



Invasions

Volume 1 - 350-650 AD

Règles

Un jeu de Philippe Thibaut



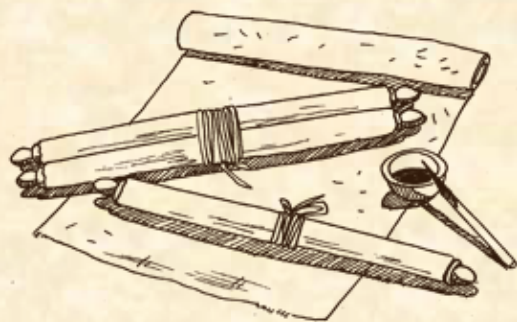
© 2019 Wisdom Owl



INVASIONS – VOLUME 1 – 350-650 AD

Sommaire

I	APERÇU	2
II	MATÉRIEL	3
III	CONCEPTS DE BASE	3
IV	SÉQUENCE DE JEU	5
V	MISE EN PLACE ET VICTOIRE	6
VI	STATUT DES NATIONS	6
VII	TRANSFORMATION EN ROYAUME	7
VIII	TRANSFORMATION EN EMPIRE	8
IX	RENFORTS	8
X	ÉVÉNEMENTS	9
XI	RAIDS	10
XII	CONTRÔLE DES PROVINCES ET DES RÉGIONS	10
XIII	ADMINISTRATION	11
XIV	REVENUS	12
XV	ACHATS	13
XVI	RÉVOLTES	14
XVII	EMPILEMENT	15
XVIII	MOUVEMENT	15
XIX	RÉACTIONS DE L'ADVERSAIRE	17
XX	COMBAT	18
XXI	COMBAT AVANCÉ	22
XXII	CAMPAGNES MILITAIRES	25
XXIII	CITÉS FORTIFIÉES	25
XXIV	SIÈGES	25
XXV	MOUVEMENT ET GUERRE SUR MER	26
XXVI	ALLIANCES	27
XXVII	CLIENTÈLE	28
XXVIII	FOEDUS	28
XXIX	SOUSSION (VASSALISATION)	29
XXX	DIPLOMATIE	31
XXXI	RELIGION	32
XXXII	DRAMATIS PERSONAE	33
XXXIII	TOPONYMIE	33
XXXIV	GLOSSAIRE	37
XXXV	CRÉDITS	38
	CONTACT	38



Présentation

La série *Invasions* simule 600 ans d'histoire de l'Europe, du Moyen-Orient et de l'Afrique du Nord, compris entre environ 350 et 950 de notre ère. Elle comprend **deux** jeux : *Invasions – Volume 1* : 350-650 ap. J.-C. couvre les premières invasions jusqu'aux environs de l'an 600, avant les conquêtes arabes, tandis que *Invasions – Volume 2* : 650-950 ap. J.-C. s'étend de l'expansion arabe à l'installation des Normands. Durant cet « âge sombre », de nombreux peuples envahirent le continent européen dans l'espoir de s'approprier des terres, quitte à bousculer les populations établies.

Les nouveaux conquérants réussirent rarement à se maintenir dans la durée, subissant à leur tour les invasions suivantes. La série prend fin au moment où cessent ces grandes migrations.

Dans *Invasions*, chaque joueur dirige plusieurs peuples. Chacun d'eux lutte pour s'implanter au meilleur endroit possible, correspondant aux objectifs géographiques fournis par les conditions de victoire. Certains progresseront jusqu'à fonder un solide royaume ou un empire prospère, tandis que d'autres disparaîtront dans les oubliettes de l'histoire.

Pour vous aider à apprivoiser le jeu, nous avons réparti les règles à deux endroits : les règles du présent livret expliquent les principaux mécanismes du jeu, alors que les règles particulières aux différentes nations sont regroupées sur leurs *Profils de nations* et *Aides de jeu* respectifs.

I APERÇU

- La série *Invasions* simule les mouvements des peuples plus ou moins évolués qui ont parcouru l'Europe et le Moyen-Orient durant la période **350-925**.
- Chaque joueur prend en charge la destinée de plusieurs peuples, appelés **nations** dans le jeu. Les nations récoltent des **points de victoire (PV)** principalement grâce à l'occupation d'objectifs géographiques.
- La plupart des nations entrent en jeu en tant que **barbares** qui cherchent à s'imposer par la force brute du nombre.
- Après s'être installés dans les territoires conquis, ils ont le potentiel de devenir **civilisés**, d'abord en tant que **royaumes** puis, s'ils rayonnent suffisamment, en tant qu'**empires**. Rien n'étant éternel, les empires finissent par s'effondrer... et le cycle recommence.
- Le **Profil de nation** énumère les règles propres à chaque nation : objectifs géographiques, renforts, chefs, etc.
- La **Chronologie** indique à quel tour arrivent les renforts et les chefs historiques.

† Le texte en **rouge foncé** renvoie à des composantes autres que ce livret.

II MATÉRIEL

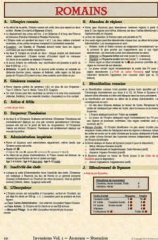
Livret des règles ×1



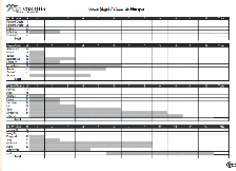
Livret d'annexes ×1



Aides de jeu ×12



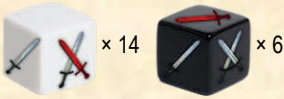
Carnet de marque ×40



Profil de nations ×33



Dés de combat (d6) × 20



Dés d'événements (d10) × 2

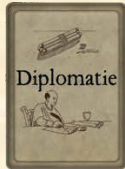


Administration × 18



Cartes × 108

Diplomatie × 18



Événement × 72



Marqueurs × 216 (Âge, Trésor, Tribut, Calamité, etc.)

Pillage



En déclin



Révolte



Cité fortifiée



Capitale



Unité



Pions × 540 (dans les couleurs des 4 camps)

Chef



Limes



Horde



Flotte



Carte de l'Occident antique de 56 x 84 cm sur carton dur (→ Légende, p. 4).



III CONCEPTS DE BASE

A. Jets de dés

- Des **dés de combat** spéciaux à 6 faces (blancs et noirs) servent à résoudre les batailles (→ XX.B).
Note : Des règles optionnelles de combat avancé (→ XXI) reposent sur l'emploi de 2 dés ordinaires (**2d6**), non fournis.
- Un dé à 10 faces (**d10**) est utilisé dans tous les autres cas (sièges, révoltes, etc.).
- Lorsqu'un **test d2** doit être effectué, lancez un **d10**. Le test est réussi ✓ sur un résultat pair, raté X sur un résultat impair.

Les Arrondis !

Toutes les fractions sont arrondies à l'entier supérieur.
Une valeur négative est toujours arrondie vers zéro.

B. Unités de combat

- La qualité des unités de combat peut être **normale** ou **élite**.
- Quelques unités normales ou d'élite sont qualifiées de **lourdes**.
- Certaines nations ont des unités spéciales (éléphants, archers montés...) qui peuvent posséder ces mêmes attributs.
- Certaines unités ne sont disponibles qu'à un tour donné ou à partir de ce tour. Le tour d'entrée en jeu est indiqué sur le pion par un parchemin .
- Les **mercenaires** sont sous le contrôle d'une autre nation que leur nation d'appartenance (→ XXVII.B, XXVIII.C, XXIX.D).

Les **unités normales** n'ont qu'une seule face. Les plus courantes sont l'infanterie, la cavalerie et les archers.


- Infanterie** : Unité de base, formée de fantassins.
- Archers** : Tirent pendant la **ronde de tir** au début de chaque bataille (→ XX.D) et combattent normalement par la suite. Le cheval-arc , caractérisant surtout les nomades, représente les **archers montés**, qui sont à la fois archers et cavalerie.
- Cavalerie** : Peut profiter d'un **avantage tactique** durant la bataille (→ XX.C).
- Limes** : Unité fixe occupant des fortifications destinées à stopper les invasions aux frontières (→ XVIII.I).
- Flottes** : Font du transport ou des combats navals (→ XXV).


Les **unités d'élite** (au recto du pion) comprennent les légions, la cavalerie noble et les Gardes.

- Sauf exception, les unités d'élite se rattachent aux nations **civilisées** (royaumes ou empires).
- Les unités d'élite que reçoivent les **barbares** se comportent comme des unités normales (sans qualité d'élite) jusqu'à ce que la nation se **civilise**.
- Les pions élite ont deux faces. Lorsque l'unité subit un dégât, le pion est retourné face verso, affichant un **diamant sombre** . Une élite réduite se comporte comme une unité normale (sans qualité d'élite). Les élites amphibies , montagnardes ou munies de francisques maintiennent ces attributs lorsqu'elles sont réduites (le symbole est répété au verso du pion).
- Les **Gardes impériaux** (*custodes* en latin) portent **deux diamants blancs** et valent deux élites, mais sont réduits dès le 1^{er} dégât. La **cavalerie palatine** est constituée de Gardes impériaux montés.

Les **unités lourdes** peuvent être normales ou élites.

- Si un camp a l'**avantage Lourd**, l'adversaire subit une pénalité à son dé de combat.
- La **cavalerie noble** est une cavalerie lourde d'élite associée à un royaume.

Les **unités amphibies**  ignorent la pénalité de combat due à la traversée de fleuve (→ XX.F) et le risque de mer associé aux débarquements (→ XXV.E).

Chaque **unité montagnarde**  vaut 2 unités dans les embuscades d'archers en montagne, durant la ronde de tir (→ XX.D).

Cette légion romaine (à gauche) est une infanterie lourde d'élite.



Cette cavalerie barbare lourde (à droite) ne deviendra élite que lorsque les Wisigoths fonderont un royaume.



C. Chefs

Il existe deux types de chefs : les **chefs génériques** et les **chefs historiques**. Aucun ne peut être acheté ; leur entrée en jeu est dictée par la **Chronologie**.

Les **chefs génériques** d'une nation sont des chefs anonymes qui entrent en jeu selon les règles normales de la **Chronologie** (leur pion ne porte pas d'indication de tour).

- Les nations barbares sont initialement dirigées par un **rex**  (« roi » en latin), qui est en jeu uniquement en l'absence de chef historique.
- Les royaumes et les empires initiaux ont un commandant militaire , désigné *caesar*, *dux* ou *satrapes*. Ce chef générique s'ajoute au chef historique (roi ou empereur).

Les **chefs historiques** sont des empereurs, rois ou généraux qui restent en jeu jusqu'à 2 tours. On trouve aussi quelques chefs fictifs, issus d'une fantaisie de l'histoire, tel que Majorianus II, Claudius III et Antoninus. Il arrive qu'une nation ait 2 de ces chefs en action durant un même tour.

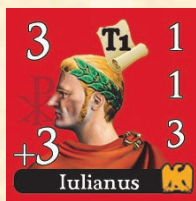
Sans être des unités, les chefs possèdent certains **attributs** indiqués sur leur pion :

→ Centre supérieur :

- Le ou les tours durant lesquels le chef est en jeu (chefs historiques seulement).

→ À gauche, de haut en bas :





- **Combat** : nombre de relances des dés durant une bataille (→ XX.E), un siège (→ XXIV.C) ou une répression de révolte (→ XVII.F). Bonus d'interception et de fuite (→ XIX) et éventuellement de transformation en royaume (→ VII).
- **Empilement** : nombre d'unités supplémentaires empilables avec le chef (→ XVII.B).




→ À droite, de haut en bas :

- **Administration** : nombre de cartes Administration tirées en sus (→ XIII.C).
- **Diplomatie** : nombre de cartes Diplomatie tirées (→ XXX).
- **Campagnes** : nombre de campagnes que peut mener un chef pendant l'activation de sa nation (→ XXII).

→ Partie inférieure :

- Nom et type du chef : général , roi (barbare ou civilisé)  ou empereur .
- Une montagne  indique que le chef ne peut pas subir d'embuscade en terrain montagneux.

D. Hordes barbares

- Chaque nation barbare dispose d'une **horde**.
- Une horde est une sorte de « capitale mobile » de la nation concernée. Quand la nation barbare devient un royaume (→ VII), le pion Horde est retourné face verso, montrant une capitale. 
- Une nation barbare contrôle une région (→ XII.C) si elle est la seule à y avoir une horde. Le contrôle exercé par un royaume ou un empire supprime celui des barbares.
- La horde ne s'empile avec aucune unité ou chef ni avec une horde alliée. Elle n'entre pas dans le calcul d'empilement (→ XVII).
- Les renforts d'une nation barbare (→ IX) arrivent dans la province où se trouve la horde.
- La province ciblée par un raid (→ XI.B) doit être à une distance d'au plus 2 provinces de la horde.
- Une horde se comporte comme une unité uniquement en défense. Elle fuit et retraite normalement (→ XIX). Elle peut être soumise, mais jamais éliminée à la suite d'une bataille (→ XXIX.B).
- Une horde se déplace comme les autres infanteries uniquement durant une **invasion** (→ XVIII.H).
- Sinon, elle ne peut se mouvoir que par **migration** (→ XVIII.G).

LEGENDE CARTE



Clair 	Montagne 
Steppe 	Forêt 
Marais 	Désert 
Crête 	Rivière 
Mer 	Détroit 
Frontière Terrestre  (en rose celle des régions)	Frontière Maritime 
Cité 	Cité (fortifiée) 
Site de Cité 	Port 
Grenier 	Caravane 
	Monopole de Commerce 

LEGENDE REGIONS





 Barbare

 Civilisée



E. Carte

- La carte est divisée en **provinces** et en **zones maritimes**.
- Chaque province est caractérisée par son **nom**, son **revenu** et son **terrain** (selon la couleur).
- Une province peut également renfermer des **sites de cités**, des **cités** (associées ou non à un **port**), des **greniers**  et des **caravanes** .
- Les provinces peuvent être séparées par des **fleuves** ou des **crêtes**, ou connectées par un **détroit**. Certaines sont des îles (Gothlandia, Balearica, Creta...).
- Les zones maritimes ont un **nom** et possèdent parfois une valeur de **commerce**.
- Les provinces sont regroupées en **régions** (Arabia, Hispania, Balticum...).
- Les régions ont un **nom**, un **statut** (barbare ou civilisé) ainsi qu'un **revenu de royaume** ou un **revenu d'empire**.


F. Cités

- Le contrôle d'une province inclut le contrôle de la **cité** qui s'y trouve.
- Une cité peut être construite à un **site de cité** à la suite d'un événement ou de la création d'un royaume. Ces emplacements servent aussi à indiquer les résultats des raids (→ XI). 
- Une cité peut être **fortifiée** (→ XXIII) ou non.  
- Pour conquérir une province, il faut aussi capturer la cité qu'elle renferme, au moyen d'un **siège** (→ XXIV).
- Les cités génèrent des revenus (→ XIV.B) et peuvent être mises à sac après un siège réussi (→ XXIV.D). Les raids permettent de piller les sites de cités vides (→ XI.F) (les pillards ravagent alors l'ensemble de la province).
- Les cités croissent à la suite d'un événement ou de la transformation d'une horde barbare en royaume.
- Les cités associées à un **port** sont des **cités côtières**. Leur côte donne sur la mer marquée par une ancre .

G. Capitales

- Chaque nation civilisée possède un marqueur **Capitale** (*Capitolium*). 
- Une capitale procure un revenu supplémentaire.
- Toutes les capitales sont fortifiées (leurs murailles ne peuvent pas être détruites).
- L'interception d'ennemi est plus facile dans une province dotée d'une capitale.
- Les provinces dotées d'une capitale sont à l'abri des révoltes.
- La région renfermant une capitale est protégée contre la **calamité Hérésie**, mais pas contre l'**événement Hérésie** (→ XXXI.C).
- Le pillage d'une capitale procure davantage d'or .
- La nation dont la capitale est conquise perd ses alliés, ses clients et ses vassaux. Elle pourrait aussi perdre tout ou partie de ses fédérés. Un royaume dont la capitale est conquise se soumet (→ XXIX.C).
- Une nation peut redéployer sa capitale dès le tour qui suit sa chute. Le revenu associé n'est pas perçu durant le tour de redéploiement.

H. Piste du Trésor

- Chaque nation (y compris les barbares) indique sa quantité d'or sur la piste dédiée de la carte à l'aide d'un marqueur **Trésor** (*Thesaurum*)
- La position du marqueur (de 0 à 20) correspond à la quantité d'or possédée. Elle fluctue en fonction des revenus et des dépenses.
- Si le Trésor excède 20 , retournez le marqueur du côté « **+20** ». Remettez-le du côté normal dès que le Trésor baisse sous 21.
- Les transferts d'or entre nations sont régis par des règles précises (tribut, mercenaires, diplomatie...).

IV SÉQUENCE DE JEU

Une partie d'Invasions dure un certain nombre de **tours** déterminé par le scénario. Chaque tour est subdivisé en **phases**, elles-mêmes fractionnées en **étapes**. Les joueurs peuvent **activer** leurs nations à certaines de ces étapes.

Les barbares s'activent d'abord, puis les royaumes et enfin les empires, en commençant par les plus vieilles nations de chaque groupe ; les égalités sont résolues selon la valeur d'initiative (indiquée sur les **Profils de nations**), la plus basse en premier. Des exceptions existent.

DÉROULEMENT DU TOUR

1. Écoulement du temps

- Statut des nations** (VI)
 - Vieillessement des barbares (VI.D) – Ordre de la **Piste des âges**.
 - Vieillessement des royaumes, puis des empires (VI.E) – Ordre de la **Piste des âges**.
 - Résorption des hérésies (VI.F)
- Renforts** (IX) – Ordre d'activation des nations (voir phase 3) †.
- Événements** (X)
 - Cartes Événement (X.B) – Ordre des camps : Romains > Huns > Perses > Goths.
 - Raids (X.C) – Dans l'ordre de la **Chronologie**.
 - Caravanes (X.D) ‡ – Simultané.
- Diplomatie** (XXX) – De la plus jeune à la plus vieille nation civilisée (royaumes en premier).

2. Administration (royaumes et empires seulement) (XIII)

- Ordre d'activation des nations. †
- Cartes Administration** (XIII.C)
 - Revenus** (XIV) (Barbares : Récupération après pillage XIV.I) †
 - Achats** (XV) †
 - Répression des révoltes** (XVI.F)

3. Mouvements et combats

- Activation des nations** – Barbares d'abord, puis royaumes, puis empires, de la plus vieille à la plus jeune nation de chaque groupe. Égalités résolues selon la valeur d'initiative des **Profils de nations** (plus basse en premier).
 - Unités
 - Mouvement (XVIII, XIX, XXV) – Une **pile** à la fois, au choix du joueur.
 - Combat (XX) – Ordre voulu par le joueur.
 - Campagnes (XXII) – Ordre des chefs voulu par le joueur.
 - Mouvement
 - Combat
- Fin de la diplomatie**

4. Obtention des PV (V) – Tous les trois tours.

Certaines nations reçoivent des PV pendant leur activation.

† Peut être exécutée simultanément si l'ordre de jeu est sans conséquence.
‡ Tour 1 : étape Caravanes (1.C.c) et phase Administration (2) ignorées.



V MISE EN PLACE ET VICTOIRE


A. Mise en place

- Le scénario choisi (le seul scénario du jeu de base est **350 ap. J.-C. Scénario I**) précise quelles nations sont en jeu. Pour chaque nation :
 - placez la capitale ou la horde dans la province indiquée ;
 - déployez les unités dans les provinces, régions ou mers indiquées, et formez une réserve avec celles qui restent ;
 - placez le marqueur Trésor au niveau indiqué sur la **Piste du Trésor** ;
 - placez le marqueur Âge dans la case 1 de la **Piste des âges**, à moins d'une indication contraire.
 - S'il s'agit d'une nation cliente, placez le marqueur Tribut indiqué.
- Placez un marqueur de fortification sur chaque cité fortifiée tel qu'imprimé sur la carte (ou tel que spécifié par le scénario).
- Placez sur la carte les marqueurs Hérésie et Calamité, le cas échéant.
- Battez les paquets de cartes Administration, Diplomatie et Événement, et placez-les face cachée près du plateau de jeu.
- Placez le marqueur de tour sur la case 1 de la **Piste des tours** et commencez la partie à l'étape **Événements** de la phase Écoulement du temps (étape 1.C).

B. Points de victoire


- Chaque joueur reçoit les points de victoire (PV) obtenus par ses nations, notamment grâce au contrôle direct ou indirect des objectifs géographiques (provinces ou régions). La vassalité (→ XXIX) influe sur l'obtention des PV.
- Les PV fournis par les provinces et les régions (→ XII) sont comptés à la fin des tours 3, 6 et 9 ainsi qu'au dernier tour de la partie (11 ou 12), comme l'indique le symbole PV sur la **Piste des tours**. (Les scénarios peuvent avoir des règles particulières.)
- Certaines nations obtiennent des PV pour d'autres raisons (→ **Profils de nations**).
- Les autres sources de PV sont les raids (→ XI), les mariages diplomatiques (→ XXX.D), la conversion au catholicisme (→ XXXI.B) et le Foedus (→ XXVIII).

C. Désignation du gagnant

- Le joueur qui possède le plus de **PV** à la fin de la partie, après addition des PV de toutes les nations qu'il contrôle, est déclaré vainqueur. 
- La partie se termine au tour 11 si l'islam a été fondé, sinon au tour 12 (→ **Chronologie**).
- S'il y a égalité, ajoutez une seconde fois les PV obtenus au dernier tour. Si l'égalité persiste, rompez-la dans l'ordre des camps :
Romains > Huns > Perses > Goths

VI STATUT DES NATIONS

A. Généralités

- Une nation peut avoir le statut de **barbare**, **royaume** ou **empire**.
- Les royaumes et les empires sont **civilisés**.
- Lorsqu'une nation entre en jeu, placez son **marqueur Âge** (*Aevum*) sur la case 1 de la **Piste des âges** appropriée (**Barbares** ou **Civilisés**). Chaque tour, le marqueur Âge peut avancer ou reculer sur sa piste. 
- La **Piste des âges – Barbares** compte 7 cases.
- La **Piste des âges – Civilisés** compte 12 cases, en trois **sections** :
 - nation jeune** : cases 1 à 4
 - nation mûre** : cases 5 à 8
 - nation vieillissante** : cases 9 à 12

B. Nations inactives

- Un certain nombre de nations barbares (Aestii, Sklaves...) et civilisées (Euskalduns, Arméniens...) sont inactives.
- Les nations inactives n'attaquent pas, ne vieillissent pas et ne gèrent pas de Trésor.
- Elles ne reçoivent pas de PV et n'ont pas de Profil de nation. Après être devenues des nations clientes (→ XXVII), fédérées (→ XXVIII), ou vassales (→ XXIX), elles perçoivent normalement des PV pour leur patron, fédérateur ou suzerain.
- Le joueur qui contrôle une nation inactive s'occupe de leurs réactions (fuite → XIX.B), de leurs combats (uniquement défensifs) et de leurs renforts (→ XXVII.C).

C. Nations pillardes

- Le jeu inclut aussi des nations pillardes, toutes barbares (Bérbères, Vikings...).
- Leurs pions n'entrent sur la carte que pendant leur raid (→ XI) contre une province civilisée rurale à l'étape Événements, conformément à la **Chronologie**, dans le but d'amasser PV et butin.
- Après un raid particulièrement dévastateur, les pillards peuvent s'établir dans la province visée. La nation devient alors inactive.
- Certaines nations pillardes sont destinées à devenir actives (*par ex. : Angles et Saxons*). Ce sont les seules parmi les pillardes à gérer un Trésor (dès le départ) et à vieillir (une fois établies).

D. Vieillesse des barbares

- Une nation barbare ne peut vieillir au-delà de l'âge 7 ni rajeunir en deçà de l'âge 1 sur sa **Piste des âges – Barbares**.
- Elle vieillit automatiquement de **1 case** à l'étape Statut des nations (phase Écoulement du temps), sauf si elle a déjà atteint l'âge 7.
- Une nation barbare peut se transformer **volontairement** en jeune **royaume** (→ VII) à partir de l'âge 3. Elle peut être **forcée** de se transformer en royaume à partir de l'âge 5.
- Une nation barbare d'âge maximal qui est incitée à vieillir, peu importe la cause, subit immédiatement un test de passage au **royaume** (→ VII.C).

E. Vieillesse des civilisés

- Une nation civilisée ne peut vieillir au-delà de l'âge 12 ni rajeunir en deçà de l'âge 1 sur la **Piste des âges – Civilisés**.
- Elle vieillit automatiquement de **1 case** à l'étape Statut des nations (phase Écoulement du temps), sauf si elle a déjà atteint l'âge 12.
- Un royaume ou un empire peut aussi vieillir à la suite d'une carte Administration jouée plus tard dans le tour (–1 ou +2 cases), de certaines calamités ou événements, ou d'une faillite (→ XIV.J).
- Un royaume peut se transformer en jeune empire (→ VIII) après avoir atteint ou dépassé une certaine taille.
- Le test de passage à l'empire (→ VII.B) est effectué chaque fois qu'un royaume éligible vieillit. Un seul test est subi si l'âge du royaume avance de plusieurs cases à la fois.
- Les nations civilisées peuvent être *En déclin*, ce qui hâte leur transition à l'empire ou leur effondrement. Le marqueur En déclin (*Declinatio*) a deux côtés : simple (–5 🍀) et double (–10 🍀). 
- Si une nation d'âge 12 est incitée à **vieillir**, peu importe la cause, **augmentez** son niveau de déclin.
- Si une nation **rajeunit** pendant qu'elle est en déclin, peu importe la cause, **réduisez** son niveau de déclin au lieu de diminuer son âge.
- Pour **réduire** le niveau de déclin, retournez un marqueur En déclin double sur son côté simple ou sinon retirez un marqueur simple.
- Pour **augmenter** le niveau de déclin, retournez un marqueur simple sur son côté double ou sinon ajoutez un marqueur simple.

- Si une nation subit un autre déclin alors que son marqueur En déclin est déjà double, le marqueur reste inchangé : un royaume subira alors un test de passage à l'empire (→ VIII.B), tandis qu'un empire subira la pénalité financière double (-10 🎲), ce qui pourrait entraîner sa faillite (→ XIV.J).

F. Résorption des hérésies

- Les hérésies en jeu évoluent de la façon suivante :
 - retirez d'abord tous les marqueurs **Hérésie -** ;
 - retournez ensuite tous les marqueurs **Hérésie +** sur leur côté **Hérésie -**.

G. Ordre d'activation des nations

- Les **nations barbares** sont activées les premières durant la phase Mouvements et combats, suivies des **royaumes** puis des **empires**.
- En cas d'égalité de statut, la **plus vieille nation** s'active en premier.
- En cas d'égalité de statut et d'âge, suivez la valeur d'initiative donnée par les **Profil de nations** (la **plus basse** en premier).

