

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LUGDUNUM

MUSÉE & THÉÂTRES ROMAINS

GRANDLYON
la métropole

UN MUSÉE
DE LA MÉTROPOLE DE LYON



RÈGLES DU JEU

Rome, le 31 décembre 192.

Le sanguinaire empereur Commode vient d'être assassiné. Il n'avait désigné aucun successeur.

Qui prendra sa place pour gouverner l'Empire ?

Vous êtes de hauts dignitaires romains et vous allez désormais vous affronter pour une seule et même place : celle de l'empereur !

BUT DU JEU

Devenir empereur en étant le premier à remplir **4 objectifs**.

Les objectifs s'obtiennent en acquérant des cartes et en positionnant ses légions sur les provinces de l'Empire.

Plusieurs stratégies sont possibles, à vous de trouver celle qui sied le mieux à l'empereur que vous souhaitez devenir !

MISE EN PLACE

Plateau Empire romain

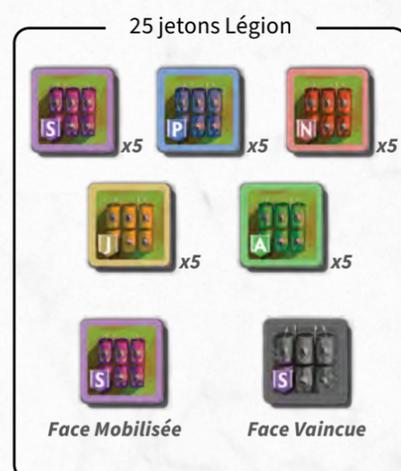
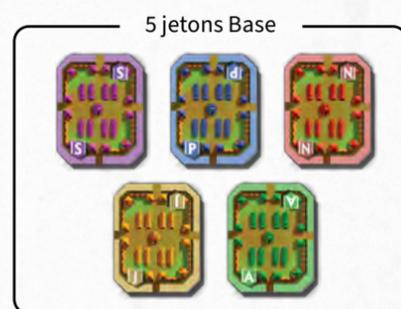
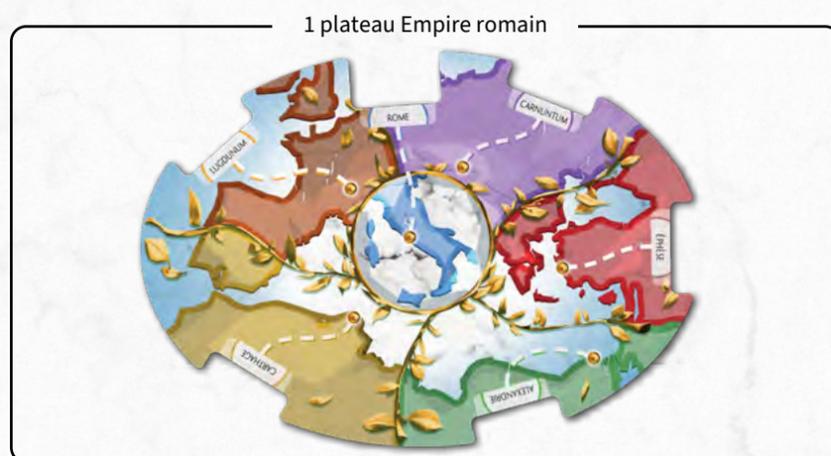
1 Placez le plateau Empire romain au centre.

2 Chaque joueur choisit son personnage et place son plateau Joueur devant lui.

3 Commencez par placer chaque carte Objectif Gouverneur (Consul pour Rome et Préfet pour Alexandrie), face visible, sur l'emplacement de sa province. Mélangez ensuite toutes les cartes de cette province et placez-les par-dessus, toujours face visible.

4 À côté du plateau Empire romain, placez face visible une pile de cartes Esclave ainsi que toutes les cartes Objectif restantes. Si vous n'êtes pas 5 joueurs, retirez la carte Adulé. Si vous n'êtes que 2 joueurs, retirez également la carte Suprématie militaire.

MATÉRIEL



Plateau Joueur

5 Chaque joueur place devant lui le plateau correspondant à son personnage, face Haut dignitaire romain visible. Les 8 cartes de départ portant le nom de son personnage sont à mélanger et à placer face cachée à côté du plateau : elles constituent la pioche de base du joueur.

Jetons Légion et Base

6 Chaque joueur place à côté de son plateau Joueur les jetons Légion et le jeton Base de la couleur associée à son personnage.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur joue à tour de rôle. Le premier joueur est celui qui a le chiffre romain le plus bas sur son plateau Joueur.

Si vous jouez à 5, il s'agit de Helvius Pertinax, qui a le numéro I. Les autres personnages sont Didius Julianus (II), Septime Sévère (III), Pescennius Niger (IV) et Clodius Albinus (V).

Pour constituer sa main de départ, le premier joueur pioche 3 cartes, le second 4 et les autres piochent 5 cartes.

Vous pouvez ensuite jouer dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse : les Romains n'avaient de toute façon pas de montre.

Le jeu se divise en 2 temps :

1 Le joueur incarne un **Haut dignitaire**.
Pages 4 & 5

2 Le joueur se déclare **Empereur**.
Pages 6 & 7

Pour la première partie

Écartez les 30 cartes Province (5 par Province) qui présentent 3 anneaux dorés en bas à droite de chaque carte. Ces dernières ont des effets un peu plus compliqués qu'il est préférable d'utiliser dès votre seconde partie !

Pour cette partie d'initiation, vous gagnez avec 3 objectifs remplis (voir fin de partie).

TOUR DE JEU « HAUT DIGNITAIRE »

I. Acheter de nouvelles cartes

(Recruter de nouveaux soutiens dans l'Empire)

Pour recruter de nouveaux soutiens dans l'Empire, vous pouvez acheter des cartes dans les provinces.

Il vous faut alors payer le « **coût d'achat** » (indiqué en haut à gauche de la carte) en défaussant des cartes de votre main.

La carte achetée est placée directement dans votre défausse.

Chaque carte défaussée vous rapporte 1 pièce d'or, sauf si elle précise une autre valeur dans son « effet de défausse ».

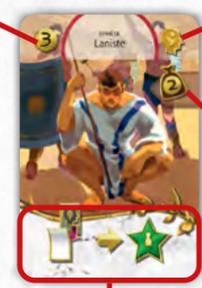
À chaque tour, les cartes visibles de chaque province peuvent être achetées, ainsi que les cartes Esclave, tant qu'il y en a. L'or que vous n'avez pas dépensé pendant votre tour est perdu.

Vous pouvez jouer les cartes de votre main dans l'ordre de votre choix. Vous ne devez pas nécessairement jouer toutes les cartes de votre main : vous pouvez les défausser sans rien gagner ou les garder pour le tour prochain.

Anatomie d'une carte

Coût de la carte

Type de personnage



Effet de défausse

Effet Empereur

(Utilisable seulement une fois déclaré Empereur)

Anatomie du plateau Joueur Haut dignitaire



Pioche

Défausse

Effets de défausse



N'importe quelle carte peut être défaussée pour générer 1 pièce d'or.



