent effectuer une mêlée (voir 3.4).
- Les unités *Funditores* et *Sagittifer* assiégées ont une valeur de mêlée de 1 et non de 0. Placez-les sur la case : ***Vallum***.
- Après la mêlée, une Retraite en bon ordre est possible pour l'assiégeant qui la réussit automatiquement.

Phase 3 simultanée : Mêlée (sur le chemin de ronde)

- Les unités avec un carré jaune sous les glaives (*Legio, Triarii, Hastati, Thraces, Galli, Daci*) sont considérées comme étant en première ligne. Déplacez ces unités dans la zone Prima Acies.
- Toutes les unités *Prêtes au combat* qui ont un facteur de mêlée peuvent effectuer une mêlée (voir 3.4).
- Les unités *Funditores* et *Sagittifer* assiégées ont une valeur de mêlée de 1 et non de 0. Laissez-les sur la case : ***Vallum***.

Segment 3 : Détermination de la victoire

Pour gagner un siège, il faut éliminer toutes les unités assiégées. Le chef ennemi est alors retiré du jeu.

L'Assiégeant gagne

L'assiégeant prend la cité et bénéficie des effets pour le vainqueur suite à une bataille (voir 3.5.2).

L'Assiégeant perd

Si l'assiégé a encore des unités à la fin de toutes les segments ou si l'assiégeant décide de retraiter à la fin d'une phase, l'assiégeant est déclaré vaincu.
Dans cette situation,

L'assiégeant :

- retraite dans sa zone d'origine,
- perd la carte **FORTUNA**, s'il la possédait,
- conserve ses **Points de Butin** et peut en dépenser.

Exception : si l'assiégeant fait une Retraite en bon ordre lors d'un segment et qu'il avait la carte **FORTUNA**, cette dernière redevient neutre jusqu'au prochain combat.

L'assiégé :

- gagne des Points de Butin seulement s'il élimine tous les unités assiégeantes. 1 **Point de butin** par unité *éliminée*.

5 ~ La Mise en place du jeu

5.1 - Lire

- Après avoir lu les règles, choisissez l'un des 3 scénarios. Ils présentent des situations très différentes les unes des autres.
Le scénario I avec Spartacus est le plus simple à appréhender, le scénario III est le plus long à jouer.
- Avant de vous lancer, nous vous conseillons de lire les aides de jeu et les cartes à jouer de chaque camp, cela vous évitera de tomber dans les stratagèmes ennemis trop aisément !

5.2 - Choisissez un camp

Si personne ne se met d'accord, c'est celui qui ne possède pas le jeu qui décide, c'est un jeu de révoltés !

5.3 - La Carte, les aides de jeux et les marqueurs

- Prenez la fiche du scénario choisi.
- Placez sur le plateau de jeu les marqueurs : *Tempus Anni* sur Printemps [*Ver*], *Anno* sur Anno I.
- La carte **FORTUNA** est neutre.

5.4 - Les pions

Placez les chefs et unités comme indiqués dans la fiche de scénario.

- Les chefs en jeu sont posés sur la carte.
- Les marqueurs **Points d'Action** de chaque chef sont placés sur la case IV de la colonne des **Points d'Action**.
- Les unités commandées sont placées sur les fiches d'armée en face de leurs chefs respectifs.
- Les unités rebelles sont placées face cachée. Seul le joueur rebelle peut inspecter les rectos.Les unités non commandées sont placées directement sur la carte (face cachée pour les rebelles).
- Les unités rebelles restantes sont placées dans un bol.

Une légion est composée de 3 pions marbrés rosés, différents selon les scénarios car entre -107 et -104, après plusieurs défaites cinglantes, Marius réforme l'armée romaine pour vaincre les Cimbres et les Teutons.

Le scénario I avec Spartacus se déroule après la réforme. Une légion de Marius est composée de 3 pions *Legio*.
Le scénario III se situe avant la réforme. Une légion comprend alors : 1 pion *Velites*, 1 pion *Hastati* et 1 pion *Triarii*.
Le scénario II se déroule au moment de la réforme. Les légions du départ sont formées d'1 pion *Velites*, 1 pion *Hastati* et 1 pion *Triarii*, puis les légions en renfort sont composées de 3 pions *Legio*.

Concernant les pions auxiliaires, prenez uniquement ceux avec un pour le scénario I SPARTACUS IMPERATOR. Pour les scénarios II et III, utilisez tous ceux qui n'ont pas de (s).

5.5 - Les cartes stratagèmes

Prenez vos cartes **stratagèmes**. Elles sont spécifiques à chaque scénario. Lisez les bien ! Ce sont des atouts précieux.

5.6 - Jouez !

Une partie peut être très rapide si la Fortune vous sourit. La révolte commence souvent avec une poignée d'hommes qui si elle n'est pas étouffée dans l'œuf, peut dégénérer en guerre servile. En cas de défaite fulgurante, n'hésitez pas à recommencer une partie en changeant de camp !

5.7 - Les Variantes

- Le joueur romain peut jouer avec ses unités face cachée.
- Placez les pions auxiliaires dans un bol. Lorsque le joueur romain récupère un pion auxiliaire quel qu'il soit (par stratagème ou renfort), il le pioche au hasard dans le bol.

Vous pouvez jouer avec une variante ou les deux.

EXEMPLE DE JEU

Exemple de jeu à partir du scénario I SPARTACUS IMPERATOR *illustrant les différentes actions d'une saison et le déroulement de combats*

Légende

mouvement rebelle
mouvement romain
retraite
R recrutement

Glaber (1/4)
Nom du chef
(Points d'Action consommés / Points d'Action de la saison)

Placement initial

Les rebelles : Spartacus est à **Vesuvius Mons.**
Un **Gladiator** est à ses cotés.

Les Romains : Glaber est en **Campania**.
Deux **Milites** l'accompagnent.

La **carte FORTUNA** est neutre.

Printemps [Ver] -73, soit 4 Points d'Action par chef.

1 *Joueur rebelle* (il joue toujours le premier)

Spartacus (1/4) se déplace du **Vesuvius Mons** en **Campania**

2 *Joueur rebelle*

Spartacus (2/4) prolonge son action en jouant la carte Stratagème **Vignes du Vesuvius Mons**.

Le combat s'engage entre Spartacus et Glaber ! Ce combat est une escarmouche (moins de 3 unités dans chaque camp.) Il n'y a donc pas de choix de carte tactique (le segment 1 est ignoré).

Segment 2 Bataille rangée

Phase 1 simultanée : Tir

Pas de segment de tir pour le Romain à cause du stratagème. L'unité rebelle n'a pas de valeur de tir.

Phase 2 simultanée : Mêlée

Pas de segment de mêlée pour le Romain à cause du stratagème.

Le **Gladiator** a une valeur de mêlée et lance donc un dé. Il obtient 5 et rate.

Le joueur rebelle utilise une **relance** pour le Gladiator. Il obtient 3, soit **1 perte**.

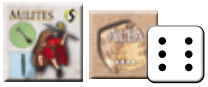
Le joueur romain met *Hors de Combat* l'un de ses **Milites**.

Phase 3 simultanée : Mêlée Générale

Le **Gladiator** obtient 2 au dé de mêlée.
Il inflige **1 perte**.

Le **Milites** *Hors de Combat* ne peut pas jeter de dé.

Le joueur romain obtient 1 au dé avec son **Milites** encore valide et fait ainsi **1 perte**.



Le joueur rebelle utilise sa dernière **relance** et force le **Milites** à rejouer son dé.
Le **Milites** obtient 6, il rate.

Le joueur romain met *Hors de Combat* son pion **Milites** encore valide. Il aurait pu *éliminer* le **Milites** *Hors de Combat* lors de la phase 2, mais dans ce cas, le joueur rebelle aurait gagné 1 Point de Butin en cas de victoire.

Segment 3 Détermination de la victoire

Le joueur rebelle remporte le combat (2 pertes infligées contre 0).

Conséquences du combat

Glaber retraite dans le Latium pour 0 Point d'Action avec ses deux pions **Milites** *Hors de Combat*.
Le joueur rebelle prend la Carte **FORTUNA**.
Aucune unité n'ayant été *éliminée*, le joueur rebelle ne gagne donc pas de Point de Butin.

3 *Joueur romain*

Glaber (1/4) rétablit une unité
Il remet *Prête au Combat* l'une des 2 unités **Milites** qui a été mise *Hors de Combat* lors de la bataille précédente.

4 *Joueur rebelle*

Spartacus (3/4) recrute
Il obtient 6 au dé.
Il pioche 2 unités rebelles dans le bol.

5 *Joueur romain*

Glaber (2/4) se déplace du **Latium** à **Roma**.

6 *Joueur rebelle*

Spartacus (4/4) recrute
Il obtient 5 au dé.
Il pioche 2 unités rebelles dans le bol et non 1 seule car il possède la Carte **FORTUNA**.

7 *Joueur romain*

Glaber (3/4) rétablit une unité
Il remet *Prête au Combat* l'autre unité **Milites** qui a été mise *Hors de Combat* lors de la bataille précédente.

8 *Joueur romain*

Glaber (4/4) ne fait rien

La saison s'achève....

Eté [Aestas] -73, soit 3 Points d'Action par chef.

Renforts romains à Roma (cf fiche de scénario).
Glaber est limogé, ses troupes sont réparties entre les deux nouveaux chefs : **Cossinius** et **Varinus**.
Spartacus, basé en **Campania,** a 5 unités combattantes avec lui. La règle spéciale du scénario oblige le joueur rebelle à placer **Oenomanos** et **Crixus** sur la carte, dans des zones adjacentes à celle de **Spartacus** et à leur donner deux unités chacun. Il reste donc 1 unité à **Spartacus**.
Le joueur rebelle choisit de placer **Crixus** en **Samnium** et **Oenomanos** en **Hirpina**.

1 *Joueur rebelle*
Crixus (1/3) se déplace du **Samnium** en **Corfinium**.

2 *Joueur romain*
Cossinius (1/3) se déplace de **Roma** en **Etruria**.

3 *Joueur rebelle*
Oenomanos (1/3) recrute
Il obtient 6 au dé.
Il pioche 2 unités rebelles dans le bol, ce qui porte son armée à 4 unités. Or, il est limité par sa valeur de stratégie (3), il remet donc dans le bol l'unité de son choix parmi les 4.

4 *Joueur romain*
Varinus (1/3) se déplace de **Roma** en **Latium**

5 *Joueur rebelle*
Spartacus (1/3) se déplace de **Campania** en **Lucania**.

