

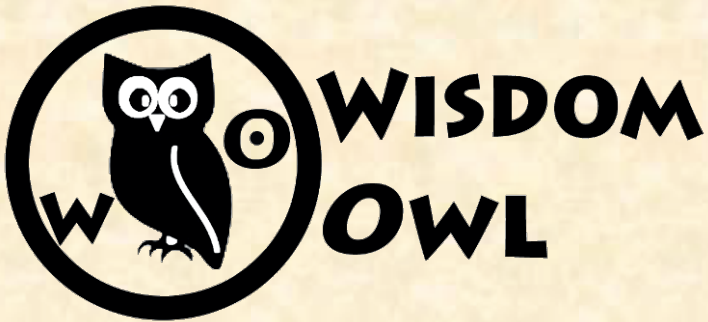


# Invasions

Volume 1 - 350-650 AD

## Annexes

Un jeu de Philippe Thibaut



© 2019 Wisdom Owl



# SCÉNARIO 350 AD – I

## EMPIRE ROMAIN D'ORIENT (Byzance) – E3

**Capitale** Constantinopolis  
**6 régions** Aegyptus, Asia, Cappadocia, Graecia, Moesia, Oriens  
**8 limites** 3 en Oriens (Amida, Coele Syria, Osroene), 4 le long du Danuvius (Savus, Moesia Inferior, Moesia Superior, Tyras), 1 en Bosphorus  
**10 unités** Amida : Caesar, 1 palatine, 1 , 1 , 1 Légion (Sy)   
 Aegyptus, Asia, Cappadocia, Moesia : 1 Légion chacune (Ae, As, Ca, Mo)   
 Thracia : 2 Légions (Gr)   
**2 flottes** Mare Aegeum : 1   
 Pontus Euxinus : 1   
**Réserve** 5 auxiliaires (débutant T2),  
 2 auxiliaires (débutant T2),  
 2 auxiliaires (débutant T3),  
 1 , 1 ,  
 2 *cataphractae* (débutant T8)  
**Revenu** 70 (6 régions 12, cités 32, capitale 10, commerce 13, caravane 1, tribut 2)  
**Trésor** 10   
**Religion** Christianisme (Catholicisme) (✝)

## EMPIRE ROMAIN D'OCCIDENT (Rome) – E9

**Capitale** Ravenne  
**7 régions** Africa, Britannia, Gallia M., Gallia S., Hispania, Illyria, Italia  
**10 limites** 2 en Britannia (Bernicia, Cumbria), 8 le long des Rhenus et Danuvius (Flandria, Austrasia, Treveria, Lotharingia, Helvetia, Rhaetia, Carnuntum, Pannonia)  
**9 unités** Cisalpina : *Iulianus*, 1 palatine, 1 ,  
 1 Légion (It)   
 Latium : 1 palatine  
 Treveria : 1 Légion (Ga)   
 Britannia : Caesar, 1 Légion (Br)   
 Africa, Hispania, Illyria : 1 Légion chacune (Af, Hi, Il)   
**2 flottes** Sinus Gallicus : 1   
 Mare Tyrrheneum : 1   
**Réserve** 11 auxiliaires (débutant T2),  
 3 auxiliaires (débutant T3),  
 2 ,  
 1 *cataphracta* (débutant T8)  
**Revenu** 67 (7 régions 14, cités 30, capitale 10, commerce 11, caravane 1, tribut 1)  
**Trésor** 6   
**Religion** Christianisme (Catholicisme) (✝)  
**Déclin** *En déclin* –

## PERSE SASSANIDE (Royaume) – K4

**Capitale** Ctesiphon  
**2 régions** Mesopotamia, Persis  
**19 unités** Assyria : *Sapor II*, 1 satrapes  
 Atropatene : 1 satrapes    Babylonia : 1 satrapes  
 Euphrates : 1 satrapes    Hyrcania : 1 satrapes  
 Phraaspa : 1 satrapes  
 Assyria, Atropatene, Chaldea :  
 Ajouter 7, 5 et 1 (respectivement) de cette réserve de 13 :  
 1 Immortels, 1 *clibanarii* , 1 ,  
 3 , 2 , 2 , 1 , 2   
**Réserve** 1 éléphant (débutant T2), 2   
**Revenu** 41 (provinces 21, cités 10, capitale 5, commerce 0, caravane 1, tribut 2, hors-carte 2)  
**Trésor** 10   
**Religion** Mazdéisme (𐬀)

## MAURITANIE (royaume mineur indépendant inactif) – client romain

**3 unités** Caesarea : 1 , 1   
 Mauritania : 1   
**Tribut** 1    **Mercenaire** aléatoire (doit rester en Africa)

## ARMÉNIE (royaume mineur indépendant inactif) – client byzantin

**Capitale** Artaxata  
**3 unités** Armenia : 1 , 1   
 Armenia Minor : 1   
**Tribut** 2    **Mercenaire** aléatoire (doit rester en Orient)

## IBÉRIE (royaume mineur indépendant inactif) – client perse

**Capitale** Ganzac  
**3 unités** Azeria : 1   
 Iberia : 2   
**Tribut** 2    **Mercenaire** (doit rester en Orient)

## COLCHIDE (royaume mineur indépendant inactif)

**3 unités** Colchis : 1 , 1   
 Lacysia : 1   
**Tribut** 2    **Mercenaire** aléatoire (doit rester en Orient)

## TRIBUS SLAVES (barbares inactifs)

**Aestii** Estia : Horde, 2    Novogardia : 2   
**Sklaves** Albarussia : 1    Bolgar : 2   
 Lituania : Horde, 1   
**Vénèdes** Polonia : Horde, 2    Velete : 2

## BARBARES – B2

Agri Decumates : **Alamans** Horde, 6   
*Vadomarus*  
 Franconia, Rhenus : **Francs** Horde, 4   
**Religion** Paganisme (☪)  
 Ucraina : **Ostrogoths** Horde, 3 , 3   
*Ermanaricus*  
 Valachia : **Wisigoths** Horde, 1 , 3   
**Religion** Arianisme

## BARBARES – B1

Alania : **Alains** Horde, 1 , 1 , 1 ,   
**Religion** Paganisme (☪)

## Cités fortifiées

Amida (Dara), Armenia (Artaxata), Assyria (Nisibis), Babylonia (Perisabor), Bosphorus (Heraclea), Carnuntum (Aquincum), Chaldea ( Ctesiphon), Iberia (Ganzac), Latium (Roma (-1)), Moesia Superior (Singidunum), Osroene (Edessa), Pannonia (Sirmium), Pontus (Trapezus), Melitene (Melitene), Thracia ( Constantinopolis), Treveria (Treverum), Umbria ( Ravenna)

## Hérésies

Africa : *Donatus* (Hérésie +)  
 Britannia : *Pelagius* (Hérésie +)

## Pillards

Pas de raid au Tour 1 sauf celui des **Pictes** (→ Britannia)


# JOUEURS ET NATIONS

Les nations sont listées par ordre d'apparition.

Une icône  et le **texte en rouge** indique des pillards.

Les *italiques* indiquent une nation inactive.

Le **texte en bleu marine** indique un royaume mineur indépendant.

Une icône  indique des barbares nomades.


## Joueur 1 – Romains

*Aestii*

*Africano-Romains* 


*Arméniens* 

*Britons* 

Byzantins (Romains d'Orient) 

*Cappadociens* 


Francs

*Gallo-Romains* 

*Hispano-Romains* 

**Kouchans**  

*Mauritaniens* 


Romains (d'Occident) 

*Sklaves*


*Vénèdes*

## Joueur 2 – Huns

Alamans


**Arabes** 

**Berbères** 

Hephthalites 

**Hiberniens** 

Huns 

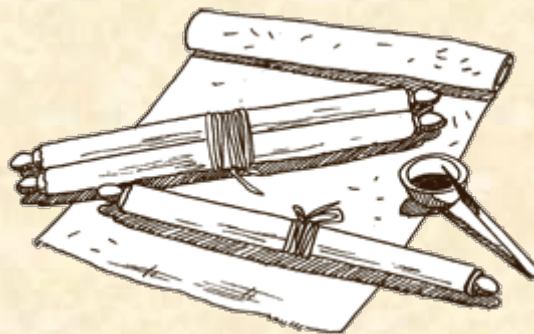
Khazars 

Lombards


*Sardes* 

**Saxons** 

Suèves



## Joueur 3 – Perses

Alains 


*Euskalduns* 

Gépides

Hérules

*Ibériens* 

**Jutes** 

Perses 


**Scots** 

Vandales


**Vikings** 

## Joueur 4 – Goths

**Angles** 

Avars 

Bavarois

**Blemmyes** 

Burgondes

*Colchidiens* 

Ostrogoths

**Pictes** 

Wisigoths

# CHRONOLOGIE

## ⚔ TOUR #1 : 350–374 ap. J.-C.

[3 Raids] **Berbères** (→ Africa),  
**Kouchans** (→ Persis), **Pictes** (→ Britannia)  
**Alamans** **Agri Decumates** Horde, 6 infanteries,  
 👑 **Vadomarus**; **Invasion**  
**Francs** **Franconia, Rhenus** Horde, 4 infanteries,  
 👑 **Rex**  
**Ostrogoths** **Ucraina** Horde, 3 cavaleries lourdes,  
 3 infanteries, 👑 **Ermanaricus**  
 (Conquérir Sarmatie ou migrer ?)  
**Wisigoths** **Valachia** Horde, 1 cavalerie lourde,  
 3 infanteries, 👑 **Rex**  
**Alains** **Alania** Horde, 1 archer monté, 1 cavalerie  
 lourde, 1 infanterie, 👑 **Rex**  
**Perses** 👑 **Sapor II**  
**Romains** 🏰 **Iulianus**



## ⚔ TOUR #2 : 375–399 ap. J.-C.

[4 Raids] **Berbères** (→ Africa),  
**Kouchans** (→ Persis), **Pictes** (→ Britannia)  
**Huns** **Siraces** Horde, 7 cavaleries, 1 infanterie,  
 👑 **Balamir**; **Invasion**  
 • Germania interdite ce tour-ci  
 • Les barbares germaniques (→ XXXII.A)  
 s'activent entre les deux étapes d'invasion  
**Alamans** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Francs** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Ostrogoths** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Wisigoths** 6 unités, 👑 **Fritigernus**; **Invasion**  
**Burgondes** **Pomerania** Horde, 4 infanteries,  
 👑 **Rex**  
**Vandales** **Teutonia** Horde, 4 infanteries,  
 👑 **Rex**  
**Suèves** **Prussia** Horde, 4 infanteries, 👑 **Rex**  
**Alains** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Toutes les autres nations** 👑 **Rex**,  
 1 unité (barbares seulement)  
**Perses** 👑 **Artaxerxes II**  
**Romains** 🏰 **Gratianus**; 🏰 **Valens** (Orient);  
 🏰 **Theodosius** si l'un ou l'autre est éliminé

## ⚔ TOUR #3 : 400–424 ap. J.-C.

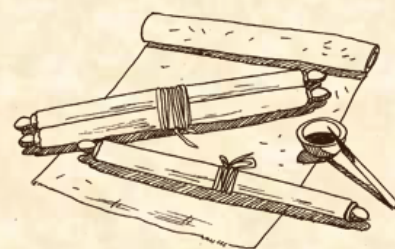
[4 Raids] **Angles, Saxons** (→ Britannia),  
**Berbères** (→ Africa), **Kouchans** (→ Persis)  
 → Empire Romain divisé en **Occident** et **Orient**  
 → Barbares peuvent se convertir à l'Arianisme  
**Alamans** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Francs** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Ostrogoths** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Wisigoths** 3 unités, 👑 **Alaricus**; **Invasion**  
**Huns** 6 unités, 👑 **Uldin**  
**La Grande Invasion** (quatre alliés barbares)  
**Alains** 2 unités, 👑 **Atace**  
**Burgondes** 2 unités, 👑 **Gundocus**  
**Vandales** 3 unités, 👑 **Radagaisus**,  
**Gundericus**  
**Suèves** 2 unités, 👑 **Hermericus**  
 • **Radagaisus** part en campagne avant la  
 toute 1<sup>ère</sup> étape Unités des alliés  
 • Seulement la moitié des unités alliées s'active  
 pendant la 1<sup>ère</sup> étape Unités de l'invasion  
 • Chaque horde peut se déplacer pendant la  
 campagne de son chef  
**Hérules** **Carpathia** Horde, 3 infanteries, 👑 **Rex**  
**Gépides** **Carpathia** Horde, 3 infanteries,  
 👑 **Rex**  
**Toutes les autres nations** 👑 **Rex**,  
 1 unité (barbares seulement)  
**Perses** 👑 **Isargardes**  
**Romains d'Occident** 🏰 **Honorius**, ☆ **Stilicho**  
**Romains d'Orient** 🏰 **Arcadius**, ☆ **Asparus**  
 → Obtention des PV

## ⚔ TOUR #4 : 425–449 ap. J.-C.

[4 Raids] **Angles, Jutes** (→ Britannia),  
**Berbères** (→ Africa), **Kouchans** (→ Persis)  
 → **Aetius** peut engager 2 cavaleries hunniques;  
 les **Huns** ne peuvent pas refuser  
 → Sièges de cités non-fortifiées à -1  
 → **Limites** peuvent être convertis  
**Euskalduns** pourraient apparaître plus tôt  
 → **Aide de jeu Romains**  
**Alamans** 2 unités, 👑 **Horst**  
**Francs** 2 unités, 👑 **Chlodio**  
**Ostrogoths** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Wisigoths** 2 unités, 👑 **Theodericus**  
**Alains** 2 unités, 👑 **Atace** (2<sup>e</sup> tour)  
**Huns** 6 unités, 👑 **Attila**  
 • Ne peuvent attaquer les Romains d'Occident  
**Burgondes** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Vandales** 3 unités, 👑 **Gaisericus**  
**Suèves** 2 unités, 👑 **Hermericus** (2<sup>e</sup> tour)  
**Hérules** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Gépides** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Hephthalites** **Kushania** Horde, 6 cavaleries,  
 👑 **Rex**; **Invasion**  
**Toutes les autres nations** 👑 **Rex**,  
 1 unité (barbares seulement)  
**Perses** 👑 **Bahram V**  
**Romains d'Occident** 🏰 **Valentinianus III**,  
 ☆ **Aetius**, **Africa** ☆ **Bonifacius**  
**Romains d'Orient** 🏰 **Theodosius II**,  
 ☆ **Asparus** (2<sup>e</sup> tour)

## ⚔ TOUR #5 : 450–474 ap. J.-C.

[3 Raids] **Blemmyes** (→ Aegyptus ou Africa),  
**Hiberniens** (→ Britannia),  
**Kouchans** (→ Persis)  
 → **Aetius** peut rengager 2 cavaleries hunniques  
 avant de se retirer ; les **Huns** peuvent refuser  
 → Sièges de cités non-fortifiées à -1  
**Britons** et **Sardes** pourraient apparaître plus tôt  
 → **Aide de jeu Romains**  
**Alamans** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Francs** 2 unités, 👑 **Meroveus**  
**Ostrogoths** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Wisigoths** 2 unités, 👑 **Theodericus II**  
**Alains** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Huns** 2 unités, 👑 **Attila** (2<sup>e</sup> tour)  
 • Test d'effondrement ou d'empire à la fin de  
 l'activation → **Aide de jeu Huns**  
**Burgondes** 2 unités, 👑 **Chilpericus**  
**Vandales** 2 unités, 👑 **Gaisericus** (2<sup>e</sup> tour)  
**Suèves** 2 unités, 👑 **Rechiarus**  
**Hérules** 2 unités, 👑 **Odoacer**  
**Gépides** 2 unités, 👑 **Ardaricus**  
**Hephthalites** 2 unités, 👑 **Rex**  
**Invasion de Britannia**  
 • Trois alliés barbares :  
**Angles** **Bernicia** 2 unités (pas de 👑 **Rex**)  
**Saxons** **Saxonia** Horde, 1 infanterie lourde,  
 2 infanteries, 👑 **Henges**  
**Jutes** **Utia** Horde, 2 infanteries, 1 flotte,  
 👑 **Rex**  
 • Aucun des trois ne peut conduire de raid  
**Toutes les autres nations** 👑 **Rex**,  
 1 unité (barbares seulement)  
**Perses** 👑 **Pirosen**  
**Romains d'Occident** 🏰 **Valentinianus III**  
 (2<sup>e</sup> tour), ☆ **Ricimer**, ☆ **Bonifacius** (2<sup>e</sup> tour)  
**Romains d'Orient** 🏰 **Marcianus**



