

Séquence de jeu

Phase d'amélioration

cf livret spécifique

Phase de décisions stratégiques

cf livret spécifique

Phase d'initiative

- *Segment du pool de MA*

Mettre pour chaque Leader en jeu ses MA

+ 1 marqueur *Augury*

+ 3 marqueurs *Siège Attrition* dans un récipient opaque

- *Segment de détermination de l'initiative*

un joueur tire un marqueur -> si MA ou *Siege Attrition* -> Phase d'Opérations

-> si *Augury* -> Phase d'Augures

Si plus de marqueur -> Phase de dévastation

Phase d'Opérations

Le chef dont le MA a été tiré est activé et peut réaliser toutes les actions permises jusqu'à ce qu'il soit fini. Ensuite, refaire un tirage de marqueur.

Phase d'Augures

Un joueur jette 2 dés et suit les instructions de la table d'Augures. Ensuite, refaire un tirage de marqueur.

Phase de Dévastation 6.7

- *Segment de rétablissement de Post-Dévastation* : détermination du rétablissement des provinces dévastées par jet de dés

- *Segment de Construction et de Redistribution de Supériorité Navale*

- Les joueurs réassignent leurs Niveaux SN (7.15) (1 dé pour savoir qui commence)

- *Segment de tentatives de Dévastation* : les joueurs peuvent tenter de dévaster une province (6.7)

Phase de Fin de Tour

- *Segment d'Attrition et Inertie* : Test d'attrition sur les unités qui n'ont pas bougées ce tour (6.46)

- *Segment de Ralliement* : les forces peuvent améliorer leur statut Post-bataille (8.56)

- *Détermination de la victoire* : si le scénario ne se termine pas ce tour, vérifier si les conditions de victoire automatique sont remplies sinon avancer le marqueur tour et commencer un nouveau tour de jeu.

5 Chefs	2
6 Mouvement	3
7 Le système de Supériorité Navale	7
8 Combat terrestre.....	8
9 Villes et sièges.....	11
10 Ressources en hommes.....	14
11 Contrôle.....	14
12 Diplomatie.....	15
13 Augures.....	15
14 Gagner la partie.....	15

4.1 Marqueurs d'activation

- 4.11 Le nombre de MA d'un leader est égal à sa valeur d'initiative.
- 4.12 Les forces alliées n'ont pas de MA. Elles sont activées empilées avec un leader du camp activé ou par le commandant en chef du camp en utilisant un de ses MA.
- 4.13 Le leader dont le MA a été tiré prend l'initiative et peut effectuer des opérations (5.3)
- 4.14 Un leader qui termine sa dernière activation du tour est retourné sur sa face *Activation complete*
- 4.15 Il y a aussi des marqueurs Augury (cf 9.0) et Siege Attrition (cf 13.0)

4.2 Le pool de MA

Au début d'un tour les MA des leaders en jeu ou arrivant en renfort sont placés dans un récipient avec le marqueur Augury et Siege Attrition (selon le scénario).

- 4.21 Les MA d'un leader arrivant en renfort ce tour sont placés dans le récipient après le tirage d'un 1^{er} MA. Si au moins 2 MA du joueur ont été tirés ce tour et qu'un de ses leaders arrive en jeu, alors ne mettre qu'un seul MA de ce leader dans le récipient.