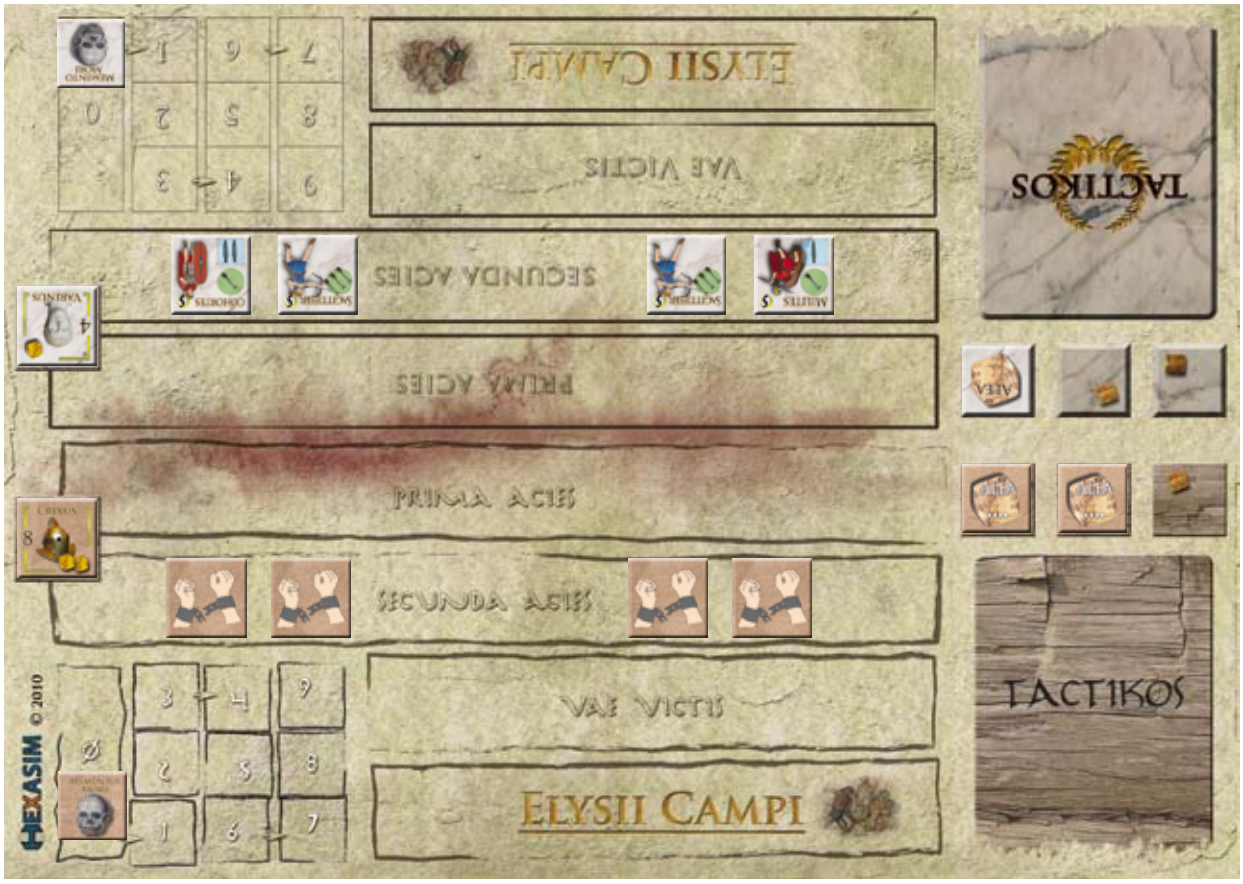
6 *Joueur romain*
Varinus (2/3) se déplace du **Latium** en **Samnium**.

7 *Joueur rebelle*
Crixus (2/3) recrute.
Il obtient 5 au dé.
Comme le joueur rebelle possède la carte **FORTUNA**, il pioche 2 unités rebelles dans le bol au lieu d' 1 seule.

8 *Joueur romain*
Varinus (3/3) se déplace du **Samnium** en **Corfinium**.
Cette action de déplacement engage le combat....

Varinus attaque Crixus

Ce combat est une bataille rangée car il y a plus de 3 unités dans chaque camp.



Segment 0
Déploiement

Placement des unités et marqueurs

Face cachée pour les unités du joueur rebelle

Segment 1
Choix Tactique

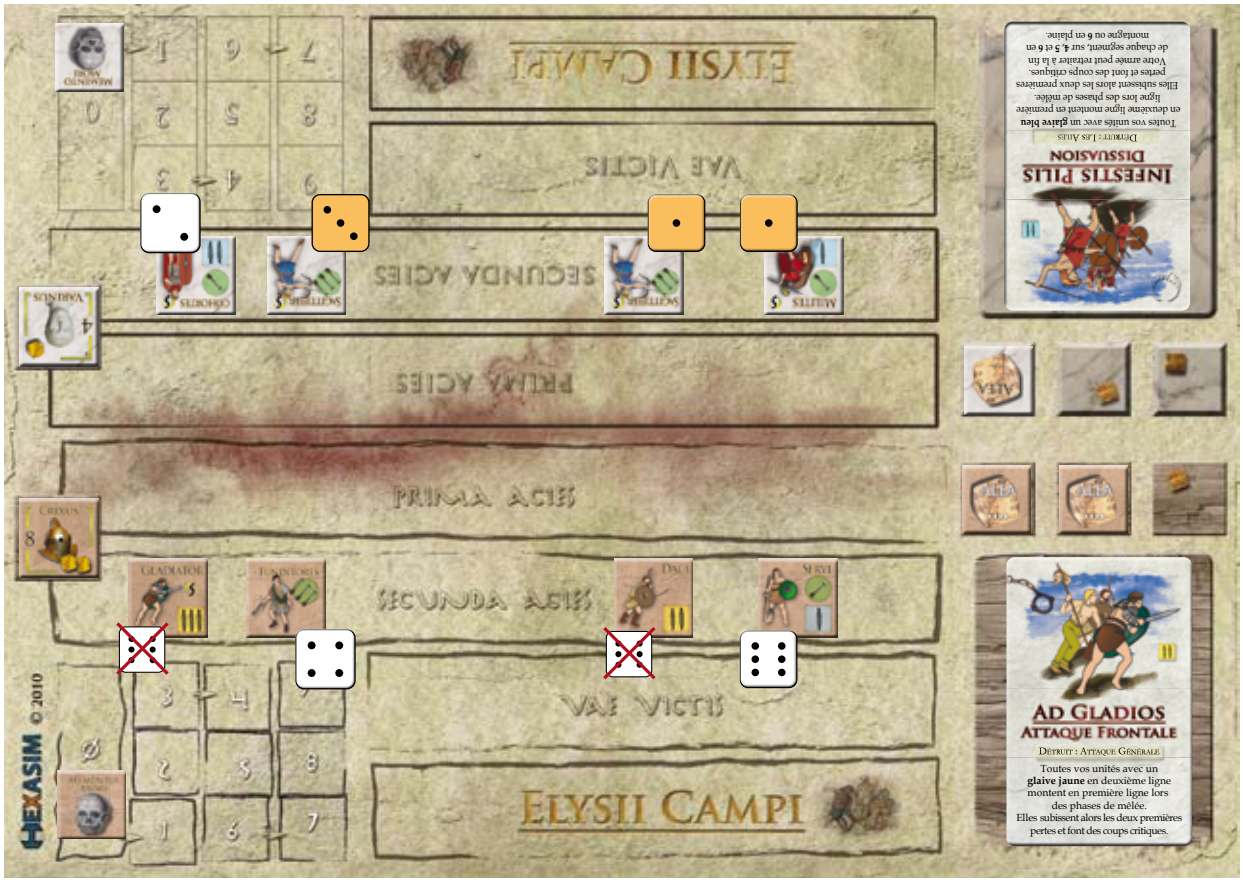
Varinus : *Dissuasion*

Le joueur romain a fait ce choix puisqu'il a des unités avec des **glaives bleus**. De plus, son adversaire possède une relance de plus, le combat risque de tourner en sa défaveur, il pourra alors tenter une Retraite en bon ordre.

Crixus : *Attaque Frontale*

Le joueur rebelle possède des unités avec des **glaives jaunes** et il espère frapper fort !

Puis les pions rebelles sont retournés face visible



Segment 2
Bataille rangée

Aux phases 1 à 3, annoncez, avant de lancer le dé, à quelle unité cela correspond.

Phase 1 simultanée : Tir

Bilan des Résultats
Pour le joueur romain :
Sur 4 tirs, 3 pertes infligées au joueur rebelle.

Pour le joueur rebelle :
Sur 2 tirs, 0 perte

Légende

dé blanc : jet raté

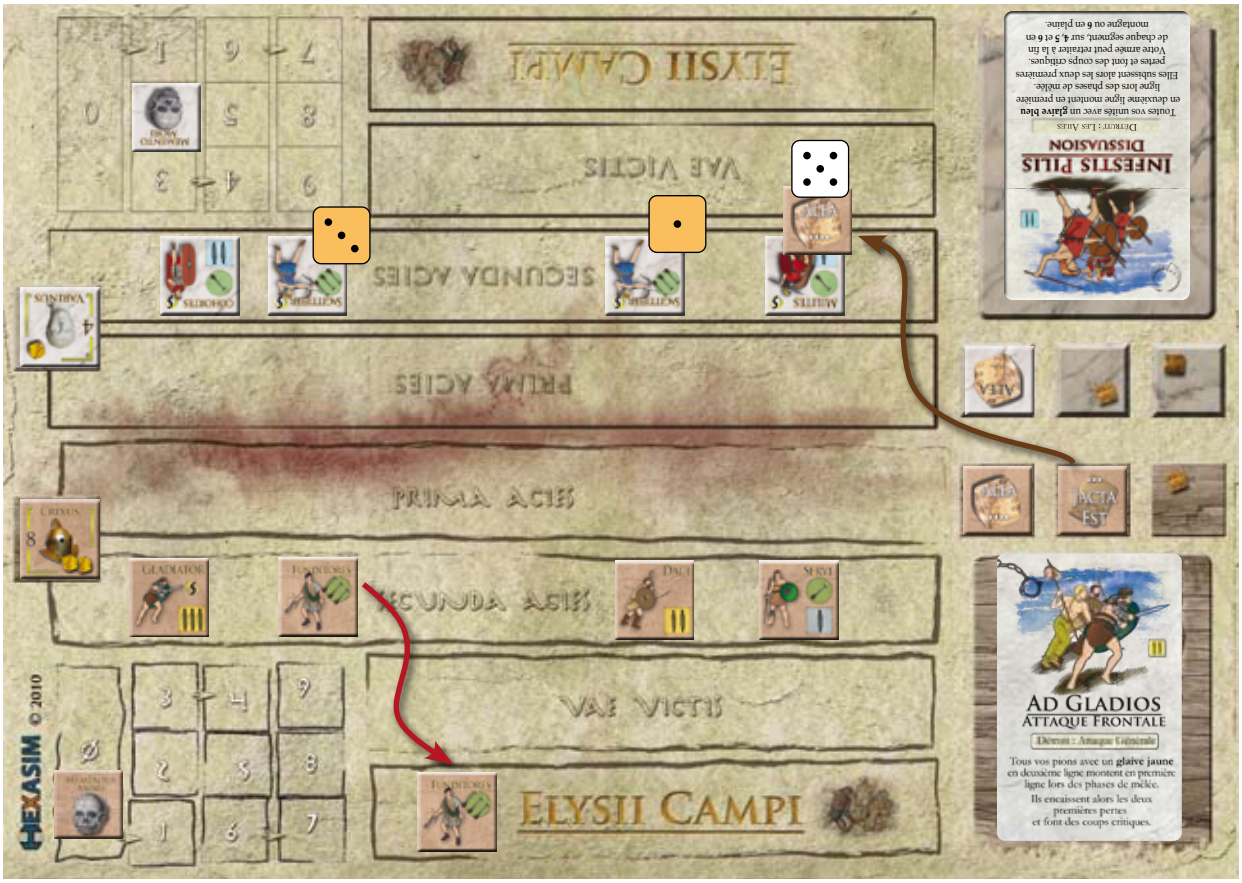
dé coloré: jet réussi 1 perte

dé barré: pas de jet de dé

Segment 2 Bataille rangée

Phase 1 simultanée : Tir

Relances éventuelles et application des pertes



Le joueur rebelle utilise une relance, le **Milites** doit rejeter son dé, il obtient 5 donc il rate.
La perte initiale est donc annulée.

