



Invasions

Volume 1 - 350-650 AD

REGELN

Ein Spiel von Philippe Thibaut



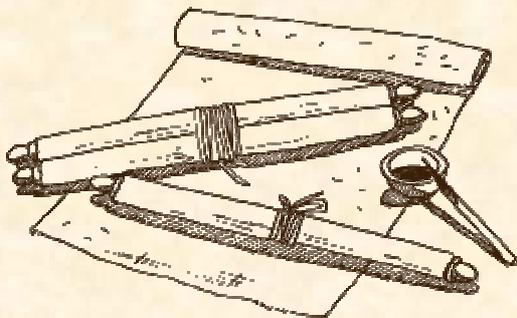
© 2019 Wisdom Owl



INVASIONS – VOLUME 1 – 350-650 AD

Contents

I	EINFÜHRUNG.....	Erreur ! Signet non défini.
II	KOMPONENTEN	2
III	SPIELGRUNDLAGEN	Erreur ! Signet non défini.
IV	SPIELABLAUF	Erreur ! Signet non défini.
V	AUFBAU, PUNKTEN, GEWINNEN	Erreur ! Signet non défini.
VI	STATUS DER NATIONEN.....	7
VII	GRÜNDUNG EINES KÖNIGREICHES...Erreur ! Signet non défini.	
VIII	GRÜNDUNG EINES IMPERIUMS	9
IX	VERSTÄRKUNGEN	9
X	EREIGNISSE.....	10
XI	ÜBERFÄLLE	11
XII	KONTROLLE VON PROVINZEN UND REGIONEN	12
XIII	ADMINISTRATION	13
XIV	EINKOMMEN	14
XV	EINKÄUFE	16
XVI	REVOLTEN	16
XVII	EINHEITENLIMIT	17
XVIII	BEWEGUNG	18
XIX	GEGNER REAKTION	20
XX	KAMPF	21
XXI	ERWEITERTE KAMPFREGELN	26
XXII	KAMPAGNEN	28
XXIII	BEFESTIGTE STÄDTE.....	29
XXIV	BELAGERUNGEN	29
XXV	SEE BEWEGUNGEN & KÄMPFE	30
XXVI	ALLIANZEN	31
XXVII	KLIENTEN.....	31
XXVIII	FOEDUS.....	32
XXIX	UNTERWERFUNG (VASSALENTUM).....	33
XXX	DIPLOMATIE	35
XXXI	RELIGION	36
XXXII	DRAMATIS PERSONAE	37
XXXIII	GAZETTEER.....	37
XXXIV	GLOSSAR.....	41
XXXV	CREDITS	42
CONTACT		43



Vorwort

Die Invasions Reihe simuliert 600 Jahre europäischer, orientalischer und nordafrikanischer Geschichte, von ca 350 n. Chr. bis 950 n. Chr. Die Reihe besteht aus **zwei** Spielen: Invasions, Volume 1 behandelt die frühere Epoche bis ca 600 n. Chr., vor dem Aufstieg der Araber. Invasions, Volume 2 deckt die spätere Epoche, von den Arabern bis hin zu den Normannen, ab. Während dieser als das frühe Mittelalter bekannten Zeit fielen viele verschiedene Völker in Europa ein, in der Hoffnung sich dort eine neue Heimat zu erobern. Aber die neuen Herrscher konnten ihre Macht selten lange halten, da sie wiederum von anderen, jüngeren Völkern vertrieben wurden. Dieses Spiel endet mit den letzten Völkerwanderungen.

In Invasions kontrolliert jeder Spieler viele verschiedene Völker. Jedes von ihnen strebt danach, sich ein Reich in der bestmöglichen Region zu errichten -die Regeln geben dabei historische Ziele vor. Manche werden als Sieger hervorgehen, um mächtige Königreiche und wohlhabende Imperien gründen...andere werden im Lauf der Geschichte vergessen werden.

Um euch einen schnellen Einstieg in das Spiel zu ermöglichen sind die Regeln in zwei Teile aufgeteilt: Die Hauptregeln, welche die Grundlagen des Spieles erklären und Völker-spezifische Regeln, welche auf den **Nationenkarten** und **Spielerhilfen** zu finden sind.



I. Einführung

- Die Invasionen Teil I & II simulieren das frühe Mittelalter (350 bis 950 n.Chr.), in dem verschiedene barbarische und zivilisierte Völker in Europa und dem Nahen Osten herrschten.
- Jeder Spieler spielt mit einer Gruppe von vorbestimmten Völkern, ab hier **Nationen** genannt. Nationen erzielen **Siegpunkte (VPs, 🏰)** für ihren Spieler, hauptsächlich durch die Kontrolle geographischer Ziele.
- Die meisten Nationen starten als **Barbaren**, die die Karte invadieren und ihren Weg mit zahlenmäßiger Überlegenheit ebnen.
- Wenn Barbaren in ihrem erobertem Gebiet sesshaft werden, werden sie irgendwann **zivilisiert**, zuerst als Königreiche und später, sofern sie mächtig genug sind, als **Imperium**. Aber nichts ist für die Ewigkeit, daher zerfallen auch Imperien und der Zyklus läuft weiter.
- Jede Nation hat eine eigene **Nationenkarte**. Jede Karte enthält die Sonderregeln der Nation: Ihre Siegbedingungen, Verstärkungen, Anführer etc.
- Die **Zeittafel** zeigt, in Spielrunden gegliedert, den Eintritt neuer Nationen, sowie barbarische Verstärkungen und historische Anführer.

Ich habe mich entschieden, die Eigennamen aller Nationen unverändert (englisch) in den Regeln stehen zu lassen, da sie auch so auf den Nationenkarten und der Zeittafel notiert sind.

I KOMPONENTEN

Regeln ×1



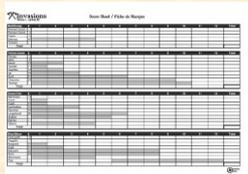
Anhang ×1



Spielerhilfen ×12



Punkteblock ×40



Nationenkarten ×33



D6 Kampfwürfel ×20



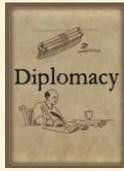
D10 Ereigniswürfel ×2



Administration ×18



Karten ×108
Diplomatie ×18



Ereignis ×72



Spielmarker ×216 (Zeitalter, Schatzkammer, Tribut, Katastrophen, etc.)

Plünderung



Im Zerfall



Revolte



Befestigte Stadt



Hauptstadt



Counters ×540 in 4 Player Colours

Einheit



Anführer



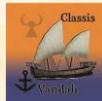
Limes



Horde



Flotte



Großes 56×84 cm Spielbrett der antiken Welt (→ Legende, s. 5).



II SPIELGRUNDLAGEN

A. Würfel

- Spezielle weiße und schwarze **Kampfwürfel** (white and black dice) werden zur Ausführung von Schlachten benutzt (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**)
 - **Anmerkung:** Die optionalen erweiterten Kampfregeln (→ XX) benutzen stattdessen zwei normale Würfel, **2D6** (nicht im Spiel enthalten).
- Ein zehnsseitiger Würfel, **D10**, wird für alles andere (Belagerungen, Revolten, etc.) benutzt.
- Um einen **D2 Test** auszuführen wird ein **D10** gewürfelt. Der Test ist erfolgreich wenn der Wurf grade ist (✓), und fehlgeschlagen falls ungerade (✗).

Runden!
Es wird immer aufgerundet!
Eine negative Zahl wird zur Null gerundet.

B. Militäreinheiten

- Es gibt zwei Arten von Militäreinheiten: **Standard & Elite**.
- Einheiten können außerdem **Schwergerüstet** sein.
- Einige Nationen haben Spezialeinheiten (Elefanten, berittene Bogenschützen, Fränkische Infanterie, etc), die normalerweise mehrere dieser Eigenschaften kombinieren.
- Einheiten können teilweise erst ab einer bestimmten Runde verfügbar sein – dieses Symbol zeigt z.B. dass die Einheit ab Runde 3 verfügbar ist.
- **Söldner** sind Einheiten einer Nation, die unter Kontrolle einer anderen Nation stehen. (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable., Erreur! Source du renvoi introuvable., Erreur! Source du renvoi introuvable.**)



Standardeinheiten sind einseitig bedruckt. Infanterie, Kavallerie, und Bogenschützen sind die häufigsten Standardeinheiten.

- **Infanterie** (X): Dies ist die Standardeinheit.
- **Bogenschützen** (☉): Bogenschützen beider Seiten feuern während der eröffnenden Fernkampfunde einer Schlacht (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), und kämpfen danach normal weiter.
- **Kavallerie** (♞): Können den **Taktischen Kavalleriebonus** in einer Schlacht bekommen (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- **Berittene Bogenschützen** (♞☉): Werden hauptsächlich von Nomaden benutzt und sind Bogenschützen *und* Kavallerie.
- **Limites** (singular **Limes**): Unbewegbare befestigte Einheiten, die Invasionen an der Grenze stoppen. (→ XVII.I).
- **Fleets** (⚓): Flotten werden für den Seekampf oder Seetransport benutzt (→ XXIV).

Eliteeinheiten (weißer Diamant ♠ auf der Vorderseite des Markers): Sie bestehen aus Legionen, Adliger Kavallerie und Wachen.

Eliteeinheiten können nur von **zivilisierten Nationen** (Königreichen oder Imperien) verwendet werden, außer durch Sonderregeln.

- Eliteeinheiten im Vorrat einer **barbarischen** Nation werden als Standardeinheiten behandelt (der weiße Diamant wird ignoriert), bis die Nation Zivilisiert wird.
- Eliteeinheiten sind **zweiseitig**. Wenn eine Eliteeinheit getroffen wird, wird sie auf die Rückseite **gedreht**, auf der ein roter Diamant ♦ zu sehen ist. Dieser zeigt an, dass es sich um eine beschädigte Eliteeinheit handelt, die nun als Standardeinheit (Infanterie oder Flotte) behandelt wird. Elite amphibische (⚓), Gebirgs (⚔), und Franziska-tragende (👉) Einheiten behalten diese Fähigkeiten, auch während sie beschädigt sind, wie durch die Symbole auf der Rückseite erkennbar ist.
- Imperiale **Wachen** (zwei weiße Diamantsymbole ♠♠): zählen als zwei Eliteeinheit, aber werden trotzdem durch einen einzelnen Treffer beschädigt. (*Custos, Custodes* auf Latein) Die **Palatin Kavallerie** besteht aus berittenen Imperialen Wachen.

Schwergerüstete Einheiten (♣) können Standard oder Elite sein

- In einer Schlacht, in der eine Seite den Schwergerüsteten Bonus hat, bekommt der Gegner einen Malus auf seine Kampfwürfel.
- **Adlige Kavallerie** (♞♣): Schwergerüstete Elite Kavallerie für Königreiche.

Amphibische Einheiten (⚓) ignorieren den Flussmalus in einer Schlacht (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) und den See-Risiko Wurf während einer amphibischen Landung (→ XXIV.E).

Gebirgseinheiten (⚔) zählen doppelt in einer Gebirgshinterhalt Fernkampfunde (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

Eine römische Legion (links) ist eine schwergerüstete Elite Infanterie.

Die barbarische Kavallerie (rechts) ist eine schwergerüstete Einheit sie wird Elite, sobald die Visigothen ein Königreich gründen.



C. Anführer

Es gibt zwei Arten von Anführern: **gewöhnliche & historische**. Sie können nicht gekauft werden, sondern kommen ins Spiel, sobald sie auf der **Zeittafel** erwähnt werden.

Gewöhnliche nationale Anführer stellen unbemerkenswerte Anführer dar; sie sind unbenannt und ohne Rundenangabe (und daher ohne Rundeneinschränkungen verfügbar).

- Die anfänglichen barbarischen Nationen haben alle einen **Rex** (König), welcher nur im Spiel ist, solange kein historischer Anführer der Nation im Spiel ist.
- Die anfänglichen Königreiche und Imperien haben militärische Anführer (mit einem Generalsstern ⚔) mit einem passenden Titel wie *Caesar* oder *Satrap*. Sie sind gleichzeitig mit ihrem König oder Kaiser im Spiel.

Historische Anführer sind bekannte Kaiser, Könige oder Generäle, welche für bis zu zwei Spielrunden im Spiel sind. Invasions enthält ein paar fiktionale, alternativgeschichtliche Anführer, wie z.B. Majorianus II, Claudius III, und Antoninus. In einigen Fällen hat eine Nation zwei Könige, Kaiser oder Generäle in der selben Runde im Spiel.

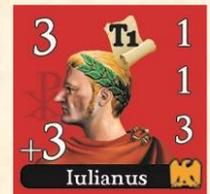
Anführer sind keine Einheiten, haben aber einige Eigenschaften, mit denen sie das Spiel beeinflussen:

→ oben Mitte

- Der Zug (Züge) in dem der Anführer im Spiel ist. Gewöhnliche Anführer besitzen dieses Symbol nicht.

→ links von oben nach unten:

- **Kampfwert:** Anzahl der verfügbaren Neuwürfe in einer Schlacht (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), Belagerung (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), und Revoltenniederschlagung (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**). Bonus für Abfangen und Flucht (→ XVIII), und in manchen Fällen für die Entwicklung zu einem Königreich (→ VI).
- **Truppenführer:** Anzahl an Extraeinheiten, die sich in der Provinz des Anführers befinden dürfen (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).



→ Rechts, von oben nach unten:

- **Verwaltung:** extra Verwaltungskartenbonus (→ XII.C).
- **Diplomatie:** extra Dipolomatiekartenbonus (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- **Kampagne:** extra Bewegungen (Kampagnen) im eigenen Zug (→ XXI).

→ unten:

- Name, und Statussymbol: General ⚔, (Barbarischer oder Zivilisierter) König (König), oder Kaiser (Kaiser).
- Einige Anführer haebn ein Gebirgssymbol (⚔). Dieses bedeutet dass der Anführer im Gebirge in keinen Hinterhalt geraten kann.

D. Barbarische Horden

- Jede barbarische Nation hat eine einzige Spezial Einheit, die **Horde**.
- Sie verhält sich wie eine Art "mobile Hauptstadt" der Nation. Wenn sich die barbarische Nation in ein Königreich weitentwickelt (→ VI), wird die Horde umgedreht und somit zur Hauptstadt.
- Barbaren kontrollieren eine Provinz (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) wenn sie dort die einzige Nation mit einer Horde sind. Kontrolle eines Königreichs oder Imperiums verhindert barbarische Kontrolle.
- Eine Horde wird immer separat von anderen Einheiten gelegt, auch von Anführern oder verbündeten Horden. Eine Horde zählt nicht gegen das Einheitenlimit. (→ XVI).
- Barbarische Verstärkungen (→ VIII) werden in der Provinz der Horde platziert.
- Wenn eine Nation plündert (→ X.C), muss die Zielprovinz innerhalb von zwei Provinzen der Horde sein..
- Eine Horde zählt nur in der Verteidigung als Einheit. Sie flieht (oder zieht sich zurück) nach den normalen Regeln (→ XVIII). Sie kann in einer Schlacht nicht zerstört werden, nur unterworfen (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- Während einer **Invasion** bewegt sich eine Horde wie eine Infanterieeinheit (→ XVII.H).
- Ansonsten kann sich eine Horde nur durch **Migration** bewegen (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- Einheiten werden in **Stapeln** aufgebaut. Ein **Stapel** besteht aus allen Einheiten in einer Provinz+Anführer

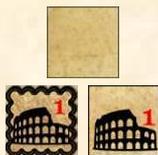


E. Das Spielbrett

- Das Brett ist in verschiedene Land **Provinzen** und **Seezonen** aufgeteilt.
- Jede Provinz hat einen Namen, einen **Einkommenswert** und ein **Terrain** (Hintergrundfarbe).
- Provinzen können extra Informationen enthalten, wie z.B. leere **Stadtsymbole**, **Städte** (diese wiederum **Häfen**), **Kornkammern** (🌾), oder **Karawanen** (🐪).
- Provinzen können durch einen Fluss oder einen Bergkamm getrennt, oder durch eine Meerenge zu anderen Provinzen verbunden sein. Einige sind Inseln (*Gothlandia, Balearica, Creta, etc.*).
- Seezonen haben einen Namen und ggfs. einen Monopolbonus.
- Provinzen sind in Regionen aufgeteilt, wie z.B. *Arabia, Hispania, or Balticum*.
- Regionen haben einen **Namen**, einen **Status** (barbarisch oder zivilisiert), einen **Königreichs-Einkommenswert** und, für zivilisierte Regionen, einen **Imperiums-Einkommenswert**.

F. Städte

- Kontrolle einer Provinz wird durch die Kontrolle der Stadt bestimmt.
- Ein leeres **Stadtsymbol** ist ein Platz auf der Karte, auf der eine neue Stadt durch ein Ereignis oder die Gründung eines Königreichs gebaut werden kann. Außerdem werden dort die Auswirkungen eines Überfalls angezeigt (→ X).
- Städte können **befestigt** (→ XXII) oder unbefestigt sein.
- Um eine Provinz zu erobern, muss ihre Stadt (falls vorhanden) erfolgreich **belagert** werden (→ XXIII).
- Städte produzieren Einkommen (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) und können nach einer erfolgreichen Belagerung geplündert werden (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**). Überfälle (→ X.F) plündern leere Stadtsymbole (die ländliche Provinz wird geplündert).
- Städte wachsen durch Ereignisse oder durch die Aufnahme barbarischer Horden, während der Gründung eines jungen Königreiches.
- Städte mit einem **Hafen** sind an die Seezone mit dem ⚓ Symbol angrenzend und sind **Küstenstädte**.



G. Hauptstädte

- Jede zivilisierte Nation hat eine **Hauptstadt** (*Capitolium*), dargestellt durch den Hauptstadt Marker.
- Eine Hauptstadt erzeugt Bonuseinkommen.
- Sie ist immer befestigt (die Mauern können nicht abgerissen werden).
- Gegner, die die Provinz der Hauptstadt betreten, können einfacher abgefangen werden.
- Die Provinz ist immun gegen Revolte.
- Die Region ist immun gegen die *Ketzerei Katastrophe*, aber nicht gegen das *Ketzerei Ereignis* (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Das Plündern einer Hauptstadt generiert extra Gold. (👑).
- Wenn die Hauptstadt einer Nation erobert wird, verliert die Nation alle ihre Verbündeten, Klienten und Vassalen. Sie kann auch einige oder alle ihrer Föderationen verlieren. Ein Königreich, dessen Hauptstadt erobert wird, unterwirft sich (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Eine eroberte Hauptstadt wird in der Runde nach der Eroberung neu gebaut, generiert in dieser Runde aber kein Bonuseinkommen.



H. Schatzkammer-Leiste

- Jede Nation (auch Barbaren) platziert auf der Schatzkammer-Leiste ihren Schatzkammer (*Thesaurum*) Marker um angehäuftes Einkommen anzuzeigen. Die Position des Markers (Felder 0 bis 20) zeigt an wieviel 👑 (Gold) die Nation besitzt. Der Marker wird für Einkommen hoch und Ausgaben runter bewegt. Für Werte über 20 wird der Marker auf die „+20“ Seite gedreht.
- Gold 👑 darf zwischen Nationen nur durch bestimmte Regeln getauscht werden (Tribut, Söldner, Diplomatie, etc.).

III ⚔ SPIELABLAUF

Invasions wird über eine feste Anzahl von **Runden** gespielt, je nach gewähltem Szenario. Jede Runde ist in vier **Phasen** gegliedert, welche wiederum in einzelne **Teile** und **Unterteile** gegliedert sind. Die Spieler werden ihre verschiedenen Nationen während mancher dieser Teile **aktivieren**. Die Aktivierung der Nationen beginnt mit den Barbaren, in absteigender Altersreihenfolge der Nationen (Gleichstände werden in steigender Initiativreihenfolge der **Nationenkarten** gelöst). Danach werden **gleichmaßen** die Königreiche und zuletzt die Imperien aktiviert. Ausnahmen sind angegeben.

RUNDENABLAUF

1. Zeit Phase

- Status der Nationen** (V)
 - Barbaren altern(**Erreur! Source du renvoi introuvable.**) – In **Alterspfad** Reihenfolge
 - Königreiche und danach Imperien altern (V.E)
 - Ketzereien verändern ihren Status (V.F)
- Verstärkungen** (VIII) – In Aktivierungsreihenfolge der Nationen (siehe Militärphase, unten) †.
- Ereignisse** (IX)
 - Ereignissekarten (IX.B) – In Spielerreihenfolge (Romans > Huns > Persians > Goths).
 - Überfälle (**Erreur! Source du renvoi introuvable.**) – In **Alterspfad** Reihenfolge.
 - Karawanen (**Erreur! Source du renvoi introuvable.**) ‡ – Gleichzeitig.
- Diplomatie** (XXIX) – Zivilisierte Nationen, in steigender Altersreihenfolge, beginnend mit Königreichen und dann Imperien.

2. Administrations Phase (Königreiche und Imperien) (XII)

- In Aktivierungsreihenfolge der Nationen †
- Administrationskarten** (XII.C)
 - Einkommen** (XIII) (Barbaren: **Erreur! Source du renvoi introuvable.** Erholung von Plünderungen) †
 - Käufe** (XIV) †
 - Unterdrückung von Revolten** (**Erreur! Source du renvoi introuvable.**)

3. Militär Phase

- Nations Aktivierung** – Barbaren zuerst, dann Königreich und zuletzt Imperien. In absteigendem Alter, Gleichstand in steigender Nationenkarten Initiative.
 - Einheiten
 - Bewegung (XVII, XVIII, XXIV) – Ein **Stapel** nach dem anderen, in beliebiger Reihenfolge
 - Kampf (XIX) – in beliebiger Reihenfolge.
 - Kampagnen (XXI) – In beliebiger Anführerreihenfolge
 - Bewegung
 - Kampf
- Ende der Diplomatie**

4. Siegpunkte Phase (IV) – Jede 3te Runde

Einige Nationen können auch während ihrer Aktivierung punkten.

† Kann gleichzeitig ausgeführt werden, sofern die Reihenfolge irrelevant ist.

‡ In Runde 1 werden Karawanen (1.C.c) und Administration (2) ausgelassen.



IV AUFBAU, PUNKTEN, GEWINNEN

A. Spielaufbau

- Das gewählte Szenario (im Grundspiel gibt es nur **350 AD Scenario I**) zeigt die Nationen im Spiel. Für jede Nation werden folgende Schritte ausgeführt:
 - Die Hauptstadt oder Horde wird in der angegebenen Provinz platziert.
 - Die angegebenen Einheiten werden in die jeweiligen Provinzen, Gebiete oder Seazonen platziert und die restlichen Einheiten in den Vorrat der Nation.
 - Der Schatzkammermarker wird auf dem Schatzkammerpfad auf der angegebenen Zahl platziert.
 - Der Altersmarker wird auf dem ersten Feld des Alterspfades platziert, außer anders angegeben.
 - Sofern es eine Klientennation ist, wird der angegebene Tributmarker platziert.
- Befestigungsmarker werden auf jeder befestigten Stadt, wie auf dem Spielbrett gedruckt, platziert (oder wie im Szenario angegeben).
- Ketzerei und andere Katastrophenmarker werden wie angegeben platziert (ggfs keine).
- Die Administrations, Diplomatie und Ereigniskarten werden jeweils separat gemischt und verdeckt bereit gelegt.
- Der **Rundenmarker** wird auf Platz 1 des **Rundenleiste** platziert. Das Spiel beginnt mit **Zeit Phase Teil C, Ereignisse**.

B. Siegpunkte bekommen

- Nationen erzielen Siegpunkte (**VPs**) für ihren Spieler, hauptsächlich durch die (direkte oder indirekte) Kontrolle geographischer Ziele (Provinzen und Regionen). Vassalentum (→ XXVIII) beeinflusst die Punktevergabe.
- VPs für die Provinz und Regionenkontrolle (→ XI) werden am Ende der Runden 3, 6, 9 und der letzten Runde des Spieles (11 or 12) vergeben. Dies wird durch das VP Zeichen  auf der Rundenleiste angezeigt. (Siehe Szenariobeschreibungen für Änderungen.)
- Einige Nationen können VP auch auf andere Weise erhalten (→ **Nationenkarten**).
- Andere VP Quellen sind Überfälle (→ X), Hochzeiten (→ XXIX.D), Bekehrungen (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), und Foedus (→ XXVII.E).

C. Das Spiel gewinnen

- Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (VP) am Ende des Spieles gewinnt (die Summe aller seiner Nationen). 
- Das Spiel endet in Runde 11, falls der Islam gegründet wird. Ansonsten in Runde 12 (→ **Zeittafel**).
- Bei einem Gleichstand der führenden Spieler wird die letzte Runde erneut gewertet. Ein erneuter Gleichstand wird in folgender Weise gelöst:

Romans > Huns > Persians > Goths

V NATIONEN

A. Übersicht

- Jede Nation ist entweder Barbarisch, ein Königreich oder ein Imperium.
- Königreiche und Imperien sind zivilisiert.
- Wenn eine Nation erstmalig erscheint wird der Altersmarker (*Aevum*) auf einem der beiden **Alterspfade** platziert. Der Altersmarker einer Nation kann sich normalerweise jede Runde vorwärts bewegen. 
- Ein **Alterspfad** ist für Barbaren, der andere für zivilisierte Nationen.
- Der Barbaren Alterspfad besteht aus 7 Feldern.
- Der zivilisierte Alterspfad besteht aus 12 Feldern, welche in drei Gruppen aufgeteilt sind:
 - Jung:** Felder 1 bis 4
 - Reif:** Felder 5 bis 8
 - Alt:** Felder 9 bis 12
- Neue barbarische Nationen beginnen auf Platz 1 des Barbaren Alterspfades. Neue zivilisierte Nationen beginnen auf Platz 1 des zivilisierten Alterspfades.

B. Inaktive Nationen

- Es gibt einige *inaktive* Nationen im Spiel, einige barbarische (z.B. Aestii, Sklaves) und einige Königreiche (z.B. Euskalduns, Armenians).
- Diese greifen nicht an, altern nicht und führen keine Schatzkammer.
- Da sie keine **Nationenkarte** haben, verdienen sie keine VPs. Sobald sie eine Klientennation werden (→ XXVI), Förderat (→ XXVII), oder Vassal (→ XXVIII), verdienen sie VPs für ihren Patron, Förderator oder Souverän wie gewöhnlich.
- Der kontrollierende Spieler ist nur für ihre Reaktionen zuständig (Flucht aus einer Schlacht → **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), Schlachten (als Verteidiger), und Verstärkungen (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

C. Plünderer Nationen

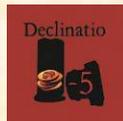
- Es gibt einige Plünderer im Spiel. Diese sind alle barbarisch (z.B. Berbers, Vikings).
- Ihre Einheiten sind abseits des Spielbrettes und erscheinen nur um eine ländliche zivilisierte Provinz während des Zeit Phasen Ereignis Teils zu überfallen (→ X), wie auf der Zeittafel angegeben. Dabei können sie VPs und Beute machen.
- Nach einem besonders erfolgreichem Überfall können ihre Einheiten in der Zielprovinz sesshaft werden. Die Plünderer Nation wird dann inaktiv.
- Einige Plünderer Nationen werden später normale aktive Nationen (z.B. Angles, Saxons). Diese Nationen führen eine Schatzkammer und, sobald sie dauerhaft auf dem Spielbrett sind, einen Altersmarker.

D. Altern barbarischer Nationen

- Eine barbarische Nation befindet sich immer auf dem barbarischen Alterspfad.
- Eine barbarische Nation altert jede Runde, während der Zeit Phase Status der Nationen, genau ein Feld, außer sie ist bereits auf Alter 7. In diesem Fall altert sie nicht.
- Ab Alter 3 kann eine barbarische Nation freiwillig ein Königreich gründen (→ VI). Ab Alter 5 kann die Gründung eines Königreichs **erzungen** werden.
- Eine barbarische Nation, die vom letzten Feld, egal aus welchem Grund, altert, muss sofort überprüfen ob ein Königreich gegründet wird.

E. Altern zivilisierter Nationen

- Eine zivilisierte Nation befindet sich immer auf dem zivilisierten **Alterspfad**.
- Ein **Königreich** oder **Imperium** altert jede Runde, während der Zeit Phase Status der Nationen, automatisch ein Feld.
- Ein **Königreich** oder **Imperium** kann auch durch eine gespielte Administrationskarte (-1 bis zu +2 Felder), durch bestimmte Katastrophen oder Ereignisse, oder durch einen Bankrott (→ **Erreuer ! Source du renvoi introuvable.**) altern.
- Ein Königreich kann zu einem Imperium werden (→ VII), sobald es eine bestimmte Größe erreicht oder überschreitet.
- Ein berechtigtes Königreich muss jedes Mal, wenn der Altersmarker vorrückt, überprüfen ob ein Imperium gegründet wird. Wenn es mehrere Felder gleichzeitig vorrückt, wird nur einmal geprüft.
- Zivilisierte Nationen können auch *Im Niedergang* sein, was ihren Übergang in die nächste Phase (Imperium oder Zusammenbruch) beschleunigt. Der *Im Niedergang* Marker (*Declinatio*) ist zweiseitig: einzeln (-5 🍀) und verdoppelt (-10 🍀).
- Wenn eine zivilisierte Nation, egal aus welchem Grund, versucht von Feld 12 aus zu altern, wird ihr Status stattdessen auf *Im Niedergang* gesetzt (oder auf doppelt erhöht).
- Wenn eine Nation, egal aus welchem Grund, sich **verjüngert**, während sie *Im Niedergang* ist, bleibt ihr Alter unverändert und stattdessen wird die Höhe des Niedergangsmarkers verringert.
- Um die Höhe des Niedergangsmarkers zu verringern wird der doppelte Marker auf einfach gedreht, bzw der einfache entfernt.
- Um die Höhe des Niedergangsmarkers zu erhöhen (aufgrund von Altern, Bankrott, Katastrophen oder Ereignissen) wird ein einfacher Niedergangsmarker (falls keiner vorhanden ist) hinzugefügt oder ein einfacher auf die doppelte Seite gedreht.
- Wenn ein Niedergangsmarker erhöht werden muss, und dieser ist bereits auf der doppelten Seite, wird der Marker nicht verändert. Stattdessen muss ein Königreich sofort versuchen ein **Imperium** zu gründen. Ein Imperium muss die Kosten des Markers aus der Schatzkammer bezahlen – und dadurch möglicherweise einen Bankrott auslösen.