5.0 Les chefs

5.11 Caractéristiques des leaders

- *Initiative* : nombre de phase d'opérations qu'il peut entreprendre par tour (nb MA dans le pool).
 - *Lettre de bataille* : aptitudes tactiques du leader lors d'une bataille
 - *Valeur de bataille subalterne* : modificateur de dé de bataille s'il n'est pas CC (8.31)
 - *Valeur de campagne* : valeur comparé à des jets de dé pour un certaines actions (continuation , interception..)
 - *Valeur de ruse* : nombre fini de points servant à des actions particulières comme la trahison (5.5)
 - *Valeur de diplomatie* : valeur utilisée pour sceller des alliances notamment (12.34)
 - *Valeur de mortalité* : probabilité de survie d'un chef aux rigueurs de la guerre
- 5.12 **Commandant en chef** : leader de plus haut rang (ou spécifié par le scénario), ses attributs spécifiques sont :
- Le CC est le seul à pouvoir effectuer des actions de recrutement, diplomatie et mouvement allié
 - Seul le CC peut utiliser ses points de ruse (5.5)
 - La présence du CC limite la taille des forces empilées qui peuvent opérer avec un autre leader (5.41)
 - Si le CC est impliqué dans un combat, ses caractéristiques sont utilisées qu'il soit actif ou non (5.43)
- 5.13 Tous les autres leaders du camp sont considérés subalternes (sauf spécification dans le scénario)

5.2 Activation d'un leader

- 5.21 Un leader est activé seulement si son MA est tiré. Un seul leader est actif à un instant donné.
- 5.22 Un leader actif peut entreprendre des opérations (5.3) jusqu'à ce qu'il soit fini (5.25)
- 5.23 Seulement dans une bataille, un leader inactif peut être utilisé comme subalterne (8.31)
- 5.24 Un leader fait une halte après chaque opération complétée et peut devenir fini (5.25). Un leader blessé ou tué devient automatiquement fini.
- 5.25 **Jet de continuation JD** : certaines haltes engendrent une fin automatique, d'autre un JD.
Lancer un dé et le comparer à la valeur de campagne du leader actif : si \leq le leader reste actif, si $>$ le leader est fini pour cette phase d'Opérations
- 5.26 Un leader peut ne rien faire et passer son tour. Son MA n'est pas replacé dans le récipient.

5.3 Opérations

Un leader activé peut entreprendre une suite d'opérations tant qu'il n'est pas fini. Une opération se termine par une Continuation automatique ou une Fin automatique ou un JD de continuation.

- **Mouvement de leader** : un chef peut se déplacer sans unité sur une longueur quelconque et quelque soit le terrain. Il est Fini s'il ne termine pas son mvt avec des unités amies. Sinon Continuation automatique s'il s'agit de sa 1^{ère} phase d'opération du tour sinon JD continuation.
- **Mouvement de force** : une force peut se déplacer sans limite mais subit une attrition pour chaque halte. Une attaque de débordement (6.6) n'entraîne pas une halte. JD continuation sauf si la force a été interceptée (6.5). Si la force active n'est pas victorieuse alors Fin automatique.
- **Mouvement Allié** : Activation via un MA du CC. C'est la seule opération possible pour une force allée. La continuation suit les mêmes principes qu'en B (Fini = CC Fini)

- **Attaque** : un leader avec des unités amies attaquent des unités ennemies dans l'hex. Un Débordement n'est pas considéré comme une Attaque. Victoire = JD Continuation ; Défaite / égalité = Fin automatique
- **Siège** : Opération de siège – Mettre le siège (9.21), Assaut, Sortie ou JD Traîtrise avec des unités de combat dans un hex de ville assiégée. Fin automatique sauf pour le Sape et Réparations (9.4) où JD continuation
- **Rédition involontaire** : Incitation à la réédition d'une ville assiégée (9.72) JD Continuation (MJD +2 si la ville se rend, MJD -2 si échec)
- **Recrutement** : Seul le CC peut effectuer cette opération (8.63 et 10.0). JD Continuation
- **Diplomatie** : Seul le CC peut la réaliser. Des points de Ruse peuvent être dépensés afin d'influencer les Niveaux d'Alliance (12.3)
- **Regroupement** : Opération permettant de regrouper des unités Dispersées débarquées durant un Transport Maritime (7.28) JD Continuation