Génère 2 ou 3 pièces d'or, au lieu de 1.



Génère 1 pièce d'or.

Une carte achetée avec cet or est prise en main au lieu d'être placée dans la défausse.



Permet d'acheter n'importe quel personnage sans payer son coût. (En phase « empereur », le coût supplémentaire est également ignoré.)



Permet de prendre une carte Esclave de la pioche Esclave (si disponible) et de la placer directement dans sa main.

Non disponible pour la première partie

II. Refaire sa pioche

(Effacer les traces de vos complots)

Lorsque vous avez fini de jouer les cartes de votre main, vous devez effacer les traces de vos complots. Prenez toutes les cartes de votre défausse, mélangez-les et placez-les sous votre pioche.

III. Refaire sa main

(Établir la prochaine étape de votre stratégie)

Une fois que vous avez refait votre pioche, piochez des cartes afin d'en avoir 5 en main. C'est la fin de votre tour, la main passe au joueur suivant.

Restez Haut dignitaire autant de tours que vous le souhaitez. Lorsque vous vous sentez prêt, au début de n'importe lequel de vos tours, vous pouvez vous déclarer Empereur.

Exemple de tour de jeu « Haut dignitaire »

1
 Julia a en début de tour 5 cartes, dont une qui a un « effet de défausse » de 2 pièces. Julia a donc 6 pièces d'or.

A
 Julia choisit de tout dépenser. Elle achète 2 cartes (4+2=6 pièces d'or)

B
 Julia choisit de ne pas tout dépenser et de garder des cartes en main. Elle achète 1 carte à 4 pièces et garde 2 cartes en main.

II & III
 Julia récupère sa défausse constituée de ses nouveaux achats et des cartes qu'elle a défaussées pour acheter. Elle les mélange et les place sous sa pioche : lorsqu'elle a terminé son tour, Julia n'a donc plus de cartes dans sa défausse. Pour refaire sa main, Julia prend des cartes de sa pioche jusqu'à en avoir 5 en main.

TOUR DE JEU « EMPEREUR »

Au début de votre tour

Vous pouvez vous déclarer Empereur.

1. Retournez votre plateau Joueur du côté « Empereur ».
2. Placez votre jeton Base dans la province de votre choix (vous ne pouvez pas vous baser dans une province où un autre joueur a déjà mis sa base).
3. Placez un jeton Légion avec cette base.



Une fois que vous vous êtes déclaré Empereur, vous jouez votre tour comme lorsque vous étiez Haut dignitaire, mais avec les modifications propres à la phase « empereur » détaillées ci-dessous. Vous ne pouvez plus redevenir Haut dignitaire.

Anatomie d'une carte et du plateau Joueur « Empereur »



I. Acheter de nouvelles cartes

(Les conséquences de votre audace)

Vous pouvez continuer à acheter des cartes dans votre province normalement. En revanche, les achats de cartes dans d'autres provinces que celle où se trouve votre base vous coûtent maintenant **2 pièces d'or en plus du coût initial de la carte**.



II. Jouer les cartes de votre main

(Légitimer vos alliances)

Vous pouvez à présent jouer vos cartes ayant un « effet Empereur » en les plaçant dans votre **Zone Empereur**. Dès lors, elle restera sur la table jusqu'à la fin de la partie.

Un « effet Empereur » peut, en fonction du pictogramme, vous permettre de :

- **Réaliser une action ponctuelle** (une seule fois lorsque la carte est jouée dans votre Zone Empereur) ou **continue** (l'action fait effet une fois par tour).

Pour connaître le détail de chaque effet et la signification de chaque pictogramme, référez-vous à la fiche Aide de jeu à la fin du livret Contexte historique.

- **Gagner des points d'influence.** Il y a trois types de points d'influence : Peuple (étoile verte), Armée (étoile rouge) et Politique (étoile bleue). Ils représentent trois types d'influence au sein de l'Empire.



Certaines cartes nécessitent d'être associées à un personnage pour valider leur(s) point(s) d'influence(s). Vous pouvez placer devant vous une de ces cartes seule dans un premier temps. Pour valider l'influence,

glissez une carte personnage du type demandé sous cette carte. Ces cartes sont alors placées en haut de votre plateau, dans la colonne d'influence correspondante (voir exemple ci-dessous).

Exemple

À son précédent tour, Aurèle avait posé devant lui la carte « Sénateur ». Il lui manquait en revanche une carte Politicien pour pouvoir la valider.

Ce tour-ci, Aurèle a pioché une carte Citoyen qu'il glisse sous sa carte Sénateur, validant l'influence de cette dernière.

Il place ces 2 cartes dans la colonne d'influence Politique de son plateau. L'étoile d'influence Politique est laissée bien visible.



III. Gérer vos légions

(Partir en campagne)

Une fois déclaré Empereur, vous pouvez gérer vos légions et ainsi partir en campagne. Différentes actions sont possibles :

Recruter une légion

Pour effectuer cette action, vous devez jouer une carte Légion dans votre Zone Empereur. Prenez alors un jeton Légion de votre réserve et placez-le sur la province de votre jeton Base, face Mobilisée.



Déplacer une légion et engager un combat

Pour effectuer cette action, vous devez dépenser 1 pièce d'or par déplacement. Prenez alors une de vos légions Mobilisées et déplacez-la vers une province adjacente. Vous pouvez effectuer cette action autant de fois que vous le souhaitez pendant votre tour.



Combat : lorsque vous déplacez une de vos légions Mobilisées sur une province où se trouvent une ou plusieurs légions Mobilisées ennemies, **un combat se déclenche systématiquement**. Un combat n'engage pas d'action de votre part, mais il engendre des blessés : chaque belligérant **ramène une de ses légions sur sa base** et la **retourne face Vaincue**. Elle restera sur la base du joueur face Vaincue et ne pourra être déplacée tant qu'elle n'aura pas été remobilisée.



Légion Mobilisée

Légion Vaincue

Remobiliser une légion

Pour effectuer cette action, vous devez dépenser 2 pièces d'or. Retournez alors une légion Vaincue face Mobilisée (elle se remobilise à côté de votre base).

Une légion peut être Recrutée, Déplacée, Vaincue et Remobilisée autant de fois que vous le souhaitez dans le même tour.



IV. Refaire sa pioche

(Effacer les traces de vos complots)

Comme lors du tour de jeu « Haut dignitaire », lorsque vous avez fini de jouer les cartes de votre main, vous pouvez effacer les traces de vos complots. Prenez toutes les cartes de votre défausse, mélangez-les et placez-les sous votre pioche.

V. Refaire sa main

(Établir la prochaine étape de votre stratégie)

Une fois que vous avez refait votre pioche, piochez des cartes afin d'en avoir 5 en main. C'est la fin de votre tour, la main passe au joueur suivant.

Exemple

Aurèle attaque **Marc** en déplaçant sa légion Mobilisée de Carthage à Lugdunum.



Chacun perd sa légion qu'il retourne face Vaincue. La légion de **Marc** retourne dans sa base à Alexandrie où elle restera face Vaincue tant qu'il ne l'aura pas remobilisée.