F. Status von Ketzereien

- Alle Ketzereien verändern ihren Status:
 - Zuerst werden alle „**Ketzerei -**“, Marker entfernt.
 - Danach werden alle „**Ketzerei +**“ Markers auf ihre „**Ketzerei -**“, Seite gedreht.

G. Aktivierungsreihenfolge der Nationen

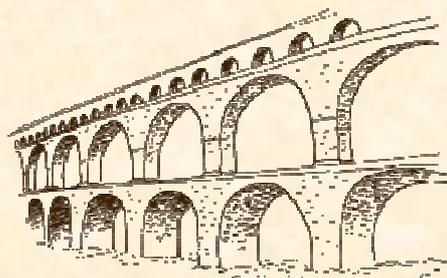
- Während der Militärphase werden zuerst **barbarische Nationen** aktiviert, gefolgt von **Königreichen** und zuletzt **Imperien**.
- Innerhalb der gleichen Gruppe (Barbaren, Königreiche, Imperien) wird zuerst die **älteste** Nation aktiviert.
- Sofern Alter und Status gleich sind, wird nach der Initiativnummer auf der **Nationenkarte** aktiviert (kleinere Nummer zuerst).

H. Barbaren

- Barbaren spielen sich schnell – sie haben keine Verwaltung, müssen keine Einheiten kaufen oder Unterhalt bezahlen..
- Barbaren sind immun gegen Revolten und Ketzereien (solange sie Heiden oder Arianer bleiben).
- Barbaren können 🍀 durch Tribut oder Plünderungen bekommen (→ XIII.C). Ihre Anführer können unbefestigte Städte durch reinen Terror erobern (→ XXIII.B).
- In ihrem Startzug haben Barbaren normalerweise eine **Invasion** . (→ XVII.H), welche ihnen große Vorteile bietet
- Barbaren haben unterschiedliche Einheiten, aber ihre Eliteeinheiten werden als normale Einheiten behandelt (der weiße Diamant wird ignoriert), bis sie ein Königreich gründen.
- Barbaren bekommen jede Runde Verstärkungen, wie auf der **Zeittafel** notiert. Sie bekommen jede Runde einen historischen Anführer oder dürfen einen verlorenen gewöhnlichen Anführer ersetzen. Außerdem besitzen sie eine Horde, die niemals eliminiert werden kann, höchstens unterworfen (→ **Erreuer ! Source du renvoi introuvable.**).
- Nach einigen Runden wird jede barbarische Nation irgendwann zivilisiert werden und ein Königreich gründen. Es ist empfehlenswert einen passenden Ort dafür zu finden, am besten in einer zivilisierten Region (z.B. Regionen mit Städten, die das Spiel im Römischen Imperium begonnen haben).

I. Nomaden

- Die **Nomaden** (🐎) sind eine spezielle Art der Barbaren. Die meisten stammen aus Zentralasien. Alans, Avars, Hephthalites, Huns, Khazars, und Kushans sind Nomaden.
- **Nomaden** können ihre Verstärkungen ohne Einschränkungen auswählen.
- Nur Nomaden können Scythia betreten (außer die Ostgoths in Runde 1).
- Sie können Meerengen normal überqueren, aber können keinen Seetransport nutzen (→ **Erreuer ! Source du renvoi introuvable.**). Diese Einschränkung gilt nicht für verliehene **Söldner** (→ **Erreuer ! Source du renvoi introuvable., Erreuer ! Source du renvoi introuvable.**) oder für **Hilfstruppen** (→ **Erreuer ! Source du renvoi introuvable.**).
- Sie haben einen Schlachtvorteil im Terrain Steppe (→ **Erreuer ! Source du renvoi introuvable.**), aber haben Nachteile beim Belagern (→ **Erreuer ! Source du renvoi introuvable.**).
- Sie können andere barbarischen Nationen in barbarischen Regionen einfacher unterwerfen und die Einheiten, die ihr neuer Vassal wiederaufbaut, auswählen (→ **Erreuer ! Source du renvoi introuvable.**).
- Sie kontrollieren die Söldner, die sie von ihren Vassalen bekommen (→ **Erreuer ! Source du renvoi introuvable.**), aber ihre Vassalen haben ein erhöhtes Rebellionsrisiko (→ **Erreuer ! Source du renvoi introuvable.**).

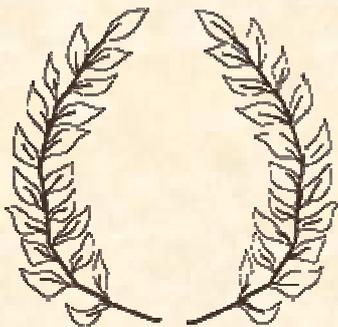


J. Königreiche

- Die meisten zivilisierten Nationen sind **Königreiche**.
- Königreiche werden nach Barbaren aktiviert.
- Ein Königreich hat eine **Hauptstadt** (auf der Rückseite des Horde Markers) und muss jede Runde administriert werden (Truppen werden gekauft, statt als kostenlose Verstärkung bekommen).
- Ein Königreich bekommt jede Runde Einkommen.
- Ein Königreich zahlt Unterhalt für seine Einheiten (1 🍷 pro Einheit).
- Ein Königreich muss jede Runde eine **Administrationskarte** spielen. Diese hat verschiedene Effekte, unter anderem die Administrationskosten des Königreiches für diese Runde, erlittene Katastrophen und extra Alterung.
- Eine Administrationskarte könnte das Königreich auch davon abhalten, seinen Anführer diese Runde zu benutzen (z.B. könnte dem Anführer verboten sein sich zu bewegen).
- Ein Königreich muss seine Einheiten **kaufen** und die Folgen von erlittenen Katastrophen erleiden.

K. Imperien

- Imperien werden nach Königreichen aktiviert.
- Ein Imperium spielt sich größtenteils wie ein Königreich, nur die Administration ist etwas aufwendiger.
- Ein Imperium hat militärische Überlegenheit gegenüber Barbaren. Eine Imperiale Hauptstadt erwirtschaftet mehr Einkommen.
- Ein Imperium bekommt weniger 🍷 als ein Königreich, zahlt allerdings keinen Unterhalt für seine Einheiten.
- Zum Spielstart sind Rome und Byzantium vereint und repräsentieren das Römische Imperium. In Runde 3 (395 n. Chr.) teilen sie sich in zwei eigenständige Reiche.
- Die Huns können direkt vom Barbaren zum Imperium wechseln – aber sie könnten dabei auch zusammenbrechen..
- Die Perser können ein Imperium gründen, wenn sie den sich nach Osten ausbreiten.
- Ein Imperium kann **zusammenbrechen** (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) wenn es ein **Alter von 9** oder höher erreicht und **Bankrott** geht (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).



VI GRÜNDUNG EINES KÖNIGREICHES

A. Übersicht

- Früher oder später wird jede barbarische Nationen zivilisiert und ein Königreich gründen.
- Dies kann entweder freiwillig oder erzwungen sein.
- Die Huns können nicht freiwillig ein Königreich gründen. Wenn Attila stirbt verschwinden sie entweder komplett oder gründen ein Imperium (→ **Huns: E Player Aid**).

B. Freiwillige Gründung eines Königreiches

- Sobald eine barbarische Nation **Alter 3** erreicht, kann der Spieler die Gründung eines Königreiches in der **Zeit Phase Status der Nationen** verkünden.
- Die Gründung erfolgt automatisch.

C. Erzwungene Gründung eines Königreiches

- Sobald eine barbarische Nation **Alter 5** erreicht, muss ihr Spieler einen Würfelwurf für die Gründung eines Königreiches machen, außer das Königreich wird freiwillig gegründet.
- Dieser Würfelwurf erfolgt **jede Runde** in der Zeit Phase Status der Nationen.

→ Würfelwurf zur Gründung eines Königreiches:

- Würfel einen **D10** mit folgenden Modifikatoren:
 - **-1** für jede 10 🍷 in der Schatzkammer
 - **+2** falls die Horde in einer barbarischen Provinz ist
- **Ergebnis > Alter der Nation:** Die Nation bleibt für diese Runde barbarisch.
- **Ergebnis ≤ Alter der Nation:** Die Nation gründet *sofort* ein Königreich.

D. Das junge Königreich

- Der Alters Marker der Nation wird auf **Platz 1** des zivilisierten **Alterspfades** gesetzt.
- Das junge Königreich bekommt sofort einen Bonus von **20 🍷** in die Schatzkammer.
 - Im Status of Nations Teil der nächsten Runde bekommt es nochmals einen Bonus von **10 🍷** – außer es wird in der Runde ein Imperium. In späteren Runden gibt es keine 🍷 Boni mehr.
- Sofern ein leerer Stadtplatz in einer kontrollierten Provinz ist (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), wird dort eine **Level 1** Stadt gegründet. Ansonsten wird eine Level 1 Stadt auf Level 2 erhöht oder, falls gar keine andere Möglichkeit besteht, eine Level 2 auf Level 3.
- Die Horde wird auf die **Hauptstadt** Seite gedreht und einer bereits bestehenden Stadt in irgendeiner kontrollierten Provinz dauerhaft **zugeordnet**. Dies könnte die neu gegründete Stadt sein.
- Sollte das junge Königreich keine Stadt haben, bleibt der Horde Marker ungedreht, bis ein leerer Stadtplatz oder eine Stadt unter seine Kontrolle kommt. Dann wird sofort die Hauptstadtgründungssequenz (vorheriger Punkt) durchgeführt. Bis dahin hat das Königreich keine Hauptstadt, allerdings wird der Horde Marker in allen anderen Belangen als Hauptstadt behandelt (Immunität gegen Revolten und die Ketzerei Katastrophe etc).
- Das Königreich kann heidnisch bleiben oder Arianisch oder Christlich werden (→ XXX).
- Die Nation ist jetzt zivilisiert und bekommt keine Verstärkungen von der **Zeittafel**.

VII GRÜNDUNG EINES IMPERIUMS

A. Übersicht

- Ein Königreich kann ein Imperium werden, sobald es eine bestimmte **Größe** erreicht hat. Alter ist irrelevant.

B. Erzwangene Gründung eines Imperiums

- Sobald ein Königreich mindestens 3 Regionen kontrolliert (babarische Regionen zählen als ½ Regionen, nicht aufrunden!), muss es einen Würfelwurf zur Gründung eines Imperiums während der Zeit Phase Status der Nationen machen.
- Ausnahme: In der Runde, in der das Königreich gegründet wird, wird unter keinen Umständen ein Würfelwurf zur Gründung eines Imperiums durchgeführt.

→ Würfelwurf zur Gründung eines Imperiums:

- Würfel einen **D10** mit folgenden Modifikatoren:
 - **+1** für einen Anführer mit Kampfwert ≥ 2
 - **+1** für *Im Niedergang* (einfach)
 - **+2** für *Im Niedergang* (doppelt)
 - **+2** für jede kontrollierte zivilisierte Region nach den ersten 3en
 - **+1** für jede kontrollierte barbarische Region
 - **+3** falls Roma oder Constantinopolis kontrolliert werden
 - **+1** für jeden Klienten → **Persian Player Aid: B**
- Ergebnis < 8 : Die Nation bleibt ein Königreich.
- Ergebnis ≥ 8 : Die Nation gründet *sofort* ein Imperium.

C. Das junge Imperium

- Der Alters Marker der Nation wird umgedreht (auf die Adlerseite) und auf Feld 1 des zivilisierten **Alterspfades** gelegt (Ausnahme: → **Persians Player Aid: B**). Alle *Im Niedergang* Marker der Nation werden entfernt (auch doppelte).
- Das junge Imperium bekommt sofort einen Bonus von **20** 🍪 in die Schatzkammer.
 - Im Status der Nations Teil der nächsten Runde bekommt es erneut einen Bonus von **10** 🍪. In späteren Runden gibt es keine Boni mehr.

VIII VERSTÄRKUNGEN

A. Übersicht

- In der Zeit Phase Verstärkungen bekommen Nationen kostenlose Einheiten und Anführer, wie auf der **Zeittafel** oder ihrer **Nationenkarte** notiert.

B. Vertreibungen

- Wenn die **Zeittafel** eine neue Nation in einer besetzten Provinz anzeigt, müssen die Besetzer sofort evakuieren.
- Die vertriebenen Einheiten müssen sich in **angrenzende leere oder freundliche** Provinzen bewegen, sofern möglich in Richtung ihrer Horde oder Hauptstadt. Das Einheitenlimit muss befolgt werden.
 - Sollte die Vertreibung für einige (aber nicht alle) Einheiten aufgrund von Einheitenlimits nicht möglich sein, werden die überzähligen Einheiten vom Spielbrett entfernt.
 - Sollte die Vertreibung für **alle** Einheiten nicht möglich sein, da sie umzingelt sind, muss die vertriebene Nation ihren stärksten Nachbarn (Einheitenanzahl) wählen und Zuflucht in einer seiner Provinzen suchen. Überzählige Einheiten werden entfernt. Die Nation unterwirft sich sofort ihrem neuen Souverän. (→ XXVIII).
 - Bei einer Vertreibung von einer Insel erlaubt ein Seetransport freundlicher Flotten den Rückzug über eine Seezone. (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**). Ansonsten werden die vertriebenen Einheiten vom Spielbrett entfernt.
 - Eine Horde wird vertrieben. Eine Hauptstadt wird entfernt und neu gegründet, als ob ein Königreich gegründet wird.
- Vertreibungen können nicht abgefangen werden und ermöglichen keine Flucht (→ XVIII).

C. Historische und gewöhnliche Anführer

- Gewöhnliche Anführer, als Person, sind nur eine Runde im Spiel. Sobald einer stirbt (aus natürlichen Gründen), erhebt sich sofort ein neuer. Um dies darzustellen können gewöhnliche Anführer, während der Verstärkungsphase, frei zwischen allen Provinzen einer Nation versetzt werden.
- Ein neuer historischer Anführer kann als Verstärkung kommen.
- Er kann in irgendeiner Provinz der Nation platziert werden.
 - Ein gewöhnlicher Anführer kann niemals gleichzeitig mit einem historischen Anführer im Spiel sein. Der gewöhnliche Anführer kommt auf die **Rundentafel**, von der in der nächsten Runde als Verstärkung wieder ins Spiel kommt.
 - Anmerkung: Der militärische Anführer eines **Imperiums** (z.B. Rome's **Caesar**) ist immer erlaubt, selbst wenn ein historischer Anführer im Spiel ist.
- Historische Anführer einer früheren Runde werden während der Verstärkungen entfernt, außer die Zeittafel listet sie für eine weitere Runde.

D. Barbarische Einheiten

- Jede barbarische Nation erzählt Verstärkungen wie auf der **Zeittafel** notiert, außer sie ist ein **Vassal** (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Diese Verstärkungen werden immer in der Provinz der Horde platziert. **Einheitenlimits werden zu diesem Zeitpunkt ignoriert** und erst später, während der Militärphase, überprüft.
- Sofern die **Zeittafel** keine Verstärkungen für eine Nation mehr anzeigt, bekommt eine barbarische Nation eine einzige Einheit als Verstärkung pro Runde.
- Sofern die **Zeittafel** eine nicht verfügbare Einheit verlangt, wird mit einer Infanterie mit möglichst wenig Attributen ersetzt.
- Wenn die **Zeittafel** nur eine Anzahl von "Einheiten" verlangt, müssen mindestens die **Hälfte** Infanterie sein (sofern im Vorrat vorhanden). Der Rest wird frei gewählt.
- **Innerhalb eines Typus** zieht der Spieler zuerst die Hälfte zufällig und wählt dann den Rest aus.
- **Nomaden** 🐎 wählen *alle* Verstärkungen aus.
- Barbarische Nationen können niemals Einheiten kaufen.



E. Königreiche und Imperien

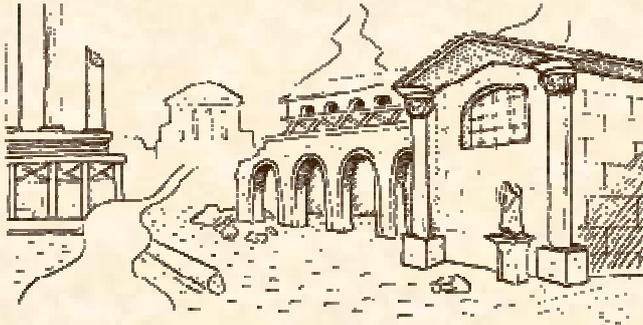
- Zivilisierte Nationen bekommen selten bis nie kostenlose Verstärkungen; sie müssen ihre Einheiten in der Administrations Phase kaufen (oder beschädigte reparieren). Die bestehenden Ausnahmen sind auf den **Spielerhilfskarten** und **Nationenkarten** vermerkt.
- **Inaktive** unabhängige kleine Königreiche bekommen jeweils eine Einheit, wenn sie berechtigt sind (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

F. Förderate and Vassalen

- Wenn ein förderierter Söldner (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) eliminiert wird, wird ein neuer an den Förderaten während der Verstärkungsphase des Förderaten verliehen..
- Wenn ein Söldner eines Vassalen eines nomadischen Souveräns (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) eliminiert wird, wird ein neuer vom Souverän während seiner Verstärkungsphase eingezogen. Nur in diesem Falle wird ein elimierter Söldner eines Vassalen ersetzt.

G. Verschwundene Nationen

- Wenn eine Nation verschwunden ist (sie hat keine eigenen Einheiten mehr auf dem Spielbrett), wird während ihrer Verstärkungsphase jeweils **eine** ihrer als Hilfstruppe ('B' Einheit → **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) oder Söldner (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable., Erreur! Source du renvoi introuvable., Erreur! Source du renvoi introuvable.**) dienenden Einheiten von jeder Nation entfernt (Wahl der verschwundenen Nation).



IX EREIGNISSE

A. Übersicht

- In diesem Teil der Zeit Phase gibt es 3 Unterteile: Es werden Ereigniskarten gezogen (und sofortige Ereignisse abgehandelt), Überfälle werden ausgeführt und das Einkommen der Karawanen wird bestimmt.

B. Ereigniskarten

- In Spielerreihenfolge zieht jeder Spieler **eine Ereigniskarte** (unabhängig von der Anzahl seiner Nationen).
- Einige der Plünderungsmarker, die durch Überfälle und Belagerungen erlangt werden, haben eine doppelte Verwendung als Ereignis"karten".
- Ereigniskarten sind entweder **öffentlich** (18 Karten) oder **geheim** (54 Karten).
- Eine **öffentliche** Ereigniskarte hat eine **rote Rückseite**, eine **geheime** Ereigniskarte eine **braune**. Öffentliche Karten müssen sofort gespielt werden, geheime kommen auf die Kartenhand des Spielers und können später gespielt werden.
- Das Ziel einer Ereigniskarte ist nicht zwingend eine Nation, Stapel oder Einheit, die vom ausspielenden Spieler kontrolliert wird. Z.B. kann ein Ereignis in eine Schlacht eingreifen, die den ausspielenden Spieler nicht involviert.
- Eine Ereigniskarte kann **inaktive Nationen** (unabhängige kleine Königreiche, Slavic Barbaren, sesshafte Plünderer) nur in einer Schlacht beeinflussen.
- Gespielte Ereigniskarten werden in einem Ablagestapel gesammelt. Durch das öffentliche Ereignis "Pool" (englischer Name der Karte) wird der Ablagestapel wieder in den Ereigniskartenstapel gemischt.

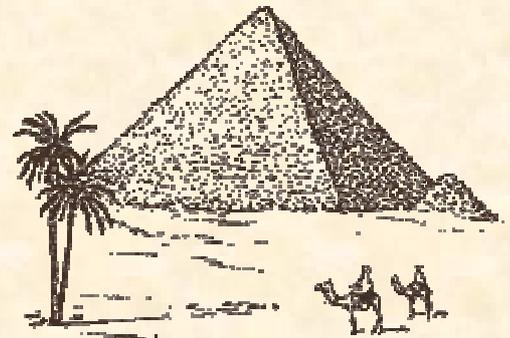


C. Überfälle

- Einige Barbaren, **Plünderer** genannt, führen Überfälle durch, wie auf der **Zeittafel** angegeben. 
- Jede dieser Nationen hat einen Vorrat von mindestens **2 Einheiten** für ihre Überfälle.
- Sie haben keine Initiativnummer auf ihren **Nationenkarten**, da sie in der Militärphase nicht aktiviert werden.
- Überfälle werden im nächsten Abschnitt im Detail erklärt (→ X).

D. Karawanen

- Aegyptus, Rhagae, Siraces, und Tripolitania sind Karawanen Provinzen.
- Normalerweise erwirtschaftet eine Karawanen Provinz ein Einkommen von **1**  (zusätzlich zum normalen Einkommen der Provinz) für ihre **zivilisierte** kontrollierende Nation. 
- Jede Runde gibt es eine **große Karawane**, die zufällig durch einen **D10** Würfelwurf auf der folgenden Tabelle (auch auf dem Spielbrett zu sehen) bestimmt wird. Die erwürfelte Provinz erwirtschaftet ein Karawaneneinkommen von **5**  anstatt von **1** . 
 - 1–2 Aegyptus 3–7 Rhagae 8–9 Siraces 0 Tripolitania
- Die *Caravan* (engl. Name) Ereigniskarte erhöht das Einkommen der großen Karawane auf **10**  und für alle anderen auf **5** .
- Eine **barbarische Nation**, die eine Karawanen Provinz kontrolliert, kann die Karawane plündern, falls sie eine **D2** test besteht. Sie zieht dann einen Plünderungsmarker.
 - Eine große Karawane wird automatisch geplündert.
 - Während des *Caravan* Ereignisses zieht die barbarische Nation **zwei** Plünderungsmarker.
 - In **Erreur! Source du renvoi introuvable.** werden Ereignis und Katastrophen Plünderungsmarker erklärt.



X ÜBERFÄLLE

A. Übersicht

- Überfälle versuchen eine Provinz zu plündern, anstatt sie zu erobern.
- **Plünderer Nationen** die auf der **Zeittafel** für die aktuelle Runde gelistet sind, überfallen in der „Zeit Phase Ereignisse Überfälle“.
- Andere barbarische Nationen können während ihrer militärischen Aktivierung überfallen.



B. Plünderer Nationen

- Der Überfall startet aus der Provinz, die auf ihrer **Nationenkarte** genannt wird. Wenn dort eine Region genannt wird, wählt der Spieler eine beliebige Provinz der Region.
- Ein Überfall wird von **zwei Einheiten** ausgeführt. Eine Nation mit einem größeren Vorrat (z.B. die Picts) zieht die Einheiten zufällig.
- Plünderer Nationen haben keine Einheiten auf dem Spielbrett, bis sie sesshaft werden (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**); ihre Plünderer kommen aus der Wildnis der gewählten Provinz.
- Plünderer Nationen haben keine Aktivierung in der Militärphase. Einige von ihnen werden zu normalen aktiven Nationen, wie auf der **Zeittafel** angegeben.

C. Barbarische Nationen

- Eine barbarische Nation kann in ihrer Aktivierung überfallen, außer sie ist im Foedus (→ XXVII) oder ein Vassal (→ XXVIII).
- Sofern möglich müssen **zwei Einheiten** den Überfall ausführen. Der Überfall startet aus der Provinz der Horde, die gewählten Einheiten dürfen aber woanders sein.
- Wenn eine Nation überfällt, ist die **einzige andere** erlaubte Aktion ihre Einheiten vor dem Überfall zwischen ihren kontrollierten Provinzen zu bewegen..

D. Ablauf eines Überfalls

- Das Ziel des Überfalls ist eine zivilisierte feindliche Provinz, in der ein **leeres Stadtsymbol** (gelbes Viereck) sein muss. Der Überfallmarker (*Incurio*) wird in der Zielprovinz platziert, bis der Überfall beendet ist.
- Die Zielprovinz muss entweder angrenzend an die Startprovinz sein, oder maximal eine weitere Provinz entfernt (ein "tiefer Überfall").
- Eine Provinz mit einem *Limes* oder einer befestigten Stadt kann **nicht** durchquert werden.
- Plünderer, die durch eine **besetzte** Provinz zu ihrem Ziel ziehen, erleiden einen Malus.
- Amphibische Plünderer (⚓) können eine Seezone auf dem Weg zu ihrer Zielprovinz durchqueren. Wenn dort zivilisierte Flotten sind, erleiden die Plünderer einen Malus.
- Überfälle können nicht abgefangen werden (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

E. Ausgang des Überfalls

- Würfel einen **D10**, mit folgenden Modifikatoren:
 - -1 pro **zivilisierter Einheit** in der Zielprovinz und jeder durchquerten Provinz oder Seezone.
 - +1 wenn ein vorheriger Überfall den „Überfall – Marker“ platziert hat
 - +2 wenn ein vorheriger Überfall den „Überfall + Marker“ platziert hat

→ Ergebnis

- [**≤4**] **Fehlschlag** Eine Einheit ist **dauerhaft** verloren
 - [**5–6**] **Überfall –** Bekomme 1 🎲 und 1 VP, platziere den **Überfall – Marker**
 - [**7–10**] **Überfall +** Ziehe einen Plünderungsmarker, bekomme 3 VP, platziere den **Überfall + Marker**
 - [**11–12**] **Überfall +** Wie [7–10] oben und die **Plünderungseinheiten** bleiben in der Zielprovinz.
- Ein Überfallmarker, der nicht aufgefrischt wird, wird vom Spielbrett entfernt.
 - Ein Überfall + Marker eliminiert einen vorhandenen *Limes*.

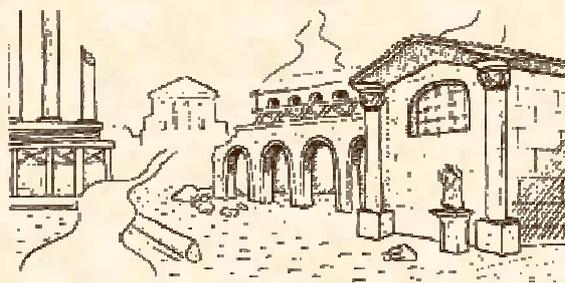
F. Plünderungsmarker

- Plünderungsmarker (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) werden zufällig gezogen und ausgeführt..
- Eine Provinz mit verdecktem Plünderungsmarker im Stadtsymbol kann nicht erneut überfallen werden.
- Am Ende des Einkommens Teils einer zivilisierten Nation darf die Nation bis zu zwei Plünderungsmarker aus jeder kontrollierten Region entfernen.

G. Sesshafte Plünderer

- Plünderer, die sesshaft werden (nach einem Überfall in der Zielprovinz bleiben) müssen sofort eine Schlacht (→ XIX) austragen, sofern feindliche Einheiten in der Provinz sind.
- Eine sesshafte Plünderer Nation wird inaktiv (→ V.B). Sie kann durch die **Zeittafel** wieder aktiv werden.

Beispiel: Angles, die in Runde 3 überfallen könnten sesshaft und damit inaktiv werden. In Runde 4 überfallen sie nicht. In Runde 5 werden sie durch ihre Invasion wieder aktiv.



XI KONTROLLE VON PROVINZEN UND REGIONEN

A. Übersicht

- Provinzen bilden zusammen **Regionen** (z.B. *Italia*, *Hispania*, *Graecia*, etc.). Für Insel Provinzen wird auf dem Spielbrett (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) die passende Region angegeben.
- Eine **barbarische Region** ist durch eine  vor ihrem Namen markiert. Eine **zivilisierte Region** durch eine .
- Kontrolle von Provinzen und Regionen bringt Siegpunkte (VPs) und bestimmt den Großteil des Einkommens von Königreichen und Imperien.
- Eine Nation kontrolliert die Provinzen und Regionen, die von ihren Vassalen kontrolliert werden (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**). Ein Förderator kontrolliert die Foedus Provinzen der Förderierten (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), aber nicht die anderen Provinzen, die sie selber kontrollieren (eine Provinz, die mit Einheiten des Förderators und föderierten Einheiten besetzt ist, wird vom Förderator kontrolliert). Kontrolle kann zwischen Verbündeten (→ XXV) geteilt werden.

B. Kontrolle einer Provinz

- Eine Nation kontrolliert eine Provinz, wenn sie eine ausreichende Anzahl an ungehinderten (allein) Einheiten in der Provinz hat.
 - **Eine einzelne Einheit** ist genug um eine **zivilisierte** Provinz zu kontrollieren.
 - Eine barbarische Nation benötigt **zwei Einheiten** oder **eine Einheit und die Horde** um eine **barbarische Provinz** zu kontrollieren. Eine **zivilisierte** Nation benötigt **drei Einheiten** (inklusive Föderierten).
- Eine Nation kontrolliert alle **unbesetzen** Provinzen in kontrollierten Regionen. Die Kontrolle einer Region negiert nötige militärische Präsenz in den Provinzen der Region.
- Um eine feindliche Provinz zu erobern, muss eine vorhandene Stadt erfolgreich belagert werden, nachdem die feindliche Armee geflohen oder zurückerzogen ist. Falls die Stadt nicht fällt, muss der Angreifer am Ende des Kampf Teils (oder am Ende der Kampagne → XXI) die Provinz evakuieren. Die Provinz ist somit leer und unkontrolliert, außer die Region ist kontrolliert.

C. Kontrolle einer Region

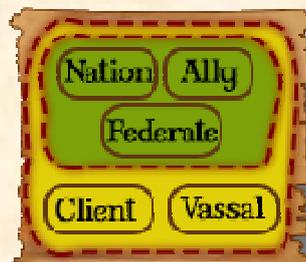
- Barbaren, Königreiche und Imperien können gleichzeitig Kontrolle einer Region beanspruchen. Imperiale Kontrolle überschreibt die königliche Kontrolle, diese wiederum die barbarische Kontrolle.
- **Verbündete** kombinieren ihre Besitztümer um Regionalkontrolle zu bestimmen. Verbündete teilen sich die Kontrolle einer solchen Region.
- **Barbaren** kontrollieren eine Region (barbarisch oder zivilisiert), sofern die einzigen Horden in der Region ihre, ihre Verbündeten oder Vasallen sind.
- Barbaren kontrollieren eine **zivilisierte** Region, sofern sie eine Mehrheit der Provinzen kontrollieren.
- **Königreiche** kontrollieren eine Region, sofern sie eine Mehrheit der Provinzen kontrollieren.
- **Imperien** kontrollieren eine Region, sofern sie eine Mehrheit der **Städte** kontrollieren. Ein Imperium kann eine Region ohne Städte nicht kontrollieren. Ein Imperium hat **totale Kontrolle**, sofern es alle Städte einer Region kontrolliert und es keine feindlichen Provinzen in der Region gibt.