5.4 Chefs multiples

- 5.41 Si le CC est dans la pile, il est le seul à pouvoir déplacer toute les unités. Si un autre leader de la pile est activé, il ne peut pas déplacer plus de la moitié des unités présentes et pas le CC.
- 5.42 Si plusieurs chefs sont empilés. Celui qui est activé utilise ses caractéristiques. Les autres chefs peuvent être déplacés (sauf CC) et utiliser en tant que leader subalterne dans un combat (5.44).
- 5.43 Dans un combat impliquant plusieurs chefs, la lettre de bataille du leader activé est utilisée (à moins que le CC ne soit présent ou un chef de plus haut rang). En défense, c'est le CC puis le leader de plus haut rang sinon au choix du défenseur.
- 5.44 Dans une bataille, la valeur de subalterne peut être utilisée en MJD (+2 max). Les subalternes ne peuvent pas utiliser de points de ruse.
- 5.45 Une force avec plusieurs leaders peut tenter d'intercepter en utilisant n'importe quel chef (limitation de la force interceptante en 5.1)

5.5 Ruse

- 5.51 Chaque leader possède un nombre de point de ruse qu'ils peuvent utiliser chaque.
- 5.52 Les points de ruse sont un nombre fini de points sans limite de nombre à utiliser pour une action donnée. Des marqueurs permettent de suivre le nombre de points restants.
- 5.53 Les points de ruse permettent de réaliser influencer des activités (cf table de référence des pts de ruse).
- 5.54 Dans le cas où les 2 joueurs utilisent des pts de ruse. Ils les assignent secrètement puis les révèlent en même temps.

6 Mouvement

6.1 Chefs et mouvement

- 6.11 Les unités ne peuvent se déplacer qu'avec un chef ou via un Mouvement Allié (6.13). Le chef doit être empilé avec les unités au début de l'opération de mouvement. Seules les unités que le chef peut commander peuvent bouger avec celui-ci (cf règles spécifiques).
- 6.12 Un chef peut se déplacer seul mais est Fini s'il fait halte dans un hex sans unité amie. S'il s'agit de sa première opération et qu'il termine avec des unités amies, la continuation est automatique sinon JD Continuation.
- 6.13 **Mouvement Allié** : Seul un CC peut déplacer une force de combat allié sans chef. Les unités alliées ne peuvent faire que ce type d'action et le MA du CC ne peut servir qu'à cette opération.

6.2 Mouvement illimité

- 6.21 Il n'y a pas de limite de mouvement. Cependant, lorsqu'un chef fait halte (5.24 et 6.22) le joueur doit faire un jet d'Attrition (6.4). Si le chef veut continuer le mouvement ou faire une opération, il doit faire un JD Continuation.
- 6.22 **Les Haltes** : Un chef fait halte lorsqu'il veut entreprendre autre chose qu'un mouvement ou un débordement (6.6). De plus si le chef entre dans une ville (6.37) pendant son mouvement, alors il fait Halte. De même un chef peut faire une Halte volontaire (-> 6.23)
- 6.23 Chaque fois qu'un chef fait une halte, le joueur doit :
 - vérifier les effets de l'Attrition (6.4) s'il faisait un mouvement de force
 - consulter le table des Opérations pour vérifier s'il y a un Fin automatique ou un JD Continuation (5.25)

6.24 **Composition des forces** : une force est déterminée au début d'une Opération de mouvement (limites 5.41 et règles spécifiques). La force peut laisser des unités ou en prendre en chemin (6.25). Si le chef est à l'intérieur d'une ville, seules les unités dans la ville sont prises en compte.

6.25 Un chef ne peut laisser des unités dans un hex que s'il laisse également un chef ou si un chef est déjà présent dans l'hex. Cette restriction ne s'applique pas s'il laisse des unités dans une ville.