La légion Vaincue de **Aurèle** retourne dans sa base à Carthage.



Aurèle décide de payer 2 pièces d'or pour la remobiliser. Sa légion est donc toujours à Carthage, mais elle est retournée face Mobilisée.

Il paye ensuite 1 pièce d'or pour déplacer à nouveau cette légion à Lugdunum, désormais libre, afin de l'occuper.



FIN DE LA PARTIE & OBJECTIFS

(Votre conquête du pouvoir)

Afin d'être reconnu empereur de tout l'Empire et ainsi gagner la partie, il vous faudra **remplir 4 objectifs**. S'il s'agit de votre première partie, le peuple est indulgent et vous n'aurez qu'à en remplir 3. Lorsque vous remplissez un objectif, prenez la carte correspondante et placez-la face visible à côté de votre plateau.

Dès que vous remplissez votre 4^e objectif, la partie prend fin immédiatement et vous avez gagné.



Les différents objectifs:

La reconnaissance par le peuple, le Sénat ou les soldats



Si vous avez au moins 3 points d'influence d'un même type, prenez la carte Objectif de ce type. « Aimé du peuple » pour l'influence du Peuple, « Élu par le Sénat » pour l'influence Politique et « Acclamé par les soldats » pour l'influence de l'Armée. Si un joueur vous dépasse (strictement), il vous prend cette carte.

Le consensus



Si vous avez au moins un point d'influence de chaque type, récupérez une carte Consensus. Chaque joueur pourra atteindre facilement cet objectif. L'ensemble de la société romaine vous connaît et vous accepte comme un potentiel empereur. Il y a autant de cartes Consensus que de joueurs ; chaque joueur ne pourra prendre cet objectif qu'une seule fois mais ne pourra pas le perdre.

La suprématie militaire (disponible à partir de 3 joueurs)



Si vous avez au moins une légion Mobilisée sur 3 provinces différentes (en dehors de Rome), prenez cet objectif. L'objectif est perdu dès que vous ne remplissez plus cette condition. Il est alors remis au centre.

Marcher sur Rome



Si vous contrôlez militairement la région de Rome, avec au moins 2 Légions Mobilisées placées dessus, prenez cet objectif. L'objectif est perdu dès que vous ne remplissez plus cette condition. Il est alors remis au centre.

La corruption



Dépensez 10 pièces d'or (sur un seul tour) pour acheter cet objectif, qu'il appartienne à un autre joueur ou non.

La domination d'une province :

« Gouverneur de... », « Consul de Rome » et « Préfet d'Alexandrie »



Chacun de ces objectifs se trouve sous la pioche de la province à laquelle il correspond. Lorsque la pioche d'une province est vidée, l'objectif entre en jeu pour le joueur qui a sa base dans cette province. Si votre base se trouve sur une province dont la pioche est vide et que vous avez au moins une légion Mobilisée dans cette province, récupérez l'objectif. Si vous n'avez plus de légion Mobilisée dans cette province, reposez l'objectif.

Adulé (disponible à 5 joueurs uniquement)



Si vous avez au moins 8 points d'influence, d'un seul type au choix, récupérez la carte Adulé. Si un joueur vous dépasse (strictement), il vous prend cette carte.

Crédits

Auteurs: « CREL » **Clément Leclercq**, **Roméo Hennion**, **L'Équipe Ludique**
Édition: **Game Flow**
88, rue Anatole France 38100 Grenoble
Direction Éditoriale: **Clément Leclercq**
Direction Artistique: **Roméo Hennion**
Assistant Administration: **Gaëtan Baumel**
www.game-flow.fr
contact@game-flow.fr
Développement: **L'Équipe Ludique**
www.equipeludique.fr
contact@equipeludique.fr

Illustrations: « ZAE » **Floriane Bodereau**
Conception Graphique: **Alexis Vanmeerbeek**
Ressources Historiques:
Lugdunum - Musée & Théâtres romains
17, rue Cléberg 69 005 Lyon
Direction: **Claire Iselin**
Service communication: **Leila Younsi**
Service scientifique: **Delphine Cano**,
Laure de Chavagnac
Service des publics: **Stéphanie Dudezert**
lugdunum.grandlyon.com

Game Flow tient à remercier toutes les équipes du musée pour leur accueil dans l'enceinte du musée lors des différentes journées de tests. C'était une chance de pouvoir faire tester un jeu sur une mosaïque vieille de plus de 1 500 ans ! Merci d'avoir permis la création d'un jeu dans ce cadre inhabituel pour nous, avec cette assise historique forte. Merci aux commissaires scientifiques de l'exposition Frédéric Hurllet et Patrice Faure pour leur aide.

L'Équipe Ludique tient à remercier Clara la têtue pour son implication sans faille, la super boutique Robin des Jeux, le plus chou FumoFu, les adorables Fabien et Sabrina ainsi que le Musée et Théâtres romains de Lugdunum et ses équipes pour leur confiance.

L'ANNÉE DES 5 EMPEREURS

CONTEXTE HISTORIQUE

Commode, empereur réputé cruel et sanguinaire, est assassiné la nuit du 31 décembre 192. Un complot est organisé contre lui par sa femme et par le chef de sa garde qui tentent de l'empoisonner. Ils échouent et Commode sera finalement étranglé par son esclave alors qu'il prenait son bain. Il meurt sans successeur et sans avoir désigné d'héritier. Cet événement déclenche une crise politique menant à une guerre civile. À partir de 193 débute ce que les historiens appellent « l'année des cinq empereurs ».

LES 5 EMPEREURS

PUBLIUS HELVIUS PERTINAX

À la mort de Commode le 31 décembre 192 au soir, le préfet de la Ville Publius Helvius Pertinax, âgé de 66 ans, est proclamé empereur dans la nuit même.

Pertinax est reconnu pour son intégrité par les prétoriens. Son respect des règles et de l'ordre sénatorial lui vaut la considération des sénateurs. Il est marié à Flavia Titiana. On ne sait que peu de choses d'elle, si ce n'est que Pertinax a refusé la proposition du Sénat de lui attribuer le titre d'Augusta, habituellement donné aux épouses des empereurs.



Fils d'un esclave affranchi, la légitimité de Pertinax est remise en cause par les plus grands aristocrates du fait de ses origines trop modestes. Sa rigueur et la faible gratification financière qu'il leur accorde lui valent le mécontentement des prétoriens. Ceux qui l'avaient porté au pouvoir à la mort de Commode organisent ainsi un complot contre lui. Le 28 mars 193, trois cents soldats entrent dans le palais. Malgré sa tentative d'apaiser la situation, Pertinax est assassiné après moins de trois mois de règne.