H. Barbares

- Les nations barbares sont jouées rapidement parce qu'elles sont dispensées des tâches d'administration, d'achat ou d'entretien de troupes et de perception des revenus tirés de provinces ou cités.
- Elles sont à l'abri des révoltes et des hérésies tant qu'elles restent païennes ou ariennes.
- Elles obtiennent de l'or grâce au tribut et au pillage (→ XIV.C). Leurs chefs peuvent capturer des cités non fortifiées par la seule terreur qu'ils suscitent (→ XXIV.B).
- Les barbares entrent généralement en jeu à l'occasion d'une **invasion** (→ XVIII.H), qui les renforce momentanément.
- Les barbares comptent différents types d'unités. Cependant, leurs **élites** sont de niveau normal (comme si leur pion avait une seule face sans diamant blanc) tant qu'ils n'ont pas formé un royaume.
- Chaque tour, les nations barbares reçoivent des renforts (selon la **Chronologie**) et gagnent un chef historique ou remplacent un chef générique éliminé. Elles ont une horde comme capitale mobile, qui peut être soumise mais jamais éliminée (→ XXIX.B).
- Après quelques tours, les barbares peuvent devenir civilisés en fondant un royaume. Il est recommandé de choisir une région civilisée (avec cité, dans les limites initiales de l'Empire romain).

I. Nomades

- Les **nomades** (🏹) sont un type particulier de barbares. La plupart proviennent de l'Asie centrale. Les Alains, Avars, Hephthalites, Huns, Khazars et Koushans sont des nomades.
- Les **nomades** choisissent librement leurs renforts.
- Ce sont les seules nations (avec les Ostrogoths au tour 1) qui peuvent entrer en Scythia.
- Les nomades traversent les détroits normalement, mais ne peuvent pas utiliser de transport maritime (→ XXV.D). Cette restriction ne s'applique pas à leurs **mercenaires** prêtés aux autres nations (→ XXVII.B, XXVIII.C, XXIX.D) ni aux **auxiliaires** (→ XV.B).
- Ils sont avantagés lorsqu'ils combattent dans les steppes (→ XX.G), mais désavantagés durant les sièges (→ XXIV.C).
- Les nomades soumettent plus facilement les autres barbares dans des régions barbares et choisissent les unités que leur nouveau vassal récupère à cette occasion (→ XXIX.B).
- Ils contrôlent les mercenaires fournis par leurs vassaux (→ XXIX.D), mais ceux-ci risquent davantage de se rebeller (→ XXIX.G).

J. Royaumes

- La plupart des nations civilisées sont des **royaumes**.
- Les royaumes s'activent après les nations barbares.
- Un royaume a une **capitale** (au verso du pion Horde) et doit être **administré** chaque tour (les renforts sont désormais achetés).
- Il reçoit des **revenus** chaque tour pour financer son administration.
- Il doit payer pour l'**entretien** de ses troupes (1 🎲 par unité).
- Un royaume doit jouer une **carte Administration** chaque tour, dont les effets sont variés : modification du coût d'administration (tour en cours), déclenchement d'une calamité, vieillissement accéléré, etc.
- Une carte Administration peut aussi paralyser le chef du royaume durant 1 tour.
- Un royaume doit **acheter** ses renforts et subir les effets de tous les types de **calamités**.

K. Empires

- Au terme de leur évolution, les nations deviennent des **empires**.
- Les empires s'activent après les royaumes.
- Un empire se comporte d'une manière semblable à un royaume, à l'exception de son administration, qui est plus délicate.
- Un empire détient la supériorité militaire contre les barbares. Il profite aussi d'une capitale impériale qui génère davantage de revenus.
- Un empire perçoit moins d'or qu'un royaume, mais n'a pas à assurer l'**entretien** de ses troupes.
- Au début de la partie, Rome et Byzance sont unis et forment l'Empire romain. Ils se scinderont en deux entités au tour 3 (395 ap. J.-C.).
- Les Huns (barbares nomades) peuvent créer directement un empire... ou au contraire s'effondrer.
- Les Perses sassanides peuvent devenir un empire s'ils étendent leur territoire vers l'Orient.
- Un empire peut **s'effondrer** (→ XIV.K) s'il atteint ou dépasse l'**âge 9** et fait **faillite** (→ XIV.J).



VII 🏹 TRANSFORMATION EN ROYAUME

A. Généralités

- Tôt ou tard, une nation barbare deviendra **civilisée** en se transformant en royaume.
- Cette évolution peut être volontaire ou forcée, selon la situation.
- Les Huns n'ont pas la possibilité de devenir un royaume. À la mort d'Attila, ils disparaissent ou se transforment immédiatement en empire (→ **Aide de jeu Huns : E**).

B. Transformation volontaire

- Après qu'une nation barbare a atteint l'**âge 3**, le joueur peut la transformer en royaume **au début** du tour, à l'étape Statut des nations (phase Écoulement du temps).
- Cette simple déclaration suffit (aucun jet de dé n'est requis).



C. Transformation forcée

- Une fois qu'une nation barbare a atteint l'âge 5, un joueur qui ne déclare pas une transition volontaire doit subir un test de passage au royaume.
- Ce test a lieu **au début** du tour, à l'étape Statut des nations (phase Écoulement du temps).



→ Test de passage au royaume

- Lancez un **d10** soumis aux modificateurs suivants :
 - -1 pour chaque tranche de **10** dans le Trésor de la nation
 - +2 si la horde de la nation se trouve dans une région barbare
- Résultat > **âge de la nation** : empêche la transformation en royaume. La nation reste barbare.
- Résultat ≤ **âge de la nation** : transformation immédiate en royaume.

D. Début d'un royaume

- Placez le pion Âge du nouveau royaume sur la **case 1** de la **Piste des âges – Civilisés**.
- Le Trésor du nouveau royaume reçoit immédiatement **20** en sus des revenus normaux qui seront perçus plus tard dans le tour.
 - Le tour suivant, à l'étape Statut des nations, il recevra une allocation de **10** en sus des revenus normaux, sauf s'il devient un empire pendant ce tour (ce qui est peu probable). Les revenus sont perçus normalement aux tours subséquents.
- Si un site de cité vide se trouve dans une province contrôlée par le nouveau royaume (→ XII.B), fondez une cité de **niveau 1** à cet endroit. Sinon, faites progresser une cité de niveau 1 au niveau 2 ou, en dernier ressort, une cité de niveau 2 au niveau 3. Si toutes les cités contrôlées sont de niveau 3, aucune croissance ne survient.
- Le pion Horde est retourné du côté **Capitale**. Le joueur doit l'assigner de façon **permanente** à une cité des provinces contrôlées (y compris la cité nouvellement fondée, le cas échéant).
- Si le nouveau royaume ne contient aucune cité, le pion Horde reste en jeu jusqu'à ce que le royaume contrôle un site de cité ou une cité ; procédez alors à la croissance urbaine et à la fondation de capitale décrites ci-dessus. Jusque là, le pion Horde jouera le rôle d'une capitale normale (protection contre révolte, etc.).
- Le nouveau royaume peut rester païen ou devenir arien ou chrétien (→ XXXI).
- N'étant plus une nation barbare, il ne reçoit plus les renforts gratuits indiqués par la **Chronologie**.

VIII TRANSFORMATION EN EMPIRE

A. Généralités

- Un royaume peut devenir un empire après avoir atteint une certaine **taille**, quel que soit son âge.

B. Transformation forcée

- Une fois qu'un royaume contrôle un minimum de **3 régions** (région barbare = ½ région, sans arrondi), il doit subir un test de passage à l'empire à l'étape Statut des nations (phase Écoulement du temps).
- **Exception** : Ce test n'est pas subi le tour de création du royaume, même si sa taille le permet.

→ Test de passage à l'empire

- Lancez un **d10** soumis aux modificateurs suivants :
 - +1 pour un chef doté d'un bonus de combat ≥ 2
 - +1 si le royaume a un marqueur En déclin simple (-5)
 - +2 si le royaume a un marqueur En déclin double (-10)
 - +2 pour chaque région civilisée contrôlée au-delà de 3
 - +1 pour chaque région barbare contrôlée
 - +3 si Roma ou Constantinople est contrôlée
 - +1 pour chaque client → **Aide de jeu Perses : B**
- Résultat < **8** : la nation reste un royaume.
- Résultat ≥ **8** : la nation se transforme immédiatement en empire.

C. Début d'un empire

- Retournez le marqueur Âge du côté Empire (montrant une aigle) et remplacez-le sur la **case 1** de la **Piste des âges – Civilisés** (exception : → **Aide de jeu Perses : B**). Enlevez le marqueur En déclin si présent (même s'il est du côté double).
- Le Trésor du nouvel empire reçoit immédiatement **20** en sus des revenus normaux qui seront perçus plus tard dans le tour.
 - Le tour suivant (étape Statut des nations), il recevra **10** en sus des revenus normaux. Les revenus sont perçus normalement aux tours subséquents.

IX RENFORTS

A. Généralités

- À l'étape Renforts (phase Écoulement du temps), les nations reçoivent gratuitement les unités et les chefs indiqués par la **Chronologie** ou leur **Profil de nation**.

B. Évictions

- Si la **Chronologie** exige l'installation d'une nouvelle nation dans une province déjà occupée, les occupants l'évacuent sur-le-champ.
- Les unités évacuées doivent aller dans une province adjacente **amie** ou sinon **vide et rurale**, si possible dans la direction de leur horde ou capitale, en respectant les limites d'empilement.
 - Si **certaines** unités (mais pas toutes) sont incapables de se déplacer en raison des limites d'empilement, retirez-les du jeu.
 - Si **aucune** unité ne parvient à se déplacer (parce qu'encadrées), la nation évacuée détermine d'abord quelle nation est la plus nombreuse autour d'elle, puis se réfugie dans une province que celle-ci contrôle, en retirant du jeu, au besoin, les unités en excès. Elle se soumet immédiatement à son nouveau suzerain, dont les unités devront évacuer la province choisie (→ XXIX).
 - Si l'évacuation est faite depuis une île, des flottes amies doivent assurer le transport maritime (→ XXV.D). Sinon, les unités à évacuer sont retirées du jeu.
- Une horde présente dans la province d'arrivée doit l'évacuer. Une capitale est retirée momentanément du jeu et pourra être fondée à nouveau selon les règles de transformation d'une nation en royaume (→ VII.D). L'âge et le Trésor de la nation visée restent inchangés.
- Ces mouvements ne peuvent pas être interceptés ni déclencher de fuite (→ XIX).

C. Chefs génériques et chefs historiques

- Les chefs génériques restent en jeu un tour seulement et sont systématiquement renouvelés à l'étape Renforts : de nouveaux chefs sont déployés gratuitement dans les provinces contrôlées.
- Un chef historique peut entrer en jeu à titre de renforts.

- Le nouveau chef historique peut être placé dans n'importe quelle province contrôlée par sa nation.
 - Un chef générique ne peut jamais être en jeu en même temps qu'un chef historique de la même nation. À l'arrivée du chef historique, le pion du chef générique est placé sur la **Piste des tours**, d'où il reviendra comme renfort au **tour suivant**.
 - Exception** : Le chef militaire d'un **empire** (par ex. : caesar pour les Romains) reste en jeu aux côtés du chef historique.
- Les chefs historiques entrés en jeu au tour précédent sont retirés à l'étape Renforts, sauf si la **Chronologie** leur accorde un second tour.

D. Barbares

- Chaque nation barbare reçoit les renforts prescrits par la **Chronologie**, sauf si elle est vassale (→ XXIX.F).
- Les renforts barbares arrivent dans la province où se trouve leur horde. Les limites d'empilement sont **ignorées** à cette étape (contrairement aux nations civilisées) et seront vérifiées au cours de la phase Mouvements et combats.
- Si la **Chronologie** ne prévoit plus de renforts, la nation barbare reçoit un renfort de **1 unité** chaque tour.
- Si le type d'unité spécifié par la **Chronologie** n'est pas disponible, la nation reçoit une infanterie possédant le moins d'attributs possible.
- Si la **Chronologie** ne mentionne que le nombre d'unités, au moins la **moitié** doivent être des **infanteries** (selon leur disponibilité). Le joueur choisit à sa convenance les **types** des unités restantes.
- Au sein d'un même type**, le joueur pige au hasard la moitié des unités et choisit le reste à sa convenance.
- Les **nations nomades** 🐾 choisissent chacun de leurs renforts, sans intervention du hasard.
- Le Trésor d'une nation barbare ne peut jamais servir à acheter une unité.

E. Royaumes et empires

- Les nations civilisées reçoivent rarement des renforts programmés. Ils doivent acheter de nouvelles unités ou renflouer les unités réduites à l'étape Achats (phase Administration). Les exceptions sont indiquées sur les **Aides de jeu** et les **Profils de nations**.
- Chaque royaume mineur indépendant **inactif** reçoit un renfort de **1 unité**, s'il répond aux critères (→ XXVII.C).

F. Fédérés et vassaux

- Si un mercenaire fédéré (→ XXVIII.C) est éliminé, une nouvelle unité est prêtée au fédérateur (et déployée sur la carte) à l'étape Renforts du fédérateur.
- Si un mercenaire vassal d'un suzerain **nomade** (→ XXIX.D) est éliminé, ce suzerain choisit une nouvelle unité à l'étape Renforts. Il s'agit de la seule situation où un mercenaire vassal est remplacé.

G. Nations disparues

- Si une nation s'éteint (après la perte de toutes ses unités), chaque autre nation qui contrôle des unités auxiliaires (unités B → XV.B) ou mercenaires (→ XXVII.B, XXVIII.C, XXIX.D) de la nation disparue élimine **une** de ces unités, à son choix, à l'étape Renforts.



X ÉVÉNEMENTS

A. Généralités


- À cette étape, les joueurs tirent des cartes Événement (dont certaines ont des effets immédiats), mènent des raids (par certains barbares) et déterminent les revenus tirés des caravanes.

B. Événements


- Dans l'ordre des camps, chaque joueur tire **1 carte Événement** (quel que soit le nombre de nations contrôlées).
- Certains des marqueurs Pillage obtenus à la suite de raids ou de sièges ont des effets semblables à ceux d'une carte Événement.
- Les événements provoqués par les cartes peuvent être publics (18 cartes) ou privés (54 cartes).
- La carte d'un événement **public** a un dos **rouge**; elle doit être jouée immédiatement. La carte d'un événement **privé** a un dos **brun**; elle est conservée par le joueur et sera jouée plus tard.
- La cible d'une carte Événement n'est pas nécessairement une nation ou une unité contrôlée par le détenteur de la carte. *Par exemple, un événement peut modifier l'issue d'une bataille ne mettant aux prises que des nations des autres joueurs.*
- Un événement peut cibler une **nation inactive** (royaumes mineurs indépendants, barbares slaves et pillards établis) seulement en situation de combat.
- Les cartes Événement jouées sont défaussées. Elles ne sont réintégrées dans la pioche Événement (alors rebattue) que lorsque l'événement public **Nouvelle Pioche** est tiré.



C. Raids

- Certaines nations barbares **pillardes** mènent des raids à la sous-étape Raids (phase Écoulement du temps, étape Événements), conformément à la **Chronologie**. 
- Chacune de ces nations peut puiser dans une réserve d'au moins **2 unités** de pillards.
- Ces pillards n'ont pas de valeur d'initiative sur leur **Profil de nation**, car leur nation n'agit pas durant la phase Mouvements et combats.
- Les mécanismes de pillage sont expliqués à la section XI.

D. Caravanes

- Les caravanes sont présentes dans les provinces Aegyptus, Rhagae, Siraces et Tripolitania. 
- Une province marquée du symbole Caravanes fournit normalement un revenu de **1** 🍀 (en sus du revenu de la province) à la nation **civilisée** qui la contrôle.
- Chaque tour, une **caravane exceptionnelle** se rend dans l'une de ces provinces, selon le résultat d'un **d10** déterminé par l'échelle ci-dessous (**reproduite sur la carte**). La province désignée par le dé reçoit un revenu de **5** 🍀 (au lieu de **1** 🍀). 
 - 1-2** Aegyptus **3-7** Rhagae **8-9** Siraces **0** Tripolitania
- L'événement **Caravanes** augmente le revenu caravanier à **10** 🍀 pour une caravane exceptionnelle et à **5** 🍀 pour les autres.
- Une nation **barbare** qui contrôle une province caravanrière peut s'en approprier les bénéfices si elle réussit un **test d2** (→ III.A); le joueur pige alors un marqueur Pillage.
 - Si il s'agit d'une caravane exceptionnelle, son pillage est automatique : aucun test d2 n'est nécessaire.
 - Si l'événement **Caravanes** est en vigueur, la nation barbare pige **2** marqueurs Pillage (au lieu de 1).
 - Voir XXIV.D pour résoudre les pillages liés aux événements et aux calamités.

XI RAIDS

A. Généralités

- Le but des raids est de piller les provinces plutôt que les conquérir.
- Les **nations pillardes** mènent des raids à la sous-étape Raids (étape Événements, phase Écoulement du temps), selon les déclencheurs de la **Chronologie**.
- Les autres **nations barbares** peuvent faire des raids durant leur activation (phase Mouvements et combats).




B. Nations pillardes

- Les raids sont faits depuis la province indiquée sur le **Profil de nation**. Si c'est une région qui est spécifiée, les pillards proviennent d'une province de cette région, au choix du joueur.
- Deux unités** sont affectées à chaque raid. Si la nation dispose de plus de 2 unités (*par ex. les Pictes*), les pillards sont tirés au hasard.
- Les nations pillardes n'auront des unités sur la carte qu'après s'être établies dans une province cible (→ XI.G). Les pillards quittent alors leur territoire de départ vers leurs terres d'adoption.
- Les nations pillardes ne s'activent pas durant la phase Mouvements et combats. Toutefois, certains pillards peuvent se transformer en nation active normale, selon la **Chronologie**.

C. Barbares

- Une nation barbare peut mener un raid durant son activation, sauf si elle est fédérée (→ XXVIII) ou vassale (→ XXIX).
- La nation doit affecter **2 unités** au raid (si possible). Le raid provient de la province qui héberge la horde, même si les unités désignées sont ailleurs.
- La **seule autre action** que la nation peut alors faire est de déplacer des unités à l'intérieur des provinces qu'elle contrôle, **avant** le raid.


D. Déroulement des raids

- Le raid cible une seule **province ennemie civilisée** contenant un site de cité **vide** (case jaune). Placez le marqueur Raid (*Incurso*) sur la province cible jusqu'à la résolution du raid.
- La province cible doit être adjacente au lieu de départ du raid ou en être séparée d'au plus une province (il s'agit alors d'un raid « en profondeur »).
- Une province protégée par un **limes** ou une cité fortifiée **ne peut pas** être traversée.
- Les pillards qui traversent une province dotée d'une **garnison** pour atteindre la province cible subissent une pénalité.
- Les pillards amphibies  peuvent traverser **1 mer** pour atteindre la province cible. Si une flotte civilisée se trouve dans cette mer, les pillards subissent une pénalité.
- Un raid ne peut pas être intercepté (→ XIX.A).

E. Effets des raids

- Lancez un **d10** soumis aux modificateurs suivants :
 - **-1** par **unité civilisée** présente dans la province cible ou, si raid en profondeur, dans une province ou mer traversée
 - **+1** si le raid précédent a placé le marqueur Raid -
 - **+2** si le raid précédent a placé le marqueur Raid +

→ Résultat

- [**≤ 4**] **Échec** Élimination **permanente** de 1 unité pillarde
- [**5-6**] **Raid -** Gain de 1  et 1 PV. Placez le marqueur **Raid -**.
- [**7-10**] **Raid +** Pige d'un marqueur Pillage. Gain de 3 PV. Placez le marqueur **Raid +**.
- [**11-12**] **Raid +** En plus du résultat [**7-10**], les **unités pillardes** restent dans la province cible

- Un marqueur Raid non renouvelé est retiré de la carte.
- Un résultat Raid + élimine un **limes** présent dans la province cible.

F. Usage des marqueurs Pillage

- Pigez un marqueur Pillage (→ XXIV.D) et appliquez ses consignes.
- Tant que subsiste un marqueur Pillage (face cachée) à l'emplacement d'une cité, sa province est protégée contre les raids.
- À la fin de l'étape Revenus (phase Administration) de chaque nation civilisée, retirez jusqu'à **2** marqueurs Pillage de chaque région contrôlée. Les provinces pillées se relèvent ainsi plus lentement que les cités pillées.



G. Établissement des pillards

- Les pillards qui s'établissent dans une province cible (ils restent sur place après un raid) doivent immédiatement combattre (→ XX) toute unité ennemie présente dans la province.
- Une nation pillarde qui s'est établie devient inactive (→ VI.B). Elle peut redevenir active selon les consignes de la **Chronologie**.

Exemple : À l'issue d'un raid au tour 3, les Angles pourraient s'établir et devenir inactifs. Ils ne pourraient donc pas faire de raid au tour 4. Au tour 5, leur invasion les active à nouveau.

XII CONTRÔLE DES PROVINCES ET DES RÉGIONS

A. Généralités

- Une région comprend des provinces. Une île-province est associée à la région indiquée sur la carte (→ III.E).
- Sur la carte, le nom d'une **région barbare** est précédé d'une hache  et celui d'une **région civilisée**, d'une colonne grecque .
- Les provinces sont regroupées en **régions** (*par ex. : Italia, Hispania, etc.*). Dès qu'un joueur contrôle une région, il contrôle chacune de ses provinces sans qu'il soit nécessaire d'y maintenir des unités.
- Le contrôle des provinces et régions procure des points de victoire (PV) ainsi que la plupart des revenus des royaumes et des empires.
- Une nation contrôle les provinces et les régions contrôlées par ses vassaux (→ XXIX). Un fédérateur contrôle les provinces de ses fédérés soumises au Foedus (→ XXVIII), mais aucune autre que ces fédérés contrôlent ; toutefois, une province occupée par le fédérateur et le fédéré est contrôlée par le fédérateur. Le contrôle des régions et provinces peut être partagé avec des nations alliées.

B. Contrôle d'une province

- Une nation **contrôle** une province si celle-ci contient un nombre suffisant de ses unités **en l'absence d'opposition**.
 - Une **seule unité** suffit à contrôler une province **civilisée**.
 - Le seuil de contrôle d'une province **barbare** est plus élevé : une nation barbare doit y posséder **2 unités** ou **1 unité en plus de la horde**, alors qu'une nation civilisée doit y posséder **3 unités** (dont 1 ou 2 peuvent appartenir à un fédéré).
- Une nation contrôle toutes les provinces **vides** d'une **région** qu'elle contrôle ; une présence militaire dans ces provinces n'est alors plus nécessaire pour en conserver le contrôle.
- Pour conquérir une province ennemie, il faut en chasser les ennemis **et** réussir le siège de la **cité** qui y est présente. Si la cité résiste au siège, l'attaquant doit évacuer la province à la fin du combat (ou de la campagne d'un chef → XXII), laissant la province vide et désormais neutre (sauf si la région est contrôlée).

C. Contrôle d'une région

- Les nations barbares, les royaumes et les empires peuvent revendiquer le contrôle d'une même région : l'empire a préséance sur le royaume, qui a préséance sur le barbare.
- On considère l'ensemble des possessions des nations alliées au moment de déterminer le contrôle d'une région. **Chacun des alliés** présents dans une même région y exerce son contrôle.
- Une **nation barbare** contrôle une région (barbare ou civilisée) si les seules hordes présentes sont la sienne et celles de ses alliés ou vassaux.
- En l'absence d'autre revendication, une nation barbare contrôle une région civilisée si elle en contrôle la majorité des provinces.
- Un **royaume** contrôle une région s'il en contrôle la majorité des provinces.
- Un **empire** contrôle une région s'il en contrôle la majorité des **cités**. Notez qu'un empire ne peut pas contrôler une région dépourvue de cité. Un empire exerce un **contrôle total** sur une région sans province hostile dont il possède toutes les cités.

→ Avantages du contrôle d'une région

- Chaque province **vide** à l'intérieur de la région est aussi contrôlée.
- Le contrôle d'une région fournit des **revenus** à un empire. Le contrôle total d'une région augmente ceux-ci.

D. Amicalité, neutralité et hostilité

- Les notions d'amicalité, de neutralité et d'hostilité sont distinctes du contrôle et jouent un rôle durant la phase Mouvements et combats.
- Les nations **amies** peuvent occuper une même province. Les nations **neutres** autorisent la traversée de leur territoire, mais différentes nations neutres ne peuvent pas s'empiler. Seules les nations **hostiles** peuvent se combattre.
- Deux nations sont **amies** si elles sont alliées (→ XXVI) ou si une nation est fédérée à l'autre ou à l'un de ses alliés (→ XXVIII). Les fédérés de nations alliées sont amicaux entre eux.
- Deux nations sont mutuellement **neutres** si l'une est la cliente (→ XXVII) ou la vassale (→ XXIX) de l'autre ou de l'un de ses alliés. Les vassaux et les clients de nations alliées sont mutuellement neutres.
- Dans une **région barbare**, les barbares non alliés et leurs vassaux sont neutres par défaut. Lorsqu'une nation barbare s'active, les autres peuvent se déclarer **hostiles** (valable pour le tour en cours).
- Toutes les autres nations sont mutuellement **hostiles**.
- Une **citée** est amie si sa province est amie.
- Une **province** est amie pour les unités d'une nation :
 - si elle est **contrôlée** par cette nation ou une amie de cette nation ; ou
 - si elle **occupée sans opposition** par cette nation ou une amie de cette nation, qu'il y ait contrôle ou non (comme lorsqu'une province est dans une région barbare non contrôlée).
- Une province est neutre pour les unités d'une nation si elle est contrôlée ou occupée sans opposition par une nation neutre.
- Toutes les autres provinces sont hostiles, y compris les provinces sollicitées par une bataille ou un siège non résolu.
- **Exception** : Les provinces en révolte (→ XVI) restent contrôlées par la nation propriétaire, mais sont hostiles aux unités de cette nation.



Les nations de la zone verte sont amies. Les nations de la zone jaune sont mutuellement neutres et sont aussi neutres envers les nations de la zone verte.

XIII ADMINISTRATION

(Passez cette phase au tour 1, car elle a déjà été accomplie.)

A. Barbares

- La **seule** administration que les nations barbares exécutent est la *Récupération après pillage* de l'étape Revenus (→ XIV.1).
- Une nation barbare ne perçoit **aucun revenu**.
- En revanche, une nation barbare peut mener des raids, piller des cités ou recevoir le tribut d'autres nations.
- Ces activités lui procurent de l'or (qui pourra être dépensé plus tard lorsque la nation barbare se sera civilisée).



B. Royaumes et empires

- Seules les nations **civilisées** (royaumes et empires) pratiquent l'administration.
- Chaque tour, une nation **civilisée** tire un certain nombre de cartes Administration, en achète **une**, puis la joue.

C. Cartes Administration (18)

- Les cartes Administration sont réparties en trois types : **Passive** (7 cartes), **Militaire** (7 cartes) et **Réforme** (4 cartes).

→ Coût administratif

- Le prix de chaque carte est indiqué au verso. Il y a un prix pour les royaumes (👑) et un prix pour les empires (🏰).
- Le coût n'est lié ni à la taille ni à l'âge du royaume ou de l'empire.



→ Chefs historiques

- Certains chefs historiques ont un **bonus d'administration** inscrit sur leur pion (coin supérieur droit) qui permet à la nation de tirer davantage de cartes.