→ Effekte der Regionskontrolle

- Jede leere Provinz in der Region ist automatisch kontrolliert.
- Imperien bekommen Einkommen durch die Kontrolle einer Region. Totale Kontrolle erhöht das Einkommen.

D. Freundlich, Neutral, Feindlich

- Freundlich, Neutral und Feindlich ist unabhängig von Kontrolle und ist während der Militärphase relevant..
- **Freundliche** Nationen können zusammen stapeln. **Neutrale** Nationen erlauben freien Durchzug, aber können nicht zusammen stapeln. Nur **feindliche** Nationen können sich angreifen.
- Nationen sind beiderseitig **freundlich**, wenn sie verbündet sind (→ XXV), oder eine ein Föderierter (→ XXVII) des anderen oder eines Verbündeten ist. Föderierte einer Nation und ihrer Verbündeten sind ebenfalls beiderseitig freundlich.
- Nationen sind beiderseitig **neutral**, wenn eine ein Klient (→ XXVI) oder Vassal (→ XXVIII) des anderen oder ihrer Verbündeten ist. Vassaln und Klienten einer Nation und ihrer Verbündeten sind ebenfalls beiderseitig neutral.
- **In einer barbarischen Region** sind unverbündete Barbaren und ihre Vassalen beiderseitig **neutral**. Wenn eine aktiviert wird, kann die andere sie als feindlich erklären. Dies gilt für die ganze Runde.
- Alle anderen Nationen sind beiderseitig **feindlich**.
- Eine **Stadt** ist freundlich, wenn die Provinz freundlich ist.
- Eine **Provinz** ist freundlich:
 - Wenn sie von der Nation oder einer freundlichen Nation **kontrolliert** wird; oder
 - Wenn sie ungehindert (allein) von der Nation oder einer freundlichen Nation besetzt ist – Kontrolle ist nicht nötig (wie zb in einer Provinz in einem unkontrollierten barbarischen Gebiet).
 - Eine Provinz ist neutral, wenn sie von einer neutralen Nation kontrolliert oder ungehindert besetzt ist.
- Alle anderen Provinzen sind feindlich, inklusive Provinzen mit unausgeführten Schlachten oder Belagerungen.
- **Ausnahme:** Provinzen in Revolte (→ XV), werden zwar noch kontrolliert, sind aber feindlich.



Nationen in der grünen Zone sind beiderseitig freundlich; Nationen in der gelben Zone sind beiderseitig neutral und auch neutral zur grünen Zone

XII ADMINISTRATION

(Überspringen in Runde 1: Administration wurde bereits durchgeführt).

A. Barbaren

- Barbaren führen *Erholung von Raubzügen* in der Einkommens Teil durch (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- Barbaren bekommen kein Einkommen.
- Barbaren können Provinzen überfallen, Städte plündern oder Tribut erhalten. 
- Dadurch bekommen Barbaren  , welches später benutzt werden kann, sobald die Barbaren ein Königreich gründen.

B. Königreiche und Imperien

- Während der Administrations Phase Karten Ziehen, zieht jede **zivilisierte** Nation eine bestimmte Anzahl an Administrationskarten, und wählt dann **eine**, die sie bezahlen muss.

C. Administrationskarten (18)

- Es gibt drei Arten von Administrationskarten: **Passiv** (7 Karten), **Militär** (7 Karten), und **Reform** (4 Karten).

→ Administrationskosten

- Jede Karte hat Kosten auf ihrer Rückseite, jeweils für Königreiche (👑) und für Imperien (🏰).
- Die Kosten sind unabhängig von Größe oder Alter der Nation.



→ Historische Anführer

- Einige der historischen Anführer haben einen Administrationsbonus auf ihrem Marker (oben rechts), welcher der Nation es erlaubt, mehr Karten zu ziehen.

→ Mindestens zwei Arten

- Eine Nation zieht solange **weiter** Karten, bis sie mindestens zwei verschiedene Arten hat.

D. Administrations Prozedur

- In **Aktivierungsreihenfolge der Nationen**, ohne Barbaren:
 - Die Nation zieht verdeckt zwei Administrationskarten plus den Administrationsbonus des Anführers.
 - Wenn alle Karten dergleichen Art sind, zieht die Nation weiter bis sie zwei Arten besitzt.
 - Die Nation wählt eine Art (Passiv, Militär oder Reform). Wenn die Nation sich keine Art leisten kann, muss sie die billigere wählen. Dies löst nach der Einkommensphase einen Bankrott aus (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)
 - Die Nation bezahlt die Kartenart (oder leert die Schatzkammer bei einem Bankrott).
 - Wenn die Nation mehr als eine Karte hat, liest sie die Karten und wählt **eine** beliebige aus.
 - Die Nation führt die Karte inklusive Konsequenzen aus.
 - Alle Karten werden zurück in den Stapel gemischt – die nächste Nation könnte also dieselbe Karte ziehen.

Example 1: At the start of the turn, the Visigoths founded a Kingdom in Hispania. Therefore they must now administrate it. The controlling player draws two Administration cards: one Passive & one Military. They decide to keep the Military (costing 10 🍊). They then reveal the chosen card's face and apply its effects (according to the Kingdom's current age). Both cards are then shuffled back into the deck.

Example 2: Byzantium draws 2 Passive cards (of the same type). More cards must now be drawn, one at a time, until a second type comes up. The third card is Military. The controlling player now has 3 cards of two different types (two Passive and one Military). They decide to keep the 2 Passive ones (costing 10 🍊). The player may now look at the faces of the cards and choose the more favorable of the two to keep. They then apply its effects, and shuffle all 3 cards back into the deck.

Example 3: The Ostrogoths have founded a Kingdom in Italia. They have a named leader, Flavius Theodericus, with an administration bonus of 2. Therefore the player draws 4 cards (2 base draw + 2 bonus draw for the leader). The draw yields one Passive, two Military and one Reform. The player chooses the Reform card, pays its 20 🍊 cost, looks at its face, and applies its effects. Then all 4 cards are shuffled back into the deck.

E. Administrationskarten ausführen

- Jede Administrationskarte hat verschiedene Symbole auf der Vorderseite:

→ Dauer

- Einige Karten halten länger als eine Runde. Die Dauer ist neben dem **Stundenglas** angegeben. (In Invasions Vol. 1 gibt es keine dieser Art).



→ Gold

- Einige Karten geben oder kosten Gold. Die Menge neben dem 🍊 wird der Schatzkammer zugefügt oder entnommen.



→ Katastrophen

- Eine zivilisierte Nation kann von einer der 12 Katastrophen getroffen werden! (→ **Katastrophen Spielerhilfe**)



→ Anführer

- Wenn die Karte den Kopf des Anführers mit '✓' zeigt, können die Anführer der Nation diese Runde normal agieren.
- Wenn die Karte den Kopf des Anführers mit 'x' zeigt, müssen die Anführer (Kaiser oder König, sowie alle gewöhnlichen extra Anführer) diese Runde inaktiv in der Hauptstadt verbringen. Benannte nicht-Regenten Anführer (z.B. Römische Generäle) sind immer aktiv.
- **Wichtig:** Ein inaktiver Anführer kann trotzdem abfangen oder fliehen (→ XVIII).



XIII ⚔️ EINKOMMEN

A. Schatzkammer Limit

- Eine Nation kann nicht unter 0 🍊 fallen. Nach Einkäufen kann eine Nation nicht mehr als 40 🍊 besitzen. Alles 🍊 darüber ist **verloren**.

B. Städte

- Das Einkommen einer Stadt hängt von der Stufe der Stadt ab: **Stufe 1** → 1 🍊, **Stufe 2** → 2 🍊, **Stufe 3** → 3 🍊
- Eine geplünderte Stadt bringt immer genau ein halbes (½ 🍊), unabhängig ihrer Stufe..

→ Hauptstädte

- Die Hauptstadt verdient extra 5 🍪 für Königreiche, 10 🍪 für Imperien.
- Das Bonuseinkommen wird nicht vergeben, falls eine Hauptstadt in dieser Runde nach einer Eroberung neu platziert wird. (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**)



C. Barbarische Nationen

- Barbarische Nationen sammeln 🍪 in ihrer Schatzkammer durch Tribut als Förderator (→ XXVII.E) oder Souverän (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), durch Diplomatiekarten (→ XXIX), oder durch Söldner (→ **Huns: D Player Aid**). Und natürlich durch **Plünderungen** (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**, X.F, **Erreur! Source du renvoi introuvable.**, **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Sie können kein Gold ausgeben. **Ausnahme:** Wenn sie ein Vassal werden, bezahlen sie ihren Tribut aus ihrer Schatzkammer (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

D. Königreiche 🏰

- Das **Bruttoeinkommen** eines Königreiches errechnet sich wie folgt: Städte + Provinzen + Hauptstadt + Handel + Karawanen + Tribut.
- Städte: Alle kontrollierten Städte (inklusive Hauptstadt), die **nicht in Revolte** sind.
- Provinzen: Alle kontrollierten Provinzen, die **nicht in Revolte** sind.
- Das Einkommen einer Provinz ist auf dem Spielbrett in **rot** gedruckt: (z.B. 2 🍪 aus *Chaldea*, 1 🍪 aus *Susiana*, und ½ 🍪 from *Hyrkania*).
- Der große **dunkelrote Kreis** mit einer Krone neben dem Name einer Region zeigt das Gesamteinkommen aller Provinzen in der Region an. (z.B. *Gallia Meridionalis* 12 🍪, *Asia* 8 🍪). Dies ist ohne Städte!
- Hauptstadt Königreich: +5 🍪.



E. Imperien 🏰

- Das **Bruttoeinkommen** eines Imperiums errechnet sich wie folgt: Städte + Regionen + Hauptstadt + Handel + Karawanen + Tribut.
- Städte: Alle kontrollierten Städte (inklusive Hauptstadt), in Provinzen die **nicht in Revolte** sind.
- Regionen: Jede kontrollierte Region verdient 1 🍪; Totale Kontrolle verdient zusätzlich noch 1 🍪.
- Das schwarze Quadrat mit einem Adler neben dem Namen einer zivilisierten Region zeigt das Gesamteinkommen bei totaler Kontrolle an: 2 🍪 plus alle Städte (z.B. *Graecia* ist 2 + 7 (3 cities) = 9 🍪 wert).
- Hauptstadt Imperium: +10 🍪.



F. Anderes Einkommen

→ Handel (nur zivilisierte Nationen)

- 1 🍪 pro Seezone, an der die Nation mindestens eine Küstenstadt ohne Revolte kontrolliert
- Wenn eine Nation alle Küstenstädte einer Seezone kontrolliert und keine in Revolte ist, bekommt sie zusätzlich den **Monopolwert** der Seezone als Einkommen.



Anmerkung: Zu Spielstart bekommen weder Rome noch Byzantium den Monopolbonus für M. Adriaticum und M. Siculum, da sie separate Administrationsphasen haben.

→ Karawanen

- Karawaneneinkommen wurde bereits in der Zeit Phase Karawanen abgehandelt (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

→ Tribut

- Nationen bekommen 1 🍪 pro Vassal (selbst wenn der Vassal kein 🍪 besitzt).
- Nationen bekommen bis zu 2 🍪 von jedem Klienten.
- Nationen zahlen 1 🍪 an den Souverän.
- Nationen zahlen 3 🍪 an jeden Förderierten.
- Wenn nicht gezahlt werden kann, ist die Nation Bankrott (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) und die Förderierten könnten ihre Foedera brechen (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).



G. Revolten, Ketzereien und Niedergang

- Provinzen in Revolten erwirtschaften **kein Einkommen** (für das besitzende Königreich).
- Städte in Provinzen in Revolte erwirtschaften **kein Einkommen**.
- Provinzen in Revolte **erhöhen** die Kosten jeweils um 1 🍪, bzw um 3 🍪 auf der **Revolt + Seite**.
- Jede Region in Ketzerei **erhöht** die Kosten jeweils um 1 🍪. Im Falle eines Königreiches gilt dies nur, wenn es über zwei Regionen ausgebreitet ist und nur eine in Ketzerei ist – sofern es beide sind, entstehen keine zusätzlichen Kosten.
- Ein einfacher *Im Niedergang* Marker **erhöht** die Kosten um 5 🍪, ein doppelter um 10 🍪.
- Wenn nicht gezahlt werden kann, ist die Nation Bankrott (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

H. Nettoeinkommen

- Ein **Königreich** muss 1 🍪 **Unterhalt** für jede Einheit bezahlen. Ein Anführer kostet nichts.
- **Imperien** zahlen keinen Unterhalt.
- Das Bruttoeinkommen minus dem Unterhalt und anderen Ausgaben ist das Nettoeinkommen (aufgerundet), das in der Schatzkammer angepasst wird. Dieses kann negativ sein.

I. Erholung von Plünderungen

- Nachdem Einkommen genommen wurde, werden alle verdeckten Plünderungsmarker aus allen **Städten** der Nation genommen. Eine eroberte Hauptstadt wird wieder eingesetzt.
- In jeder kontrollierten Region, werden bis zu 2 **verdeckte Plünderungsmarker** aus leeren Stadtsymbolen entfernt. Dies wird niemals mehr als einmal pro Region pro Runde getan!
- Erholung von Plünderungen ist die einzige administrative Tätigkeit, die barbarische Nationen vornehmen.

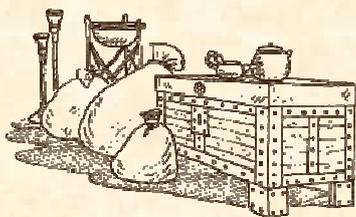


J. Bankrott

- Eine zivilisierte Nation geht Bankrott wenn sie ihre **Administrationskarte** nicht bezahlen konnte oder nicht alle Ausgaben bezahlen kann.
- Bankrott löst 3 Effekte für die Nation aus:
 - Sie altert um **2 Felder**.
 - Die *Im Niedergang* Stufe wird erhöht.
 - Sie zieht eine Administrationskarte und führt die angegebene **Katastrophe** aus (sofern es eine gibt).
- Außerdem (nur bei Bankrott durch Ausgaben):
 - Wenn die Nation ein Königreich ist, verliert sie alle Einheiten, die sie nicht bezahlen konnte oder die Hälfte aller Einheiten. Die geringere Anzahl wird verloren.
- Bei mehreren Bankrotten einer Nation innerhalb einer Runde, werden die Effekte nur einmal ausgelöst.

K. Kollaps

- Wenn ein Imperium mit Alter ≥ 9 **Bankrott** geht, wird sofort ein Kollapswurf durchgeführt. Würfel einen **D10** mit Modifikatoren:
 - **+?** Jedes Alter über 9 (**+1** Alter 10, **+2** Alter 11, **+3** Alter 12)
 - **+1** *Im Niedergang* (einfach)
 - **+2** *Im Niedergang* (doppelt)
 - **+1** pro erlittener Katastrophe in dieser Runde
 - **+2** die Hauptstadt wurde in der vorherigen Runde erobert
 - **-1** pro kontrollierter Region, außer der Region der Hauptstadt
- Ergebnis < 9 : Das Imperium hält stand.
- Ergebnis ≥ 9 : Das Imperium kollabiert.
 - Alle Einheiten, Anführer, Hauptstadt, Alter und Schatzkammer werden aus dem Spiel entfernt.
 - Römische **Hilfstruppen** barbarischer Herkunft ('B') werden durch Infanterie ihrer Nation ausgetauscht, soweit möglich.
 - **Söldner** kehren in ihre Nationen zurück – in die Horde oder Hauptstadt.
 - Vassalen und Förderaten erlangen ihre Freiheit zurück (Foedera könnte übertragen werden → **Romans: K und Byzantines: G Player Aids**).



XIV EINKÄUFE

A. Barbaren

- Barbaren können keine Einheiten kaufen.

B. Zivilisierte Nationen

- Zivilisierte Nationen kaufen Einheiten mit .
- Gekaufte Verstärkungen werden frei in kontrollierten Provinzen platziert, solange Einheitenlimits beachtet werden.
- Imperien zahlen mehr als Königreiche (→ **Romans, Byzantines, Huns, Persians, or Goths Player Aids**).
- Schwergewüstete Einheiten  sind etwas teurer.
- Elite Einheiten  (heavy or not) sind am teuersten.
- Wenn der Vorrat einer Nation leer ist, kann sie keine Einheiten mehr kaufen.
- Imperien können bis zu zwei beschädigte Eliteeinheiten pro Runde reparieren (zurückdrehen). Dies kostet den halben Kaufpreis.
- Die **Romans** (Rome and Byzantium) haben Rekrutierungsbeschränkungen für ihre nationalen Einheiten: eine Einheit pro Runde für Runde 1-7, zwei pro Runde ab Runde 8. Sie können beliebig barbarische **Hilfstruppen** ("B") rekrutieren, sobald sie diese im Vorrat haben. (Siehe **Rundennummer auf den Einheiten**.)
 - Sie können außerdem **Söldner** durch Diplomatie (→ XXIX.H), ihren Förderaten (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), Klienten (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), und Vassalen (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) bekommen.
- *Im Niedergang* müssen Rome und Byzantium einen **D2** check nach den Einkäufen machen; bei einem Fehlschlag tritt eine *Usurper* Katastrophe auf (→ **Calamities Player Aid**).



C. Einheiten mit Einschränkungen

- Einige Einheiten sind erst ab einer bestimmten Runde oder ab einer bestimmten Vorrassetzung verfügbar (→ **Zeittafel**).

XV REVOLTEN

A. Übersicht

- Revolten werden durch Katastrophen und Ereignisse ausgelöst.
- Barbaren sind immun gegen Revolten, solange sie Heiden oder Arianer sind.

B. Ausführender Spieler

- Ein Spieler (möglicherweise der betroffene) wird zufällig als ausführender Spieler bestimmt. Ein **D10** wird gewürfelt: [1–3] Roman; [4–6] Persian; [7–8] Goth; [9–0] Hun

C. Wahl der Region (nur Imperien)

- Wenn eine Revolte in einem Imperium stattfindet, wird die zivilisierte Region, in der die Revolte stattfindet, zufällig bestimmt. Der Standort der Hauptstadt des Imperiums bestimmt, welche der beiden Tabellen unten benutzt wird, mit einem Wurf eines **D10**: (diese Tabelle ist auch auf der **Katstrophenspielerhilfe**):



Western Map:

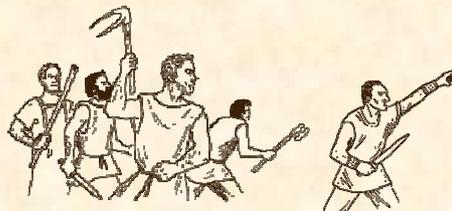
- [1] Gallia M. [2] Illyria [3–4] Britannia
- [5] Gallia S. [6] Italia [7–8] Africa [9–0] Hispania

Eastern Map:

- [1] Moesia [2] Asia [3] Cappadocia [4] Graecia
- [5–6] Aegyptus [7–8] Oriens [9] Mesopotamia [0] Persis
- Sofern das Imperium keine Provinz in der erwürfelten Region kontrolliert, wird neu gewürfelt.

D. Wahl der revoltierenden Provinz

- Eine Provinz mit einer **Hauptstadt** oder einem **Anführer** kann nicht gewählt werden.
- Militärische Einheiten sind irrelevant.
- Der ausführende Spieler platziert entweder einen **Revolte – Marker (Rebellio)** in der Provinz oder dreht einen vorhandenen **Revolte – Marker** auf die **Revolt +** Seite.



E. Effekte von Revolten

- Eine Provinz in Revolte wird **feindlich**, obwohl sie immer noch kontrolliert wird.
- Die Provinz, inklusive aller Städte, produziert kein Einkommen, auch nicht durch Handel (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
- Die Ausgaben der kontrollierenden Nation werden erhöht: **1 bzw 3** 🍵 für jede Provinz in Revolte (**1** 🍵 für Revolte –, **3** 🍵 für Revolte +).
- Wenn eine revoltierende Provinz von einer anderen Nation erobert wird, bleibt sie in Revolte. Die Nation kann in ihrer nächsten Administrationsphase versuchen die Revolte niederzuschlagen..
- Revolten haben keine Auswirkung auf Karawanen..

F. Eine Revolte niederschlagen

- Die meisten Revolten treten während der Administrationsphase als Ergebnis einer Katastrophe auf. Der "Revolten niederschlagen" Teil trifft am Ende der Phase auf, daher kann die Revolte im gleichen Zug niedergeschlagen werden, sofern bereits Einheiten in der Provinz sind.
- Revolten müssen nicht niedergeschlagen werden.
- Die Nation würfelt einen **D10** mit Modifikatoren:
 - **+1** pro Einheit in der Provinz
 - **-1** wenn die Region in Ketzerei ist (oder die Region der Hauptstadt der Nation in Ketzerei ist und die revoltierende Provinz die selbe Religion besitzt aber nicht in Ketzerei)
 - **-1** wenn die nationale Religion anders als die Religion der Region ist
- Ein Anführer erlaubt **Neuwürfe** in Höhe seines Kampfwertes.
- Befestigte Städte haben keinen Effekt.
- Ergebnis **< 9**: Die Revolte besteht fort und die Nation verliert **eine** Einheit in der Provinz.
 - Wenn die Nation nur eine Einheit hatte, ist ein Anführer **eliminiert**, falls er einen **D2** test versagt.
- Ergebnis **≥ 9**: Die Revolte ist niedergeschlagen und der Revolte Marker wird entfernt.

Example: In 375 AD, Rome suffers two revolts. The D10 roll to designate the player who places the revolt is 2 → it's the Roman player! The Area roll is 8 → Africa (a heretical Area). The Roman player chooses to place a Revolt – marker in the African province of Tripolitania. Rome loses 1 🍵 from its income (losing total control of the Area) while its expenses increase by 1 🍵. With the heresy, the total expense is now 2 🍵.

For the second revolt, it's the Persian player (D10 roll of 4) who will choose the province. The Area roll is a 5 → it's Gallia Septentrionalis. The Persian player cannot choose Treveria (as the leader Caesar is there), so they select Neustria (Parisius). Rome loses 1 + 1 (total control + city) = 2 🍵 from its income and adds 1 🍵 to its expenses.

In total, Rome loses 3 🍵 from its income and adds 3 🍵 to its expenses.

During the Military Phase of the turn, Rome moves its African garrison to Tripolitania and Caesar's army to Neustria in an attempt to crush both revolts in the Administration Phase of next turn.

XVI ⚔️ EINHEITENLIMITS

*Seezonen haben separate Einheitenlimits (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).*

A. Übersicht

- In jeder Provinz herrscht ein Einheitenlimit.
- Nur Einheiten der aktiven Nation (inklusive Söldner) und Einheiten ihrer Föderierten und Verbündeten zählen.
- Während einer Bewegung dürfen eine unbegrenzte Zahl an Einheiten eine neutrale oder freundliche Provinz (→ XI.D). durchqueren.
- Einheitenlimits werden zu diesen Zeitpunkten überprüft:
 - Barbarische Verstärkungen vertreiben eine Nation (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
 - Platzierung der Einkäufe (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
 - Während eines *gewaltsamen Durchmarsches* (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
 - Immer wenn die Bewegung eines Stapels Einheiten beendet ist, vor dem Kampf. Zweimal während einer Invasion (→ XVII.H).
 - Nach jedem Bewegungsteil während einer Kampagne (→ XXI).
 - Nach erfolgreichem Abfangen, vor einem Kampf (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
 - Nach einer Flucht (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
 - Nach einem Rückzug (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
 - Während Foedus Versetzungen (→ XXVII.B).
 - Während Söldner Versetzungen (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable., Erreur! Source du renvoi introuvable., Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

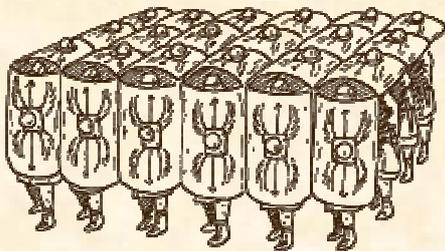
B. Einheitenlimits

- Das Einheitenlimit beträgt in jedem Terrain **4 Einheiten**, außer im Gebirge, in dem es **3 Einheiten** sind.
- Ein Anführer erhöht das Einheitenlimit (Wert unten links **+X**).
- Während einer **Invasion** erhält die invadierende Nation einen Bonus von **+1** auf seine Einheitenlimits für die gesamte Aktivierung (inklusive Kampagnen).

Example: A Barbarian leader with a stacking value of +2 may have 6 units (4 for terrain +2 for leader) in most provinces or 5 units in mountains (3 for terrain +2 for leader). During an invasion, these limits would increase to 7 and 6, respectively.

C. Spezialfälle

- Eine Provinz kann einen einzelnen **Limes** Marker haben. Dieser wird separat von dem Einheitenstapel platziert und zählt nicht gegen Einheitenlimits.
- Eine **Horde** wird nicht in Einheitenstapel gelegt. Sie wird separat von dem Einheitenstapel platziert und zählt nicht gegen Einheitenlimits.
- Dies gilt ebenfalls für alle  und Plünderungsmarker .
- Ein Anführer wird auf den Einheitenstapel gelegt und zählt nicht gegen das Einheitenlimit.



XVII BEWEGUNGEN

Diese Sektion behandelt Landbewegungen. Seebewegungen funktionieren anders (→ XXIV).

A. Übersicht

- Eine Nation kann in ihrer Aktivierung während des Bewegungsteils eine beliebige Anzahl an Einheiten bewegen – keine, einige oder alle.
- Die Nation bewegt ihre Einheiten in Stapeln, ein Stapel nach dem anderem. Die Zusammensetzung eines Stapels kann sich während der Bewegung ändern. (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) Dies ist wichtig für die Abhandlung von Abfangen, Überrennen, Seetransporten etc.
- Ein Stapel kann sich nur bewegen, wenn alle Einheiten Bewegungspunkte übrig haben (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), und kann pro Bewegung auch, wenn gewünscht, nur einen Teil seiner Bewegungspunkte nutzen — anders gesagt kann ein Stapel seine Bewegung unterbrechen, damit andere Stapel bewegt werden, und danach die Bewegung wieder aufnehmen.
- Ein Stapel bewegt sich immer aus einer Provinz in eine angrenzende Provinz über eine gemeinsame Grenze oder Meerenge. Provinzen dürfen nicht übersprungen werden.
- Ein Stapel kann Seebewegungen nutzen (Seetransport oder amphibische Landung) um bis zu **zwei** Seezonen, die angrenzend an Start- und Zielprovinz liegen, zu überqueren.
- Ausnahme: Ein Stapel, der nomadische Barbaren enthält, kann keine Seebewegungen nutzen.
- Der Vassal eines nomadischen Souveräns muss in der Region, oder einer angrenzenden Region, der Horde des Souveräns bleiben.
- Flüsse, Bergkämme und anderes Terrain haben keine Auswirkungen auf Bewegungen, mit der Ausnahme von Seezonen und Meerengen (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**). Flüsse und Bergkämme beeinflussen Abfangen und Flucht (→ XVIII).
- Während eines Bewegungsteils gibt es keine Einheitenlimits. Sobald ein Bewegungsteil beendet ist, werden die Einheitenlimits überprüft, unabhängig davon ob die Zielprovinz freundlich oder nicht ist.

B. Bewegungspunkte

- Jede Landeinheit hat Bewegungspunkte – eine feste Nummer an Provinzen, die sie sich bewegen kann – gezählt in Schritten, die zu Beginn jedes Bewegungsunterteils erneuert werden
- Z.B. bekommen Einheiten einer invadierenden Nation ihre Bewegungspunkte zwei mal – zu Beginn jedes Bewegungsteils der Invasion. Zum Start der Kampagne des Anführers bekommen sie ihre Bewegungspunkte erneut.*
- Nicht genutzte Bewegungspunkte können nicht bis zum nächsten Bewegungsteil aufgespart werden oder an andere Einheiten weitergegeben werden.
 - Bezüglich Bewegungen werden Einheiten in **zwei** Arten aufgeteilt:
 - **Infanterie:** 3 Schritte. **Kavallerie:** 4 Schritte.
 - Eine **barbarische Horde** hat ihre eigenen Bewegungspunkte, wie auf dem Marker gedruckt.
 - Ein Anführer erhöht die Bewegungspunkte um +1 Schritt, aber nur wenn die Einheiten ihre gesamte Bewegung mit dem Anführer durchführen.
 - Während einer Kampagne können Einheiten sich nur bewegen um den Anführer beizutreten oder unter seiner Führung (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).
 - *Limites* bewegen sich nie.

C. Bewegungsende

- Einheiten müssen stoppen, sobald sie eine Provinz betreten in der sich **feindliche** Einheiten befinden, sogar wenn diese vom gleichem Spieler kontrolliert werden.
- Ausnahmen:
 - In barbarischen Regionen werden barbarische Einheiten nicht von anderen Barbaren aufgehalten.
 - Überrennen (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) verlangsamt einen Stapel nur.
 - Ein Gewaltvoller Durchmarsch (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) stoppt nur einige Einheiten, damit spätere Stapel unbehindert durchziehen können.

D. Zurücklassen und einsammeln

- Ein Stapel kann Einheiten auf dem Weg zurücklassen und einsammeln. Diese Einheiten können später von anderen Stapeln aufgesammelt werden oder sich als eigenständiger Stapel bewegen. Die einzige Einschränkung besteht in den Bewegungspunkten jeder Einheit.
- Einheiten die nicht ihre komplette Bewegung mit einem Anführer zurücklegen, bekommen den extra Bewegungspunkt nicht.

Example: Roman emperor Iulianus starts from Osroene with a stack of 4 fresh units (3 cavalry and 1 infantry). He first moves into Amida, friendly territory. The Roman player then moves a stack of 2 cavalry and 1 infantry from Coele Syria to join him in Amida. The emperor's stack, now 7 strong, resumes moving into Euphrates, overrunning the lone Satrapes defending it. That's 3 paces spent by each unit so far: the 1 infantry originally from Coele Syria can no longer move. The remaining units move one last time into Babylonia (the infantry from Osroene can because it spent its entire movement with the emperor).

