

Pax Baltica

Règles Spéciales Nationales

11.2 Russie

Déploiement : les Blocs russes sont déployés à Moskva, Yaroslavl ou Tula.

Exception : le Bloc Cossack peut être déployé n'importe où en Russie ou (si elle est amie) en Ukraine. Les Flottes russes ne peuvent être déployées qu'à Sankt-Peterburg (voir ci-dessous).

Réformes militaires : si au moins une Armée russe a été éliminée durant une Bataille (y compris après une retraite), ou si un territoire en Russie a été capturé, quatre Armées russes (avec une étoile transparente) deviennent éligible pour la Réforme. Les quatre Armées Réformées russes (avec une étoile noire) sont placées dans la Case de Réforme Militaire Russe (*Russian Military Reform Box*).

Au début de chacune des Interphases suivantes, le joueur Coalisé peut choisir une Armée à réformer. L'Armée russe d'origine (qu'elle soit sur la carte ou parmi les unités disponibles) est retirée. L'Armée correspondante de la Case de Réforme Militaire est placée au moins deux ans plus tard sur une case du compte tour annuel. Cette case doit être sans Armée.

Au début de chaque Interphase (même avant que la Réforme ne soit déclenchée), toute Armée russe sur le compte tour annuel (*Year Track*) correspondant à l'Année en cours, est ajoutée aux unités disponibles. La Russie perd 4 RP pour chaque Armée Russe qui reste sur le Compte tour annuel (mais le niveau de RP n'est pas ajusté). Une Trêve de la Russie n'a pas d'effet sur la Réforme.

Nyen/Sankt-Peterburg : Nyen commence la partie comme garnison suédoise avec une Force de 1. Les deux flottes russes commencent la partie en dehors du jeu, hors du Dépôt Russe (sauf contre-indication du scénario). Si le Russe capture Nyen, aussitôt il place ses deux flottes sur le Compte tour annuel, deux ans plus tard. Retirer les flottes russes de cette piste si le Russe perd le contrôle de Nyen [entre temps]. Si les Flottes russes sont dans la case de le Compte tour annuel de l'année en cours au début de l'Interphase, alors Nyen est construite en Sankt-Peterburg, un port militaire de force 4. Les Flottes russes sont ajoutés aux unités disponibles russes. Une fois construite, Sankt-Peterburg demeure un port militaire de force 4 qu'importe l'existence d'une Trêve ou qui la contrôle.

11.3 Saxe

Déploiement : les Blocs saxons sont déployés en Saxe.

Ambitions limitées : les Blocs saxons ne peuvent jamais entrer en Russie, Ukraine ou Hanovre.

11.4 Danemark

Déploiement : les Blocs danois sont déployés au Danemark proprement dit (1.1).

Exception : Bergenhus se déploie en Bergenhus ; si un ennemi l'occupe, il se déploie n'importe où en Norvège.

11.5 Pologne

Dynastie des Wettin : les trois Blocs polonais font partie des unités disponibles saxonnnes. Ils sont construits et reçoivent des Remplacements en utilisant les RP saxons, et sont sujets aux mêmes restrictions de mouvement (ils ne peuvent jamais entrer en Russie, Ukraine ou Hanovre).

Déploiement : l'Armée de Lubomirski se déploie en ou adjacent à Malopolska. Le Régiment Sobieski se déploie en ou adjacent à Mazowsze. Le Régiment Oginski se déploie en ou adjacent à Lietuva.

Guerre civile : les territoires polonais sans marqueur de Garnison sont des territoires de Transit (1.5). Toutes les nations non-polonaises peuvent assiéger les Garnisons polonaises afin de placer un marqueur Garnison dans le territoire. Les Blocs polonais peuvent assiéger les Garnisons ennemies en Pologne afin de les retirer. Généralement, la Saxe commence avec des Garnisons dans les deux capitales polonaises (Warszawa et Krakow). Si à n'importe quel moment les deux capitales sont perdues, réduire le niveau de RP saxon de 4 et retourner tous les Blocs polonais de la carte parmi les unités disponibles saxonnnes (elles pourront être reconstruits normalement). Si la Saxe regagne les deux capitales, restaurer le Niveau de RP perdu. La Pologne n'est jamais sujette à la Trêve. Si une Trêve est imposée à la Saxe, replacer les Blocs polonais de la carte dans le Dépôt saxon (ils ne pourront être reconstruits tant que la Saxe ne sera pas réactivée).

11.7 Prusse

Déploiement : le Bloc prussien est déployé n'importe où en Prusse.

Ambitions limitées : le Bloc Prussien peut seulement entrer dans les territoires d'Allemagne ou de Pologne. Le seul territoire où le Bloc prussien peut attaquer ou déclarer un siège est Pomorze. Le Bloc prussien peut se défendre lui-même dans n'importe quel territoire.

Auto-suffisance : le Bloc prussien n'utilise pas de RP ; il retrouve sa Force maximale durant l'Interphase s'il a une ligne de communication vers un territoire ami en Prusse.

11.9 Hanovre

Déploiement : le Bloc hanovrien peut seulement être déployé au Hanovre.

Auto-suffisance : le Bloc hanovrien n'utilise pas de RP ; il retrouve sa Force maximale durant l'Interphase s'il a une ligne de communication vers le Hanovre.