→ Au moins deux types de cartes

- Au besoin, une nation tire des cartes supplémentaires jusqu'à ce qu'elle puisse choisir entre au moins **deux types** de cartes.

D. Procédure administrative

- Dans l'**ordre d'activation des nations** (en excluant les barbares) :
 - La nation tire **2 cartes Administration** plus autant de cartes que le **bonus d'administration** de son chef, toutes maintenues face cachée.
 - Si toutes les cartes sont du même type, la nation tire des cartes supplémentaires jusqu'à obtenir une carte d'un second type.
 - La nation choisit un **type** de cartes (Passive, Militaire ou Réforme) parmi les cartes tirées. Si elle ne peut assumer le coût complet d'aucun type, elle choisit le type le moins cher et devra déclarer faillite (→ XIV.J).
 - La nation paie le prix du type de carte choisi (ou vide son Trésor en cas de faillite).
 - S'il y a plus d'une carte du type choisi, la nation prend connaissance de leur contenu et en choisit **une**.
 - La nation applique immédiatement les effets de la carte choisie.
 - Toutes les cartes tirées sont remises dans la pioche, qui est rebattue. Elles seront à nouveau disponibles pour la nation suivante (qui pourrait tirer la même carte).

Exemple 1 : Au début du tour, les Wisigoths ont fondé un royaume en Hispania, qu'ils doivent désormais administrer. Le joueur tire 2 cartes Administration : 1 Passive et 1 Militaire. Il décide de garder la carte Militaire (au coût de 10 🍀). Il regarde alors le recto de la carte choisie et en applique les effets (en concordance avec l'âge du royaume). Les 2 cartes tirées sont remises dans la pioche Administration, qui est rebattue.

Exemple 2 : Les Byzantins tirent 2 cartes du même type (Passives). Ils doivent continuer de tirer des cartes, une à la fois, jusqu'à ce qu'ils obtiennent un second type. La troisième carte tirée est de type Militaire. Le joueur doit maintenant choisir entre deux types, Passif ou Militaire. Il décide de garder les 2 cartes Passives et paie le coût associé (10 🍀). Il regarde le recto des 2 cartes afin d'en choisir une seule. Il applique ses effets, puis remet les 3 cartes dans la pioche et rebat cette dernière.

Exemple 3 : Les Ostrogoths ont fondé un royaume en Italia. Ils disposent du chef historique Flavius Theodericus, dont le bonus d'administration est de 2. Le joueur peut ainsi tirer 4 cartes (2 de base + 2 de bonus) et obtient 1 Passive, 2 Militaires et 1 Réforme. Il choisit le type Réforme, paie les 20 🍀 requis, regarde la carte et applique ses effets. Les 4 cartes retournent dans la pioche Administration, qui est rebattue.

E. Résolution des cartes Administration

- Chaque recto porte un certain nombre de symboles.

→ Durée

- Certaines cartes font sentir leurs effets sur plusieurs tours. Le nombre de tours est indiqué par un chiffre accolé au **sablier**. (Le volume 1 d'*Invasions* ne compte aucune de ces cartes.)



→ Or

- Certaines cartes procurent ou coûtent de l'or. La quantité à ajouter ou à retirer du Trésor est indiquée par un chiffre accolé aux **pièces d'or**.



→ Calamité

- Une nation civilisée peut subir une des 12 **calamités** possibles, annonciatrices de désastres ! (→ Aide de jeu Calamités).



→ Chefs

- Si le symbole Chef sur la carte est marqué d'un ✓ (oui), les chefs de la nation peuvent agir normalement ce tour.
- Si le symbole Chef sur la carte est marqué d'un ✗ (non), les chefs (empereur ou roi ainsi que tout chef militaire générique additionnel) doivent rester **inactifs** dans leur capitale durant le tour. Les **chefs militaires historiques** (comme les généraux romains) restent actifs.
- **Important :** Un chef inactif peut intercepter l'ennemi ou fuir celui-ci pendant l'activation des autres nations.



XIV REVENUS

A. Limites du Trésor

- Le Trésor d'une nation ne peut baisser en dessous de 0 🍀. Le Trésor maximal d'une nation, après les achats, est de 40 🍀. Toute pièce d'or en excès est **perdue** !

B. Cités

- Le revenu d'une cité dépend de son niveau : **Niveau 1** → 1 🍀. **Niveau 2** → 2 🍀. **Niveau 3** → 3 🍀.
- Une cité pillée ne génère que la moitié d'une pièce d'or (½ 🍀), quel que soit son niveau.

→ Capitale

- La capitale génère +5 🍀 dans un royaume et +10 🍀 dans un empire.
- Ce revenu supplémentaire n'est pas perçu au tour de redéploiement d'une capitale précédemment conquise (→ XIV.I).



C. Barbares





- Les nations barbares accumulent de l'or dans leur Trésor grâce aux tributs perçus à titre de fédérés (→ XXVIII.E) ou de suzerains (→ XXIX.E), aux effets des cartes Diplomatie (→ XXX) et à l'embauche de mercenaires (→ Aide de jeu Huns : D). Leur principale source de revenus est toutefois le **pillage** (→ X.D, XI.F, XXIV.D, XXIX.B).
- Elles ne dépensent jamais d'or. **Exception :** Le tribut acquitté à titre de vassal provient de leur Trésor (→ XXIX.F).

D. Royaumes

- Le **revenu brut** d'un royaume provient des sources suivantes : cités + provinces + capitale + commerce + caravanes + tribut.
- Cités : comprend toutes les cités contrôlées (y compris la capitale) dans les provinces **sans révolte**.
- Provinces : comprend toutes les provinces contrôlées **sans révolte**.
- Le revenu d'une province correspond au **chiffre rouge clair** inscrit sur la carte (par ex. : 2 🍀 en Chaldea, 1 🍀 en Susiana et seulement ½ 🍀 en Hyrcania).
- La **pastille rouge foncé** marquée d'une couronne près du nom d'une région indique le revenu total de toutes ses **provinces** (par ex. : 12 🍀 en Gallia Meridionalis et 8 🍀 en Asia). Ce nombre n'inclut pas les revenus des cités !
- Capitale du royaume : procure +5 🍀.




E. Empires

- Le **revenu brut** d'un empire provient des sources suivantes : cités + régions + capitale + commerce + caravanes + tribut.
- Cités** : comprend toutes les cités contrôlées (y compris la capitale) dans les provinces **sans révolte**.
- Régions** : comprend toutes les régions contrôlées. Chaque région contrôlée génère 1  ; le contrôle total d'une région procure +1 .
- Le **carré noir** marqué d'une aigle près du nom d'une région indique le revenu total de toutes ses cités, incluant le contrôle total. *Par exemple, Graecia fournit 7 (3 cités) + 2 (contrôle total) = 9* 
- Capitale de l'empire** : procure +10 .



F. Autres revenus

→ Commerce (nations civilisées seulement)

- Une mer procure 1  à la nation qui y contrôle au moins une cité côtière sans révolte.
- Si la nation contrôle toutes les cités côtières d'une mer et qu'aucune d'elles n'est en révolte, elle obtient la **valeur de monopole** (chiffre rouge sur le bateau) de cette mer en revenu **additionnel**.







Note : Au début de la partie, même si Rome et Byzance contrôlent conjointement toutes les cités côtières de M. Adriaticum et M. Siculum, aucune n'obtient le bonus de monopole car Rome et Byzance sont administrées séparément.

Caravanes






- Les revenus provenant des caravanes (normales et exceptionnelles) sont encaissés plus tôt, à l'étape Caravanes (→ X.D).

→ Tributs


- Recevez 1  de chacun de vos vassaux, y compris ceux dont le Trésor est vide.
- Recevez jusqu'à 2  de chacun de vos clients.
- Payez 1  à votre suzerain.
- Payez 3  à chacun de vos fédérés.
- Si la nation ne peut pas payer, elle fait faillite (→ XIV.F) et ses fédérés peuvent immédiatement rompre leurs Foedera (→ XXVIII.G).



G. Révoltes, hérésies et déclin

- Les provinces en révolte ne procurent **pas de revenu** au royaume.
- Les cités des provinces en révolte ne génèrent **pas de revenu**.
- Chaque province en révolte ajoute +1  aux dépenses (+3  en cas de **Révolte +**).
- Chaque région hérétique ajoute +1  aux dépenses. Dans le cas d'un royaume, ce surcoût s'applique uniquement si le royaume chevauche deux régions dont seulement une est touchée par l'hérésie. Si les deux régions sont touchées, il n'y a pas de surcoût.
- Un marqueur En déclin simple ajoute +5  aux dépenses ; un marqueur double ajoute +10 .
- Si la nation ne peut pas payer, elle fait faillite (→ XIV.J).

H. Revenus nets

- Un **royaume** paie 1  pour l'**entretien** de chacune de ses unités. L'entretien d'un chef est gratuit.
- Les **empires** n'assument pas de frais d'entretien des troupes.
- Le revenu brut dont on soustrait les frais d'entretien et les autres types de dépenses constitue le **revenu net** (arrondi à l'entier supérieur, au besoin) versé au Trésor. Le revenu net peut être négatif (*par ex. : dans le cas d'une armée nombreuse*).

I. Récupération après pillage

- Après la perception des revenus, enlevez tous les marqueurs Pillage (face cachée) présents sur **toutes** les cités de la nation. Redéployez une **capitale** conquise.
- Dans chaque région **contrôlée**, enlevez jusqu'à 2 **marqueurs Pillage** (face cachée) présents sur les sites de cité vides (jamais plus d'une fois par région pendant un même tour).
- La Récupération après pillage est la seule administration que les nations barbares font.



J. Faillite

- Une nation civilisée fait faillite si elle n'a pu couvrir le coût de sa carte à l'étape **Cartes Administration** précédente ou si elle ne peut couvrir toutes ses dépenses.
- Une nation civilisée qui fait faillite subit 3 pénalités :
 - Elle vieillit de 2 **cases**.
 - Elle augmente son niveau de **déclin**.
 - Elle tire 1 carte Administration et applique la **calamité** indiquée, le cas échéant.
- De plus** (uniquement après une faillite à l'étape Revenus) :
 - Si la nation est un **royaume**, elle perd toutes les unités qu'elle ne peut pas entretenir ou la moitié de ses unités, selon ce qui est le moins pénalisant pour elle.
- Les effets d'une faillite ne sont appliqués qu'une fois par tour, même si la nation en subit plusieurs.

K. Effondrement

- Un empire d'**âge** ≥ 9 qui fait **faillite** subit immédiatement un test d'effondrement. Lancez un **d10** soumis aux modificateurs suivants :
 - +? selon le nombre d'années au-dessus de l'âge 9 :
âge 10 : +1 ; âge 11 : +2 ; âge 12 : +3
 - +1 en présence d'un marqueur En déclin simple
 - +2 en présence d'un marqueur En déclin double
 - +1 par calamité subie ce tour
 - +2 si la capitale a été conquise le tour précédent
 - 1 par région contrôlée autre que celle de la capitale
- Résultat < 9 : l'empire résiste.
- Résultat ≥ 9 : l'empire s'effondre et cesse d'exister :
 - Toutes les unités de l'empire effondré sont retirées du jeu, ainsi que ses chefs et ses marqueurs Capitale, Trésor et Âge.
 - Les **auxiliaires** romains d'origine barbare (B) sont remplacés par de l'infanterie de la nation appropriée, selon leur disponibilité.
 - Tous les **mercenaires** retournent dans la province de leur horde ou à leur capitale.
 - Les vassaux et les fédérés recouvrent leur liberté, à moins que les Foedera soient transférés (→ **Aides de jeu Romains : K et Byzantins : G**).





XV ACHATS

A. Barbares

- Les nations barbares ne peuvent jamais acheter d'unités.

B. Nations civilisées

- Les nations civilisées achètent leurs unités avec leur or.
- Les renforts achetés sont placés librement dans les provinces contrôlées, en respectant les limites d'empilement.
- Les empires paient un prix plus élevé que les royaumes (→ **Aides de jeu Romains, Byzantins, Huns, Perses et Goths**).
- Une unité lourde  est légèrement plus chère.
- Les unités d'élite  (lourdes ou non) sont les plus coûteuses.
- Lorsque tous ses pions sont en jeu, une nation ne peut plus acheter d'unité. Elle doit se contenter d'accumuler l'or dans son Trésor.
- À l'étape Achats, les empires peuvent renflouer (retourner le pion face recto) jusqu'à **2** unités d'élite chaque tour à la **moitié** du prix d'achat.
- Les **Romains** (Rome et Byzance) sont soumis à des plafonds de recrutement d'unités : 1 par tour aux tours 1-7 ; 2 par tour aux tours 8+. Ils peuvent cependant recruter librement des **auxiliaires** (B) tant qu'il en reste dans leur réserve d'unités (le tour d'entrée en jeu est indiqué sur le pion).
 - Les Romains peuvent aussi obtenir des **mercenaires** par voie diplomatique (→ XXX.H) ou de leurs fédérés (→ XXVIII.C), clients (→ XXVII.B) et vassaux (→ XXIX.D).
- Si elles sont en déclin, Rome et Byzance doivent subir un **test d2** à la fin de l'étape Achats. En cas d'échec, une calamité *Usurpateur* survient (→ **Aide de jeu Calamités**).



C. Entrée en jeu prédéterminée

- Certaines unités ne sont pas disponibles avant un tour donné ou la satisfaction de conditions particulières (→ **Chronologie**).
- Ces unités sont placées dans la réserve d'unités au moment indiqué (par ex. : les *auxiliaires illustrés ci-dessus* sont disponibles à partir du tour 3).

XVI RÉVOLTES

A. Généralités

- Les révoltes sont déclenchées par une calamité ou un événement.
- Les Barbares sont à l'abri des révoltes tant qu'ils restent païens ou ariens.

B. Désignation d'un joueur

- Lancez un **d10** pour désigner le joueur qui choisira la province en révolte (sans exclure le joueur qui la subit !) :
[1-3] Romain ; [4-6] Perse ; [7-8] Goth ; [9-0] Hun.

C. Choix de la région (empire seulement)

- Dans un empire (romain ou autre), on détermine au hasard la région visée par la révolte (à l'aide d'un **d10**), selon la table applicable à la moitié de la carte où se trouve la capitale de l'empire (ces tables sont reprises sur l'**Aide de jeu Calamités**) :



Occident :

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

Orient :



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

Relancez le dé si l'empire ne contrôle pas de province dans la région.

D. Choix de la province en révolte




- Une province avec la **capitale** ou un **chef** ne peut pas être choisie.
- La révolte survient malgré la présence d'unités militaires.
- Le joueur désigné place un marqueur **Révolte** – (*Rebellio*) dans la province de son choix ou retourne un marqueur déjà présent sur son côté **Révolte +**.



E. Effets des révoltes



- Une province en révolte devient **hostile**, mais reste « contrôlée » par la nation propriétaire.
- La nation propriétaire perd les revenus des provinces en révolte et des cités qu'elles contiennent. Une cité en révolte ne peut pas faire de commerce (→ XIV.F).
- Les dépenses de la nation propriétaire sont augmentées de **+1**  pour chaque province en Révolte – (+3  en cas de Révolte +).
- Une province en révolte qui est conquise par une autre nation reste en révolte. Le nouveau propriétaire peut tenter de la réprimer à la phase Administration.
- Les révoltes sont sans effet sur les caravanes.

F. Répression des révoltes

- La plupart des révoltes surviennent à la phase Administration, à la suite d'une calamité. Les tentatives de répression sont faites à la toute fin de la phase Administration (étape Répression des révoltes) et exigent la présence d'**unités militaires** de la nation répressive. Il faut donc que les militaires soient déjà présents dans la province pour réprimer une révolte déclenchée plus tôt dans le même tour.
- Les tentatives de répression ne sont pas obligatoires.
- Lancez un **d10** soumis aux modificateurs suivants :
 - **+1** par unité contrôlée (quel que soit le type) présente dans la province cible
 - **-1** si la région est en proie à l'hérésie (ou si la région de la capitale est hérétique et que la province en révolte est de la même religion sans être hérétique)
 - **-1** si la religion nationale différente de celle de la région
- Un chef permet autant de **relances de dé** que son bonus de combat.
- Les fortifications n'entravent pas la répression des révoltes.
- Résultat **< 9** : la révolte perdure et la nation perd **1 unité** de son choix parmi les troupes présentes.
 - Si la nation perd ainsi sa seule unité, le chef est **éliminé** lui aussi s'il échoue à un **test d2**.
- Résultat **≥ 9** : la révolte est réprimée et la nation reprend le plein contrôle de la province. Retirez le marqueur Révolte.

Exemple : En 375 ap. J.-C., Rome subit deux révoltes. Pour le placement de la première, le d10 désigne la victime (jet de 2). Le Romain obtient 8 pour la région, soit Africa, alors hérétique. Il choisit la province de Tripolitania. Le revenu de Rome baisse de 1  (perte de contrôle total de la région), tandis que ses dépenses augmentent de 1 . Avec l'hérésie, les dépenses totales sont désormais de 2 .

Pour la seconde révolte, c'est au tour du joueur perse (le d10 donne 4) de lancer le dé pour la région. Il obtient 5 (Gallia Septentrionalis). Treveria étant exclue (présence du caesar), le Perse choisit la province de Neustria. Le revenu du camp romain baisse de 2  (contrôle total et cité), tandis que ses dépenses augmentent de 1  (révolte).

Au total, Rome perd des revenus de 3  et hausse ses dépenses de 3 . À la phase Mouvements et combats, Rome déplace sa garnison africaine en Tripolitania et l'armée du Caesar en Neustria en vue d'écraser les deux révoltes à la phase Administration du prochain tour.



XVII EMPILEMENT

Les limites d'empilement maritimes sont traitées plus loin (→ XXV.A).

A. Généralités



- Il y a une limite d'empilement à respecter dans chaque province.
- On compte les unités de la nation active (mercenaires compris) et celles de ses fédérés et alliés. Les unités adverses ne sont pas considérées.
- Durant le mouvement, un nombre illimité d'unités peuvent traverser une province neutre ou amie (→ XII.D).
- L'empilement est vérifié :
 - lorsque des renforts barbares évincent une autre nation (→ IX.B) ;
 - à l'entrée en jeu d'unités civilisées achetées (→ XV.B) ;
 - durant les passages en force (→ XVIII.F) ;
 - à la **fin** de chaque sous-étape Unités : Mouvement, avant les combats (deux fois lors d'une invasion → XVIII.H) ;
 - à la fin de chaque sous-étape Campagne : Mouvement d'un chef (→ XXII) ;
 - avant le combat résultant d'une interception (→ XIX.A) ;
 - après une fuite (→ XIX.B) ;
 - après une retraite (→ XX.L) ;
 - durant le redéploiement lié au Foedus (→ XXVIII.B) ;
 - durant le redéploiement des mercenaires (→ XXVII.B, XXVIII.C, XXIX.D).

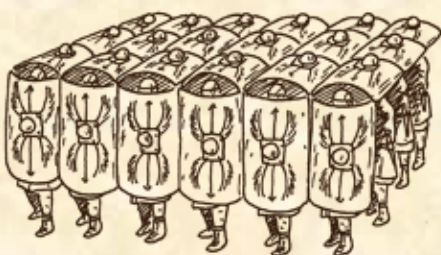
B. Limites d'empilement

- La limite d'empilement générale est de **4 unités** dans tous les terrains sauf les montagnes (**3 unités**).
- Les **chefs** augmentent cette limite de **+X** selon leur bonus d'empilement (chiffre inférieur gauche).
- Durant une **invasion**, l'envahisseur peut regrouper **+1** unité dans chacune de ses piles pendant toute son activation (y compris les campagnes).

Exemple : Un chef barbare doté d'un bonus d'empilement de +2 peut regrouper 6 unités (4 terrain + 2 chef) dans la plupart des provinces ou 5 unités dans les montagnes (3 terrain + 2 chef). En cas d'invasion, ces limites s'élèveraient à 7 et 6, respectivement.

C. Cas particuliers

- Un marqueur **Limes** présent dans une province est placé à côté de la pile d'unités, le cas échéant. Il n'entre pas dans le calcul de l'empilement mais il ne peut y en avoir plus d'un.
- Une **horde** est placée à côté de la pile d'unités barbares, le cas échéant. Elle n'entre pas dans le calcul de l'empilement.
- Les cités (fortifiées ou non)  et les marqueurs Pillage  ne sont pas empilés avec les unités non plus.
- Le **chef** est placé sur le dessus de la pile d'unités. Il n'entre pas dans le calcul de l'empilement.



XVIII MOUVEMENT

Cette section porte sur les mouvements terrestres. Les déplacements maritimes sont traités plus loin (→ XXV).

A. Généralités

- Une ou plusieurs unités de la nation active peuvent se déplacer à chaque sous-étape Mouvement.
- Les armées se déplacent une **pile** à la fois en faisant varier, au besoin, sa teneur en unités (→ XVIII.D). C'est important pour la résolution des interceptions, écrasements, transports maritimes, etc.
- Une pile ne peut se déplacer que si toutes les unités qui la composent ont encore une **capacité de mouvement** (→ XVIII.B), mais elle peut s'arrêter, et repartir plus tard, tant que ces capacités ne sont pas épuisées : une 1^{re} pile peut se déplacer, une 2^e pile peut faire de même, puis la 1^{re} pile peut reprendre son mouvement.
- Une pile se déplace d'une province à une autre au travers d'une frontière commune ou d'un détroit. Elle doit entrer dans chaque province qui la sépare de sa destination.
- Usant de transport maritime ou amphibie, une pile peut traverser **deux** zones maritimes entre les provinces de départ et d'arrivée.
- Exception : Une pile incluant des barbares nomades ne se déplace jamais en mer.
- Le vassal d'un suzerain nomade doit rester dans la même région que la horde du suzerain ou une région adjacente.
- Le terrain, y compris les fleuves et les crêtes, n'a pas d'effet sur le mouvement, à l'exception des détroits (→ XVIII.J). Les fleuves et crêtes affectent les interceptions et les fuites, cependant (→ XIX).
- L'empilement est illimité durant le mouvement. Les limites d'empilement sont vérifiées à la fin de chaque sous-étape Mouvement, que les provinces d'arrivée soient amies ou non.

B. Capacité de mouvement

- Chaque unité terrestre dispose d'un certain nombre de « pas de mouvement », convertibles en nombre de provinces, qui sont renouvelés au début de chaque sous-étape Mouvement.

Exemples : Une force d'invasion (→ XVIII.H) récupère sa capacité de mouvement au début de chacune de ses deux sous-étapes Mouvement. Toutes les unités récupèrent leur capacité au début de chaque campagne de chef.

- Les pas inutilisés ne peuvent pas être conservés pour une étape de mouvement subséquente ni transférés à une autre unité.
- La capacité de mouvement diffère selon le type d'unités :
 - **infanterie** : 3 pas **cavalerie** : 4 pas.
- La capacité de mouvement d'une horde est indiquée sur son pion.
- Un **chef** augmente de **+1 pas** la capacité de mouvement des unités qui se déplacent avec lui sur tout le trajet.
- Pendant la campagne d'un chef, les unités ne peuvent se déplacer sans lui que pour le rejoindre (→ XXII.B).
- Un marqueur *Limes* ne peut pas être déplacé.

C. Fin du mouvement

- Les unités doivent s'arrêter dans une province contenant des unités d'une **nation hostile**, même si elle est contrôlée par le même joueur.
- Exceptions :
 - Dans une région barbare, les autres unités barbares ne stoppent pas le mouvement d'une pile barbare.
 - Les écrasements (→ XVIII.E) ne font que ralentir le mouvement.
 - Les passages en force (→ XVIII.F) immobilisent un certain nombre d'unités en vue d'ouvrir le chemin pour d'autres unités.

D. Détachement ou intégration d'unités

- Une pile d'unités peut laisser des unités sur son chemin ou s'adjoindre des unités au passage. Les unités détachées peuvent se déplacer plus tard ; celles qui se joignent à la pile en mouvement peuvent avoir bougé auparavant. Ces déplacements sont permis tant que chaque unité respecte sa capacité de mouvement.
- Les unités qui ne partagent pas la totalité de leur mouvement avec un chef ne profitent pas de son bonus de mouvement.

Exemple : L'empereur romain Iulianus quitte Osroene avec une pile de 4 unités (3 cavaleries et 1 infanterie). Il entre d'abord dans la province amie d'Amida, puis le joueur déplace 2 cavaleries et 1 infanterie de Coele Syria vers Amida. La pile de l'empereur, désormais forte de 7 unités, se rend ensuite en Euphrates, écrasant au passage un unique défenseur Satrapes. Chaque unité a jusqu'ici consommé 3 pas : l'infanterie provenant de Coele Syria ne peut plus bouger. Les autres unités entrent enfin en Babylonia (l'infanterie provenant d'Osroene le peut car elle a accompli tout son mouvement avec l'empereur).

E. Écrasement

- Une pile de **6 unités** (ou plus) qui rencontre une unité ennemie isolée n'étant pas parvenue à fuir (→ XIX.B) peut écraser cette unité.
- L'unité écrasée est éliminée sans combat.
- L'écrasement coûte **+1 pas** à la pile (en plus du coût d'entrée dans la province). Une pile ne peut donc écraser un ennemi dans une province adjacente que s'il lui reste au moins 2 pas de mouvement.
- Exceptions : Les *limites*, les cités fortifiées et les détroits empêchent l'écrasement.

Exemple : L'empereur romain Iulianus entre en Mesopotamia avec une pile de 7 unités de cavalerie et d'infanterie. Il entre d'abord en Adiabene (1 pas), occupée par 1 unité perse. Les Perses ne réagissent pas (ni interception ni fuite). Le joueur romain déclare un écrasement (1 pas additionnel) et élimine l'unité perse. Iulianus poursuit son chemin jusqu'en Akkad (3^e pas) abritant une autre unité perse, qui ne réagit pas non plus. Les Romains déclarent un second écrasement (4^e pas). Même si sa cavalerie pourrait se rendre une province plus loin, Iulianus décide sagement de s'arrêter, car son infanterie ne pourrait pas suivre (capacité de cavalerie = 4 + 1 [chef] = 5 pas ; capacité d'infanterie = 3 + 1 [chef] = 4 pas).

F. Passage en force

- Ce mouvement spécial permet à une pile de traverser une **province ennemie** après que d'autres unités lui aient ouvert le passage.
- Si le nombre d'unités entrant dans une province est **deux fois plus élevé** que le nombre de défenseurs, ces derniers sont neutralisés.
 - Les unités qui créent le passage en force (en respectant les limites d'empilement) doivent s'arrêter et amorcer une bataille à la sous-étape Combat qui suit.
 - D'autres unités peuvent maintenant traverser la province sans entrave, bien que celle-ci reste hostile.
- La présence de nombreux ennemis peut empêcher le passage en force si la limite d'empilement est insuffisante.
- Exceptions : Les *limites*, les cités fortifiées et les détroits interdisent les passages en force.

Exemple : Une unité wisigothique se trouve en Aquitania. La nation franque envoie 2 unités pour y établir un passage en force. D'autres unités franques peuvent maintenant traverser Aquitania. Si les Wisigoths avaient eu 3 unités en Aquitania, les Francs auraient dû envoyer 6 unités pour établir le passage en force, ce qui aurait exigé la présence d'un chef doté d'un bonus d'empilement de 2 (s'ajoutant à la limite de base de 4).