E. Überrennen

- Wenn ein sich bewegender Stapel **6 oder mehr** Einheiten besitzt, kann er einzelne feindliche Einheiten, die nicht erfolgreich geflohen sind (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), überrennen.
- Die überrannte Einheit ist ohne Schlacht eliminiert.
- Überrennen kostet den sich bewegenden Stapel einen Schritt, zusätzlich zu dem Schritt, der zum Betreten der Provinz benötigt wird. Ein Stapel mit nur einem übrigem Schritt kann nicht überrennen..
- Ausnahme: Provinzen mit Roman *Limites*, befestigten Städten, und über Meerengen kann nicht überrannt werden.

Example: Roman emperor Iulianus enters Mesopotamia with a mixed stack of 7 units (cavalry and infantry). He first moves into Adiabene (costing 1 pace) where 1 Persian unit is located. The Persians refuse to react (no interception nor flight). The Roman player announces an Overrun (costing another pace) and eliminates the Persian unit. Iulianus continues into Akkad (costing a third pace) where there is another Persian unit, which also does not react. The Romans announce a second overrun, spending a fourth pace. Although his cavalry could still move one last province, Iulianus wisely stops now, as his infantry can no longer continue (the cavalry movement allowance is 4 + 1 [leader] = 5 paces; while the infantry movement allowance is 3 + 1 [leader] = 4 paces).

F. Gewaltvoller Durchmarsch

- Dies ist eine spezielle Bewegung, die es Stapeln erlaubt eine **feindliche Provinz** zu durchqueren, nachdem andere Einheiten ihnen einen Weg gebahnt haben.
- Wenn **doppelt so viele** Einheiten in eine Provinz bewegt werden und einen gewaltsamen Durchmarsch erzwingen wollen, werden die Verteidiger für spätere Bewegungen ignoriert.
 - Die Einheiten, die für den Durchmarsch benutzt werden, unterliegen dem Einheitenlimit, können sich nicht weiter bewegen und werden im folgenden Kampfteil eine Schlacht gegen die Verteidiger austragen.
 - Andere Einheiten können nun die Provinz durchqueren, aber sie bleibt feindlich.
- Ausnahme: In Provinzen mit Roman *Limites*, befestigten Städten, und über Meerengen können keine gewaltsamen Durchmärsche erzwungen werden.

Example: The Visigoths have 1 unit in Aquitania. The Frankish player moves 2 units into this province to create a passage in force. Other Frankish units may now freely move through Aquitania without stopping. If the Visigoths had 3 units in Aquitania, the Frankish player would have needed to move 6 units there to establish passage in force, which would only be possible with a leader because of the stacking limit (4 for terrain + 2 for leader).

G. Migration einer Horde

- Außerhalb einer Invasion kann eine Horde nur durch Migration bewegt werden. Eine Horde flieht (zieht sich zurück) nach den normalen Regeln.
 - Während einer Invasion bewegt sich eine Horde wie eine Infanterie.
- Um zu migrieren bewegt sich eine Horde zusammen mit allen Einheiten der Nation. Sie kann nicht angreifen.
- Eine Horde wird niemals gestapelt, daher kann sie sich nicht während einer Kampagne (→ XXI) bewegen.
- Eine Migration kann nicht abgefangen werden.

H. Invasionen

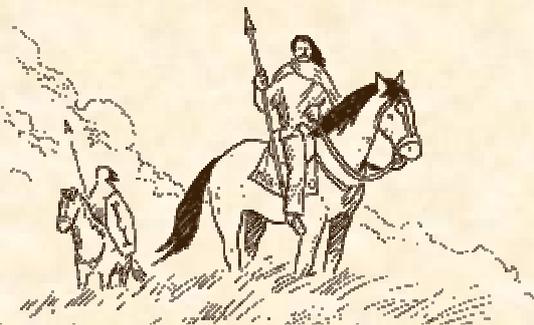
- Die **Zeittafel** gibt die Runden an, in denen barbarische Nationen **invadieren**.
- Eine invadierende barbarische Nation ist besonders aktiv und gefährlich.

→ Invasion

- Während einer Invasion, spielt die barbarische Nation ihren Einheiten Stapel Unterteil zweimal während ihrer Aktivierung: 1te Bewegung+Kampf, danach 2te Bewegung+Kampf.
- Während einer Invasion hat die barbarische Nation ein erhöhtes Einheitenlimit von +1 Einheit. Dies ist kumulativ mit einem Anführerbonus. Die Einheitenlimits werden nach jedem Bewegungsteil (vor Kämpfen) überprüft.
- Nach dem Invasions Stapel Teil führt ein barbarischer Anführer seine Kampagnen normal aus und profitiert immer noch von dem erhöhten Einheitenlimit von +1.

I. Der Roman *Limites*

- *Limites* (Befestigungen und Mauern, singular *Limes*) beschützen die Grenzen des Römischen Imperiums bis 500 n. Chr. (**Runde 7**, inklusive). 
- Das Roman Empire (Western und Eastern) besitzt verschiedene *Limes* Marker in seinen Grenzprovinzen zu Spielstart.
- Ein *Limes* hat einen Blockadeeffekt. Alle Invasoren müssen stoppen, wenn sie in eine Grenzprovinz mit einem *Limes* ziehen. Kein gewaltsamer Durchmarsch, Überrennen oder tiefer Überfall ist möglich.
- Der *Limes* Marker wird separat neben römische Stapel gelegt. Er zählt nicht gegen das Einheitenlimit, aber es kann nur einer in einer Provinz sein.
- Ein *Limes* zählt als defensive römische Einheit, wenn andere verteidigende Einheiten anwesend sind. Er kann einen Treffer zugewiesen bekommen.
- Ein *Limes* ohne weitere Einheiten löst keine Schlacht aus. Er ist sofort zerstört, und fügt dem Angreifer einen Treffer zu (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), wenn ein **D2** Test erfolgreich ist.
- Falls der Römer erfolgreich in eine Provinz abfängt (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), die nur von einem *Limes* besetzt ist, wird der *Limes* zerstört und führt den **D2** Test wie oben aus, *bevor* der abfangende Stapel ankommt.
- Falls der Römer eine Grenzprovinz verliert und wieder erobert, darf er während der Einkäufe einen vorher zerstörten *Limes* kostenlos wieder einsetzen.
- Während der Einkäufe in Runde 8, werden alle *Limites* aus dem Spiel entfernt und werden zu lokalen Einheiten (die *Limes* Marker werden gedreht). Diese Einheiten folgen speziellen Regeln: (→ **Romans: P** und **Byzantines: R Player Aids**).



J. Meerengen

- Ein *zweiseitiger Pfeil* auf dem Spielbrett, welcher zwei Provinzen über eine Seezone verbindet, zeigt eine Meerenge an. 
- Provinzen, die durch eine Meerenge verbunden sind, sind aneinander **angrenzend**.
- Landeinheiten können Meerengen ohne Flotte überqueren.
- Um sich über eine Meerenge zu bewegen, muss der Stapel seine Bewegung in einer der Provinzen auf einer Seite der Meerenge beginnen und auf der anderen Seite beenden. Die Überquerung einer Meerenge kostet die gesamten Schritte eines Stapels. (**Ausnahme:** → **Byzantines: P Player Aid**).
- Eine Meerenge verhindert Überrennen und gewaltsamen Durchmarsch. Eine Meerenge kann blockiert (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) werden. Abfangen und Flucht wird durch eine Meerenge nicht behindert (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) — es sei denn, die Meerenge ist blockiert..

K. Spezialfälle

- Folgende barbarische Regionen und Provinzen sind **nicht betretbar**, außer für bestimmte Einheiten:
 - Scythia Region: Nur Nomadische Barbaren und, in Runde 1, die Ostrogoths (→ **Goths: D Player Aid**)
 - Arabia Deserta Provinz: Nur Arabische Plünderer.
 - Mauretania Region: Nur Berber Plünderer und Mauritanians.

XVIII GEGNER REAKTIONEN

A. Abfangen

- Wenn eine Nation eine gegnerisch kontrollierte Provinz betritt, kann der Kontrolleur der Provinz (der **Gegner**) reagieren, indem er ein **sofortiges** Abfangen ansagt. **Die Abfangen Prozedur ist auch auf dem Spielbrett gedruckt.**
- Abfangen und die folgende Schlacht werden **außerhalb der normalen Spielreihenfolge** abgehandelt, als Teil der Bewegung des aktiven Stapels. Abfangende Truppen können nicht nochmals abgefangen werden.
- Der Gegner darf mit einem Anführer-losen Stapel und einer beliebigen Zahl Stapel mit Anführern reagieren.
- Der Gegner muss alle reagierenden Stapel ankündigen, bevor das Abfangen abgehandelt wird. Die reagierenden Stapel dürfen Einheiten zurücklassen.
- Einheiten, die bereits von der aktiven Nation angegriffen werden, können nicht abfangen.
- Der abfangende Stapel muss eine Landverbindung von seiner Position zur Zielprovinz besitzen. Die Verbindung kann nur durch leere, neutrale oder freundliche Provinzen (→ XI.D) gezogen werden. Sie kann über eine unblockierte Meerenge gezogen werden (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- Die Maximaldistanz beträgt 3 Schritte, unabhängig von den Bewegungspunkten der abfangenden Stapel.

Beispiel: Ein Stapel in Thracia kann so weit südlich wie Achaia; westlich wie Illyricum, Dalmatia, Savus, or Tisia; nördlich wie Dacia or Hypanis; östlich wie Pontus, Melitene, or Cilicia abfangen.

- Jeder abfangende Stapel wirft einen **D10**, mit Modifikatoren:
 - **+?** **Kampfwert** eines abfangenden Anführers
 - **+3** in die Provinz der eigenen Hauptstadt
 - **+2** gegen ein Imperium
 - **-1** wenn die Distanz 3 Schritte beträgt
 - **-2** für jeden überquerten Gebirgskamm und/oder Meerenge
 - **-2** Überquerung des Bosphorus (→ **Byzantines: P Player Aid**)
- Ergebnis ≥ 6 : Das Abfangen ist erfolgreich.

→ Konsequenzen eines Fehlschlags

- Der abfangende Stapel bleibt in der Startprovinz.
- Der Stapel kann den aktiven Stapel nicht nochmals versuchen abzufangen – aber er kann später versuchen *andere* Stapel abzufangen.

→ Konsequenzen eines Erfolges

- Der abfangende Stapel wird in die Zielprovinz bewegt.
- Sofern das **Einheitenlimit** der Zielprovinz überschritten werden würde, **müssen** überzählige Einheiten in der Startprovinz bleiben.
- Einheiten können **nicht** auf dem Weg zurückgelassen werden.

→ Abfangende Konfrontation

- Nachdem alle Abfangversuche abgehandelt wurden, tritt eine Konfrontation zwischen dem Abgefangenen (Angreifer) und dem Abfänger (Verteidiger) auf – es sei denn, die Zielprovinz blieb unverteidigt (alle Abfangversuche schlugen fehl).
- Wenn der abgefangene Stapel das Einheitenlimit der Zielprovinz überschreitet, nehmen überzählige Einheiten (gewählt vom Besitzer) nicht an der Schlacht teil, teilen aber das Schicksal des restlichen Stapels.
- Der abgefangene Stapel kann überrennen oder einen gewaltsamen Durchmarsch erzwingen, sofern anwendbar. Ansonsten wird sofort eine **Schlacht** ausgeführt. (→ XIX).
- Wenn der abgefangene Stapel verliert, muss er sich zurückziehen und seine Bewegung beenden. Ansonsten darf er seine Bewegung fortführen.

Example: In 375 AD, the Visigoths invade the Roman Empire in ungarrisoned Moesia Inferior. The Roman player reacts with attempted interceptions using a leader-less stack in neighbouring Thracia and a six-unit strong stack in Cappadocia with Emperor Valens.

The first stack is checked: the D10 roll is a 3, +2 for Empire = 5, so it's a failure. The second stack is then checked: the roll is 9, +1 for leader, +2 for Empire, -2 for strait, -2 for the Bosphorus, and -1 for land distance of 3 paces = 7. This interception is a success!

The second Roman stack moves to Moesia Inferior, but must leave one unit behind in Cappadocia to respect the stacking limit of the interception province: 3 for mountain terrain +2 for leader = 5 units.

B. Flucht

- Wenn eine Nation eine gegnerisch kontrollierte Provinz betritt, kann der Kontrolleur der Provinz (der **Gegner**) reagieren, indem er eine sofortige Flucht ansagt. **Die Flucht Prozedur ist auch auf dem Spielbrett gedruckt.**
- Flucht wird **außerhalb der normalen Spielreihenfolge** abgehandelt, als Teil der Bewegung des aktiven Stapels. Eine Flucht kann keinen Seetransport (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) nutzen und nicht abgefangen werden.
- Ein fliehender Stapel wirft einen **D10**, mit Modifikatoren:
 - **+?** **Kampfwert** eines fliehenden Anführers
 - **+3** befestigte Stadt in der Startprovinz
 - **+3** der fliehende Gegner hat mind. doppelt so viele Einheiten
 - **-1** der Gegner hat weniger Kavallerie als der Angreifer
 - **-2** wenn die Flucht über einen Fluss, Bergkamm oder Meerenge beginnt
- Ergebnis ≥ 9 : Die Flucht ist erfolgreich.

→ Konsequenzen eines Fehlschlags

- Der gegnerische Stapel bleibt in der angegriffenen Provinz und ein gewaltsamer Durchmarsch, Überrennen oder eine Schlacht findet nach normalen Regeln statt.

→ Konsequenzen eines Erfolges

- Der Gegner flieht bis zu 3 Schritte weit durch leere, neutrale oder freundliche Provinzen (→ XI.D) und über unblockierte Meerengen (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), unabhängig der Bewegungspunkte der fliehenden Einheiten.
 - Eine feindliche Provinz kann durch Überrennen betreten werden. (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**)
- Ein fliehender Stapel kann Einheiten zurücklassen. Der Kampfwert eines Anführers zählt, egal ob der Anführer flieht oder nicht.
- Einheiten können auf der Flucht zurückgelassen werden.
- Die Zielprovinz muss entweder freundlich oder leer und ländlich (keine Stadt) sein.
- **Einheitenlimits** zählen in der Ziel- und Zurücklassenprovinzen.
- Ein geflohener Stapel kann später in der Runde andere Stapel abfangen.
- Nachdem die Flucht abgehandelt ist, nimmt der aktive Spieler seine Bewegung wieder auf.

XIX **KAMPF**

Schlachtsequenz

1. **Taktische Überlegenheit**
2. **Fernkampfrunde**
3. **Nahkampfrunde**
4. **Siegbestimmung**
5. **Verlust von Anführern**
6. **Erholung**
7. **Rückzug**

A. Übersicht

- Nach dem Bewegungsteil findet eine Schlacht in jeder Provinz statt, in der Einheiten zweier feindlicher Nationen stehen, auch wenn sie dem selben Spieler gehören.
- Während einer Bewegung kann eine Schlacht als Teil des **Abfangen** stattfinden. (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**)
- Die aktive Nation ist der Angreifer und die andere der Verteidiger.
- Alle Schlachten werden nacheinander abgehandelt, der Angreifer bestimmt die Reihenfolge.
- Eine Schlacht besteht aus einer Fernkampfrunde und, wenn nötig, einer Nahkampfrunde.
- In einer Schlacht werden die speziellen Kampfwürfel benutzt.
- Ein Anführer erlaubt Neuwürfe in der Nahkampfrunde.
- Ein Anführer könnte sterben, falls sein Stapel komplett eliminiert wird.
- Einge Verluste in der Schlacht können nach der Schlacht wieder aufgebaut werden.
- Der Verlierer muss sich, falls nicht komplett eliminiert, zurückziehen.
- Ereigniskarten können eine Schlacht beeinflussen.

B. Kampfwürfel

- Es gibt zwei Arten von Kampfwürfeln: Weiß und Schwarz. Die Seiten sind entweder leer oder zeigen 1-2 Schwerter, in weiß oder rot. Jedes weiße Schwert zählt als 1 Treffer, rote Schwerter zählen nur in bestimmtem Terrain als 1 Treffer.



Weißer Würfel

- 3 leere Seiten
- 1 weißes Schwert
- 1 rotes Schwert
- 1 weißes+rotes Schwert



Schwarzer Würfel

- 2 leere Seiten
- 1 weißes Schwert
- 1 rotes Schwert
- 1 weißes+rotes Schwert
- 1 zwei weiße Schwerter

C. Taktische Überlegenheit

- Es gibt zwei taktische Überlegenheiten: **Kavallerie** und **Schwergerüstet**.
- Sie werden vor der Fernkampfrunde und vor der Nahkampfrunde bestimmt.

→ Kavallerie Überlegenheit

- Eine Seite mit mind. 2 Kavallerieeinheiten mehr als der Gegner oder mit einer Kavallerie gegen keine, bekommt die Kavallerie Überlegenheit. 

→ Schwergerüstete Überlegenheit

- Eine Seite mit mind. 2 Schwergerüsteten Einheiten mehr als der Gegner oder mit einer Schwergerüsteten Einheit gegen keine, bekommt die Schwergerüsteten Überlegenheit. 

D. Fernkampfrunde

- Die **Bogenschützeneinheiten** (inklusive Frankish Infanterie) beider Seiten, falls vorhanden, beginnen einen Fernkampf vor der Nahkampfrunde. 
- Die Treffer beider Seiten sind gleichzeitig, außer in einem Hinterhalt.
- Würfelvorrat.** Jede Seite bekommt **1 weißen Würfel** für je:
 - 2 Bogenschützen (z.B. 3 Bogenschützen = 2 Würfel).
 - 4 Frankish Infanterie  (z.B. 1-4 Frankish Infanterie = 1 Würfel).
- Würfelverluste und Täusche:
 - Eine Seite verliert **1 Würfel**, falls der Gegner die **Schwergerüstete** Überlegenheit besitzt.
 - In offenem, Steppe oder Wüsten Terrain (clear, steppe, or desert) kann jede Seite für je 2 Berittene Bogenschützen **1 weißen Würfel für jeweils 1 schwarzen Würfel** tauschen, (z.B. 1-2 Berittene Bogenschützen = 1 Tausch).
- Eine Seite kann 0 Würfel im Fernkampf haben.
- Überlebende Bogenschützen kämpfen in der Nahkampfrunde mit.
- Ablauf und Treffer sind wie in der Nahkampfrunde. Siehe H, auf der nächsten Seite.
- Die Schlacht endet frühzeitig, falls eine oder beide Seiten komplett eliminiert werden. In diesem Falle geht es mit J: Verlust von Anführern weiter..

→ Gebirghinterhalt

- In einer Schlacht im Gebirge kann der Verteidiger den Angreifer in eine **Gebirghinterhalt Fernkampfrunde** locken.
- Ausnahme:** Wenn der angreifende Anführer ein Gebirgssymbol hat, ist dies nicht möglich : **Alaricus, Belisarius, Feargus, Baianus** in *Invasions Vol. 1*.
- Der Hinterhalt ist automatisch erfolgreich, falls der Angreifer einen Gebirgskamm oder Fluss überquert hat um die Gebirgsprovinz zu betreten. Wenn nicht wird ein **D2** Test ausgeführt. Bei einem Fehlschlag findet eine normale Fernkampfrunde statt.
- In einer Gebirghinterhalt Fernkampfrunde:
 - Gebirgseinheiten (mit  Symbol) zählen doppelt.
 - Für jeweils 4 nicht-fränkische Infanterie Einheiten bekommt der Verteidiger **1 weißen Würfel**.
 - Der Verteidiger feuert zuerst und der Angreifer nur mit überlebenden Einheiten, wie im normalen Fernkampf.

E. Anführer Neuwürfe

- Jeder Anführer hat einen **Kampfwert** zwischen 0 und 3 (oben links).
- Dies ist die Anzahl der erlaubten **Neuwürfe**.
- In der Nahkampfrunde, nachdem beide Spieler gewürfelt haben, kann jeder Spieler einen oder mehrere Neuwürfe, bis zur Anzahl der erlaubten Neuwürfe, ansagen – sowohl **eigene als auch gegnerische** Würfel. Der Angreifer führt dies zuerst durch..
- Jeder Neuwurf erlaubt es dem Spieler einen Würfel auszuwählen und neu zu würfeln. Das neue Ergebnis zählt (aber kann wiederum neu gewürfelt werden).
- Neuwürfe müssen nicht genutzt werden.
- Alternativ:** Ein Anführer mit einem Kampfwert von mindestens 2 kann **einmalig** einen Neuwurf aufgeben um seiner Seiten einen schwarzen Würfel hinzuzufügen oder der gegnerischen Seite einen schwarzen Würfel zu entfernen. Dies muss zum Start der Nahkampfrunde, nachdem die Würfelvorräte erstellt wurden, angesagt werden. Angreifer zuerst.



- Gemischte taktische Situationen:** In **Erreur! Source du renvoi introuvable.** und **Erreur! Source du renvoi introuvable.** zeigt das † Symbol an, dass alle beteiligten Einheiten die Bedingungen erfüllen müssen, damit ein Würfel hinzugefügt oder entfernt wird.

Beispiel: Damit der Angreifer den "Meerenge" Würfel verliert, müssen alle angreifenden Einheiten die Meerenge überquert haben.

- Gemischte Stapel:** Das † Symbol zeigt an, dass es genug ist wenn **eine** Einheit die Bedingung erfüllt.

Example: In a fight between Civilized and Barbarian units in a Barbarian province, attacking Barbarians enjoy an additional die if there is one Barbarian unit in the attacking stack and one Civilized unit in the defending stack—even if Kingdom units (vassals) make up the rest of the attacking stack or if Barbarian units (federates or vassals) make up the rest of the Civilized stack.

F. Würfelvorrat

- Jede Einheit in einer Schlacht (außer Horden und Limites) stellt 1 weißen Würfel zur Verfügung.
- Terrain und andere Faktoren verändern die Würfelzahl wie folgt:

→ entfernte Angreiferwürfel (kumulativ)

- -1 Marsch Terrain
 - -1 Überquerung von Meerenge, Fluss oder Gebirgskamm † (außer wenn abgefangen)
 - -1 Wald (wenn Verteidiger ein nicht-nomadischer Barbar †)
- Amphibische Landeinheiten (⚓) ignorieren den Fluss Malus.
 - Der Meerenge, Fluss oder Gebirgskamm Malus wird bei einer Abfang-Schlacht nicht benutzt, selbst wenn der Verteidiger vorher schon Einheiten in der Provinz hatte.

→ hinzugefügte Angreiferwürfel

- +1 Barbarischer Angreifer in barbarischer Provinz vs zivilisierten Verteidiger †

→ hinzugefügte Verteidigerwürfel (kumulativ)

- +1 Befestigte Stadt
 - +1 *Limes*
 - +1 Eine oder mehrere Horden (z.B. verbündeter Barbar)
- Im Nahkampf hat jede Seite mind. 1 Würfel.
 - Ereigniskarten können die Würfelzahl beeinflussen.

G. Würfeltäusche

- In jedem der folgenden Fälle kann ein weißer Würfel gegen einen schwarzen getauscht werden:
 - ✓ 2+ Elite (**2 Tausche** für Rome oder Byzantium mit 4+ Elite)
 - ✓ Kavallerieüberlegenheit
 - ✓ Imperium vs Barbaren †
 - ✓ Nomaden in Steppe †
 - ✓ Befestigte Stadt (nur Imperien)
- Erinnerung: Ein Barbar kann seine Eliteeinheiten nicht als Elite benutzen. Das  Symbol wird ignoriert und die Einheiten als "Standard" Einheiten behandelt. Nur zivilisierte Nationen können Eliteeinheiten als Elite verwenden.
- Falls der Gegner *Schwergerüstete Überlegenheit* hat, **muss** ein schwarzer Würfel in einen weißen getauscht werden.
- Falls kein schwarzer Würfel vorhanden ist, wird die *Schwergerüstete Überlegenheit* des Gegners ignoriert..
- Einige Ereigniskarten erlauben Würfeltäusche. Diese werden als letztes durchgeführt, außer die Karte spezifiziert etwas anderes.

H. Nahkampfrunde

- Sobald der Würfelvorrat feststeht, beginnt die Nahkampfrunde.
- Die Treffer beider Seiten sind gleichzeitig.
- Beide Spieler würfeln ihren Würfelvorrat.
- Jedes weiße Schwert ist ein **Treffer**.
- **Rote Schwerter** sind nur in offenem, Steppe oder Wüstenterrain (clear, steppe, desert) Treffer.

→ Treffer

- Jede Nation wählt ihre eigenen Verluste.
- Ein Treffer beschädigt entweder eine Eliteeinheit (die Einheit wird gedreht und dadurch zu einer normalen) oder eliminiert eine normale Einheit.
- Falls ein Stapel aus nationalen (inklusive Hilfstruppen) und fremden Einheiten (Söldnern) besteht, muss die **erste eliminierte** Einheit eine **nationale** sein.
- Eine barbarische Horde kann nur als **allerletztes** getroffen werden (alle anderen Einheiten der Nation in der Schlacht sind bereits tot). Dies unterwirft die Nation der (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**). Eine Horde kann nicht eliminiert werden.

I. Siegbestimmung

- Die siegreiche Seite wird nach folgender Priorität bestimmt. Falls eine Bedingung nicht zutrifft, zählt die nächste:
 - Eine Nation, die alle gegnerischen Einheiten eliminiert, siegt.
 - Die Seite mit den **wenigsten eliminierten** Einheiten siegt.
 - Der Verteidiger gewinnt, falls eine befestigte Stadt oder seine Horde in der Provinz ist.
 - Der Anführer mit dem höheren Kampfwert siegt.
 - Der Verteidiger siegt.
- Der Verlierer muss sich in Schritt L zurückziehen..

J. Verlust von Anführern

- Falls ein Stapel komplett eliminiert wurde (vor der Erholung) muss der Anführer einen **D2** Test durchführen. Bei einem Misserfolg wird er eliminiert.
- Ein einzelner überlebender Anführer zieht sich sofort in die nächste freundliche Provinz zurück, unabhängig von Distanz oder Weg.
- Wenn ein **Imperium Im Niedergang** ist, wird jedesmal, nachdem ein Anführer einen Sieg errungen hat, ein **D10** Test durchgeführt: Bei einer 8+ wird der Anführer *ermordet* (eliminiert).
- Ein eliminiertes gewöhnlicher Anführer steht als Verstärkung in der nächsten Runde wieder zur Verfügung.

K. Erholung

- Nach der Siegbestimmung und dem Verlust von Anführern bekommt jede Seite **2 eliminierte Einheiten** ihrer Wahl zurück..
- Gewählte eliminierte Eliteeinheiten kommen beschädigt zurück.
- Kleine Schlachten: Falls eine der beiden Seiten **genau 1 Einheit** in der Schlacht hatte, bekommt **keine** Seite Einheiten zurück. Falls eine der beiden Seiten **genau 2 Einheiten** in der Schlacht hatte, bekommen beide Seiten **nur 1 Einheit** zurück. Eine Horde ist keine Einheit.
- Nomadische Barbaren: Wenn eine nomadische Barbarennation eine andere barbarische Nation in einer barbarischen Region unterwirft, wählen die Nomaden die Einheiten, die die unterworfenen Nation zurückerhält. (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**)
- Zivilisierte Nationen: Nachdem die Einheiten sich erholt haben, darf jede zivilisierte Nation eine Eliteeinheit reparieren (auf die Vorderseite drehen). Dies gilt auch wenn sich keine Einheiten erholt haben.
- Seeschlachten: **Alle** beschädigten Eliteflotten werden repariert..

L. Rückzug

- Rückzüge können keinen Seetransport nehmen (→ **Erreuer! Source du renvoi introuvable.**) und nicht abgefangen werden.
- Die verlierende Nation muss sich bis zu 3 Schritte durch leere, neutrale oder freundliche Provinzen (→ XI.D) und über unblockierte Meerengen (→ **Erreuer! Source du renvoi introuvable.**) zurückziehen, unabhängig von Bewegungspunkten.
 - Eine feindliche Provinz kann betreten werden, falls ein Überrennen möglich ist (→ **Erreuer! Source du renvoi introuvable.**) oder, im Falle des Angreifers, ein gewaltsamer Durchmarsch aktiv ist. (→ **Erreuer! Source du renvoi introuvable.**)
- Ein zurückziehender Stapel kann sich aufteilen und Einheiten zurücklassen.
- Die Zielprovinzen müssen **freundlich** oder **leer und ländlich** (keine Stadt) sein.
- Das Einheitenlimit in den Zielprovinzen darf nicht überschritten werden.
- Der Angreifer muss sich in Richtung der Provinzen zurückziehen, aus denen er kam.
- Der Verteidiger kann sich **nicht** in Richtung der Provinzen zurückziehen, außer denen der Angreifer kam.
- Zurückziehende Stapel dürfen sich in Provinzen zurückziehen, in denen noch unabhagelte Schlachten ausstehen, vorausgesetzt ein freundlicher Stapel nimmt an der Schlacht teil.
 - Sie nehmen nicht an der Schlacht teil. Falls der freundliche Stapel verliert, müssen sie sich erneut zurückziehen.
- Während eines Rückzugs dürfen barbarische Stapel jede Provinz in einer barbarischen Region durchqueren, unabhängig von anderen Einheiten.
- Ein *Limes* zieht sich nicht zurück.
- Wenn kein Rückzug möglich ist werden die Einheiten **eliminiert**.

Example 1 – First Battle of Assyria

Three Persian archers, two of which are horse archers, are in a battle against a Roman force which includes 2 archers (one mounted, the other not). During the archery round, the Persians have 2 dice (3 archers rounded up) while the Romans have 1 (2 archers). Additionally, the Persians may trade one of their two white dice for a black one because they have 2 horse archers and the battle is in clear terrain.

If the Romans had the heavy advantage (two more heavy units than the Persians), the Persians' 2 dice would be reduced to only 1, which would then be traded for a black die thanks to their 2 horse archers in clear terrain. Because the horse archer trade up occurs after the heavy advantage die loss during an archery round, there is no way for the heavy advantage of one side to make the other side lose a black die, although it can prevent the trade up by removing a lone white die.

Example 2 – Ambush in Armenia Minor

A stack of Persians in Pontus enters Armenia Minor, defended by a stack of 2 Armenian mountaineer archers and 3 other infantry units (2 of which are also Armenian). Because the Persians crossed a ridge, the Armenian ambush succeeds automatically. The Armenian defender gets 4 white dice: 2 for the 2 Armenian archers (which count as 4, being mountaineers), 1 for the 2 Armenian mountaineer infantries (also counting as 4), and 1 for the remaining foreign unit (¼ die, rounded up to 1 white die).