## ✂ TOUR #6 : 475–499 ap. J.-C.

**[4 Raids] Arabes** (→ Oriens ou Mesopotamia),  
Berbères (→ Africa),  
Hiberniens (→ Britannia),  
Kouchans (→ Persis)  
**Alamans** 2 unités, **Rex**  
**Francs** 3 unités, **Chlodovechus**; **Invasion**  
(2 cavaleries lourdes disponibles)  
**Ostrogoths** 3 unités, **Theodericus**;  
Renaissance possible → **Aide de jeu Goths**  
**Wisigoths** 2 unités, **Euricus**  
**Alains** 2 unités, **Rex**  
**Huns** 2 unités, **Imac**  
**Burgondes** 2 unités, **Gundobadus**  
**Vandales** 2 unités, **Huniricus**  
**Suèves** 2 unités, **Rex**  
**Hérules** 3 unités, **Odoacer** (2<sup>e</sup> tour);  
**Invasion**  
**Gépides** 3 unités, **Ardaricus** (2<sup>e</sup> tour);  
**Invasion**  
**Hephthalites** 2 unités, **Rex**  
**Saxons** 1 infanterie, 1 archer,  
 **Henges** (2<sup>e</sup> tour); alliés aux **Jutes**  
**Jutes** 2 unités, **Rex**; alliés aux **Saxons**  
**Toutes les autres nations** **Rex**,  
1 unité (barbares seulement)  
**Perses** **Balalus**  
**Romains d'Occident** **Augustulus**,  
**Gallia** **Syagrius**  
**Romains d'Orient** **Zeno**  
→ Obtention des PV



## ✂ TOUR #7 : 500–524 ap. J.-C.

**[3 Raids] Blemmyes** (→ Aegyptus),  
Kouchans (→ Persis), **Scots** (→ Britannia)  
**Francs** 1 unité, **Chlodovechus** (2<sup>e</sup> tour)  
**Ostrogoths** 1 unité, **Theodericus** (2<sup>e</sup> tour)  
**Wisigoths** 2 unités, **Euricus** (2<sup>e</sup> tour)  
**Alains** 2 unités, **Atace II**  
**Huns** 2 unités, **Rex**  
**Hérules** 2 unités, **Rex**  
**Gépides** 2 unités, **Rex**  
**Hephthalites** 2 unités, **Rex**  
**Angles** **Holsatia** Horde, 2 infanteries, 1 archer,  
1 flotte, **Ida**; **Invasion**  
**Saxons** 2 unités, **Cerdicus**  
**Lombards** **Pomerania** Horde, 3 infanteries,  
 **Rex**  
**Toutes les autres nations** **Rex**,  
1 unité (barbares seulement)  
**Perses** **Kavadh**  
**Britons** 1 cavalerie lourde élite, **Artorius**  
• retirer la cavalerie définitivement à la fin du  
tour  
**Romains d'Occident** **Augustulus** (2<sup>e</sup> tour),  
 **Syagrius** (2<sup>e</sup> tour)  
**Romains d'Orient** **Iustinus**

## ✂ TOUR #8 : 525–549 ap. J.-C.

**[3 Raids] Arabes** (→ Oriens ou Mesopotamia),  
Berbères (→ Africa), Kouchans (→ Persis)  
**Francs** 1 unité, **Chlotarius**  
**Huns** 1 unité, **Ellac II**  
**Burgondes** 1 unité, **Godomarus**  
**Vandales** 1 unité, **Gelimer**  
**Hérules** 2 unités, **Rex**  
**Hephthalites** 2 unités, **Rex**  
**Angles** 3 infanteries, 1 archer, **Offa**  
**Lombards** 2 unités, **Rex**  
**Scots** **Ultonia** Horde, 5 infanteries, **Feargus**;  
**Invasion**; détroits vers Dal Riata, Gallovidia  
**Toutes les autres nations** **Rex**,  
1 unité (barbares seulement)  
**Perses** **Chosroes**  
**Romains d'Occident** **Majorianus II**  
**Romains d'Orient** **Iustinianus**, **Belisarius**,  
 **Narses**

## ✂ TOUR #9 : 550–574 ap. J.-C.

**[3 Raids] Blemmyes** (→ Aegyptus),  
Hiberniens (→ Britannia),  
Kouchans (→ Persis)  
**Francs** 1 unité, **Chlotarius** (2<sup>e</sup> tour)  
**Ostrogoths** 1 unité, **Totila**  
**Burgondes** 1 unité, **Gundocus II**  
**Hephthalites** 2 unités, **Rex**  
**Lombards** 4 unités, **Alboinus**; **Invasion**  
**Bavarois** **Noricum** Horde, 4 infanteries,  
 **Rex**; **Invasion**  
**Avars** **Siraces** Horde, 4 cavaleries, 2 infanteries,  
 **Baianus**  
**Toutes les autres nations** **Rex**,  
1 unité (barbares seulement)  
**Perses** **Chosroes** (2<sup>e</sup> tour)  
Réunification romaine possible  
**Romains d'Occident** **Majorianus II** (2<sup>e</sup> tour)  
**Romains d'Orient** **Iustinus II**  
→ Obtention des PV

## ✂ TOUR #10 : 575–599 ap. J.-C.

**[4 Raids] Arabes** (→ Oriens ou Mesopotamia),  
Berbères (→ Africa),  
Hiberniens (→ Britannia),  
Kouchans (→ Persis)  
→ **Anglo-Saxons** Angles et Saxons fusionnent  
(→ **Aide de jeu Goths**)  
**Francs** 1 unité, **Theudebertus**  
**Ostrogoths** 1 unité, **Totila** (2<sup>e</sup> tour)  
**Wisigoths** 1 unité, **Reccaredus**  
**Vandales** 1 unité, **Almaricus**  
**Burgondes** 1 unité, **Gundocus II** (2<sup>e</sup> tour)  
**Lombards** 2 unités, **Alboinus** (2<sup>e</sup> tour)  
**Bavarois** 3 unités, **Rex**  
**Avars** 4 unités, **Baianus** (2<sup>e</sup> tour); **Invasion**  
**Khazars** **Siraces** Horde, 4 cavaleries,  
2 infanteries, **Rex**; **Invasion**  
**Toutes les autres nations** **Rex**,  
1 unité (barbares seulement)  
**Perses** **Hormisdas IV**  
Réunification romaine possible  
**Romains d'Occident** **Claudius III**  
**Romains d'Orient** **Mauricius**

## ✂ TOUR #11 : 600–624 ap. J.-C.

→ **dernier tour** si l'islam est créé  
**[5–6 Raids] Arabes** (→ Oriens ou Mesopotamia),  
Berbères (→ Africa),  
Blemmyes (→ Aegyptus),  
Hiberniens (→ Britannia),  
Kouchans (→ Persis), **Vikings** (→ Britannia  
si un test **d2** est réussi)  
**Ostrogoths** 1 unité, **Athalaricus II**  
**Huns** 1 unité, **Attila II**  
**Vandales** 1 unité, **Almaricus** (2<sup>e</sup> tour)  
**Bavarois** 3 unités, **Rex**  
**Avars** 2 unités, **Rex**  
**Khazars** 2 unités, **Rex**  
**Toutes les autres nations** **Rex**,  
1 unité (barbares seulement)  
**Perses** **Chosroes II**  
Réunification romaine possible  
**Romains d'Occident** **Antoninus**  
**Romains d'Orient** **Heraclius**  
**Fin du tour** : Test de fin de jeu (→ **Aide de jeu**  
**Perses**). Si l'islam est créé, les Arabes  
surgissent de l'Orient —voyez le **Volume 2**  
**d'Invasions**.  
→ Obtention des PV (s'il n'y a pas de tour 12)



## ✂ TOUR #12 : 625–649 ap. J.-C.

→ Seulement si l'islam n'est pas apparu  
**[4 Raids] Arabes** (→ Oriens ou Mesopotamia),  
Berbères (→ Africa), Kouchans (→ Persis),  
Vikings (→ Britannia)  
**Francs** 1 unité, **Dagobertus**  
**Ostrogoths** 1 unité, **Athalaricus II** (2<sup>e</sup> tour)  
**Huns** 1 unité, **Attila II** (2<sup>e</sup> tour)  
**Suèves** 1 unité, **Hermericus II** (2<sup>e</sup> tour)  
**Bavarois** 2 unités, **Rex**  
**Avars** 2 unités, **Rex**  
**Khazars** 2 unités, **Rex**  
**Toutes les autres nations** **Rex**,  
1 unité (barbares seulement)  
**Perses** **Iasgardes III**  
Réunification romaine possible  
**Romains d'Orient** **Heraclius II**  
→ Obtention des PV

**Invasions**  
Volume 1 - 350-650 AD

# CALAMITÉS

## 01. Alliances rompues

- La nation rompt toutes ses **alliances** avec d'autres nations.
- La nation ne peut conclure de nouvelles alliances ce tour-ci.
- Les Foedera, clients, et vassaux ne sont pas touchés.
- **Empire** : Un auxiliaire barbare 'B' (au choix du joueur) est immédiatement retiré du service de l'empire (si possible).

## 03†. Déclin

- Augmentez le niveau de *Déclin* de la nation.

## 04. Hérésie

- L'hérésie éclate dans une partie distante de la nation.
- Si la nation n'occupe qu'**une région**, ignorez la calamité.
- Sinon, désignez aléatoirement une région de la nation, autre que celle de la capitale, de la religion nationale si possible.
- Placez un marqueur **Hérésie +** (*Haeresis*) sur cette région.

## 05. Inaction

- Chaque chef de la nation qui veut attaquer ce tour-ci doit **intercepter** les défenseurs.
- Ignorez ce test lors d'une répression de révolte ou d'un combat dans la province de la capitale.
- Pendant l'activation militaire des autres nations, appliquez une pénalité de **-2** aux interceptions de la nation.

## 02. Incendie catastrophique

- Désignez aléatoirement une cité de niveau 2 ou 3 contrôlée par la nation. S'il n'y en a pas, désignez-en une de niveau 1. Elle subit un incendie catastrophique.
- Si un test **d2** est réussi, placez un marqueur Pillage sur la cité, face cachée.
- Sinon, la cité est réduite d'un niveau de façon **permanente**.

## 07. Inflation

- Le Trésor de la nation est immédiatement réduit à la moitié de sa valeur originale.

## 08. Intolérance

- La nation est **intolérante** ce tour-ci. Placez le marqueur *Intolerantia* à côté de la capitale comme aide-mémoire (enlevez-le à la fin du tour).
- Toutes les alliances avec des nations de **religion différente** sont rompues.
- Aucune alliance ne peut être conclue ce tour-ci avec une nation de religion différente (incluant les alliances résultant de la diplomatie des autres nations).
- **Exception** : Les Foedera, clients et vassaux ne sont pas touchés. Cependant, ses fédérés de religion différente peuvent rompre leurs Foedera sans test **d2**.
- **Hérésie** : Chaque province de **région hérétique** qui échoue un test **d2** se révolte. Ignorez les régions qui ne sont pas de la religion nationale.
- **Empire** : Un auxiliaire barbare 'B' (au choix du joueur) est immédiatement retiré du service de l'empire (si possible).

## 10. Révolte

→ Placement

- Un joueur (possiblement celui touché !) est désigné aléatoirement pour choisir la province en révolte. Lancez un **d10** : [1–3] Romain ; [4–6] Perse ; [7–8] Goth ; [9–0] Hun
- Le joueur désigné place un marqueur **Révolte –** dans la province de son choix, excluant les provinces contenant une **capitale** et celles où se trouvent un **chef**. Il pourrait être forcé de choisir une de ses propres provinces. Si aucun choix légal n'est possible, ignorez la calamité. Pour un Empire (Romain ou autre), désignez la région civilisée touchée à l'aide de la table de la moitié de la carte dans laquelle la capitale se trouve (le test **d2** n'est utilisé que par l'événement *Révolte*) :

### Occident (d2 ✓) :

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

### Orient (d2 ✗)

[1] Moesia	[2] Asia	[3] Cappadocia	[4] Graecia
[5–6] Aegyptus	[7–8] Oriens	[9] Mesopotamia	[0] Persis

- Au lieu de placer un nouveau marqueur **Révolte –**, le joueur peut retourner un marqueur existant à sa face **Révolte +**.

→ Usurpateur

- Si la nation est *En déclin*, elle subit **aussi** une calamité *Usurpateur*.

## 11. Sédition

- Ignorez cette calamité si la nation n'a aucune unité terrestre d'**élite** en jeu (sur la carte). Sinon, résolvez cette carte une fois sa phase Achats terminée.
- Une unité terrestre d'**élite** intacte est réduite.
- La nation doit immédiatement payer **1** par unité terrestre d'élite en jeu.
- Chaque province où se trouve une unité d'élite non payée se révolte si elle échoue un test **d2**.

## 06. Surcoûts

- Le coût des unités non élite augmente de **1** ce tour-ci.
- Le coût des unités d'élite augmente de **2**.
- Renflouer une unité d'élite coûte **1** de plus.

## 09. Unités perdues

- Résolvez cette carte une fois terminée la phase Achats de la nation.
- Si un test **d2** est réussi, la nation perd **1** unité, sinon **2**.
- Les unités perdues sont désignées aléatoirement.
- Une unité d'**élite** intacte est réduite au lieu d'être perdue.

## 12. Usurpateur

- Résolvez cette carte une fois terminée la phase Administration de la nation.
- Le joueur de la nation et un autre joueur désigné aléatoirement vont régler aux dés une lutte de pouvoir entre le monarque légitime (le joueur de la nation) et un usurpateur (l'autre joueur).

→ Chef légitime :

- **Stabilité dynastique** : S'il n'y a pas eu d'usurpation dans les 2 derniers tours (celui-ci et le précédent), lancez **2 d10** et gardez le **plus élevé** d'entre eux. Sinon, lancez **1 d10**. Appliquez les modificateurs suivants :
  - +? valeur de combat du monarque (*Rome* : ou celle d'un autre de ses chefs)
  - +1 par Foedus
  - +2 par unité d'élite désignée comme loyale par le joueur (max. +2)
  - +1 par auxiliaire désigné comme loyal (max. +2)

→ Usurpateur :

- **En déclin** : Si la nation est *En déclin*, lancez **1 d10**. Sinon, lancez **2 d10** et gardez le **moins élevé** des deux.
  - +1 si *En déclin* (côté simple)
  - +2 si *En déclin* (côté double)
 dans les régions de la nation :
  - +½ pour chaque horde barbare (Foedera exceptés)
  - +1 pour chaque révolte (Révolte + comptant double)
  - +1 pour chaque hérésie (de la religion nationale)

- Le lancer ajusté le plus élevé l'emporte (le chef légitime emporte une égalité).

Défaite de l'Usurpateur :

- Éliminez **une unité** au choix du joueur. Une unité d'**élite** intacte est réduite à la place.

Victoire de l'Usurpateur :

- Le monarque légitime est éliminé.
- *Rome* : Si un autre chef a été utilisé pour modifier le dé, il est aussi éliminé.
- Chacun des autres chefs est éliminé s'il échoue un test **d2**.
- L'Usurpateur devient le nouveau monarque, choisi par un test **d2** (✓ : **Usurpator 1–2 3** ; ✗ : **Usurpator 2–2 2**). Placez-le sur la pile terrestre la plus importante (en nombre d'unités, rompez aléatoirement tout *ex-æquo*).
- *Durée* : La même que celle de l'ex-monarque légitime.
- Augmentez le niveau de *Déclin* de la nation et faites-la vieillir de **1 espace**.
- **Toutes** les unités **loyales** sont éliminées. S'il n'y en avait aucune, **une unité d'élite** est éliminée et une **autre** est réduite —désignées aléatoirement parmi celles éligibles.



† La numérotation est déterminée par la version anglaise.

# ÉVÉNEMENTS

## 02†. Âge → **Public !**

- Désignez aléatoirement une nation sous votre contrôle. Lancez un **d10** soumis aux modificateurs suivants :
  - +1 si un empire
  - +1 si *En déclin* (côté simple)
  - +2 si *En déclin* (côté double)
  - 1 si un chef historique (bonus de combat ≥ 1) de la nation est en jeu
- Résultat :
  - [0-2] rajeunir de 2 cases; [3] sans effet; [4-7] vieillir de 1 case;
  - [8-9] vieillir de 2 cases; [10+] vieillir de 3 cases

## 03. Alliance → **Public !** **Privé : au début de la phase 3**

- Créez une **alliance** entre deux nations (royaumes ou barbares) sans égard aux joueurs en contrôle. → [règles, XXVI Alliances](#).
- Aucune des deux nations ne peut être **Intolérante**.

## 17. Annulation **lorsqu'un événement est joué**

- Annulez un événement public ou privé, peu importe qui l'a joué (incluant vous-même).
- La carte doit être jouée immédiatement après que l'événement désigné ait été révélé, avant que des dés soient lancés ou des conséquences appliquées.
- Cette carte ne peut pas annuler *Peste*, *Pénurie* ou *Famine*.

## 05. Archers **pendant un combat terrestre**

- La pile désignée gagne un **dé blanc par archer** pendant la ronde de tir (au lieu d'un dé blanc par deux archers).
- **Combat avancé** : La pile gagne **+2** par archer pendant la ronde de tir (au lieu de +1).

Un seul événement  
« pendant un combat »  
peut être joué  
par bataille  
(terrestre ou navale) !