G. Migration des hordes

- En dehors des invasions, une horde barbare se déplace par **migration**. Elle fuit et retraite normalement.
 - Durant une invasion, une horde peut se déplacer normalement comme les infanteries.
- Pour **migrer**, la horde se déplace avec toutes les unités de sa nation sans mener d'attaque à la sous-étape Mouvement.
- Une horde ne peut pas migrer pendant la campagne d'un chef parce qu'elle ne peut pas s'empiler avec lui.
- La migration d'une horde ne peut pas être interceptée.


H. Invasion

- La **Chronologie** indique à quels tours ont lieu les invasions barbares.
- Une nation barbare qui mène une invasion devient particulièrement active et dangereuse.

→ Invasion

- La pile d'envahisseurs a droit à **deux séquences mouvement-combat consécutives**.
- La nation envahissante bénéficie d'un bonus d'empilement de **+1 unité** partout. Ce bonus s'ajoute à celui du chef. La limite d'empilement est vérifiée à la fin de chacune des deux sous-étapes Mouvement.
- Après l'invasion, le chef barbare peut exécuter ses campagnes tout en continuant de profiter du bonus d'empilement de l'invasion.

I. Limites romaines

- Les *limites* (forts et murs, singulier *limes*) ont protégé les frontières de l'Empire romain jusqu'en 500 ap. J.-C., soit jusqu'à la fin du **tour 7**. 
- Au début de la partie, plusieurs marqueurs Limes sont présents dans les provinces frontalières de l'Empire romain (Romani Occidentalis et Orientalis).
- Les *limites* ont un effet bloquant : tout envahisseur doit s'arrêter dans une province protégée par un *limes*. Ils empêchent les passages en force, les écrasements et les raids en profondeur.
- Le marqueur Limes est placé à côté de la pile d'unités romaines, le cas échéant. Il n'entre pas dans le calcul de l'empilement mais il ne peut y en avoir plus d'un par province.
- Le *limes* compte pour 1 unité en défense si des unités romaines sont présentes en soutien. On peut lui attribuer un dégât lors du combat.
- Si le *limes* se défend seul, il n'y a pas de combat : il est détruit, infligeant 1 dégât à l'attaquant (→ XX.H) sur réussite d'un **test d2**.
- Si les Romains réussissent une interception (→ XIX.A) dans une province défendue par un *limes* isolé, ce dernier est détruit. Le **test d2** de dégât chez l'attaquant est subi avant l'arrivée des intercepteurs.
- Si le joueur romain perd puis reprend des provinces frontalières contenant initialement des *limites*, il peut les reconstruire gratuitement à l'étape Achats.
- À l'étape Achats du tour 8, **tous les limites sont retirés du jeu** et remplacés par des unités locales (retournez les marqueurs). Ces unités font l'objet de règles spéciales (→ **Aides de jeu Romains : P et Byzantins : R**).



J. Détroits

- Les détroits sont indiqués par une flèche bidirectionnelle tendue au-dessus d'un plan d'eau séparant deux provinces.
- Deux provinces reliées par un détroit sont considérées comme **adjacentes**.
- Une force terrestre peut traverser un détroit sans recourir à des flottes.
- Pour traverser un détroit, la pile doit **commencer son mouvement** dans une province adjacente au détroit et s'arrêter dans la province située de l'autre côté. Cette traversée consomme toute sa capacité de mouvement (**exception** : → *Aide de jeu Byzantins : P*).
- Un détroit empêche les écrasements et les passages en force, mais peut faire l'objet d'un blocus (→ XXV.F). Par contre, une interception ou une fuite peut traverser un détroit sans limiter son mouvement à cette traversée (→ XIX.A) —à moins d'un blocus.



K. Cas particuliers : Scythia, Arabia Deserta et Mauretania

- L'accès à ces régions et provinces est **interdit**, sauf pour certaines unités :
 - Région Scythia : accessible uniquement aux barbares nomades et, au tour 1 seulement, aux Ostrogoths (→ *Aide de jeu Goths : D*).
 - Province Arabia Deserta : accessible uniquement aux pillards arabes.
 - Région Mauretania : accessible uniquement aux Mauritaniens et aux pillards berbères.

XIX RÉACTIONS DE L'ADVERSAIRE

A. Interception

- Lorsqu'une nation entre dans une province ennemie, la nation qui contrôle la province (l'**adversaire**) peut déclarer une interception, résolue **immédiatement**. *La procédure est résumée sur la carte.*
- L'interception et le combat qui s'ensuit **interrompent** le mouvement du joueur actif. Une interception ne peut pas être interceptée.
- L'adversaire peut réagir avec **plusieurs piles dotées d'un chef et une seule pile sans chef**.
- L'adversaire désigne toutes les piles participant à l'interception avant de résoudre chacune de ces tentatives d'interception. Chacune de ces piles peut laisser une partie de ses unités derrière.
- Les unités attaquées par la nation active ne peuvent pas intercepter.
- Un lien **terrestre** au travers de provinces vides, neutres ou amies (→ XII.D) doit exister entre le point de départ et la destination de chaque pile d'interception. La traversée d'un détroit sans blocus est autorisée (→ XXV.F).
- Aucune pile d'interception ne peut parcourir plus de **3 pas**, quelle que soit sa capacité de mouvement.

Exemple : Une pile partant de Thracia peut faire une interception au sud jusqu'en Achaia, à l'ouest jusqu'en Illyricum, Dalmatia, Savus ou Tisia, au nord jusqu'en Dacia ou Hypanis et à l'est jusqu'en Pontus, Melitene ou Cilicia.

- Pour résoudre la tentative d'interception de **chaque pile**, lancez un **d10** soumis aux modificateurs suivants :
 - +? bonus de **combat** du chef qui intercepte, le cas échéant
 - +3 si la province cible contient la capitale de l'adversaire
 - +2 si l'adversaire est un empire
 - 1 si la distance parcourue est de 3 pas
 - 2 pour chaque crête ou détroit traversé
 - 2 pour la traversée du détroit Thracia-Bythinia (Bosphore) (→ *Aide de jeu Byzantins : P*)
- Résultat ≥ 6 : l'interception réussit.

→ Conséquences d'un échec

- La pile d'interception reste dans sa province de départ.
- Elle ne peut plus intercepter la pile active sur le reste de son trajet, mais elle peut intercepter d'autres piles plus tard dans le tour.

→ Conséquences d'un succès

- La pile se déplace dans la province cible, se joignant aux défenseurs qui y étaient déjà présents, le cas échéant.
- Les unités d'interception qui excéderaient la **limite d'empilement** de la province cible **doivent** être laissées derrière.
- Aucune** unité ne peut être détachée au cours du trajet.

→ Confrontation suivant l'interception

- Une fois toutes les tentatives résolues, il s'ensuit une confrontation entre la pile interceptée et la pile d'interception, à moins que la province cible reste vide.
- Si la pile interceptée excède la limite d'empilement de la province cible, les unités en excès (au choix du propriétaire) ne participent pas à la confrontation, mais en subissent les résultats.
- La pile interceptée (l'attaquant) peut écraser l'intercepteur (le défenseur) ou passer en force, si les conditions sont réunies. Sinon, une **bataille** a lieu immédiatement (→ XX).
- Si la pile interceptée perd le combat, elle doit **retraiter** et mettre fin à son mouvement. Si elle gagne, elle peut poursuivre son mouvement.

Exemple : En 375 ap. J.-C., les Wisigoths pénètrent l'Empire romain en Moesia Inferior, laissée sans défense. Le joueur romain ordonne à deux piles de tenter l'interception : une pile sans chef en Thracia et une pile de 6 unités en Cappadocia dirigée par l'empereur Valens.

La première pile obtient 3 sur le d10, modifié à 5 (+2 pour l'empire), un échec. La seconde lance 9 + 1 (chef) + 2 (empire) - 2 (détroit) - 2 (Bosphore) - 1 (3 pas) = 7, un succès ! Elle doit cependant laisser une unité en Cappadocia afin de respecter la limite d'empilement en Moesia Inferior : 3 (montagnes) + 2 (chef) = 5 unités.

B. Fuite

- Quand une nation entre dans une province ennemie, la nation qui contrôle la province (l'**adversaire**) peut déclarer une fuite, résolue **immédiatement**. *La procédure de fuite est résumée sur la carte.*
- La fuite **interrompt** le mouvement de la nation active. Une fuite ne peut pas utiliser le transport maritime (→ XXV.D) ni être interceptée.
- Lancez un **d10** soumis aux modificateurs suivants :
 - +? bonus de **combat** du chef qui fuit, le cas échéant
 - +3 si la province de départ contient une cité fortifiée
 - +3 si l'adversaire a deux fois plus d'unités que l'attaquant
 - 1 si l'adversaire a moins de cavalerie que l'attaquant
 - 2 si les fuyards doivent d'abord traverser un fleuve, une crête ou un détroit
- Résultat ≥ 9 : la fuite réussit.

→ Conséquences d'un échec

- La pile de l'adversaire reste sur place et l'attaquant poursuit son activation normalement (passage en force, écrasement ou combat).

→ Conséquences d'un succès

- La pile peut fuir jusqu'à **3 pas** à travers des provinces vides, neutres ou amies (→ XII.D) et traverser des détroits sans blocus (→ XXV.F), quelle que soit sa capacité de mouvement.
 - Elle ne peut entrer dans une province hostile que par **écrasement** (→ XVIII.E).
- Elle peut laisser des unités à son point de départ. Le bonus de combat d'un éventuel chef s'applique même s'il reste derrière.
- La pile en fuite peut laisser des unités sur son chemin.
- Les provinces de destination doivent être **amies** ou **vides et rurales**.

- Les **limites d'empilement** doivent être respectées dans toutes les provinces recevant des fuyards.
- Une pile ayant fui peut néanmoins **intercepter** d'autres ennemis plus tard dans le tour.
- La pile active poursuit son mouvement une fois la fuite résolue.

XX COMBAT

Résolution des batailles :

1. **Avantages tactiques**
2. **Ronde de tir**
3. **Ronde de mêlée**
4. **Détermination de la victoire**
5. **Élimination de chefs**
6. **Récupération**
7. **Retraite**

A. Généralités

- Après tous les mouvements, une bataille a lieu dans chaque province occupée par deux nations opposées, même si elles sont dirigées par le même joueur.
- Les batailles peuvent aussi survenir **pendant** le mouvement, dans le cas d'une **interception** (→ XIX.A).
- La nation active est l'**attaquant** et la nation visée est le **défenseur**.
- Les batailles sont résolues une à une, dans l'ordre choisi par l'attaquant.
- Une bataille commence par une **ronde de tir**, suivie si nécessaire par une **ronde de mêlée**.
- Les combats sont résolus à l'aide de dés spéciaux (→ XX.B).
- Un chef permet de relancer les dés durant la ronde de mêlée.
- Un chef peut disparaître si la pile où il se trouve est éliminée.
- Certaines pertes peuvent être **récupérées** au terme de la bataille.
- Le perdant **retraite** s'il n'a pas été éliminé.
- Des cartes Événement peuvent influencer sur le combat.

B. Dés de combat

- Les dés de combat sont en deux couleurs, blanc et noir. Chacune de leurs 6 faces peut porter 1 ou 2 épées (blanche ou rouge) ou être vierge. Chaque épée obtenue entraîne un dégât, mais l'effet des épées rouges ne s'applique que dans certains terrains.



Dé blanc

3 faces vierges
1 épée blanche
1 épée rouge

1 paire d'épées blanche + rouge



Dé noir

2 faces vierges
1 épée blanche
1 épée rouge

1 paire d'épées blanche + rouge
1 paire d'épées blanches

C. Avantages tactiques

- Les avantages tactiques **Cavalerie** et **Lourd** peuvent s'exercer pendant les rondes de tir et de mêlée, et peuvent changer entre la première et la seconde ronde.

→ Avantage Cavalerie

- Un camp qui possède **2 unités de cavalerie de plus que l'adversaire** ou 1 unité de cavalerie sans vis-à-vis profite de l'avantage Cavalerie.



→ Avantage Lourd

- Un camp qui possède **2 unités lourdes de plus que l'adversaire** ou 1 unité lourde sans vis-à-vis profite de l'avantage Lourd.



D. Ronde de tir

- Les unités d'**archers** (y compris l'infanterie munie de francisques) présentes dans l'un ou l'autre des camps s'affrontent avant la ronde de mêlée.
- La résolution des tirs est simultanée sauf dans une embuscade.
- **Lots de dés** : Chaque côté lance **1 dé blanc** pour chaque :
 - 2 archers (par ex. 3 archers = 2 dés).
 - 4 infanteries munies de francisques (par ex. 3 = 1 dé).
- **Retraits et échanges de dés** :
 - Un camp **perd 1 dé** si l'adversaire a l'avantage **Lourd**.
 - En terrain clair, steppe ou désert, chaque camp peut **échanger 1 dé blanc contre 1 dé noir** pour chaque 2 archers montés qu'il possède (par ex. : 3 archers montés = 2 échanges).
- Il peut arriver qu'un camp n'ait aucun dé à lancer à cette ronde.
- Les archers qui survivent à la ronde de tir combattent normalement à la ronde de mêlée.
- Les dégâts infligés peuvent modifier les avantages tactiques Cavalerie et Lourd, qui devront être réévalués à la ronde de mêlée.
- L'élimination de toutes les unités d'un des adversaires met fin au combat. Passez directement à l'étape J (Élimination de chefs).



→ Embuscade en montagne

- Le **défenseur** peut tendre une embuscade en terrain montagneux.
- **Exception** : On ne peut pas tendre d'embuscade à une pile dirigée par un chef arborant un symbole Montagnes (Alaricus, Belisarius, Feargus et Baianus dans le volume 1 d'*Invasions*).
- L'embuscade est déclenchée par un **test d2** réussi ; sinon, la ronde de tir se déroule normalement. L'embuscade est **automatique** si l'attaquant traverse une crête ou un fleuve pour entrer dans la province montagneuse.
- L'embuscade modifie le déroulement de la ronde de tir :
 - Chaque unité montagnarde vaut 2 unités.
 - Le **défenseur** obtient **1 dé blanc** supplémentaire pour chaque **4 infanteries** normales (non munies de francisques).
 - L'attaquant ne riposte qu'avec ses archers survivants.

E. Relance de dés des chefs

- Chaque **chef** dispose d'un bonus de combat entre 0 et 3 (coin supérieur gauche).
- Ce chiffre est le nombre de **relances** que le chef peut utiliser.
- Chaque ronde de mêlée (**pas** pendant la ronde de tir), une fois que les deux joueurs ont lancé leurs dés, chacun peut demander à ce qu'un ou plusieurs dés (**les leurs** ou **ceux de leur adversaire**) soient relancés. C'est l'attaquant qui demande en premier.
- Chaque relance permet au joueur de choisir et relancer un dé. Le nouveau résultat s'applique immédiatement (mais peut être l'objet d'une relance ultérieure).
- Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser toutes ses relances.
- **OPTION** : Un chef ayant un **bonus combat d'au moins 2** peut sacrifier une relance (une seule fois par bataille) pour ajouter un dé noir à son lot de dés (voir plus loin) ou retirer un dé noir du lot de son adversaire (s'il en a). Cette option doit être déclarée **avant** le début de la ronde de mêlée, une fois que les lots de dés ont été déterminés. L'attaquant fait cette déclaration en premier.



Situations tactiques combinées : Dans tous les cas de retrait ou d'ajout de dés marqués d'un † en XX.F et XX.G, **toutes** les unités visées doivent satisfaire à la condition.

Exemple : Pour que l'attaquant perde un dé pour cause de « détroit », **toutes** les unités attaquantes doivent l'avoir franchi.

Piles mixtes : Dans les cas marqués d'un ‡, il suffit qu'une des unités en cause satisfasse à la condition (dans les deux camps si applicable).

Exemple : Lors d'un combat entre barbares et civilisés dans une province barbare, les attaquants barbares bénéficient du dé supplémentaire s'il y a 1 barbare parmi eux et 1 civilisé parmi les défenseurs, même si des unités d'un royaume vassal forment l'essentiel de la pile attaquante et que des unités barbares (fédérées ou vassales) forment l'essentiel de celle du défenseur civilisé.

F. Lots de dés

- Chaque unité (sauf hordes et *limites*) engagée dans la bataille fournit initialement **1 dé blanc**.
- Le terrain et d'autres facteurs influent sur la quantité de dés blancs :

→ Retrait de dés de l'attaquant (cumulatif)

- -1 marais
- -1 passage de détroit, fleuve ou crête † (sauf si intercepté)
- -1 forêt (si le défenseur est un barbare non nomade ‡)
- Les unités terrestres amphibies ⚓ annulent la pénalité de fleuve.
- Un attaquant traversant un fleuve, un détroit ou une crête ne perd plus de dé s'il y a interception, même si le défenseur avait des unités sur place avant d'y ajouter celles de l'interception.

→ Ajout de dés à l'attaquant

- +1 attaquant barbare dans une province barbare contre un adversaire civilisé ‡

→ Ajouts de dés au défenseur (cumulatif)

- +1 cité fortifiée
- +1 *limes*
- +1 une ou plusieurs hordes (cas de barbares alliés)
- Aucun camp ne peut être réduit à moins de 1 dé.
- Les cartes Événement peuvent ajouter ou retirer des dés.

G. Échanges de dés

- Un dé blanc peut être échangé contre un dé noir dans **chacun** des cas ci-après :
 - ✓ Disposer de 2+ élites (**2 échanges** pour Rome ou Byzance si 4+ élites)
 - ✓ Avantage Cavalerie
 - ✓ Empire contre barbares †
 - ✓ Nomades en steppe †
 - ✓ Cité fortifiée (empire uniquement)
- **Rappel :** Une nation barbare ne peut pas utiliser ses unités d'élite en tant qu'élites. Le symbole ♦ est ignoré et ces unités sont considérées comme « standard ». Les barbares doivent devenir civilisés pour bénéficier du bonus d'élite.
- Un dé noir **doit** être remplacé par un dé blanc dans le cas suivant :
 - x L'adversaire possède l'avantage Lourd.
- S'il n'y a pas de dé noir à remplacer par un dé blanc, l'avantage Lourd de l'adversaire est ignoré.
- Les cartes Événements peuvent indiquer des échanges de dés dans certains cas. Ceux-ci sont effectués en dernier, sauf indication contraire de la carte.

H. Ronde de mêlée

- Une fois établis le nombre de dés et leurs couleurs, la ronde peut être résolue.
- Les résultats (dégâts) des deux camps sont simultanés.
- Les deux joueurs lancent leurs dés. Par convention, l'attaquant lance en premier.
- Chaque **épée** inflige un **dégât** aux unités adverses.
- Les **épées rouges** n'infligent de dégâts qu'en terrain clair, steppe ou désert.

→ Dégâts

- Chaque joueur **attribue** ses propres pertes : chacun sélectionne celles de ses unités qui seront réduites ou détruites.
- Un dégât **élimine** une unité standard ou **réduit** une unité élite (retournez le pion face verso, montrant une unité standard).
- Quand une pile contient des unités nationales (incluant les auxiliaires) et des unités étrangères (mercenaires), la **première** unité **éliminée** doit être une unité **nationale**.
- Une **horde** barbare ne peut être touchée qu'en **dernier** ; cela ne l'élimine pas, mais entraîne la soumission de sa nation au vainqueur (→ XXIX.B).

I. Détermination de la victoire

- La victoire est déterminée comme suit :
 - Si une nation **élimine toutes** les unités ennemies, elle est vainqueur.
 - Sinon, la nation avec **le moins d'unités éliminées** est vainqueur.
 - En cas d'égalité, la nation qui se défend est le vainqueur si **une cité fortifiée ou une horde** est présente.
 - Autrement, la nation qui possède **le chef avec le meilleur bonus de combat** est vainqueur.
 - Si aucun des précédents cas ne s'applique, le **défenseur** est vainqueur.
- Le perdant doit retraiter.

J. Élimination de chefs

- Quand une pile est complètement éliminée (avant récupération), son chef est **éliminé** s'il échoue à un **test d2**.
- Un chef seul survivant retraite vers la province amie la plus proche, ignorant la distance et la présence de provinces hostiles sur son chemin.
- Quand un empire est en déclin, chaque fois qu'un de ses chefs remporte une **victoire** (en attaque ou en défense), le chef subit un test avec un **d10** : sur **8+**, il est assassiné (éliminé).
- Un chef générique éliminé revient en renfort le tour suivant.

K. Récupération

- Une fois que la victoire a été déterminée (et les chefs éliminés le cas échéant), chaque camp récupère **2 unités éliminées** de son choix.
- Une **élite** éliminée est récupérée réduite (verso).
- Petites batailles : Si un des deux camps possédait seulement **2 unités au début de la bataille**, chaque camp ne récupère que **1 unité éliminée**. Si un des deux camps n'avait que 1 unité au début de la bataille, personne ne récupère d'unité.
- Nomades barbares : Lorsqu'une nation nomade barbare soumet une autre nation barbare dans une région barbare, ils choisissent les unités que leur nouveau vassal récupère (→ XXIX.B).
- Nations civilisées : une fois les pertes récupérées (même s'il n'y en a aucune), chaque nation civilisée impliquée peut renflouer **1 unité élite** en la retournant face recto.
- Batailles navales : **Toutes** les flottes élites endommagées sont renflouées (retournées face recto).

L. Retraite

- Les retraites ne peuvent pas utiliser le transport maritime (→ XXV.D) ni être interceptées.
- La retraite peut couvrir une distance de **3 pas** à travers des provinces vides, neutres ou amies (→ XII.D) et peut traverser des détroits sans blocus (→ XXV.F), quelle que soit sa capacité de mouvement.
 - La retraite ne peut entrer dans une province hostile que si un écrasement est possible (→ XVIII.E) ou si, dans le cas de l'attaquant, un passage en force est en place (→ XVIII.F).
- Une pile en retraite peut se séparer et laisser des unités en chemin.
- Les provinces de destination doivent être **amies** ou sinon **vides et rurales**.
- Les limites d'empilement doivent être respectées dans chaque province de destination.
- L'attaquant doit retraiter en direction des provinces dont il provenait quand il est entré dans la province du combat.
- Le défenseur ne peut **jamais** retraiter vers ou au travers d'une province d'où l'attaquant est arrivé.
- Les piles en retraite peuvent rejoindre des provinces où une bataille impliquant une pile amie n'a pas encore été résolue.
 - Mettez-les à part dans la province. Elles sont ignorées pendant la bataille; cependant, si la bataille résulte également en une défaite de la pile amie en question ou que les unités en retraite ne peuvent s'y arrêter, quelle qu'en soit la raison (par ex. : excès des limites d'empilement), elles devront poursuivre leur retraite.
- Quand elle retraiter, une pile barbare peut traverser n'importe quelle province d'une région barbare, qu'elle soit occupée ou non.
- Limites : Un limes ne retraiter pas.
- Si aucune retraite n'est possible, les unités sont **éliminées**.

Exemple 1 – Première bataille d'Assyria

Trois archers perses, dont 2 montés, engagent une bataille contre une force romaine comprenant 2 archers (un monté, l'autre non). Durant la ronde de tir, les Perses disposent de 2 dés (3 archers), alors que les Romains n'en ont que 1 (2 archers). De plus, les Perses peuvent échanger 1 dé blanc contre 1 noir parce qu'ils sont 2 archers montés et que la bataille a lieu en terrain clair.

Si les Romains avaient eu l'avantage Lourd (avec 2 unités lourdes de plus que les Perses), les 2 dés perses auraient été réduits à 1, lequel aurait été échangé contre 1 noir, toujours grâce aux 2 archers montés en terrain clair. Comme cet échange a lieu après la perte du dé attribuable à l'avantage Lourd adverse durant une ronde de tir, l'avantage Lourd d'un camp ne peut jamais faire perdre à l'autre un dé noir, mais il peut empêcher l'échange en privant l'adversaire d'un dé blanc.

Exemple 2 – Embuscade en Armenia Minor

Une pile de Perses située en Pontus entre en Armenia Minor, défendue par une pile de 2 archers montagnards arméniens et 3 infanteries (2 d'entre elles étant également arméniennes). Comme les Perses sont passés au travers d'une crête, l'embuscade réussit automatiquement. Le défenseur arménien reçoit 4 dés blancs : 2 pour les 2 archers arméniens (qui valent 4, car montagnards), 1 pour les 2 infanteries montagnardes arméniennes (qui valent 4) et 1 pour l'infanterie restante (1/4 de dé, arrondi au supérieur).

Exemple 3 – Bataille de Nisibis

En 350 ap. J.-C., l'empereur romain Iulianus engage une bataille dans la province d'Assyria contre le shah de Perse sassanide Sapor II, sous les murs de la cité fortifiée de Nisibis, récemment capturée par les Perses. Il n'y a pas eu de traversée de fleuve ni d'interception et le terrain est clair.

- Romains (7 unités) : 5 légions (2 romaines, 3 byzantines) , 1 Garde , 1 cavalerie palatine .
- Perses (6 unités) : 1 cavalerie clibanarii , 1 cavalerie lourde , 3 archers montés , 1 infanterie élite .

a) Avantages tactiques

Les Romains ont l'avantage Lourd (7 contre 2).
Les Perses ont l'avantage Cavalerie (5 contre 1).



b) Ronde de tir

Les Romains n'ont pas d'archers. Les 3 archers montés perses donnent 2 dés blancs. Le premier est perdu à cause de l'avantage Lourd des Romains, tandis que l'autre est échangé contre un noir grâce aux archers montés en terrain clair. Pas de chance, le dé ne donne qu'une épée (1 dégât), que les Romains attribuent à une de leurs légions (élite, retournée face verso).

c) Lots de dés

Les Romains ont 7 unités, donc 7 dés blancs.
Les Perses ont 6 unités et la cité fortifiée, donc 6 + 1 = 7 dés blancs.

d) Échanges de dés

Les Romains ont encore 8 élites (bonus +2) = 2 échanges.

Les Perses ont 2 élites (bonus +1) = 1 échange ainsi que l'avantage Cavalerie (+1), soit en tout 2 échanges. La cité fortifiée ne permet pas d'échange, car la Perse n'est pas encore un empire.

Les Romains échangent 2 de leurs 7 dés blancs contre des dés noirs.

Les Perses échangent 2 de leurs 7 dés blancs contre des dés noirs. Puis un de leurs dés noirs redevient blanc, du fait que les Romains ont l'avantage Lourd.

→ Romains : 5 dés blancs, 2 dés noirs

→ Perses : 6 dés blancs, 1 dé noir

e) Ronde de mêlée

Chefs : Iulianus dispose de 3 relances et Sapor II, de 2.



Les Romains obtiennent un total de 5 épées sur leur jet de dés, dont 1 rouge, qui est valide parce que le terrain de la bataille est clair.



Les Perses obtiennent seulement 3 épées, dont 1 rouge.