Example 3 – Battle for Nisibis

In 350 AD, Roman Emperor Iulianus fights a battle in the province of Assyria against the Sassanid Persian Sapor II, in front of the fortified city of Nisibis, recently captured by the Persians. No rivers were crossed, no interception took place, and the terrain is clear.

- Romans (7 units): 5 Legions (2 Roman, 3 Byzantine)                                           

f) **Victory Determination**

The Romans win (2 units lost vs. 3 for the Persians).

g) **Recovery**

The Romans recover two losses, bringing the two eliminated legions back into play (recovered flipped).

The Persians recover two losses: their elite infantry and their Clibanarii cavalry (both of which are recovered flipped).

Both players are civilized, so they each can flip back one elite unit. The Persians flip back their Clibanarii cavalry and the Romans flip back one of their legions.

h) **Retreat**

The Persians decide to retreat as far as Akkad (3 provinces away from the battle).

i) **Siege of Nisibis (fortified city) (→ XXIII)**

Dice modifiers: -2 (walls value) +1 (civilized besieger) = -1

The Romans do not assault, rolling just 4 dice (1 base + 3 for Iulianus's combat value): 6, 9, 3, 7 → victory! Nisibis surrenders and Assyria becomes Roman again.

Example 4 – Battle of Argentoratum

In 350 AD, the Alemanni invade Gallia Septentrionalis and cross the Rhine into the province of Lotharingia (no city has been founded yet on the Argentoratum site). The Limes stops their movement but is destroyed. A die is rolled, the result is odd, so the Limes does not inflict a hit on the invader.

A Western Roman army (led by Emperor Gratianus) intercepts the Alemanni, which means the Rhine crossing has no effect (the Alemanni had enough time to cross the river before the Romans arrived).



The Alemanni horde cannot attack so the player places it in the rear.

- Alemanni (7 units): 6 infantries and 1 archer (the horde doesn't count)
- Romans (6 units): 1 elite cavalry, 2 legions, 2 auxiliary infantries, 1 infantry (the flip side of the Palatine cavalry)

a) **Tactical Advantages**

The Alemanni have no advantage.

The Romans have the heavy (2 against 0) and cavalry advantages (1 against 0).

b) **Archery Round**

The Alemanni have an archer, which would give 1 die, but the heavy advantage of the Romans removes it. The Romans have no archers, so there is no archery fire from either side.

c) **Dice Pools**

The Alemanni have 7 units, so 7 white dice.

The Romans have 6 units, so 6 white dice.

d) **Dice Trades**

The Roman heavy advantage would normally force the Alemanni to trade a black die for a white one, but they have none, so nothing happens.

Because the Romans are an Empire facing Barbarians, they trade 1 of their 6 white dice for a black one. A Roman stack entirely made up of auxiliaries would not have had this advantage. The cavalry advantage gives the Romans a second trade.

→ Alemanni: 7 white dice [] [] [] [] [] [] [] []

→ Romans: 4 white dice, 2 black dice [] [] [] [] [] [] [] []

e) **Melee Round**

Leaders: Gratianus and the intrinsic Alemanni leader (rex) each have 1 re-roll.



The Alemanni roll only 5 swords, including 2 red ones.



The Romans roll well and gain 6 swords, 2 of which are red.

The Alemanni call for their opponent to re-roll the black die with 2 swords. The blank that comes up reduces the Roman sword total to 4.



The Romans are unhappy with this and call for a re-roll for themselves for the same black die. They roll 2 swords again. Their total is back to 6 swords.



Both players have exhausted their re-rolls.

As the battle is in forest, the red swords are ignored.

Alemanni: 5 swords (2 red) → inflict 3 hits.

Romans: 6 swords (1 red) → inflict 5 hits.

The Romans lose two auxiliary infantries and flip one legion.

The Alemanni lose five infantry.

f) **Victory Determination**

The Romans win (2 units lost vs. 5 for the Alemanni).

g) **Recovery**

The Alemanni recover two infantry units.

The Romans recover two auxiliary infantry units.

The Romans, being a civilized nation, flip back their damaged Palatine cavalry, bringing it to full strength. The damaged legion remains so.

h) **Retreat**

The Alemanni retreat back across the Rhine and wait for better times in the forests of Germania.

Emperor Gratianus, as a recent victor over the invaders, is now ready to help his uncle Valens in the East. Or not...

Example 5 – Battle of Adrianopolis

In 375 AD, King Fritigernus of the Visigoths invades the Roman Empire. His force is 7 strong (stacking 4 + leader 2 + invasion 1), including an Ostrogoth-lent noble cavalry (→ **Goths Player Aid: A**), and headed for Chalcidica. He crosses the Danube, overruns a lone unit in Moesia Inferior, and reaches Dardania before the Eastern Romans intercept him with an army under the command of Emperor Valens. The Western Roman Empire tries to intercept as well, but is too far away and fails. A big battle will now begin.



The Romans intercepted in mountain terrain, but since they did not cross a ridge or river, a Visigoth ambush is not automatic. The Visigoth die roll check is odd, so no ambush occurs.

Because Dardania's mountain terrain has a base stacking limit of 3, one of the Visigoth units will have to wait out the battle. The infantry is chosen.

- Romans (5 units): 1 Palatine cavalry , 1 auxiliary horse archer , 1 Guard , 1 legion , 1 auxiliary infantry 
- Visigoths (6 units): 4 heavy cavalry , , , , 1 Ostrogoth noble cavalry , 1 archer 

a) Tactical Advantages

The Visigoths have the cavalry and heavy advantages.

b) Archery Round

The Roman horse archer provides a white die, which is lost because of the Visigoth heavy advantage.

The Visigoth archer gets lucky and rolls a white sword. A red sword would have been ignored since the terrain is mountain. 

The Romans eliminate their auxiliary infantry.

c) Dice Pools

The Romans have 4 units remaining, so 4 white dice.

The Visigoths have 6 units, so 6 white dice.

d) Dice Trades

The Romans have 4+ elite units: 2 trades. As an Empire facing Barbarians, they would normally get a third trade, but this is voided by the Visigoth heavy advantage.

The Visigoths get a trade from their cavalry advantage.

→ Romans: 2 white dice, 2 black dice 

→ Visigoths: 5 white dice, 1 black die 

e) Melee Round

Leaders: Fritigernus has 2 re-rolls, Valens has 1.



The Romans roll 5 swords—none are red.



The Visigoths roll 7 swords—plus a red one which is ignored because of the terrain.

The Romans call for the Visigoths to re-roll their black die, but the Visigoths get lucky and roll another double-sword. The Romans no longer have any re-rolls.  → 

The Visigoths then call for the Romans to re-roll one of their white dice and the black die with 2 swords.

The Romans fail with their black die, getting a blank, while their white die re-roll produces two swords, one of them red (ignored because of the mountain terrain). Their total is now 3 swords.  → 
 → 

Visigoths: 7 swords → 7 hits.

Romans: 3 swords → 3 hits.

The Visigoths lose their archer and two heavy cavalries.

The Romans flip and eliminate their legion (2 hits) and their palatine cavalry (2 hits), eliminate their horse archer (1 hit), and finally flip and eliminate their last unit, the Guard (2 hits).

f) Victory Determination

The Visigoths win as their enemy's entire force was eliminated.

g) Leader Elimination

The Eastern Roman army was destroyed in battle and therefore Valens, its leader, must survive a die roll check to avoid his own elimination. The die is odd: Valens is killed.

Special: Emperor Theodosius is immediately gained as a reinforcement on a Western Roman stack (→ Romans: D Player Aid). The Roman player chooses to deploy him to the soon-to-be-recovered Dardanian stack.

h) Recovery

The Romans recover two units, their Guard and their Palatine cavalry (both recovered flipped).

The Visigoths choose to recover a heavy cavalry and their archer. The infantry that waited out the battle rejoins the stack, and King Fritigernus's movement can now resume.

The Romans, a civilized nation, restore their Guard unit back to full strength.

i) Retreat

The Eastern Roman army is now only two units strong and retreats to Constantinopolis under the leadership of Theodosius.

XX ERWEITERTE KAMPFREGELN

Schlachtsequenz

1. Taktische Überlegenheit
2. Fernkampfrunde
3. 1te Nahkampfrunde
4. 2te Nahkampfrunde
5. Siegbestimmung
6. Verlust von Anführern
7. Erholung
8. Rückzug

A. Übersicht

- Diese Regeln sind optional!
- Die erweiterten Kampfregeln können statt der normalen Kampfregeln benutzt werden. Die wesentlichen Unterschiede sind:
 - Nach der **Fernkampfrunde** finden bis zu zwei **Nahkampfrunden** statt.
 - Es werden **2D6 Würfe** statt der weißen und schwarzen Kampfwürfel benutzt.

B. Taktische Überlegenheit

- Die zwei Überlegenheiten, **Kavallerie** und **Schwergerüstet**, sind wie im normalen Kampfsystem.
- Sie werden vor jeder Kampfrunde (Fern und Nah) neu bestimmt..

C. Fernkampfrunde

- Die Fernkampfrunde folgt den Regeln des normalen Kampfsystem, inklusive Gebirghinterhalt und Gebirgseinheiten.
- Jede Seite mit Fernkampfeinheiten wirft **2D6** mit Modifikatoren:
 - +1 pro Fernkampfeinheit (+1½ pro Berittenen Bogenschützeneinheit in offenen, Steppe oder Wüstenterrain)
 - +½ pro Frankish Infanterieeinheit (sie benutzen Franzsika-Äxte )
 - +½ pro anderer Einheit (nur im Gebirghinterhalt)
 - -2 falls der Gegner die Schwergerüstete Überlegenheit hat
- Das Ergebnis wird auf der **Fernkampftabelle** abgelesen:
 - ≤7 Verfehlt
 - 8 1 Treffer in offenem, Wüsten- oder Steppenterrain
 - 9-11 1 Treffer
 - 12+ 2 Treffer

- Falls Treffer erzielt wurden, könnten sich die taktischen Überlegenheiten geändert haben. Diese zählen im Falle eines Hinterhalts auch sofort – der Angreifer feuert dort erst nachdem er seine Verluste genommen hat.

- Die Schlacht endet vorzeitig, falls eine Seite keine Einheiten mehr hat. In diesem Fall wird mit Verlust von Anführern fortgefahren (**Erreuer ! Source du renvoi introuvable.**).

D. Anführer Neuwürfe

- Neuwürfe funktionieren wie im normalen Kampfsystem.
- Ein Anführer mit einem Kampfwert von mindestens 2 kann einen Neuwurf pro Nahkampfrunde aufgeben, um einen ±2 Modifikator für eine beliebige Seite zu erzielen. Dies muss vor den Würfelwürfen der Nahkampfrunde angesagt werden. Angreifer zuerst.

E. Modifikatoren

- Die folgenden Modifikatoren werden auf die **2D6** Würfe angewandt:

- † **gemischte taktische Situationen:** Damit ein Modifikator mit dem † Symbol in **Erreur! Source du renvoi introuvable**. angewandt wird, müssen **alle** Einheiten die Bedingung erfüllen.
- ‡ **Gemischte Stapel:** Das ‡ Symbol zeigt an, dass es genug ist, wenn **eine** Einheit die Bedingung erfüllt).

→ **Angreifer**

- -1 Marschen
- -1 Überquerung einer Meerenge † (außer durch Abfangen)
- -1 Fluss oder Gebirgskamm überquert †, nur in der ersten Kampfrunde (außer durch Abfangen)
- -1 Wald (falls Verteidiger ein nicht-nomadischer Barbar ‡)
- +1 Barbarischer Angreifer in barbarischer Region vs zivilisierte Nation ‡
- Amphibische Landeinheiten (⚓) ignorieren den Flussmalus.
- Der Meerenge, Fluss oder Gebirgskamm Malus wird bei einer Abfang-Schlacht nicht benutzt, selbst wenn der Verteidiger vorher schon Einheiten in der Provinz hatte.

→ **Verteidiger**

- +1 Befestigte Stadt (+2 für Imperien)
- +1 Angreifer überquert eine Meerenge †
- Das Überqueren einer Meerenge ist ein -1 Malus für den Angreifer **und** ein +1 Bonus für den Verteidiger.

→ **Taktische Situation**

- +1 2+ Elites (+2 für Rome oder Byzantium mit 4+ Elites)
- +1 Kavallerie Überlegenheit
- -1 Gegner hat die Schwererüstete Überlegenheit
- +1 Imperium vs. Barbaren ‡
- +1 Nomaden in Steppe ‡
- ±? Ereigniskarten

F. Nahkampfrunden

- Die zwei Nahkampfrunden werden nacheinander durchgeführt.
 - Die Schlacht endet frühzeitig, falls eine Seite komplett eliminiert wird. In diesem Fall wird mit Verlust von Anführern (H) fortgefahren.
 - Nach der ersten Nahkampfrunde kann zuerst der Verteidiger und dann der Angreifer einen freiwilligen Rückzug antreten und den Sieg der anderen Seite überlassen. Fahre mit Erholung (I) fort.
- Die Treffer beider Seiten sind gleichzeitig.
- Beide Seiten würfeln **2D6** mit Modifikatoren.
- Das Ergebnis der angepassten Würfe wird auf der Nahkampftabelle abgelesen. Die Anzahl der Einheiten einer Seite bestimmt die Spalte:

	1	2	3	4	5	6	7+
2-	0	0	0	½	½	1	1
3	0	0	½	½	1	1½	1½
4	0	½	½	1	1½	1½	2
5	0	½	1	1	1½	2	2
6	0	1	1	1½	2	2	2½
7	1	1	1½	1½	2	2½	2½
8	1	1	1½	2	2½	2½	3
9	1	1½	2	2	2½	3	3½
10	1	1½	2	2½	3	3½	4
11	1	1½	2½	2½	3	3½	4
12+	1	2	2½	3	3½	4	4½

½ wird nur in offenem, Wüsten- oder Steppenterrain aufgerundet

- Das Ergebnis sind die Anzahl der Treffer auf den Gegner.
- Eine oder mehrere Barbrische Horden zählen zusammen als eine einzige Einheit in der Verteidigung. Horden können nicht eliminiert werden, nur unterworfen (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**)
- Ein **Limes** zählt als eine verteidigende römische Einheit. Er kann sich nicht zurückziehen und wird stattdessen zerstört.

→ **Treffer**

- Wie im normalen Kampfsystem.

G. Siegbestimmung

- Wie im normalen Kampfsystem.

H. Verlust von Anführern

- Wie im normalen Kampfsystem.

I. Erholung

- Wie im normalen Kampfsystem.

J. Rückzug

- Wie im normalen Kampfsystem.

Example 1 (Advanced Combat) – Battle for Nisibis

In 350 AD, Roman Emperor Iulianus fights a battle in the province of Assyria against the Sassanid Persian Shapur II, in front of the fortified city of Nisibis, recently captured by the Persians. No rivers were crossed, no interception took place, and the terrain is clear.

- **Romans (7 units):** 5 Legions (2 Roman, 3 Byzantine) 🏹🏹🏹🏹🏹, 1 Guard 🏹🏹, 1 Palatine cavalry 🏹🏹🏹
- **Persians (6 units):** 1 Clibanarii cavalry 🏹🏹, 1 heavy cavalry 🏹🏹, 3 horse archers 🏹🏹🏹, 1 elite infantry 🏹

a) **Tactical advantages**

The Romans have 9 elites (bonus +2) = +2; and the heavy advantage. The Persians have the cavalry advantage (+1), 2 elites (+1) and the fortified city (+1) → +3 -1 (Roman heavy advantage) = +2.

b) **Archery Round**

The Romans have no archers. The Persian archers fire → 2D6 = 3+5 (horse archers) -2 (heavy) = 6 → nothing.

c) **1st Melee Round**

Leaders: Iulianus has 3 re-rolls and Shapur II has 2.

The Romans roll 2D6 and get 11+2 = 13. The Persians roll 6+2 = 8. The Persians do not like it and ask for two re-rolls, one for the Romans and one for themselves (using all of their re-rolls).

Romans re-roll 2D6, getting 6+2 = 8. Persians re-roll 5+2 = 7. The Persians must keep this roll (which is worse than the first time), but the Romans ask for a re-roll for themselves. They get 6+2 = 8. They still do not like it and ask for another re-roll, this time getting 8+2 = 10. They decide to keep the roll, saving their third and last re-roll for the second round.

Romans: 7 units, 10 → 4 hits.

Persians: 6 units, 7 → 2½ hits, rounded to 3 hits (clear terrain).

→ The Romans flip three legions to their damaged side.

→ The Persians flip their Clibanarii cavalry, flip and then remove the elite infantry, and eliminate one horse archer.

d) **2nd Melee Round**

The tactical situation has changed for the Persians as they lost their 2 elites (now on their "standard" flip sides) → their bonus goes down to +1 (fortified city) +1 (cavalry advantage) -1 (Roman heavy advantage) = +1.

The Romans roll 2D6 and obtain 4+2 = 6. The Persians roll 8+1 = 9. The Romans ask for their last re-roll for themselves, and get 6+2 = 8.

Romans: 7 units, 2D6 = 6+2 = 8 → 3 hits.

Persians: 4 units, 2D6 = 8+1 = 9 → 2 hits.

→ The Romans remove two of their already hit legions to satisfy the 2 hits.
→ The Persians remove their remaining 2 horse archers and their already hit Clibanarii cavalry.

e) Victory Determination

The Romans win (2 units lost vs. 5 for the Persians).

f) Recovery

The Persians recover two losses: their elite infantry and Clibanarii cavalry (both of them on their flip sides).

The Romans recover two losses, placing their eliminated legions back into play on their flip side.

As both players are Civilized, they can flip one hit elite unit back to its front side, which the Persians do for their Clibanarii cavalry and the Romans for one of their legions.

g) Retreat

The Persians decide to retreat as far as Akkad (3 provinces away from the battle).

h) Siege of Nisibis (fortified city) (→ XXIII)

Dice modifiers: -2 (walls) +1 (civilized besieger) = -1

The Romans do not assault and roll 4 dice (1 base + 3 for Iulianus's combat bonus): 6, 9, 3, 7 → victory! Nisibis surrenders and Assyria becomes Roman again.

Example 2 (Advanced Combat) – Battle of Argentoratum

In 350 AD, the Alemanni invade Gallia Septentrionalis and cross the Rhine into the province of Lotharingia. The Limes stops their movement but is destroyed. A die is rolled, the result is odd, so the Limes does not inflict a hit on the invader.

A Western Roman army (led by Emperor Gratianus) intercepts the Alemanni, which means the Rhine crossing has no effect (the Alemanni had enough time to cross the river before the Romans arrived).

- Alemanni (7 units): 6 infantry, 1 archer
- Romans (6 units): 1 elite cavalry, 2 legions, 2 auxiliary infantry, 1 infantry (the flip side of the Palatine cavalry)

a) Tactical advantages

The Alemanni have no advantage.

The Romans have an elite bonus (+1), the advantage of Empire over Barbarians (+1), and the heavy and cavalry (+1) advantages = +3. The heavy advantage decreases the Alemanni's modifier to -1.

b) Archery Round

The Alemanni have an archer, but the heavy advantage of the Romans removes it. The Romans have no archers, so there is no archery fire from either side.

c) 1st Melee Round

Leaders: Gratianus and the intrinsic Alemanni leader (rex) each have 1 re-roll.

The Romans roll 2D6 and get 7 + 3 = 10, while the Alemanni obtain 7 - 1 = 6. The Alemanni ask their opponent to re-roll their dice, and this time the 2D6 shows 2 + 3 = 5. The Romans are appalled and ask for a re-roll for themselves, getting 9 + 3 = 12. Nobody has any re-rolls in store now.

Alemanni: 7 units, 2D6 = 7 - 1 = 6 → 2½ hits, truncated to 2 hits (forest terrain).

Romans: 6 units, 2D6 = 9 + 3 = 12 → 4 hits.

→ The Alemanni lose four infantry.

→ The Romans flip two legions.

d) 2nd Melee Round

The tactical situation has changed, as the Romans no longer have the elite or heavy advantages, so the Alemanni no longer suffer the -1 heavy penalty.

Alemanni: 3 units, 2D6 = 8 → 1½ hit, truncated to 1 hit.

Romans: 6 units, 2D6 = 7 + 2 = 9 → 3 hits.

→ The Alemanni are totally destroyed and lose their last three units.

→ The Romans lose one of their auxiliary infantry.

e) Victory Determination

The Romans win (1 unit lost vs. 7 for the Alemanni).

f) Recovery

The Romans recover one auxiliary infantry (although entitled to recover two, they only lost one).

The Alemanni recover two units (infantry).

The Romans, being the sole Civilized nation, can flip their damaged Palatine cavalry back to its front side. It is up to full strength again. The two legions remain flipped.

g) Retreat

The Alemanni Barbarians go back across the Rhine and wait for better times in the forests of Germania.

Emperor Gratianus, recent victor of the invaders, is nevertheless now ready to help his uncle Valens in the East. Or not...

Designer Note: For the sake of the example, the Roman player flipped their two legions on round 1 and thus lost the heavy advantage and the elite bonus for the second round. A clever player would have instead eliminated the two auxiliaries to retain both, knowing that those two losses would be recovered post-battle.

Example 3 (Advanced Combat) – Battle of Adrianopolis

In 375 AD, King Fritigernus of the Visigoths invades the Roman Empire. His force is 7 strong (stacking 4 + leader 2 + invasion 1), including an Ostrogoth-lent noble cavalry (→ **Goths Player Aid: A**), and headed for Chalcidica. He crosses the Danube, overruns a lone Roman unit in Moesia Inferior, and reaches Dardania before the Eastern Romans intercept him with an army under the command of Emperor Valens. The Western Roman Empire tries to intercept as well, but is too far away and fails. A big battle will now begin.

The Romans intercepted in mountain terrain, but since they did not cross a ridge or river, a Visigoth ambush is not automatic. The Visigoth die roll check is odd, so no ambush occurs.

Because Dardania's mountain terrain has a base stacking limit of 3, one of the Visigoth units will have to wait out the battle. The infantry is chosen.

- Visigoths (6 units): 4 heavy cavalry, 1 Ostrogoth noble cavalry, 1 archer
- Romans (5 units): 1 Palatine cavalry, 1 auxiliary horse archer, 1 Guard, 1 legion, 1 auxiliary infantry

a) Tactical advantages

The Visigoths have the cavalry (+1) and heavy advantages.

The Romans have 4+ elite units (+2) and the advantage of Empire over Barbarians (+1), but suffer from the Visigoth heavy advantage (-1) = +2.

b) Archery Round

The Visigoth archer fires and rolls 11 + 1 (archer) = 12 → 2 hits.

The Roman horse archer fires and rolls 5 + 1 (archer) = 6 → nothing.

Valens has a re-roll, but the Roman player elects to keep it for later.

→ The Romans flip and remove their legion.

c) 1st Melee Round

Leaders: Fritigernus has 2 re-rolls, Valens has 1.

The Romans' 2D6 gives 7 + 2 = 9, while the Visigoths obtain 8 + 1 = 9. The Romans ask for the Visigoths to re-roll, which they do, and get 11 + 1 = 12! The Romans no longer have re-rolls, to their eternal regret.

Visigoths: 6 units, 2D6 = 11 + 1 = 12 → 4 hits.

Romans: 4 units, 2D6 = 7 + 2 = 9 → 2 hits.

→ The Visigoths lose their archer and one heavy cavalry.

→ The Romans flip their Guard and Palatine cavalry, and remove both auxiliaries.

d) 2nd Melee Round

The tactical situation has changed again, as the Romans have lost their elite bonus (all of their elites are flipped), reducing their modifier to zero (+1 for Empire vs. Barbarian, -1 for Visigoth heavy advantage).

The Romans roll 2D6 and obtain 8, while the Visigoths obtain 3 + 1 = 4. The Visigoths use their first re-roll for themselves and this time they get 10 + 1 = 11. As they are pleased with the dice, they decide not to use their remaining re-roll.

Visigoths: 4 units, 2D6 = 10 + 1 = 11 → 2½ hits, truncated to 2 (mountain).

Romans: 2 units, 2D6 = 8 → 1 hit.

→ The Visigoths lose one more heavy cavalry.

→ The Romans lose both of their remaining units.

e) Victory Determination

The Visigoths win as their enemy is eliminated.

f) Leader Elimination

The Eastern Roman army was destroyed in the battle, and thus its leader must be checked: the die is 3, odd → D2 failed, Valens is killed (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)

Special: Emperor Theodosius is immediately received as a reinforcement on a Western Roman stack (→ **Romans: D Player Aid**). The Roman player chooses to put him on the vanquished stack.

g) Recovery

The Romans recover their Guard and Palatine cavalry (both on their flip side).

The Visigoths choose to recover one heavy cavalry and their archer. The infantry that waited out the battle rejoins the stack, and King Fritigernus's movement can now resume, the Roman interception being completed.

The Romans are the only Civilized nation and put their Guard unit back to full strength (front side).

h) Retreat

The Eastern Roman army is now only two units strong and retreats to Constantinopolis under Theodosius's leadership.



XXI KAMPAGNEN

A. Übersicht

- Nachdem eine Nation ihren Einheiten-Unterteil ihrer Aktivierung beendet hat, können ihre Anführer jeweils eine Kampagne durchführen.
- Anführer** haben einen Kampagnenwert zwischen 0 und 3 (unten rechts). Dies ist die Anzahl der möglichen Kampagnen..
- Wenn eine Nation mehrere Anführer hat, können sie in beliebiger Reihenfolge aktiviert werden. Ein Anführer muss seine Kampagnen beendet haben, bevor der nächste Anführer eine beginnt.
- Zu Beginn seiner Kampagne darf ein Anführer und sein Einheitenstapel eine unbegrenzte kostenlose Bewegung durch freundliche Provinzen und Seazonen durchführen.
- Eine Horde kann während einer Kampagne nicht bewegt werden, da sie nicht mit dem Anführer gestapelt werden kann.

B. Bewegungspunkte

- Ein Anführer kann während seiner Bewegung Einheiten einsammeln und zurücklassen, solange Bewegungspunkte und Einheitenlimits eingehalten werden.
- Einheiten können sich aus angrenzenden Provinzen in die Provinz des Anführers bewegen, um sich dann mit dem Anführer weiterzubewegen. Keine Einheit darf dabei ihre Bewegungspunkte überschreiten.
- Während einer Kampagne dürfen sich Einheiten nicht alleine bewegen.
- Zusammengefasst erlaubt eine Kampagne einem Anführer sich erneut zu bewegen und zu kämpfen.



XXII BEFESTIGTE STÄDTE

A. Übersicht

- Befestigte Städte werden durch eine Mauer dargestellt.
- Eine Hauptstadt ist immer befestigt.



B. Vorteile befestigter Städte

- Sie **verhindern** gewaltsame Durchmärsche (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), Überrennen (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), und tiefe Überfälle (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- Sie sind immun gegen barbarischen Terror (→ XXIII.B).
- Zivilisierte Nation** bekommen einen Bonus, falls eine Schlacht in der Provinz einer ihrer befestigten Städte stattfindet: Der Verteidiger bekommt einen Extra Würfel (schwarz für Imperien). Erweiterte Kampfregeln: **+1 (+2 für Imperien)** auf ihre **2D6 Nahkampfwürfe** (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- Befestigte Städte lösen einen Belagerungsmalus (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) für ihre Belagerer aus, normalerweise **-2**.
 - Ausnahme:** Roma's Mauern nur **-1**. Ctesiphon, Ravenna, und Constantinopolis **-3** (für Constantinopolis sogar **-4** nachdem die Theodosian Walls gebaut wurden).

C. Eine Stadt befestigen

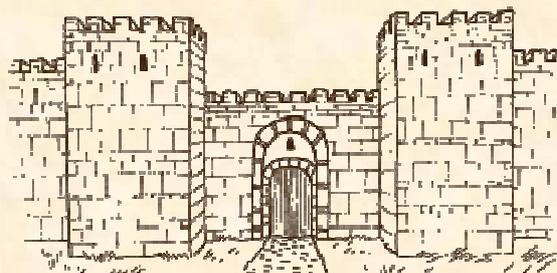
- Es kostet **15**  eine Stadt zu befestigen. Dies wird in der Einkaufsphase getan.

D. Regeln für nicht-befestigte Städte

- Barbaren können nicht nicht-befestigte Städte durch den barbarischen Terror ihrer Anführer leicht erobern. (→ XXIII.B).

→ **Runde 4 und 5 (425–450 n. Chr.)**

- Während dieser beiden Runden lösen nicht-befestigte Städte einen Belagerungsmalus von **-1** aus. (→ **Zeittafel**). Dies stellt den defensiven Mehraufwand dar, der während dieser Zeit der gehäuften Invasionen unternommen wurde.



XXIII BELAGERUNGEN

A. Übersicht

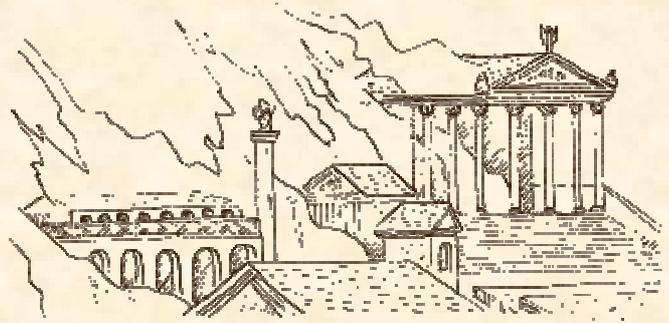
- Wenn ein Stapel sich in einer leeren feindlichen Provinz mit einer Stadt befindet (z.B. nach Flucht, Überrennen oder einer Schlacht), muss der Angreifer sich entweder aus der Provinz bewegen, sich zurückziehen oder eine Belagerung beginnen.
- Auch nicht-befestigte Städte müssen belagert werden.
- Falls die Belagerung fehlschlägt, muss der Angreifer sich zurückziehen (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)
- Nach einer erfolgreichen Belagerung ist die Stadt gefallen und kann geplündert werden.
- Der Ablauf einer Belagerung ist auch auf dem Spielbrett gedruckt.

B. Barbarischer Terror

- Ein barbarischer Anführer wird von einer Welle der Panik angekündigt, wodurch sich nicht-befestigte Städte in Provinzen, in die sich der Anführer bewegt, ergeben könnten. 
- Eine **nicht-befestigte** Stadt **ergibt** sich bei einem erfolgreichem **D2** Test.
- Falls die Stadt sich nicht ergibt, muss der Stapel des barbarischen Anführers sich entweder weiter bewegen, sich zurückziehen oder eine Belagerung beginnen.
- Falls sich die Stadt ergibt und der barbarische Anführer die Stadt plündern will, beendet er seine Bewegung (und des gesamten Stapels) in der Provinz.