MARCUS DIDIUS SEVERUS JULIANUS

Après avoir assassiné Pertinax, les prétoriens décident d'offrir l'Empire à celui qui leur garantira le *donativum* le plus important, c'est-à-dire la plus haute gratification financière. Sulpicianus, beau-père de Pertinax, est accueilli au sein du camp de la garde prétorienne pour négocier le montant que chaque soldat recevra s'il devient empereur. Marcus Didius Severus Julianus, sénateur et noble aristocrate, aurait souhaité rejoindre les négociations. Il est refusé à l'entrée par les gardes et crie donc ses surenchères depuis

l'extérieur. Entendu par les prétoriens et offrant une somme supérieure à celle promise par Sulpicianus, Julianus est choisi; les prétoriens forcent le Sénat à l'élire le jour même du 28 mars 193.

Julianus est marié à Manlia Scantilla, descendante d'un illustre patricien. Ensemble, ils ont une fille unique, Didia Clara, réputée pour être l'une des plus belles femmes de Rome. Considérées ambitieuses, Scantilla et Clara seraient à l'origine du conseil de surenchérir le *donativum* des prétoriens afin d'obtenir l'Empire. Elles reçoivent toutes deux le titre d'Augusta lors de l'accession au trône de Julianus.

Bien qu'issu de l'aristocratie, Julianus est critiqué: une partie de l'élite sénatoriale lui reproche d'avoir acheté l'Empire. Sa légitimité est ainsi fragilisée dès sa prise de pouvoir. Il jouit également d'une grande impopularité auprès du peuple, se faisant même huer lors de jeux du cirque.

En avril 193, deux coups d'État ont lieu dans les provinces de Rome: Septime Sévère en Pannonie et Pescennius Niger en Syrie sont acclamés empereurs par leurs armées respectives.

Surpris par la manœuvre de Septime Sévère, Julianus le fait déclarer ennemi public et envoie des ambassadeurs pour tenter de rallier les soldats à sa cause. Les émissaires échouent dans leur mission et Sévère donne l'ordre de destituer et d'assassiner Julianus qui meurt le 1^{er} juin 193. Manlia Scantilla décèdera dans le mois qui suit. Le destin de leur fille demeure méconnu.



CAIUS PESCENNIUS NIGER



Caius Pescennius Niger naît vers 140 en Italie. Nous ignorons avec qui il est marié (le nom d'Antonia Manilia a été inventé pour le jeu). Ses carrières sénatoriale et militaire présentent plusieurs points communs avec celles de Septime Sévère. Niger est gouverneur de Syrie lorsque Julianus arrive au pouvoir. Devant le manque de légitimité de Julianus, Niger se fait proclamer empereur par ses légions d'Orient en avril 193.

Au lieu de chercher à rejoindre Rome pour y confirmer sa prise de pouvoir, il reste dans les provinces qui le soutiennent.

Quand Septime Sévère prend le pouvoir à Rome, Niger est déclaré ennemi public. Une fois la situation politique stabilisée à Rome, s'ensuit la campagne de Sévère en Asie. Les armées de Niger subissent plusieurs défaites jusqu'à sa capture et sa mise à mort au printemps 194.



LUCIUS SEPTIMUS SEVERUS

Né en 146 à Leptis Magna, toute l'ascendance de Septime Sévère est originaire de cette même cité sur la côte de Tripolitaine, en Libye actuelle.

D'une origine modeste, il va suivre pendant quarante ans la carrière des honneurs (*cursus honorum*), occupant différentes charges dans des fonctions civiles, financières et surtout juridiques. En 185, il accède à un commandement militaire important puisqu'il devient légat impérial propréteur de légion en Syrie sous le commandement de Pertinax.



Il est ensuite envoyé à Lugdunum comme gouverneur. Il y épouse en secondes noces Julia Domna, née en Syrie et qui appartient à la famille royale arabe d'Émèse. Ensemble, ils ont deux enfants: Caracalla (né à Lugdunum) et Geta.

Sévère devient ensuite consul puis légat consulaire de Pannonie (actuelle Hongrie) où il commande trois légions et des auxiliaires, soit plus de 15 000 hommes.

Ses troupes le proclament empereur le 9 avril 193. Il marche sur Rome et, reconnu par le Sénat et le peuple, il devient officiellement empereur le 9 juin 193.

Parvenu au pouvoir par les armes, Septime sait qu'il doit obtenir le consensus pour maintenir durablement le pouvoir au sein de sa famille. Conscient de l'enjeu que représente sa succession et attaché à fonder une dynastie, il associe ses deux fils au pouvoir. Sa femme et ses enfants l'accompagnent dans ses expéditions militaires. Julia Domna reçoit le titre d'Augusta en 193 et celui de *Mater castrorum*, littéralement la «Mère des camps», en 195. Elle joue un rôle politique important dans le règne de son époux comme dans celui de leurs enfants après lui, notamment celui de Caracalla puisqu'ils gouverneront ensemble l'Empire. En dehors de son rôle politique, elle est connue comme mécène de la science, des arts, de la musique et de la philosophie.



DECIMUS CLODIUS ALBINUS

Decimus Clodius Albinus naît en 147. Nous ignorons avec qui il est marié (le nom de Valeria Placidia a été inventé pour le jeu). Il est gouverneur de Bretagne quand Septime Sévère se fait proclamer empereur en 193 par ses troupes. Alors qu'il se trouve à la tête de plusieurs légions, Albinus représente une menace pour Sévère car il est issu d'une classe sociale plus élevée et est apparenté à Julianus.

Septime Sévère tente de s'en faire un allié en lui proposant de devenir son Caesar, c'est-à-dire son héritier du pouvoir. Cependant, l'empereur associe de plus en plus ses propres fils Caracalla et Geta à son règne. Face aux provocations politiques de Sévère et une possible tentative de complot, Albinus se fait proclamer empereur par ses armées en 195.



DE LA MORT DE COMMODE À LA BATAILLE DE LUGDUNUM

Juste après la mort de Commode, Pertinax est désigné par le Sénat pour succéder à l'empereur, mais il est rapidement assassiné par la garde prétorienne. Quatre prétendants au pouvoir s'affrontent alors : Julianus, successeur accepté par le Sénat, dont la légitimité est remise en cause par Niger, légat de Syrie, et Sévère, légat de Pannonie alors allié à Albinus, légat de Bretagne.

Le déclenchement de la bataille de Lugdunum en 195 est la rupture politique entre Albinus et Sévère qui change les termes du règlement de sa succession. En 193, Sévère propose à Albinus le titre de Caesar pour s'assurer de son soutien mais deux ans plus tard, seul au pouvoir après la mort de Julianus et la défaite de Niger, Septime Sévère est à la tête de la plus grande force armée de l'Empire. Il met alors en avant son fils aîné Caracalla comme héritier potentiel, en lui offrant le titre de Caesar au détriment d'Albinus : l'alliance est rompue. Marginalisé mais ambitieux, Albinus est proclamé empereur par ses troupes et décide de marcher sur Rome, accompagné d'une partie de

ses légions bretonnes et de plusieurs contingents de légions gauloises. Il est déclaré ennemi public par le Sénat. Septime Sévère, passant par la Germanie et n'attendant pas que son rival arrive en Italie, décide de lui faire face et remonte vers la Gaule. L'affrontement final se joue à proximité de Lugdunum.