Le Perse n'aime pas cette situation et demande 2 relances, 1 pour les Romains (désignant un dé blanc romain avec 1 épée) et 1 pour lui-même (son dé noir). Les Perses n'auront plus de relance, ayant utilisé les 2 de leur chef...

La relance des Romains est peu favorable, car ils perdent une épée et finissent avec 4. Pour sa part, le Perse n'améliore pas son dé et reste donc avec ses 3 épées initiales.



C'est au tour du Romain de demander une relance, qu'il applique à lui-même, choisissant son second dé noir. Cette fois il reçoit une épée, et le voilà revenu à 5 épées.



Romains : → infligent 5 dégâts.

Perses : → infligent 3 dégâts.

Le Romain réduit une légion intacte puis l'élimine (2 dégâts) et élimine la légion déjà réduite lors de la ronde de tir.

Le Perse réduit sa cavalerie clibanarii puis l'élimine (2 dégâts), fait la même chose avec son infanterie d'élite (2 dégâts), puis élimine un archer monté.

f) Détermination de la victoire

Les Romains l'emportent (2 unités perdues contre 3 pour les Perses).

g) Récupération

Le Romain récupère 2 pertes, ramenant ses 2 légions éliminées en jeu (retournées sur leur côté réduit).

Les Perses récupèrent aussi 2 pertes : leur infanterie d'élite et leur cavalerie clibanarii (toutes deux réduites).

Comme les deux nations sont civilisées, chacune peut renflouer une unité d'élite. Les Perses renflouent leur cavalerie clibanarii et les Romains retournent une des deux légions face recto.

h) Retraite

Les Perses se retirent à Akkad (à 3 provinces du lieu de la bataille).

i) Siège de Nisibis (cité fortifiée) (→ XXIV).

Modificateurs de dés : -2 (murailles) + 1 (assiégeant civilisé) = -1.

Les Romains ne font pas d'assaut, lançant juste 4 dés (1 de base + 3 pour le bonus de combat d'Iulianus) : 6, 9, 3, 7 → victoire ! Nisibis se rend et la province Assyria devient à nouveau romaine.

Exemple 4 – Battle d'Argentoratum

En 350 ap. J.-C., les Alamans envahissent Gallia Septentrionalis et franchissent le Rhin pour pénétrer dans la province de Lotharingia (le site de cité d'Argentoratum est encore vide). Le limes qui y est présent stoppe leur mouvement, puis est détruit dans la foulée. Un dé est lancé : résultat impair, le limes n'inflige pas de dégât aux envahisseurs.

Une armée romaine de l'empire d'Occident (conduite par l'empereur Gratianus) intercepte les Alamans. Le passage du Rhin n'inflige pas de pénalité à ces derniers (ils ont eu amplement le temps de traverser avant l'arrivée des Romains).



La horde alamane ne peut attaquer, donc le joueur la place à l'arrière.

- Alamans (7 unités) : 6 infanteries et 1 archer (la horde ne compte pas).
- Romains (6 unités) : 1 cavalerie d'élite, 2 légions, 2 infanteries auxiliaires et 1 infanterie (cavalerie palatine réduite).

a) Avantages tactiques

Les Alamans n'ont pas d'avantage.

Les Romains ont les avantages Lourd (2 contre 0) et Cavalerie (1 contre 0).

b) Ronde de tir

Les Alamans ont 1 archer, ce qui donne 1 dé, mais l'avantage Lourd des romains l'enlève. Les Romains n'ont pas d'archer, il n'y a donc aucun tir.

c) Lots de dés

Les Alamans ont 7 unités, donc 7 dés blancs.

Les Romains ont 6 unités, donc 6 dés blancs.

d) Échanges de dés

L'avantage Lourd des Romains devrait normalement forcer les Alamans à remplacer un dé noir par un dé blanc, mais comme ils n'ont aucun dé noir, il ne se passe rien.

Comme les Romains sont un empire opposé à des barbares, un de leurs 6 dés blancs est échangé contre 1 noir. De plus, l'avantage Cavalerie donne aux Romains un second échange.

→ Alamans : 7 dés blancs

→ Romains : 4 dés blancs, 2 dés noirs

e) Ronde de mêlée

Chefs : Gratianus et le chef générique (rex) des Alamans ont chacun 1 relance.



Les Alamans n'obtiennent que 5 épées, dont 2 rouges.



Les Romains, plus chanceux, obtiennent 6 épées, dont 2 rouges.

Les Alamans demandent que leur adversaire relance le dé noir avec les 2 épées. Un résultat nul ressort, réduisant le total des Romains à 4 épées.



Les Romains, mécontents, demandent à relancer ce même dé noir et obtiennent à nouveau 2 épées. Leur total revient à 6 épées.



Les relances des deux camps sont épuisées.

Comme la bataille a lieu en forêt, les épées rouges sont ignorées.

Alamans : 5 épées (2 rouges) → infligent 3 dégâts.

Romains : 6 épées (1 rouge) → infligent 5 dégâts.

Les Romains perdent 2 infanteries auxiliaires et réduisent 1 légion.

Les Alamans perdent 5 infanteries.

f) Détermination de la victoire

Le Romain gagne (2 unités perdues contre 5 pour les Alamans).

g) Récupération

Les Alamans récupèrent 2 infanteries.

Les Romains récupèrent leurs 2 infanteries auxiliaires.

Les Romains étant civilisés, ils retournent leur cavalerie d'élite palatine face recto, maintenant à pleine valeur. La légion réduite le reste.

h) Retraite

Les Alamans retraitent au travers du Rhin, d'où ils proviennent, et attendent de meilleurs jours dans les forêts de Germania.

L'empereur Gratianus, tout juste vainqueur des envahisseurs, peut maintenant appuyer son oncle Valens en Orient... ou pas !

Exemple 5 – Bataille d'Adrianopolis

En 375 ap. J.-C., le roi Fritigernus et ses Wisigoths envahissent l'Empire romain. Il dispose de 7 unités (empilement de base 4 + chef 2 + invasion 1), qui incluent une cavalerie noble ostrogothique prêtée par cet autre peuple goth (→ Aide de jeu Goths : A). L'ensemble vise la province de Chalcidica. Le Danube est franchi, l'unique unité adverse en Moesia Inferior est écrasée et la province de Dardania est atteinte avant que les Romains d'Orient, conduits par l'empereur Valens, ne les interceptent. L'Empire d'Occident tente d'intercepter également, mais est trop loin et échoue. Une grande bataille se prépare.



Les Romains tentent une interception en montagne, mais comme ils n'ont franchi ni crête ni fleuve l'embuscade par les Wisigoths n'est pas automatique. Le test wisigothique donne un résultat impair, soit un échec : il n'y a pas d'embuscade.

Comme la Dardania est un terrain montagneux, avec un empilement de base limité à 3, une des unités wisigothiques devra rester hors de la bataille. C'est une infanterie qui est choisie.

- Romains (5 unités): 1 cavalerie palatine , 1 archer monté auxiliaire , 1 Garde , 1 légion et 1 infanterie auxiliaire.
- Wisigoths (6 unités): 4 cavaleries lourdes , 1 cavalerie noble ostrogothique et 1 archer .

a) Avantages tactiques

Les Wisigoths ont l'avantage Lourd et l'avantage Cavalerie.

b) Ronde de tir

L'archer monté romain donne un dé blanc, mais ce dé est perdu, car annulé par l'avantage Lourd des Wisigoths.

L'archer wisigothique a de la chance et obtient une épée blanche sur son dé blanc. Une épée rouge sur le dé blanc wisigothique aurait été ignorée à cause du terrain montagneux.



Les Romains éliminent une de leurs infanteries auxiliaires.

c) Lots de dés

Les Romains ont 4 unités survivantes, donc 4 dés blancs.

Les Wisigoths ont 6 unités, donc 6 dés blancs.

d) Échanges de dés

Les Romains ont 4+ élites : 2 échanges. Comme c'est un empire face à des Barbares, cela donnerait un troisième échange, mais ce dernier est annulé par l'avantage Lourd des Wisigoths.

Les Wisigoths reçoivent un échange du fait de leur avantage Cavalerie.

→ Romains : 2 dés blancs, 2 dés noirs

→ Wisigoths : 5 dés blancs, 1 dé noir

e) Ronde de mêlée

Chefs : Fritigernus a 2 relances, Valens en a 1.



Les Romains obtiennent 5 épées —aucune n'est rouge.



Les Wisigoths obtiennent 7 épées, plus 1 rouge annulée par le terrain.

Le Romain demande au Wisigoth de relancer son dé noir, mais ce dernier est chanceux et obtient à nouveau 2 épées. Les Romains n'ont plus de relances.



Les Wisigoths demandent alors aux Romains de relancer un dé blanc et le dé noir.

Les Romains échouent avec leur dé noir, obtenant un nul, tandis que le dé blanc produit 2 épées, dont une est rouge (annulée par les montagnes). Leur total baisse à 3 épées.



Wisigoths : 7 épées → 7 dégâts.

Romains : 3 épées → 3 dégâts.

Les Wisigoths perdent leur archer et 2 cavaleries lourdes.

Les Romains réduisent et éliminent leur légion et leur cavalerie palatine (2 + 2 dégâts), éliminent l'archer monté (1 dégât) et réduisent et éliminent leur dernière unité, la Garde (2 dégâts).

f) Détermination de la victoire

Les Wisigoths l'emportent, car la force adverse est éliminée.

g) Élimination de chefs

L'armée de l'Empire romain d'Orient est détruite totalement en bataille et son chef, Valens, doit subir un test pour survivre au désastre. Résultat impair = échec : Valens est tué.

Spécial : L'Empereur Theodosius est immédiatement reçu en renfort sur une pile romaine d'Occident (→ Aide de jeu Romains : D). Le joueur romain décide de le déployer dans la province de Dardania (où réapparaîtront les récupérations).

h) Récupération

Les Romains récupèrent 2 unités, la Garde et la cavalerie palatine (les deux face verso).

Les Wisigoths choisissent de récupérer une cavalerie lourde et leur archer. L'infanterie qui a été exclue de la bataille rejoint la pile, le mouvement du roi Fritigernus peut se poursuivre (rappel : il s'agissait d'une interception romaine).

Les Romains, étant civilisés, renflouent leur Garde (retournée face recto).

i) Retraite

L'armée de l'Empire d'Orient n'a plus que 2 unités. Elle retraite à Constantinopolis, sous le commandement de Theodosius.

XXI COMBAT AVANCÉ

Résolution des batailles :

1. Avantages tactiques
2. Ronde de tir
3. 1^{re} ronde de mêlée
4. 2^e ronde de mêlée
5. Détermination de la victoire
6. Élimination de chefs
7. Récupération
8. Retraite

A. Généralités

- Le combat avancé diffère du combat normal de deux façons :
 - Une bataille consiste en 1 ronde de tir suivie par au plus **2 rondes de mêlée** (au lieu d'une seule).
 - Le combat repose sur l'emploi de **2d6 (non fournis)** et de modificateurs différents de ceux du combat normal.

B. Avantages tactiques

- Les avantages **Lourd** et **Cavalerie** sont les mêmes.
- On les vérifie au début de chaque ronde (tir et mêlée) de la bataille.

C. Ronde de tir

- Elle a lieu comme dans le combat normal, y compris avec la possibilité d'embuscade en montagne et le bonus des montagnards.
- Chaque camp lance **2d6**, modifié comme suit :
 - +1 par archer (+1½ par archer monté en terrain clair, steppe ou désert)
 - +½ par infanterie franque (munie de la hache francisque)
 - +½ par autre unité (uniquement si embuscade en montagne)
 - -2 si l'adversaire possède l'avantage Lourd

- Les résultats sont donnés par la **Table de tir** suivante :

- ≤ 7 échec
- 8 1 dégât en terrain clair, désert ou steppe
- 9-11 1 dégât
- 12+ 2 dégâts

- Les dégâts infligés peuvent modifier les avantages Lourd ou Cavalerie, ce qui pourrait changer la riposte lors d'une embuscade, qui se produit **après** que la victime ait encaissé ses dégâts.
- La bataille se termine prématurément si l'un des camps (ou les deux) est complètement éliminé. Passez alors directement à l'étape H : Élimination de chefs.

D. Relance des chefs


- La relance des chefs fonctionne comme dans le combat normal.
- **OPTION** : Un chef ayant un bonus de combat d'au moins 2 peut troquer une relance (max. 1 fois par ronde de mêlée) contre un modificateur tactique de ±2 pour l'un ou l'autre camp. Cette option doit être déclarée avant les jets de dés (attaquant en premier).

E. Modificateurs

- Plusieurs modificateurs s'appliquent aux **2d6** lancés par chaque camp à chacune des deux rondes de mêlée. Ils remplacent les lots et échanges de dés du combat normal.

Situations tactiques combinées : Dans tous les cas marqués d'un † en XXI.E, **toutes** les unités visées doivent satisfaire à la condition.
Piles mixtes : Dans les cas marqués d'un ‡, il suffit qu'**une** des unités en cause satisfasse à la condition (dans les deux camps si applicable).

→ Attaquant

- -1 Marais
- -1 Traversée de détroit † (sauf si intercepté)
- -1 Traversée de fleuve ou crête †, 1^{re} ronde uniquement (sauf si intercepté)
- -1 Forêt (si le défenseur est un barbare non nomade ‡)
- +1 Attaquant barbare dans province barbare contre civilisé ‡
- Les unités amphibies  ignorent la pénalité de fleuve.
- Les pénalités de **fleuve**, **détroit** et **crête** pour l'attaquant ne sont pas appliquées en cas d'interception, même si le défenseur disposait de forces sur place avant l'arrivée des intercepteurs.

→ Défenseur

- +1 Cité fortifiée (+2 en empire)
- +1 Attaquant franchissant un détroit †

Note : Franchir un **détroit** impose à l'attaquant une pénalité de -1 et procure au défenseur un bonus de +1.

→ Situation tactique

- +1 avoir 2+ élites (+2 pour Rome ou Byzance si 4+ élites)
- +1 avantage Cavalerie
- -1 avantage Lourd à l'adversaire
- +1 empire contre barbares ‡
- +1 nomades en steppe ‡
- ±? selon carte Événement

F. Rondes de mêlée

- Les 2 rondes de mêlées ont lieu l'une après l'autre.
 - La bataille prend fin prématurément si un camp (ou les deux) est complètement éliminé à l'issue de la 1^{re} ronde. Passez directement à l'étape H : Élimination de chefs.
 - Sinon, à l'issue de la 1^{re} ronde, le défenseur, puis l'attaquant, peuvent décider d'une **retraite volontaire**, concédant la victoire à l'adversaire. Passez directement à l'étape I : Récupération.
- Les résultats (dégâts) des rondes de mêlée sont simultanés.
- Chaque camp lance **2d6** et leur ajoute les modificateurs applicables.
- Le résultat modifié spécifie la ligne de la **Table de combat**. Le **nombre d'unités** du camp jetant les dés spécifie la colonne.

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

Note : Arrondir ½ au supérieur uniquement en clair, désert, ou steppe.

- Le chiffre indiqué est le nombre de **dégâts** infligés à l'adversaire.
- Une ou plusieurs **hordes barbares** comptent pour une unité unique en défense (et n'infligeront qu'une fois un décalage de colonne dans la Table de combat). Les hordes ne peuvent pas être éliminées, uniquement soumises (→ XXIX.B).
- Pour les Romains, un **limes** compte comme une unité en défense (et suscitera un décalage de colonne dans la Table de combat). Il est détruit s'il est contraint de retraiter.

→ Dégâts

- L'attribution des dégâts est la même que dans un combat normal.

G. Détermination de la victoire

- La victoire est déterminée comme dans un combat normal.

H. Élimination de chefs

- L'élimination de chefs est la même que dans un combat normal.

I. Récupération








- La récupération est la même que dans un combat normal.

J. Retraite

- La retraite est menée comme dans un combat normal.

Exemple 1 (combat avancé) – Bataille de Nisibis

En 350 ap. J.-C., l'empereur romain *Iulianus* engage une bataille dans la province d'Assyria contre le shah de Perse sassanide *Sapor II*, sous les murs de la cité fortifiée de Nisibis, récemment capturée par les Perses. Il n'y a pas eu de traversée de fleuve ni d'interception et le terrain est clair.

- Romains (7 unités): 5 légions (2 romaines, 3 byzantines) , 1 Garde  et 1 cavalerie palatine .
- Perses (6 unités): 1 cavalerie *clibanarii* , 1 cavalerie lourde , 3 archers montés  et 1 infanterie d'élite .

a) Avantages tactiques

Les Romains ont 9 élites (bonus +2) = +2 et l'avantage Lourd (7 contre 2). Les Perses ont l'avantage Cavalerie (5 contre 1, donc +1), 2 élites (+1) et la cité fortifiée (+1) → +3 - 1 (avantage Lourd des Romains) = +2.

b) Ronde de tir

Les Romains n'ont pas d'archers. Les 3 archers montés perses tirent → 2d6 = 3 + 5 (archers montés) - 2 (Lourd) = 6 → raté.

c) 1^{re} ronde de mêlée

Chefs : *Iulianus* dispose de 3 relances, *Sapor II* de 2.

Les Romains lancent 2d6 et obtiennent 11 + 2 = 13. Les Perses jettent 6 + 2 = 8. Les Perses n'apprécient pas et demandent 2 relances, 1 pour eux-mêmes et 1 pour leur adversaire romain, ce qui consomme toutes leurs relances.

Rome obtient 6 + 2 = 8 sur sa relance. Celle des Perses donne 5 + 2 = 7. Le Perse doit garder son résultat (pire que le précédent), mais le Romain en profite pour demander la relance de ses propres dés : il obtient 6 + 2 = 8. Comme cela ne lui plaît toujours pas, il demande encore une relance, qui produit 8 + 2 = 10. Ce résultat est conservé et les Romains gardent en réserve une relance potentielle pour la seconde ronde.

Romains : 7 unités, 10 → 4 dégâts.

Perses : 6 unités, 7 → 2½ dégâts, arrondis à 3 (en terrain clair).

→ Les Romains réduisent 3 légions (retournées face verso).

→ Les Perses réduisent leur cavalerie *clibanarii*, réduisent puis éliminent leur infanterie d'élite et éliminent un archer monté.

d) 2^e ronde de mêlée

La situation tactique a changé pour les Perses, car ils ont perdu leurs 2 élites (devenues normales puisque réduites) → leur bonus tombe à +1 (cité fortifiée) + 1 (avantage Cavalerie) - 1 (avantage Lourd des Romains) = +1.

Les Romains lancent 2d6 et obtiennent 4 + 2 = 6. Les Perses font 8 + 1 = 9. Le Romain demande la relance (3^e et dernière) de ses dés et obtient 6 + 2 = 8.

Romains : 7 unités, 2d6 = 6 + 2 = 8 → 3 dégâts.

Perses : 4 unités, 2d6 = 8 + 1 = 9 → 2 dégâts.

→ Les Romains éliminent 2 légions déjà affaiblies pour satisfaire aux pertes.

→ Les Perses éliminent 2 archers montés et leur cavalerie *clibanarii* affaiblie.

e) Détermination de la victoire

Les Romains gagnent (2 unités perdues contre 5 unités perses).

f) Récupération

Les Perses récupèrent 2 pertes : leur unité d'élite et la cavalerie *clibanarii* (réduites).

Les Romains récupèrent 2 pertes, en ramenant 2 légions en jeu (réduites).

Comme les deux nations sont civilisées, elles peuvent reconstituer une unité d'élite à pleine force. Les Perses retournent face recto leur cavalerie *clibanarii*, tandis que les Romains font de même avec une légion.

g) Retraite

Les Perses retraitent vers Akkad (à 3 provinces de la bataille).

h) Siège de Nisibis (cité fortifiée) (→ XXIV)

Modificateurs de dés : -2 (murailles) + 1 (assiégeant civilisé) = -1.

Les Romains ne font pas l'assaut et lancent leurs 4 dés (1 base + 3 bonus du chef) : 6, 9, 3, 7 → victoire ! Nisibis se rend et la province Assyria devient à nouveau romaine.

Exemple 2 (combat avancé) – Bataille d'Argentoratum

En 350 ap. J.-C., les Alamans envahissent Gallia Septentrionalis et franchissent le Rhin pour pénétrer en Lotharingia. Le limes qui y est présent stoppe leur mouvement, puis est détruit dans la foulée. Un dé est lancé : résultat impair, le limes n'inflige pas de dégât aux envahisseurs.

Une armée romaine de l'empire d'Occident (conduite par l'empereur Gratianus) intercepte les Alamans. Le passage du Rhin n'inflige pas de pénalité à ces derniers (ils ont eu amplement le temps de traverser avant l'arrivée des Romains).

- Alamans (7 unités) : 6 infanteries et 1 archer
- Romains (6 unités) : 1 cavalerie d'élite, 2 légions, 2 infanteries auxiliaires et 1 infanterie (cavalerie palatine réduite).

a) Avantages tactiques

Les Alamans n'ont pas d'avantage.

Les Romains ont un bonus élite (+1), l'avantage empire contre Barbares (+1) ainsi que les avantages Lourd et Cavalerie (+1) = +3. L'avantage Lourd des Romains fait baisser le modificateur des Alamans à -1.

b) Ronde de tir

Les Alamans ont 1 archer, ce qui donne 1 dé, mais l'avantage Lourd des Romains l'enlève. Comme les Romains n'ont pas d'archer, il n'y a aucun tir.

c) 1^{re} ronde de mêlée

Chefs : Gratianus et le chef générique (rex) des Alamans ont chacun 1 relance.

Les Romains lancent leurs 2d6 et obtiennent $7 + 3 = 10$, alors que les Alamans font $7 - 1 = 6$. L'Alaman demande à son adversaire de relancer les dés, qui cette fois donnent $2 + 3 = 5$. Le Romain est consterné et relance ses propres dés, obtenant $9 + 3 = 12$. Personne ne dispose plus de relance.

Alamans : 7 unités, $2d6 = 7 - 1 = 6$ → 2½ dégâts, réduits à 2 en forêt.

Romains : 6 unités, $2d6 = 9 + 3 = 12$ → 4 dégâts.

→ Les Alamans perdent 4 infanteries.

→ Les Romains réduisent 2 légions.

d) 2^e ronde de mêlée

La situation tactique a changé, car les Romains n'ont plus ni leur bonus d'élite ni l'avantage Lourd (leurs 2 légions sont réduites). Les Alamans ne subissent plus de pénalité.

Alamans : 3 unités, $2d6 = 8$ → 1½ dégât, réduit à 1 dégât.

Romains : 6 unités, $2d6 = 7 + 2 = 9$ → 3 dégâts.

→ Les Alamans sont détruits et perdent leurs 3 dernières unités.

→ Les Romains perdent 1 infanterie auxiliaire.

e) Détermination de la victoire

Victoire romaine (1 unité perdue contre 7 unités alamanes).

f) Récupération

Les Romains récupèrent 1 unité auxiliaire (ils ont droit à 2 récupérations, mais n'ont perdu qu'une unité).

Les Alamans récupèrent 2 unités (infanteries).

Les Romains, étant civilisés, renflouent leur cavalerie d'élite palatine (retournée face recto), maintenant à pleine valeur. Les 2 légions endommagées le restent.

g) Retraite

Les Alamans retraitent au travers du Rhin, d'où ils proviennent, et attendent de meilleurs jours dans les forêts de Germania.

L'empereur Gratianus, tout juste vainqueur des envahisseurs, peut maintenant appuyer son oncle Valens en Orient... ou pas !

Note : Pour illustrer les règles, le Romain a réduit 2 légions à la première mêlée et ainsi perdu l'avantage Lourd et le bonus d'élite pour la seconde. Un joueur plus malin aurait plutôt éliminé ses 2 auxiliaires, puisque de toute façon ces unités seront récupérées à l'issue de la bataille.

Exemple 3 (combat avancé) – Bataille d'Adrianopolis

En 375 ap. J.-C., le roi Fritigernus et ses Wisigoths envahissent l'Empire romain. Il dispose de 7 unités (empilement de base 4 + chef 2 + invasion 1), qui incluent une cavalerie noble ostrogothique prêtée par cet autre peuple goth (→ Aide de jeu Goths : A). L'ensemble vise la province de Chalcidica. Le Danube est franchi, l'unique unité romaine en Moesia Inferior est écrasée et la province de Dardania est atteinte avant que les Romains d'Orient, conduits par l'empereur Valens, ne les interceptent. L'Empire d'Occident tente d'intercepter également, mais est trop loin et échoue. Une grande bataille se prépare.

Les Romains tentent une interception en montagne, mais comme ils n'ont franchi ni crête ni fleuve l'embuscade par les Wisigoths n'est pas automatique. Le test wisigothique donne un résultat impair, soit un échec : il n'y a pas d'embuscade.

Comme Dardania est un terrain montagneux, avec un empilement de base limité à 3, une des unités wisigothiques devra rester hors de la bataille. C'est une infanterie qui est choisie.

- Wisigoths (6 unités) : 4 cavaleries lourdes, 1 cavalerie noble ostrogothique et 1 archer.
- Romains (5 unités) : 1 cavalerie palatine, 1 archer monté auxiliaire, 1 Garde, 1 légion et 1 infanterie auxiliaire.

a) Avantages tactiques

Les Wisigoths ont les avantages Lourd et Cavalerie (+1).

Les Romains ont 4+ élites (+2) et l'avantage empire contre Barbares (+1), mais subissent la pénalité de l'avantage Lourd des Wisigoths (-1) = +2.

b) Ronde de tir

L'archer wisigothique tire et fait $11 + 1$ (archer) = 12 → 2 dégâts.

L'archer monté romain fait $5 + 1$ (archer) = 6 → raté.

Valens préfère ne pas utiliser sa relance pour le moment.

→ Les Romains réduisent et éliminent leur légion.

c) 1^{re} ronde de mêlée

Chefs : Fritigernus a 2 relances et Valens en a 1.

Les 2d6 romains donnent $7 + 2 = 9$, alors que les Wisigoths font $8 + 1 = 9$. Le Romain demande une relance au Wisigoth, qui fait $11 + 1 = 12$! Les Romains n'ont plus de relance, comble de malchance.

Wisigoths : 6 unités, $2d6 = 11 + 1 = 12$ → 4 dégâts.

Romains : 4 unités, $2d6 = 7 + 2 = 9$ → 2 dégâts.

→ Les Wisigoths perdent leur archer et 1 cavalerie lourde.

→ Les Romains réduisent leur Garde et leur cavalerie palatine, et éliminent leurs 2 auxiliaires.

d) 2^e ronde de mêlée

La situation tactique a encore changé, car les Romains ont perdu leur bonus d'élite (toutes leurs élites sont réduites), ce qui réduit leur modificateur à 0 (+1 empire contre barbares - 1 avantage Lourd des Wisigoths).

Les Romains lancent 2d6 et obtiennent 8, alors que les Wisigoths obtiennent $3 + 1 = 4$. Les Wisigoths utilisent une relance pour eux-mêmes et cette fois font $10 + 1 = 11$. Satisfaits du résultat, ils n'utilisent pas leur relance restante.

Wisigoths : 4 unités, $2d6 = 10 + 1 = 11$ → 2½ dégâts, réduits à 2 (montagne).