6.3 Le terrain

Pas de notion de points de mouvements mais des points d'Attrition (6.4)

6.31 Il existe 4 types de terrain terrestre :

- *Plat* : Pas d'effet si ce n'est une plus grande attrition si entrée sans chemin (6.41)

- *Accidenté* : Idem plat mais pénalise également la cavalerie au combat

- *Montagnes et Marais* : Coûts d'attrition élevés et neutralisent l'utilisation de la cavalerie et des éléphants

6.32 **Côtés d'hexagone infranchissables** : Seuls les chefs se déplaçant seul peuvent traverser ses côtés d'hex infranchissables. Les unités de combat ne le peuvent pas. Idem pour les côtés d'hex entièrement de mer ou de lac mais les unités terrestres peuvent les traverser via le Transport Maritime (7.2)

6.33 **Existence des routes** : Les routes sont représentées de différente couleur en fonction de leur existence :

- Niveau A : scénarios débutant après 310 av JC

- Niveau B : scénarios durant les 1^{ère} et 2^{ème} Guerre Punique uniquement

- Niveau C : utilisé pour les volumes sur des périodes ultérieures

6.34 **Effet des routes** : ses effets ne s'appliquent que si les unités se déplacent entre 2 hex reliés par une route :

- Quand un mvt dans une province ne se fait que par route, alors le coût d'Attrition de la province n'est que de 1

- Une route annule le coût d'attrition de traversée d'une rivière si celle-ci la traverse

- Une route annule le MJD d'Interception lié au mvt dans des hex de marais et montagnes (6.54)

6.35 **Contrôle des rivières** : Une force en fonction de sa taille et composition peut contrôler une berge de rivière sur laquelle elle se trouve :

- Toute force d'au moins 4PE de cavalerie,

- Toute force d'au moins 20PE de n'importe quel type

Un chef doit également être présent. La force contrôle alors son hex et tous les hex adjacents situés sur la même berge. Le contrôle ne s'étend pas au travers de la rivière ou d'un côté d'hex infranchissable. Si une force ennemie traverse et entre dans un hex son contrôle ami, la force contrôlante peut se déplacer dans l'hex pénétré et effectuer une interception (6.54). La force amie ne subit pas d'attrition. Idem si même hex que la force amie.

6.36 **Villes inexistantes** : Les villes sont de taille petite, moyenne ou grande. Cela définit leur Capacité Défensive Intrinsèque (CDI 9.1) Les scénarios précisent si des villes sont inexistantes (alors mettre un marqueur du terrain approprié) ou avec une valeur CDI différente. Se référer à la table d'information des Provinces (TIP).

6.37 **Intérieur ou extérieur d'une ville** : Une force peut se trouver dans un hex de ville sans être à l'intérieur. Se déplacer de l'extérieur d'une ville vers l'intérieur est une opération de Mouvement et entraîne une Halte. Une force peut entrer librement dans une ville sous son contrôle à moins de contrôler (militairement ou diplomatiquement) la province (11). Il n'est pas possible d'entrer dans une ville assiégée (9.21). Une force assiégée ne peut pas quitter librement la ville (exception : les ports). Une force peut toujours entrer dans un hex de ville (extérieur) quelque soit le contrôle. Mettre un marqueur de contrôle ami sur la force à l'intérieur de la ville ou utiliser la fiche d'occupation.

6.38 **Les détroits** : Les unités terrestres peuvent traverser les détroits suivants sans utiliser le Transport Maritime (7.2). La traversée peut se faire avec ou sans opposition en fonction de la supériorité des camps sur ce détroit (7.3). Un port n'est pas nécessaire.

- Déroit de Messana : les jours peuvent le traverser (IT 6015 et 5915) sauf si une force ennemie est présente dans l'hex de départ (dans ou hors de la ville). Une force peut arriver dans un hex occupé par l'ennemi (7.26).

L'arrivée entraîne une Halte et un JD Continuation.

- Déroit entre Sardinia et Corsica : idem mais en utilisant le niveau SN de Mare Tyrrhenum.

6.4 Attrition et Mouvement

Chaque fois qu'une force fait une Halte, les effets de l'attrition sont résolus.