Albinus arrive le premier à Lugdunum et rallie la ville à ses côtés. Il rouvre l'atelier monétaire, fermé depuis plus d'un siècle, et y frappe monnaie pour payer la solde de ses soldats. Septime Sévère, ancien gouverneur de Gaule lyonnaise, ne voit pas d'un bon œil ce rapprochement, d'autant qu'il connaît les notables de la ville. La bataille a lieu en hiver, le 19 février 197 au nord-ouest de la ville, en présence des deux chefs qui dirigent les opérations. Après plusieurs offensives des deux camps, une action décisive menée par le général Laetus donne la victoire à Septime Sévère. Le bilan est humainement lourd. Albinus perd la vie, ses alliés sont écartés. Avant de quitter Lugdunum, Sévère et ses armées pillent la ville et déciment la population pour lui faire payer son ralliement à Albinus.

GENÈSE DU PROJET, L'EXPOSITION ET POURQUOI LE MUSÉE A VOULU FAIRE UN JEU.



L'idée de la création d'un jeu de plateau pour Lugdunum – Musée et théâtres romains de Lyon a émergé lors de l'élaboration de l'exposition « Enquête de pouvoir » en 2021. Cette exposition abordait les enjeux de la prise de pouvoir à Rome lors de la très particulière année 193 après J.-C., la fameuse année des cinq empereurs.

L'ambition était de créer un jeu abordant la question des mécaniques d'accession au pouvoir à l'époque romaine, tout en restant fidèle au contexte historique et à la véracité scientifique.

La transmission des savoirs et leur accessibilité étant au cœur de l'action de Lugdunum, l'équipe du musée a décidé de chercher des partenaires pour que ce jeu de plateau puisse voir le jour.

Pour l'Équipe Ludique et Game Flow, l'intérêt de participer à un tel projet était d'associer leur passion du jeu de société à celle de l'Histoire.

Si le jeu est un objet de culture, de divertissement et de convivialité, c'est également un outil de pédagogie et de vulgarisation.

Travailler un jeu – ses mécaniques, son design et ses illustrations – en fonction d'une réalité historique était donc un défi qu'il importait aux équipes de relever.

La réalisation du jeu « L'Année des 5 empereurs » a été un travail d'équipe entre Game Flow, l'Équipe Ludique, Lugdunum – Musée et théâtres romains ainsi que les publics de ce musée.

Le jeu a été co-créé par l'Équipe Ludique et Game Flow. Sa véracité scientifique a été assurée par des échanges avec les historiens concepteurs de l'exposition « Enquête de pouvoir ». Son accessibilité a été expérimentée lors de cinq journées de médiation à Lugdunum où les publics du musée ont pu tester le jeu et faire part de leurs retours. Les illustrations ont été réalisées par Floriane Bodereau et le graphisme par Alexis Vanmeerbeek. Game Flow s'est chargé de l'édition et de l'industrialisation du jeu, disponible dans la boutique du musée Lugdunum ainsi que dans toutes les boutiques de jeux spécialisées.



CARTES



CITOYEN

Les citoyens sont à la tête de la société romaine. Il existe différentes façons d'acquiescer la citoyenneté sous l'Empire : être né de parents citoyens, avoir survécu au service militaire, être un esclave affranchi, la recevoir comme une récompense de la part d'un empereur... Les citoyens sont répartis en deux classes : les patriciens, qui sont des membres de l'aristocratie par leur descendance familiale, et les plébéiens, dont les origines sont plus modestes.



PATRICIENNE

En tant que femmes, les patriciennes ne sont pas citoyennes. En revanche, elles font partie de l'élite sociale du fait de leur statut aristocrate provenant de leur descendance familiale. Elles peuvent incarner un rôle politique dans les jeux de pouvoir.



SÉNATEUR

Les sénateurs composent le Sénat. Au cœur de l'action politique, ils sont recrutés parmi les citoyens romains, principalement chez les patriciens.

Ils se réunissent dans un bâtiment qu'on appelle la Curie afin de proposer et voter des lois, les *senatus consultum*, et de ratifier des traités.



CHEVALIER

Les chevaliers sont initialement des citoyens capables financièrement de s'équiper pour servir dans l'armée à cheval. Ils forment l'ordre équestre, qui en termes d'honorabilité se situe juste après l'ordre sénatorial.



QUESTEUR

Le questeur est un magistrat exerçant des fonctions d'agent comptable au service de l'empereur et du Sénat. Il est en charge de la gestion des finances publiques : payer les armées, collecter des impôts... Les différentes magistratures sont hiérarchisées et forment une carrière des honneurs (*cursus honorum*). La questure est le premier grade du *cursus honorum*.



ÉDILE

L'édile est un magistrat assigné à une charge précise. Il peut être chargé de la police, de l'entretien de la voirie, de la distribution de céréales, du ravitaillement en eau ou encore de l'inspection des édifices. L'édilité est le deuxième grade du *cursus honorum* : pour devenir édile, il faut d'abord avoir été questeur.



PRÉTEUR

Le préteur est un magistrat. Il possède l'*imperium*, c'est-à-dire le pouvoir civil à Rome (notamment dans le cas d'un règlement de litige) et le pouvoir militaire hors de Rome. À ce titre, il peut administrer une province ou être placé à la tête d'une armée.

La préture est le troisième grade du *cursus honorum*.



LÉGAT

Le légat est un gouverneur de province. Commissaire du Sénat, il est chargé de veiller à la bonne administration des provinces romaines au nom de l'empereur. Il peut aussi jouer un rôle militaire lorsqu'il est légat de légion : si une ou plusieurs légions stationnent dans une province, le légat de légion est affecté au commandement de ces dernières.



DIPLOMATE

Le diplomate a une fonction importante, notamment lorsqu'il s'agit de négocier avec des peuples refusant de se soumettre à l'influence romaine. Ce rôle peut être pris par un légat ou encore par un consul, c'est-à-dire un ancien consul. Le consul est le dernier grade du *cursus honorum*, c'est le statut le plus prestigieux de la carrière des honneurs.



ESCLAVES

À l'époque romaine, un esclave est un homme privé de droits civiques : il appartient à un maître. Les esclaves le sont de naissance, ou le deviennent parce qu'ils ont des dettes, sont des prisonniers de guerre... À la campagne, ils travaillent dans les champs ou les mines. En ville, ils gèrent souvent toutes les tâches de la maison et y officient même comme médecin, secrétaire et précepteur. Ils sont également gladiateurs, acteurs, musiciens...

Un esclave peut être affranchi, c'est-à-dire libéré par son maître. Le statut d'affranchi ne permet pas d'accéder à tous les droits des hommes libres, c'est une étape intermédiaire. Les enfants d'un affranchi seront en revanche des hommes libres à part entière.



GLADIATEUR

Les gladiateurs sont des esclaves ou des prisonniers de guerre. Il y a également des femmes gladiatrices. Enfermés dans les *ludi gladiatorii*, des écoles de gladiateurs, ils sont entraînés et formés au combat par des lanistes. Il existe différents types de gladiateurs, en fonction de leur arme et de leur adversaire : le rétiaire, le thrace, le mirmillon, le secutor... Ils peuvent gagner beaucoup d'argent, voire obtenir leur épée de bois, symbole de leur liberté.