Romains : 2 unités, $2d6 = 8$ → 1 dégât.

→ Les Wisigoths perdent une autre cavalerie lourde.

→ Les Romains perdent leurs deux unités restantes.

e) Détermination de la victoire

Les Wisigoths sont vainqueurs, car leur ennemi est éliminé.

f) Élimination des chefs

L'armée romaine d'Orient a été détruite. Son chef, Valens, doit subir un test pour survivre au désastre : résultat impair, Valens est tué (→ XX.J).

Spécial : L'Empereur Theodosius est immédiatement reçu en renfort sur une pile romaine d'Occident (→ Aide de jeu Romains : D). Le joueur romain décide de le déployer dans la province de Dardania (où réapparaîtront les récupérations).

g) Récupération

Les Romains récupèrent leur Garde et la cavalerie palatine (tes deux réduites).

Les Wisigoths choisissent de récupérer une cavalerie lourde et leur archer. L'infanterie qui a été exclue de la bataille rejoint la pile, le mouvement du roi Fritigernus peut se poursuivre maintenant que l'interception romaine est conclue.

Les Romains, étant civilisés, renflouent leur Garde (retournée face recto).

h) Retraite

L'armée de l'Empire d'Orient n'a plus que 2 unités. Elle retraite à Constantinople sous la direction de Theodosius.



XXII CAMPAGNES MILITAIRES

A. Généralités

- Une fois qu'une nation a terminé sa sous-étape Unités, ses chefs peuvent exécuter des campagnes pendant la sous-étape du même nom.
- Les chefs ont une valeur de **campagne** indiquée sur leur pion (en bas à droite), qui varie entre 0 et 3. C'est le nombre de campagnes qu'ils peuvent mener.
- Si une nation possède plusieurs chefs, ils sont activés dans l'ordre qui convient au joueur. Un chef doit compléter toutes les campagnes qu'il désire mener avant que l'activation passe à un autre chef.
- Au début de chacune de ses campagnes, le chef et sa pile peuvent être **redéployés n'importe où** au sein des territoires amis reliés entre eux, sans coût.
- Une nation barbare ne peut jamais déplacer sa horde pendant une campagne, parce que celle-ci ne peut être empilée avec un chef.

B. Capacité de mouvement

- Un chef peut s'adjoindre ou détacher autant d'unités qu'il le désire pendant son mouvement de campagne, pourvu que la capacité de mouvement et les limites d'empilement soient respectées.
- Les unités de provinces voisines peuvent se déplacer vers la province du chef afin de bouger avec lui, du moment qu'aucune unité ne dépasse sa capacité de mouvement.
- Aucune autre unité ne peut se déplacer pendant la campagne d'un chef.
- Une campagne permet à un chef qui a déjà bougé et combattu pendant la sous-étape Unités de sa nation de se déplacer et de se battre à nouveau (potentiellement plusieurs fois de suite), avec les mêmes unités, tant que ces dernières restent avec lui.



XXIII CITÉS FORTIFIÉES

A. Généralités

- Les cités fortifiées sont reconnaissables aux murailles qui entourent leur symbole sur la carte.
- Toutes les **capitales** (existantes ou à venir) sont fortifiées.



B. Avantages des cités fortifiées

- Les cités fortifiées **empêchent** les passages en force (→ XVIII.F), les écrasements (→ XVIII.E) et les raids en profondeur (→ XI.D).
- Elles sont immunisées contre la terreur barbare (→ XXIV.B).
- Nations civilisées : Si une bataille a lieu dans une province avec une cité fortifiée, le **défenseur** reçoit un dé supplémentaire, blanc en royaume ou échangeable contre un noir en empire. En combat avancé, l'avantage est de +1 (ou +2 en empire) au jet de dés aux deux rondes de mêlée (→ XXI.E).
- Une cité fortifiée inflige une pénalité de **siège** (→ XXIV.C) à l'assiégeant, en général de -2.
 - Exceptions : Les fortifications de Roma infligent une pénalité de -1. Ctesiphon, Ravenna et Constantinople : -3 (augmenté à -4 à Constantinople après la construction des murs de Théodose).

C. Fortifier une cité

- Fortifier une cité coûte 15  à l'étape Achats (phase Administration).

D. Règles spéciales des cités non fortifiées

- Une nation barbare peut facilement conquérir une cité non fortifiée grâce à la terreur exercée par son chef (→ XXIV.B).

→ Tours 4 et 5 (425-450 ap. J.-C.)

- Pendant ces **deux tours**, les cités non fortifiées infligent une pénalité de siège spéciale de -1 (→ **Chronologie**). Cela représente l'effort défensif particulier déployé à cette période d'invasions fréquentes.



XXIV SIÈGES

A. Généralités

- Lorsqu'une pile se trouve dans une province ennemie vide avec une **cité** (y compris après que les ennemis ont fui, ont été écrasés ou battus), l'attaquant doit soit poursuivre son mouvement, retraiter ou amorcer un siège.
- Un siège est nécessaire même si la cité n'est pas fortifiée.
- Si l'attaquant ne parvient pas à s'emparer de la cité, il doit lever le siège et battre en retraite (→ XX.L).
- Si le siège réussit, la cité est prise et peut être mise à sac.
- **La procédure de résolution des sièges est résumée sur la carte.**

B. Terreur barbare

- Quand un chef barbare se déplace, une vague de terreur le précède et peut provoquer la reddition sans combat des cités **non fortifiées**.
- La cité non fortifiée **se rend** sur un **test d2** réussi ; sinon elle **résiste**.
- Si la cité résiste, la pile du chef barbare doit poursuivre son mouvement, retraiter ou amorcer un siège, selon les règles normales.
- Si la cité se rend et que le chef barbare désire la mettre à sac, il doit arrêter son mouvement.



C. Résolution du siège

- Le bonus de combat du chef procure autant de **relances** du dé pendant la résolution du siège.
- Lancer un **d10** soumis aux modificateurs suivants :
 - +1 assaut demandé : l'assiégeant s'attribue 2 dégâts pour recevoir ce bonus
 - +1 assiégeant civilisé
 - 1 assiégeant nomade (jusqu'à la fin du tour 9)
 - +1 assiégé en déclin (côté simple ; +2 si côté double)
 - ? valeur des murailles (cité fortifiée) -2 à -4 (-1 à Roma)
 - 1 cité non fortifiée (uniquement aux tours 4 et 5)
 - 1 cité côtière ⚓ et présence de pile navale amie en mer adjacente (ignorer si un assaut est demandé)
- Résultat < 7 : le siège échoue. L'assiégeant doit retraiter.
- Résultat ≥ 7 : la cité est prise. Dans le cas d'une **capitale**, retirez le marqueur Capitale (il sera remis en jeu au prochain tour). La cité peut être mise à sac, au choix de son conquérant.
- Campagne d'un chef** : Un siège peut être maintenu (après avoir échoué une 1^{re} fois) en laissant **1 unité** dans la province avec la cité assiégée, ce qui laisse le chef libre de poursuivre sa campagne. Le dé de siège est lancé à chaque campagne suivante du même chef au cours de cette activation, même si le chef n'est pas présent (sans relance dans ce cas). Si le siège échoue une fois ses campagnes terminées, les assiégeants battent en retraite normalement.



D. Sac d'une cité

- Quand une cité est mise à sac, la nation qui la pille reçoit 2 🍷 et pige autant de **marqueurs Pillage** que le niveau de la cité.
- Le sac de la capitale d'un royaume génère un supplément de 5 🍷 ; piller celle d'un empire génère un supplément de 10 🍷.
- Les marqueurs Pillage procurent entre **1 et 3** 🍷 (un peu moins de 2 🍷 en moyenne).
- Certains de ces marqueurs comportent un numéro d'**événement** sur un parchemin. Si l'événement est public (fond rouge, c.-à-d. #26 : *Famine*, #32 : *Hérésie*, #51 : *Révolte* ou #56 : *Pénurie*), il est résolu immédiatement.
- S'il est privé (fond brun, c.-à-d. #23 : *Dés*, #48 : *Réaction*, etc.), le joueur pillard conserve le marqueur pour un usage ultérieur, comme s'il s'agissait d'une carte Événement (→ **Aide de jeu Événements**).
- Deux des marqueurs annoncent la **calamité** Usurpateur (*Usurpator*). Si la nation qui la pige est barbare, l'effet est ignoré. Si elle est civilisée, la calamité survient automatiquement si la nation est en déclin ; sinon, elle survient sur un lancer de 0 sur un **d10** (→ **Aide de jeu Calamités**).
- Après avoir résolu les marqueurs Pillage, pigez un **nouveau** marqueur, sans le regarder, et placez-le face cachée sur la cité. Tant que ce marqueur n'aura pas été retiré (à la fin de la prochaine étape Revenus de sa nation → XIV.I), la cité ne peut pas être pillée à nouveau.
- Une cité pillée ne rapporte que ½ 🍷 à celui qui la contrôle à la phase Administration, quel que soit son niveau.

Exemple : Au tour 2, les Wisigoths envahissent la région Graecia et atteignent Athenae, une cité non fortifiée. Le test d2 de terreur barbare donne un résultat pair (aucun effet)... Athenae résiste et les Wisigoths décident d'en amorcer le siège.



Le chef wisigothique Fritigernus décide de ne pas lancer d'assaut, car il tient à préserver ses forces. Il subit une pénalité de -1 à son d10 attribuable à la flotte romaine qui croise en Mare Aegeum, une mer adjacente au port d'Athenae qui permet le ravitaillement de la cité.

Un lancer de 7+ est requis. Fritigernus a un bonus de combat de 2 lui procurant 2 relances. Il lance donc 3d10 et obtient : 3, 9 et 1, modifiés par la pénalité de -1, soit 2, 8 et 0 → la cité capitule !

Les Wisigoths pillent Athenae (cité de niveau 2) et reçoivent 2 🍷 et 2 marqueurs Pillage. Ceux-ci procurent un supplément de 3 🍷. Le butin final est donc de 5 🍷. Un seul marqueur Pillage, face cachée, est placé sur Athenae pour indiquer qu'elle a été pillée.

E. Démantèlement des murailles

- Quand une cité fortifiée est capturée, le conquérant peut décider d'en raser les murailles.
- Si c'est le cas, le marqueur Fortification de la cité est retourné sur sa face non fortifiée (ou peut être enlevé si la cité imprimée sur la carte correspond à ce nouvel état de fait).
- Les fortifications peuvent être reconstruites à l'étape Achats d'un tour ultérieur.
- Exception** : Une capitale reste toujours fortifiée.



XXV MOUVEMENT ET GUERRE SUR MER

A. Flottes

- Les flottes sont toujours dans des **mers**.
- Chaque flotte peut parcourir jusqu'à **4 mers** par activation, mais ne peut jamais être à plus de **2 mers** d'une cité côtière contrôlée par sa nation.
- Les flottes forment des piles navales d'au plus **2 flottes**. Une nation ne peut avoir une **2 pile navale dans la même mer** que si elle y amène une 3^e flotte (par ex. : *Byzance* peut placer jusqu'à 4 flottes en Mare Aegeum en 2 piles navales de 2 flottes chacune).
- Une pile navale peut laisser des flottes sur son chemin ou s'adjoindre des flottes au passage.
- Différentes nations peuvent coexister dans la même mer : les batailles navales ne sont pas automatiques.
- Les piles navales ne peuvent pas fuir.



B. Interception navale

- Quand une pile navale de la nation active est dans la même mer qu'une pile navale ennemie, l'une ou l'autre peut déclarer une interception navale dans le but de déclencher une bataille navale. La nation inactive déclare en premier. Les flottes qui interceptent ne se déplacent pas.
- Si l'intercepteur contrôle toutes les cités côtières de la mer où a lieu l'interception, celle-ci réussit automatiquement. Sinon un **test d2** doit être réussi.
- Pendant l'activation d'une nation (phase Mouvements et combats), chaque pile navale (tant celles de la nation active que celles des autres nations) ne peut déclarer d'interception qu'une fois et ne peut être la cible d'une interception qu'une fois.
 - Exception** : Une pile navale qui fait un second transport maritime peut faire l'objet d'une seconde tentative d'interception, possiblement de la part de la même pile.

C. Bataille navale

- Une interception est nécessaire pour déclencher une bataille navale. L'interception et le combat qui s'ensuit interrompent le mouvement naval du joueur actif.
- Une bataille navale n'implique qu'une pile de part et d'autre, même si deux piles d'un même camp sont présentes.
- Une bataille navale se résout comme une bataille terrestre, excepté qu'il n'y a pas de ronde de tir.
- Aucun modificateur de combat ne s'applique, sauf par événement ou règle spéciale (→ **Profils de nations**).
 - Dans la **Méditerranée** et le **Pontus Euxinus**, si un camp contrôle toutes les cités côtières de la mer dans laquelle la bataille se déroule, il profite de **2 relances**.
 - **Rome et Byzance** : Leurs flottes d'élite peuvent encaisser deux pertes ; la première perte les réduit.
- Une bataille navale est remportée par le camp qui élimine l'autre, sinon par celui qui inflige le plus de pertes. Une égalité est possible. Aucun camp ne retraite.
- Un chef peut être assigné à une pile navale afin de lui accorder des relances supplémentaires ; il est **éliminé** si toute sa pile est coulée.
- Une bataille navale peut être refusée, entraînant la défaite du camp qui la refuse. S'il s'agit du camp actif, la pile s'arrête et perd toute capacité de mouvement restante. S'il s'agit du camp inactif, il perd un **PV** et son adversaire en gagne un.


D. Transport maritime

- Les unités terrestres d'une nation peuvent traverser jusqu'à **2 mers** par transport maritime.
- Un transport ne peut avoir lieu qu'**entre provinces côtières amies** (une pile terrestre ne peut pas finir son mouvement dans une mer).
- Une pile navale amie doit être présente dans chaque mer traversée.
- Une flotte peut transporter jusqu'à **3 unités terrestres** (+ 1 chef). Le bonus d'empilement du chef ne s'applique **pas**.
- Une pile navale peut effectuer jusqu'à 2 transports pendant l'activation de sa nation.
- Le transport par mer consomme **1 pas terrestre** par mer traversée pour chaque unité terrestre transportée et **1 pas maritime** pour chaque pile navale utilisée.
- Une pile terrestre peut bouger avant et après son transport maritime.
- Une pile terrestre ne peut faire qu'un seul transport maritime par activation ou campagne.
- Un barbare **nomade** ne peut **jamais** utiliser le transport maritime. Cette restriction ne s'applique pas s'ils sont **mercenaires** (→ XXVII.B, XXVIII.C, XXIX.D) ou **auxiliaires** (→ XV.B).

Exemple : Une pile de cavaleries avec un chef (capacité de mouvement de 5) pourrait bouger d'Arvernia à la Septimania amie voisine (1 mouvement), puis traverser le Sinus Gallicus et la Mare Mauretanicum (chacune contenant une flotte amie) et débarquer dans la province amie d'Utica (2 mouvements terrestres, chaque flotte consommant 1 mouvement naval). La pile disposerait à son arrivée de 2 mouvements résiduels, mais ne pourrait plus utiliser le transport maritime.

- Le joueur doit déclarer chaque transport maritime afin de permettre aux flottes adverses de tenter une **interception navale** (→ XXV.B) dans les mers traversées.
- Si l'interception réussit et que le joueur actif refuse la bataille, le transport est annulé.
- S'il ne refuse pas la bataille et que sa pile navale est diminuée ou éliminée, les unités transportées sont perdues en conséquence. *Par ex., une pile de 2 flottes transportant 5 unités est interceptée et perd une flotte : deux unités (5 moins 3) sombrent avec la flotte coulée.*

E. Débarquements

- Un débarquement consiste à se déplacer par mer d'une province côtière amie vers une **province côtière ennemie ou vide**.
- Les pas de mouvement terrestre et maritime sont dépensés, que le débarquement réussisse ou échoue.
- Un débarquement est un transport maritime auquel s'ajoute un **test de risque de mer**, effectué **avant** l'interception navale.
 - **Exception** : On ne fait pas ce test lorsqu'une nation barbare envahit *Britannia* ou qu'elle possède l'attribut Amphibie  (*par ex. : les Vikings*).
- Un seul jet de dé est fait, quel que soit le nombre de mers traversées ou le nombre de piles navales ou unités terrestres impliquées.
- Lancez un **d10** soumis aux modificateurs suivants :
 - **-2** sauf si la nation contrôle une cité sur la même côte que la province cible (dans la dernière mer traversée)
 - **+1** si le débarquement a lieu en Méditerranée ou sur les côtes du Pontus Euxinus (Rome et Byzance seulement)
 - **±?** événement *Tempête* ou *Navigation experte*
- Résultat **< 5** : le débarquement échoue.
- Résultat **≥ 5** : le débarquement réussit, sujet à interception navale.

Exemple : Un débarquement est lancé par les Romains depuis Cartaginensis à travers la Mare Mauretanicum vers Caesarea. La cité de Saldae est tenue par l'ennemi. Le d10 subit une pénalité de -1 (-2+1), sauf si Hippo Regius est devenue amie (un port d'une cité non construite n'est pas pris en compte). Le port de Tingis est sur une côte différente (S. Gaditanus) que la province d'arrivée (Caesarea). Note : Plusieurs mers ont une seule côte (par ex. : Pontus Euxinus).

- Une fois le débarquement « réussi », l'adversaire peut déclarer une interception navale et donc peut-être réduire le nombre d'unités complétant le débarquement.

Exemple : L'armée en provenance de Carthago Nova est constituée de trois légions et deux infanteries auxiliaires sous le commandement de Stilicho (bonus d'empilement +2). Si la pile navale romaine de M. Mauretanicum est réduite à une seule flotte par l'interception ennemie, seulement trois des unités pourront débarquer en Caesarea.

F. Blocus des détroits

- Une pile navale peut bloquer un détroit afin d'empêcher l'adversaire de le traverser. Le blocus subsiste même si une pile navale amie est présente dans la même mer.
- Pour libérer le passage, la nation entravée ou son allié (ou une nation amie activée plus tôt dans le tour) doit éliminer la pile ennemie à l'origine du blocus.

XXVI ALLIANCES

A. Généralités

- Une alliance permet à deux nations de joindre leurs forces pour atteindre des objectifs communs. Elle diffère du Foedus (→ XXVIII) et de la vassalité (→ XXIX) dans le sens où elle lie deux partenaires égaux. Dans *Invasions*, une alliance est provoquée par la carte diplomatique *Alliance* (→ XXX.B) ou à la suite des événements *Alliance* ou *Coalition barbare*.

B. Mécanismes

- Aucune des deux nations visées ne peut déjà être fédérée, cliente ou vassale.
 - **Goths** : L'« alliance perpétuelle » des Goths (→ **Aide de jeu Goths : A**) n'est en fait qu'un accord perpétuel d'échange de mercenaires. Elle n'empêche aucune des deux nations de conclure une alliance.

- Tant que l'alliance dure, les deux nations s'activent ensemble, au tour de celle qui joue le plus tard dans la séquence d'activation.
- Les deux nations et leurs fédérés sont amis (→ XII.D). Leurs clients et vassaux sont mutuellement neutres.
- Une alliance expire si une des deux parties est fédérée, devient un client ou est soumise.
- Le contrôle d'une province est partagé quand une pile contient des unités des deux alliés. Les revenus et PV associés le sont aussi.
- Lorsque l'alliance expire ou est rompue, les piles des provinces partagées doivent se séparer, l'une d'elles devant retraiter :
 - La pile en infériorité numérique doit retraiter.
 - En cas d'égalité, faites un **test d2** : s'il est réussi, la plus jeune nation retraite ; sinon c'est la plus vieille.

XXVII CLIENTÈLE

- Les royaumes mineurs suivants sont indépendants au début de la partie : Armenia, Colchis, Iberia et Mauretania. D'autres peuvent apparaître en cours de jeu. *Par ex., les Gallo-Romains, successeurs de l'Empire d'Occident (en Gallia).*

A. États clients

- Les royaumes mineurs indépendants (RMI), qu'ils soient actifs ou non, peuvent devenir les **clients** de leur **patron**, un empire ou royaume actif. En échange d'un tribut (généralement de 2 🍀) et du prêt d'un mercenaire, le client préserve son indépendance et s'assure de la neutralité de son patron. Les marqueurs *Clients* peuvent servir d'aide-mémoire.
- Un client est **neutre** à l'égard de son patron, des alliés du patron et de tous leurs dépendants (vassaux, fédérés et autres clients) (→ XII.D).
- Le patron reçoit la moitié des **PV** fournis par le territoire d'un client, comme c'est le cas dans un contrôle conjoint avec un allié.
- Chaque RMI est détaillé par les aides de jeu (→ **Aides de jeu Romains : R-T et Byzantins : S-U**).
- Les RMI inactifs n'attaquent jamais et n'ont ni Trésor ni Âge. Les RMI actifs (Britons, Gallo-Romains, Cappadociens) se comportent comme les autres nations contrôlées par leur joueur.
- Si la capitale d'un RMI (s'il en a une) est conquise par une nation **civilisée**, le royaume « se soumet » non pas en tant que vassal, mais en tant que client. Un conquérant **barbare** soumet un RMI normalement, c.-à-d. en tant que vassal.



B. Le Mercenaire du client

- Les RMI prêtent toujours **1 mercenaire** à leur patron, choisi au hasard, s'ils possèdent leur pleine force (→ XXVII.C).
- Le patron redéploie cette unité dans n'importe laquelle de ses provinces, au début de son activation (étape Activation des nations). Les limites d'empilement s'appliquent.
- À la fin de l'activation du patron, le mercenaire est redéployé dans son royaume d'origine (à moins d'avoir été éliminé).
- Le mercenaire est traité par le patron comme l'un des siens pour ce qui concerne l'empilement, le mouvement et le combat pendant toute la durée de son activation.
- Pour distinguer le mercenaire des autres unités du client (*par ex. : au cas où il se retrouve seul*), pivotez le pion de 180°.

C. Récupération

- Si un RMI **inactif** subit des pertes, il les renfloue à l'étape Renforts (comme s'il était le plus vieux royaume). Si sa capitale a été pillée, le marqueur **Pillage**, face verso, est retiré à l'étape Revenus et la capitale redéployée. Sinon, il reconstruit une unité détruite, au hasard, chaque tour. Une fois à pleine force, il renfloue 1 unité d'élite (retournée face recto), au hasard, chaque tour.

D. Affranchissement

- Un client est affranchi lorsque la capitale de son patron est conquise.



XXVIII FOEDUS

Note du concepteur : Un **Foedus** est un contrat entre un empire (ou un royaume) et une nation barbare. Dans cet accord inégal, la nation barbare (le « fédéré ») se reconnaît comme un « sujet » de l'empire. Cette sujétion est proche d'une fiction diplomatique, le **Foedus** correspondant en réalité à un pacte de non-agression.

A. Généralités

- Un **Foedus** est un accord volontaire conclu entre un **empire** (fédérateur) et une **nation barbare** (fédéré).
- Un empire peut offrir **1 Foedus par tour**. Pour obtenir plus de fédérés, il doit jouer une carte diplomatique **Foedus**. Un **royaume** ne peut obtenir de fédéré qu'à l'aide de cette carte.
- Au cours d'un tour donné, l'offre doit être faite au plus tard au début de l'activation (étape Activation des nations) du fédéré potentiel.
 - L'empire doit contrôler au moins **2 provinces civilisées** adjacentes l'une à l'autre, dans la même région et dont au moins une est adjacente à une province de la nation barbare.
- S'il est accepté, le **Foedus** prend effet à l'activation de la nation barbare si les conditions ci-dessus sont toujours respectées.



B. Établissement du Foedus

- Le fédérateur cède en **Foedus** à son fédéré **2 provinces civilisées** (adjacentes l'une à l'autre, dans la même région et dont une est adjacente à une province de la nation barbare).
- La horde du fédéré et autant d'unités que les limites d'empilement le permettent (sans prise en compte des unités du fédérateur) sont **immédiatement** redéployées vers l'une des 2 provinces du **Foedus**.
- Les éventuelles unités du fédérateur en surnombre doivent être évacuées (battre en retraite) hors des provinces du **Foedus**. Le fédérateur peut aussi évacuer tout ou partie des unités qui ne sont pas en excès. Le fédérateur peut évacuer certaines de ses unités vers les provinces que le fédéré a quittées.

C. Le Mercenaire du fédéré

- Le fédéré choisit **1 unité** à prêter au fédérateur. Ce **mercenaire** est immédiatement redéployé soit avec le *caesar* (Rome et Byzance seulement), l'empereur ou le roi (chef historique ou *rex* de royaume), soit sur la capitale. Si l'empilement ne le permet pas, il est redéployé dans une autre province choisie par le fédérateur.
- À la différence du mercenaire du client (→ XXVII.B), le mercenaire fédéré est redéployé une seule fois (et non chaque tour).
- Si le mercenaire est éliminé, le fédéré doit en prêter un autre lors de l'étape Renforts du tour suivant, redéployé comme ci-dessus.
- Le mercenaire est traité comme une unité du fédérateur pour tout ce qui concerne l'empilement, le mouvement et les combats.
- Pour distinguer le mercenaire des autres unités du fédéré (*par ex. : au cas où il se retrouve seul*), pivotez le pion de 180°.

D. Le Fédérateur

- Chaque tour, dès celui de l'entrée en vigueur du Foedus et tant qu'il dure, le fédérateur paie un tribut de **3** 🍷 au fédéré.
- Les unités fédérées et sa horde sont considérées comme des unités du fédérateur pour ce qui concerne le contrôle et l'empilement.
- Un royaume fédérateur reçoit le **revenu** des provinces du Foedus (étant barbare, ce dernier ne peut pas l'encaisser de toute façon).
- Un empire fédérateur **contrôle** les provinces sous Foedus (uniquement elles) de son fédéré, avec des effets conséquents sur le contrôle des régions.
- Tant le royaume que l'empire fédérateur reçoivent les **PV** associés à ces provinces.
- Le fédérateur peut déplacer et stationner des unités librement au sein des provinces du fédéré, dans les limites d'empilement.
- Le fédérateur ne peut pas dénoncer volontairement le Foedus.

E. Le Fédéré (barbare)

- Un fédéré est **ami** de son fédérateur, des alliés du fédérateur et de tous leurs fédérés (→ XII.D). Il est neutre à l'égard des vassaux et clients de son fédérateur et de ses alliés.
- Le fédéré continue de recevoir les renforts indiqués par la **Chronologie**.
- Il doit maintenir le contrôle des provinces du Foedus.
- Sa horde doit rester au sein des provinces du Foedus.
- Le fédéré n'est pas autorisé à fonder un royaume (le test de passage au royaume est annulé).
- Il ne peut soumettre d'autres nations.
- Il obtient **3 PV** pour les provinces sous Foedus chaque tour (même s'il en perd une des deux).

F. Foedus multiples (Foedera)

- Un empire ou un royaume peut offrir un autre Foedus à un barbare qui lui est déjà fédéré.
- Le fédérateur doit céder 2 autres provinces au fédéré et lui payer un tribut augmenté en conséquence.
- Le fédéré obtient alors **3 PV** additionnels par tour.
- En retour, le fédéré doit fournir un autre mercenaire au fédérateur.