6.41 **Points d'Attrition (PA)** : Une force qui se déplace accumule des PA à l'intérieur d'une province ou qu'elle entre dans une autre. Le nombre affiché après le nom d'une province est sa valeur d'Attrition soit le cout de tout

mvt hors route. Ce coût peut être ajusté (Marqueur PA) de diverses façon :

- *Routes* : si le mvt a lieu dans une province que le long d'une route alors cela fait 1PA
- *Montagnes* : 6PA pour chaque hex de montagne en plus du coût provincial
- *Marais* : 3PA pour chaque hex de montagne en plus du coût provincial
- *Rivières* : chaque rivière mineure coûte 1PA, moyenne 2PA et majeure 3PA. 0PA si traversée via une route.
- *Province Dévastée* (6.27) : doubler le coût provincial

6.42 Total ajusté de PE : Faire le total des PE de la force concernée par l'attrition. Les PE de cavalerie sont doublés.

6.43 **Points de pertes d'attrition** : consulter la table des Résultats d'Attrition en fonction du total de PE. La ligne est modifiée de la façon suivante :

- Statut Post-Bataille (8.54) : Si la force présente une unité Désorganisée -> 1 ligne vers le bas.
Si la force présente une unité Neutralisée -> 2 lignes vers le bas.
- Force importante : 1 ligne vers le bas pour chaque 50 PE au-delà de 250
- Débordement (6.22) : Si un débordement a eu lieu lors du mvt -> 1 ligne vers le bas

Ajustement max de 4 lignes vers le bas

6.44 **Ajustement du nombre de PA du aux villes** : Une force qui termine son mvt dans une ville diminue le nombre de PA par la valeur CDI de la ville.

6.45 Un joueur peut faire une Halte pour déterminer les effets de l'Attrition mais doit faire un JD Continuation avant de faire une autre opération.

6.46 **Attrition d'Inertie** : Toute force non assiégée/assiégeante ayant resté dans une même province ce tour subit une Attrition par Inertie lors du Segment d'Attrition par Inertie. La valeur d'Attrition provincial donne le nombre de PA total (x2 si province dévastée) modifié par :

- *Montagnes* : Si la force est dans un hex de montagnes alors PA provincial x 2
- *Ville* : Si la force est dans une ville alors soustraire la CDI du nombre de PA

Ajustement de ligne : les mêmes que pour l'attrition lors d'une Opération de Mouvement.

6.47 **Effets de l'Attrition** : Points de Pertes d'Attrition (PPA) : Nombre de PE à retirer de la force selon certaines restrictions :

- 1 PPA = 1PE
- Pour chaque groupe de 7PPA, 1PE de cavalerie doit être éliminé
- Eliminer 1PE d'éléphants compte pour 2PPA s'il y a plus de 11PPA

6.48 Après la résolution de l'attrition le nombre de PA de la force revient à 0.

6.5 Interception

Interrompt une opération de Mvt ou un Mvt Allié ou une interception. Seule activité de mvt d'un joueur inactif avec le Refus de combat (8.22) et la Coordination (8.25). Une force peut d'ailleurs traverser une force ennemie sans combat si celle-ci n'intercepte pas.

6.51 Un chef avec des unités qu'il commande peut intercepter. Il peut en utiliser qu'une partie. Les unités Désorganisées ou Neutralisées ne peuvent participer à une interception.

6.52 **Rayon d'interception** : Un chef avec une force à l'extérieur d'une ville à un rayon de 3 hex. A l'intérieur d'une ville, ce rayon passe à 4 hex. Cette distance ne doit pas compter d'hex ou de côté d'hex infranchissable ou de détroit ou un hex occuper par l'ennemi.

6.53 Une force peut intercepter une force ennemie qui entre ou sort de son rayon d'interception. Pas d'interception en cas d'entrer d'une force dans un hex et y fait une Halte sauf en cas de traversée de rivière (6.35), détroit (6.38) ou de débarquement (7.27), ni contre une force qui entre dans la ville de son hex. Un chef peut tenter une seule interception d'une offre ennemie durant son opération de mouvement sauf si celle-ci quitte le rayon d'interception puis y revient durant la même phase.