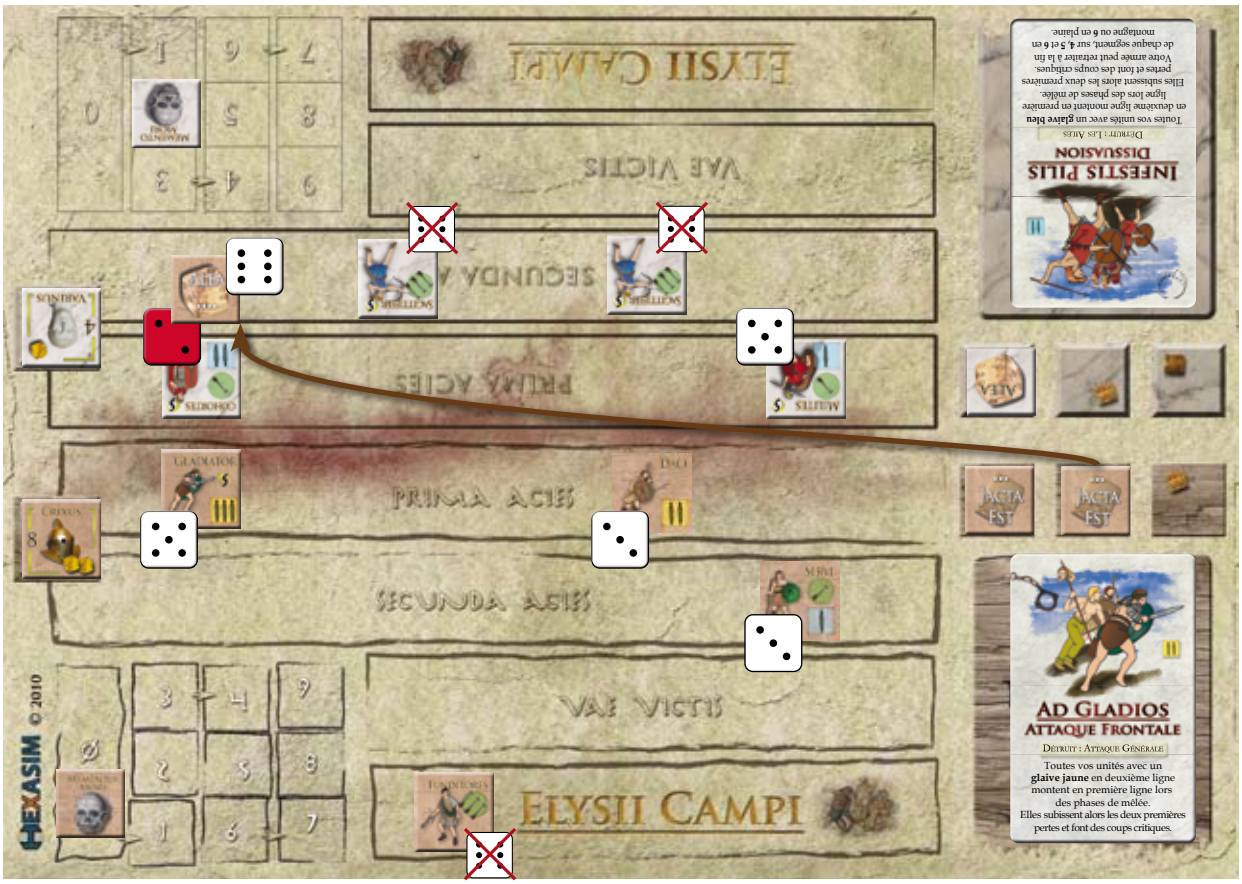
Le joueur rebelle doit encaisser **2 pertes**. Il décide de les infliger au **Funditores** qui n'a pas de valeur de mêlée. Avec 2 pertes, le pion **Funditores** est *éliminé* et est placée dans la case Elysii Campi.

Le joueur romain ne tente pas de Retraite en bon ordre car pour le moment, il a infligé plus de pertes que son adversaire.

Segment 2 Bataille rangée

Phase 2 simultanée : mêlée

Certaines unités montent en première ligne et jets de dés
Relances éventuelles et application des pertes



Lors de la phase de Mêlée, les joueurs appliquent les effets des cartes tactiques.

Le joueur romain avec sa carte Tactique **Dissuasion** positionne les pions à **glaive bleu** en première ligne.

Le joueur rebelle avec sa carte Tactique **Attaque Frontale** positionne les pions à **glaive jaune** en première ligne.

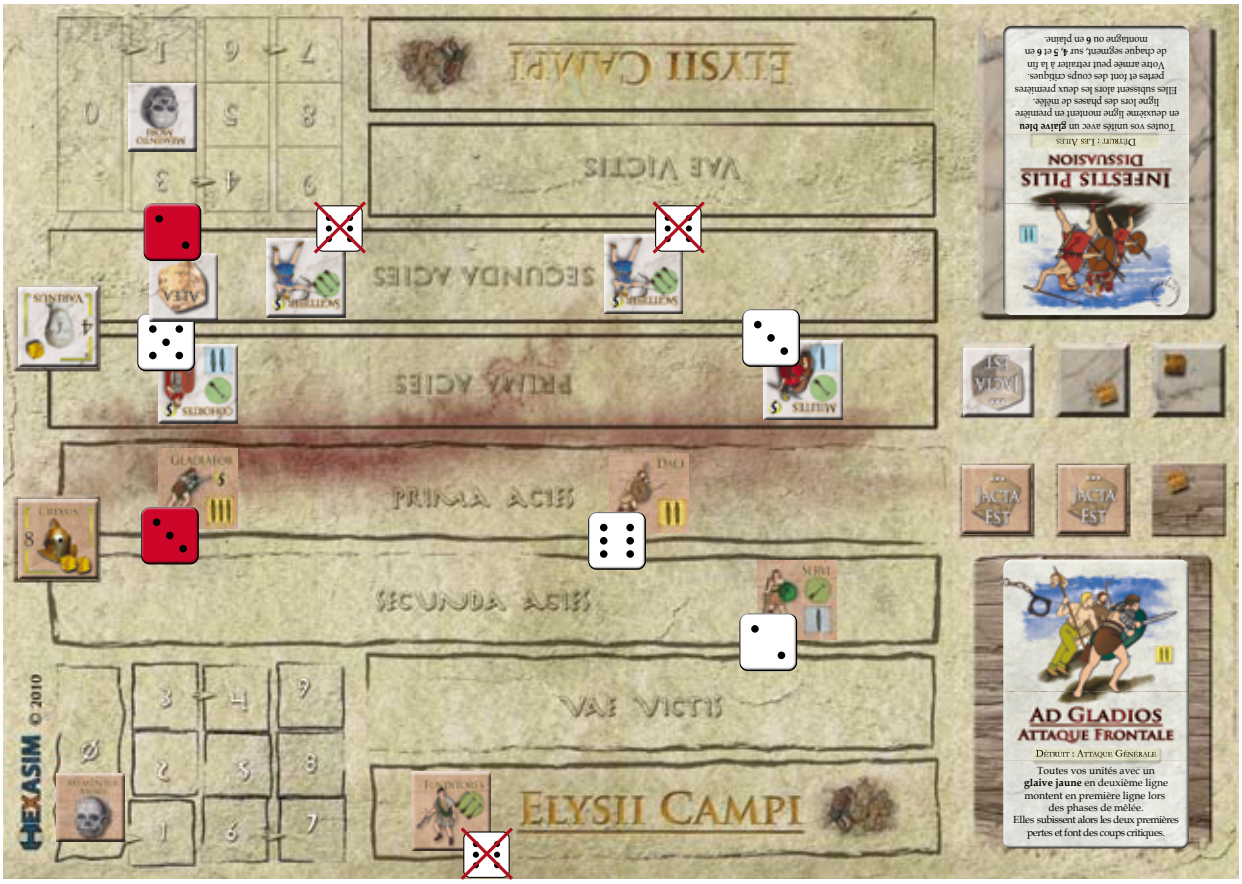
Le joueur rebelle utilise une relance, le **Cohortes** doit relancer son dé, il obtient 6 donc il rate. Le coup critique du jet de dé initial est donc annulé.

Le joueur romain ne tente pas de Retraite en bon ordre car pour le moment, il a infligé plus de pertes que son adversaire.