G. Rupture du Foedus

- Le Foedus perdure de tour en tour. Seul le fédéré a le droit de le dénoncer (c.-à-d. le rompre).
- Le fédéré peut automatiquement rompre le Foedus le tour qui suit son établissement, au moment de son activation (étape Activation des nations).
- Il peut le dénoncer lors d'une activation ultérieure en réussissant un **test d2**.
- Il peut aussi le rompre automatiquement :
 - si un **usurpateur** prend le pouvoir de son empire (cette décision doit être annoncée immédiatement) ; ou
 - si la capitale du fédérateur est conquise ou si ce dernier est éliminé, fait faillite ou, dans le cas d'un fédérateur royaume, s'il est soumis par une autre nation ; ou enfin
 - en jouant un événement *Perfidie* ou *Renaissance*.

→ Effets de la rupture

- Lorsque le fédéré rompt le Foedus, il prend le contrôle des provinces du Foedus (cités incluses).
- Toute unité du fédérateur présente dans ces provinces peut soit y **rester** (et y combattre en tant que défenseur), soit être **évacuée** (battre en retraite) immédiatement.
- L'ancien fédéré recouvre le contrôle des mercenaires prêtés au fédérateur. Ceux-ci sont immédiatement redéployés dans la province de la horde (ignorant la limite d'empilement si nécessaire).



XXIX SOUMISSION (VASSALISATION)

A. Généralités

- Une nation (barbare, royaume ou empire) peut vaincre une autre nation et la **soumettre**, sauf s'il s'agit d'un empire. Les empires ne se soumettent jamais.
- Une nation soumise devient le **vassal** de son **suzerain** et lui paie un tribut chaque tour. Les marqueurs *Ambactus* peuvent servir d'aide-mémoire.
- La soumission est obtenue par la force. Une nation ne peut volontairement se soumettre : elle doit être attaquée et vaincue. Exception : → IX.B
- Si une nation déjà vassale est à nouveau soumise par une autre nation, elle change de suzerain (privilege du dernier vainqueur).

B. Soumission des barbares

- Pour capturer une **horde** et la soumettre, une nation doit éliminer **toutes les unités barbares** qui l'accompagnent.
 - Si une unité barbare survit à la bataille et retraite, la horde le fait également et ne se soumet pas.
 - **Rappel** : Une horde a la valeur de 1 unité en défense ; elle ne peut pas être éliminée, seulement capturée.
- Si la nation défaite avait un Trésor, elle le **réduit** à sa moitié, la somme perdue allant au Trésor du nouveau suzerain.
- Les **barbares nomades** 🏹 soumettent plus facilement les barbares non nomades, mais uniquement s'ils tentent de le faire dans une **région barbare**. Comme la horde vaincue **ne peut alors pas retraiter**, les nomades n'ont besoin que de **gagner la bataille**.
 - Quand des **nomades** soumettent une horde, ils s'approprient une carte (ou pion) Événement aléatoire de la main du perdant.
 - **Récupération exceptionnelle** : Les nomades choisissent les unités que leur nouveau vassal récupère à la suite de la bataille s'ils soumettent une horde dans une région barbare (→ XX.K).
- **Soumission à un défenseur** : Ceci survient si une pile attaquante accompagnée d'une horde (pendant une invasion) subit une telle défaite qu'un dégât doit être attribué à la horde, ou si la pile attaquante est éliminée par des nomades en région barbare.
- Lorsqu'une horde se soumet, le suzerain doit immédiatement évacuer (battre en retraite de) la province de la horde et toute autre province où une bataille restait à résoudre entre eux.

C. Soumission des royaumes

- Pour soumettre un royaume, il doit être réduit à un maximum de **3 provinces** et sa **capitale** conquise (et accessoirement pillée).
- Si le royaume n'a pas de capitale (*par ex.* : *royaume des Euskalduns* → **Aide de jeu Romains : T**), le chef du royaume (le cas échéant) et sa pile doivent être éliminés. Dans ce cas, un pion Pillage peut être tiré (résolvez l'éventuel événement public associé), représentant le Trésor personnel du roitelet.
- Quand un royaume se soumet, le suzerain doit immédiatement évacuer la province de la capitale et toute autre province où une bataille restait à résoudre entre eux.

D. Le Mercenaire du vassal

- Le vassal doit immédiatement choisir **1 unité** à prêter à son suzerain parmi les survivantes, à titre de **mercenaire**.
 - Si le suzerain est un barbare, l'unité est redéployée vers sa horde.
 - Sinon, elle est redéployée vers la capitale du suzerain.
 - Si les limites d'empilement l'en empêchent, elle est plutôt redéployée dans une autre province au choix du suzerain.
- Cette obligation n'est à remplir qu'une seule fois (sauf si le suzerain est nomade ; voir ci-dessous). Si le mercenaire est éliminé, le vassal n'a **pas** à en prêter un autre (à la différence d'un client ou d'un fédéré).
- Le mercenaire est traité comme une unité du suzerain pour tout ce qui concerne l'empilement, le mouvement et les combats.
- Pour distinguer le mercenaire des autres unités du vassal (*par ex.* : *au cas où il se retrouve seul*), pivotez le pion de 180°.

→ Suzerain nomade

- Le vassal prête une unité choisie par le **suzerain nomade**. De plus, quand le mercenaire vassal est éliminé, le suzerain nomade reçoit **une nouvelle unité** (toujours de son choix) de son vassal à l'étape Renforts, redéployée comme ci-dessus.

E. Le Suzerain

- En gagnant une bataille engendrant une soumission, le suzerain reçoit la moitié du Trésor de son vassal (dans le cas d'une nation barbare) ou a l'occasion de piller sa capitale (dans le cas d'un royaume).
- Le suzerain (même s'il est barbare) reçoit un **tribut de 1** 🏆 de son vassal **chaque tour**. Cet or est perçu même si le Trésor du vassal est vide.
- Le suzerain reçoit des **PV** pour **tous les territoires du vassal** comme s'il les contrôlait lui-même.

F. Le Vassal

- Un vassal est **neutre** à l'égard de son suzerain, de ses alliés et de tous leurs dépendants (fédérés, clients et autres vassaux) (→ XII.D).
- Un vassal barbare ne reçoit pas plus de **1 unité** en renfort chaque tour, quoi qu'indique la **Chronologie**.
- Le vassal d'un suzerain nomade doit rester dans la même région que la horde du suzerain ou dans une région adjacente à celle-ci.
- Un vassal peut accroître son territoire par les moyens habituels.
- Un vassal ne peut pas soumettre ni fédérer d'autres nations.
- Un vassal ne reçoit que la **moitié** des **PV** normaux.
- Un vassal verse un tribut à son suzerain, puisé dans son Trésor s'il en a un.
- Un royaume vassal perçoit ses revenus normalement.

G. Retour à la liberté


- Un vassal recouvre son entière liberté dans les cas suivants :
 - Le suzerain est soumis ou fédéré par une autre nation.
 - Le suzerain est éliminé.
 - La capitale du suzerain est conquise.
 - Le vassal joue un événement *Perfidie* ou *Renaissance*.

→ Suzerain nomade


- Le vassal d'un suzerain nomade peut tenter de se rebeller **chaque tour**, dès celui qui suit sa soumission. L'intention doit être déclarée au début de son activation (étape Activation des nations).
- La rébellion a lieu sur un **test d2** réussi.
- Si elle réussit, le mercenaire vassal n'est pas récupéré : il reste sous le contrôle de l'ex-suzerain jusqu'à son élimination.
- Si elle échoue, le vassal perd **5 PV** et **1 unité** de son choix.






A. Généralités

- La diplomatie est limitée dans *Invasions*. Tous les accords diplomatiques entre nations sont conclus par l'entremise de cartes Diplomatie (excepté le Foedus issu des empires → XXVIII).
- Le lot de cartes Diplomatie est constitué de 18 cartes. Elles sont tirées par les joueurs au cours de l'étape Diplomatie.
- Les cartes sont tirées par les nations dans l'ordre d'âge croissant (la plus jeune en premier). S'il n'y a pas assez de cartes dans la pioche pour les nations plus âgées, celles-ci ne tirent aucune carte.
- Les **nations barbares** ne tirent pas de cartes Diplomatie. Aucune diplomatie n'est autorisée en faveur ou contre une nation barbare pendant son **invasion**.
- Chaque **royaume** tire **autant de cartes** que la valeur diplomatique de son roi : si celle-ci est 0, le royaume ne tire donc aucune carte.
- Chaque **empire** tire **1 carte Diplomatie** et **autant de cartes** que la valeur diplomatique de l'empereur (de 0 à 2 en sus).
- Les joueurs doivent garder en mains séparées les cartes Diplomatie de leurs différentes nations.
- Les cartes Diplomatie (excepté *Mercenaire*, *Corruption* et *Nihil*) peuvent être jouées, au plus tard, au **début** de l'activation (étape Activation des nations) de la **plus jeune** des deux nations en cause (celle qui joue la carte et sa cible).
- À l'étape Fin de la diplomatie (phase Mouvements et combats), **toutes** les cartes Diplomatie non utilisées sont **retournées dans la pioche**. La nation concernée reçoit **1**  en compensation de chaque carte retournée. La pioche Diplomatie est alors rebattue.
- Une carte qui exige un paiement en or ne peut pas être jouée si la somme n'est pas disponible dans le Trésor de la nation concernée.



B. Alliance (*Unio*) (3 cartes)

- La nation qui joue une carte Diplomatie propose une **alliance d'un tour** (→ XXVI) à la nation cible, qui ne peut être ni fédérée, ni vassale. 
- Si la nation cible est contrôlée par un autre joueur, ce dernier décide s'il accepte ou non l'offre.
- Si la nation cible est contrôlée par le même joueur, l'alliance est acceptée seulement sur réussite d'un **test d2**.
- À l'issue de l'activation militaire des deux nations (phase Mouvements et combats), l'alliance prend fin.
- Si la nation cible est un **royaume mineur indépendant**, l'alliance n'est acceptée que sur réussite d'un **test d2**.
 - Le royaume mineur indépendant devient un **client** de la nation qui a joué la carte, en principe de façon **permanente** (→ **Aides de jeu Romains : R-T et Byzantins : S-U**).
 - Si le royaume mineur indépendant paie un tribut, la carte doit être jouée au début de la phase Administration afin que le tribut soit perçu le même tour.
- Cette carte peut, au contraire, servir à **rompre une alliance existante** (ou une relation de clientèle) entre deux nations cibles, l'une d'elles pouvant être la nation jouant la carte. L'alliance ou la relation de clientèle est cassée sur réussite d'un **test d2**.



C. Traité (*Pactum*) (1 carte)

- La carte **Traité** force la nation cible à accepter un **pacte de non-agression d'un tour** avec la nation jouant la carte. 
- La nation jouant la carte paie **5**  à la nation cible.
- La nation jouant la carte choisit une **province** de la nation cible respectant les conditions suivantes :
 - Ne peut être la capitale de la nation cible ni contenir sa horde.
 - Ne peut être une province grenier .
 - Doit être adjacente à un territoire de la nation jouant la carte ou être une île adjacente à une mer où se trouve une pile navale de la nation jouant la carte.
- La province choisie est évacuée par la nation cible (ses unités battent en retraite). S'il n'y a pas d'autre choix, un surempilement temporaire est autorisé. La nation jouant la carte doit redéployer au moins 1 unité dans cette province.
- Une fois que les deux nations concernées ont effectué leurs activations (phase Mouvements et combats), le pacte expire.


D. Mariage (*Matrimonium*) (2 cartes)

- La carte **Mariage** force la nation cible à accepter un mariage royal avec une de vos princesses. 
- La nation jouant la carte paie un dot de **2**  à la nation cible.
- La nation cible gagne **2 PV** si elle n'effectue aucune attaque contre la nation ayant joué la carte pendant l'activation qui suit. Les deux nations restent hostiles.
- La nation cible doit prêter **1 mercenaire** de son choix à la nation ayant joué la carte pour sa **prochaine activation**. La nation ayant joué la carte redéploie l'unité dans une des provinces qu'elle contrôle (voir XXX.H pour les restrictions d'adversaires que cette unité peut combattre).
- À la fin de l'activation de la nation ayant joué la carte, le mercenaire, s'il a survécu, est redéployé par la nation cible dans une des provinces qu'elle contrôle.



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

- La carte **Tribut** force la nation cible à accepter un **pacte de non-agression d'un tour** avec la nation jouant la carte. 
- La nation jouant la carte paie **10**  à la nation cible.
- Les deux nations deviennent mutuellement neutres.
- Une fois que les deux nations concernées ont effectué leurs activations militaires (étape Activation des nations), le pacte expire.

F. Foedus (2 cartes)

- La carte **Foedus** oblige une nation barbare à accepter un Foedus avec celle qui joue la carte et à ainsi devenir son **fédéré**. 
- Voir XXVIII pour les conditions et conséquences du Foedus.
- Cette carte est la seule qui permette à un empire d'acquérir plus d'un fédéré par tour. C'est aussi le seul moyen pour un royaume d'acquérir un fédéré.

G. Corruption (3 cartes)

- La carte **Corruption** permet de lever un siège. 
- La nation jouant la carte paie **1**  à la nation assiégeante.
- Il n'est pas nécessaire que la nation jouant la carte soit l'assiégée (la carte peut être jouée au bénéfice d'une tierce partie).

H. Mercenaire (4 cartes)

- La carte **Mercenaire** oblige une nation barbare à prêter **1 mercenaire** à la nation jouant la carte pour sa **prochaine activation**.
- La horde de la nation cible doit être adjacente ou dans une région contrôlée par la nation jouant la carte.
- La nation jouant la carte paie **3** à la nation cible.
- La nation jouant la carte redéploie l'unité obtenue dans une des provinces qu'elle contrôle.
- Le mercenaire ne peut pas combattre contre sa propre nation. Si jamais il est engagé dans un tel combat, il déserte et change de camp au début de la bataille. De même, on ne doit pas compter l'unité dans les rapports de force visant des écrasements ou des passages en force contre sa nation d'origine.
- Les mercenaires d'une même nation peuvent se combattre entre eux, du moment qu'ils le font au bénéfice de nations différentes de la leur.



I. Nihil (1 carte)

- La carte **Nihil** (« rien ») est un leurre et n'a aucun effet.



XXXI RELIGION

A. Religion et civilisation

- Au début du jeu, il y a cinq **religions** : le christianisme catholique ou catholicisme (✠), le monophysisme (✡), l'arianisme (✢), le mazdéisme (☩) et le paganisme (☾).
- Historiquement, le monophysisme et l'arianisme étaient des hérésies chrétiennes. Dans *Invasions*, elles sont traitées comme des religions à part entière.
- Les deux Empires romains (Rome et Byzance), les Bretons, les Arméniens, les Colchidiens et les Mauritiens sont **chrétiens (catholiques)**.
- Les régions Oriens et Aegyptus sont **monophysites**.
- Les Perses et les Ibériens sont **mazdéistes**.
- Les Goths (Ostrogoths et Wisigoths) sont **ariens**.
- Tous les barbares autres que les Goths sont **païens**.

B. Conversion au catholicisme

- Une nation barbare non catholique (païenne ou arienne) peut décider de se convertir au catholicisme pendant sa phase Administration, avant de jouer les cartes Administration.
- À ce moment ou au même moment d'un tour ultérieur, la nation convertie reçoit un **bonus en PV unique** équivalant au revenu total de toutes les provinces catholiques non hérétiques qu'elle contrôle, si ce bonus est indiqué sur son **Profil de nation** (par ex. : *il s'applique aux Alamans ou aux Angles, mais pas aux Alains ni aux Avars*).
- Quand cette conversion survient, le joueur qui contrôle la cité de Roma (même si elle a été rasée) reçoit également un bonus en PV égal à la moitié du gain obtenu par le converti. Cela représente le rôle du pape dans l'opération.

C. Hérésies

- Les hérésies surviennent à la suite d'un événement ou d'une calamité et couvrent une région entière.
- Les **barbares païens** ou **ariens** sont insensibles aux hérésies.
- La région renfermant une capitale est protégée contre la **calamité Hérésie**, mais pas contre l'**événement Hérésie**.
- Les hérésies ont un effet aggravant sur les calamités *Intolérance* et *Usurpateur*, et rendent les révoltes plus difficiles à réprimer.
- Elles durent **2 tours**. Un marqueur **Hérésie +** (*Haeresis*) est placé sur la région touchée. À la sous-étape Résorption des hérésies de la phase Écoulement du temps de chaque tour, le marqueur est retourné sur sa face **Hérésie -** puis, au tour suivant, il est retiré (→ VI.F).
- Une région est de toutes les religions des nations qui y sont présentes. Veillez à bien choisir et placer chaque marqueur Hérésie par rapport à la religion visée. Pour vous faciliter cette tâche, les marqueurs Hérésie sont colorés en jaune pour les hérésies mazdéistes, en blanc pour les hérésies monophysites et en noir pour les autres hérésies (Arius, Donatius et Pelagius).
- Les régions Oriens et Aegyptus sont soumises à une hérésie permanente, le monophysisme. Comme elle est fortement enracinée, le jeu traite cette hérésie comme une religion à part entière. On peut considérer qu'une région monophysite subissant une hérésie est secouée par des troubles suscités par des zélotes et des prosélytes.
- Les Wisigoths et les Ostrogoths (collectivement les Goths) sont ariens, une autre hérésie chrétienne traitée par le jeu comme une religion à part entière. Comme les païens, ils sont immunisés contre les effets de l'événement et de la calamité *Hérésie*, mais uniquement tant qu'ils restent barbares.
- L'hérésie est un concept relatif. Lorsqu'une capitale devient hérétique (aux yeux des autres nations de cette religion), ses provinces orthodoxes deviennent hérétiques de son point de vue. Si une capitale est dans une région hérétique et que certaines de ses provinces sont dans une autre région aussi hérétique, il y a harmonie religieuse entre elles. C'est l'explication de la façon dont sont exprimées les règles de coûts supplémentaires engendrés par l'hérésie (→ XIV.G) et du modificateur de dé de suppression de révolte (→ XVI.F).



XXXII DRAMATIS PERSONAE

A. Nations germaniques

Alamans	Alamanni
Angles (ultérieurement Anglo-Saxons)	Angli (Anglosaxones)
Bavarois	Baiovarii
Burgondes	Burgundi
Francs	Franci
Gépides	Gepidae
Goths (Ostro-, Wisi-) (𐌲)	Gothi (Ostro-, Visi-)
Hérules	Heruli
Jutes	Iuti
Lombards	Langobardi
Saxons (ultérieurement Anglo-Saxons)	Saxones (Anglosaxones)
Suèves	Suebi
Vandales	Vandali

B. Barbares nomades

Alains	Alani
Avars	Avari
Hephthalites	Ephthalitae
Huns	Hunni
Khazars	Chazari
Kouchans	Cossani

C. Pillards

Arabes	Arabes
Blemmyes	Blemmyes
Hiberniens (alias Irlandais)	Hiberni
Pictes	Picti
Vikings	Viccingi

D. Romains et leurs successeurs (𐌹)

Africano-Romains (<i>ex limites</i>)	Africani (Africano-Romani)
Brito-Romains (<i>ex limites</i>)	Britani (Brito-Romani)
Byzantins (alias Romains d'Orient)	Orientali (Romani Orientalis)
Cappadociens (𐌹) RMI*	Cappadocii
Gallo-Romains (<i>ex limites</i>)	Galli (Gallo-Romani)
Hispano-Romains (<i>ex limites</i>)	Hispani (Hispano-Romani)
Romains (d'Occident, d'Orient)	Romani (Occidentalis, Orientalis)

E. Nations slaves

Aestii	Aestii
Sklaves	Sclaveni
Vénèdes	Venedae

F. Autres nations

Arméniens (𐌹) RMI	Armenii
Berbères	Barbari
Bretons (𐌹) RMI	Brittones
Colchidiens (𐌹) RMI	Colchi
Ghassanides (𐌹) RMI	Ghassanides
Göktürks (𐌹)	Turcae
Guptas (𑀘𑀓)	Guptae
Ibériens (𐌹) RMI	Hiberi
Kidarites	Kidarae
Lakhmides (𐌹) RMI	Lakhmides
Mauritaniens (𐌹) RMI	Mauritanii (Mauri)
Perses (𐌹)	Persae
Scots	Scoti
Sogdiens RMI	Sogdianae

* RMI = royaume mineur indépendant.

XXXIII TOPONYMIE

Les noms en **rouge** proviennent de la carte de l'extension *Into the East*.

A. Mers

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

B. Régions barbares

Nom	Terrain	Revenu	Cité	Niveau	Notes
→ ARABIA					
Revenu de royaume : 2 (2½)					
Arabia Deserta	Désert	0	Bassora	0	⚓ S. Persicus
Hijaz	Désert	1	Iatrippa	0	⚓ M. Rubrum
Lachmidaria	Désert	0			
Litus Arabicus	Désert	0			
Mazania	Désert	½	Mazun	0	⚓ O. Indianicus
Nabatene	Désert	½			
Palmyrene	Désert	½			

→ ASIA CENTRALIS Boîte de transit hors-carte

→ BALTICUM					
Revenu de royaume : 3					
Albarussia	Forêt	½	Milniska	0	
Estia	Forêt	½			
Lethigallia	Forêt	1	Riga	0	⚓ S. Botnicus
Novogardia	Forêt	½	Nemogardas	0	⚓ S. Botnicus, 🐪
Tueria	Forêt	½			

→ BARBARUM

Revenu de royaume : 4					
Galicie	Forêt	½	Cracovia	0	
Gothia	Forêt	½			
Lituanie	Forêt	½			
Polonia	Forêt	½			
Pomerania	Marais	0			
Prussia	Forêt	½			
Pripet	Marais	0			
Silesia	Forêt	½			
Teutonia	Forêt	½			
Velete	Forêt	½			

→ CALEDONIA HIBERNIA

Revenu de royaume : 3					
Caledonia	Montagne	½	Scone	0	⚓ O. Germanicus
Conacia	Forêt	½			
Dal Riata	Montagne	½			
Gallovidia	Montagne	½			
Lagenia	Forêt	½	Eblana	0	⚓ O. Hibernicus
Momonie	Marais	0			
Ultonia	Forêt	½			

Nom	Terrain	Revenu	Cité	Niveau	Notes
→ CAUCASUS					
Revenu de royaume : 7					
Armenia	Montagne	2	Artaxata	1F	
Armenia Minor	Montagne	1			
Azeria	Clair	1			
Colchis	Forêt	1	Phasis	0	⚓ Pontus Euxinus
Iberia	Montagne	1	Ganzac	1F	
Lacyzia	Montagne	1			

→ DANUBIUS					
Revenu de royaume : 4					
Bohemia	Forêt	½	Praga	0	
Carpathia	Montagne	½			
Dacia	Forêt	½			
Hunnia	Steppe	½	Buda	0	
Hypanis	Steppe	½			
Moravia	Forêt	½			
Tisia	Steppe	½			
Valachia	Steppe	½			

→ GERMANIA					
Revenu de royaume : 4					
Agri Decumates	Forêt	½			
Albis	Forêt	½			
Bavaria	Forêt	½	Monacum	0	
Franconia	Forêt	½	Vadum Francorum	0	
Frisia	Marais	0			
Holsatia	Marais	0			
Oderus	Forêt	½	Berolinum	0	
Rhenus	Forêt	½			
Saxonia	Forêt	½			
Thuringia	Forêt	½			

→ MAURETANIA					
Revenu de royaume : 2					
Anti Atlas	Montagne	½			
Atlas	Montagne	½			
Aures	Montagne	½			
Blemmyes	Désert	0			
Libya	Désert	½			
Sahara	Désert	0			
Toaregia	Désert	0			

→ OXIA					
Revenu de royaume : 3					
Amyrgia	Steppe	0			
Chorasmia	Désert	0			
Massagetæ	Steppe	½			
Tarim	Steppe	1	Tashkent	0	
Sogdiana	Clair	1	Marakanda	1	
Transoxania	Steppe	½			

→ SARMATIA					
Revenu de royaume : 5					
Abascia	Steppe	½	Tanais	0	⚓ Pontus Euxinus
Bosporus	Montagne	1	Heraclea	1F	⚓ Pontus Euxinus
Danapris	Clair	1	Kiovia	0	
Donetus	Steppe	½			
Pereaslavia	Steppe	½			
Scythica	Steppe	½			
Ucraina	Steppe	1			

→ SCANDINAVIA					
Revenu de royaume : 3					
Finlandia	Forêt	½			
Gothlandia	Forêt	½			
Iutia	Marais	0			
Norvegia	Montagne	½	Kaupang	0	⚓ O. Germanicus
Scania	Forêt	½			
Selandia	Marais	½	Hedeby	0	⚓ M. Suebicum
Sueonia	Forêt	½	Birka	0	⚓ M. Suebicum

→ SCYTHIA					
Revenu de royaume : 2					
Alania	Steppe	½			
Bolgar	Steppe	½			
Sarkil	Steppe	½	Itil	0	
Siraces	Steppe	0			
Terecia	Désert	0			
Volga	Steppe	½			

C. Régions civilisées

Nom	Terrain	Revenu	Cité	Niveau	Notes
→ AEGYPTUS					
Revenu de royaume : 12. Revenu d'empire : 9					
Aegyptus	Clair	3	Memphis	2	
Arcadia	Steppe	½			
Cyrenaica	Steppe	½	Cyrene	1	⚓ M. Siculum
Delta	Clair	3	Pelusium	0	⚓ M. Nostrum Orientalis,
Nilus	Clair	3	Alexandria	3	⚓ M. Nostrum Orientalis,
Sinai	Désert	0			
Thebais	Clair	2	Thebae	1	

→ AFRICA					
Revenu de royaume : 9. Revenu d'empire : 6					
Africa	Clair	3	Carthago	3	⚓ M. Siculum,
Caesarea	Montagne	½			
Mauritania	Montagne	½			
Numidia	Montagne	1			
Saldae	Clair	1	Saldae	1	⚓ M. Mauretanicum
Tingitania	Clair	½	Tingis	0	⚓ S. Gaditanus
Tripolitania	Steppe	½	Leptis Magna	0	⚓ M. Siculum,
Utica	Clair	2	Hippo Regius	0	⚓ M. Mauretanicum

→ ASIA					
Revenu de royaume : 8. Revenu d'empire : 7					
Bythinia	Clair	1	Nicae	1	
Cyprus	Clair	1	Salamis	0	⚓ M. Nostrum Orientalis
Lycia	Montagne	1			
Lydia	Clair	3	Ephesos	2	⚓ M. Aegeum
Mysia	Clair	2	Pergamon	2	

Nom	Terrain	Revenu	Cité	Niveau	Notes
→ BRITANNIA Revenu de royaume : 11. Revenu d'empire : 4					
Bernicia	Clair	½	Din Guarie	0	
Cambria	Montagne	1			
Camulodunum	Clair	2	Londinium	1	⚓ O. Britannicus
Cantium	Clair	1	Venta	0	
Corinium Dobunorum	Forêt	1	Viroconium	0	
Cumbria	Clair	1			
Dumnonia	Montagne	½			
Durnovaria	Clair	1	Isca	0	
Flavia Caesariensis	Clair	1	Eboracum	1	
Lindum	Clair	1			
Maxima Caesariensis	Clair	1			