C. Belagerungsablauf

- Der Kampfwert eines Anführers erlaubt Neuwürfe in Höhe des Kampfwertes während einer Belagerung. 
- Der Belagerer wirft **D10** mit Modifikatoren:
 - **+1** Sturmangriff befohlen. Belagerer nimmt 2 Treffer um diesen Bonus zu erhalten
 - **+1** zivilisierter Belagerer
 - **-1** Nomadischer Belagerer (bis inklusive Runde 9)
 - **+1** Belagerer ist *Im Niedergang* (einzeln; **+2** für doppelt)
 - **-?** Befestigungswert (**befestigte Stadt**) **-2** bis **-4** (**-1** für Roma)
 - **-1** nicht befestigte Stadt (nur in Runde 4 und 5)
 - **-1** **Küstenstadt**  mit einer freundlichen Flotte in einer angrenzenden Seezone (negiert durch Sturmangriff)
- Ergebnis **< 7**: Die Belagerung schlägt fehl. Angreifer muss sich zurückziehen.
- Ergebnis **≥ 7**: Die Stadt fällt und wird erobert. Ein Hauptstadtmarker wird entfernt und in der nächsten Runde wieder eingesetzt. Der Eroberer kann die Stadt plündern.
- **Kampagnen**: Während einer Kampagne kann eine Belagerung nach einem Fehlschlag aufrecht erhalten werden. Dazu lässt der Belagerer **eine Einheit** in der Provinz zurück und kann den Rest seines Zuges regulär durchführen. Bei jeder weiteren Kampagnenaktivierung dieses Anführers wird erneut ein Belagerungswurf durchgeführt, sogar wenn der Anführer nicht mehr in der Provinz ist – dann allerdings ohne Neuwürfe. Sollte die Stadt am Ende der Kampagnen des Anführers nicht erobert sein, muss sich der Belagerer regulär zurückziehen..



D. Plünderung einer Stadt

- Durch die Plünderung einer Stadt erhält der Plünderer **2**  und zieht für jede Stufe der Stadt einen Plünderungsmarker.
- Die Plünderung der Hauptstadt eines Königreiches gibt weitere **5** ; die der Hauptstadt eines Imperiums sogar weitere **10**  zusätzlich.
- Plünderungsmarker geben **1 bis 3**  (im Durchschnitt etwas unter **2** ).
- Einige Plünderungsmarker doppeln gleichzeitig als Ereignisse. Dies wird durch eine Nummer auf einem Pergament dargestellt (s.o.). Öffentliche Ereignisse (rotes Pergament, z.B. #26 Hungersnot, #32 Ketzerei, #51 Revolte #56 Knappheit) werden sofort ausgeführt und dann zurückgelegt.
- "Geheime" Ereignisse (braunes Pergament, z.B. #23 Würfel, #48 Reaktion, etc). behält der Plünderer und kann sie spielen, als ob sie eine Ereignissekarte wären. (→ **Events Player Aid**).
- Zwei Plünderungsmarker können die *Usurpator Katastrophe* auslösen. Falls die ziehende Nation barbarisch ist, hat die Katastrophe keinen Effekt. Bei einer zivilisierten Nation wird die Katastrophe automatisch ausgelöst, falls die Nation *Im Niedergang* ist. Ansonsten nur bei einer gewürfelten **0** auf einem **D10**. (→ **Calamities Player Aid**).
- Sobald alle Plünderungsmarker abgehandelt wurden, wird ein neuer Plünderungsmarker verdeckt auf die Stadt gelegt. Diese Stadt kann nicht erneut geplündert werden, bis der Marker entfernt wird (am Ende des nächsten Einkommens teils der kontrollierenden Nation → **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)
- Eine geplünderte Stadt erwirtschaftet nur $\frac{1}{2}$  an Einkommen, unabhängig ihrer Stufe.



Example: On turn 2, the Visigoths invade Graecia and reach Athenae, a non-fortified city. Checking the Barbarian terror effect, they roll a die, but the result is odd, meaning no effect... Athenae resists and the Visigoths decide to lay siege in order to capture the city.

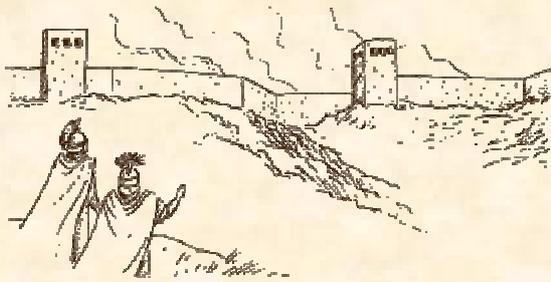
The Visigoth leader Fritigernus decides not to assault, as he wants to preserve his army. He suffers a penalty of -1 to his D10 because there is a Roman fleet in the Mare Aegeum, adjacent to the harbor of Athenae—supplying the city.

To succeed, a 7+ is needed. Fritigernus has a combat bonus of 2, giving him 2 re-rolls. He rolls 3 D10 and gets 3, 9, and 1, adjusted to 2, 8, and 0. The second die is ≥ 7 → the city falls!

The Visigoths loot Athenae (a level 2 city) and receive 2  + 2 pillage markers. These bring an extra 3 , for a total loot of 5 . A single face-down pillage marker is put on Athenae to indicate its looted status.

E. Die Wälle niederreißen

- Nach der Eroberung einer befestigten Stadt kann der Eroberer die Wälle niederreißen.
- Falls der Eroberer dies möchte, wird der neue Stadtmarker auf die unbefestigte Seite gedreht.
- Die Stadt kann in der Einkaufsphase einer späteren Runde erneut befestigt werden.
- **Ausnahme**: Eine Hauptstadt ist immer befestigt.



XXIV SEE BEWEGUNGEN UND KÄMPFE

A. Flotten

- Flotten sind immer in **Seezonen**.
- Jede Flotte kann sich pro Aktivierung bis zu 4 Seezonen weit bewegen, aber sie kann nie mehr als 2 Seezonen von einer kontrollierten Küstenstadt sein.
- Flotten werden in Schiffsstapel von **maximal 2 Flotten** gestapelt. Pro Seezone darf eine Nation **bis zu zwei Schiffsstapel** haben (aber erst ab 3 Flotten, die ersten zwei bilden immer einen Stapel).
- Ein Schiffsstapel kann während seiner Bewegung Schiffe zurücklassen und einsammeln..
- Beliebige viele Nationen können in einer Seezone koexistieren. Seeschlachten sind nicht automatisch.
- Schiffsstapel können nicht fliehen.

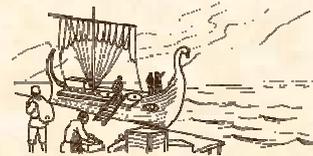


B. Abfangen auf See

- Eine Seeschlacht wird durch Abfangen auf See ausgelöst. Ein Schiffsstapel der aktiven Nation, der sich **in einer Seezone** mit anderen Flotten befindet und agiert (Bewegung oder Seetransport), kann abgefangen werden oder abfangen. Inaktive Nationen fangen zuerst ab, in Initiativreihenfolge. Abfangende Flotten bewegen sich nicht.
- Wenn die abfangende Nation alle Küstenstädte der Seezone kontrolliert, ist das Abfangen automatisch erfolgreich. Ansonsten muss ein **D2 Test** bestanden werden.
- Während der Aktivierung einer Nation kann jeder Schiffsstapel (egal welcher Nation) **nur einmal** versuchen abzufangen oder abgefangen werden.
 - Ausnahme: Ein Schiffsstapel der einen zweiten Seetransport durchführt kann nochmals Ziel eines Abfangversuches werden, sogar zweimal vom selben feindlichen Schiffsstapel.

C. Seeschlachten

- Eine Seeschlacht wird durch Abfangen auf See ausgelöst. Das Abfangen und die Seeschlacht finden außerhalb der normalen Spielreihenfolge statt, als Teil der Bewegung des aktiven Schiffsstapels.
- Eine Seeschlacht findet immer zwischen **jeweils einem** Schiffsstapel pro Seite statt, auch wenn sich ein zweiter in der Seezone befindet.
- Eine Seeschlacht wird wie eine Landschlacht ausgeführt, nur die Fernkampfrunde entfällt.
- Die Schlacht ist ohne Modifikatoren, es sei denn durch Ereignisskarten oder Spezialregeln (→ **Nationenkarten**).
 - Im **Mediterranean und Pontus Euxinus**, erhält eine Seite, die alle Küstenstädte der Seezone kontrolliert, 2 Neuwürfe.
 - **Rome, Byzantium:** Ihre Eliteflotten können zwei Treffer nehmen – der erste Treffer dreht die Flotte.
- Der Gewinner einer Seeschlacht ist die Seite, die die andere vernichtet. Ansonsten diejenige mit mehr Treffern. Ein Unentschieden ist möglich. Keine Seite kann sich zurückziehen.
- Ein Anführer kann einem Seestapel zugeordnet werden, um dem Stapel Neuwürfe zu geben. Er wird eliminiert, falls der ganze Stapel eliminiert wird.
- Eine Seeschlacht kann verweigert werden. Die verweigernde Seite verliert die Seeschlacht. Falls dies der aktive Stapel ist, endet seine Bewegung. Ein verweigernder inaktiver Stapel muss dem Gegner **1 VP bezahlen**.



D. Seetransport

- Landheiten einer Nation können bis zu 2 Seezonen durch Seetransport auf einem Schiffsstapel überqueren.
- Seetransporte können nur zwischen freundlichen Küstenprovinzen durchgeführt werden (ein Landstapel kann seine Bewegung nicht in einer Seezone beenden).
- Ein freundlicher Schiffsstapel muss in jeder durchquerten Seezone sein.
- Eine Flotte kann **bis zu 3 Landeinheiten** und **einen Anführer** transportieren.
- Ein Schiffsstapel kann bis zu 2 Seetransporte in der Aktivierung der Nation durchführen.
- Der Seetransport kostet 1 Schritt pro Seezone für die Landheiten. Schiffsstapel verbrauchen je 1 Schritt pro Transport.
- Landstapel können sich vor und nach einem Seetransport bewegen.
- Ein Landstapel kann nur einen Seetransport pro Aktivierung der Nation oder pro Kampagne machen.
- **Nomadische Barbaren** können keine Seetransporte nutzen. Diese Einschränkung gilt nicht für **Söldner** (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**, **Erreur! Source du renvoi introuvable.**, **Erreur! Source du renvoi introuvable.**) oder **Hilfstruppen** (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**).

Example: A cavalry stack with a leader (movement allowance of 5) could move from Arvernia to friendly Septimania (1 pace), then cross Sinus Gallicus and Mare Mauretanicum (each of these sea zones holding a friendly fleet) to land in friendly Utica (2 land paces; each fleet consumes 1 pace). The stack would then have two paces left but could not use naval transport a second time.

- Die aktive Nation muss jeden Seetransport ansagen, um feindlichen Flotten die Möglichkeit des Abfangens zu geben (→ **Erreuer! Source du renvoi introuvable**).
- Bei einem erfolgreichen Abfangen und verweigerter Seeschlacht der aktiven Nation ist der Seetransport abgebrochen.
- Wenn in der folgenden Seeschlacht Flotten verloren werden, werden auch transportierte Landheiten verloren, falls sie die Kapazität der überlebenden Flotte überschreiten (3 Landheiten+1 Anführer pro Flotte).

E. Amphibische Landung

- Eine amphibische Landung ist die Überquerung einer Seezone von einer freundlichen Küstenprovinz in eine feindliche oder neutrale Küstenprovinz.
- Die gesamten restlichen Bewegungspunkte benutzter Land und Seestapel werden dafür verbraucht.
- Eine amphibische Landung ist ein Seetransport, bei dem ein **Seerisiko Würfeltest** durchgeführt wird, bevor Abfangversuch angekündigt werden.
 - Ausnahme: Wenn eine barbarische Nation in *Britannia* landet und ihre Einheiten das amphibische (⚓) Symbol besitzen (z.B. die Vikings).
- Pro amphibischer Landung wird nur einmal gewürfelt, unabhängig von Einheitenzahl oder Distanz.
- Seerisiko Würfeltest: Ein **D10** mit Modifikatoren:
 - **-2** außer die aktive Nation kontrolliert eine Küstenstadt an der letzten überquerten Seezone und derselben Küste der Zielprovinz.
 - **+1** bei einer Landung an einer Mediterranean oder Pontus Euxinus Küste (nur Romans und Byzantines)
 - **±?** *Storm* oder *Herausragende Navigation* Ereignis
- Result **< 5**: Die Landung schlägt fehl.
- Result **≥ 5**: Die Landung ist erfolgreich (kann abgefangen werden).

Example: An amphibious landing is launched by the Romans across Mare Mauretanicum from Cartaginensis into Caesarea. The city of Saldae is enemy-held. The D10 suffers a -1 (-2+1) unless Hippo Regius has become a city (an unbuil port city site does not count) and is friendly. The target province (Caesarea) and Tingis are on different coasts (S. Gaditanus for Tingis). Several sea zones have just one coast (e.g. Pontus Euxinus).

- Nachdem eine Landung erfolgreich war, können die Gegner noch Abfangen auf See ankündigen und so versuchen, die Landung zu verhindern.

Example: The army from Carthago Nova consists of 3 legions and 2 auxiliaries under Stilicho (stacking bonus +2). If the Roman naval stack in M. Mauretanicum is reduced to a single fleet by enemy naval interception, only 3 of the units will land in Caesarea.

F. Blockade einer Meerenge

- Ein Seestapel kann eine Meerenge blockieren (für Landbewegungen), solange er sich in der selben Seezone befindet. Dies gilt auch wenn sich freundliche Flotten der Landeinheiten in der selben Seezone befinden.
- Um die Meerenge passierbar zu machen, müssen die blockierenden Flotten eliminiert oder vertrieben werden.

XXV ALLIANZEN

A. Übersicht

- Eine Allianz erlaubt es zwei Nationen ihre Truppen zu vereinen um gemeinsame Ziele zu erreichen. Sie unterscheidet sich von Foedus (→ XXVII) und Vassalentum (→ XXVIII) insofern, dass die zwei Nationen nominell gleichberechtigte Partner sind. Eine Allianz kann durch die *Allianz* Diplomatiekarte (→ XXIX.B) oder die *Allianz* oder *Barbarische Koalition* Ereignisse geschlossen werden.

B. Voraussetzungen und Auswirkungen

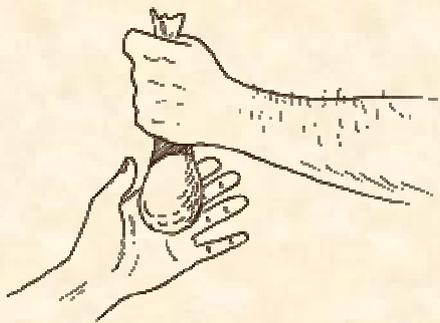
- Keine der beteiligten Nationen kann ein Föderat, Klient oder Vassal sein.
 - Goths: Die "Allianz" der Visigoths und Ostrogoths (→ **Goths: A Player Aid**) ist nur ein ewiger Söldner-Austausch Vertrag. Sie verhinderte keine der beiden Nationen am Abschluss einer Allianz.
- Während der Allianz aktivieren beide Nationen zusammen, zum späteren Aktivierungszeitpunkt.
- Die beiden Nationen und ihre Föderaten sind beiderseitig freundlich (→ XI.D). Die Klienten und Vassalen der zwei Nationen sind beiderseitig neutral.
- Die Allianz wird sofort aufgelöst, wenn eine der beiden Nationen zu einem Föderat oder Klienten gemacht oder unterworfen wird.
- Provinzkontrolle wird geteilt, wenn der kontrollierende Stapel Einheiten beider Nationen enthält. Einkommen und Siegpunkte werden gleichmäßig aufgeteilt.
- Wenn die Allianz ausläuft oder gebrochen wird müssen sich Stapel in geteilten Provinzen aufteilen, durch den Rückzug einer Seite.
 - Die Nation mit weniger Einheiten in der Provinz muss sich zurückziehen.
 - Bei gleicher Anzahl an Einheiten wird ein D2 Test durchgeführt. Wenn bestanden muss sich die jüngere Nation zurückziehen, ansonsten die ältere.

XXVI KLIENTEN

- Armenia, Colchis, Iberia, und Mauretania sind zu Spielstart unabhängige kleine Königreiche. Während des Spielverlaufes können weitere kleine Königreiche erscheinen, wie z.B: die Gallo-Romans, Erben des Römischen Imperiums in *Gallia*.

A. Klientenstaaten

- Unabhängige kleine Königreiche (UkKs), egal ob inaktiv oder nicht, können **Klienten** eines aktiven Königreichs oder Imperiums werden, dem **Patron**. Im Ausgleich für einen bezahlten Tribut (normalerweise 2 🍷) und einem Söldner behält der Klient seine Unabhängigkeit und die Neutralität des Patrons ist garantiert. Dies wird durch Klientenmarker angezeigt.
- Klienten sind zu Ihrem Patron, seinen Alliierten und abhängigen Staaten (Vassalen, Förderaten und anderen Klienten) derer **neutral**. (→ XI.D).
- Der Patron bekommt für die Provinzen des Klienten halbe **VP**, so als wären sie in geteilter verbündeter Kontrolle.
- Weitere Details zu UkKs sind in den Spielerhilfen (→ **Romans: R-T** und **Byzantines: S-U Player Aids**).
- Inaktive UkKs greifen nie an und haben keine Schatzkammer oder Altersmarker. Aktive (die Britons, Gallo-Romans, und Cappadocians) sind normale Spieler-kontrollierte Nationen.
- Falls die Hauptstadt eines UkK von einer zivilisierten Nation erobert wird, unterwirft sie sich nicht als Vassal, sondern als Klient. Ein barbarischer Eroberer unterwirft das Königreich als Vassal.



B. Söldner von Klientenstaaten

- UkK Klienten verleihen genau 1 Söldner, welcher zufällig bestimmt wird, an ihren Patron. Dies gilt nur wenn alle Einheiten des Klienten auf dem Spielbrett sind.
- Der Patron setzt den Söldner zu **Beginn** seiner Militärphase in einer beliebigen kontrollierten Provinz ein (Einheitenlimit beachten).
- Am Ende der Militärphase des Patrons wird der Söldner zurück in sein Königreich versetzt, falls er noch lebt.
- Der Söldner wird während der Militärphase als Einheit des Patrons behandelt.
- Falls der Söldner markiert werden muss (um ihn von anderen Einheiten des Klienten zu unterscheiden), wird er um 180° gedreht.

C. Erholung

- Ein inaktives UkK baut Einheiten während der Verstärkungsphase (Aktiviert als ältestes Königreich, zufällig bei mehreren) und zwar genau eine zufällige pro Runde. Falls alle Einheiten auf dem Spielbrett sind, wird eine zufällige Eliteeinheit auf volle Stärke gedreht. Plünderungsmarker werden regulär am Ende des Einkommens entfernt (und die Hauptstadt ggfs neu gebaut).

D. Verlassen des Klientenstatus

- Ein Klient verliert seinen Klientenstatus sofort wenn die Hauptstadt des Patrons erobert wird.



XXVII ⚔️ FOEDUS

Ein Foedus ist ein Vertrag zwischen einem Imperium (oder Königreich) und einer barbarischen Nation. In diesem ungleichem Vertrag, erkennt der Barbar (der Förderat) sich selbst als „Untertan“ des Imperiums an. Diese Unterwerfung ist primär eine diplomatische Fiktion, in der Praxis ist ein Foedus primär ein Nicht-Aggressions-Pakt.

A. Übersicht

- Ein Foedus ist eine freiwillige Übereinstimmung zwischen einem Imperium/Königreich (der Förderator) und einer **barbarischen Nation** (der Förderat). 
- Ein **Imperium** kann **pro Runde** einen Foedus anbieten. Für weitere Angebote muss es *Foedus* Diplomatiekarten nutzen. Ein **Königreich** kann einen *Foedus* nur durch Diplomatiekarten anbieten.
- Innerhalb einer Runde muss das Angebot spätestens zu **Beginn** der Militärischen Aktivierung des möglichen Förderaten erfolgen
 - Um einen Foedus anzubieten muss das Imperium/Königreich **zwei angrenzende zivilisierte Provinzen** in der selben Region kontrollieren. Eine der beiden Provinzen muss an eine Provinz des möglichen Förderaten angrenzen.
- Sofern angenommen tritt der Foedus zum Zeitpunkt der Aktivierung des Förderaten in Kraft – aber nur, falls die obige Bedingung immer noch erfüllt ist.

B. Einrichten des Foedus

- Der Förderator überlässt dem barbarischen Förderaten **2 zivilisierte Provinzen**, die die Foedus-Bedingung erfüllen, als Foedus.
- Die Horde des Förderaten wird sofort in eine der beiden Provinzen gelegt. Außerdem werden beide Provinzen mit Einheiten des Förderaten (bis zum Einheitenlimit) gefüllt. Einheiten des Förderators werden dabei ignoriert.
- Der Förderator muss alle Einheiten, die das Einheitenlimit überschreiten, aus den Foedus Provinzen *zurückziehen*. Er kann außerdem beliebig viele weitere Einheiten, die das Limit nicht überschreiten, zurückziehen. Die zurückziehenden Einheiten können auch beliebig in Provinzen, die der Förderat im vorherigen Schritt gelehrt hat, versetzt werden.

C. Söldner von Förderaten

- Der Förderat wählt **eine Einheit** als verliehenen Söldner. Der Söldner kommt in die Provinz des Caesar (Romans und Byzantines), des Kaisers (andere Imperien), des Königs (Anführer, bei Königreichen), oder der Hauptstadt. Falls dies nicht möglich ist, darf der Förderat eine beliebige kontrollierte Provinz wählen.
- Anders als Klientensöldner (→ **Erreur! Source du renvoi introuvable.**), wird ein Förderaten Söldner nur einmal eingesetzt.
- Falls der Söldner eliminiert wird, verleiht der Förderat in seiner nächsten Verstärkungsphase einen neuen Söldner, wie oben.
- Der Söldner wird wie eine Einheit des Förderators behandelt.
- Falls der Söldner markiert werden muss (um ihn von anderen Einheiten des Förderaten zu unterscheiden), wird er um 180° gedreht.

D. Der Förderat

- Jede Runde, beginnend mit der, in der Foedus in Kraft trifft, zahlt der Förderat einen Tribut in Höhe von 3 🍷 an den Förderierten.
- Einheiten des Förderierten sind weiterhin unter seiner Kontrolle (außer dem Söldner).
- Ein königlicher Förderat erhält das Einkommen der beiden Foedus Provinzen, solange der Förderierte sie kontrolliert.
- Ein imperialer Förderat kontrolliert die beiden Foedus Provinzen, solange der Förderierte sie kontrolliert. Dies wird bei Regionenkontrolle berücksichtigt.
- Der Förderat bekommt **VP** für die Foedusprovinzen.
- Der Förderat kann seine Einheiten beliebig in föderierte Provinzen bewegen und stationieren. Einheitenlimits beachten.
- Der Förderat kann den Foedus nicht beenden.

E. Der Förderierte (die Barbaren)

- Förderierte sind zu ihrem Förderat, seinen Verbünderten und Förderierten derer freundlich(→ XI.D). Sie sind neutral zu Vassalen und Klienten derer.
- Der Förderierte bekommt weiterhin seine Verstärkungen, wie auf der **Zeittafel** angegeben.
- Er muss die Kontrolle der Foedus Provinzen aufrechterhalten.
- Seine Horde muss in den Foedus Provinzen bleiben.
- Er kann kein Königreich gründen (Würfelwürfe dafür werden nicht durchgeführt).
- Er kann sich keiner anderen Nation **unterwerfen**.
- Er bekommt insgesamt 3VP pro Runde für die Foedus Provinzen – selbst wenn er eine verloren hat.

F. Weitere Foedus (Foedera)

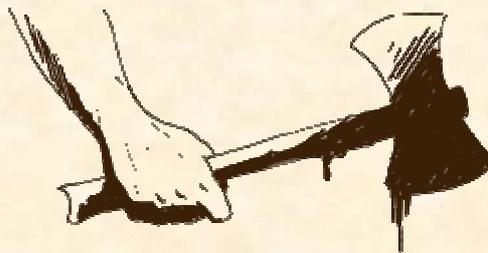
- Ein Imperium/Königreich kann weitere Foedus an seine Förderierten anbieten.
- Der Förderat bekommt erneut zwei Provinzen und der Tribut wird erhöht.
- Der Förderat erzielt weitere **3VP** pro Runde für die neuen Foedusprovinzen.
- Der Förderierte muss einen weiteren Söldner an den Förderator verleihen.

G. Brechen eines Foedus

- Ein Foedus hält rundenübergreifend. Nur der Förderierte kann versuchen ihn zu brechen.
- Der Förderierte kann den Foedus während seiner Militärischen Aktivierung in der gleichen Runde, in der er geschlossen wurde, brechen.
- Um ihn in einer späteren Runde während seiner Militärischen Aktivierung zu brechen, muss der Förderierte einen **D2** Test bestehen.
- Unter folgenden Umständen **kann** er den Foedus brechen:
 - Wenn ein **Usurper** die Macht im Imperium übernimmt (muss sofort angesagt werden)
 - Wenn die Hauptstadt des Förderators erobert wird, der Förderator eliminiert wird, Bankrott geht oder von einer anderen Nation unterworfen wird.
 - Durch das Spielen eines *Verrats* oder *Renaissance* Ereignisses.

→ Effekte des Bruches

- Der ehemalige Födert bekommt die Kontrolle über die Foedus Provinzen, inklusive Städte.
- Anwesende Einheiten des Förderators können **bleiben und kämpfen** (als Verteidiger) oder müssen sich sofort zurückziehen.
- Die Söldner des ehemaligen Förderierten werden sofort in die Provinz der Horde des Förderierten gesetzt (Einheitenlimits werden temporär ignoriert) und werden wieder von der barbarischen Nation kontrolliert.



XXVIII 

UNTERWERFUNG

VASSALENTUM

A. Übersicht

- Eine Nation kann eine andere Nation zwingen sich zu unterwerfen. Imperien unterwerfen sich niemals.
- Eine unterworfenen Nation wird der **Vassal** des **Souveräns** und zahlt jede Runde Tribut. Marker (*Ambactus*) zeigen diesen Status an.
- Unterwerfung kann nicht freiwillig erfolgen. Die Nation muss angegriffen und besiegt werden. Ausnahme: → **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**
- Wenn ein Vassal erneut unterworfen wird, unterwirft er sich nur dem **neuem** Souverän.

B. Barbaren unterwerfen

- Um eine Horde zu unterwerfen, müssen **alle barbarischen Einheiten**, die die Horde begleiten, zerstört werden.
 - Wenn mindestens eine barbarische Einheit überlebt und sich zurückzieht, zieht sich die Horde mit dieser zurück.
 - **Erinnerung:** Eine Horde zählt in einer Schlacht als eine verteidigende Einheit und kann nicht eliminiert werden, nur unterworfen.
- Eine unterworfenen barbarische Nation verliert die Hälfte ihrer Schatzkammer an den neuen Souverän.
- **Nomadische Barbaren** 🐎 können nicht-nomadische Barbarenationen in barbarischen Regionen leichter unterworfen. In diesem Fall müssen die Nomaden nur die Schlacht gewinnen, die gegnerische Horde darf sich **nicht** zurückziehen.
 - Nomadische Barbaren, die eine Horde unterwerfen, ziehen eine zufällige Ereigniskarte von der verlierenden Nation. Ereignismarker (von Plünderungen) zählen als Karte.
 - **Schlacht Erholung:** Nomadische Barbaren wählen die Einheiten, die ihr neuer Vassal nach der Schlacht erholen lässt, aus (→ **Erreuer ! Source du renvoi introuvable.**)
- **Unterwerfung als Angreifer:** Während einer Invasion kann eine Horde einen angreifenden Stapel begleiten. Falls der Horde ein Treffer zugeteilt werden muss, unterwirft sie sich sofort. Gegen Nomaden in einer barbarischen Region reicht es aus, wenn der angreifende Stapel komplett vernichtet wird.
- Der neue Souverän muss sich sofort aus der Provinz der Horde, und allen anderen Provinzen, in denen Schlachten zwischen dem Souverän und dem neuen Vassalen ausstehen, zurückziehen.

C. Ein Königreich unterwerfen.

- Das Königreich darf nicht mehr als **3 Provinzen** kontrollieren und die **Hauptstadt** muss erobert werden.
- Falls das Königreich keine Hauptstadt (z.B. das Euskaldun Kingdom → **Romans: T Player Aid**) hat, muss stattdessen ein königlicher Anführer und sein Stapel komplett eliminiert werden. In diesem Fall kann der Gegner einen Plünderungsmarker ziehen, der den königlichen Schatz repräsentiert.
- Der neue Souverän muss sich sofort aus der Provinz der Hauptstadt, und allen anderen Provinzen, in denen Schlachten zwischen dem Souverän und dem neuen Vassalen ausstehen, zurückziehen.

D. Söldner von Vassalen

- Der Vassal verleiht sofort **eine Einheit** seiner Wahl an den Souverän als **Söldner**. Der Söldner wird zur Horde/Hauptstadt des Souveräns gestellt. Sofern dies (Einheitenlimits) nicht möglich ist, wählt der Souverän eine beliebige seiner Provinzen.
- Der Söldner wird nur einmalig verliehen. Sollte er sterben, bekommt der Souverän **keinen** neuen Söldner.
- Der Söldner wird wie eine Einheit des Souveräns behandelt.
- Falls der Söldner markiert werden muss (um ihn von anderen Einheiten des Vassalen zu unterscheiden), wird er um 180° gedreht.

→ Nomadischer Souverän

- Ein nomadischer Souverän wählt seinen Söldner selber aus und bekommt während seiner Verstärkungsphase einen neuen Söldner, sollte der vorherige Söldner eliminiert worden sein.

E. Der Souverän

- Nach einer Unterwerfung bekommt der neue Souverän die Hälfte der Schatzkammer eines barbarischen Vassalen oder kann die Hauptstadt/den König plündern (siehe C.).
- Der Souverän erhält vom Vassal jede Runde einen Tribut von **1** 🍷 während des Einkommens. Sollte der Vassal kein 🍷 haben, bekommt der Souverän trotzdem eines.
- Der Souverän erhält VP für das gesamte Territorium des Vassalen, als ob es sein eigenes wäre.