Segment 2 Bataille rangée

Phase 3 simultanée : mêlée générale

Jets de dés, relances éventuelles



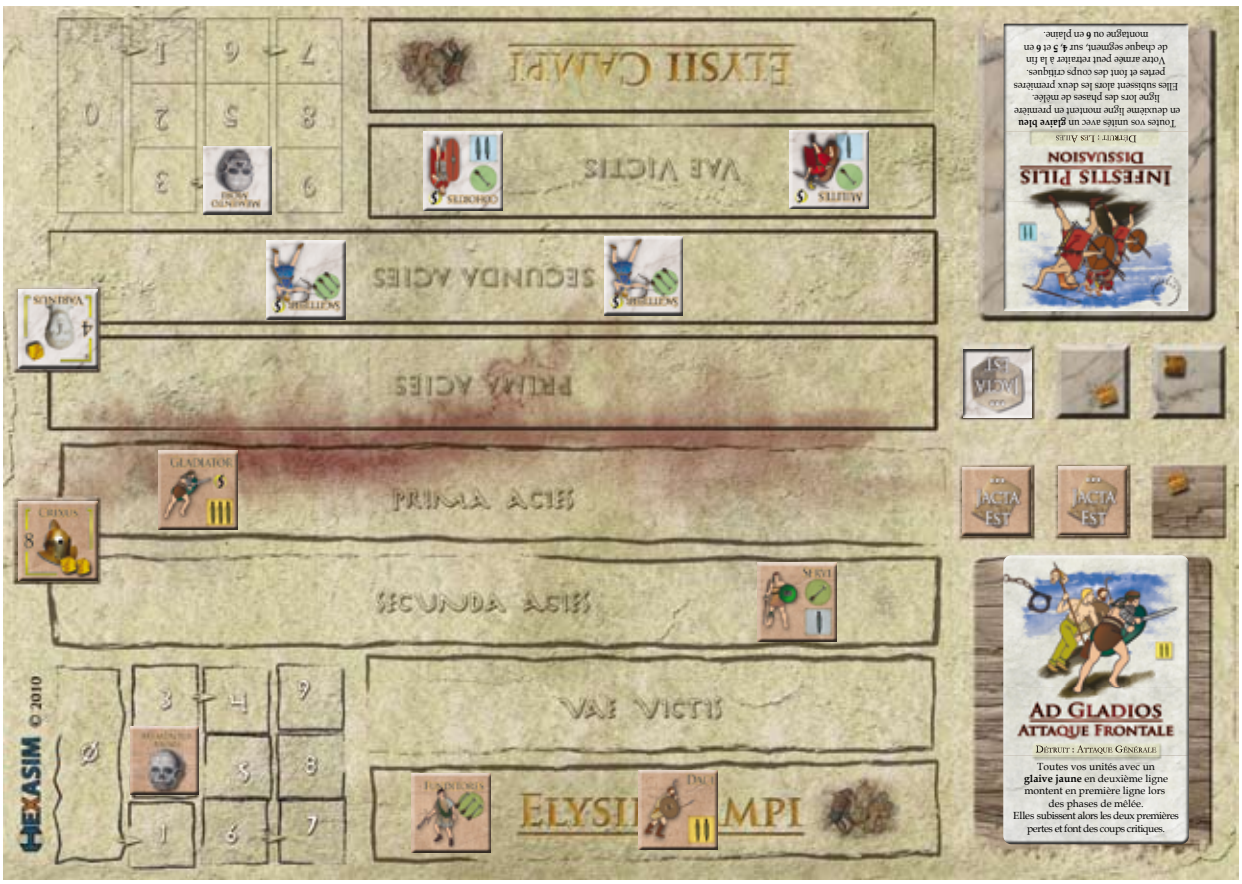
Le joueur romain utilise une relance, le **Cohortes** peut rejeter son dé, il obtient 2 donc il réussit son attaque. C'est même un coup Critique, il inflige donc 2 pertes

Chaque camp subit 2 pertes.

Légende

dé rouge: coup critique 2 pertes

Répartition des pertes



Les cartes stratagèmes imposent aux deux joueurs les unités qui vont subir les deux premières pertes.
Ils doivent les choisir dans leurs **glaives de couleur, jaune** pour le rebelle et **bleu** pour le romain.

Le joueur rebelle *élimine* le pion **Daci**. Il est donc placé dans la case Elysii Campi.
Le joueur romain met *Hors de Combat* son **Milites** et son **Cohortes**.

Segment 3 détermination de la victoire

Conséquences du combat
Varinus gagne la bataille car il a infligé plus de pertes (4 pertes rebelles contre 2 pertes romaines).
Varinus gagne **2 Points de Butin** grâce aux 2 unités *eliminées* de **Crixus**. Il ne peut pas conserver de butin et remet immédiatemment *Prêtes aux combats* ses 2 unités *Hors de Combat*.
Le joueur romain prend la Carte **FORTUNA**.

Crixus retraite dans le **Picenum** pour 0 Point d'Action avec ses deux unités encore valides.

A la fin de la bataille.
Les unités *eliminées* vont sur la case Elysii Campi de la carte.
Les autres unités retournent sur la fiche d'armée.

9 *Joueur rebelle*
Oenomanos (2/3) se déplace de **Hirpina** en **Campania**.

10 *Joueur romain*
Cossinius (2/3) se déplace de **Etruria** en **Sabinia**.

11 *Joueur rebelle*
Crixus (3/3) se déplace de **Picenum** en **Ravenna**.

12 *Joueur romain*
Cossinius (3/3) se déplace de **Sabinia** en **Samnium**.

13 *Joueur rebelle*
Oenomanos (3/3) *ravage* la **Campania**. Il fait 6 au dé et gagne **2 Points de Butin**.

14 *Joueur rebelle*
Spartacus (2/3) se déplace de **Lucania** en **Apulia**.

15 *Joueur rebelle*
Spartacus (3/3) recrute. Il obtient 5 au dé. N'ayant plus la carte **FORTUNA** en sa possession, le joueur pioche 1 seule unité rebelle.

HISTORIQUE

Note: Les historiens romains sont écrits en bleu. Les mots latins sont en vert, les chefs rebelles en gras noir et les chefs romains en rouge.

LA PREMIÈRE GUERRE SERVILE

-139 La révolte d'un berger magicien

En Sicile, après des siècles de luttes entre Tyrans, Grecs, Romains et Puniques, les grands propriétaires terriens romains vainqueurs formèrent d'immenses domaines (ou *latifundia*). Pour travailler aux champs et aux pâturages, ils possédaient des centaines d'esclaves. Parmi eux, certains étaient armés pour repousser les bêtes sauvages. Les plus téméraires volaient les petits propriétaires qui ne pouvaient se plaindre aux plus puissants. Un jour, l'un de ces esclaves prit la tête d'une armée et il marqua l'histoire de Rome comme le rapporta Florus [1] : " *Un Syrien, nommé* **Eunus** *- la grandeur des désastres qu'il causa nous empêche d'oublier son nom.* "

C'était l'un de ces bergers esclaves. Il amusait son maître lors des banquets par ses dons de prophétie et de magie. Il alla même jusqu'à prédire qu'il deviendrait roi ! Ce qui faisait beaucoup rire les hommes libres. Eunus entraîna les autres esclaves à ses rêves de royauté grâce à un tour de passe-passe : " *Pour prouver qu'il était inspiré par une divinité, il dissimulait dans sa bouche une noix remplie de soufre allumé, sur laquelle il soufflait légèrement et il jetait ainsi des flammes en parlant.* " (Florus [1]). Toutefois, ce qui poussa réellement les esclaves à se révolter fut ce qu'en dit Diodore de Sicile [2] : " *Un citoyen d'Enna [NDÉ: en Sicile], nommé Damphile, que ses richesses avaient enorgueilli et rendu barbare, traitait ses esclaves avec une sévérité cruelle, et sa femme, nommée Mégallis lui suggérait tous les jours de nouvelles inhumanités. Les esclaves poussés à bout, en vinrent à conclure de se défaire de leurs maîtres.* " **Eunus** manipula ses compatriotes d'infortune excédés grâce à ses dons et les mena à la révolte. Ces 400 rebelles enragés, équipés de tout ce qui pouvait leur tomber sous la main, torturèrent puis achevèrent leurs maîtres avant de piller la cité d'Enna. Fort de son succès, **Eunus** récupéra des armes, en fit fabriquer de nouvelles et entraîna avec lui les esclaves des *latifundiae* voisines et les bergers pour saccager Heraclea, Murgantia et Tauromenium.

-138 à 134 Des prætors incompétents pour un an

Rapidement, les autorités locales furent dépassées. Rome envoya alors un *prætor* (ou préfet). La révolte se propagea sur toute l'île. **Cléon de Cilicie**, un autre esclave, prit la tête d'une armée d'esclaves révoltés. Il ravagea la région d'Agrigentum et se rapprocha alors des terres contrôlées par **Eunus**. A Rome, les autorités jubilaient espérant que les esclaves s'entredéchireraient pour le contrôle de l'île. Il n'en fut rien comme le dit Diodore de Sicile [2] : " **Cléon** *se soumit pleinement à l'autorité d'Eunus, et le regardant comme roi, il lui offrit les cinq mille hommes qu'il amenait à son service, et qu'il ne commanderait que comme son lieutenant.* " Chaque année, les Romains envoyèrent des troupes et des *prætors*, qui furent tous vaincus. **Eunus** victorieux, favorisé par les Dieux comme il l'avait prophétisé, s'autoproclama roi de l'île et prit le nom d'**Antiochus**. Il porta alors tous les attributs d'un souverain. Cette provocation fut une offense énorme pour les Romains battus par de simples esclaves. En outre, ils perdaient également le contrôle de leur première province durement acquise contre les Carthaginois.

-133 à 132 Fin du royaume esclave

Avec la fin de la guerre contre les Numantins en Ibérie (actuelle Espagne) qui durait depuis dix ans, les Romains rapatrièrent des troupes de vétérans et envoyèrent enfin des consuls plus compétents que les *prætors*. La puissante armée débarqua à Messana toujours sous contrôle romain puis s'enfonça dans les terres rebelles à pacifier. En bataille rangée, les esclaves furent rapidement vaincus. Néanmoins, ils tenaient beaucoup de places fortes et les Romains durent toutes les assiéger. Les insurgés étant inexpugnables et prêts à se battre jusqu'à la mort, les assauts coûtaient trop cher en vie romaine. Aussi, les Romains préférèrent les affamer. Enna, Murgantia et Tauromenium tombèrent aux mains des légions. Beaucoup d'esclaves se suicidèrent plutôt que de finir en croix. Diodore de Sicile [2] rapporta l'horreur de cette guerre de siège : " *Le général romain* **Rupilius**, *eût repris Tauromenium, après avoir amené les assiégés aux derniers excès de la famine, et les avoir réduits à manger d'abord leurs propres enfants, ensuite leurs femmes, et enfin à se manger les uns les autres.* " Les esclaves finirent par céder puis **Cléon** fut tué lors d'un assaut et mourut comme un brave. **Eunus** plus lâche se laissa capturer et mourut en prison couvert de vermine. Malgré la fin de leurs dirigeants, la plupart des rebelles continuèrent le combat en tentant de se cacher dans des grottes. Mais, ils furent tous traqués jusqu'au dernier et finir attachés sur une croix.

La loi tente de régler le problème

Cette guerre fut un réel traumatisme pour les Romains. Ils avaient peur de mourir égorgés par leurs domestiques dans leurs lits. Ils craignaient que l'économie ne s'effondre. En Sicile, le consul **Publius Rupilius** qui avait vaincu les rebelles imposa sa *Lex Rupilia*. Il réforma l'administration de la province pour éviter les anciens abus. Il limita la concentration des esclaves dans les *ergastules* (ou cachot pour un grand nombre d'esclaves). L'impact de cette révolte devenue une vraie guerre insuffla de l'énergie aux réformateurs romains. Au Sénat, les Gracques profitèrent de cette frayeur pour tenter une réforme agraire. Leur but était de redistribuer des terres aux citoyens pauvres afin de limiter la taille des grandes propriétés qui appauvrissaient le petit peuple. En outre en concentrant le nombre d'esclaves en un même lieu, celles-ci étaient sources de révoltes serviles.