## 06. Attentat **pendant l'étape Renforts d'une nation**

- Désignez un chef. Lancez un **d10** soumis aux modificateurs suivants :
  - +1 la cible est un chef civilisé dans sa capitale ou un barbare
  - +1 la nation de la cible est *En déclin* (simple ou double)
- Résultat ≥ 9 : L'attentat est un succès. Le chef est retiré du jeu et ne sera pas remplacé avant les Renforts du prochain tour. Si historique, sa mort est finale.

## 07. Attrition **pendant le mouvement d'une pile**

- La pile désignée souffre d'attrition en territoire inamical. Cet événement peut se produire pendant une interception ou pendant un mouvement normal.
- Lancez un **d10** pour **chaque unité** de la pile (chef exclu) :
  - Résultat ≥ 8 : L'unité est éliminée (réduite si d'élite).

## 40. Bataille majeure **pendant un combat**

- Désignez un camp, juste après que les dégâts aient été attribués mais avant que le vainqueur ait été déterminé.
- Le camp désigné peut immédiatement déclencher une (seule) **nouvelle ronde de mêlée** (après que les avantages aient été redéterminés, bien sûr).
- **Alternativement** : Votre nation gagne **3 PV bonus** si elle a gagné la bataille.

## 67. Bénédiction **pendant l'étape Revenus d'une nation**

- La nation civilisée désignée gagne **10**.

## 13. Blasphème **après un siège réussi**

- Ne peut être joué que sur une pile d'une nation païenne en train de mettre une cité à sac.
- Les barbares désignés extraient **+5** en butin des temples et églises.

## 29. Bonne Administration **pendant l'étape 2.A d'une nation**

- La nation désignée pioche **1 carte Administration de plus** après avoir terminé sa pioche mais avant de choisir un type de carte à acheter.

## 30. Bons Augures **pendant un combat**

- Ne peut être joué que sur une pile de nation civilisée.
- La pile désignée gagne un **dé blanc**.
- **Combat avancé** : La pile gagne **+1** sur ses **2d6** pendant la **1<sup>ère</sup> ronde de mêlée**.

## 14. Bravoure **pendant un combat**

- L'unité désignée **compte en double** pendant la ronde de mêlée.
- **Combat avancé** : L'unité compte en double pendant les deux rondes de mêlée.
- L'unité compte aussi en double quand vient le temps d'attribuer les dégâts (il faut 2 dégâts pour endommager l'unité).

## 15. Brèche **pendant un siège**

- Annulez la pénalité de siège due aux murailles d'une **cité fortifiée** désignée (Constantinople ne peut pas être désignée).
- La carte peut aussi annuler la pénalité de siège de -1 imposée par une ville non fortifiée aux tours 4 & 5 (→ [Chronologie](#)).

## 16. Campagne **pendant l'étape Activation d'une nation**

- Le chef désigné a droit à **1 campagne supplémentaire**, sans frais.

## 18. Caravane → **Public !**

- La caravane exceptionnelle du tour rapporte **5** ou **10** au lieu de 1 ou 5, respectivement.

## 37. Chef **pendant l'étape Renforts d'une nation**

- La nation désignée reçoit **1 chef supplémentaire**. Il meurt au bout d'un tour.

## 19. Cité **pendant l'étape Renforts d'une nation**

- Ne peut être joué que sur une nation civilisée.
- La nation désignée fonde une nouvelle **cité de niveau 1** sur un site de cité vide sous son contrôle, sans frais ; **ou sinon**,
- La nation désignée peut payer pour augmenter le niveau d'une cité sous son contrôle : **5** pour 1 → 2 ou **10** pour 2 → 3.

## 10. Coalition barbare **au début de la phase Mouvements et combats**

- Ne peut pas être joué aux tours 1 et 2.
- Jusqu'à **4 nations barbares** (nomades inclus), choisies par vous, forment une alliance pendant 1 tour. → [règles, XXVI Alliances](#).
- L'alliance ne peut pas inclure plus de 2 nations contrôlées par le même joueur.

## 20. Commerce → **Public !**

- La nation civilisée désignée double ses **revenus commerciaux** ce tour-ci.

## 22. Concile → **Public !**

- Une branche de la chrétienté tient un concile ce tour-ci. Lancez un **d10** :
  - 1-5 catholiques, 6-8 monophysites, 9-0 ariens. Toutes les hérésies de la branche sont condamnées et les hérétiques se repentent. Retirez tous les marqueurs **Hérésie** des régions de cette branche.

## 53. Conversion royale **au début de la phase Administration**

- Désignez aléatoirement un royaume païen. Il se convertit au catholicisme (son contrôleur gagne **10 PV**); **ou sinon**
- Le royaume arien désigné devient catholique (son contrôleur gagne **5 PV**).

## 21. Corruption → **Public !**

- La nation civilisée désignée perd **5** (si un royaume) ou **10** (si un empire). Une faillite est possible.

## 49. Coup d'éclat **pendant la phase Diplomatie ou Mouvements**

- **Phase Diplomatie** : La nation désignée peut payer **5** pour piocher **1 carte Diplomatie supplémentaire**.
- **Phase Mouvements et combats** : La nation désignée peut payer **5** pour gagner **1 campagne supplémentaire** (pour son choix de chef).

## 66. Croissance urbaine **pendant l'étape Renforts d'une nation**

- Désignez une cité de **niveau 1**. Augmentez-la au **niveau 2**, sans frais.

## 01. Dent pour dent **pendant l'activation d'une pile**

- La pile désignée gagne **2 PV par unité ennemie éliminée** pendant son activation. Ce pourrait être pendant une des campagnes d'un chef.

## 23. Dés **pendant un combat**

- La pile désignée gagne **1 relance**.

## 61. Écrasement surprise **pendant le mouvement d'une pile**

- La pile désignée peut faire un **écrasement** avec un rapport de forces de seulement **4:1** au lieu de l'habituel 6:1.

## 26. Famine → **Public !**

- Désignez aléatoirement une région civilisée à l'aide de la table des Révoltes (→ [Aide de jeu Calamités](#) ou [règles, XVI.C](#)). Excluez les régions sous *Pénurie*.
- Placez-y un marqueur **Famine** (*Fames*) (enlevez-le à la fin du tour).
- Les revenus des provinces et cités de la région touchée sont réduits aux **deux-tiers** à moins d'être déjà réduits par la *Peste*.

→ Provinces greniers

- La perte de revenu, s'il y en a une, est réduite de **2** par province grenier contrôlée par la nation (peu importe son emplacement). Cette réduction s'applique à chaque *Famine* et *Pénurie*.

† La numérotation est déterminée par la version anglaise.

<b>27. Flotte surprise au port</b>	<b>après un siège réussi</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>La nation désignée, qui doit venir de prendre une cité <b>côtière</b>, peut échanger une <b>flotte</b> (de l'ancienne nation de la cité) dans une mer adjacente contre une des siennes (si disponible et si la limite d'empilement le permet).</li> </ul>	
<b>31. Guides</b>	<b>pendant un combat terrestre</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Annulez une embuscade en montagne.</li> <li>Annulez également tout bonus de fleuve ou de crête de l'adversaire.</li> </ul>	
<b>32. Hérésie → Public !</b>	<b>Ne peut pas être joué aux tours 1 ou 2</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Si pioché aux tours 1 ou 2, défaussez et piochez à nouveau.</li> <li>Désignez aléatoirement une région civilisée à l'aide de la table des Révoltes (→Aide de jeu Calamités ou règles, XVI.C). Excluez les régions sous Hérésie. La région devient hérétique. Placez-y un marqueur <b>Hérésie +</b> (<i>Haeresis</i>).</li> </ul>	
<b>33. Horde immobilisée</b>	<b>pendant la fuite ou retraite d'une horde</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Désignez une horde barbare non nomade qui est sur le point de <b>fuir ou de battre en retraite</b>.</li> <li>La fuite ou retraite est annulée.</li> </ul>	
<b>34. Imperator</b>	<b>pendant l'étape Renforts d'une nation</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne peut être joué que sur une nation (royaume ou barbare) contrôlant au moins <b>10 provinces</b>.</li> <li>La nation désignée gagne un <b>chef supplémentaire</b> pour 1 tour.</li> <li>Elle a aussi un bonus de <b>+4</b> à son test de <b>transformation en empire</b> ce tour-ci.</li> </ul>	
<b>35. Indiscipline</b>	<b>pendant un combat</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Jouez après que les dégâts d'une ronde de tir ou de mêlée aient été attribués.</li> <li>Une unité <b>d'élite</b> à laquelle un dégât a été attribué est <b>éliminée</b> au lieu d'être réduite.</li> </ul>	
<b>36. Interception</b>	<b>après qu'une interception ait échoué</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>L'interception réussit.</li> </ul>	
<b>38. Longue Bataille</b>	<b>pendant un combat</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Désignez un camp, juste après que les dégâts aient été attribués mais avant que le vainqueur ait été déterminé.</li> <li>Le camp désigné peut immédiatement déclencher une (seule) <b>nouvelle ronde de mêlée</b> (après que les avantages aient été redéterminés, bien sûr).</li> <li><b>Combat avancé</b> : Le camp peut déclencher une troisième ronde de mêlée.</li> </ul>	
<b>39. Longue Vie</b>	<b>pendant l'étape Renforts d'une nation</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Le chef historique désigné qui ne devait durer qu'un tour reste en jeu pour un <b>tour supplémentaire</b>.</li> <li>Un chef historique ne peut pas rester en jeu plus de deux tours.</li> </ul>	
<b>58. Machines de siège</b>	<b>pendant un siège</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne peut être joué que sur une nation civilisée.</li> <li>La nation désignée reçoit un bonus d'assiégeant de <b>+2</b> au lieu du +1 habituel.</li> </ul>	
<b>08. Malchance → Public !</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Désignez aléatoirement un événement privé de votre main, sans le révéler. Rebattrez-le dans la pioche.</li> </ul>	
<b>43. Manœuvres navales</b>	<b>pendant un combat naval</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Le camp désigné gagne un <b>dé noir supplémentaire</b> pendant un combat naval.</li> <li><b>Combat avancé</b> : Le camp désigné gagne un bonus de <b>+2</b> pendant une <b>ronde de combat naval</b>.</li> </ul>	
<b>41. Martyr</b>	<b>après un siège réussi</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Jouez après qu'une cité civilisée ait été prise par des barbares ou qu'une cité byzantine ait été prise par les Perses ou vice-versa.</li> <li>La nation qui contrôlait la cité gagne <b>1 infanterie</b> (dans une province contrôlée) et <b>10</b>.</li> </ul>	
<b>09. Mauvais Augures</b>	<b>pendant un combat</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne peut être joué que sur une pile <b>d'au moins 3 unités</b>.</li> <li>Désignez aléatoirement deux unités de la pile : elles refusent de combattre.</li> <li>Ces unités sont ignorées pendant le combat et ne peuvent se voir attribuer des dégâts. Elles retournent à leur pile à la fin de la récupération.</li> </ul>	
<b>24. Mauvais Présages</b>	<b>pendant un combat terrestre</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne peut être joué que sur une pile d'une nation barbare.</li> <li>La pile désignée perd un <b>dé blanc</b> pendant la ronde de mêlée (sauf si c'est son seul dé). Si son seul dé est noir, échangez-le pour un blanc.</li> <li><b>Combat avancé</b> : La pile a une pénalité de <b>-1</b> à ses <b>2d6</b> pendant la <b>1<sup>ère</sup> ronde de mêlée</b>.</li> </ul>	
<b>11. Migration barbare</b>	<b>pendant l'étape Activation d'une nation</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne peut pas être joué sur une nation barbare en cours d'<b>invasion</b>.</li> <li>La nation barbare désignée <b>envahit</b>, mais sans le bonus d'empilement habituel.</li> </ul>	
<b>42. Monasticisme</b>	<b>pendant l'étape Achats d'une nation</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne peut être joué que sur une nation chrétienne (ce qui inclut les ariens et les monophysites).</li> <li>La nation désignée gagne <b>3 PV</b> par <b>5</b> dépensé en construction de monastères, jusqu'à un maximum de <b>25</b>. (Rien ne s'ajoute à la carte.)</li> </ul>	
<b>25. Navigation experte</b>	<b>pendant un débarquement</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Les piles terrestre et navales désignées ont <b>+2</b> à leur lancer de risque de mer.</li> </ul>	
<b>47. Nouvelle Pioche → Public !</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Chaque joueur défausse la <b>moitié</b> des événements privés qu'il a en main, choisis au hasard. Un événement privé pioché ce tour-ci est mis de côté jusqu'à ce que cette défausse soit complète.</li> <li>Tous les <b>marqueurs d'événement pillage</b> détenus par les joueurs retournent à la réserve.</li> <li>Rebattrez la <b>défausse</b> dans le talon des cartes d'événement.</li> </ul>	
<b>04. Œil pour œil</b>	<b>pendant l'étape Activation d'une nation</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>La nation désignée choisit une autre nation (pas un de ses vassaux), forte d'au moins 5 unités en jeu, comme son <b>ennemi mortel</b>.</li> <li>La nation gagne <b>1 PV par unité</b> de son ennemi mortel <b>éliminée</b> pendant son activation (excluant chefs et <i>limites</i>).</li> </ul>	
<b>56. Pénurie → Public !</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Désignez aléatoirement une région civilisée à l'aide de la table des Révoltes (→Aide de jeu Calamités ou règles, XVI.C). Excluez les régions sous <i>Famine</i>.</li> <li>Placez-y un marqueur <b>Pénurie</b> (<i>Penuria</i>) (enlevez-le à la fin du tour).</li> <li>Les revenus des provinces et cités de la région touchée sont réduits aux <b>trois-quarts</b> à moins d'être déjà réduits par la <i>Peste</i>.</li> </ul>	
→ Provinces greniers	
<ul style="list-style-type: none"> <li>La perte de revenu, s'il y en a une, est réduite de <b>2</b> par province grenier contrôlée par la nation (peu importe son emplacement). Cette réduction s'applique à chaque <i>Famine</i> et <i>Pénurie</i>.</li> </ul>	
<b>12. Perfidie</b>	<b>pendant l'étape Activation d'une nation</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne peut être joué qu'au début de l'activation de la nation désignée.</li> <li>La nation désignée peut rompre une <b>alliance</b> ou un foedus, ou s'affranchir d'une clientèle ou d'un vasselage. Ceci lui permet d'attaquer son ancien allié, fédérateur, patron ou suzerain.</li> </ul>	
<b>46. Peste → Public !</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Désignez aléatoirement une région civilisée à l'aide de la table des Révoltes (→Aide de jeu Calamités ou règles, XVI.C).</li> <li>Placez-y un marqueur <b>Peste</b> (<i>Pestis</i>) (enlevez-le à la fin du tour).</li> <li>Les revenus des provinces et cités de la région touchée sont réduits aux <b>deux-tiers</b> à moins d'être déjà réduits par la <i>Famine</i> ou la <i>Pénurie</i>.</li> <li>Chaque cité de <b>niveau 2</b> ou <b>3</b> qui échoue un test <b>d2</b> est <b>réduite d'un niveau</b>.</li> <li>Chaque nation civilisée perd aussi (ou réduit, dans le cas des unités d'élite) <b>2 unités</b> désignées aléatoirement parmi celles présentes dans la région.</li> <li>Chaque nation barbare perd <b>1 unité</b> désignée aléatoirement parmi celles présentes dans la région.</li> <li>Une pile qui entre dans une région pestiférée perd une unité aléatoire si elle échoue un test <b>d2</b>.</li> </ul>	
<b>63. Piège</b>	<b>pendant un combat terrestre</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Désignez un camp au tout début d'un combat terrestre.</li> <li>Le camp désigné lance un dé noir <i>avant</i> la ronde de tir. Les épées rouges comptent quel que soit le terrain. Attribuez les dégâts.</li> <li><b>Combat avancé</b> : Le camp désigné peut soit faire un jet non modifié sur la Table de tir <i>avant</i> la ronde de tir, soit recevoir un <b>+2</b> pendant les deux rondes de mêlée.</li> </ul>	
<b>52. Pierre qui roule</b>	<b>après un siège réussi</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne peut être joué que sur un chef qui vient de prendre une capitale.</li> <li>Le chef désigné gagne <b>2 campagnes supplémentaires</b>.</li> </ul>	
<b>44. Pillage et orgies</b>	<b>après un siège réussi</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne peut être joué que sur une nation barbare qui vient de mettre une cité à sac.</li> <li>Le sac de la cité génère <b>2 marqueurs Pillage supplémentaires</b>.</li> <li>Si la cité est de <b>niveau 2+</b> et échoue un test <b>d2</b>, elle est <b>réduite d'un niveau</b>.</li> </ul>	
<b>45. Pirates → Public !</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>La mer désignée est infestée de pirates et ne produira pas de commerce ce tour-ci.</li> <li>À moins qu'une nation détienne le monopole de cette mer, chaque cité côtière est mise à sac si elle échoue un test <b>d2</b>.</li> <li>Si la nation de la cité a des flottes dans la mer désignée, elle a droit à une relance du test <b>d2</b>.</li> <li>Placez un marqueur <b>Pillage</b> (🔥) face cachée sur chaque cité mise à sac. Ignorez le recto des marqueurs (aucun événement ni calamité).</li> </ul>	
<b>48. Réaction</b>	<b>pendant le mouvement d'une pile</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>La pile désignée, réagissant au mouvement d'une autre pile, a <b>+4</b> pour son lancer d'<b>interception</b> ou de <b>fuite</b>.</li> </ul>	