F. Der Vassal

- Vassalen sind zu ihrem Souverän, dessen Verbündeten und allen Abhängigen (Föderaten, Klienten, Vassalen) derer neutral (→ XI.D).
- Ein barbarischer Vassal erhält jede Runde nur eine Einheit als Verstärkung. Die **Zeittafel** wird ignoriert.
- Der Vassal eines nomadischen Souveräns muss in der Region, oder eine angrenzenden Region, der Horde des Souveräns bleiben.
- Ein Vassal kann sein Territorium normal ausbreiten
- Ein Vassal kann weder Nationen unterwerfen noch Föderierte bekommen.
- Ein Vassal erhält nur die Hälfte seiner normalen VP.
- Der Vassal zahlt Tribut aus der Schatzkammer.
- Ein königlicher Vassal erhält normales Einkommen.

G. Souveränität zurückerlangen

- Ein Vassal kann seine Souveränität durch folgende Mittel zurückerlangen:
 - Der Souverän wird unterworfen oder föderiert.
 - Der Souverän wird eliminiert.
 - Die Hauptstadt des Souveräns wird erobert.
 - Durch das Spielen eines *Verrats* oder *Renaissance* Ereignisses.

→ Nomadischer Souverän

- Der Vassal eines nomadischen Souveräns kann jede Runde, beginnend mit der folgenden nach der Unterwerfung, **rebellieren**. Dies muss er zu Beginn seiner Aktivierung in der Militärphase ankündigen.
- Die Rebellion ist bei einem bestandenen **D2** Test erfolgreich
- Sollte die Rebellion erfolgreich sein bleibt der Söldner unter Kontrolle des Souveräns, bis er eliminiert wird.
- Schlägt die Rebellion fehl, verliert der Vassal **5 VP** und **1 Einheit** seiner Wahl.



A. Übersicht

- In *Invasions* ist Diplomatie eingeschränkt. Alle Diplomatie findet durch Diplomatiekarten statt, mit Ausnahme des Foedus (→ XXVII).
- Das Diplomatiendeck besteht aus 18 Karten. Während der Diplomatierteils in der Zeit Phase ziehen die Spieler Diplomatiekarten.
- Karten werden in aufsteigendem Alter gezogen. Falls der Stapel leer ist, werden in dieser Runde keine weitere Karten mehr gezogen.
- **Barbarische Nationen** ziehen keine Diplomatiekarten. Diplomatiekarten können nicht für oder gegen **invadierende** Barbaren gespielt werden..
- **Königreiche** ziehen eine Anzahl Karten in Höhe des Diplomatiebonus ihres Anführers. Dies können 0 Karten sein.
- **Imperien** ziehen 1 Karte + eine Anzahl in Höhe des Diplomatiebonus ihres Anführers.
- Jede Nation besitzt eigene Diplomatiekarten. Diese dürfen nicht mit denen anderer Nationen vermischt werden.
- Diplomatiekarten müssen **spätestens** in der Militärphase zum **Aktivierungsstart** der **früheren** beteiligten Nation (ausspielende und Zielnation) ausgespielt werden (außer *Söldner*, *Bestechung*, und *Nichts*).
- Während des Ende der Diplomatie Teils in der Militär Phase werden alle ungenutzten Diplomatiekarten abgeworfen. Für jede Karte bekommt die abwerfende Nation 1 . Der Diplomatiestapel wird neu gemischt.
- Karten die  Kosten haben, können nur gespielt werden, wenn sie bezahlt werden können.

B. Allianz (*Unio*) (3 Karten)

- Die ausspielende Nation bietet eine **Allianz** (→ XXV) für **eine Runde** an. Das Ziel kann kein Förderat oder Vassal sein. 
- Wenn die Zielnation von einem anderem Spieler kontrolliert wird, entscheidet dieser ob die Allianz angenommen wird oder nicht.
- Wenn der gleiche Spieler beide Nationen kontrolliert, wird die Allianz nach einem bestandenen **D2** Test angenommen.
- Nach der Militärphase der späteren Nation endet die Allianz.
- Wenn das Ziel ein unabhängiges kleines Königreich ist, wird die Allianz nach einem bestandenen **D2** Test angenommen.
 - Das unabhängige kleine Königreich wird ein **Klient** der ausspielenden Nation – normalerweise dauerhaft (→ **Romans: R-T and Byzantines: S-U Player Aids**).
 - Falls das unabhängige kleine Königreich Tribut zahlt, sollte die Karte zu Beginn der Administrationsphase gespielt werden, damit der Tribut in der gleichen Runde noch entrichtet wird.
- **Alternativ** kann die Karte benutzt werden um eine bestehende Allianz oder ein Klientenverhältnis zwischen zwei Zielnationen zu brechen. Dafür muss ein **D2** Test bestanden werden.

C. Vertrag (*Pactum*) (1 Karte)

- Die **Vertrag** Karte zwingt die Zielnation einen einründigen Nicht-Aggressions-Paket mit der ausspielenden Nation abzuschließen. 
- Die ausspielende Nation bezahlt **5**  an die Zielnation.
- Die ausspielende Nation wählt eine Provinz der Zielnation, mit diesen Einschränkungen:
 - Es kann nicht die Provinz der Hauptstadt oder Horde sein.
 - Es kann keine Kornkammer Provinz sein ().
 - Sie muss angrenzend an die ausspielende Nation sein oder eine Insel, die angrenzend an einen Schiffsstapel der ausspielenden Nation ist.
- Einheiten der gewählten Nation in der Zielprovinz müssen sich zurückziehen. Sofern keine andere Möglichkeit besteht, dürfen die zurückziehenden Einheiten das Einheitenlimit temporär überschreiten. Die ausspielende Nation muss mindestens eine Einheit in die Zielprovinz bewegen.
- Beide Nationen sind neutral zueinander, solange der Pakt in Kraft ist.
- Nach der militärischen Aktivierung beider Nationen ist der Pakt vorüber.

D. Heirat (*Matrimonium*) (2 Karten)

- Die **Heirat** Karte zwingt die Zielnation eine eurer Prinzessinnen zu heiraten. 
- Die ausspielende Nation zahlt **2**  als Mitgift an die Zielnation.
- Die beiden Nationen müssen **feindlich** sein.
- Die Zielnation erhält **2 VP**, falls sie die ausspielende Nation während ihrer nächsten Aktivierung nicht angreift. Die beiden Nationen bleiben feindlich.
- Die Zielnation leiht **einen Söldner** ihrer Wahl an die ausspielende Nation. Die Zielnation platziert die Einheit in einer beliebigen kontrollierten Provinz. (→ XXIX.H für Einschränkungen der Einheit).
- Am Ende der Aktivierungsphase der ausspielenden Nation kehrt der Söldner zu seiner Nation in eine beliebige Provinz zurück, falls er noch lebt.

E. Tribut (*Tributus*) (2 Karten)

- Die **Tribut** Karte zwingt die Zielnation einen Nicht-Angriffs-Paket für eine Runde mit der ausspielenden Nation zu schließen. Die Nationen müssen **feindlich** sein. 
- Die ausspielende Nation bezahlt **10**  an die Zielnation.
- Die zwei Nationen werden beiderseitig neutral.
- Nachdem beide Nationen ihre Militärphase beendet haben, ist der Pakt vorüber.

F. Foedus (2 Karten)

- Die **Foedus** Karte zwingt eine barbarische Nation einen Foedus mit der ausspielenden Nation anzunehmen. 
- Details eines Foedus, siehe → XXVII.

G. Bestechung (3 Karten)

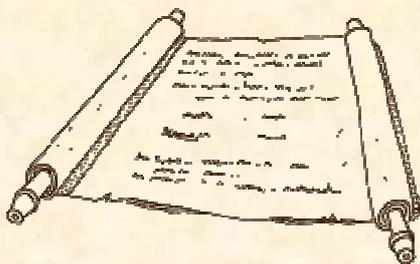
- Die **Bestechung** Karte beendet eine Belagerung. 
- Die ausspielende Nation zahlt **1**  an den Belagerer.
- Die ausspielende Nation kann die Karte für eine dritte Nation spielen.

H. Söldner (4 Karten)

- Die **Söldner** Karte zwingt eine barbarische Nation einen **Söldner** an die ausspielende Nation zu leihen.
- Die Horde der Zielnation muss in einer kontrollierten Region oder angrenzenden an eine kontrollierte Region der ausspielenden Nation sein.. 
- Die ausspielende Nation zahlt **3**  an die Zielnation.
- Die ausspielende Nation bewegt den Söldner in eine beliebige kontrollierte Provinz..
- Der Söldner kämpft nicht gegen seine eigene Nation. Im Falle eines solchen Kampfes wechselt er vor dem Kampf die Seite. Er kann auch nicht für ein Überrennen oder einen gewaltsamen Durchmarsch gegen seine eigene Nation verwendet werden.
- Söldner der gleichen Nation können gegeneinander kämpfen, nur nicht gegen ihre eigene Nation.

I. Nichts (1 Karte)

- Die *Nihil* ("Nichts") Karte ist eine Ablenkung und hat keinen Effekt. 



XXX RELIGION

A. Religion und Zivilisation

Anmerkung: Sekte wäre hier in einigen Fällen sicher passender. Um einheitlich zu bleiben, habe ich allerdings durchgehend von Ketzereien geschrieben.

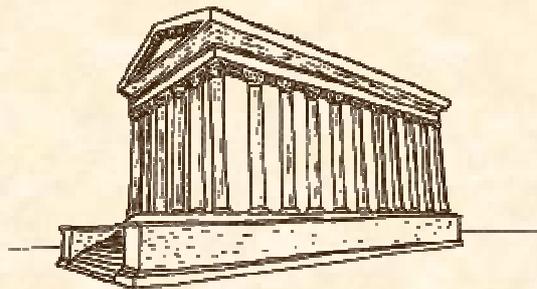
- Zum Spielstart bestehen fünf **Religionen**: Katholizismus (✠), Monophysitismus (ⲓ), Arianismus (ⲁ), Mazdaismus (♁), und Heidentum (☾). Das Christentum ist synonym mit dem Katholizismus.
 - Historisch sind Monophysitismus and Arianismus christliche Ketzerlehren. In Invasions werden sie als vollwertige Religionen behandelt.
 - Beide Römische Imperien (Rome and Byzantium), die Britons, die Armenians, die Colchidians, und die Mauritians sind **Christlich** (Katholiken).
- Die *Oriens* and *Aegyptus* Regionen sind **Monophysitisten**.
- Die Persians und Iberians sind **Mazdaisten**.
- Die Goths (Ostrogoths und Visigoths) sind **Arianer**.
- Alle Barbaren außer den Goths sind **Heiden**.

B. Bekehrung zum Katholizismus

- Eine nicht-katholische barbarische (Heidnisch oder Arianisch) kann zum Start ihrer Administrationsphase zum Katholizismus konvertieren.
- Die Nation erhält einen einmaligen VP Bonus in Höhe des Einkommenswert aller nicht-ketzerischen katholischen Provinzen, die die Nation kontrolliert, vorausgesetzt der Bonus ist auf der **Nationenkarte** aufgeführt (z.B. die Alemanni oder Angles, aber nicht die Alans oder Avars). Dieser Bonus wird zu Beginn einer Administrationsphase (dieser oder einer späteren) der Nation abgerechnet.
- Der Spieler, der Rom kontrolliert (sogar geschleift) erhält die Hälfte des VP Bonus. Dies repräsentiert den Papst.

C. Ketzereien

- Ketzereien werden durch ein Ereignis oder eine Katastrophe ausgelöst und beeinflussen eine ganze Region.
- Heiden und arianische Barbaren sind immun.
- Die Region einer Hauptstadt ist immun gegen die Ketzerei Katastrophe, aber nicht das Ereignis.
- Ketzereien haben einen erschwerenden Effekt auf die *Intoleranz* und *Usurper* Katastrophen und erschweren die Niederschlagung von Revolten.
- Ketzereien dauern 2 Runden. Ein **Heresy + (Haeresis)** Marker wird bei einem Ausbruch in die betroffene Region gelegt. In der Ketzerei Phase der nächsten Zeitphase wird der Marker auf **Heresy –** gedreht und in der Runde darauf entfernt (→ V.F).
- In einer Region gibt es alle Religion der anwesenden Nationen. Um die betroffene Religion eindeutig zu markieren, sind die Ketzerei Marker farbig markiert: gelb für Mazadisten, weiß für Monophysitisten und schwarz für alle anderen (Arius, Donatius, Pelagius).
- Die *Oriens* und *Aegyptus* Regionen sind dauerhaft in Ketzerei des Monophysitismus. Dies wird als separate Religion im Spiel behandelt. Eine Monophysitisten Region in Ketzerei wird von fanatischen Proselyten aufgehetzt.
- Die Visigoths und Ostrogoths (zusammen die Goths) sind Arianer, eine zweite christliche Ketzerei, die im Spiel auch als eigene Religion behandelt wird. Solange sie Barbaren sind, sind sie immun gegen Ketzerei Ereignisse und Katastrophen.
- Ketzerei ist eine relative Sache: Sobald eine Hauptstadt die gleiche Religion wie eine Provinz besitzt, besteht religiöser Frieden. Dies erklärt die Formulierung der Regeln bezüglich Ketzereikosten (→ XIII.G) und die Modifikatoren für Revolten (→ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).



XXXI DRAMATIS PERSONAE

A. Germanic Nations

Alemanni	Alamanni
Angles (later Anglo-Saxons)	Angli (Anglosaxones)
Bavarians	Baiovarii
Burgundians	Burgundi
Franks	Franci
Gepids	Gepidae
Goths (Ostro- and Visi-) (☩)	Gothi (Ostro-, Visi-)
Herules	Heruli
Jutes	Iuti
Lombards	Langobardi
Saxons (later Anglo-Saxons)	Saxones (Anglosaxones)
Suebi	Suebi
Vandals	Vandali

B. Nomadic Barbarians

Alans	Alani
Avars	Avari
Hephthalites	Ephthalitae
Huns	Hunni
Khazars	Chazari
Kushans	Cossani

C. Raiders

Arabs	Arabes
Blemmyes	Blemmyes
Hibernians (a.k.a. Irish)	Hiberni
Picts	Picti
Vikings	Vicingi

D. Romans and Successors (☩)

Africano-Romans (<i>ex-Limites</i>)	Africani (Africano-Romani)
Brito-Romans (<i>ex-Limites</i>)	Britani (Brito-Romani)
Byzantines (a.k.a. Eastern Romans)	Orientali (Romani Orientalis)
Cappadocians (☩) IMK ¹	Cappadocii
Gallo-Romans (<i>ex-Limites</i>)	Galli (Gallo-Romani)
Hispano-Romans (<i>ex-Limites</i>)	Hispani (Hispano-Romani)
Romans (Western, Eastern)	Romani (Occidentalis, Orientalis)

E. Slavic Nations

Aestii	Aestii
Sklaves	Sclaveni
Venedae	Venedae

F. Other Nations

Armenians (☩) IMK	Armenii
Berbers	Barbari
Britons (☩) IMK	Brittones
Colchidians (☩) IMK	Colchi
Ghassanids (☩) IMK	Ghassanides
Göktürks (☩)	Turcae
Guptas (☩)	Guptae
Iberians (☩) IMK	Hiberi
Kidarites	Kidarae
Lakhmids (☩) IMK	Lakhmides
Mauritanians (☩) IMK	Mauritanii (Mauri)
Persians (☩)	Persae
Scots	Scoti
Sogdians IMK	Sogdianae

¹ IMK : Independent Minor Kingdom

XXXII GAZETTEER

Names in red are from the *Into the East* map extension.

A. Sea Zones

Name	Monopoly Value	Name	Monopoly Value
Mare Adriaticum	1	Oceanus Atlanticus	0
Mare Aegeum	3	Oceanus Britannicus	1
Mare Aralis	0	Oceanus Caledonicus	0
Mare Caspium	0	Oceanus Germanicus	0
Mare Mauretanicum	1	Oceanus Hibernicus	0
Mare Nostrum Orientalis	3	Oceanus Indianicus	3
Mare Rubrum	1	Oceanus Occidentalis	0
Mare Siculum	2	Pontus Euxinus	2
Mare Suebicum	0	Propontis	0
Mare Tyrrhenum	2	Sinus Botnicus	0
		Sinus Gaditanus	1
		Sinus Gallicus	1
		Sinus Persicus	3

B. Barbarian Areas

Name	Terrain	Income	City	Level	Notes
→ ARABIA Area Income 2 (2½)					
Arabia Deserta	Desert	0	Bassora	0	☪ S. Persicus
Hijaz	Desert	1	Iatrippa	0	☪ M. Rubrum
Lachmidaria	Desert	0			
Litus Arabicus	Desert	0			
Mazania	Desert	½	Mazun	0	☪ O. Indianicus
Nabatene	Desert	½			
Palmyrene	Desert	½			
→ ASIA CENTRALIS Off-map transit box					
→ BALTICUM Area Income 3					
Albarussia	Forest	½	Milniska	0	
Estia	Forest	½			
Lethigallia	Forest	1	Riga	0	☪ S. Botnicus
Novogardia	Forest	½	Nemogardas	0	☪ S. Botnicus, 
Tueria	Forest	½			
→ BARBARUM Area Income 4					
Galicia	Forest	½	Cracovia	0	
Gothia	Forest	½			
Lituania	Forest	½			
Polonia	Forest	½			
Pomerania	Marsh	0			
Prussia	Forest	½			
Pripet	Marsh	0			
Silesia	Forest	½			
Teutonia	Forest	½			
Velete	Forest	½			
→ CALEDONIA HIBERNIA Area Income 3					
Caledonia	Mountain	½	Scone	0	☪ O. Germanicus
Conacia	Forest	½			
Dal Riata	Mountain	½			
Gallovidia	Mountain	½			
Lagenia	Forest	½	Eblana	0	☪ O. Hibernicus
Momonía	Marsh	0			
Ultonia	Forest	½			

Name	Terrain	Income	City	Level	Notes
→ CAUCASUS Area Income 7					
Armenia	Mountain	2	Artaxata	1F	
Armenia Minor	Mountain	1			
Azeria	Clear	1			
Colchis	Forest	1	Phasis	0	⚓ Pontus Euxinus
Iberia	Mountain	1	Ganzac	1F	
Lacyzia	Mountain	1			

→ DANUBIUS Area Income 4					
Bohemia	Forest	½	Praga	0	
Carpathia	Mountain	½			
Dacia	Forest	½			
Hunnia	Steppe	½	Buda	0	
Hypanis	Steppe	½			
Moravia	Forest	½			
Tisia	Steppe	½			
Valachia	Steppe	½			

→ GERMANIA Area Income 4					
Agri Decumates	Forest	½			
Albis	Forest	½			
Bavaria	Forest	½	Monacum	0	
Franconia	Forest	½	Vadum Francorum	0	
Frisia	Marsh	0			
Holsatia	Marsh	0			
Oderus	Forest	½	Berolinum	0	
Rhenus	Forest	½			
Saxonia	Forest	½			
Thuringia	Forest	½			

→ MAURETANIA Area Income 2					
Anti Atlas	Mountain	½			
Atlas	Mountain	½			
Aures	Mountain	½			
Blemmyes	Desert	0			
Libya	Desert	½			
Sahara	Desert	0			
Toaregia	Desert	0			

→ OXIA Area Income 3					
Amyrgia	Steppe	0			
Chorasmia	Desert	0			
Massagetæ	Steppe	½			
Tarim	Steppe	1	Tashkent	0	
Sogdiana	Clear	1	Marakanda	1	
Transoxania	Steppe	½			

→ SARMATIA Area Income 5					
Abascia	Steppe	½	Tanais	0	⚓ Pontus Euxinus
Bosporus	Mountain	1	Heraclea	1F	⚓ Pontus Euxinus
Danapris	Clear	1	Kiovia	0	
Donetus	Steppe	½			
Pereaslavia	Steppe	½			
Scythica	Steppe	½			
Ucraina	Steppe	1			

Name	Terrain	Income	City	Level	Notes
→ SCANDINAVIA Area Income 3					
Finlandia	Forest	½			
Gothlandia	Forest	½			
Iutia	Marsh	0			
Norvegia	Mountain	½	Kaupang	0	⚓ O. Germanicus
Scania	Forest	½			
Selandia	Marsh	½	Hedeby	0	⚓ M. Suebicum
Sueonia	Forest	½	Birka	0	⚓ M. Suebicum

→ SCYTHIA Area Income 2					
Alania	Steppe	½			
Bolgar	Steppe	½			
Sarkil	Steppe	½	Itil	0	
Siraces	Steppe	0			
Terecia	Desert	0			
Volga	Steppe	½			

C. Civilized Areas

Name	Terrain	Income	City	Level	Notes
→ AEGYPTUS Area Income: Kingdom 12, Empire 9					
Aegyptus	Clear	3	Memphis	2	
Arcadia	Steppe	½			
Cyrenaica	Steppe	½	Cyrene	1	⚓ M. Siculum
Delta	Clear	3	Pelusium	0	⚓ M. Nostrum Orientalis,
Nilus	Clear	3	Alexandria	3	⚓ M. Nostrum Orientalis,
Sinai	Desert	0			
Thebais	Clear	2	Thebae	1	

→ AFRICA Area Income: Kingdom 9, Empire 6					
Africa	Clear	3	Carthago	3	⚓ M. Siculum,
Caesarea	Mountain	½			
Mauritania	Mountain	½			
Numidia	Mountain	1			
Saldæ	Clear	1	Saldæ	1	⚓ M. Mauretanicum
Tingitania	Clear	½	Tingis	0	⚓ S. Gaditanus
Tripolitania	Steppe	½	Leptis Magna	0	⚓ M. Siculum,
Utica	Clear	2	Hippo Regius	0	⚓ M. Mauretanicum

→ ASIA Area Income: Kingdom 8, Empire 7					
Bythinia	Clear	1	Nicae	1	
Cyprus	Clear	1	Salamis	0	⚓ M. Nostrum Orientalis
Lycia	Mountain	1			
Lydia	Clear	3	Ephesos	2	⚓ M. Aegeum
Mysia	Clear	2	Pergamon	2	

Name	Terrain	Income	City	Level	Notes
→ BRITANNIA					
Area Income: Kingdom 11, Empire 4					
Bernicia	Clear	½	Din Guarie	0	
Cambria	Mountain	1			
Camulodunum	Clear	2	Londinium	1	⚓ O. Britannicus
Cantium	Clear	1	Venta	0	
Corinium Dobunorum	Forest	1	Viroconium	0	
Cumbria	Clear	1			
Dumnonia	Mountain	½			
Durnovaria	Clear	1	Isca	0	
Flavia Caesariensis	Clear	1	Eboracum	1	
Lindum	Clear	1			
Maxima Caesariensis	Clear	1			

→ CAPPADOCIA					
Area Income: Kingdom 6, Empire 6					
Anatolia	Steppe	½	Iconium	1	
Cappadocia	Steppe	1			
Cilicia	Mountain	2	Tarsus	1	⚓ M. Nostrum Orientalis
Paphlagonia	Mountain	1			
Pontus	Mountain	1	Trapezus	1F	⚓ Pontus Euxinus
Melitene	Mountain	½	Melitene	1F	

→ GALLIA MERIDIONALIS					
Area Income: Kingdom 12, Empire 7					
Alpes	Mountain	½			
Aquitania	Clear	2	Burdigala	0	⚓ O. Atlanticus, 🏜️
Arvernia	Mountain	½			
Garumnum	Clear	1	Tolosa	1	
Helvetia	Mountain	½			
Liger	Forest	1	Avaricum	1	
Provincia	Mountain	1	Arelate	1	⚓ S. Gallicus
Rhodanus	Clear	2	Lugdunum	1	
Septimania	Clear	1	Narbo	1	
Vasconia	Clear	1			
Vendeum	Marsh	½			
Vienna	Clear	1			

→ GALLIA SEPTENTRIONALIS					
Area Income: Kingdom 11, Empire 5					
Armoricum	Clear	½	Darioritum	0	⚓ O. Atlanticus
Austrasia	Forest	1	Aquae Granni	0	
Belgae	Clear	1			
Burgundia	Clear	1	Divio	0	
Flandria	Marsh	½			
Lotharingia	Forest	1	Argentoratum	0	
Neustria	Clear	2	Parisius	1	🏜️
Lugdunum	Forest	½	Rotomagus	0	⚓ O. Britannicus
Saliens	Clear	1	Tornacum	0	
Sequana	Clear	1	Remorum	0	
Treveria	Forest	1	Treverum	2F	
Venetum	Clear	½			

→ GRAECIA					
Area Income: Kingdom 9, Empire 9					
Achaia	Mountain	2	Athenae	2	⚓ M. Aegeum
Macedonia	Clear	2	Thessalonika	2	⚓ M. Aegeum
Creta	Mountain	1	Kydonia	0	⚓ M. Aegeum
Cyclades †	Clear	1			
Thessalia	Mountain	1			
Thracia	Clear	2	Constantinopolis	3F	⚓ Propontis, 🏜️

→ HISPANIA					
Area Income: Kingdom 13, Empire 5					
Asturica	Clear	½	Abula	0	
Baetica	Mountain	1	Illiberis	0	
Balearica †	Clear	½			
Cantabria	Mountain	½			
Carpetania	Clear	1	Toletum	1	
Cartaginensis	Clear	1	Carthago Nova	1	⚓ M. Mauretanicum
Castulum	Steppe	½			
Celtiberia	Mountain	½	Caesaraugusta	0	
Cuneus	Clear	½			
Emeritensis	Steppe	½			
Gallaecia	Mountain	½	Bracara	0	
Hispalensis	Clear	2	Hispalis	1	🏜️
Lusitania	Mountain	½	Scalabis	0	
Osca	Clear	1			
Piranaei	Mountain	½			
Saguntum	Mountain	½			
Salmantica	Mountain	½			
Tarraconensis	Clear	1	Barcino	0	⚓ S. Gallicus

→ ILLYRIA					
Area Income: Kingdom 6, Empire 5					
Carnuntum	Forest	1	Aquincum	1F	
Dalmatia	Mountain	1			
Illyricum	Mountain	1	Salonae	1	⚓ M. Adriaticum
Istria	Mountain	1			
Noricum	Mountain	½	Virunum	0	
Pannonia	Steppe	1	Sirmium	1F	
Rhaetia	Mountain	½	Castra Regina	0	

→ INDIA					
Area Income: Kingdom 7, Empire 6					
Gandaria	Mountain	1	Taxila	1	
Indus	Clear	2	Demetrias	1	⚓ O. Indianicus, 🏜️, 🐪
Paradene	Clear	1			
Panjab	Clear	2	Sagala	2F	
Sattagydia	Clear	1	Pattala	0	
Thar	Desert	0			

→ INDIA MERIDIONALIS Off-map Kingdom & Empire Bonus

India Meridionalis n/a 2

→ INDIA SEPTENTRIONALIS Off-map Kingdom & Empire Bonus

India Sept. n/a 2

† For game purposes, these two provinces have no internal waters (sea zones).

Name	Terrain	Income	City	Level	Notes
→ ITALIA					
Area Income: Kingdom 12, Empire 12					
Apulia	Clear	½	Brundisium	0	⚓ M. Siculum
Beneventum	Mountain	1			
Campania	Clear	1	Neapolis	1	⚓ M. Tyrrheneum
Cisalpinga	Clear	2	Mediolanum	2	
Corsica	Mountain	½			
Latium	Clear	1	Roma	3F	
Liguria	Mountain	½			
Sardinia	Clear	½			
Sicilia	Mountain	1	Syracusae	1	⚓ M. Siculum
Spoletum	Clear	1	Ancona	0	⚓ M. Adriaticum
Taurinorum	Clear	1	Pavia	0	
Tuscia	Clear	1	Pisae	0	⚓ M. Tyrrheneum
Umbria	Marsh	½	Ravenna	2F	⚓ M. Adriaticum
Venetia	Clear	½	Aquilea	1	

→ MESOPOTAMIA					
Area Income: Kingdom 12, Empire 9					
Adiabene	Steppe	1	Arbela	1	
Akkad	Steppe	2	Hatra	0	
Artemita	Clear	1	Dastgerd	1	
Assyria	Steppe	2	Nisibis	1F	
Atropatene	Mountain	1			
Babylonia	Steppe	2	Perisabor	1F	
Chaldea	Clear	2	Ctesiphon	3F	
Euphrates	Steppe	1	Dura Europos	0	

→ MOESIA					
Area Income: Kingdom 6, Empire 4					
Epirus	Mountain	1	Dyrrachium	1	⚓ M. Adriaticum
Dardania	Mountain	1			
Moesia Inferior	Mountain	1	Triaditsa	0	
Moesia Superior	Clear	1	Singidunum	1F	
Naissus	Mountain	1			
Savus	Steppe	½			
Tyras	Marsh	½			

→ ORIENS					
Area Income: Kingdom 8, Empire 8					
Amida	Steppe	½	Dara	1F	
Coele Syria	Steppe	1	Beroia	0	
Osroene	Steppe	½	Edessa	1F	
Palestina	Clear	2	Hierosolyma	1	
Phoenicia	Clear	2	Antiocheia	2	⚓ M. Nostrum Orientalis
Syria	Clear	2	Damascus	1	

→ PARTHIA					
Area Income: Kingdom 4, Empire 3					
Arachosia	Mountain	½			
Areia	Mountain	½	Aria	0	
Bactriana	Clear	1	Bactra	1	
Kushania‡	Steppe	0			
Margiana	Clear	1	Merv	0	
Parthia Sept.	Mountain	1	Tus	0	

‡ On the main map, this province belongs to no Area.