LANISTE

En charge des *ludi gladiatorii*, le laniste est un entraîneur et propriétaire de gladiateurs. Une fois formés, ceux-ci sont loués ou vendus pour aller combattre dans l'arène afin de satisfaire les spectateurs des combats de gladiateurs.



LÉGION

La légion est l'unité de base de l'armée romaine. De la Royauté à la République jusqu'à l'Empire, les effectifs et la composition de la légion romaine varient beaucoup. Il y en a par exemple 55 sous Jules César, et 33 sous Septime Sévère. Une légion compte environ 5 000 légionnaires. Pour son armement et ses tactiques militaires, la légion romaine a longtemps été considérée comme un modèle à suivre.



GARDE PRÉTORIENNE

La garde prétorienne est une unité de l'armée romaine constituée de soldats d'élite, appelés les prétoriens. Leur nom provient du prétoire, qui désigne la tente du commandant dans un camp de légions romaines parties en campagne.

Les prétoriens sont assignés à différents postes, dont celui de former la garde rapprochée de l'empereur. Ils sont nombreux à en avoir assassiné certains. Afin d'éviter les complots et de s'assurer la fidélité des prétoriens, les empereurs leur accordent généralement d'importantes sommes d'argent.



TROUPE AUXILIAIRE

Les troupes auxiliaires sont des unités de l'armée romaine, à l'origine composées de soldats qui ne sont pas des citoyens romains. Leur rôle principal est de soutenir les légions romaines dans la bataille, qui sont elles composées de citoyens romains, notamment en leur fournissant des troupes spécialisées comme les archers et la cavalerie.



ROI-CLIENT

Le terme « roi-client » est attribué à un souverain « allié et ami » de Rome. L'empereur assure la sécurité et la protection du peuple du roi-client en échange de sa soumission et de sa fidélité absolue. Le roi-client et son peuple ne sont donc pas régis par les lois romaines mais ils sont tout de même sous l'influence de l'Empire. Certains doivent également payer un tribut, un impôt pour financer l'armée romaine.



AUGURE

Le mot augure désigne à la fois le prêtre chargé d'interpréter les phénomènes naturels considérés comme des présages et la prédiction qu'il rend. Les prêtres augures sont les interprètes de Jupiter, maître des signes. Ils sont consultés avant toutes sortes de choix (confirmer l'emplacement pour établir son camp, l'homme à qui donner telle fonction politique, le jour où livrer bataille...) et peuvent par exemple lire le vol des oiseaux ou encore la foudre.



SIBYLLE DE CUMES

Les sibylles sont des femmes ayant reçu d'Apollon le don de prophétie. Contrairement à la Pythie de Delphes, elles sont indépendantes et exercent leur art dans diverses régions du monde. Au I^{er} siècle avant J.-C., on compte 12 sibylles. La plus connue est celle de Cumès, à côté de Naples.



ASSASSIN

Dans l'Empire romain, les assassinats politiques sont fréquents. Les empereurs peuvent y avoir recours pour contrôler leurs opposants ou tenter de détruire des complots à leur encontre. À l'inverse, de nombreux dirigeants se font assassiner par ceux qui sont en désaccord avec leurs décisions politiques.



FORGERON

Le forgeron est un artisan. Dans l'Antiquité romaine, les produits qu'il forge sont nombreux : outils, éléments d'architecture, bijoux et surtout des armes.



NAUTES

Les nautes sont une confrérie de bateleurs naviguant sur les fleuves et rivières de Gaule. Armateurs et commerçants, ils sont aisés et possiblement armés. À Lugdunum, les nautes du Rhône et de la Saône réunis forment la prestigieuse corporation *Splendissimum corpus*.



FLOTTE DE COMMERCE

Une flotte est un ensemble de navires. L'intérêt pour les commerçants de se déplacer à plusieurs est de pouvoir se protéger les uns les autres de la piraterie. Les voies maritimes leur permettent l'acheminement à la capitale de produits provenant de toutes les provinces. Si les grands navires de commerce peuvent réaliser de longues traversées en haute mer, il est plutôt d'usage de faire du cabotage, c'est-à-dire de longer les côtes en faisant de multiples escales.



FLOTTE DE GUERRE

Le navire de guerre le plus employé à l'époque romaine est la trirème, qui tire son nom du fait qu'elle est composée de trois rangées de rameurs. Les Romains appellent *Mare Nostrum* la mer Méditerranée, soit littéralement « notre mer ».

La plus célèbre bataille navale de l'Antiquité est celle d'Actium, le 2 septembre 31 avant J.-C. Elle oppose Octave (futur empereur Auguste) à Marc-Antoine et Cléopâtre.



VIN

Le vin provient principalement d'Italie, mais également de Grèce ou encore du sud de la Gaule. Les vins antiques sont agrémentés d'épices et coupés à l'eau. Le comble du raffinement est de maintenir le vin au frais grâce à un rafraîchissoir rempli d'eau glacée.



HUILE

Les Romains sont de grands consommateurs d'huile d'olive. Elle est pressée en Bétique (sud de l'Espagne, l'actuelle Andalousie) et transportée dans des amphores. Huile et olives font partie de l'alimentation quotidienne des pays méditerranéens. L'huile d'olive est également utilisée comme combustible dans les lampes à huile.



BLÉ

Le blé est une des principales céréales consommées par les Romains, sous forme de bouillie (la puls) ou de pain. Le blé est distribué aux citoyens domiciliés à Rome lors des *frumentationes*. Ces distributions, d'abord à prix réduits, deviennent gratuites en 58 avant J.-C. pour 150 000 citoyens, qui forment une catégorie de la population appelée la plèbe frumentaire. Si l'on compte les familles de ces personnes, plus de la moitié de la population de Rome bénéficie de ces aides.



AROMATES

Le terme aromates comprend ce que nous appelons épices. Les conquêtes orientales apportent de nouvelles saveurs à Rome, dont notamment la cannelle, le gingembre, le galanga, le curcuma, la cardamome, le sumac, le safran, l'ail et le poivre. Ces aromates se retrouvent aussi bien dans la cuisine, dans la préparation du vin que dans la composition des parfums.



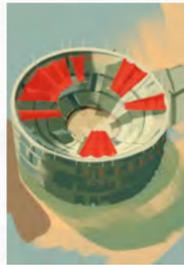
BÊTES SAUVAGES

Les bêtes sauvages servent lors des *venationes*. Ces jeux du cirque voient s'affronter des animaux entre eux ou avec des hommes lors de chasses censées imiter la nature sauvage. Ces spectacles sont très appréciés du peuple et lui permettent de voir certains animaux exotiques comme des lions et des ours.



AMPHITHÉÂTRE DE CARNUNTUM

Un amphithéâtre est un édifice de forme circulaire spécifiquement destiné à accueillir les combats de gladiateurs et les *venationes* (combats d'animaux). L'amphithéâtre de Carnuntum se situe en Pannonie (aujourd'hui Basse-Autriche). Il est construit en pierre au II^e siècle après J.-C., certainement sous le règne de Hadrien. Une école de gladiateurs se trouve à proximité.