6.54 Procédure d'interception :

Une force active qui quitte un hex de ville est automatiquement interceptée par une force ennemie à l'intérieur de la ville. Sinon JD comparé à la valeur de campagne du chef modifié comme suit :

- +1 au dé par hex de distance

- pas de MJD en cas 'interception d'une force qui quitte l'hex de la force interceptante (exception 6.35)
- *Rivières* : +1MJD pour chaque hex de rivière traversé
- *Marais* : +2MJD pour chaque hex de marais traversé sauf si connectés par une route
- *Montagnes* : +2MJD pour chaque hex de montagne traversé sauf si connectés par une route
- *Fatigue* : +2 MJD si la force interceptante compte au moins une unité Fatiguée.

6.55 **JD d'interception** : Si le JD modifié est supérieur à la valeur de campagne du chef, l'interception est un échec. La force active peut continuer son déplacement (pas de Halte).

En cas de réussite de l'interception :

- 1- La force active stoppe (Halte) et subit l'attrition
- 2- La force qui intercepte se déplace dans l'hex, fait Halte et détermine les effets de l'interception (voir 6.56)
- 3- Bataille avec l'intercepteur en tant qu'attaquant. Si le joueur actif est victorieux, il peut poursuivre son mvt après un JD Continuation. Sinon le chef est Fini.

Interceptions manquées : Une force qui tente une interception et qui échoue place un marqueur « Failed Int ». Si elle est attaquée pendant cette phase d'opération alors l'attaquant ajoute +2 au JD Bataille. Le marqueur est retiré à la fin de la phase.

6.56 **Intercepter une interception** : Une force qui intercepte peut être interceptée. Si réussite, la première force visée par l'interception poursuit sa route tandis que la 2^{ème} interception est résolue.

6.57 **Double enveloppement** : idem 6.56 mais si la 2^{ème} interception réussie et que l'hex est à portée de la première force visée, alors celle-ci peut intercepter à son tour et réaliser un double enveloppement soit un +4 MJD de Bataille.

6.58 **Embuscade** : Une force qui intercepte peut tenter une Embuscade :

- S'il débute dans un hex accidenté, de montagne ou de marais,
- S'il débute à l'extérieur d'une ville,
- Ne traverse pas de rivière,
- Doit tenter l'interception dans ou depuis un hex adjacent
- La force cible ne doit pas être à l'intérieur d'une ville, dans un hex de montagne ou marais.

Pour résoudre la tentative, même procédure que l'interception mais avec un MJD de +3 et une différentiel de lettre de bataille entre les chefs ('A' = 1 et 'E' = 5 soit -4 de MJD).

Si l'Embuscade réussie, le dé de combat sera modifié d'un MJD de +5.

6.6 Débordement

6.61 Une force en mvt peut Déborder une force ennemie si elle présente un ratio de PE (8.31) de 9-1 ou plus et si elle compte plus de PE de cavalerie (si la force ennemie contient de la cavalerie).

6.62 Des unités à l'intérieur d'une ville, dans un hex de montagne ou de marais ne peut pas être débordée. Une force qui traverse une rivière ne peut pas directement déborder (même avec une route). Des unités qui débarquent ne peuvent pas déborder.

6.63 Avec un Débordement, la force en mvt élimine toutes les unités et chefs ennemis sans subir de perte (unité et chef). Ce n'est pas une Halte donc pas de JD Continuation ni de jet d'Attrition. Par contre, à la prochaine Halte décaler d'une ligne vers le bas le calcul de l'Attrition.

6.7 Dévastation

6.71 La Dévastation réduit l'aptitude des provinces à nourrir des troupes. Cela se produit :

- suite à des tentatives spécifiques de Dévastation (6.72)
- résultat de Réquisitions effectuées par une force assiégeante pour nourrir ses troupes (9.53)

6.72 La Dévastation peut avoir lieu lors du Segment de Tentatives de Dévastation (F3) de la phase de Dévastation. Les provinces sujettes à la dévastation sont :

- une province comptant une force d'au moins 25PE qui n'a pas quitter le province ce tour et
- dans laquelle, il n'y a aucune force ennemie d'au moins 25 PE à l'extérieur d'une ville.