Cette première guerre servile fut la plus longue mais elle ne régla aucun problème, puisque les Gracques ne purent mener leur réforme à bien. Elle préfigura juste d'autres guerres serviles plus courtes, mais tout aussi dévastatrices et meurtrières.

LA DEUXIÈME GUERRE SERVILE

-104 La révolte d'un chevalier endetté

Avant le déclenchement de la deuxième guerre servile en Sicile, il y eut de petites révoltes qui annoncèrent la déliquescence de l'autorité romaine à cette époque. " *La première était apparue à Nucérie, où une trentaine d'esclaves soulevés furent bientôt punis de leur audace. La seconde arriva à Capoue. Composée de deux cents hommes, elle fut dissipée aussi promptement que la précédente. La troisième fut accompagnée de circonstances plus singulières.* " Diodore de Sicile [2] insista sur cet évènement très original. Ce fut la révolte d'un riche romain de Campania, **Titus Vettius**, fou amoureux d'une esclave qu'il ne possédait pas mais dont il avait gouté les charmes. Ne pouvant payer le prix exorbitant pour l'acheter, il fomenta un projet désespéré. Ainsi, dans un accès de folie, il arma des esclaves pour marcher sur Rome. Diodore de Sicile [2] nous rapporta les mésaventures de **Titus Vettius** : " *Là ayant assemblé jusqu'au nombre de quatre cents esclaves fugitifs, il mit le diadème sur son front ; il fit d'abord frapper de verges et décapiter les propriétaires de l'esclave qu'il aimait. Il se saisit ensuite à main armée de tous les villages voisins. Il recevait et fournissait d'armes tous ceux qui venaient se rendre, et massacrait tous ceux qui lui faisaient quelque méfiance. Ayant assemblé ainsi près de sept cents hommes et s'étant formé un camp bien clos et bien muni, il y reçut tous les esclaves qui abandonnaient leurs maîtres.* "

En latin, *servilis amor,* signifiait l'amour pour une esclave. C'était donc un risque connu qu'un maître se fasse envoûter par son esclave. Ce scénario fut digne d'une tragédie et il finit bien sûr dans le sang. Rome envoya le *prætor* **Lucullus** avec une petite armée rassemblée à la hâte. Les troupes principales romaines étaient occupées par les Cimbres, les Teutons et les Helvètes qui ravageaient les Gaules. Ceux-ci avaient déjà massacré plusieurs légions sur leur passage. Arrivé en Campania, **Lucullus** partit à l'assaut du camp fortifié rebelle. Il fut repoussé vaillamment. Alors, il changea de stratégie et entama des pourparlers. Il promit l'amnistie publique à un officier de **Vettius** en échange de sa trahison. Ce complot permit à **Lucullus** de vaincre **Titus Vettius**. Le noble révolté se suicida pour garder son honneur et ses troupes furent toutes égorgées. **Lucullus** pensa alors rentrer à Rome célébrer sa victoire, mais il fut appelé d'urgence en Sicile.

-104 Une loi libertaire vite abrogée

Les évènements en Sicile qui faisaient accourir d'urgence **Lucullus** étaient liés à la guerre dans les Gaules qui tournait tellement mal, que les barbares menaçaient maintenant l'Italie elle-même. Marius, qui venait de prendre les rênes de l'armée, avait un besoin cruel en troupes. Il aurait pu affranchir n'importe quel esclave et les enrôler comme le firent par la suite **Marc-Aurèle** et **Sextus Pompée** lors des guerres civiles, mais le sénat préféra éditer une loi particulière. Un *sénatus-consulte* proclama le retour à la liberté des hommes provenant de royaumes alliés à Rome vendus comme esclaves par les pirates ou

dont les soldats vaincus avaient été mis en esclavage lors de leur défaite face aux légions romaines. Diodore de Sicile [2] raconta le succès de cette loi et surtout ses effets pervers : " *En conséquence de ce décret* **Licinius Nerva** *alors prætor en Sicile, fit examiner devant un tribunal l'état de tous les complaignants. En peu de jours, il y en eut plus de huit cents qui furent remis en liberté. Mais cette équité même eut une suite dangereuse : car tous les esclaves de l'île eurent conscience qu'ils pouvaient désormais s'affranchir. Aussitôt les notables se rendirent auprès du prætor. Ce magistrat, soit qu'il fut gagné par les présents des riches, soit qu'il voulut ménager la faveur des grands, annula le décret et il renvoya à leurs maîtres tous ceux qui venaient se plaindre à lui.* "

Devant tant d'injustice, une révolte débuta vers Syracusae. Une centaine d'esclaves qui avaient égorgé leurs maîtres dans leur sommeil se fortifièrent sur une hauteur. Averti, le *prætor* **Licinius Nerva** tenta un assaut en vain. Il put enfin les déloger grâce à un traître. L'officier romain licencia alors sa milice. Il dut toutefois la rappeler rapidement car au centre de l'île, une nouvelle révolte débuta.

-104 La révolte d'un devin flûtiste

Une centaine d'esclaves rôdaient vers Heraclea. Au bout d'une semaine de maraude, ils furent huit cents puis deux mille. La garnison de six cents hommes de Enna tenta alors de disperser cette foule de rebelles, mais elle fut rapidement mise en déroute. Chez les esclaves, cette victoire fut l'étincelle qui embrasa l'île. " *Ils abandonnaient leurs maîtres en si grand nombre qu'en très peu de jours, ils se virent au nombre de plus de six mille. Ils se donnèrent pour chef un nommé* **Salvius**, *qui disait s'y connaître en vol d'oiseaux et qui jouait sans cesse de la flûte dans les fêtes.* " (Diodore de Sicile [2]). **Salvius**, flûtiste, magicien, devin et finalement général mena son armée d'esclaves devant Murgantia qu'il assiégea avec vigueur. Rome réagit très vite selon Diodore de Sicile [2] " *Le prætor dans le dessein de la secourir s'avança de nuit vers les murailles, ayant avec lui environ dix mille hommes, provenant de l'Italie et même de la Sicile.* " Néanmoins, attiré par un butin facile, le *prætor* préféra piller le camp des esclaves sans garnison, car ces derniers assiégeaient les murs de la cité. Chargés de butin, les Romains furent attaqués par surprise puis mis en déroute par l'armée des esclaves qui accoururent défendre leur camp. **Salvius** reprit le siège de Murgantia. Il proposa alors aux esclaves de la ville assiégée de le rejoindre. Mais ils refusèrent car leurs maîtres leur offrirent aussi la liberté contre leur aide à la défense de la cité. Ainsi, **Salvius** ne put prendre Murgantia. Néanmoins, le *prætor* refusa d'affranchir les esclaves fidèles de Murgantia qui avaient sauvé la ville du péril rebelle.

-104 La révolte d'un deuxième devin

Diodore de Sicile [2] rapporta cette grossière erreur : " *Cependant le prætor* **Nerva** *ayant annulé cette promesse des maîtres, la plupart des esclaves décida de passer à l'ennemi. La contagion de ce mauvais exemple gagna alors les villes et tout le territoire d'Egeste et de Lilybée. Le chef de ces nouveaux révoltés était* **Athénion**, *un cilicien. C'était un homme d'un très grand courage. Celui-ci se croyant très compétent dans l'art de la divination astronomique, assembla d'abord autour de lui deux cents esclaves, puis plus de mille. S'étant fait nommé roi par eux, il recruta seulement parmi les plus braves.* " **Athénion** tenta de prendre Lilybée et échoua à cause de renforts numides venus par bateaux. Rome ne contrôlait plus la Sicile. Toutefois, la Méditerranée restait une mer contrôlée par la flotte romaine ce qui permettait d'enfermer les rebelles sur l'île.

Peu de temps après, **Salvius** décida aussi de se proclamer roi. Il se fit nommer **Tryphon**. Les deux rois esclaves avaient échoué devant deux villes mais ils tenaient les campagnes puis finirent par prendre Tauromenium. Enfin, les deux hommes se mirent d'accord : **Athénion** se déclara second de **Tryphon** qui le fit mettre en résidence surveillée. Tauromenium devint la capitale de **Tryphon**. Diodore de Sicile [2] raconta ce qu'en fit le roi : " *Il s'y fit élever un palais superbe et fit construire au milieu de la ville un marché qui pouvait contenir un nombre innombrable de personnes. Il s'était composé aussi un conseil ou un sénat d'hommes sages et éclairés, dont il prenait les avis et dont il comptait les voix dans l'administration de la justice.* " Ce fut un véritable Etat !

-103 à -102 Un prætor déchu avant la victoire

Licinius Lucullus, après avoir maté la révolte de Campania, fut donc envoyé en Sicile pour une rébellion vraiment plus sérieuse. Rome confia tout de même dix sept mille Romains, Italiens et alliés à son *prætor*, les meilleures troupes étaient là pour arrêter les Germains et les Celtes. Inquiet, **Tryphon** confia le commandement de l'armée de quarante mille esclaves à **Athénion**. Diodore de Sicile [2] décrit la bataille : " *La Fortune [Fortuna] tenait la bataille dans sa balance et le nombre de morts était à peu près égal de part et d'autre, lorsqu'***Athénion** *accompagné de deux cents cavaliers couvrit d'hommes blessés tout le terrain qui l'environnait. Mais blessé lui-même aux deux genoux, il reçut encore une troisième plaie qui le mit hors de combat ; tous ses soldats découragés et déconcertés se mirent en fuite. Passant pour mort, il profita de la nuit qui arrivait pour se sauver. Ainsi les Romains remportèrent en cette occasion une victoire complète, car pendant la poursuite, ils firent périr encore vingt mille hommes.* " **Lucullus** mit alors le siège devant Tauromenium qui résista vaillamment car les esclaves savaient quelle mort les attendait. Trop lent selon le Sénat, **Lucullus** fut défait de son commandement. Outré, il licencia son armée en plein siège ! Son successeur **Caius Servilius** rassembla les hommes qu'il put et fut encore moins efficace. " **Servilius** *qui fut envoyé pour prendre sa place ne fit rien non plus de mémorable, de sorte qu'il fut condamné à l'exil, comme* **Lucullus**. " La seule bonne nouvelle pour Rome était que **Tryphon** était décédé, mais de mort naturelle ! Quant à **Athénion**, il lui succéda à la tête des rebelles.

-101 Retour au calme grâce aux légions

Après des années de défaites, **Marius** réforma l'armée romaine avec succès. Il put écraser les Cimbres et les Teutons. Les Helvètes n'osant plus quitter leurs terres, les Romains eurent enfin les mains libres pour éradiquer définitivement la rébellion en Sicile. Le consul **Manius Aquilius Nepos** arriva avec des troupes vétéranes en Sicile et écrasa rapidement les insurgés déjà bien affaiblis. La plupart des esclaves vaincus se suicidèrent pour échapper à la croix. **Athénion** fut tué au combat par le consul lui-même selon Diodore de Sicile [2] ou des mains des soldats selon Florus [1] : " *Entouré d'une foule de soldats qui se disputaient cette proie, il fut, dans la lutte, déchiré entre leurs mains.* " Les rares prisonniers vivants furent emmenés au cirque à Rome pour finir dans l'arène.