Pax Baltica

Rappel Règles

Activation des alliés de la Coalition

Lancer un dé pour chaque nation pouvant être activée : sur un 6 ou plus, cette nation entre en guerre.

La Table d'Attrition Suédoise peut indiquer un modificatif au dé d'activation.

- la **Russie** et la **Saxe** (avec la Pologne) commencent le jeu actives. Si elles deviennent inactives suite à une Trêve et après la période de paix de trois ans, elles peuvent lancer les dés pour se réactiver et entrer en guerre à nouveau (10.3).
- le **Danemark** commence le jeu inactif. Le joueur Coalisé lance un dé à chaque Interphase pour l'entrée en guerre du Danemark - **Exception** : scénario de tournoi.
- le **Hanovre** fait défection définitivement en faveur de la Coalition et devient inactif (s'il ne l'est pas déjà) selon la Table d'Attrition Suédoise. Le joueur Coalisé peut alors lancer un dé durant chaque Interphase pour activer le Hanovre en tant qu'Allié coalisé, en retirant 1 au dé.
- la **Prusse** commence le jeu inactive. Le joueur Coalisé lance un dé à chaque interphase pour pour l'entrée en guerre de la Prusse, en retirant 1 au dé.

10.2 Trêve

Une nation active peut devenir inactive suite à une Trêve. Une Trêve est imposée à une nation à la fin de la Phase actuelle quand:

- son Armée royale est éliminée (uniquement Coalition) ;
- sa capitale est capturée à la suite d'un Sièges ;
- son dernier Bloc sur la carte est éliminé ;
- son Niveau de RP est réduit à zéro ; ou par certains événements.

Quand une Trêve est imposée à une nation :

- retourner tous les Blocs de cette nation au Dépôt.
- retirer tous les marqueurs Garnison de cette nation placés sur des territoires capturés. De même retirer tous les marqueurs Garnison ennemie du territoire nationale.
- tous les Blocs d'autres nations à l'intérieur d'une nation en Trêve sont immédiatement déplacés vers le territoire ami le plus proche où ils sont autorisés à entrer.
- si les Blocs déplacés excèdent les limites de Ravitaillement (6.1), les unités en excès peuvent être déplacées vers le territoire le plus proche si nécessaire.
- placer un cube de la couleur de la nation sur le Calendrier quatre ans plus tard, afin de se souvenir quand elle pourra relancer le dé pour se réactiver.

Toute nation (sauf la Suède, l'Ukraine et la Pologne) peut offrir de se soumettre à une Trêve durant n'importe quel Interphase. L'offre doit être acceptée et prend effet immédiatement. Tous les effets d'une Trêve normale s'appliquent.

4.4 Marche Forcée

Un groupe se déplaçant peut effectuer une Marche forcée jusqu'à deux territoires supplémentaires.

À la fin de tous les mouvements, un dé est lancé pour chaque Bloc ayant effectué la Marche forcée :

- 1-3 : Prise d'une Perte par territoire supplémentaire traversé.
- 4-6 : Pas d'effet.

Les Blocs éliminés à la suite de Pertes dues à une Marche forcée, sont placés dans le Dépôt du joueur.

Les Blocs ne peuvent pas effectuer de Marche forcée pour Retraire (5.6) ou se Regrouper (5.7).

Les Blocs effectuant une Marche forcée pour se joindre à une Bataille deviennent des réserves (5.3).

5.0 Bataille

Les Batailles sont résolues une par une après que tous les mouvements ont eu lieu. Le Premier joueur détermine l'ordre de résolution des Batailles avant que les Blocs ne soient révélés.

Chaque Bataille doit être résolue complètement avant de résoudre la suivante.

Premier Round de Combat : blocs A tirent ou retraitent en premier, puis blocs B, blocs C, et blocs D. Pour chaque Capacité de combat, le défenseur combat avant l'attaquant.

Deuxième Round de Combat : Les Blocs en Réserve (5.3) sont révélés et ajoutés à la Bataille. Les blocs tirent ou retraitent comme indiqués ci-dessus.

Troisième Round de Combat : Les blocs tirent ou retraitent comme indiqués ci-dessus.

Retraite : Si après 3 Rounds de combat la bataille n'est pas terminée, alors le camp qui ne contrôle pas la Garnison doit immédiatement retraire (l'attaquant si aucun camp ne contrôle la Garnison).

Regroupement (5.7) : Le vainqueur peut déplacer n'importe quel ou tous les blocs victorieux dans n'importe quel territoire adjacent ami ou de transit libre de blocs ennemis. Les restrictions de Frontières s'appliquent.

Pour résoudre le **tir** (5.5), un nombre de dés égale à la Force est lancé, chaque résultat inférieur ou égal à la Capacité de combat inflige une Perte. Pour chaque perte infligée, les blocs avec la force la plus forte doivent perdre un point de force (au choix du propriétaire en cas d'égalité).

Pour **retraire** (5.6), déplacer les blocs jusqu'à leur maximum de capacité de mouvement, seulement à travers des territoires amis ou de transit libre de toute présence ennemie. Les restrictions de Frontière s'appliquent à chaque Round de combat. L'attaquant peut retraire d'un territoire de Bataille à travers la Frontière franchie pour entrer dans ce territoire. Tout bloc flotte en retraite est immédiatement placé dans n'importe quel port militaire.