- 
- 50. Renaissance** **pendant l'étape Statut des nations**
- Ne peut être joué que sur une nation **germanique** (barbare ou civilisée).
  - La nation désignée rajeunit de **1 à 3 cases** (votre choix) sur sa Piste des âges.
  - La nation désignée reçoit également **5 unités gratuites**, placées avec sa horde ou sur sa capitale, pendant l'étape Renforts qui suit.
  - Si la nation était un fédéré ou un vassal, elle est affranchie.
- 
- 51. Révolte** → **Public !**
- Désignez aléatoirement une nation civilisée. Elle subit une **révolte**.
- 
- 54. Ruse** **pendant un combat terrestre**
- L'attaquant ignore toutes les **pénalités de terrain** (marais, forêt, fleuve, détroit, etc.).
  - L'attaquant gagne aussi **1 relance supplémentaire**.
  - Cette carte n'annule pas les pénalités de cité fortifiée.
- 
- 55. Saint** **après un siège réussi**
- Un saint (de la nation assiégée) fait échouer un lancer de siège —à moins qu'il y ait eu un assaut.
- 
- 57. Sédition** **lorsqu'une interception est annoncée**
- La nation interceptée peut **acheter** l'inaction de la pile interceptrice.
  - La nation interceptée doit avoir une pile adjacente à la nation interceptrice (ce pourrait être la pile interceptée).
  - La nation interceptée diminue son Trésor de **5** (10) si la pile interceptrice est menée par un chef). Les fonds doivent être disponibles.
  - Le pot-de-vin est accepté si un test **d2** est réussi. Dans ce cas :
  - La pile achetée est inactive et n'interceptera **aucune** pile d'ici la fin de la phase Mouvements et combats ou l'activation de sa nation, selon la première échéance. Elle peut fuir si elle est attaquée.
  - Parmi ses unités, jusqu'à deux vassaux, auxiliaires ou fédérés **désertent** (choisis par la nation interceptée). Si la limite d'empilement le permet, ces unités se joignent à la pile interceptée ; sinon elles sont retirées. Ces unités seront retirées à la fin de l'étape Unités en cours de toute façon.
  - Enfin, jusqu'à deux autres auxiliaires barbares romains ('B') de la pile interceptrice appartenant à l'ethnie de la nation interceptée changent de camp. Enlevez-les de la pile interceptrice et ajoutez des unités équivalentes à la pile interceptée, tirées de la réserve de la nation interceptée. *Par exemple, une pile hunnique interceptée par une pile romaine incluant un auxiliaire archer monté hunnique verrait ce dernier retiré de la pile romaine et un archer monté hunnique tiré de la réserve hunnique serait ajouté à la pile interceptée.*
- 
- 59. Signo Deus** **pendant un combat**
- Ne peut être joué qu'au début d'un combat entre une pile désignée de **nation non païenne** et une autre pile contenant au moins 3 unités non païennes (pas nécessairement de la même religion).
  - La pile désignée gagne **2 relances supplémentaires**.
  - La pile désignée gagne aussi **un dé blanc supplémentaire** pour la ronde de mêlée.
  - Combat avancé : En plus des relances, la pile désignée gagne **+1** sur ses **2d6** pendant chaque ronde de mêlée.
  - Deux des unités non païennes de l'autre pile, désignées aléatoirement, ne combattront pas. Ces unités sont ignorées pendant le combat et ne peuvent se voir attribuer des dégâts. Elles retournent à leur pile à la fin de la récupération.
- 
- 60. Tempête** **pendant un débarquement**
- Les piles terrestre et navales désignées subissent une pénalité de **-3** à leur lancer de risque de mer.
- 
- 62. Tactique** **pendant un combat**
- La pile désignée gagne **un dé noir supplémentaire** pendant la ronde de mêlée.
  - Combat avancé : La pile a **+2** sur ses **2d6** lors de la **première ronde** de mêlée.
- 
- 65. Trahison** **pendant un siège**
- Ne peut pas être joué pendant un siège de Constantinople.
  - La nation désignée a **+3** pour ses lancers de résolution de siège.
  - La nation désignée peut également lancer un assaut **et ne perdre qu'une unité**.
- 
- 64. Traîtrise** **pendant un combat**
- Désignez un camp au début d'une bataille.
  - Jusqu'à deux infanteries (ou une flotte) du camp opposé virent casaque.
  - Ignorez la limite d'empilement pour ces unités. Éliminez-les après récupération si elles survivent.
- 
- 28. Unités gratuites** **pendant l'étape Renforts d'une nation**
- La nation désignée reçoit **2 unités gratuites**, dont une doit être une infanterie.
  - Rome / Byzance : Une seule des unités peut être nationale ; l'autre (ou les deux) doit être une unité auxiliaire barbare 'B'.

# ROMAINS

## A. L'Empire romain

- Au début de la partie, l'Empire romain est unifié, bien que séparé en deux entités : **Rome** (Occident) et **Byzance** (Orient).
- Le déploiement des *limites* est fixe : 2 en Britannia, 8 le long des Rhenus et Danuvius (Flandria–Helvetia et Rhaetia–Pannonia).
- L'Empire reste uni pendant les tours 1 et 2. Les deux nations s'activent ensemble, et les unités romaines s'empilent et combattent ensemble.
- **Exception** : Les **Gardes** et **Themata** doivent rester dans les régions contrôlées par leurs entités respectives.
- Au **tour 3** (400 ap. J.-C.), l'empire se scinde en deux : chaque empire est dorénavant activé séparément. L'Empire romain d'Occident reçoit un marqueur *En déclin* et sa capitale se déplace à Ravenne.
- Si aucun Empire ne s'effondre, leur réunification est possible à partir du **tour 9** (550 ap. J.-C.).
- **Britannia** : À partir du **tour 4** (425 ap. J.-C.), si aucune unité romaine ne subsiste en Britannia (hormis *limites*, vassaux et fédérés), cette région ne fait plus partie de l'Empire d'Occident et les *limites* restants sont retirés du jeu.

## B. Généraux romains

- Rome dispose parfois de généraux (★) en plus de son Empereur : tour 3, *Stilicho* ; tour 4, *Aetius* ; tours 5–6, *Syagrius*.
- Un chef romain peut être neutralisé ou éliminé à la suite d'un événement (*Attentat*, *Sédition*), d'une calamité (*Inaction*, *Usurpateur*) ou d'un combat.

## C. Aetius et Attila

→ Aide de jeu Huns

## D. L'Empereur Theodosius

- Au **tour 2** (375 ap. J.-C.), si l'Empereur *Gratianus* est éliminé, l'Empereur *Theodosius* est immédiatement déployé sur une pile romaine (possiblement l'éliminée, puisque elle est sur le point de faire sa récupération). Si l'Empereur *Valens* est éliminé, l'Empereur *Theodosius* est similairement déployé sur une pile byzantine.

## E. Administration impériale

- Rome et Byzance sont administrées séparément, même tandis que l'Empire romain est unifié.
- **Rome**: 67 🍷 (7 régions 14, cités 30, capitale 10, commerce 11, caravane 1, tribut 1)
- Au *début* de sa phase d'administration, le Trésor romain est diminué, ne retenant qu'une fraction de son or (selon son âge) : **âge 1–4** totalité ; **âge 5–8** deux-tiers ; **âge 9–12** moitié.

## F. Inactivité des chefs

- Lorsque la carte d'Administration force l'inactivité des chefs, l'Empereur est redéployé à Ravenne (au lieu de Roma) et un général générique (Caesar) à Mediolanum ou Treverum (au choix du joueur). Seul un général historique (*Stilicho*, *Aetius*, *Syagrius*) reste actif.

## G. L'Usurpateur

- L'Empire romain est susceptible à l'usurpation, surtout en Occident, qui est déjà *En déclin* en 350 ap. J.-C. L'usurpation peut se produire de trois façons :  
→ Étape **Cartes Administration** : Une calamité *Usurpateur* frappe l'Empire.  
→ Étape **Achats** : Si l'Empire est *En Déclin* et un test **d2** échoue.  
→ **Marqueur Pillage** : Si un effet *Usurpateur* est pioché par le joueur romain.

## H. Abandon de régions

- Rome (pas Byzance) peut abandonner certaines régions à partir du **tour 3**. Ces régions sont Africa, Britannia, les deux Galliae (Meridionalis et Septentrionalis) et Hispania.
- Le tour de l'abandon, le Romain subit une pénalité en PV.
- Une seule région peut être abandonnée chaque tour, au début de la phase Administration. Les conséquences en sont :
  - Armées, chefs et flottes romains se redéplient immédiatement vers la province la plus proche qui n'appartienne pas à une région abandonnée. Les éventuels *limites* sont abandonnés sur place.
    - **Britannia** : Le **Royaume briton** est créé (voyez S, ci-dessous).
    - **Hispania** : Le **Royaume euskal** est créé (voyez T, ci-dessous).
    - Rome reçoit un tribut immédiat de ½ 🍷 par province contrôlée de la région au moment de son abandon.
    - Le joueur romain reçoit immédiatement la moitié des PV pour la région abandonnée (→ **Profil de nation Romains**) **sauf** lorsque l'abandon déclenche l'apparition d'un royaume client (par ex. les Britons).

## I. Réunification romaine

- La Réunification romaine n'est possible qu'aux tours spécifiés par la Chronologie (normalement aux tours 9 à 12). Ni Rome ni Byzance ne doivent s'être effondrés ni s'être entr'attaqués dans les tours précédents.
- La réunification est résolue au début de la phase Administration. Les conséquences en sont :
  - Un des deux Empires abdique en faveur de l'autre. Remplacez les unités de l'abdiquant par celles de l'autre, dans la mesure où sa réserve le permet.
  - L'Empire abdiquant perd son Trésor **au complet**.
  - Le joueur de l'Empire abdiquant reçoit immédiatement les PV pour ses régions et provinces contrôlées. Une région contrôlée vaut un minimum de PV.
- **Manque d'unités** : Si l'Empire bénéficiaire n'a pas assez d'unités pour remplacer toutes celles de l'abdiquant dans les régions ci-dessous, laissez les unités en excès sur la carte (choisies par le joueur abdiquant) et traitez ces unités comme formant des royaumes mineurs indépendants, **clients** de l'Empire bénéficiaire.
- Si Rome abdique en faveur de Byzance (voyez K pour la disposition) :
  - Africa : Africano-Romains (inactif)
  - Gallia Meridionalis et Septentrionalis : Gallo-Romains (actif)
  - Hispania : Hispano-Romains (inactif)
- Si Byzance abdique en faveur de Rome (voyez G sur l'**Aide de jeu Byzantins** pour la disposition) :
  - Asia et Cappadocia : Cappadociens (actif).

## J. Effondrement de Byzance

→ Aide de jeu Byzantins

### Capacités de mouvement

Cavalerie, Horde nomade, Flotte	4
Infanterie, Horde	3

Coûts d'achat	Royaume	Empire
Cavalerie noble	5 🍷	10 🍷
Inf. d'élite	4 🍷	8 🍷
Inf. lourde	3 🍷	6 🍷
Archer monté	3 🍷	6 🍷
Infanterie	2 🍷	4 🍷
Fortifications 15 🍷		Flotte 10 🍷

## K. Effondrement de Rome (Occident)

- Toutes les cités impériales perdent l'usage de leurs fortifications pour la durée de la phase militaire du tour, incluant Ravenna (la capitale) et peuvent être prises sans siège.
- Les Gardes (*Custodes*) romains, la cavalerie palatine, la flotte d'élite et la *cataphracta* romaines sont retirés de façon permanente.
- Le **Royaume briton** est créé (S, ci-dessous).
- Le **Royaume gallo-romain** (*actif*), contrôlé par le joueur romain, est créé : âge 9, Trésor 5 🍷. Il est formé des provinces des deux Galliae sous contrôle romain au moment de l'effondrement.
  - Le royaume reçoit les unités gallo-romaines (redéployez-les si nécessaire). Son monarque est un général romain (*Stilicho*, *Aetius* ou *Syagrius*) s'il est en jeu, sinon le Caesar.
  - Placez sa capitale (au verso d'une flotte romaine) sur une cité existante du royaume. S'il n'y en a aucune, mettez le marqueur de côté jusqu'à ce qu'une cité tombe aux Gallo-Romains.
  - Le royaume hérite des marqueurs d'âge et de Trésor de Rome (Occidentale).
- Les **Royaumes hispano-romain** et **africano-romain** (*inactifs*) sont créés, contrôlés par le joueur romain. Ils sont formés des provinces d'Hispania et d'Africa (respectivement) contrôlées par Rome au moment de l'effondrement.
  - Chaque royaume reçoit ses unités. Redéployez-les si nécessaire.
  - Placez chaque capitale (aux versos de flottes romaines) sur une cité de son royaume. S'il n'y en a aucune, mettez le marqueur de côté jusqu'à ce qu'une cité tombe au royaume.
- L'**Empire romain d'Orient** devient le seul Empire romain légitime.
- Les ex-provinces romaines autres qu'Africa, Britannia, les deux Galliae et Hispania sont désormais contrôlées par Byzance.
- Les Foedera sont transférés à Byzance. Les vassaux et clients sont affranchis.

## L. Conscription romaine

- Rome peut renflouer **deux unités d'élite** chaque tour, pendant l'étape Achats, à la **moitié** du coût normal.
- Rome ne peut acheter (recruter) **qu'une seule unité romaine** par tour, jusqu'à la fin du **tour 7** (500 ap. J.-C.).
- À partir du **tour 8** (525 ap. J.-C.), le recrutement national s'améliore et la limite d'achat est doublée à **deux unités romaines** par tour.

## M. Auxiliaires de la Rome d'Occident

- Rome peut recruter des auxiliaires barbares 'B', autant que disponibles. Attention, ces unités ne sont pas toujours fiables !
- **tour 1** : 1 auxiliaire → 1 archer monté (mauritanien)
- **tour 2** : 6 auxiliaires → 3 infanteries (goth),  
3 infanteries (hérules)
- **tour 3** : 2 auxiliaires → 1 archer monté (hun),  
1 infanterie (alamane)
- **tour 4** : 3 auxiliaires → 1 archer monté (mauritanien),  
2 infanteries (burgonde, vandale)
- **tour 5** : 2 auxiliaires → 1 archer monté (hun),  
1 infanterie (gépide)

## N. Limites de la Rome d'Occident

- À partir du **tour 4** (425 ap. J.-C.), chaque *limes* romain (occidental) détruit peut être converti en unité romaine locale (gallo-romaine, etc.) pendant l'étape Achats au coût de 2 🍷. Retournez les marqueurs *limites* convertis.
- Lors de l'étape Achats du **tour 8** (525 ap. J.-C.), les *limites* cessent d'exister et tous les marqueurs survivants sont convertis en unités locales.

## O. Unités d'élite romaines

- Les unités de Gardes (*Custodes*) et de cavalerie palatine valent **deux élites** pour le bonus de combat mais sont néanmoins réduites par un seul dégât.
- Si Rome a au moins **quatre élites** dans une bataille, le bonus de combat est doublé (à +2). Seules Rome et Byzance ont cet avantage tactique.

## P. Garnisons romaines

- Les unités portant un **nom de région** (par ex. *Hispania*, etc.) sont automatiquement **redéployées** vers leur région d'origine (province au choix du joueur) à la fin de l'activation militaire des Romains —mais **seulement si** ces régions sont encore contrôlées par Rome.
- Les Gaules (Galliae) du Nord (Septentrionalis) et du Sud (Meridionalis) sont traitées comme une seule région lors du redéploiement de la légion Gallia et des unités gallo-romaines.
- Les autres unités romaines sont ensuite automatiquement **redéployées** vers les régions contrôlées de leur moitié (Occident/Orient) de l'Empire.
- Une unité romaine ne peut rester en dehors des régions contrôlées par Rome que si la limite d'empilement empêche son redéploiement.

## Q. Italia menacée

→ Cette règle ne peut être invoquée qu'une fois pendant la partie.

- Si des **barbares ariens ou chrétiens** entre en Italia, les Romains peuvent les « expulser » lors d'un tour ultérieur en les fédérant au début de leur activation militaire. Ces barbares ne peuvent refuser ce Foedus.
- Si possible, ce Foedus doit être en Gallia Meridionalis, préférablement dans les provinces d'Aquitania et de Garumnus.

