

Pax Baltica

Règles Spéciales Nationales

11.1 La Suède

Déploiement : Les Blocs suédois sont déployés en Suède proprement dite (1.1). **Exception** : les Blocs Estländska, Savolax, et Pommerska sont déployés dans leur propre territoire (respectivement Estland, Savolax, and Pommern). Si l'ennemi occupe leur territoire, ils sont alors déployés en Suède.

Concessions : Le joueur Suédois peut à n'importe quel moment concéder les territoires de Bremen-Verden au Hanovre et/ou la Pomme à la Prusse. Chaque territoire cédé réduit le Niveau de RP de la Suède de 4, mais rend la nation réceptrice inactive de façon permanente.

Tableau d'Attrition Suédois : Chaque fois qu'une Armée suédoise (pas un Régiment) est éliminée, le marqueur est avancé sur ce tableau d'une case. Tant que la Suède a au moins un Bloc en Russie (y compris en Ukraine), le marqueur de ce tableau est déplacé sur la rangée inférieure ; il est déplacé sur la rangée supérieure si aucun Bloc Suédois n'est en Russie. On applique les effets de la case contenant le marqueur, et tous les effets des cases inférieures de la même rangée uniquement.

11.6 Empire Ottoman

Déploiement : Les Blocs Ottomans sont déployés dans l'Empire Ottoman.

Ambitions limitées : Les Blocs Ottomans ne peuvent entrer que dans les territoires de l'Ukraine, de la Pologne ou de l'Empire Ottoman.

Reddition : Si seuls des Blocs ennemis occupent tous les territoires ottomans, une Trêve est imposée (10.2) [aux Ottomans].

Solidarité Chrétienne : Si les Ottomans envahissent la Pologne, alors la Russie et la Saxe sont immédiatement activées si elles ne le sont pas déjà. Durant une Interphase, si des Blocs ottomans se trouvent en Pologne tandis que la Saxe ou la Russie sont en Trêve, le joueur suédois doit choisir entre imposer une Trêve aux Ottomans ou bien permettre à la Saxe ou à la Russie d'être aussitôt réactivée.

Guerre avec l'Autriche : Tant que les Ottomans sont actifs, on lance un dé à chaque interphase qui suit pour déterminer le début de la guerre Austro-Turque, qui arrive sur un 6. Si elle arrive, une Trêve est imposée immédiatement aux Ottomans (10.2). Les Ottomans peuvent lancer le dé pour une réactivation comme les autres nations en Trêve (10.3).

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.

11.8 Ukraine

Déploiement : Mazepa est déployé en Sivershchyna dès que l'Ukraine est activée. S'il est occupé par le Coalisé, le Bloc est déployé n'importe où en Ukraine. Si tous les territoires ukrainiens sont occupés par le Coalisé, le Bloc est déployé durant la première Interphase où ce n'est plus le cas.

Vivre sur le terrain : Masepa n'utilise pas de RP ; il retrouve sa Force maximale durant l'Interphase s'il est en Ukraine.

Pacification : L'Ukraine rejoint la Russie à la fin de la Phase si Masepa est éliminée ou si Baturyn est capturée par un siège russe. La Russie regagne ses 8 RP perdus et le Bloc Masepa est mis de côté. L'Ukraine peut être activée à nouveau en utilisant la procédure ci-dessus.

11.10 Holstein-Gottorp

Déploiement : le Bloc du Holstein-Gottorp ne peut être déployé que dans le Holstein-Gottorp. Si un ennemi le contrôle ou l'occupe, le bloc ne peut pas être construit et retourne dans le Dépôt.

Ambition limitée : Le Bloc du Holstein-Gottorp ne peut jamais attaquer seul, mais uniquement en conjonction avec des Blocs suédois.

11.11 Grande Bretagne

Déploiement : La Flotte britannique commence toujours à Portsmouth avec sa Force Maximale quand elle est activée. Aucun autre Bloc ne peut entrer dans la case de Portsmouth.

Actions : Les Actions suédoises sont utilisées pour faire agir la Flotte anglaise.

Pertes : La Flotte britannique n'utilise pas de RP, et peut uniquement recevoir des Remplacement via les Actions (8.4). Elle n'entre jamais dans le Dépôt [suédois]. Si la Flotte anglaise est éliminée, une Trêve est imposée à la Grande-Bretagne (10.2). Dans ce cas, on place la Flotte sur le Calendrier quatre années plus tard ; à partir de l'Interphase, la Flotte britannique sera disponible pour une activation, comme indiqué ci-dessus, avec sa Force Maximale.

Confrontation : Les Flottes russes ne peuvent entrer ou se déplacer dans une zone maritime occupée par la Flotte britannique.

Pax Baltica

Rappel Règles

Activation des alliés suédois

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

- **La Suède** commence le jeu active. Le joueur suédois perd si la Suède devient inactive suite à une Trêve.
- **L'Empire Ottoman** commence le jeu inactif. Lancer un dé à chaque Interphase afin que les Ottomans entrent en guerre. Ajouter +1 au jet de dé d'activation si le bloc Karl XII est en Ukraine.
- **L'Ukraine** commence le jeu inactif, comme partie de la Russie. Si la Russie est active, durant chaque Interphase lancer un dé pour déterminer l'entrée en guerre de l'Ukraine. Ajouter +2 au dé d'activation si Karl XII est en Ukraine. Réduire le Niveau de RP russe de 8 et retirer toutes les Garnisons [russes] des territoires ukrainiens quand l'Ukraine est activée.
- **Le Hanovre** commence le jeu inactif, mais devient automatiquement un Allié suédois si la Coalition envahit le Holstein-Gottorp ; placer aussitôt le bloc Hanovrien au Hanovre.
- La Flotte **britannique** s'active comme Allié suédois si durant l'Interphase, le joueur Coalisé a plus de Flottes en mer que le Suédois, ou dès que la Coalition envahit la Suède proprement dite. La Flotte britannique est retirée de la carte si durant l'Interphase, le joueur Suédois a plus de Flottes (y compris la Flotte britannique) en mer que la Coalition et s'il n'y a pas de Blocs coalisés en Suède proprement dite.

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 Siège ;
- 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 parmi ceux disponibles.
- 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.

A 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 Retraiter (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.