Désormais, les esclaves n'eurent plus le droit de posséder des pieux ou des couteaux, même pour se défendre contre les bêtes sauvages. Des foyers de révolte sporadiques secouèrent toujours l'île mais sans atteindre cette envergure. Néanmoins, la prochaine guerre servile allait frapper le cœur de l'Italie…

LA TROISIÈME GUERRE SERVILE

-73 La révolte d'un guerrier

Tandis que la guerre civile de Sertorius ravageait l'Ibérie et que le royaume du Pont menaçait les possessions orientales de la République romaine, le proconsul Curion sauvait l'honneur en subjuguant les Dardaniens, un peuple thrace. Il ne savait pas qu'il amenait alors dans ses bagages un nouveau fléau : **Spartacus**. Florus [1] dressa le portrait de cet homme à la destinée si particulière : " **Spartacus**, *un ancien Thrace tributaire devenu soldat, puis déserteur, ensuite brigand, fini gladiateur grâce à sa force.* " Emprisonné dans un *ludus* (camp de formation des gladiateurs) à Capoue, **Spartacus** s'échappa avec quelques dizaines de gladiateurs. Armés à la hâte avec les ressources locales " **Spartacus** *et ses soldats avaient des boucliers d'osier recouverts de peaux* " (Frontin [4]), ils formèrent une bande de brigands vivant de rapines. Pour mater ces esclaves en fuite, Rome envoya une milice. " *Rome fit marcher d'abord contre lui* **Glaber**, *et ensuite* **Publius**, *non pas avec une armée romaine, mais avec un corps de troupes ramassées à la hâte ; parce que les Romains ne pensaient pas encore que c'était une guerre. Ils croyaient que c'était une attaque isolée, semblable à un acte de brigandage.* " (Appien [3]). Les gladiateurs, peu nombreux face aux miliciens, se réfugièrent sur le Vesuvius Mons où un passage étroit leur permettait de combattre à armes égales. Les Romains entreprirent alors le siège. **Spartacus** fit des échelles avec des sarments de vignes du Vesuvius et brisa ainsi l'encerclement. Téméraire et audacieux, il attaqua par surprise plutôt que de fuir au loin : " *Les Romains, qui ne s'étaient pas aperçus de leur manœuvre, se virent tout à coup enveloppés et furent chargés si brusquement, qu'ils prirent la fuite et laissèrent leur camp au pouvoir de l'ennemi.* " (Plutarque [2]) Devant ce coup d'éclat, les rebelles virent des milliers d'esclaves les rejoindre. Avec tant d'hommes à nourrir et à diriger, des dissensions apparurent. **Crixus**, un gaulois, partit avec un fort contingent de Germains et de Gaulois ravager le sud de l'Italie tandis que **Spartacus** et sa troupe se dirigeaient vers le Nord pour rentrer chez eux en Gaule ou en Thrace. Rome envoya de nouvelles troupes à sa rencontre qui furent vaincues à leur tour.

-72 L'Italie en flamme

La République toujours aussi pugnace décida d'envoyer à nouveau deux armées. Les deux consuls traquèrent chacun une armée servile. " *L'un d'eux battit Crixus qui commandait trente mille hommes dans le voisinage du mont Garganus.* " (Plutarque [2]). **Spartacus** se trouva alors entre les deux armées consulaires. " **Spartacus** *les attaqua tour à tour, les vainquit l'un après l'autre.* " (Plutarque [2]). **Spartacus** fit alors demi-tour sous la pression de ses troupes victorieuses qui souhaitaient piller Rome ! " *Les consuls retournèrent à la charge contre lui dans le pays des*

Picènes. Une grande bataille y fut donnée ; mais les consuls furent vaincus encore une fois. En l'honneur de **Crixus**, *il obligea trois cents romains vaincus à se battre comme des gladiateurs ce qui était très infamant. Malgré ce succès,* **Spartacus** *renonça à son premier projet de marcher contre Rome, parce qu'il sentit qu'il n'était pas encore assez habile dans le métier de la guerre et que toutes ses troupes n'étaient point bien armées, car aucune cité ne le soutenait.* " (Plutarque [2])

Spartacus était dans une impasse. Il ne pouvait vaincre Rome lui-même. Comme Hannibal et Pyrrhus avant lui, il n'avait pas la logistique, la flotte et les machines de guerre suffisantes pour assiéger la cité. En outre, il ne tenait pas suffisamment ses hommes. Son seul espoir était que d'autres esclaves se révoltent contre leurs maîtres ou que les ennemis extérieurs de Rome la fassent céder. En attendant, avec des troupes toujours plus nombreuses, il ravagea encore les campagnes puis s'attaqua à de petites cités. Il n'arrivait pas à créer un royaume d'anciens esclaves à partir d'une cité comme le firent **Eunus** et **Salvius**.

-71 Une armée de désespérés

A Rome où la population redoutait le pire, **Crassus**, l'homme le plus riche de la cité profita de cette guerre servile pour se mettre en avant. Il arma six légions pour traquer l'armée de Spartacus avec vigueur. Mais, lui aussi éprouvait des difficultés à tenir ses hommes. " *Il ordonna à son lieutenant* **Mummius** *de prendre deux légions et de suivre l'ennemi sans le combattre. Mais* **Mummius** *avide de gloire, livra bataille à* **Spartacus**, *qui le battit. Beaucoup de monde fut tué : le reste des troupes ne se sauva qu'en abandonnant ses armes.* " (Plutarque [2]). **Crassus,** impitoyable, décida de décimer ces troupes vaincues en guise d'exemple. Ce supplice n'était plus en vigueur depuis longtemps et choqua ses contemporains. Néanmoins, il raviva l'ardeur des légions.

Malgré sa victoire, **Spartacus** devant tant de légions se retrouva acculé dans le Bruttium. Là, il tenta de débarquer en Sicile mais ses radeaux ne purent vaincre le courant et les pirates ciliciens qui devaient l'aider, prirent son or sans le transporter nulle part. Les esclaves furent enfermés par **Crassus** derrière des retranchements. Le général romain ne voulait pas se battre contre un ennemi n'ayant rien à perdre et préférait le voir périr de faim. Toutefois, **Crassus** commit une erreur politique : il avait demandé de l'aide. " **Crassus** *avait écrit au sénat qu'il fallait rappeler* **Lucullus de Thrace** *et* **Pompée d'Ibérie** *pour le seconder. Il se repentit bientôt de cette démarche, et, sentant qu'on attribuerait tout le succès à celui qui serait venu à son secours, il voulut se hâter de terminer la guerre.* " (Plutarque [2]). Finalement, **Crassus** attaqua les esclaves qui en profitèrent pour tenter une sortie. **Castus** et **Gannicus**, des chefs gaulois rebelles, affrontèrent la cavalerie romaine qui simulait une fuite. Or, surpris par l'infanterie romaine en embuscade, ils furent massacrés. Pendant ce temps, **Spartacus** put s'enfuir avec son armée pour Brindes. Frontin [4] rapporta l'ampleur du butin récupéré sur les esclaves en citant sa source : " *Tite-Live rapporte que trente-cinq mille combattants périrent avec leurs chefs dans cette journée, et que l'on reprit cinq aigles romains, vingt-six enseignes et beaucoup de butins, parmi lesquel se trouvaient cinq faisceaux avec leurs haches.* " Les esclaves avaient réellement défait de nombreuses légions !

La fin héroïque

Spartacus se dirigeait vers Brindes. Il avait derrière lui **Crassus** et au Nord **Pompée**. " **Spartacus** *fut instruit que* **Lucullus**, *qui revenait de la guerre contre Mithridate, qu'il avait vaincu, était à Brindes.* " (Plutarque [2]). Les dieux n'étaient plus avec lui. Son armée était en fuite et tous les ennemis de Rome vaincus ! Il restait le dernier ennemi de la République à être debout et armé. Il décida alors d'affronter à nouveau **Crassus**. Ses légionnaires étaient beaucoup moins aguerris que ceux de **Pompée** et de **Lucullus**. **Crassus** profita de cette opportunité pour attaquer en tentant un nouveau stratagème avec des légionnaires camouflés : " *il envoya six mille hommes pour se saisir d'une hauteur, avec ordre de faire tout leur possible pour ne pas être découverts. Dans l'espoir d'y réussir, ils couvrirent leurs casques de branches d'arbres ; mais ils furent aperçus par deux femmes.* " (Plutarque [2]). Prévenu, **Spartacus** décida d'attaquer lui-aussi. Les esclaves se battirent avec fougue mais se firent massacrer. **Spartacus** mourut au combat avec les siens. Des bandes d'esclaves purent fuir vers les montagnes. " *Ils furent totalement exterminés ; à l'exception de six mille hommes qui furent crucifiés tout le long de la route de Capoue à Rome.* " (Plutarque [2])

Comme lors des autres guerres serviles, les esclaves finirent sur le champ de bataille ou sur une croix mais ils restèrent dans l'histoire. **Spartacus** malgré ses origines barbares et serviles fut reconnu comme un vrai général par les Romains ! Il mérita le titre d'***Imperator*** (général victorieux) après avoir vaincu les consuls romains !

La légende de Spartacus

Les sources se contredirent sur plusieurs points à propos des origines de **Spartacus** et sur le déroulement des opérations. Toutefois, elles parlaient toutes d'un homme hors du commun. Il avait une grande force physique : " **Spartacus**, *Thrace de nation, mais de race numide, qui a une grande force de corps et a un courage extraordinaire joignait une prudence et une douceur bien supérieures à sa fortune, et plus dignes d'un Grec que d'un barbare.* " (Plutarque [2])

" **Spartacus** *tua de sa propre main le cheval de* **Glaber**. " (Florus [1])

" *... était un Thrace, nommé* **Spartacus**, *qui avait servi dans la légion, et qui, fait prisonnier de guerre et vendu, se trouvait depuis dans le nombre des gladiateurs.* " (Appien [3])

Il connaissait le métier des armes (grâce à Rome) et savait diriger une armée comme le prouve ses victoires alors que les autres généraux esclaves étaient vaincus. Il était sûrement béni des dieux comme le disait sa femme prophétesse.

Sa fin ne manqua pas de splendeur.