## R. Le Royaume mauritanien

- Les provinces de Caesarea et Mauritania forment le royaume mineur indépendant inactif de Mauritanie, initialement un **client** de Rome, lui payant un tribut de 1 🍷 par tour.
- Les Mauritiens prêtent une de leurs trois unités à Rome comme mercenaire. Cette unité doit rester en Africa. Les deux autres servent de garnison aux provinces du royaume.
- La loyauté mauritanienne est fragile. Si une horde barbare est présente en Africa et que le royaume est un client de Rome, faites un test **d2** au début de son activation militaire. Si échoué, la Mauritanie se **rebelle** et se **soumet** à la horde. Le mercenaire est immédiatement redéployé vers une province contrôlée par son nouveau suzerain.
- Rome peut tenter de regagner la clientèle du royaume avec la carte de Diplomatie *Alliance*. Même si cela réussit, les Mauritiens seront testés à chaque tour, tant qu'une horde barbare sera présente en Africa.
- Si la horde quitte Africa ou devient un royaume, la Mauritanie redevient un client de Rome.
- Si Rome perd le contrôle de toutes ses cités en Africa, les Mauritiens deviennent immédiatement un client de Rome —même si une horde barbare est présente en Africa— mais ne paient plus de tribut.

## S. Le Royaume briton

- Le **Royaume briton** (*actif*), contrôlé par le joueur romain, est créé lorsque Britannia est abandonnée, lorsque l'Empire romain d'Occident s'effondre, ou au plus tard lors de l'étape Renforts du **tour 5** (450 ap. J.-C.).
- Son Trésor initial est 15 🍷 et il dispose de 6 infanteries et un chef Rex. Son âge est 2 de plus que le tour (par ex., âge 7 si formé au tour 5). Sa capitale (une cité fortifiée de niveau 1) est en Corinium Dobunorum. Notez que la fondation du royaume rapporte immédiatement 10 PV.
- Les auxiliaires romains, *limites* et unités romaines locales (britannico-romaines) sont retirées; tandis que les unités nationales romaines subsistantes sont redéployées vers les provinces amies les plus proches en Gallia Septentrionalis.
- Son unité d'élite, l'archer et la flotte ne peuvent pas être achetés avant le tour 6. La cavalerie lourde d'élite est un renfort spécial du tour 7 qui ne peut pas être achetée.

## T. Les Royaumes euskal et sarde

- Le **Royaume euskal** (*inactif*), contrôlé par le joueur perse, est créé lorsque Hispania est abandonnée, lorsque l'Empire romain d'Occident s'effondre ou au plus tard lors de l'étape Renforts du **tour 4**. Ses deux unités apparaissent en Cantabria et Piranaei.
- Le **Royaume sarde** (*inactif*), contrôlé par le joueur hunnique, est créé le tour suivant le sac de Roma, lorsque l'Empire romain d'Occident s'effondre ou au plus tard lors de l'étape Renforts du **tour 5**. Son unité et une unité **Rebellio** sont répartis aléatoirement entre Corsica et Sardinia.

# BYZANTINS

## A. L'Empire romain

- Au début de la partie, l'Empire romain est unifié, bien que séparé en deux entités : **Rome** (Occident) et **Byzance** (Orient).
- Le déploiement des *limites* est fixe : en Europe, 4 le long du Danuvius (Savus-Tyras) et 1 en Bosphorus ; en Oriens, 2 à la frontière perse (Osroene-Amida), 1 en Coele Syria.
- L'Empire reste uni pendant les tours 1 et 2. Les deux nations s'activent ensemble, et les unités romaines s'empilent et combattent ensemble.
- Exception : Les **Gardes** et **Themata** doivent rester dans les régions contrôlées par leurs entités respectives.
- Au **tour 3** (400 ap. J.-C.), l'empire se scinde en deux : chaque empire est dorénavant activé séparément. L'Empire romain d'Occident reçoit un marqueur *En déclin* et sa capitale se déplace à Ravenne.
- Si aucun Empire ne s'effondre, leur réunification est possible à partir du **tour 9** (550 ap. J.-C.).

## B. Généraux romano-byzantins

- Byzance dispose parfois de généraux (★) en plus de son Empereur : tours 3-4, *Asparus* ; tour 8, *Belisarius*, *Narses*.
- Un chef byzantin peut être neutralisé ou éliminé à la suite d'un événement (*Attentat*, *Sédition*), d'une calamité (*Inaction*, *Usurpateur*) ou d'un combat.

## C. Limites perses

- Les deux *limites* face à la Perse peuvent être redéployés pour suivre la frontière lors de l'étape **Renforts** (et non l'étape **Achats**).

## D. Administration impériale

- Rome et Byzance sont administrées séparément, même tandis que l'Empire romain est unifié.
- **Byzance** : 70 (6 régions 12, cités 32, capitale 10, commerce 13, caravane 1, tribut 2)
- Au *début* de sa phase d'administration, le Trésor byzantin est diminué, ne retenant qu'une fraction de son or (selon son âge) :  
**âge 1-4** totalité ; **âge 5-8** deux-tiers ; **âge 9-12** moitié.

## E. Inactivité des chefs

- Lorsque la carte d'Administration force l'inactivité des chefs, l'Empereur est redéployé à Constantinopolis et un général générique (Caesar) à Antiocheia ou Dara (au choix du joueur). Seul un général historique (*Asparus*, *Belisarius*, *Narses*) reste actif.

## F. Réunification romaine

→ Aide de jeu Romains

## G. Effondrement de Byzance

- Toutes les cités impériales perdent l'usage de leurs fortifications pour la durée de la phase militaire du tour, incluant Constantinopolis (la capitale) et peuvent être prises sans siège.
- Les Gardes (*Custodes*), la cavalerie palatine, les flottes d'élite et les *cataphractae* byzantins sont retirés de façon permanente.
- Le **Royaume cappadocien** (*actif*), contrôlé par le joueur byzantin, est créé : âge 1, Trésor 15 🍷. Il est formé des provinces d'Asia et de Cappadocia sous contrôle byzantin au moment de l'effondrement. C'est un client de Rome qui ne paie **aucun** tribut et ne prête **pas** de mercenaire.
  - Le royaume reçoit les **Themata** byzantins (redéployez-les si nécessaire). Son monarque est un général byzantin (*Asparus*, *Belisarius* ou *l*) s'il est en jeu, sinon le Caesar.
  - Placez sa capitale (au verso d'une flotte byzantine) sur une cité existante du royaume. S'il n'y en a aucune, mettez le marqueur de côté jusqu'à ce qu'une cité tombe aux Cappadociens.
  - Le royaume hérite des marqueurs d'âge et de Trésor byzantins.
- L'**Empire romain d'Occident** devient le seul Empire romain légitime.
- Les ex-provinces byzantines autres qu'Asia et Cappadocia sont désormais contrôlées par Rome.
- Les Foedera sont transférés à Rome. Les vassaux et clients sont affranchis.

## H. Effondrement de Rome (Occident)

→ Aide de jeu Romains

## I. Conscription romaine

- Byzance peut renflouer **deux unités d'élite** chaque tour, pendant l'étape **Achats**, à la **moitié** du coût normal.
- Byzance ne peut acheter (recruter) **qu'une seule unité romaine** par tour, jusqu'à la fin du **tour 7** (500 ap. J.-C.).
- À partir du **tour 8** (525 ap. J.-C.), le recrutement national s'améliore et la limite d'achat est doublée à **deux unités romaines** par tour.

## J. Auxiliaires de la Rome d'Orient

- À partir du **tour 2**, Byzance peut recruter des auxiliaires barbares 'B', autant que disponibles. Attention, ces unités ne sont pas toujours fiables !
- **tour 2** : 4 auxiliaires → 1 archer monté (alaine),  
3 infanteries (2 gothiques, 1 hérule)
- **tour 3** : 2 auxiliaires → 2 cavaleries lourdes (gothiques)
- **tour 4** : 3 auxiliaires → 1 infanterie (gépide)
- **tour 5** : 2 auxiliaires → 1 archer monté (hunnique),  
1 infanterie (gépide)

## K. Limites byzantins et les Themata





- Jusqu'à la fin du **tour 7** (500 ap. J.-C.), chaque *limites* byzantin détruit peut être converti en unité byzantine locale (*Thema*, etc.) pendant l'étape **Achats** au coût de 2 🍷. Retournez les marqueurs *limites* convertis.
- Lors de l'étape **Achats** du **tour 8** (525 ap. J.-C.), les *limites* cessent d'exister et tous les marqueurs survivants sont convertis en unités locales.
- Les *limites* byzantins éliminés auparavant peuvent être convertis en unités mobiles de combat appelées **Themata** (singulier *Thema*), au coût de 2 🍷, lors de l'étape **Achats**.

## L. Unités d'élite byzantines


- Les unités de Gardes (*Custodes*) et de cavalerie palatine valent **deux élites** pour le bonus de combat mais sont néanmoins réduites par un seul dégât.
- Si Byzance a au moins **quatre élites** dans une bataille, le bonus de combat est doublé (à +2). Seules Rome et Byzance ont cet avantage tactique.

Coûts d'achat	Royaume	Empire
Cavalerie noble	5 🍷	10 🍷
Inf. d'élite	Cavalerie lourde 4 🍷	8 🍷
Inf. lourde	Archer monté 3 🍷	6 🍷
Infanterie	2 🍷	4 🍷
Fortifications 15 🍷		Flotte 10 🍷

## M. *Cataphractae*

- Les *cataphractae* (singulier *cataphracta*) sont des archers montés lourds d'élite    qui sont disponibles à partir du **tour 8** (525 ap. J.-C.).
- Une fois disponibles, Byzance peut convertir les Gardes en *cataphractae* lors de l'étape Achats, gratuitement, qu'ils soient en jeu ou dans la réserve (si précédemment éliminés). La conversion est irréversible.
- Le coût des *cataphractae* additionnelles est de **15**  (le même que celui des Gardes ou de la cavalerie palatine).

## N. Les Murs théodosiens

- Les murailles de Constantinople peuvent être haussées au **niveau -4**. Le coût est de **15** . Retournez le marqueur de la capitale.

## O. Déclin byzantin

- Si l'Empire est *En déclin*, Byzance (et Rome) doivent faire un test **d2** à la fin de l'étape Achats. S'il est échoué, une calamité *Usurpateur* se produit.

## P. Traverser le Bosphore

- Les détroits reliant Thracia et Bythinia sont appelés le Bosphore.
- Une Constantinople amie permet de traverser le Bosphore pendant un mouvement normal (pas pendant une interception ou fuite) comme si c'était un fleuve, du moment qu'il n'est pas sous blocus naval.
  - Si Bythinia est hostile, les pénalités de détroit s'appliquent au combat.
- Une pile à Constantinople ou dans une province à l'ouest de Constantinople qui tente d'**intercepter** en Asia ou à l'est d'Asia a une pénalité supplémentaire de **-2** à son **d10**. La pénalité s'applique aussi en sens inverse.


## Q. Campagne perse de Julien de 350 ap. J.-C.

- Au **tour 1**, au début de l'activation militaire de Rome, l'Empereur *Iulianus* peut être redéployé en compagnie d'unités romaines d'Occident (sauf les Gardes).
- Si Rome capture **Ctesiphon** au tour 1, elle peut imposer une paix spéciale à la Perse (La Perse défaite, ci-dessous) ou décider de continuer la guerre.

→ La Guerre perse se continue

- Au moins une unité doit être laissée en garnison pour assurer le contrôle de chaque province perse. Le contrôle de la région Persis n'accorde pas à Byzance le contrôle des provinces vides de cette région.


→ La Perse défaite

- La Perse transfère **15**  de son Trésor aux Trésors de Rome et Byzance, partagés comme bon leur semble.
- Le contrôle de toutes les provinces romaines annexées par la Perse plus tôt dans le tour retourne à Byzance. Redéployez les unités perses et byzantines afin d'atteindre cet état de choses.
- La Perse cède **trois provinces** (Atropatene, Assyria et Euphrates) à Byzance. Redéployez les unités perses et byzantines afin d'atteindre cet état de choses.
- Rome évacue les autres provinces perses (en Persis, Mesopotamia et peut-être encore plus à l'est). Redéployez les unités perses et byzantines afin d'atteindre cet état de choses.
- Si l'**Arménie** est devenue un client perse, elle redevient un client byzantin.
- La Perse ne peut pas déclarer la guerre à l'un ou l'autre Empire romain au tour 2 (375 ap. J.-C.).


## R. Garnisons byzantines

- Les unités portant un **nom de région** (*par ex. Oriens, etc.*) sont automatiquement **redéployées** vers leur région d'origine (province au choix du joueur) à la fin de l'activation militaire des Byzantins — mais **seulement si** ces régions sont encore contrôlées par Byzance.
- Les autres unités byzantines sont ensuite automatiquement **redéployées** vers les régions contrôlées de leur moitié (Occident/Orient) de l'Empire.
- Une unité byzantine ne peut rester en dehors des régions contrôlées par Byzance que si la limite d'empilement empêche son redéploiement.


## S. Le Royaume d'Arménie

- Les provinces d'Armenia et Armenia Minor forment le royaume mineur indépendant inactif d'Arménie, initialement un **client** de Byzance, payant un tribut de **2**  par tour.
- Les Arméniens prêtent l'une de leurs trois unités (désignée aléatoirement) à Byzance en tant que mercenaire qui doit rester en Orient (Cappadocia, Caucasus, Mesopotamia, Persis et régions plus orientales). Les deux autres servent de garnison de ses provinces.
- Byzance peut tenter de regagner la clientèle de l'Arménie (si elle l'a perdue) avec la carte de diplomatie *Alliance*. Sinon il lui faut conquérir sa capitale (Artaxata).
- L'Arménie est pro-byzantine : Une nation autre que Byzance (comme la Perse) qui joue la carte *Alliance* doit réussir **deux tests d2**. Le marqueur de clientèle arménien a un côté rosâtre (lorsqu'elle est client de Byzance) et un jaunâtre (lorsqu'elle est client de la Perse).

## T. Le Royaume d'Ibérie

- Les provinces d'Iberia et Azeria forment le royaume mineur indépendant inactif d'Ibérie, initialement un **client** de la Perse, payant un tribut de **2**  par tour et prêtant une unité mercenaire aléatoire qui doit rester en Orient (voir le Royaume d'Arménie pour la définition).
- Byzance peut faire de ce royaume un client soit en conquérant sa capitale (Ganzac), soit en utilisant la carte de diplomatie *Alliance* — cependant, le sentiment pro-perse fait que toute nation autre que la Perse (comme Byzance) devra réussir **deux tests d2**. Le marqueur de clientèle ibérien a un côté jaunâtre (lorsqu'elle est client de la Perse) et un rosâtre (lorsqu'elle est client de Byzance).
- Une fois que l'Ibérie est devenue cliente d'une autre nation que la Perse, elle se comporte comme la Colchide (ci-dessous), s'affranchissant après un tour de clientèle à moins qu'on la convainque du contraire.

## U. Le Royaume de Colchide

- Les provinces de Colchis et Lacyzia forment le royaume mineur indépendant inactif de Colchide. Lorsque client, il paie un tribut de **2**  par tour et prête une unité mercenaire aléatoire qui doit rester en Orient (voir le Royaume d'Arménie pour la définition).
- Une nation civilisée peut faire de ce royaume son client soit en conquérant sa capitale (Phasis), soit en utilisant la carte de diplomatie *Alliance* — cependant, **deux tests d2** devront être réussis dans ce cas.
- Après un tour comme client, la Colchide réaffirme son indépendance au début de la phase d'Administration du tour suivant, à moins qu'une *Alliance* ne soit utilisée avec succès à ce moment (il suffit d'un **test d2** pour continuer la clientèle).

### Capacités de mouvement

Cavalerie, Horde nomade, Flotte	4
Infanterie, Horde	3

# HUNS

## A. L'Invasion hunnique

- Au **tour 2** (375 ap. J.-C.), les Huns entrent en jeu avec une **invasion**. Cette puissante nation nomade arrive des steppes du centre de l'Asie.
- Leur invasion est **interrompue** par les activations d'autres nations comme suit :
  - Une fois que les **Huns** ont complété la **première étape Unités de leur invasion**, leur activation est temporairement suspendue.
  - **Chaque nation barbare germanique** (→ Règles, XXXII.A) s'active, dans l'ordre normal.
  - Une fois les barbares germaniques complétés, les **Huns** reprennent leur activation à la **seconde étape Unités de leur invasion**, suivie de la campagne de *Balamir*.
  - Les nations restantes s'activent normalement par la suite (les Alains, puis les Perses et les Romains/Byzantins).
- Les Huns ne peuvent pas entrer en Germania avant le **tour 3** (400 ap. J.-C.), ce qui fait de cette région un refuge d'un tour pour les autres nations barbares.

## B. Horde et unités

- À la fin de leur activation militaire, les Huns doivent redéployer leurs unités en dedans de **3 provinces** de distance de leur horde.

## C. Rébellion d'un vassal

- Les **Alains** sont des vassaux réticents : ils peuvent lancer le dé de rébellion **deux fois** et garder le meilleur résultat.