COLISÉE

Le Colisée est l'amphithéâtre le plus grandiose du monde romain. Initialement appelé l'amphithéâtre Flavien, le nom Colisée (*Colosseum*, de « colosse, grosse statue ») provient de la statue colossale de Néron qui était érigée à proximité. Après la mort de l'empereur, cette statue est remodelée pour représenter le dieu Soleil. Construit dans les années 70-80 de notre ère, cet édifice peut accueillir plus de 50 000 spectateurs, notamment lors de combats de gladiateurs.



THÉÂTRE

Le théâtre se distingue par ses gradins qui forment un demi-cercle. Tout le monde y est le bienvenu, quelle que soit son origine sociale. Les pièces jouées sont des comédies, des tragédies ou encore des mimes.

À l'origine, les théâtres ont mauvaise réputation: ils sont construits en bois et sont démontables. Le premier théâtre durable est construit en 55 avant J.-C. sur commande de Pompée.



FORUM

Le forum est la place principale de la cité, autour duquel toute la vie de la ville s'articule: célébration de mariages, organisation de jeux, de fêtes religieuses, de défilés militaires, de proclamations politiques...

C'est aussi le cœur de la vie politique: on y trouve la Curie (lieu de rassemblement du Sénat), des temples et des basiliques dans lesquelles sont prises les décisions de justice.



MUR D'HADRIEN

Le mur d'Hadrien est une chaîne de murs, de fossés, de tours et de forts d'une longueur de 117 km traversant la Grande-Bretagne de la mer du Nord à la mer d'Irlande. Il est construit vers l'an 122 après J.-C. sous le règne de l'empereur Hadrien. Il délimite l'Empire romain en province de Bretagne et permet de résister aux assauts des Pictes, anciennes tribus de l'actuelle Écosse.



AUTEL DES TROIS GAULES

L'autel des Trois Gaules est au cœur du Sanctuaire fédéral des Trois Gaules, à Lugdunum (actuelle Lyon). Auguste, le premier empereur romain, a divisé la Gaule en quatre provinces: une sénatoriale et trois impériales. Lugdunum est considérée comme la capitale des Trois Gaules impériales.

Des représentants des soixante peuples gaulois s'y réunissent tous les ans afin de désigner le nouveau prêtre qui honorera l'empereur et la ville de Rome.



THERMES D'ANTONIN

Les thermes d'Antonin sont situés à Carthage (actuelle Tunis). C'est le plus vaste ensemble thermal construit sur le sol africain. Le complexe comprend des vestiaires, des piscines d'eaux chaude et froide, des saunas, des salles de massage et des gymnases.



PHARE D'ALEXANDRIE

Le phare d'Alexandrie est situé en Égypte. Il est considéré comme la septième merveille du monde. Il est construit en une quinzaine d'années au III^e siècle avant notre ère sur la demande de Ptolémée I^{er}, ancien général d'Alexandre le Grand. Sa hauteur estimée à 130 mètres en fait un des plus hauts monuments de l'Antiquité. Il est détruit au XIV^e siècle par des tremblements de terre et des raz-de-marée successifs. Il aura guidé les marins pendant près de dix-sept siècles.



TEMPLE D'ARTÉMIS

Le temple d'Artémis, appelé aussi l'Artémision, se situe à Éphèse (Turquie). Il est construit au VI^e siècle avant notre ère et est considéré comme une des sept merveilles du monde. C'est l'un des plus importants sanctuaires dédiés à Artémis, déesse grecque de la chasse et la nature sauvage. En 356 avant J.-C., il est incendié, selon Plutarque le jour même de la naissance d'Alexandre le Grand. Un biographe du conquérant dit à ce propos: « On comprend que le temple ait brûlé, puisque Artémis était occupée à mettre Alexandre au monde! ». Il est ensuite reconstruit.



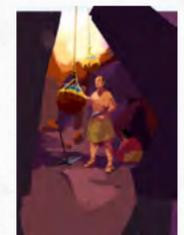
PRAESIDIUM D'ÉGYPTE

Un *praesidium* est une place forte occupée par une garnison, c'est-à-dire des troupes qui y stationnent. Ces troupes sont chargées de tâches de surveillance et de sécurité. En latin, *praesidium* signifie littéralement « protection » ou « défense ».



CASTRUM

Le *castrum* est un mot latin utilisé pour dénommer un lieu fortifié. Il est souvent employé pour désigner les emplacements des villes fortifiées ou des camps romains. En campagne, les légions romaines construisent tous les soirs leur *castrum* afin d'y stationner pour la nuit, et le démontent au matin avant de reprendre la route.



MINE DE FER

Les Romains sont technologiquement très avancés pour miner les dépôts de minéraux tels que le fer, le cuivre, l'étain, le plomb ou l'or. Le fer a des utilisations variées: il sert à fabriquer des outils et des armes, ce qui en fait une ressource indispensable à l'Empire.



ATELIER DE MONNAIE

Les pièces de monnaie peuvent être faites de bronze, de cuivre, d'argent et d'or. Une des techniques pour fabriquer la monnaie est de la frapper: il s'agit de mettre une rondelle de métal entre deux cylindres d'acier où sont gravées des inscriptions, puis de marteler le tout. La monnaie est majoritairement frappée à Rome. L'important atelier créé à Lugdunum fait office d'exception; il frappe la monnaie impériale entre 15 avant J.-C. et 78 après J.-C.

OBJECTIFS



SUPRÉMATIE MILITAIRE

L'Empire romain s'étend sur tout le pourtour méditerranéen. Il atteint sa plus grande expansion sous le règne de Septime Sévère. C'est l'une des plus importantes entités politiques de l'histoire qui a construit de nombreuses villes devenues par la suite des métropoles occidentales (Paris, Londres, Barcelone...). Pour Rome, les conquêtes permettent d'accéder aux ressources de ces territoires (le blé d'Égypte, les mines d'or d'Espagne...).



ACCLAMÉ PAR LES SOLDATS

Le soutien des soldats, qui n'hésitent pas à avoir recours aux armes si la politique ne leur convient pas, est primordial pour devenir empereur. Lorsqu'un empereur est assassiné et qu'il n'a pas désigné de successeur, les militaires possèdent donc une grande influence pour imposer le candidat de leur choix.

Sous la République, un commandant militaire victorieux revenant de campagne était acclamé par l'armée qui le désignait ainsi comme un *imperator* (en référence à l'*imperium*, pouvoir militaire dont il bénéficiait). C'est ce terme d'*imperator* qui a donné celui d'empereur par la suite.



MARCHER SUR ROME

« Marcher sur Rome » est employé pour désigner le fait qu'un commandant militaire déployé en province revient sur Rome avec et soutenu par ses légions pour revendiquer le pouvoir ou pour faire un coup d'État.

La marche sur Rome de Septime Sévère est particulièrement rapide. Lorsqu'il entre à Rome avec ses légions le 9 juin 193, il ne rencontre aucune opposition ; il est tout de suite reconnu par le Sénat et le peuple romain. Son raid éclair est connu sous le nom d'*expeditio Urbica*, « expédition de la Ville ».