" **Spartacus** *fut enfin blessé à la cuisse d'un coup de flèche. Il tomba sur son genou, et, se couvrant de son bouclier, il lutta contre ceux qui le chargèrent jusqu'à ce que lui, et un grand nombre d'hommes autour de lui, encerclés, succombassent.* " (Appien [3])

" *Lorsqu'on lui eut amené son cheval, il tira son épée et le tua :* " *La victoire, dit-il, me fera trouver assez de bons chevaux parmi ceux des ennemis, et si je suis vaincu, je n'en aurai plus besoin.* " *A ces mots, il se précipita au milieu des ennemis, cherchant à joindre* **Crassus**, *à travers une grêle de traits et couvert de blessures. Mais n'ayant pu l'atteindre, il tua de sa main deux centurions. Enfin, resté seul au milieu des ennemis, il tomba mort, après avoir vendu chèrement sa vie.* " (Plutarque [2])

Florus [1] rapporte également la fin de **Spartacus** :

" *Enfin, ils se jetèrent sur les Romains et moururent en braves. Comme il convenait aux soldats d'un gladiateur, ils ne demandèrent pas de quartier. Spartacus lui-même combattit vaillamment et mourut au premier rang, comme un vrai général.* "

" **Spartacus** *périt lui-même avec soixante mille des siens.* " (Appien [3])

Toutes ces fins sont épiques et mettent en avant le courage de cet homme qui eut un destin digne d'une tragédie. Ce qui marque encore plus la légende, comme le raconte Appien [3], est qu' : " *Il fut impossible de retrouver le corps de* **Spartacus** ". En outre, la femme de Spartacus lui prédisait une fin heureuse. Qui sait? **Spartacus** a peut être réussi à fuir au loin vers une liberté plus que méritée !

LES GUERRES SERVILES

La victoire pourvoyeuse d'esclaves

Ces trois révoltes serviles furent la conséquence de l'expansionnisme romain et de ses bégaiements. Dans un premier temps, les victoires militaires apportaient des milliers de nouveaux esclaves dans l'Empire romain car un soldat ennemi vaincu sur le champ de bataille devenait possession du vainqueur. Ensuite, les nouvelles campagnes militaires éloignaient toujours plus loin les légions de vétérans romains et au moindre signe de défaite, les esclaves reprenaient espoir en tentant de se libérer. Ils s'armaient pour recouvrir leur liberté surtout s'ils étaient d'anciens guerriers barbares.

Il y avait plusieurs catégories d'esclaves dans l'Empire romain, pour simplifier ceux des villes : artisans, professeurs, domestiques qui avaient une vraie valeur ajoutée et qu'il valait mieux traiter avec un minimum de soin et ceux des champs : paysans, mineurs, bouviers qui étaient traités comme du bétail. Ces derniers étaient enchaînés par centaines dans les *ergastules* ou les mines et travaillaient au son du fouet. Leur seul espoir de répit était alors la mort ou la fuite. S'ils étaient rattrapés, leur issue était fatale. Par opposition, les esclaves citadins ayant une vie moins désagréable se révoltaient rarement. En général, ils combattaient même auprès de leurs maîtres pour les défendre.

Les citations d'esclaves maltraités étaient courantes dans les textes anciens : " *On les traitait tous avec une extrême dureté, et à peine leur donnait-on le nécessaire pour la nourriture ou pour l'habillement.* " Diodore de Sicile [1] rapporta des révoltes endémiques : " *Une trentaine d'esclaves soulevés furent punis de leur audace. La révolte de deux cents hommes fut dissipée aussi promptement que la précédente.* " Chaque homme libre possédant un esclave pouvait finir égorgé dans son sommeil : " *Là pénétrant dans les maisons, ils y font un massacre effroyable, sans épargner les enfants qu'ils arrachent du sein de leur mère pour les jeter contre terre ; mais il est impossible de faire le détail des affronts honteux ou sanglants qu'ils firent à toutes les femmes en présence même de leurs maris.* " En latin la " *Servilis terror* ", signifiait la terreur inspirée par les esclaves. Il y avait énormément de termes en latin liés aux relations entre esclaves et hommes libres. Cet état d'esprit semble difficile à appréhender de nos jours. En tout cas,

savoir maîtriser ses esclaves constituait tout un art.

Le pire dans ces révoltes, venait du fait que les esclaves étaient rejoints par de nombreux hommes libres, souvent d'anciens petits propriétaires mis en esclavage pour dette par de plus gros. Des esclaves avaient même parfois plus de puissance que de petits propriétaires et les pillaient se sachant protégés par leurs puissants maîtres. Ces guerres serviles s'apparentaient presque à des guerres civiles entre pauvres et riches.

Vivre libre ou mourir

Ces hommes qui avaient tout perdu possédaient encore une flamme qui les faisait vivre : l'espoir de retrouver la liberté par le combat plutôt que de se résigner à servir. C'est la raison pour laquelle la majorité des chefs esclaves (ou leur femme pour Spartacus) communiquaient avec les dieux : devin, prophète, magicien. Dès lors, ils interprétaient les signes et convainquaient les esclaves que le temps de la révolte était arrivé. Dans l'Antiquité, la victoire était inspirée par les dieux. En battant leurs maîtres romains, les chefs rebelles prouvaient qu'ils avaient la faveur des dieux. La déesse *Fortuna* les protégeait. Fort de cette crédibilité nouvellement acquise, les esclaves révoltés en attiraient d'autres car ils leur donnaient de l'espoir et l'assurance de la réussite.

Les esclaves étaient aussi très courageux au combat comme le soulignent tous les auteurs antiques car ils n'avaient rien à perdre. Ils préféraient mourir par les armes plutôt que de subir le supplice de la croix (très répandu à l'époque). Certains gardèrent même leur honneur intact car ils préféraient se suicider plutôt que d'être capturés, ce qui était une vertu romaine.

" **Cléon** *qui avait fait une vigoureuse sortie fut tué de la main même de* **Rupilius** *à la fin d'un combat qu'il avait soutenu héroïquement. Ses camarades qui furent instruits de la venue de* **Rupilius** *ne trouvèrent d'autre solution que de s'égorger les uns les autres.* " " *Une partie des rebelles fut tuée dès le premier abord des ennemis. Une autre pour éviter le supplice qui leur était réservé, se jeta du haut du mur et du rocher.* " (Diodore de Sicile [1])

" *Enfin, ils se jetèrent sur les Romains et moururent en braves. Comme il convenait aux soldats d'un gladiateur, ils ne demandèrent pas de quartier.* **Spartacus** *lui-même combattit vaillamment et mourut au premier rang, comme un vrai général.* " " *Ils se seraient rendus si la crainte des supplices ne leur eût fait préférer une mort volontaire.* " (Florus [2])

" *Parmi les esclaves tués, on n'en trouva que deux qui furent blessés au dos ; tous les autres périrent en combattant avec la plus grande valeur et tombèrent à l'endroit même où ils avaient été placés.* " (Plutarque [3])

C'était aussi des passages pédagogiques de la part des auteurs antiques. Ils montraient aux Romains comment ils devaient eux-mêmes se comporter au combat (**sois un homme et bats-toi jusqu'à la mort ou suicide toi !**). Ainsi, face à des hommes désespérés et retranchés, il valait mieux les affamer que de les affronter dans un assaut meurtrier.

L'effet boule de neige de la Victoire

Les esclaves possédaient donc un excellent moral au combat et surtout les membres de leurs armées étaient tous des volontaires ! Les victoires successives apportaient toujours plus de nouvelles recrues tout aussi motivées. " *Ce prodige lui permit de rassembler autour de lui d'abord deux mille esclaves qu'il avait rencontrés, puis, les armes à la main, il brisa les portes des prisons et se constitua une armée de plus de soixante mille hommes.* " " **Spartacus**, **Crixus**, **Oenomaus**, *après avoir brisé les portes de l'école de Lentulus, s'enfuirent de Capoue en latin avec trente hommes ou plus de leur espèce. Ils appelèrent les esclaves sous leurs drapeaux et réunirent tout de suite plus de dix mille hommes.* " (Florus [2])

" *Il attaqua les révoltés qui étant au nombre de vingt mille, remportèrent sur lui une victoire complète. Mais bientôt après cette victoire, ces vingt mille hommes augmentèrent.* " (Diodore de Sicile [1])

Certaines recrues avaient des compétences insoupçonnées: " *Ce succès attira dans leur parti un grand nombre de bouviers et de pâtres des environs, tous robustes et agiles ; ils armèrent les uns et se servirent des autres comme de coureurs et de troupes légères.* " (Plutarque [3]). Ils réussirent même à constituer des corps de cavalerie : " *Ayant ramassé par ce moyen un grand nombre d'animaux de plusieurs espèces, ils se trouvèrent fournis en peu de temps de plus de deux mille chevaux, et ils n'avaient pas moins de vingt mille hommes de pied qui même étaient déjà formés aux exercices de la guerre.* " (Diodore de Sicile [1]). " *Pour qu'il ne leur manquât rien de ce qui convenait à une armée régulière, ils se saisirent aussi des troupeaux de chevaux qu'ils rencontrèrent et se constituèrent une cavalerie.* " (Florus [2]). Au départ, seul l'armement leur faisait réellement défaut : " *Avec de l'osier et des peaux de bêtes, ils se fabriquèrent de grossiers boucliers ; et le fer de leurs chaînes, refondu, leur servit à forger des épées et des traits.* " (Florus [2]) et encore " **Spartacus** *s'arma, lui et sa bande, avec des gourdins et des épées de voyageurs qu'ils avaient dépouillés.* " (Appien [4]). " *Au bout de trois jours de temps, il eut plus de dix mille hommes, munis de toute espèce d'armes que le hasard leur avait fournies, et il rassembla d'autres armés de haches, de frondes, de faux, de bâtons brûlés par le bout, de broches mêmes de cuisine.* " (Diodore de Sicile [1]). Avec des armes de fortune, ils défirent les milices puis ils s'armèrent sur les dépouilles des Romains vaincus ou attaquèrent des dépôts. Toutefois, ils forgèrent rapidement de vraies armes sur mesure : " *Il fit mourir d'abord tous les citoyens d'Enna qui avaient été pris vivants, à l'exception de ceux dont la profession était de fabriquer des armes ; et d'ailleurs ceux-ci furent attachés à leur ouvrage comme des esclaves.* " (Diodore de Sicile [1]).

Les esclaves savaient que seules les armes leur permettraient de vaincre. Il n'y avait aucune solution politique acceptable aux yeux de Rome. Les rebelles eurent beaucoup de troupes motivées, des soldats compétents, des armes, de la cavalerie mais aussi des chefs remarquables. Ils avaient un réel ascendant sur leurs troupes car ils étaient souvent d'anciens administrateurs (**Athénion**), voire des anciens militaires (**Spartacus**) ou guerriers (**Crixus**) ou surtout des religieux inspirés (**Tryphon, Eunus**). Les plus malins ont même été capables de s'allier pour créer des royaumes !

Pourquoi un tel succès ?