## D. Attila et Aetius

- Au **tour 4** (425 ap. J.-C.), les Huns ne peuvent pas attaquer la Rome d'Occident.
- Les Romains (*Aetius*) peuvent engager jusqu'à **deux cavaleries hunniques** (de n'importe quel type, incluant les archers montés) comme **mercenaires** au coût de **2** 🍷 par unité et par tour. Ceci doit être annoncé et résolu pendant l'étape **Renforts** des Romains (et non pendant l'étape Achats).
- *Attila* ne peut refuser d'aider son ami *Aetius* de cette façon. Les mercenaires sont redéployés vers des provinces sous contrôle romain.
- Au **tour 5** (450 ap. J.-C.), cet engagement peut être répété si *Aetius* prend sa retraite pendant les Renforts du tour (c.-à-d. s'il a survécu au tour 4), mais cette fois les Huns peuvent refuser, récupérant leurs cavaleries survivantes en les redéployant vers des provinces sous contrôle hunnique.
- Si les Huns aident *Aetius* en lui prêtant des cavaleries, ils ne peuvent pas attaquer la Rome d'Occident au tour 5.

## E. Effondrement ou empire ?

- Les Huns ne peuvent pas fonder de **royaume**. Alors qu'*Attila* agonise à la fin de l'activation militaire hunnique du tour 5, les Huns vont soit fonder un **empire**, soit s'effondrer.

→ Destruction totale

- Si les Huns ne contrôlent pas plus de **2 régions** (les régions barbares valant ½ chacune, *sans* arrondi), ils disparaissent immédiatement : toutes les unités hunniques, leur horde et leur chef sont **retirés** du jeu.
- Tous leurs vassaux sont affranchis. Leurs mercenaires survivants sont redéployés vers leur horde ou capitale.

→ Gloire potentielle

- Par contre, si les Huns contrôlent **3+ régions** (les régions barbares valant ½ chacune, *sans* arrondi), ils lancent un **d10** avec les modificateurs suivants :
  - **+1** pour chaque 2 cavaleries hunniques sacrifiées
  - **+2** pour chaque région civilisée après la 3<sup>e</sup> (régions barbares : +1)
  - **+3** si Ravenne ou Constantinople est contrôlée
  - **-2** si la horde hunnique est dans une région civilisée
- Résultat < **10** : les Huns sombrent dans l'anarchie et leur domaine s'effondre.
  - Exécutez la Destruction totale, plus haut, sauf que les Huns marquent **4 PV** pour chaque cavalerie hunnique en jeu au moment de l'effondrement (incluant celles prêtées à Rome).
- Résultat ≥ **10** : L'Empire hunnique est fondé (ci-dessous).

## F. Le Jeune Empire hunnique

- Suivez les règles normales de **transformation en empire**. Suivez les règles de **transformation en royaume** en ce qui concerne la fondation de la capitale.
- Les Huns gagnent **5 PV** supplémentaires si leur capitale occupe le site de Buda (en Hunnia).
- La **capitale** de l'Empire hunnique ne génère que **5** 🍷 supplémentaires chaque tour au lieu des **10** 🍷 habituels d'une capitale d'empire.

### Capacités de mouvement

Cavalerie, Horde nomade, Flotte	4
Infanterie, Horde	3

Coûts d'achat	Royaume	Empire
Cavalerie noble	5 🍷	10 🍷
Inf. d'élite	4 🍷	8 🍷
Inf. lourde	3 🍷	6 🍷
Infanterie	2 🍷	4 🍷
Fortifications 15 🍷		Flotte 10 🍷

# PERSES

## A. Le Royaume perse

- Le Royaume perse s'étend sur deux régions, Mesopotamia et Persis.
- La Perse reçoit aussi 2 🍷 de **revenu supplémentaire** de la boîte Persia Orientalis, qui représente la partie orientale du royaume débordant de la carte. C'est un revenu de cité exclusif à la Perse.
- Into the East : Si l'extension 'Into the East' est utilisée, la boîte Persia Orientalis est ignorée.

## B. Fondation de l'Empire perse

- Lors de son Test de passage à l'empire, la Perse applique un modificateur supplémentaire à son **d10** :
  - +1 par client (Arménie, Colchide, Ibérie)
- De plus, le nouvel empire a un âge initial de 3 au lieu de 1.

## C. Administration royale

- Perse** : 41 🍷 (provinces 21, cités 10, capitale 5, commerce 0, caravane 1, tribut 2, hors-carte 2)
- Au *début* de sa phase d'administration, le Trésor perse est diminué, ne retenant qu'une fraction de son or (selon son âge) :
  - âge 1-4 **totalité** ; âge 5-8 **deux-tiers** ; âge 9-12 **moitié**.

## D. Éléphants perses

- À partir du **tour 2**, la Perse peut acheter des éléphants.
- L'éléphant est une unité normale (pas d'élite) **double lourde** 🛡️🛡️. Elle compte comme deux unités lourdes pour déterminer l'avantage Lourde, mais est néanmoins éliminée par un seul dégât.

## E. Campagne de Sapor II de 350 ap. J.-C.

- Au moins une unité doit être laissée en garnison pour assurer le contrôle de chaque province byzantine. Le contrôle des provinces vides de chacune des régions Asia, Cappadocia, ou Oriens n'est pas accordé par le contrôle de la région.

## F. Garnisons perses

- La Perse dispose de 6 **satrapes** (infanteries de garnison) ; ces unités ne peuvent attaquer qu'à l'intérieur de Mesopotamia et Persis.
- Les **satrapes** sont automatiquement **redéployés** vers les provinces contrôlées de leurs deux régions à la fin de l'activation militaire perse.
- Si la limite d'empilement l'exige, les **satrapes** évincent des unités non-garnison vers des provinces contrôlées adjacentes. Les éventuels **satrapes** sumuméraires doivent aussi être déployés vers des provinces contrôlées adjacentes.

## G. Campagne perse de Julien de 350 ap. J.-C.

- Si Ctésiphon tombe à l'Empereur *Iulianus* au **tour 1**, une paix spéciale pourrait être imposée à la Perse (→ **Aide de jeu Byzantins**).

## H. Résistance perse

- Lorsqu'une province sous contrôle perse de Mesopotamia ou de Persis est envahie par un ennemi, la Perse reçoit immédiatement 1 **unité gratuite** de son choix.
- Une unité d'élite est reçue réduite.
- L'unité reçue doit être placée soit dans la province envahie, soit dans une province de Mesopotamia ou Persis laissée vide par l'envahisseur (c.-à-d. derrière les lignes ennemies).

## I. Chute de Ctésiphon

- Chaque fois que la Perse perd sa capitale, on augmente son niveau de *Déclin* et elle perd 5 PV.
- La capitale peut être redéployée vers Ctésiphon, sans frais, si la Perse reprend le contrôle de la cité. Ceci peut être fait pendant une phase Administration ou Mouvements et combats perse. Si la capitale est redéployée vers une Ctésiphon mise à sac, le marqueur Pillage reste en place.

## J. Le Royaume d'Arménie

→ **Aide de jeu Byzantins**

## K. Le Royaume d'Ibérie

→ **Aide de jeu Byzantins**

## L. Le Royaume de Colchide

→ **Aide de jeu Byzantins**

## M. L'Islam et la fin du jeu

- À la **fin du tour 11**, un test est effectué pour déterminer si l'islam a été créé.
- Lancez un **d10** avec les modificateurs suivants :
  - +1 si la Perse et Byzance étaient en guerre au tour 10
  - +1 si la Perse et Byzance étaient en guerre au tour 11
  - +1 s'il y a au moins 5 marqueurs d'hérésie sur la carte
  - +1 s'il existe une région perse hérétique
- Résultat > 6 : le jeu **se termine immédiatement**. Marquez les PV de fin de partie.
- Résultat ≤ 6 : Passez au tour 12.

### Capacités de mouvement

Cavalerie, Horde nomade, Flotte	4
Infanterie, Horde	3

Coûts d'achat	Royaume	Empire
Cavalerie noble	5 🍷	10 🍷
Inf. d'élite	4 🍷	8 🍷
Inf. lourde	3 🍷	6 🍷
Infanterie	2 🍷	4 🍷
Fortifications 15 🍷		Flotte 10 🍷

# GOTHS

## A. Alliance perpétuelle des Goths

- Chaque tour, les Wisigoths et Ostrogoths peuvent s'entre-prêter **1 unité**, même si une nation migre tandis que l'autre ne le fait pas.
- Une unité prêtée s'empile et combat avec sa nation d'accueil et est sous son contrôle.
- Cet échange de mercenaires reste possible quel que soit le statut de l'une ou l'autre nation. En particulier, cette « alliance » ne les empêche pas de conclure des alliances avec d'autres nations.

## B. Ermanaricus le Conquérant

- Au **tour 1** (350 ap. J.-C.), les Ostrogoths peuvent soit **conquérir** la **Sarmatia** et son voisinage, gagnant territoire et butin mais se laissant exposés à l'invasion attendue des Huns (au tour 2), soit **migrer** leur horde, bénéficiant du bonus d'empilement de +2 d'*Ermanaricus* mais abandonnant les gains de conquête.

→ Conquête

- La horde reste en **Ucraina**.
- Les Ostrogoths reçoivent des **PV** s'ils conquièrent leur région de départ et celles plus à l'Ouest. → **Profil de nation Ostrogoths**
- Pour chaque nation soumise, les Ostrogoths gagnent **1 carte Événement** en plus d'une éventuelle part de Trésor.
- La conquête de la Sarmatia permet une **Renaissance** à partir du **tour 6** (F).

## C. La Grande Invasion wisigothique

- Les Wisigoths **envahissent** aux **tours 2** (375 ap. J.-C.) et **3** (400 ap. J.-C.).

## D. Scythia

- Pendant le **tour 1** seulement, cette région est accessible par les Ostrogoths.

## E. Hordes et unités

- À la fin des activations militaires des deux nations gothiques, les unités prêtées survivantes sont redéployées vers des provinces contrôlées par leurs nations respectives.
- Les Goths doivent aussi redéployer leurs unités en dedans de **3 provinces** de distance de leurs hordes respectives.

## F. Renaissance ostrogothique

- Si les **Ostrogoths** ont conquis la Sarmatia au tour 1, ils peuvent déclencher une Renaissance à partir du **tour 6** (475 ap. J.-C.).
- Pour ce faire, ils doivent être **affranchis** (ni soumis ni fédérés).
- S'ils ont été vassalisés par les Huns, les Ostrogoths peuvent tenter une rébellion ou attendre qu'Attila meure, espérant que les Huns s'effondrent et disparaissent. → **Aide de jeu Huns**

→ Renaissance

- La Renaissance ostrogothique est une **invasion barbare**. Ils reçoivent **5 unités** en renforts.
- Ils rajeunissent de 0 à 3 espaces sur la Piste des âges (leur choix).
- S'ils sont un **royaume**, ils n'ont droit à l'invasion et aux renforts que s'ils **régressent à la barbarie** ! S'ils choisissent de le faire, retournez la capitale à son côté horde et placez leur âge à **3** sur la Piste des âges des barbares (ce chiffre ne peut être réduit).

### Capacités de mouvement

Cavalerie, Horde nomade, Flotte	4
Infanterie, Horde	3

## G. La Grande Invasion

- Au **tour 3**, quatre nations barbares s'allient pour **envahir** de concert : les **Alains, Burgondes, Suèves et Vandales**.
- Le chef *Radagaisus* est spécial et part en **campagne** hors-séquence, **avant** le mouvement et combat des piles alliées.
- S'il réussit à prendre Rome, la cité est **rasée**. Retournez le marqueur de capitale de Rome sur son côté Rome rasée (*Rasa*). Une cité de niveau 1 peut y être construite.
- Chaque nation barbare participant à cette campagne reçoit un bonus de **3 marqueurs Pillage supplémentaires** (ignorant événements et calamités) et **10 VP**, en plus des bénéfiques habituels de la mise à sac de Rome.
- La séquence normale reprend avec la première étape Unités de l'**invasion**, durant laquelle seulement la **moitié** des unités survivantes des nations alliées peuvent bouger. Si les joueurs n'arrivent pas à s'entendre sur le partage de cette allocation, la moitié des unités de chaque nation peut bouger.
- Pendant la **2<sup>e</sup> étape Unités de l'invasion**, toutes les unités alliées peuvent bouger.
- Les autres chefs de l'alliance (*Atace, Gundocus, Hermericus* et *Gundericus*) partent en campagne normalement.
- **Exceptionnellement**, chacune des **hordes** de la Grande Invasion peut se déplacer une **3<sup>e</sup> fois**, pendant la campagne de son chef.



## H. Invasions de Britannia

- Au **tour 5** (450 ap. J.-C.), trois nations barbares germaniques s'allient pour **envahir Britannia** : les **Angles, Jutes et Saxons**.

## I. Anglo-Saxons

- Au **tour 10** (575 ap. J.-C.), les Angles et Saxons fusionnent. Ils deviennent une seule nation, qui s'active au tour des Angles. Leurs Trésors fusionnent (utilisez le marqueur angle). Conservez le statut le plus élevé des deux nations. Faites la moyenne des âges, traitant une nation nouvellement promue au rang de royaume comme étant d'âge 1 (utilisez le marqueur angle). Choisissez une capitale si deux existent. Une alliance existante s'agrandit, un Foedus ou une clientèle restent en force, mais un vasselage est rompu —à moins que les deux vassaux soient sous le même suzerain.
- Quand vient le temps de marquer des PV, additionnez les marques individuelles et accordez la moitié à chacun des deux joueurs.

## J. Tribus slaves

- Il y a trois nations slaves barbares **inactives** : les **Aestii, Sklaves et Vénèdes**.
- Elles sont gérées par le joueur **romain**.
- Parce qu'elles sont inactives, leur seul mouvement possible est la fuite.
- Elles récupèrent chacune **1 unité éliminée** par tour pendant l'étape Renforts (au même moment que la première nation barbare en jeu, si ça a de l'importance).
- Elles ne peuvent pas se transformer en royaumes et n'ont pas de Trésor.
- Elles ne peuvent pas quitter les régions de *Balticum, Barbarum* et *Sarmatia*, même en fuyant.

→ Pénalités de combat

- En combat, ces nations slaves perdent un dé blanc (Combat avancé : pénalité de -1 aux lancers de combat). Comme elles n'ont pas de chefs, elles ne peuvent avoir de relances que si un événement leur en donne.

### Coûts d'achat

	Royaume	Empire
Cavalerie noble	5 🍷	10 🍷
Inf. d'élite	4 🍷	8 🍷
Inf. lourde	3 🍷	6 🍷
Infanterie	2 🍷	4 🍷
Fortifications	15 🍷	Flotte 10 🍷



# POINTS DE VICTOIRE

## ALAINS (#8)



### Bonus

Créer un royaume en Hispania .....	10
Créer un royaume ailleurs .....	5
Chaque Byzantin, Franc, Hun, Romain ou Wisigoth éliminé .....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Hispalensis .....	8
Aquitania ou Cartaginensis .....	7
Carpetania ou Liger .....	3
Chaque autre province en Hispania et les deux Galliae .....	1

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Hispalensis .....	8
Baetica, Cartaginensis (chacune) .....	7
Carpetania, Castulum, Cuneus, Emeritensis, Lusitania (chacune) .....	3
Chaque autre province en Hispania .....	1

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

## ALAMANS (#4)



### Bonus

Créer un royaume en Gallia Septentrionalis .....	10
Créer un royaume ailleurs .....	5
Créer un empire en Gallia Septentrionalis .....	20
Créer un empire ailleurs .....	10
Chaque  en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> ) .....	1
Chaque Burgonde, Franc, Hun ou Romain éliminé en Gallia Septentrionalis .....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #3: 400–424 ap. J.-C.

Lotharingia .....	5
Agri Decumates, Austrasia, Burgondia (chacune) .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Lotharingia .....	8
Austrasia, Neustria (chacune) .....	7
Agri Decumates, Flandria (chacune) .....	3
Chaque autre province en Gallia Septentrionalis .....	1
Toutes les provinces de Gallia Septentrionalis .....	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour# 6 avec cet ajout :	
Toutes les provinces de Gallia Meridionalis .....	10

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

## ANGLES (#17)



### Bonus

Créer un royaume en Britannia .....	10
Créer un royaume ailleurs .....	5
Chaque  en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> ) .....	1
Chaque Briton, Pict, Romain, Saxon, Scot ou Viking éliminé .....	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b> .....	1 ou 3
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Corinium Dobunorum .....	8
Flavia Caesariensis, Maxima Caesariensis (chacune) .....	7
Bernicia, Caledonia, Cambria, Cumbria, Gallovidia, Lindum (chacune) .....	3
Chaque autre province en Britannia .....	1
Toutes les provinces de Britannia .....	10

### TOUR #10: 575–599 ap. J.-C.

Les Angles fusionnent avec les Saxons.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9 sauf que le joueur gagne la moitié du total des PV des Angles et des Saxons.