→ CAPPADOCIA Revenu de royaume : 6. Revenu d'empire : 6					
Anatolia	Steppe	½	Iconium	1	
Cappadocia	Steppe	1			
Cilicia	Montagne	2	Tarsus	1	⚓ M. Nostrum Orientalis
Paphlagonia	Montagne	1			
Pontus	Montagne	1	Trapezus	1F	⚓ Pontus Euxinus
Melitene	Montagne	½	Melitene	1F	

→ GALLIA MERIDIONALIS Revenu de royaume : 12. Revenu d'empire : 7					
Alpes	Montagne	½			
Aquitania	Clair	2	Burdigala	0	⚓ O. Atlanticus, 🐪
Arvernia	Montagne	½			
Garumnum	Clair	1	Tolosa	1	
Helvetia	Montagne	½			
Liger	Forêt	1	Avaricum	1	
Provincia	Montagne	1	Arelate	1	⚓ S. Gallicus
Rhodanus	Clair	2	Lugdunum	1	
Septimania	Clair	1	Narbo	1	
Vasconia	Clair	1			
Vendeum	Marais	½			
Vienna	Clair	1			

→ GALLIA SEPTENTRIONALIS Revenu de royaume : 11. Revenu d'empire : 5					
Armoricum	Clair	½	Darioritum	0	⚓ O. Atlanticus
Austrasia	Forêt	1	Aquae Granni	0	
Belgae	Clair	1			
Burgondia	Clair	1	Divio	0	
Flandria	Marais	½			
Lotharingia	Forêt	1	Argentoratum	0	
Neustria	Clair	2	Parisius	1	🐪
Lugdunus	Forêt	½	Rotomagus	0	⚓ O. Britannicus
Saliens	Clair	1	Tornacum	0	
Sequana	Clair	1	Remorum	0	
Treveria	Forêt	1	Treverum	2F	
Venetum	Clair	½			

→ GRAECIA Revenu de royaume : 9. Revenu d'empire : 9					
Achaia	Montagne	2	Athenae	2	⚓ M. Aegeum
Macedonia	Clair	2	Thessalonika	2	⚓ M. Aegeum
Creta	Montagne	1	Kydonia	0	⚓ M. Aegeum
Cyclades †	Clair	1			
Thessalia	Montagne	1			
Thracia	Clair	2	Constantinopolis	3F	⚓ Propontis, 🐪

→ HISPANIA Revenu de royaume : 13. Revenu d'empire : 5					
Asturica	Clair	½	Abula	0	
Baetica	Montagne	1	Illiberis	0	
Balearica †	Clair	½			
Cantabria	Montagne	½			
Carpetania	Clair	1	Toletum	1	
Cartaginensis	Clair	1	Carthago Nova	1	⚓ M. Mauretanicum
Castulum	Steppe	½			
Celtiberia	Montagne	½	Caesaraugusta	0	
Cuneus	Clair	½			
Emeritensis	Steppe	½			
Gallaecia	Montagne	½	Bracara	0	
Hispalensis	Clair	2	Hispalis	1	🐪
Lusitania	Montagne	½	Scalabis	0	
Osca	Clair	1			
Piranaei	Montagne	½			
Saguntum	Montagne	½			
Salmantica	Montagne	½			
Tarraconensis	Clair	1	Barcino	0	⚓ S. Gallicus

→ ILLYRIA Revenu de royaume : 6. Revenu d'empire : 5					
Carnuntum	Forêt	1	Aquincum	1F	
Dalmatia	Montagne	1			
Illyricum	Montagne	1	Salonae	1	⚓ M. Adriaticum
Istria	Montagne	1			
Noricum	Montagne	½	Virunum	0	
Pannonia	Steppe	1	Sirmium	1F	
Rhaetia	Montagne	½	Castra Regina	0	

Nom	Terrain	Revenu	Cité	Niveau	Notes
→ INDIA Revenu de royaume : 7. Revenu d'empire : 6					
Gandaria	Montagne	1	Taxila	1	
Indus	Clair	2	Demetrias	1	⚓ O. Indianicus, 🐪, 🐫
Panjab	Clair	2	Sagala	2F	
Paradene	Clair	1			
Sattagydia	Clair	1	Pattala	0	
Thar	Désert	0			

→ INDIA MERIDIONALIS Bonus hors carte pour royaume/empire

India Meridionalis s/o 2

→ INDIA SEPTENTRIONALIS Bonus hors carte pour royaume/empire

India Sept. s/o 2

† En termes de jeu, ces 2 provinces n'ont pas de mer intérieure.

Nom	Terrain	Revenu	Cité	Niveau	Notes
→ ITALIA					
Revenu de royaume : 12 Revenu d'empire : 12					
Apulia	Clair	½	Brundisium	0	⚓ M. Siculum
Beneventum	Montagne	1			
Campania	Clair	1	Neapolis	1	⚓ M. Tyrrheneum
Cisalpine	Clair	2	Mediolanum	2	🐉
Corsica	Montagne	½			
Latium	Clair	1	Roma	3F	
Liguria	Montagne	½			
Sardinia	Clair	½			
Sicilia	Montagne	1	Syracusae	1	⚓ M. Siculum
Spoletum	Clair	1	Ancona	0	⚓ M. Adriaticum
Taurinorum	Clair	1	Pavia	0	
Tuscia	Clair	1	Pisae	0	⚓ M. Tyrrheneum
Umbria	Marais	½	Ravenna	2F	⚓ M. Adriaticum
Venetia	Clair	½	Aquilea	1	

→ MESOPOTAMIA					
Revenu de royaume : 12 Revenu d'empire : 9					
Adiabene	Steppe	1	Arbela	1	
Akkad	Steppe	2	Hatra	0	
Artemita	Clair	1	Dastgerd	1	
Assyria	Steppe	2	Nisibis	1F	
Atropatene	Montagne	1			
Babylonia	Steppe	2	Perisabor	1F	
Chaldea	Clair	2	Ctesiphon	3F	🐉
Euphrates	Steppe	1	Dura Europos	0	

→ MOESIA					
Revenu de royaume : 6 Revenu d'empire : 4					
Epirus	Montagne	1	Dyrrachium	1	⚓ M. Adriaticum
Dardania	Montagne	1			
Moesia Inferior	Montagne	1	Triaditsa	0	
Moesia Superior	Clair	1	Singidunum	1F	
Naissus	Montagne	1			
Savus	Steppe	½			
Tyras	Marais	½			

→ ORIENS					
Revenu de royaume : 8 Revenu d'empire : 8					
Amida	Steppe	½	Dara	1F	
Coele Syria	Steppe	1	Beroia	0	
Osroene	Steppe	½	Edessa	1F	
Palestina	Clair	2	Hierosolyma	1	
Phoenicia	Clair	2	Antiocheia	2	⚓ M. Nostrum Orientalis
Syria	Clair	2	Damascus	1	

→ PARTHIA					
Revenu de royaume : 4 Revenu d'empire : 3					
Arachosia	Montagne	½			
Areia	Montagne	½	Aria	0	
Bactriana	Clair	1	Bactra	1	
Kushania†	Steppe	0			
Margiana	Clair	1	Merv	0	
Parthia Sept.	Montagne	1	Tus	0	

† Sur la carte principale, cette province n'est rattachée à aucune région.

→ PERSIA ORIENTALIS					
Revenu de royaume : 5 Revenu d'empire : 3					
Carmania	Montagne	1	Hormuz	0	⚓ S. Persicus
Drangiana	Montagne	1			
Gedrosia	Montagne	½			
Persia	Montagne	2	Pasargadae	1	
Sagartia	Steppe	½			

→ PERSIS					
Revenu de royaume : 9 Revenu d'empire : 5					
Cadusia	Montagne	½			
Elymais	Montagne	2	Persepolis	1	
Hyrkania	Montagne	½	Rei	0	
Media	Montagne	2	Ecbatana	1	
Phraaspa	Montagne	1			
[Rhagae	Montagne	1	Qom	0	🐪🐪†]
Susiana	Clair	1	Susa	1	
Zagros	Montagne	1			



















→ PERSIS Bonus hors carte pour royaume/empire (*absent d'Into the East*)

Persia Orientalis s/o 2

D. Fleuves

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

† Cette caravane est absente de *Into the East*.

- activation – À chaque phase Mouvements et combats, chaque nation est activée une fois, à l'étape Activation des nations.
- alliance – Survient comme résultat d'une carte Diplomatie ou d'un événement. Les nations alliées s'activent simultanément à l'activation de la nation la plus âgée. Revenus et PV de provinces détenues en commun sont partagés équitablement entre alliés. Les territoires respectifs sont amis pour la retraite et le mouvement. Les alliés s'empilent et combattent comme une seule nation durant les batailles.
- ami – Les alliés et leurs fédérés sont mutuellement amis. Une province est amie si elle est contrôlée par la nation active ou une nation amie, ou si elle est occupée sans opposition (absence d'unités neutres ou hostiles) par la nation active ou l'un de ses alliés. Les provinces renfermant des batailles ou sièges non résolus restent hostiles. Une cité est amie si elle est contrôlée ou si son siège a réussi.
- amphibie  – Attribut d'unité qui ignore les pénalités de combat au travers d'un fleuve ainsi que les risques (jets de dés) associés aux débarquements.
- archer   – Tire au début de la bataille (ronde de tir), puis combat normalement ensuite.
- archer monté   – Unité qui est à la fois cavalerie et archer, surtout présente chez les peuples nomades.
- auxiliaire – Unité romaine recrutée chez une nation barbare, différente d'un *mercenaire*. Issu d'une des nations suivantes : Alains, Alamans, Burgondes, Gépides, Goths, Hérules, Huns, Mauritaniens ou Vandales.
- avantage – Bonus de combat dont bénéficie un camp ou l'autre. Peut être d'ordre stratégique (détroit, fleuve, crête... ou forêt, marais, steppe...) ou tactique (*par ex. : avoir plus de cavalerie ou d'unités lourdes que l'adversaire*).
- barbare – Statut initial d'une nation. Une nation barbare peut éventuellement devenir un royaume (exception : les Huns passent directement à l'empire).
- campagne – Série d'activations mouvement-combat d'une pile conduite par un chef dont la valeur de campagne est supérieure à zéro.
- capitale – Cité désignée comme le siège du gouvernement d'une nation civilisée. Procure un bonus de revenu. Sa perte a de graves conséquences.
- cataphractae* (singulier *cataphracta*) – Cataphractes, archers montés d'élite de l'Empire byzantin tardif (à compter du tour 8).
- cavalerie  – Procure un avantage tactique en certaines situations.
- cavalerie noble – Unité de cavalerie lourde d'élite des royaumes.
- cavalerie palatine – Unité de cavalerie lourde valant deux élites  .
- chef – L'autorité ultime d'une nation ou de son armée. Outre les chefs historiques (identifiés par leur nom), il y a des chefs génériques. Les chefs barbares génériques se désignent *rex* (). Les chefs de royaumes (rois) portent aussi la , tandis que les chefs d'empires (empereurs) sont marqués d'une . Les empires peuvent avoir des généraux () en plus de l'empereur.
- cité – Zone urbaine, sources de revenus pour les nations civilisées. Les cités fondent le contrôle territorial d'un empire. Certaines sont fortifiées.
- clibanarii* (singulier *clibanarius*) – Cavalerie lourde d'élite des Perses. Désignait initialement les équipages de chars de guerre lourds, armés de lances et d'arcs, utilisés contre les éléphants.
- client – Royaume mineur indépendant (RMI) ayant un patron. Un État client paie parfois un tribut à son patron et lui prête un mercenaire. Sinon, il est neutre, souvent inactif.
- contrôle – État d'une province ou région servant à déterminer, pour l'essentiel, qui est ami ou ennemi pendant les mouvements et combats. La nation en contrôle reçoit les revenus et PV associés.
- contrôleur – Nation qui contrôle une unité, une province, une cité.
- custos* – Mot latin signifiant « garde » ; pluriel : *custodes*. Unité d'infanterie lourde (Gardes impériaux) valant deux élites  .
- effondrement – Sort ultime d'un empire.
- élite – Voir *unité d'élite*.
- empire  – Statut le plus avancé d'une nation. Les empires finissent par s'effondrer.
- étape – Subdivision d'une phase. Chaque étape doit être terminée avant de passer à la suivante. Elles peuvent se décomposer en sous-étapes.
- fédérateur – Nation qui a conclu un Foedus avec son fédéré.
- fédéré – Nation qui a conclu un Foedus avec son fédérateur.
- flotte  – Unité navale. Reste en mer, où elle peut faire des batailles navales, des blocus de détroit, du transport et des débarquements.
- Foedus* (pluriel *Foedera*) – Mot latin signifiant « contrat, soumission ». Contrat entre un empire ou royaume (fédérateur) et une nation barbare (fédéré) par lequel cette dernière se reconnaît comme « sujet » de son fédérateur.
- frontière – Séparation entre provinces terrestres ou mers (indiquée par des tirets sur la carte) ou entre régions (indiquée par des hachures). Certaines frontières courent le long de fleuves ou de crêtes, procurant un avantage aux défenseurs.
- Garde impérial – Voir *custos*.
- hérésie – Doctrine tenue par les membres d'une religion déviante par rapport aux croyances établies, notamment les dogmes de l'Église catholique romaine. Dans *Invasions*, les hérésies sont considérées comme une « même religion », mais peuvent causer des troubles locaux.
- horde – Assimilable à une « capitale mobile » propre aux nations barbares.
- hostile – Une nation qui n'est ni amie ni neutre est hostile. Une province est hostile (aux unités d'une nation) si elle est contrôlée par une nation hostile (sauf si elle est vide) ou si elle renferme une bataille ou siège non résolu. Une cité reste hostile tant qu'elle n'est pas contrôlée.
- infanterie (parfois ) – Unité de base de presque tous les peuples.
- limes* (pluriel *limites*) – Mot latin signifiant « limite » (prononcé « limesse » ; le pluriel se prononce « limitesse »). Unité fortifiée immobile bloquant les invasions le long des frontières.
- mer – Plus petite subdivision géographique maritime, distincte des provinces. Les flottes sont déployées dans les mers.
- mercenaire – Unité qui appartient à une nation, mais combat sous le contrôle d'une autre, soit contre rémunération (tribut), soit comme obligation. Un mercenaire est soit une unité cliente prêtée au patron, une unité fédérée prêtée au fédérateur ou une unité vassale prêtée au suzerain.
- montagnard  – Unité qui profite d'un avantage en terrain montagneux : elle compte en double durant les embuscades en montagne (ronde de tir).
- nation – Chacun des peuples dirigés par les joueurs. Les nations sont au cœur des mécanismes de jeu.
- nation civilisée – Royaume ou empire.

nation inactive – Nation qui ne s'active pas durant un tour (*par ex. : Arméniens, Sardes ou Sklaves*). Possède des unités sur la carte, mais n'attaque pas, ne vieillit pas et n'accumule pas de Trésor. N'obtient pas de PV, mais peut en gagner pour le compte de son patron, fédérateur ou suzerain.

neutre – Les vassaux et clients d'une nation sont neutres entre eux, à l'égard de leur suzerain ou patron ainsi qu'à l'égard des alliés de ces derniers (y compris leurs vassaux et clients). Une province est neutre (à l'égard des unités d'une nation) si elle est vide ou contrôlée par une nation neutre.

nomade – Type particulier de barbares.

patron – Nation ayant un ou plusieurs clients.

phase – Chaque tour est subdivisé en quatre phases (Écoulement du temps, Administration, Mouvements et combats, Obtention des PV), elles-mêmes subdivisées en étapes.

pile – Regroupement d'unités dans une province ou mer, limité en taille par le terrain et les règles d'empilement. Les piles se déplacent et combattent une à la fois à l'étape Activation des nations.

pillard – Unité qui pille les provinces rurales civilisées pour en tirer un butin.

province – Plus petite subdivision géographique sur terre, distincte des mers. Les unités terrestres sont déployées dans les provinces. Les provinces sans cité bâtie sont dites **rurales**.

région – Regroupement géographique de provinces. Une région est soit barbare, soit civilisée.

religion – Cinq religions sont représentées dans *Invasions* : christianisme catholique ou catholicisme (✝), monophysisme (✝), arianisme (✝), mazdéisme (卐) et paganisme (☪). Les religions suscitent les hérésies et nuisent à la répression des révoltes.

royaume 🏰 – Statut intermédiaire d'une nation. Devient éventuellement un empire.

royaume mineur indépendant (RMI) – Royaume mineur, souvent inactif (*par ex. : Arméniens, Ibériens ou Mauritiens*), généralement client d'un empire ou d'un royaume, selon les règles du scénario. Prête parfois un mercenaire à son patron.

satrapes – Infanterie de garnison des Perses, qui ne peut pas sortir de Mesopotamie et de Persis (ni des régions de l'extension *Into the East*).

soumission – Après avoir été soumise de force, une nation devient la vassale de son suzerain.

statut de nation – Statut d'une nation évoluant de nation barbare en royaume, puis en empire, en fonction de sa croissance en âge ou en taille.

suzerain – Nation qui en soumet une autre et en fait son vassal.

thema (pluriel *themata*) – Unité de combat mobile byzantine qui remplace les *limites* au tour 8 (525 ap. J.-C.). Le mot désigne en fait les divisions militaires et administratives de l'empire byzantin moyen ; ces unités sont leurs garnisons.

tour – Le jeu dure 11 ou 12 tours dans le scénario de base.

tribut – Paiement en or 🏆 fait par une nation à une autre, en échange d'un mercenaire ou par obligation (*par ex. : vassal envers son suzerain*).

unité – Formation militaire pouvant être de 2 types : normale ou élite.

unité d'élite – Unité plus résistante (♠ au recto et ♠ au verso) utilisée presque exclusivement par les nations civilisées.

unité lourde 🛡 – Procure un avantage tactique en certaines situations.

vassal – Nation soumise à son suzerain.

zone maritime – Voir *mer*.



XXXV 🛡 CRÉDITS

Conception du jeu – Philippe Thibaut

Développement – Daniel U. Thibault

Graphisme – Philippe Thibaut, Jose Cabrera (illustration de la boîte) et Massi Del Bono (plupart des pions)

Révision – Ralph H. Anderson et Daniel U. Thibault

Conception graphique – Philippe Thibaut

Mise en pages – Philippe Thibaut, Daniel U. Thibault et Ralph H. Anderson

Mise en marché – Philippe Thibaut et James Eisert

Tests – Philippe Thibaut et de nombreux amis et camarades de jeu

Production – Philippe Thibaut

Traduction – Philippe Thibaut, Michel Ouimet et Daniel U. Thibault

Remerciements particuliers à Daniel U. Thibault et à Ralph H. Anderson, qui ont effectué un remarquable travail de relecture et de reformatage des règles et des aides de jeu, ainsi qu'à Michel Ouimet, qui a commenté la version anglaise et contribué à la traduction française. Sans leur aide précieuse, ce jeu n'aurait pas atteint ce niveau de qualité.

Philippe Thibaut

Août 2019



🛡 Invasions

Volume 1 - 350-650 AD

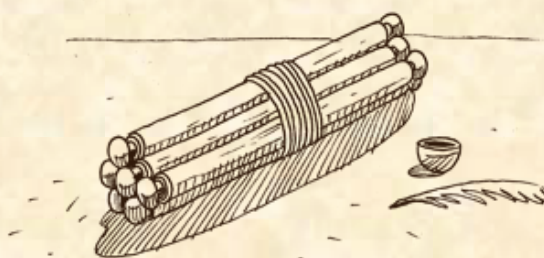
© 2019 Wisdom Owl

CONTACT

Écrivez-nous à : contact@wisdom-owl.com

ou à l'adresse suivante :

WISDOM OWL
a/s PHT Conseil
3, allée des Frènes
38240 Meylan
France



Séquence de jeu détaillée

Ordre d'activation des nations : Commencez par les nations barbares selon la **Piste des âges** (de la plus âgée à la plus jeune ; si égalité, voir la valeur d'initiative sur les **Profil de nations**, plus basse en premier), puis faire de même avec les royaumes et, enfin, les empires.

1. Écoulement du temps

A. Statut des nations (VI)

- Vieillessement des barbares – Ordre de la **Piste des âges**.
Parfois évolution volontaire ou forcée en royaume.
- Vieillessement des royaumes, puis des empires – Ordre de la **Piste des âges**. Parfois évolution de royaume en empire.
- Résorption des hérésies.

B. Renforts (IX) – Ordre d'activation des nations †. • Évictions possibles. • Renforts limités des vassaux barbares. • Redéploiement des chefs génériques, sauf si remplacés par des chefs historiques (exception : empires). • Retrait des chefs historiques du tour précédent (sauf si longue vie). • Remplacement des mercenaires fédérés et vassaux nomades éliminés. • Retrait (chez le contrôleur actuel) de 1 auxiliaire ou mercenaire de chaque nation disparue. • Reconstruction de 1 unité dans les royaumes mineurs indépendants (RMI).

C. Événements (X)

- Cartes Événements – Une par joueur. Ordre des camps : Romains > Huns > Perses > Goths. Résoudre immédiatement les événements publics.
- Raids – Ordre de la **Chronologie**.
- Caravanes ‡ – Résolution simultanée. Lancez **1d10** pour les caravanes exceptionnelles. Revenus de **1** par province caravanière contrôlée (**5** si caravane exceptionnelle). Pillage possible par contrôleur barbare.

D. Diplomatie (XXX) – De la plus jeune à la plus vieille nation civilisée (royaumes en premier). • Tirez autant de cartes que la valeur diplomatique du chef (+1 si empire). • Cartes Diplomatie (sauf *Mercenaire*, *Corruption* et *Nihil*) jouées au début de l'activation de la plus jeune des deux nations en cause.

2. Administration (royaumes et empires seulement) (XIII) ‡

A. Cartes Administration (XIII.C) – Ordre d'activation des nations. Tirez [2 + bonus administratif du chef] cartes, face cachée. Si de type identique, tirez-en une autre jusqu'à obtenir au moins deux types. Choisissez un type et payez la valeur au dos (peut déclencher une faillite). Examinez les cartes, puis jouez-en une. Rebatez les cartes.

B. Revenus (XIV) – Ordre d'activation des nations †. Cités : **1** par niveau ; **1/2** si pillées (tous niveaux). **Royaumes** : revenus des provinces contrôlées et cités non révoltées. Capitale : **5**. **Empires** : **1** par région contrôlée (**2** si contrôle total) et revenus des cités contrôlées non révoltées. Capitale : **10**. **Commerce** : **1** par mer avec cité contrôlée non révoltée et valeur de monopole des mers si contrôle de toutes les cités côtières et aucune révolte. **Tribut** : **1** par vassal et jusqu'à **2** par client. **Dépenses** : **1** au suzerain, **3** à chaque fédéré, **1** par province en révolte (**3** si Révolte+), **1** pour chaque région avec hérésie et **5** si en déclin (**10** si en déclin+). **Royaumes** : **1** d'entretien par unité.

Récupération (Barbares inclus) : Retirez les marqueurs Pillage de toutes les cités de la nation. Redéployez les capitales conquises. Retirez, dans chaque région contrôlée, jusqu'à 2 marqueurs Pillage des sites de cités vides (maximum une fois par région).

Faillite : Augmentez de 2 cases l'âge de la nation. Augmentez son niveau de déclin. Tirez 1 carte Administration et appliquez la calamité. **Royaumes** : Éliminez les unités non entretenues ou la moitié des unités (le moins pénalisant des deux). **Empires** : testez l'effondrement.

C. Achats (XV) – Ordre d'activation des nations †. **Empires** : Peuvent retourner face recto jusqu'à 2 unités élite à moitié prix. Tout Trésor supérieur à **40** est réduit à cette valeur. Si en déclin, Rome et Byzance testent une calamité *Usurpateur*.

D. Répression des révoltes (XVI.E) – Ordre d'activation des nations.

3. Mouvements et combats

A. Activation des nations – Ordre d'activation des nations. Double séquence mouvements-combats durant une invasion. • Une nation barbare peut faire un raid au lieu d'une activation normale. • Pour migrer (sans combattre), une horde doit se déplacer avec toutes les unités de sa nation.

a. Unités

- Mouvement (XVIII, XIX, XXV) – Une **pile** à la fois, au choix du joueur. À l'entrée dans une province ou mer hostile, l'ennemi peut réagir : fuite ou interception (piles multiples et une seule sans chef). • Écrasement si 6:1. • Passage en force si 2:1. • Les détroits consomment tout le mouvement et sont sujets à blocus. • Transport maritime. • Débarquements. • Conquête de cité (siège) nécessaire au contrôle d'une province. • Terreur des chefs barbares contre les cités non fortifiées.
- Combat (XX) – Ordre voulu par le joueur. • Embuscade d'archers en montagne. • Retraite du perdant. • Sièges. • Cités conquises exposées au pillage.

b. Campagnes (XXII) – Ordre des chefs voulu par le joueur.

- Mouvement
- Combat

B. Fin de la diplomatie – Remettez dans la pioche les cartes Diplomatie non utilisées (gain de **1** par carte).

4. Obtention des PV (V) – Selon la **Piste des tours** (tous les 3 tours)

Certaines nations peuvent aussi marquer pendant leur activation.

Patrons : moitié des PV des territoires clients. **Fédérateurs** : PV des provinces sous Foedus. **Fédérés** : PV des autres territoires.

Suzerains : PV des territoires vassaux. **Vassaux** : demis PV.

† Peut être exécutée simultanément si l'ordre de jeu est sans conséquence.
‡ Tour 1 : étape Caravanes (1.C.c) et phase Administration (2) ignorées.

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 ≤ **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 ≥ 2
 - +1 marqueur En déclin simple (+2 marqueur En déclin double)
 - +2 pour chaque région civilisée contrôlée au-delà de 3
 - +1 pour chaque région barbare contrôlée
 - +3 Roma ou Constantinople est contrôlée
 - +1 chaque client → **Aide de jeu Perses : B**
- Résultat ≥ **8** : transformation immédiate en empire.

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

Étape : Écoulement du temps / Événements ou

Administration / Cartes Administration (Calamité)

- Lancez un **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

[≤ 4]	Échec	Élimination permanente de 1 unité pillarde
[5-6]	Raid –	Gain de 1 🍀 et 1 PV. Marqueur Raid –
[7-10]	Raid +	Pige d'un marqueur Pillage. Gain de 3 PV. Marqueur Raid +
[11-12]	Raid +	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 ≥ 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 ≥ 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 ≥ 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 ≥ 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 ≥ 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 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)
 - ±? événement *Tempête* ou *Navigation experte*
- Résultat ≥ 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 / assiégé en déclin (+2 si doublé)
 - 1 assiégeant nomade (jusqu'à la fin du tour 9)
 - ? valeur des murailles (cité fortifiée) -2 à -4 (-1 à Roma)
 - 1 cité non fortifiée (uniquement aux tours 4 et 5)
 - 1 cité côtière 🚢 et pile navale amie adjacente (sauf assaut)
- Résultat ≥ 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 ≥ 8 : le chef est éliminé.