Les esclaves qui réussirent profitèrent d'évènements exceptionnels. En tant de paix, une révolte était vite mâtée. Toutefois, dès que les Romains connurent de grands périls, les guerres serviles purent réellement apparaitre. **Spartacus** profita de la guerre civile contre Sertorius et la guerre contre le roi du Pont. La pire menace pour Rome fut celle rapportée par Diodore de Sicile [1] : " *Les Romains venaient d'essuyer des pertes sanglantes dans la guerre contre les Cimbres dans les Gaules, lorsqu'ils apprirent que des milliers d'esclaves s'étaient soulevés en Sicile. Cette nouvelle jeta dans une grande perplexité la République, qui venait de perdre contre les Cimbres une armée d'élite de soixante mille hommes. Ils ne savaient plus où trouver de nouvelles recrues.* " Les dangers extérieurs (Ibères, Germains, Asiatiques, Celtes, Africains, Romains révoltés…) permirent aux esclaves d'avoir les mains libres (ou de se déchaîner !). Le Sénat de Rome déjà préoccupé par ces menaces ne disposait plus de légions vétéranes et de chefs compétents disponibles.

La ville ne trouva que des milices enrôlées à la hâte et des *prætors* médiocres peu motivés. En effet, vaincre des esclaves était non seulement infamant mais surtout ils ne restaient en poste que pour une année. Lorsque la révolte s'éternisait, ils devaient partir, leur mandat se terminant sans voir le fruit de leurs efforts aboutir. Les généraux romains percevaient ce commandement militaire comme dégradant. " *Repoussés et mis en fuite, les ennemis, - je rougis de leur donner ce nom - se réfugièrent à l'extrémité de l'Italie.* " (Florus [2]). Appien [4] rapporta même que plus personne ne souhaitait affronter **Spartacus** : " *Il y avait déjà trois ans que durait cette guerre, effrayante pour les Romains, dont on s'était moquée d'abord, dont on n'avait parlée qu'avec mépris, comme d'une guerre de gladiateurs. Lorsqu'il fut question d'en donner le commandement à d'autres chefs, tout le monde se tint à l'écart.* " Les commandants ne pouvaient y gagner le titre glorieux et recherché d'*Imperator*, ils devaient se contenter de l'ovation. " **Crassus** *ne songea pas à demander le grand triomphe ; on crut même avoir blessé Rome en lui accordant l'ovation pour la défaite d'esclaves fugitifs.* " " **Perperna**, *leur vainqueur, se contenta d'une ovation, afin de ne pas souiller la dignité du triomphe par l'inscription d'une victoire remportée sur des esclaves.* " (Florus [2]). Les soldats étaient eux-mêmes peu motivés. Ces batailles contre des esclaves ne rapportaient que trop peu de butin car l'ennemi ne finissait pas mis en esclavage mais mis à mort et les biens rendus à leurs anciens maîtres ! Toutefois, la menace demeurait sérieuse. Il s'avérait nécessaire de l'éradiquer : " *Enorgueilli par ces victoires,* **Spartacus** *songea à marcher sur Rome, et cette seule pensée suffit à nous couvrir de honte.* " (Florus [2])

Fin des révoltes

Une fois Rome débarrassée des menaces extérieures, elle envoyait alors ses meilleures troupes et des consuls compétents. Rome passait alors d'une opération de police à une véritable guerre officielle. La guerre ne dura alors plus qu'une année, le temps d'une campagne. Les rebelles ne pouvaient rien face à la puissance des légions romaines nombreuses et bien commandées. Les armées d'esclaves pouvaient vaincre des milices mais pas une grosse concentration de légions. Effectivement, **Spartacus** eut le mérite de mettre en déroute deux légions mais il ne parvint pas à les exterminer. Pour remettre dans le rang des fuyards, **Crassus** n'hésita pas à décimer ses propres troupes pour les remotiver et il traqua Spartacus sans relâche. Lors des trois guerres serviles, les esclaves rebelles furent mis en croix jusqu'au dernier. Les Romains furent des ennemis pugnaces qui n'abandonnaient jamais le combat. La République romaine tenta de régler ces révoltes endémiques de manière politique et militaire en vain. Pour éviter la concentration d'esclaves maltraités et ainsi les révoltes, les Gracques proposèrent de multiplier

les petites propriétés mais les grands propriétaires refusèrent. **Marius**, lui, réforma l'armée : les citoyens les plus pauvres étaient équipés par l'Etat pour s'engager dans la légion. Ainsi, il évitait que les citoyens pauvres et les esclaves ne s'allient davantage pour se venger des riches. En outre, il augmenta ainsi le nombre de troupes et leur efficacité. Au fil du temps, Rome posséda ainsi une meilleure armée.

Toutefois, les guerres serviles disparurent avec la venue du Haut Empire pour plusieurs raisons. Progressivement, les esclaves furent mieux traités sous l'influence de certains courants philosophiques et du christianisme. Apparurent des ouvriers agricoles libres et des lois plus humaines favorisant une certaine paix sociale. Enfin, l'Empire romain freina sa vitesse d'expansion puis atteignit ses limites ce qui diminua son afflux d'esclaves massif. Après une campagne victorieuse, des dizaines de milliers de guerriers pouvaient se trouver du jour au lendemain sur le marché aux esclaves. Ce flot de main-d'œuvre avait même un impact économique, il pouvait baisser le prix d'un certain type d'esclave, d'où l'expression à Rome " *cela ne vaut même pas un Sarde !* (cela ne vaut pas un sou) " suite à la mise sur le marché de trop de Sardes vaincus.

Les révoltes durèrent pendant toute l'Antiquité sans toutefois atteindre un tel paroxysme. Pour voir une révolte d'esclaves devenir une guerre servile et réussir pleinement, il faudra attendre Toussaint Louverture à Saint Domingue (Haïti).

Le schéma type d'une guerre servile

Au départ, quelques dizaines d'esclaves décidaient de se révolter contre leurs maîtres : " *Ils commençaient par tuer leurs maîtres dans le sommeil.* " En réaction, Rome envoyait une milice locale pour étouffer le conflit et la rebellion était finie. En revanche, si la première escarmouche était gagnée, là les esclaves en fuite devenaient de plus en plus nombreux mettant en fuite la milice. Des hommes libres pouvaient même rejoindre les esclaves en fuite selon Appien : " *Là, de nombreux fugitifs et quelques hommes libres des campagnes vinrent se joindre à* **Spartacus**. " Rome envoyait alors un *prætor*. S'il était défait lui aussi, cela déclenchait le début d'une guerre servile. Nous passions alors d'un *servilis tumultus* (révolte d'esclaves) à une *bellum servile* (guerre servile). Les rebelles devenaient alors tellement nombreux qu'ils pouvaient assiéger voir piller une cité. Cette réussite entraînait alors l'émergence de nouvelles révoltes qui pouvaient même s'allier les unes aux autres. Les plus chanceux des chefs rebelles devenaient alors des rois ! Ils passaient du plus bas de l'échelle sociale au plus haut ! Seuls les hommes légitimés par les Dieux pouvaient posséder un tel destin. Dans l'Antiquité, tout était possible pour des hommes courageux, compétents et chanceux même de basse extraction ou déchus. Une fois que Rome avait les moyens de répliquer (le péril extérieur était toujours prioritaire), la guerre servile était rapidement close par la mise en croix des rebelles. Seuls des consuls qui avaient le pouvoir de commander plus de troupes que des prætors pouvaient vaincre des révoltes aussi étendues et toujours vouées à l'échec !

Sources

[1] Florus, *Abrégé d'histoire romaine, III, XX, XXI*
[2] Diodore de Sicile, *Histoire universelle, XXXIV, XXXVI*
[3] Plutarque, *Vie de Crassus, VIII-XI*
[4] Appien, *Guerres civiles, I, 116*
[5] Frontin, *les Stratagèmes*
Tite Live, *LIVRE LXIX*

Je conseille les nombreux écrits de Yann Le Bohec, le spécialiste français de l'armée romaine.

Patrick Receveur

UN PEU DE LATIN DE CUISINE

Alea Jacta Est : les dés sont jetés ! Représente le nombre de relances que possède un chef lors d'une bataille ou d'un siège.

Bellum Servile : Les guerres initiées par les esclaves revoltés. Le premier titre du jeu à l'origine.

.

Classis Piratarum et *Classis Romana* : flotte pirate et romaine

La Méditerranée a toujours était infestée de pirates. Seuls les Romains arriveront à endiguer cette plaie ce qui assurera prospérité et cohésion à leur Empire.

Consul : titre donné aux deux chefs de l'Etat romain élus pour l'année. Seuls des consuls arriveront à soumettre les esclaves révoltés.

Elysii Campi : Champs Elysées. Il désigne le paradis pour les Romains.

Fortuna : Déesse de la bonne fortune, de la chance.

Un bon général est toujours favorisé par la Fortune pour les anciens ou la chance pour Napoléon. César parle sans cesse de la Fortune pour justifier ses défaites et ses victoires.

Imperator : signifie général victorieux pour les Romains, c'est un titre honorifique. En français, le terme le plus proche est maréchal et non empereur. En déclarant Spartacus Imperator, c'est une provocation envers la noblesse militaire romaine qui recherche cet honneur à tout prix !

Memento Mori : Souviens-toi que tu vas mourir.

Prætor : Le préteur, élu pour un an, peut recruter une armée et la mener au combat. Il remplace souvent un consul plus occupé sur un autre front. Doté de peu de moyens, il est souvent battu par les armées de rebelles trop nombreux.

Tempus Anni : les saisons au cours de l'année (Ver : printemps, Aestas : été, Autumnus : automne, Hiems : hiver)

Vae Victis : Malheur aux vaincus ! Phrase attribuée à Brennus lorsqu'il bat les Romains et leur fait payer un lourd tribut.

Sur le marqueur, c'est la statue d'un gaulois vaincu, la statue d'un romain vaincu n'existant pas !

CRÉDITS

Game Design : Patrick Receveur
Cartes et pions : François Vander Meulen
Silhouettes : Lionel Liron
Couverture : Le Myr
Module vassal : Didier Bretin
Mise en pages : Muriel Bresson, Christophe Gentil-Perret

Relecteurs & testeurs : Amaury de Vandière, Angel Ballesteros, Jean-François Morel, Lionel Liron, Nicolas Favre, Eric Simon, Pascal Bernard, Frédéric Bey, Benjamin Rasse, Julien Bonnard, Fabrice Marchand, Didier Bretin, Enguerran Petitfils, Emmanuel Personne, Arnaud Christen, Jérôme Javelas, David Julien, Yvan Descotes, Pedro de la Doua, Thierry Marsal, Arnaud Moyon, Olivier Lefebvre, Denis Verel, François Vander Meulen, Fouzia Receveur, Lila Martini et des inconnus au Salon de Cannes.

Remerciements : à Stéphane Parrin et tous ceux qui ont eu la patience d'aller jusqu'au bout de ce jeu et qui ont œuvré à sa construction grâce à leurs conseils, leurs tests et leur savoir-faire. Un grand merci à l'éditeur qui s'est impliqué dans le projet de manière à l'améliorer sans cesse.

Dédicace : Ce jeu est dédié à tous les opprimés qui luttent pour la liberté et au petit troisième apparu quelque temps avant la sortie du jeu !