## ARABES



### Lancent leurs raids depuis Arabia Deserta

### Bonus

Chaque unité éliminée lors d'un raid .....	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b> .....	1 ou 3

🔥 = Pillards 🏰 = Pillards qui deviennent des nations actives ⚔️ = Barbare 🏹 = Barbare nomade  
 👑 = Royaume 🏰 = Empire **Une nation vassale ne gagne que la moitié de ses PV normaux.**

## ⚔️ AVARS 🏹 (#23)



### Bonus

Créer un royaume en Danubius.....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Créer un empire en Danubius.....	20
Créer un empire ailleurs.....	10
Chaque Alaman, Bavarois, Burgonde, Byzantin, Franc, Gépide, Hun ou Lombard éliminé en Danubius, Germania, Illyria et Moesia.....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus.....	3

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Hypanis.....	8
Tisia, Valachia (chacune).....	3
Chaque autre province en Danubius ou Illyria.....	1

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Pannonia.....	8
Dacia, Hunnia (chacune).....	5
Tisia, Valachia (chacune).....	3
Chaque autre province en Danubius, Moesia ou Illyria.....	1

## ⚔️ BAVAROIS (#22)



### Bonus

Créer un royaume en Germania.....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Chaque 🏰 en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> ).....	1
Chaque Alaman, Avar, Burgonde, Franc, Gépide, Hun ou Lombard éliminé en Germania.....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus.....	3

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Bavaria.....	10
Bohemia, Camuntum, Noricum, Rhaetia (chacune).....	3
Chaque autre province en Danubius ou Illyria.....	1

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour # 9 avec cet ajout :	
Au moins 5 provinces en Germania.....	5

## ⚔️ BERBÈRES 🔥



### Lancent leurs raids depuis Numidia

### Bonus

Chaque unité éliminée lors d'un raid.....	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b> .....	1 ou 3

## ⚔️ BLEMMYES 🔥



### Lancent leurs raids depuis Blemmyes

### Bonus

Chaque unité éliminée lors d'un raid.....	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b> .....	1 ou 3

## 👑 BRITONS (#16)



### Bonus

Créer un royaume en Britannia.....	10
Chaque Angle, Hibernien, Jute, Pictes, Saxon ou Scot éliminé en Britannia.....	1

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.







Cantium, Maxima Caesariensis, Camulodunum (chacune).....	5
Cambria, Corinium Dobunorum, Cumbria, Dumnonia, Dumovaria, Flavia Caesariensis, Lindum (chacune).....	3
Armoricum, Bernicia, Caledonia, Gallovidia (chacune).....	1
Toutes les provinces de Britannia.....	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6 sauf :	
Armoricum.....	10

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.


Comme au tour #9.

 = Pillards  
  = Pillards qui deviennent des nations actives  
  = Barbare  
  = Barbare nomade  
 = Royaume  
  = Empire  
**Une nation vassale ne gagne que la moitié de ses PV normaux.**

## BURGONDES (#10)



### Bonus

Créer un royaume dans l'une des deux Galliae.....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Créer un empire dans l'une des deux Galliae.....	20
Créer un empire ailleurs.....	10
Chaque  en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> ).....	1
Chaque Alaman, Bavarois, Franc, Goth, Hun, Lombard ou Romain éliminé dans les deux Galliae.....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus.....	3

### TOUR #3: 400–424 ap. J.-C.

Burgondia.....	5
Alpes, Arvernia, Helvetia, Lotharingia, Rhodanus, Vienna (chacune)....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Burgondia.....	8
Lotharingia, Rhodanus (chacune).....	7
Alpes, Arvernia, Helvetia, Vienna (chacune).....	3
Chaque autre province dans les deux Galliae.....	1
Toutes les provinces de Gallia Meridionalis.....	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6.


### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

## BYZANTINS (#2)



### Bonus

Réunification romaine.....	→ Aide de jeu Romains
Chaque  en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>chaque tour</b> ).....	1
Chaque barbare ou Perse éliminé.....	1
Chaque pillard éliminé.....	1
Chaque cité byzantine mise à sac.....	-2

### TOUR #3: 400–424 ap. J.-C.

Armenia, Armenia Minor, Assyria, Atropatene, Euphrates (chacune)...	5
Toutes les provinces d'Oriens.....	5

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Réunification de l'Empire romain possible.	
Assyria, Atropatene, Dalmatia, Euphrates, Illyricum, Istria, Pannonia (chacune).....	5
Armenia, Armenia Minor, Creta, Cyprus (chacune).....	3
Toutes les provinces d'Oriens.....	5
Toutes les provinces de Mesopotamia.....	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Réunification de l'Empire romain possible.	
Africa, Apulia, Campania, Cisalpina, Hispalensis, Latium, Umbria, Venetia (chacune).....	5
Balearica, Bosphorus, Caesarea, Corsica, Sardinia, Sicilia, Tingitania, Tyras, Utica (chacune).....	3
Toutes les provinces d'Italia (incluant les insulaires), Mesopotamia ou Oriens (chacune des régions).....	10

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Réunification de l'Empire romain possible.	
Africa, Hispalensis, Umbria (chacune).....	5
Apulia, Beneventum, Latium, Sicilia, Spoletum, Tuscia (chacune).....	3
Toutes les provinces d'Italia (incluant les insulaires).....	10
Chaque autre région.....	5

## CAPPADOCIENS (#2)

### TOUR #3: 400–424 ap. J.-C.

Chaque province.....	1
----------------------	---

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Comme au tour #2.

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #2.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #2.

🔥 = Pillards   🔥 = Pillards qui deviennent des nations actives   ⚔️ = Barbare   🏹 = Barbare nomade  
 👑 = Royaume   🏰 = Empire   **Une nation vassale ne gagne que la moitié de ses PV normaux.**

## ⚔️ FRANCS (#5)



### Bonus

Créer un royaume dans l'une des deux Galliae.....	10
Créer un empire dans l'une des deux Galliae.....	20
Chaque 🏰 en revenu de province catholique orthodoxe une fois convertis ( <b>chaque tour</b> ).....	1
Chaque non-Franc	
éliminé dans l'une ou l'autre des deux Galliae .....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #3: 400–424 ap. J.-C.

Austrasia .....	5
Flandria .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Austrasia, Neustria (chacune).....	8
Saliens .....	7
Flandria, Liger, Lotharingia, Lugdunus (chacune) .....	3
Chaque autre province en Hispania et les deux Galliae.....	1
Toutes les provinces de Gallia Septentrionalis.....	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Aquitania, Neustria, Provincia (chacune) .....	8
Arvernia, Austrasia, Burgondia (chacune).....	7
Flandria, Liger, Lotharingia, Lugdunus, Treveria, Vienna (chacune).....	3
Chaque autre province.....	1
Toutes les provinces de chacune des deux Galliae (chacune) .....	10

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Cisalpinia, Taurinorum, Treveria (chacune) .....	7
Austrasia, Garumnum, Neustria (chacune).....	5
Alpes, Osca, Piranaei, Tarraconensis (chacune) .....	3
Chaque 3 autres provinces .....	1
Toutes les provinces de chacune des deux Galliae (chacune) .....	10

## 👑 GALLO-ROMAINS (#1)

### TOUR #3: 400–424 ap. J.-C.

Chaque province.....	1
----------------------	---

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Comme au tour #2.

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #2.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #2.

## ⚔️ GÉPIDES (#14)



### Bonus

Créer un royaume en Danubius .....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Chaque 🏰 en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> ).....	1
Chaque Avar, Byzantin, Hun ou Romain éliminé en Danubius ou Illyria .....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Pannonia .....	8
Dacia, Hypanis, Tisia, Valachia (chacune) .....	7
Carpathia, Hunnia, Moravia (chacune) .....	3
Toutes les provinces de Danubius.....	15

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

## ⚔️ HEPHTHALITES 🏹 (#15)



### Bonus

Créer un royaume en Caucasus ou Persis .....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Chaque non-Hun	
éliminé en Caucasus ou Persis.....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Cadusia, Phraaspa, Rhagae (chacune).....	5
Artemita, Azeria, Kushania, Media, Zagros (chacune) .....	3
Chaque autre province en Caucasus ou Persis.....	1
Toutes les provinces de Persis .....	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6 **excluant** les vassaux

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

## ⚔️ HÉRULES (#13)



### Bonus

Créer un royaume en Italia .....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Atteindre Umbria ( <b>une fois</b> ).....	4
Chaque Byzantin, Franc, Goth, Hun, Lombard ou Romain éliminé.....	1
Mettre Roma à sac ( <b>une fois</b> ) .....	15
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Latium .....	12
Umbria.....	7
Beneventum, Spoletum, Venetia (chacune) .....	3
Toutes les provinces d'Italia, <b>excluant</b> les insulaires .....	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

## ⚔️ HIBERNIENS 🔥



Lancent leurs raids depuis Caledonia Hibernia

### Bonus

Chaque unité éliminée lors d'un raid .....	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b> .....	1 ou 3

## ⚔️ HUNS 🏹 (#9)



### Bonus

Créer un empire en Danubius.....	20
Créer un empire ailleurs.....	10
Soumettre les deux nations gothiques.....	12
Chaque Byzantin ou Romain éliminé.....	1
Chaque autre unité éliminée.....	1/2
Chaque niveau de cité mis à sac.....	2
Chaque région avec 3+ marqueurs Pillage et une présence hunnique..	3
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Chaque province en dehors de Danubius, <b>excluant</b> les vassaux.....	5
Chaque province en Danubius.....	3
Au moins 6 provinces en Danubius .....	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6, **excluant** les vassaux partout.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

## ⚔️ JUTES 🔥 (#19)



### Bonus

Créer un royaume en Britannia .....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Chaque 🏰 en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> ).....	1
Chaque Angle, Briton, Romain ou Saxon éliminé.....	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b> .....	1 ou 3
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Durnovaria, Maxima Caesariensis (chacune) .....	8
Cantium.....	7

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Cantium.....	8
Durnovaria, Maxima Caesariensis (chacune) .....	7
Cambria, Corinium Dobunorum, Dumnonia (chacune).....	3
Au moins 6 provinces en Britannia .....	10

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

## ⚔️ KHAZARS 🏹 (#24)



### Bonus

Créer un royaume en Caucasus ou Scythia .....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Chaque unité éliminée en Caucasus ou Persis .....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Abascia, Alania (chacune) .....	10
Bosporus, Donetus, Iberia, Lacyzia, Sarkil (chacune) .....	5
Azeria, Colchis, Pereaslavia, Scythica (chacune).....	3
Au moins 5 provinces en Caucasus, Sarmatia et Scythia combinées... 5	

## ⚔️ KOUCHANS 🔥



Lancent leurs raids depuis Kushania

### Bonus

Chaque unité éliminée lors d'un raid.....	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b> .....	1 ou 3

## LOMBARDS (#20)



### Bonus

Créer un royaume en Italia	10
Créer un royaume ailleurs	5
Chaque  en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> )	1
Chaque Avar, Bavarois, Byzantin, Franc, Goth, Hérule, Hun ou Romain éliminé	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus	3

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Cisalpina	12
Taurinorum, Umbria (chacune)	7
Liguria, Provenca, Tuscia, Venetia (chacune)	3

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Cisalpina, Taurinorum, Umbria (chacune)	10
Beneventum, Latium, Spoletum, Tuscia, Venetia (chacune)	5
Apulia, Campania, Corsica, Liguria, Provenca (chacune)	3
Chaque autre province en Illyria ou Italia	1
Toutes les provinces d'Italia, <b>excluant</b> les insulaires	10

## OSTROGOTHS (#6)



### Bonus

Créer un royaume en Italia	10
Créer un royaume ailleurs	5
Créer un empire en Italia	20
Créer un empire ailleurs	10
Chaque  en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> )	1
Chaque non-Goth éliminé	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus	3

### TOUR #1: 350–374 ap. J.-C.

Balticum, Barbarum, Sarmatia (chacune)	4
--	---

### TOUR #3: 400–424 ap. J.-C.

Dalmatia, Dardania, Epirus, Pannonia, Thracia (chacune)	5
Hypanis, Moesia Inferior, Moesia Superior, Savus, Valachia (chacune)	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Tuscia, Umbria (chacune)	8
Cisalpina, Latium, Venetia (chacune)	7
Campania, Istria (chacune)	5
Beneventum, Dalmatia, Illyricum, Pannonia, Spoletum (chacune)	3
Toutes les provinces d'Italia, <b>excluant</b> les insulaires	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6 sauf :	
Toutes les provinces d'Italia, <b>incluant</b> les insulaires	15

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #6 sauf :	
Toutes les provinces d'Italia, incluant les insulaires	25

## PERSES (#3)



### Bonus

Créer un empire	20
Chaque barbare, Byzantin ou Romain éliminé	1
Chaque pillard éliminé	1
Chaque cité perse mise à sac	-2
Capitale mise à sac (inclut la pénalité de cité perse)	-5
Attaquer Byzance ou Rome avec au moins 10 unités d'un coup	20

### TOUR #3: 400–424 ap. J.-C.

Aegyptus, Phoenicia, Syria (chacune)	10
Armenia, Armenia Minor, Azeria, Osroene, Palestine (chacune)	5
Toutes les provinces d'Oriens	15

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Comme au tour #3.

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Armenia, Armenia Minor, Cappadocia, Osroene, Phoenicia, Syria (chacune)	7
Kushania, Palestine, Palmyrene, Pontus (chacune)	5
Pour Aegyptus, Asia, Cappadocia, Caucasus et Oriens :	
chacune province	3
toutes les provinces d'une région (Asia : sauf Cyprus)	10
Toutes les provinces d'Asia, incluant Cyprus	20

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

## PICTES



### Lancent leurs raids depuis Caledonia

### Bonus

Chaque unité éliminée lors d'un raid	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b>	1 ou 3

🔥 = Pillards   🔥 = Pillards qui deviennent des nations actives   ⚔️ = Barbare   🏹 = Barbare nomade  
 👑 = Royaume   🏰 = Empire   **Une nation vassale ne gagne que la moitié de ses PV normaux.**

## 🏰 ROMAINS (#1)



### Bonus

Réunification romaine .....	→ Aide de jeu Romains
Chaque 🏰 en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>chaque tour</b> )	.1
Attila éliminé.....	5
Chaque autre chef barbare historique éliminé.....	3
Chaque barbare ou Perse éliminé .....	1
Chaque pillard éliminé .....	1
Chaque cité romaine mise à sac .....	-2
Africa, Britannia, Gallia Meridionalis, Gallia Septentrionalis, Hispania <b>abandonnées</b> (chacune) .....	-10

### TOUR #2: 375–399 ap. J.-C.

Agri Decumates, Dalmatia, Noricum, Pannonia, Rhaetia (chacune).....	5
Toutes les provinces d’Africa, Britannia, ou d’une des deux Galliae (chaque région).....	10

### TOUR #4: 425 -449

Les deux Galliae .....	5
------------------------	---

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Réunification de l’Empire romain possible.

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Réunification de l’Empire romain possible.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Réunification de l’Empire romain possible.

## ⚔️ SAXONS 🔥 (#18)



### Bonus

Créer un royaume en Britannia.....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Chaque 🏰 en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> ).....	1
Chaque Angle, Briton, Pict, Romain, Scot ou Viking éliminé.....	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b> .....	1 ou 3
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Corinium Dobunorum, Dumovaria, Maxima Caesariensis (chacune) ....	8
Cambria, Cantium, Dumnonia, Flavia Caesariensis, Lindum (chacune) .....	3

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

### TOUR #10: 575–599 ap. J.-C.

Les Angles fusionnent avec les Saxons.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour# 6 avec cet ajout :	
Toutes les provinces de Britannia.....	10
Le joueur gagne la moitié du total des PV des Angles et des Saxons.	