Name	Terrain	Income	City	Level	Notes
→ PERSIA ORIENTALIS					
Area Income: Kingdom 5, Empire 3					
Carmania	Mountain	1	Hormuz	0	⚓ S. Persicus
Drangiana	Mountain	1			
Gedrosia	Mountain	½			
Persia	Mountain	2	Pasargadae	1	
Sagartia	Steppe	½			
→ PERSIS					
Area Income: Kingdom 9, Empire 5					
Cadusia	Mountain	½			
Elymais	Mountain	2	Persepolis	1	
Hyrkania	Mountain	½	Rei	0	
Media	Mountain	2	Ecbatana	1	
Phraaspa	Mountain	1			
[Rhagae	Mountain	1	Qom	0	
Susiana	Clear	1	Susa	1	
Zagros	Mountain	1			

→ PERSIS Off-map Kingdom & Empire Bonus (removed by *Into the East*)

Persia Orientalis n/a 2

D. Rivers

Name	Drains
Albis	Germania
Baetis	Hispania
Bagradas	Africa
Cyrus	Caucasus, Persis
Danapris	Barbarum, Sarmatia
Danuvius	Germania, Illyria, Danubius, Moesia
Donetus	Sarmatia, Scythia
Durius	Hispania
Dvina	Balticum
Euphrates	Cappadocia, Oriens, Arabia, Mesopotamia
Garumna	Gallia Meridionalis
Halys	Cappadocia
Hypanis	Danubius, Sarmatia
Iaxartes	Oxia
Iberus	Hispania
Indus	India, Persia Orientalis
Liger	Gallia Meridionalis, Gallia Septentrionalis
Marisus	Graecia
Manus	Germania
Mosella	Gallia Septentrionalis
Nemunas	Balticum, Barbarum
Nilus	Aegyptus
Oderus	Barbarum, Germania
Oxus	Oxia, Parthia
Padus	Italia
Pathissus	Danubius
Rha	Scythia
Rhenus	Gallia Meridionalis, Germania, Gallia Septentrionalis
Rhodanus	Gallia Meridionalis
Senora	Gallia Septentrionalis
Sabrina	Britannia
Strymon	Moesia, Graecia
Tagus	Hispania
Tamesa	Britannia
Tesis	Britannia
Tigris	Persis, Mesopotamia
Vistula	Barbarum

† This caravan is removed by *Into the East*.

Activation / **Aktivierung** – In der Militärphase jeder Runde wird jede Nation einmal während „Nationen aktivieren“ aktiviert.

Advantage / **Überlegenheit** – Ein Kampfbonus einer Seite. Dieser kann strategisch (Meerengen, Flüsse, Bergkämpfe, Wald, Marsch oder Steppe) oder taktisch (Kavallerie und Schwergerüstet sein).

Alliance / **Allianz** – Durch eine Diplomatiekarte oder Ereignis. Die alliierten Nationen aktivieren zusammen, zum Zeitpunkt der älteren Nation. Einkommen und VP geteilter Provinzen werden gleichmäßig aufgeteilt. Gebiet der alliierten Nation ist freundlich für Bewegung und Rückzug. Sie stapeln und kämpfen zusammen.

Amphibious / **amphibisch** () – Eine Einheitenfähigkeit. Sie ignorieren den Flussmalus im Kampf und Seerisikowürfe während einer amphibischen Landung.

Archer / **Bogenschütze** ( or ) – Feuere in der Fernkampfphase und kämpft danach normal weiter.

Area / **Region** – Ein Zusammenschluss von Provinzen. Eine Region ist entweder barbarisch oder zivilisiert.

Auxiliary / **Hilfstruppen** – Eine römische Einheit, die aus einer barbarischen Nation rekrutiert wird. Hilfstruppen stammen von den Alamans, Alans, Burgundians, Gepids, Goths, Herules, Huns, Mauritians, oder Vandals.

Barbarian(s) / **Barbaren** – Der Anfangsstatus einer Nation. Barbaren gründen irgendwann Königreiche. (Die Huns direkt ein Imperium).

Border / **Grenze** – Eine Abgrenzung zwischen Landprovinzen oder Seezonen, gestrichelt auf dem Spielbrett. Einige Grenzen laufen an Flüssen oder Begkämmen entlang.

Campaign / **Kampagne** – Eine Reihe von Bewegungs- und Kampfaktivierung eines Stapels, der von einem Anführer mit einem positivem Kampagnenwert geführt wird.

Capital / **Hauptstadt** – Die Stadt, die der Sitz der Verwaltung einer zivilisierten Nation ist. Generiert Bonuseinkommen. Verlust der Hauptstadt hat schwere Konsequenzen.

Cataphractae (singular *Cataphracta*) – Schwergerüstete berittene Elite Bogenschützen des späten Byzantine Imperiums (ab Runde 8).

Cavalry / **Kavallerie** () – Kann eine taktische Überlegenheit geben.

City / **Stadt** – Siedlungen, Geldquelle für zivilisierte Nationen. Kontrolle eines Imperiums hängt von Städten ab. Können befestigt sein.

Civilized nation / **Zivilisierte Nation** – Ein Königreich oder Imperium.

Clibanarii – Persische schwergerüstete Elitekavallerie. Das lateinische Wort stammt von den mit Pike und Bogen bewaffneten Besatzungen schwerer Streitwagen.

Client / **Klient** – Ein unabhängiges kleines Königreich (UkK), das einen Patron hat. Klientenstaaten zahlen normalerweise Tribut und verleihen einen Söldner. Sind ansonsten neutral, oft inaktiv.

Collapse / **Zusammenbruch** – Das Schicksal jedes Imperiums.

Control / **Kontrolle** – Provinzen und Regionen können kontrolliert werden. Die kontrollierende Nation bekommt Einkommen und VP.

Custodes (Latein für 'Wachen, singular *Custos*) – Eine doppelte Elite () schwergerüstete Infanterie Einheit (Imperiale Wachen).

Eliteeinheit () – Eine zähere Einheit, die zwei Treffer nehmen kann bevor sie eliminiert wird. Eine beschädigte Eliteeinheit () verhält sich als normale Einheit, bis sie repariert wird.

Empire / **Imperium** () – Status einer Nation. Imperien brechen irgendwann zusammen.

Federate / **Föderat** – (*Foederatus* in Latin) Eine Nation die mit ihrem Föderator einen *Foedus* abgeschlossen hat.

Föderator – Eine Nation die einen *Foedus* mit ihrem Föderierten abgeschlossen hat.

Fleet / **Flotte** () – Das Seegegenstück einer Landeinheit. Flotten sind immer in Seezonen und können Seeschlachten und Seetransporte ausführen.

Foedus (Latein für "Vertrag" – und "unterwürfig"–, plural *foedera*, Ein Vertrag zwischen Königreich oder Imperium (dem Föderator) und einer barbarischen Nation (dem Föderat), in welchem der Barbar sich als Untertan des Föderators anerkennt. Der Föderat hält Provinzen für den Föderator, stellt einen Söldner und erhält dafür Tribut.

Friendly / **freundlich** – Verbündete und alle ihre Föderaten sind beiderseitig freundlich. Dies gilt für kontrollierte Provinzen und Einheiten. Unkontrollierte Provinzen sind freundlich, wenn sie nur von freundlichen Einheiten besetzt sind. Provinzen mit unabgehandelten Schlachten und Belagerungen sind feindlich. Eine Stadt ist freundlich wenn sie kontrolliert oder erfolgreich belagert wurde.

Heavy Unit / **Schwergerüstete Einheit** () – Kann eine taktische Überlegenheit geben..

Heresy / **Ketzerei** – Eine von der Staatsreligion abweichende religiöse Ansicht oder Sekte.

Horde – Eine Art "mobile Hauptstadt" barbarischer Nationen.

Horse Archer / **Berittene Bogenschützen** () or ) – Eine Einheit, die sowohl Kavallerie als auch Bogenschütze ist.

Hostile / **feindlich** – Eine Nation die weder freundlich noch neutral ist, ist feindlich. Eine Provinz ist feindlich, wenn sie feindlich kontrolliert wird (außer sie ist leer) oder wenn eine unabgehandelte Schlacht oder Belagerung in ihr ist. Eine Stadt ist feindlich, außer sie ist kontrolliert.

Imperial Guards / **Imperiale Wachen** – Siehe *Custodes*.

Inaktive Nation – Eine Nation, die während einer Runde nicht aktiviert wird (z.B. die Armenians, Sardes, oder Sklaves). Sie hat zwar Einheiten, aber sie greift nicht an, altert nicht und führt keine Schatzkammer. Sie verdienen keine VP für ihren kontrollierenden Spieler, können aber VP für ihren Patron, Föderator oder Souverän verdienen.

Independent Minor Kingdom / **Unabhängiges kleines Königreich** (IMK / UkK) – Ein kleines Königreich, oft inaktiv (z.B. die Armenians, Iberians, und Mauritians). Es ist normalerweise der Klient eines Königreiches oder Imperiums und zahlt Tribut und einen Söldner an seinen Patron.

Infantry / **Infanterie** () – Standard Infanterieeinheit.

Invasion – Das plötzliche Erscheinen einer barbarischen Nation in der Spielwelt. Während einer Invasion aktiviert die Nation zweimal und profitiert von einigen Boni.

Kingdom / **Königreich** () – Status einer Nation. Königreiche können sich in Imperien weiterentwickeln.

Ländlich – Provinz ohne gebaute Stadt.

Leader / **Anführer** – Es gibt historische und gewöhnliche Anführer. Barbarische gewöhnliche Anführer sind als *Rex* () bekannt. Königliche tragen eine , und imperiale Anführer einen . Imperien haben zusätzlich noch Generäle () .

Limes (Latein für "limit", plural *limites*) – eine unbewegliche befestigte Einheit, die Invasionen an der Grenze stoppt.

Mercenary / **Söldner** – Eine Einheit, die zu einer Nation gehört, aber für eine andere Nation kämpft. Ein Söldner ist entweder von einem Klienten, Föderaten oder Vassal verliehen.

Mountaineers / **Gebirgseinheit** (🏔️) – Eine Einheit, die Vorteile im Gebirge hat. Sie zählt doppelt in der Fernkampfrunde in einem Gebirgshitnerhalt. Gebirgsanführer können nicht in einen Hinterhalt geraten.

Nation – Die Völker, die den Spielern zugeteilt sind. Aktionen werden hauptsächlich von Nation zu Nation ausgeführt.

Neutral – Vassalen und Klienten sind neutral zueinander, zu ihrer herrschenden Nation, deren Verbündeten und Vassalen und Klienten. Eine Provinz ist neutral, wenn sie leer oder von einer neutralen Nation kontrolliert wird.

Noble Cavalry / **Adlige Kavallerie** – Schwerverüstete Elitekavallerie eines Königreiches.

Nomade – Spezialform eines Barbaren.

Palatine cavalry / **Palatin Kavallerie** – Eine schwergerüstete doppelte Elite (🛡️🛡️) Kavallerieeinheit.

Patron – Eine Nation die Klienten hat.

Phase – Jede Runde ist in 4 Phasen (Zeit, Administration, Militär, Punkten) aufgeteilt, die nacheinander durchgeführt werden.

Province / **Provinz** – Geographische Einteilung auf Land. Provinzen ohne gebaute Stadt sind **ländlich**.

Raiders / **Plünderer** – Einheiten die eine zivilisierte ländliche Provinz plündern um Beute zu machen.

Religion – Katholizismus (✝️), Monophysitismus (✝️), Arianismus (✝️), Mazdaismus (🌀), und Heidentum (☪️).

Satrapes – Persische Garnisonsinfanterie, die nur in den Regionen *Mesopotamia*, *Persis*, und *Persia Orientalis* agieren darf.

Sea, Sea Zone / **Seezone** – Geographische Einteilung im Meer.

Stack / **Stapel** – Alle Einheiten und Anführer in einer Provinz bilden einen Stapel. Während der Militärphase werden Stapel nacheinander bewegt und führen später Schlachten durch.

Status, Nation Status – Barbarisch, Königreich oder Imperium.

Step / **Teil** – Teil einer Phase. Jeder Teil muss für alle Nationen komplett durchgeführt werden, bevor der nächste Teil beginnt.

Submission / **Unterwerfung** – Eine Nation kann unterworfen werden, wodurch sie ein Vassal wird..

Suzerain / **Souverän** – Eine Nation, die Vassalen hat.

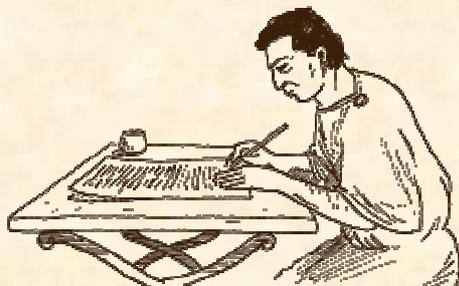
Themata (singular *Thema*) – Byzantine mobile Kampfeinheiten, die *Limites* in Runde 8 (525 n. Chr.) ersetzen.

Tribute / **Tribut** – Eine Zahlung in Gold von einer Nation an eine andere.

Turn / **Runde** – Im Grundszenario wird das Spiel für 11 oder 12 Runden gespielt.

Unit, Military Unit / **Einheit** – Es gibt Standard und Eliteeinheiten. Sie führen Schlachten durch und kontrollieren Provinzen.

Vassal – Eine Nation, die sich ihrem Souverän unterworfen hat..



XXXIV CREDITS

Game Design – Philippe Thibaut

Development – Philippe Thibaut, Daniel U. Thibault

Artwork – Philippe Thibaut, Jose Cabrera (cover art) & Massi Del Bono (most counters)

Editing – Ralph H. Anderson & Daniel U. Thibault

Graphic Design – Philippe Thibaut

Layout – Philippe Thibaut, Daniel U. Thibault, & Ralph H. Anderson

Marketing – Philippe Thibaut & James Eisert

Playtesting – Philippe Thibaut & many, many fellow players and friends

Production – Philippe Thibaut

Übersetzung – Nicholas McHardy

Many thanks to Daniel U. Thibault and Ralph H. Anderson, who did an awesome job proofreading and reformatting the rules and player aids, and to Michel Ouimet, who helped sharpen the rules (besides translating them back into French). Without their precious help, this game would have never reached this level of quality.

Philippe Thibaut

August 2019



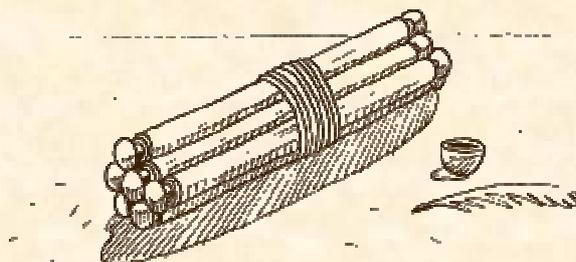
© 2019 Wisdom Owl

CONTACT

E-mail us at : contact@wisdom-owl.com

Or write to this address:

WISDOM OWL
C/O PHT CONSEIL
3, Allée des Frênes
38240 Meylan
France



- Detaillierter Spielablauf
- **Aktivierungsreihenfolge der Nationen:** Barbaren in abnehmenden Alter (bei Gleichstand aufsteigende Initiativnummer auf den **Nationenkarten**), danach Königreiche, zuletzt Imperien.

1. Zeit Phase

A. Status der Nationen (V)

- Barbaren altern – In **Alterspfad** Reihenfolge Gründen eines Königreiches möglich
- Königreiche und zuletzt Imperien altern – wie oben Gründung eines Imperiums möglich.
- Ketzereien verändern ihren Status.

B. Verstärkungen (VIII) – In Aktivierungsreihenfolge der Nationen †.

- Vertreibungen möglich. • Barbarische Vassalen limitierte Verstärkungen • Gewöhnliche Anführer können versetzt werden, falls sie nicht durch historische ersetzt werden (außer Imperien). • Historische Anführer der vorherigen Runde werden entfernt, falls nicht langelig • Eliminierte förderite und nomadische Vassalen Söldner werden ersetzt. • Eine Hilfstruppe oder Söldner jeder verschwundenen Nation wird von jedem Kontrolleur entfernt. • Inaktive unabhängige kleine Königreiche bauen oder reparieren eine Einheit.

C. Ereignisse (IX)

- Ereignissekarten – Eine pro Spieler (Romans > Huns > Persians > Goths). Öffentliche Ereignisse sofort.
- Überfälle – In **Zeittafel** Reihenfolge.
- Karawanen † – Gleichzeitig. Außergewöhnliche Karawane. 1 🍀 pro kontrollierter Karawane (5 🍀 für die außergewöhnliche). Barbaren können ihre Karawanen überfallen.

D. Diplomatie (XXIX) – Zivilisierte Nationen, aufsteigendes Alter, erst Königreiche, dann Imperien. Karten in Höhe des Anführerbonus(+ 1 für Empires) ziehen. • Diplomatiekarten (außer *Söldner*, *Bestechung* und *Nichts*) müssen spätestens zur Militärphase Aktivierung der ersten beteiligten Nation gespielt werden.

2. Administrations Phase (nur Königreiche und Imperien) (XII) †

A. Administrationskarten (XII.C) – Aktivierungsreihenfolge der Nationen, nur zivilisierte. Ziehe [2 + Administrationsbonus des Anführers] verdeckte Karten. Bei nur einer Art wird weitergezogen, bis eine weitere Art gezogen wurde. Wähle eine Art und bezahle (Bankrott möglich). Sieh die Karten an, spiele **eine**. Alle Karten werden gemischt.

B. Einkommen (XIII) Aktivierungsreihenfolge †. Städte 1 🍀 pro Stufe, immer ½ 🍀 wenn geplündert. Königreiche: Einkommen kontrollierter Provinzen und ihrer Städte, außer in Revolte, 5 🍀 für Hauptstadt. Imperien: 1 🍀 pro kontrollierter Region (2 🍀 totale Kontrolle), Städteeinkommen, außer in Revolte, 10 🍀 für die Hauptstadt. Handel: 1 🍀 pro Seezone mit kontrollierter Küstenstadt (ohne Revolte), +Monopolwert wenn alle Küstenstädte kontrolliert und ohne Revolte **Tribut**: 1 🍀 pro vassal, bis zu 2 🍀 von Klienten. **Ausgaben**: 1 🍀 an Souverän, 3 🍀 an Förderat, 1 🍀 pro Provinz in Revolte (3 🍀 für Revolte +), und 1 🍀 pro Region in Ketzerei. 5 🍀 falls *Im Niedergang* (10 🍀 falls *Im Niedergang+*).

Königreiche: 1 🍀 Unterhalt pro Einheit.

Erholung (auch Barbaren): Plünderungsmarker werden aus allen Städten der Nation entfernt. Neueinsetzung der eroberten Hauptstadt. Pro kontrollierter Region bis zu zwei Plünderungsmarker aus leeren Stadtsymbolen entfernen.

Bankrott: Die Nation altert 2 Felder, erhöht *Im Niedergang* Stufe. Ziehe 1 Administrationskarte und führe Katastrophen aus. **Königreich**: Verliere alle unbezahlten Einheiten oder die Hälfte aller Einheiten; geringere Zahl. **Imperien**: Überprüfe Zusammenbruch.

C. Einkäufe (XIV) – Aktivierungsreihenfolge †. **Imperien** können bis zu 2 Eliteeinheiten für halben Einkaufspreis reparieren. Nach Einkäufen Schatzkammer auf maximal 40 🍀. Wenn Rome oder Byzantium *Im Niedergang* sind, mögliche *Usurper* Katastrophe.

D. Niederschlagung von Revolten (Erreur! Source du renvoi introuvable.) – Aktivierungsreihenfolge.

3. Militärphase

A. Aktivierung der Nationen - Aktivierungsreihenfolge

Eine barbarische Nation kann sich entschliessen Überfälle durchzuführen, anstatt zu aktivieren

Migration: Horde muss sich mit allen Einheiten der Nation bewegen, kein Kampf erlaubt.

- Einheitenstapel (zweimal bei Invasion)
 - Bewegung (XVII, XVIII, XXIV) – Ein Stapel nach dem anderem, freie Reihenfolge. Feindliche Provinz/Seezone betreten: Gegner Reaktion möglich (Flucht, Abfangen mit mehreren Stapeln, max einer ohne Anführer) • Überrennen wenn 6:1. • Gewaltvoller Durchmarsch 2:1. • Meerengenüberquerung kostet alle Bewegungspunkte, kann blockiert werden • Seetransporte • Amphibische Landung • Städte müssen erobert werden, um die Provinz zu erobern. • Barbarischer Anführer Terror vs unbefestigte Städte.
 - Kampf (XIX) – Aktiver Spieler wählt Reihenfolge. • Gebirgshinterhalt • Rückzug. • Belagerungen. • Plünderung erobeter Städte.
- Kampagnen (XXI) – freie Anführerreihenfolge
 - Bewegung
 - Kampf

B. Ende der Diplomatie – Restliche Diplomatiekarten abwerfen (1 🍀 pro Abwurf).

4. Punkten (IV) – Siehe **Rundenleiste** (alle 3 Runden)

Einge Nationen punkten während ihrer Aktivierung. **Patron**: halbe VPs für Klienten Territorium. **Föderatoren**: VPs für Foedus Territorium.

Föderierte: VPs für restliches Territorium. **Souverän**: VPs für Vassalen Territorium. **Vassals**: halbe VPs.

† Kann gleichzeitig durchgeführt werden, wenn Reihenfolge egal.

‡ In Runde 1 werden Karawanen (1.C.c) und Administration (2) ausgelassen.

Nötige D2 Test (✓ pass, ✗ fail)

- Zeit Phase, Ereignis Teil, Karwanen
 - ✓ Ein **Barbar**, der eine kontrollierte Karwane plündert.
- Zeit Phase, Diplomatie Teil
 - ✓ **Allianzkarte**: a) Allianz zwischen zwei Nationen des gleichen Spielers b) unabhängiges kleines Königreich als Klient; oder c) brechen einer bestehenden Allianz oder Klientenverhältnis.
- Administrations Phase, Einkäufe (Rome und Byzantium)
 - ✗ Wenn *Im Niedergang*, erleide *Usurper* Katastrophe.
- Administrations Phase, Niederschlagen von Revolten
 - ✗ Wenn ein Stapel eliminiert wird, wird auch der Anführer eliminiert (durch fehlgeschlagene Niederschlagung).
- Militär Phase, Start des Nationsaktivierungs Teils
 - ✓ Ein Föderat bricht den Foedus (außer in der Runde der Einrichtung, kein Test nötig).
 - ✓ Ein Vasal eines nomadischen Souveräns rebelliert. ✗ Verliere 5 VP und eine Eiheit
- Militär Phase, Nationsaktivierung, Einheitenstapel
 - ✓ (Bewegung) Abfangen auf See (kein Test bei Kontrolle aller Küstenstädte der Seezone).
 - ✓ (Schlacht) Ein ununterstützter *Limes*, bei der Blockade feindlicher Einheiten eliminiert wird, verursacht einen Treffer.
 - ✓ (Schlacht) Gebirghinterhalt erfolgreich (gegen einen Angriever, der nicht über einen Gebirgskamm oder Fluss kam).
 - ✗ (Schlacht) Anführer eines komplett eliminierten Stapels (vor Erholung) wird auch eliminiert.
 - ✓ (Kampf) Unbefestigte Stadt ergibt sich einem barbarischen Anführer.
 - ✓ (auch in der Zeit Phase, Diplomatie möglich) Allianz beendet, in geteilten Provinz bei gleicher Anzahl Einheiten, jüngere Nation muss sich zurückziehen. ✗: die ältere Nation muss sich zurückziehen.

Erzwungene Gründung eines Königreiches (Erreur! Source du renvoi introuvable.)

Zeit Phase, Status der Nationen

- Barbarische Nation **Age 5+**, freiwillige Gründung
- **D10** mit Modifikatoren:
 - 1 für je 10 🍀 in der Schatzkammer
 - +2 Horde ist in barbarischer RegionErgebnis \leq nation's age: Königreich wird sofort gegründet.

Erzwungene Gründung eines Imperiums (Erreur! Source du renvoi introuvable.)

Zeit Phase, Status der Nationen

- Königreich kontrolliert **3+ Regionen** (Barbarische Regionen = $\frac{1}{2}$ —kein Runden)
- **Ausnahme**: Nicht in der Runde der Gründung des Königreichs.
- **D10** mit Modifikatoren:
 - +1 Anführer mit Kampfwert ≥ 2
 - +1 *Im Niedergang* (einfach; +2 für doppelt)
 - +2 jede kontrollierte zivilisierte Region nach den ersten 3
 - +1 jede kontrollierte barbarische Region
 - +3 Roma oder Constantinopolis kontrolliert
 - +1 pro Klient → **Persian Player Aid: B**
- Ergebnis ≥ 8 : Imperium wird sofort gegründet.

Zufällige Spielerbestimmung für Revoltenplazierung (Erreur! Source du renvoi introuvable.)

Zeit Phase, Ereignis Teil oder

- Administrations Phase, Administrationskarten (Katastrophe)
- **D10**:
- [1-3] Roman; [4-6] Persian; [7-8] Goth; [9-0] Hun

Zufällige zivilisierte Region (nur Imperien) (XV.C)

• **D10**:

Western Map (D2 ✓):	[1] Gallia M.	[2] Illyria	[3-4] Britannia
[5] Gallia S.	[6] Italia	[7-8] Africa	[9-0] Hispania
Eastern Map (D2 ✗):	[1] Moesia	[2] Asia	[3] Cappadocia
[4] Graecia	[5-6] Aegyptus	[7-8] Oriens	[9] Mesopotamia [0] Persis

Überfallergebnis (Erreur! Source du renvoi introuvable.)

Zeit Phase, Ereignis Teil, Überfälle Unterteil

- **D10** mit Modifikatoren:
 - 1 pro **zivilisierter Einheit** in Zielprovinz und für durchquerte Provinzen/Seezonen bei tiefem Überfall
 - +1 vorher Überfall war Überfall -; +2 bei Überfall +

→ Ergebnis

[≤4]	Fehlschlag Eine Einheit ist dauerhaft eliminiert
[5-6]	Überfall - 1 🍀 und 1 VP, Überfall - Marker
[7-10]	Überfall + Ziehe Plünderungsmarker, 3 VP, Überfall + Marker
[11-12]	Überfall + Wie [7-10] und die Plünderer bleiben in der Zielprovinz.

- Plünderungsmarker bleiben eine Runde.
- Ein Überfall + eliminiert *Limes*.

Außergewöhnliche Karwane (Erreur! Source du renvoi introuvable.)

Zeit Phase, Ereignis Teil, Karawanen

- **D10**:
 - [1-2] Aegyptus
 - [3-7] Rhagae
 - [8-9] Siraces
 - [0] Tripolitania

Zusammenbruch eines Imperiums (Erreur! Source du renvoi introuvable.)

Administrations Phase, Einkommen

- Imperium mit Alter ≥ 9 das **Bankrott** erleidet.
- **D10** mit Modifikatoren:
 - +? Jedes Alter über 9 (+1 Alter 10, +2 Alter 11, +3 Alter 12)
 - +1 *Im Niedergang* (einfach; +2 doppelt)
 - +1 pro erlittener Katastrophe in dieser Runde
 - +2 Hauptstadt wurde in vorheriger Runde erobert
 - 1 pro kontrollierter Region (außer Region der Hauptstadt)
- Ergebnis ≥ 9 das Imperium bricht zusammen.

Niederschlagung von Revolten (Erreur! Source du renvoi introuvable.)

Administrations Phase, Niederschlagung von Revolten

- **D10** mit Modifikatoren:
 - +1 pro kontrollierter Einheit
 - 1 Region In Ketzerei (oder Region der Hauptstadt in Ketzerei und Provinz hat dieselber Religion)
 - 1 Nationale Religion unterscheidet sich von der der Region
- **Neuwürfe** in Höhe Kampfwert anwesenden Anführers.
- Stadtmauern haben keinen Effekt.
- Ergebnis ≥ 9 : Revolte ist niedergeschlagen.
- Ergebnis < 9 : Revolte nicht niedergeschlagen. Nation verliert eine beliebige Einheit in der Provinz.

Abfangen auf Land (Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

Militär Phase, Nationsaktivierung, Einheitenstapel Bewegung

- Gegner Reaktion: 1 führerloser Stapel, beliebige Anzahl mit Anführer.
- Eine Landverbindung durch nicht-feindliches Gebiet, max 3 Provinzen.
- Ein angegriffener Stapel kann nicht abfangen.
- **D10** mit Modifikatoren:
 - +? **Kampfwert** Anführer
 - +3 Zielprovinz beinhaltet Hauptstadt des Abfängers
 - +2 Abfänger ist Imperium
 - 1 Die Landverbindung sind 3 Provinzen
 - 2 pro überquertem Bergkamm oder Meerenge
 - 2 Bosphorus überquert (→ Byzantines: P Player Aid)
- Ergebnis ≥ 6 : Abfangen erfolgreich.

Flucht (Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

Militär Phase, Nationsaktivierung, Einheitenstapel Bewegung

- Gegner Reaktion. **D10** mit Modifikatoren:
 - +? **Kampfwert** Anführer
 - +3 befestigte Stadt in Startprovinz
 - +3 der Fliehende hat doppelt so viele Einheiten
 - 1 der Fliehende hat weniger Kavallerie
 - 2 Flucht beginnt über Fluss, Bergkamm,
- Ergebnis ≥ 9 : Flucht erfolgreich.

Amphibische Landung Seerisikowurf (XXIV.E)

Militär Phase, Nationsaktivierung, Einheitenstapel Bewegung

- Stapel aus freundlicher Küstenprovinz in **feindliche oder leere Küstenprovinz**. Vor Abfangen auf See.
- **D10** mit Modifikatoren:
 - 2 außer die Nation kontrolliert eine Küstenstadt, an der Küste der Zielprovinz, angrenzend an die letzte Seezone.
 - +1 Landung an Mediterranean oder Pontus Euxinus Küste (nur Romans und Byzantines)
 - ±? *Storm* oder *Herausragende Navigation* Ereignis
- Ergebnis ≥ 5 : Landung erfolgreich (außer Abfangen auf See).

Belagerungen (Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

Militär Phase, Nationsaktivierung, Einheitenstapel Kampf

- **D10, Neuwurf** nach Kampfwert Anführer, mit Modifikatoren:
 - +1 Sturmangriff: Belagerer erleidet 2 Treffer
 - +1 Zivilisierter Belagerer oder Belagerter *Im Niedergang* (+2 doppelt)
 - 1 Nomadischer Belagerer (bis Runde 9)
 - ? Stadtmauernwert (befestigte Stadt) -2 bis -4 (-1 Roma)
 - 1 nicht befestigte Städte (Runden 4 und 5)
 - 1 **Küstenstadt** ⚓ mit Flotte des Belagerers in Seezone (nicht bei Sturmangriff)
- Ergebnis ≥ 7 : Belagerung erfolgreich.

Anführer Ermordung (Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

Militär Phase, Nationsaktivierung, Einheitenstapel Kampf

- Imperium *Im Niedergang*, Anführer erringt einen **Sieg** in einer Schlacht (angreifend oder verteidigend).
- **D10** Wurf: **8+**, Anführer wurde ermordet (eliminiert).