ÉLU PAR LE SÉNAT

Pour devenir empereur, il faut avoir été déclaré comme tel par le Sénat. Un *senatus consultum* (décret du Sénat) d'investiture doit être voté, ce dernier permettant d'accorder l'ensemble des pouvoirs impériaux au futur empereur. En 96, l'empereur Domitien est assassiné dans son palais, ne laissant aucun successeur. Pour la première fois, le Sénat désigne l'empereur qui lui succédera. Il s'agit de Nerva, son règne marquant le début de la période des « cinq bons empereurs ».

GOUVERNEUR DE PROVINCE, CONSUL DE ROME ET PRÉFET D'ALEXANDRIE

Les territoires conquis sont organisés en provinces (une quarantaine sous Septime Sévère) de deux types : les provinces sénatoriales, « provinces du peuple », où les gouverneurs sont nommés par le Sénat et les provinces impériales, où l'empereur exerce un pouvoir direct.

L'Égypte, par exemple, est une province impériale : elle est donc gouvernée par un préfet. Appelé ici « préfet d'Alexandrie », on l'appelait à Rome le « préfet d'Égypte », *praefectus Aegypti*. Quant à Rome et l'Italie qui dépendent de l'autorité du Sénat, on parle donc de « consul de Rome » et non de gouverneur.

Être à la tête d'une province est un des postes les plus prestigieux de l'Empire. En plus d'offrir des soutiens, gouverner une province est un excellent tremplin pour obtenir de l'influence et possiblement revendiquer le trône.



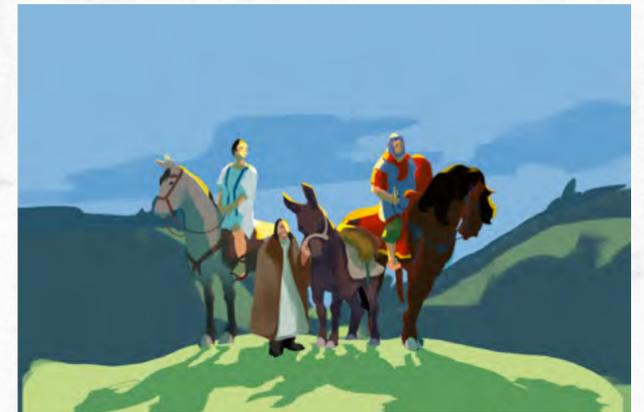
AIMÉ DU PEUPLE

Le soutien populaire n'est pas absolu, il se mérite. Pour ce faire, l'empereur est tenu de répondre aux requêtes que le peuple lui adresse dans les lieux de spectacle, notamment au cirque et au théâtre. Ces lieux festifs et de culture ont ainsi, en plus de celle de divertir, fonction d'espace de régulation et de négociation. La mise en place de la plèbe frumentaire permettant à une moitié de la population de recevoir gratuitement du blé démontre également la nécessité qu'ont les empereurs de satisfaire la population. Le poète Juvénal résume satiriquement les besoins du peuple par « du pain et des jeux ».



ADULÉ

Certains empereurs sont adulés par la société romaine. Ils portent des projets allant de la construction de structures publiques à la consolidation de l'Empire. Entre 96 et 180 de notre ère, juste avant le règne de Commode, cinq empereurs gouvernent Rome successivement : Nerva, Trajan, Hadrien, Antonin le Pieux et Marc Aurèle. Ils sont aujourd'hui connus comme les « cinq bons empereurs », la période de leur règne étant réputée comme l'une des plus prospères et stables pour l'Empire, considérée parfois comme un âge d'or de la société romaine. Ces cinq empereurs ont tous le point commun d'avoir été adoptés, c'est-à-dire désignés pour reprendre l'Empire et non en avoir hérité.



CONSENSUS

Afin d'atteindre le pouvoir mais surtout de l'exercer, l'empereur doit être accepté et soutenu par tous les acteurs de la société romaine. Pour gouverner, il doit obtenir et conserver les soutiens de l'armée, du Sénat et du peuple : perdre un soutien engendre le risque de créer des révoltes ou des complots contre sa personne. L'empereur doit agir stratégiquement pour que ses décisions maintiennent un *consensus universorum* autour de sa personne, légitimant ainsi sa place au pouvoir.



CORRUPTION

La corruption, bien qu'elle ne soit pas nommée comme telle, est partie intégrante de l'Empire romain. Sénateurs souhaitant bénéficier des grâces de l'empereur, courtisans cherchant à acquérir divers privilèges ou encore soldats menaçant de se rebeller s'ils n'obtiennent pas une plus grande gratification financière... La corruption s'exerce à tous les niveaux. La société romaine reposant sur le clientélisme, l'offre et l'intérêt sont au cœur des relations sociales.

ICONOGRAPHIE

Les personnages



Politicien



Militaire



Financier



Esclave

Les points d'influence



Armée



Peuple



Politique

Valider une influence



La carte est placée en dessous de votre plateau. À n'importe quel tour, glissez un personnage (ici Financier) derrière cette carte pour valider son influence (ici Politique).



Si plusieurs personnages sont requis, vous n'êtes pas obligé de les glisser dans le même tour. À n'importe quel tour, glissez un ou plusieurs des personnages requis (ici 3) sous la carte. Sitôt tous les personnages requis glissés sous la carte, son influence est validée.

Les effets de défausse



Défausser cette carte génère 2 ou 3 pièces d'or au lieu de 1.



Défausser cette carte génère 1 pièce d'or. Une carte achetée avec cet or est prise en main au lieu d'être placée dans la défausse.



Défaussez cette carte pour acheter n'importe quel personnage sans payer son coût. En phase « empereur », le coût supplémentaire est également ignoré.



Prenez une carte Esclave de la pioche « esclave » (si disponible) et placez-la dans votre main.

Les effets en phase « empereur »

Ce cartouche signifie que l'effet se produit une fois par tour.



Les effets militaires



Retournez une légion Vaincue face Mobilisée.



Recrutez une nouvelle légion : placez une légion de votre réserve, face Mobilisée, sur la province où se trouve votre base.



Déplacez une de vos légions Mobilisées vers une province adjacente.

Les autres effets



À la fin de votre tour, prenez une carte supplémentaire lorsque vous refaites votre main.



Désignez un adversaire. Ce dernier doit, si possible, vous donner un personnage de sa main que vous placerez derrière cette carte pour la valider. *



Désignez un adversaire. Ce dernier doit, si possible, vous donner un personnage de sa main que vous placerez dans la vôtre. *

* Dans ces deux cas, si l'adversaire n'a aucun personnage en main, il doit vous le prouver en montrant ses cartes. Reprenez alors votre carte (Assassin ou Patricienne) en main.



Lorsque vous validez le point d'influence politique du Forum Magnum, récupérez également l'objectif Consensus si vous ne l'avez pas encore.



Lorsque vous validez cette influence, choisissez de la placer dans la colonne d'influence Politique ou Peuple. Vous ne pourrez ensuite pas la changer.