## ⚔️ SCOTS 🔥 (#21)



### Bonus

Créer un royaume en Caledonia Hibernia .....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Chaque 🏰 en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> ).....	1
Chaque Angle, Briton, Hibernien, Saxon ou Viking éliminé en Britannia ou Caledonia Hibernia .....	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b> .....	1 ou 3
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Gallovidia .....	8
Caledonia .....	7
Dal Riata, Ultonia (chacune) .....	3
Toutes les provinces de Caledonia Hibernia .....	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

## ⚔️ SUÈVES (#12)



### Bonus

Créer un royaume en Hispania .....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Chaque 🏰 en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> ).....	1
Chaque Alain, Romain ou Wisigoth éliminé en Hispania.....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Gallaecia .....	8
Asturica, Cantabria, Carpetania, Celtiberia, Lusitania (chacune).....	3

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6 sauf :	
Toutes les provinces de Hispania, <b>excluant</b> Balearica .....	10

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

= Pillards  
 = Pillards qui deviennent des nations actives  
 = Barbare  
 = Barbare nomade  
 = Royaume  
 = Empire  
**Une nation vassale ne gagne que la moitié de ses PV normaux.**

## VANDALES (#11)



### Bonus

Créer un royaume en Africa.....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Créer un empire en Africa.....	20
Créer un empire ailleurs.....	10
Atteindre Africa (province) <b>(une fois)</b> .....	8
Chaque non-Vandale éliminé.....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus.....	3

### TOUR #3: 400–424 ap. J.-C.

Provincia, Septimania (chacune).....	5
Alpes, Tarraconensis, Vienna (chacune).....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Africa (si barbare).....	10
Africa (si civilisé).....	15
Libya, Numidia, Sicilia, Utica (chacune).....	7
Corsica, Mauritania, Sardinia, Tingitania (chacune).....	3
Chaque province en Mauretania.....	2
Chaque autre province côtière à la Méditerranée.....	1
Toutes les provinces d'Africa.....	15

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

## VIKINGS



### Lancent leurs raids depuis Scandinavia

### Bonus

Chaque unité éliminée lors d'un raid.....	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b> .....	1 ou 3

## WISIGOTHS (#7)



### Bonus

Créer un royaume en Hispania.....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Créer un empire en Hispania.....	20
Créer un empire ailleurs.....	10
Chaque  en revenu de province catholique orthodoxe <b>(une fois)</b> .....	1
Chaque non-Goth éliminé.....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus.....	3

### TOUR #3: 400–424 ap. J.-C.

Cisalпина, Provincia, Septimania, Tuscia, Umbria (chacune).....	5
Alpes, Noricum, Rhaetia, Venetia (chacune).....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Hispalensis (si barbare).....	10
Hispalensis (si civilisé).....	15
Baetica, Carpetania (chacune).....	8
Cartaginensis, Celtiberia, Gallaecia, Tarraconensis (chacune).....	7
Castulum, Emeritensis, Garumnus, Lusitania, Piranaei, Septimania (chacune).....	3
Toutes les provinces de Hispania, <b>excluant</b> Balearica.....	15

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6 sauf :

Toutes les provinces de Hispania, <b>incluant</b> Balearica.....	20
--	----

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #6 sauf :

Toutes les provinces de Hispania, incluant Balearica.....	25
---	----



# TABLES

## Tests d2 (✓ succès ; ✗ échec)

- Étape : Écoulement du temps / Événements / Caravanes
  - ✓ Une nation **barbare** contrôlant une province caravanière la pille.
- Étape : Écoulement du temps / Diplomatie
  - ✓ Si utilisée pour forcer une alliance avec une nation cible du joueur actif, forcer la clientèle d'un RMI ou rompre une alliance ou clientèle existante, la carte *Alliance* réussit.
- Étape : Administration / Achats (Rome et Byzance)
  - ✗ Si en déclin, subir une calamité *Usurpateur*.
- Étape : Administration / Répression des révoltes
  - ✗ Si une pile de 1 unité est éliminée (échec de la répression), son chef est **éliminé**.
- Étape : Mouvements et combats / Activation des nations (début)
  - ✓ Un fédéré peut dénoncer son Foedus (sauf le tour qui en suit l'établissement).
  - ✓ Le vassal d'un suzerain nomade se rebelle.
  - ✗ -5 VP et -1 unité.
- Étape : Mouvements et combats / Activation des nations / Unités
  - ✓ Un *limes* non soutenu est éliminé après avoir infligé une perte à l'ennemi.
  - ✓ Contre un attaquant n'ayant pas franchi de crête ni de fleuve, l'embuscade réussit.
  - ✗ Si une pile est éliminée (avant récupération éventuelle), son chef est éliminé.
  - ✓ Si un chef barbare assiège une cité non fortifiée, celle-ci se rend.
  - ✓ Si l'adversaire ne contrôle pas toutes les cités côtières de la même mer, l'interception navale réussit.
  - ✓ *Aussi étape Diplomatie*. Si une alliance prend fin ou est rompue (par Foedus ou soumission) alors que des piles numériquement égales sont présentes dans une même province, la nation la plus jeune doit retraiter. ✗ : la plus vieille.

## Transformation forcée en royaume (VII.C)

Étape : Écoulement du temps / Statut des nations

- Nation barbare d'**âge 5+** ayant refusé une transformation volontaire.
- Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - 1 chaque tranche de **10** 🎲 dans le Trésor de la nation
  - +2 horde de la nation dans une région barbare
- Résultat  $\leq$  **âge de la nation** : transformation immédiate en royaume.

## Transformation forcée en empire (VIII.B)

Étape : Écoulement du temps / Statut des nations

- Royaume contrôlant **3+ régions** (région barbare = 1/2 sans arrondi).
- Exception : Pas de test au tour de fondation du royaume.
- Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - +1 chef doté d'un bonus de combat  $\geq 2$
  - +1 marqueur *En déclin simple* (+2 *En déclin double*)
  - +2 pour chaque région civilisée contrôlée au-delà de 3
  - +1 pour chaque région barbare contrôlée
  - +3 Roma ou Constantinopolis est contrôlée
  - +1 chaque client → **Aide de jeu Perses : B**
- Résultat  $\geq 8$  : transformation immédiate en empire.

## Placement de révolte : désignation d'un joueur (XVI.B)

Étape : Écoulement du temps / Événements ou Administration / Cartes Administration (Calamité)

- d10** : [1-3] Romain ; [4-6] Perse ; [7-8] Goth ; [9-0] Hun.

## Choix de la région en révolte (empire seulement) (XVI.C)

- Lancez un **d10** :

### Occident (d2 ✓) :

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

### Orient (d2 ✗) :

[1] Moesia [2] Asia [3] Cappadocia [4] Graecia  
[5-6] Aegyptus [7-8] Oriens [9] Mesopotamia [0] Persis

## Effets des raids (XI.E)

Étape : Écoulement du temps / Événements / Raids

- Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - 1 par unité civilisée présente dans la province cible et, si raid en profondeur, dans une province ou mer traversée
  - +1 raid précédent = Raid - (+2 raid précédent = Raid +)

→ Résultat

<b>[≤ 4]</b>	<b>Échec</b>	Élimination permanente de 1 pillard
<b>[5-6]</b>	<b>Raid -</b>	Gain de 1 🎲 et 1 PV. Marqueur <b>Raid -</b>
<b>[7-10]</b>	<b>Raid +</b>	Pige d'un marqueur Pillage. Gain de 3 PV. Marqueur <b>Raid +</b>
<b>[11-12]</b>	<b>Raid +</b>	En plus du résultat [7-10], les unités pillardes restent dans la province cible

- Un marqueur Raid ne subsiste qu'un tour.
- Un résultat Raid + élimine un *limes* présent dans la province cible.

## Caravane exceptionnelle (X.D)

Étape : Écoulement du temps / Événements / Caravanes

- Lancez un **d10** :
- [1-2] Aegyptus ; [3-7] Rhagae ; [8-9] Siraces ; [0] Tripolitania.

## Effondrement d'un empire (XIV.K)

Étape : Administration / Revenus

- Empire d'**âge  $\geq 9$**  faisant faillite.
- Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - +? âge 10 : +1 ; âge 11 : +2 ; âge 12 : +3
  - +1 marqueur *En déclin simple* (+2 marqueur *En déclin double*)
  - +1 par calamité subie ce tour
  - +2 capitale conquise le tour précédent
  - 1 par région contrôlée autre que celle de la capitale
- Résultat  $\geq 9$  : l'empire s'effondre et cesse d'exister.

## Répression des révoltes (XVI.F)

Étape : Administration / Répression des révoltes

- Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - +1 par unité contrôlée présente (quel qu'en soit le type)
  - 1 région hérétique (ou région de la capitale hérétique et province révoltée de même religion)
  - 1 religion nationale différente de celle de la région
- Un chef permet autant de relances de dé que son bonus de combat.
- Les cités n'entravent pas la répression des révoltes.
- Résultat  $\geq 9$  : la révolte est réprimée. Sinon, la révolte continue et la nation perd **1 unité** de son choix parmi les unités présentes.

### Résolution des interceptions terrestres (XIX.A)

Étape : Mouvements et combats / Activation des nations / Unités

- Réaction de l'adversaire : **une seule pile sans chef et plusieurs piles avec chefs.**
- Connexion **terrestre** à travers des territoires non hostiles sur une **distance maximale de 3 provinces.**
- Une pile attaquée par la nation active ne peut intercepter
- Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - +? bonus de combat du chef qui intercepte, le cas échéant
  - +3 province cible contient la capitale de l'adversaire
  - +2 adversaire est un empire
  - 1 distance parcourue est de 3 provinces
  - 2 pour chaque crête ou détroit traversé
  - 2 si le Bosphore est traversé (→ Aide de jeu Byzantins : P)
- Résultat  $\geq 6$  : l'interception réussit.

### Résolution des fuites (XIX.B)

Étape : Mouvements et combats / Activation des nations / Unités

- Réaction de l'adversaire. Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - +? bonus de combat du chef qui fuit, le cas échéant
  - +3 province de départ contient une cité fortifiée
  - +3 adversaire a deux fois plus d'unités que l'attaquant
  - 1 adversaire a moins de cavalerie que l'attaquant
  - 2 traversée initiale d'un fleuve, d'une crête ou d'un détroit
- Résultat  $\geq 9$  : la fuite réussit.


### Résolution du risque de mer des débarquements (XXV.E)

Étape : Mouvements et combats / Activation des nations / Unités

- Déplacement d'une pile terrestre d'une province côtière amie à une province **côtière ennemie ou vide.** Résoudre avant l'interception navale
- Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - 2 sauf si la nation contrôle une cité sur la même côte que la province cible (dans la dernière mer traversée)
  - +1 débarquement a lieu en Méditerranée ou sur les côtes du Pontus Euxinus (Rome et Byzance seulement)
  - $\pm?$  événement *Tempête* ou *Navigation experte*
- Résultat  $\geq 5$  : le débarquement réussit, sujet à interception navale.

### Résolution des sièges (XXIV.C)

Étape : Mouvements et combats / Activation des nations / Unités


















- Lancez un **d10** (autant de relances que le bonus de combat du chef) modifié ainsi :
  - +1 assaut demandé (coût : 2 dégâts pour l'assiégeant)
  - +1 assiégeant civilisé
  - +1 assiégé *en déclin* (+2 si doublé)
  - 1 assiégeant nomade (jusqu'à la fin du tour 9)
  - ? valeur des murailles (**cité fortifiée**) -2 à -4 (Roma : -1)
  - 1 cité non fortifiée (tours 4 et 5)
  - 1 **cité côtière**  et pile navale amie adjacente (annulé par un assaut)
- Résultat  $\geq 7$  : la cité est capturée.


### Assassinat de chefs (XX.J)


Étape : Mouvements et combats / Activation des nations / Unités

- Victoire (attaque ou défense) d'un leader d'un empire en déclin.
- Lancez un **d10**. Résultat  $\geq 8$  : le chef est éliminé.

### Combat & Batailles navales (XX, XXV.C)


- Avantages Cavalerie () , Lourd () = 1:0 ou  $n+2:n$
- Ronde de tir (**combat terrestre seulement**)
  - 2  =  4  =  Age  = Opposant perd un 
  - Terrain clair, steppe, ou désert :  →  pour chaque 2 
- Embuscade en montagne
  - Chef attaquant ne doit pas avoir  ; automatique si l'attaquant a traversé crête ou fleuve (test d2 sinon).
  - Unités  comptent double Riposte non simultanée.
  - Défenseur 4  = 
- Lots de dés de mêlée
  - Chaque unité (sauf Hordes, *Limites*) = 
  - Les batailles navales ne perdent ni ne gagnent de .**

**Attaquant perd**  si :

- Marais ;
- Forêt (si le Défenseur est un barbare non-nomade †) ;
- Traversé détroit, fleuve (sauf ) ou crête † (sauf si intercepté)

**Attaquant ajoute**  si :



















- Attaquant barbare vs. civilisé dans une province barbare †

**Défenseur ajoute**  si :









- Cité fortifiée ; *Limes* ; une ou plusieurs Hordes

**Minimum** 1  chacun

- Échanges de dés

-  →  si 2+ 
-  →  si 4+  (Rome & Byzance seulement)
-  →  si avantage 
-  →  si Empire vs. barbares †
-  →  si nomades en steppe †
-  →  si cité fortifiée impériale
-  →  si l'opposant a l'avantage 

† Toutes les unités impliquées doivent répondre aux critères.  
‡ Au moins 1 unité (de chaque côté) doit répondre aux critères.

- Échange de relance (Option)
  - Un chef avec un bonus de combat de 2+ peut perdre 1 relance **une fois** pour ajouter ou retirer un .
- Ronde de mêlée
  - Épées rouges** ne touchent qu'en terrain clair, steppe ou désert.
  - Chaque dégât élimine une unité ou réduit une .
  - 1<sup>ère</sup> unité éliminée doit être nationale (ou auxiliaire) si possible.
- Détermination de la victoire
  - Nation qui élimine son ennemi ; sinon
  - Nation avec le moins de pertes ; sinon
  - Défenseur si cité fortifiée ou horde ; sinon
  - Nation dont le chef a le meilleur bonus de combat ; sinon
  - Défenseur.
- Élimination de chefs
  - Lorsqu'une pile/**flotte** est éliminée (si d2  $\times$  sur terre).
  - Si un empire *En déclin*, chef victorieux sur d10 de 8+.
- Récupération
  - Jusqu'à deux unités par côté. Récupérez une  réduite ().
  - Une seule unité si un côté n'avait que 2 unités.
  - Aucune unité si un côté n'avait que 1 unité.
  - Chaque nation civilisée peut aussi renflouer 1  en .
  - Batailles navales** : renflouez toutes les flottes  en .
- Retraite du perdant

## Interception 6+

- +? valeur du chef
- 1 chaque province non-adjacente traversée
- 2 chaque crête ou détroit
- +2 Empire
- +3 Capitale attaquée

## Fuir le Combat 9+


- +? valeur du chef
  - 1 si moins de cavalerie
  - +3 si vous avez le double d'unités
- Auto: si vous avez le triple d'unités ou s'il y a une cité fortifiée dans la province

## Bataille

Résultat des Dés	Unités en Bataille						
	1	2	3	4	5	6	7+
1-2 <small>ou moins</small>	0	0	0	1/2	1/2	1	1
3	0	0	1/2	1/2	1	1 1/2	1 1/2
4	0	1/2	1/2	1	1 1/2	1 1/2	2
5	0	1/2	1	1	1 1/2	2	2
6	0	1	1	1 1/2	2	2	2 1/2
7	1	1	1 1/2	1 1/2	2	2 1/2	2 1/2
8	1	1	1 1/2	2	2 1/2	2 1/2	3
9	1	1 1/2	2	2	2 1/2	3	3 1/2
10	1	1 1/2	2	2 1/2	3	3 1/2	4
11	1	1 1/2	2 1/2	2 1/2	3	3 1/2	4
12	1	2	2 1/2	3	3 1/2	4	4 1/2

1/2 devient 1 en terrain clair, désert ou steppes, et devient 0 dans les autres terrains.





### DEFENSEURS

- +1 cité fortifiée présente 
- +1 Attaquant traverse un détroit

### ATTAQUANTS

- 1 Marais, traversée de détroit
- 1 traversée de crête ou fleuve (1<sup>ère</sup> ronde uniquement)
- 1 contre un Barbare en forêt
- +1 Barbare vs. Civilisé dans une région barbare.

### TACTICS




- +1 si 2+ élites présentes    
(+2 pour Romains avec 4+ élites)
- +1 Nomade en Steppe
- +1 Avantage de Cavalerie 
- +1 Empire vs. Barbare
- 1 contre adversaire ayant l'Avantage Lourd 

## Archers

Résultat des Dés	Dégâts
1-7	0
8	1*
9-11	1
12+	2

\* 1 seulement en clair, désert ou steppe  
0 dans tous les autres types de terrains.

### ARCHERS

- +1 par archer 
- 2 si le Défenseur à l'Avantage Lourd 
- +1/2 par Infanterie à Francisque 

### EN EMBUSCADE



- +1/2 pour chaque autre unité

## Siège 7+

### ASSIEGEANT

- +1 assiégeant Civilisé
- +1 assaut: 2 dégâts sur ses unités assiégeantes
- 1 pour les barbares Nomades (tours 1-9)

### ASSIEGÉ

- +1 En Déclin
- ? valeur de Fortification 
- 1 Tours 4-5 pour cités non-fortifiées
- 1 Port  et flotte amie dans la mer voisine (non applicable si assaut)

### PILLAGE

- 1 marqueur  Pillage / niveau de cité 
- plus gain de base de 2 

Rouge	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Romani Occid.	1													
Romani Orient.	2													
Franci	5													
Britones	16													
Cossani	—													
Totaux par tour														
Vert	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Alamanni	4													
Hunni	9													
Kidarae	9*													
Suebi	12													
Ephthalitae	15													
Saxones	18													
Langobardi	20													
Arabes	—													
Barbari	—													
Hiberni	—													
Totaux par tour														
Jaune	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Persae	3													
Alani	8													
Vandali	11													
Heruli	13													
Gepidae	14													
Iuti	19													
Scoti	21													
Chazares	24													
Vicingi	—													
Totaux par tour														
Bleu	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Guptae	3*													
Ostrogothi	6													
Wisigothi	7													
Burgundi	10													
Angli	17													
Baiovarii	22													
Avari	23													
Turcae	23*													
Blemmyes	—													
Picti	—													
Totaux par tour														