6.73 **Procédure** : noter le nb de PE de la force amie et déterminer la valeur de Dévastation sur la table de Dévastation. Lancer un dé. Si le résultat est <= à la valeur de Dévastation, celle-ci est dévastée -> placer un marqueur « Devasted ». Répéter la procédure pour toute force présente si elle rentre dans les conditions.

6.74 **Effets** : La Dévastation double la valeur d'Attrition de la province et le coût de mvt sur route.

- 6.75 **Rétablissement** : Dans le segment de Rétablissement Post-Dévastation (F1), lancer un dé pour chaque province dévastée. Le dé est modifié par le nb de PE des camps présents à l'extérieur des villes de la province. Déterminer la valeur de Dévastation globale, lancer un dé et soustraire la valeur de Dévastation. Si le dé modifié est > à la valeur d'Attrition de la province, celle-ci se rétablit.
- 6.76 Pour la Dévastation due aux Réquisitions (9.53) : même procédure qu'en 6.73 et mêmes résultats.
- 6.77 La Dévastation peut avoir des effets négatifs sur la diplomatie (12.3).

6.8 Empilement

- 6.81 Pas de limite au nb de PE dans un hex.
- 6.82 Deux forces adverses peuvent occuper le même hex et toutes deux à l'extérieur d'une ville.

7.0 Le système de Supériorité Navale

7.1 Supériorité Navale

- 7.11 Les mers sont divisées en Zones Maritimes. Au début de chaque scénario, chaque zone maritime se voit attribuer un Niveau de Supériorité Navale (SN).
- 7.12 **Marqueurs de SN** : un marqueur dans une zone indique le niveau SN du camp dans la zone maritime (+4 à -4 – 0 signifiant une égalité des forces). Ce niveau modifie le JD de Transport Maritime de troupes et l'Assaut d'un port (9.33).
- 7.13 **Effets** : chaque fois que des troupes sont transportées par mer (7.2) modifie son JD de Transport Maritime par le SN le moins favorable des zones traversées.
- 7.14 Les SN sont modifiables par la redistribution des ressources navales, la construction de nouvelles flottes.
- 7.15 **Redistribution** : durant le Segment de Construction/Redistribution de SN (F2) peut augmenter un SN d'une zone en baissant le SN d'une ou d'autres zones. 1 seul niveau SN peut être enlevé d'une zone par tour. Ajuster en conséquence le niveau SN du joueur adverse dans les zones concernées.
- 7.16 Il est possible de redistribuer les SN et construire des flottes le même tour.
- 7.17 Certains résultat du Transport maritime font varier le SN d'une zone. Suivre les instructions.

7.2 Le Transport Maritime

- 7.21 Une force doit entrer dans un port et faire une Halte. Après une Continuation réussie ou si la force débute dans à l'intérieur d'une ville, le joueur annonce le transport et le chemin le long des hex de mer (7.24) puis réalise un JD sur la table de Transport Maritime et applique les résultats. Cela ne concerne pas la traversée de détroit.
- 7.22 Les unités peuvent débarquer dans un port ou dans des hex selon des restrictions indiquées dans la table de Transport Maritime. Les unités peuvent terminer Dispersées (7.28). Il existe aussi des ports Majeurs, Secondaires et Mineurs qui possèdent leurs propres restrictions (7.25).
- 7.23 Il n'y a pas de limite à la distance à parcourir. Indiquer la route via des marqueurs « Naval Trns ». La table de Transport Maritime indique aussi si toute ou une partie des troupes arrive à bon port.
- 7.24 Le **JD de Transport Maritime** est modifié comme suit :
- Niveau SN de la zone maritime la moins favorable (7.13)
 - soustraire 1 au JD pour chaque tranche de 20 hex côtier parcourue
 - soustraire 1 au JD pour chaque tranche de 5 hex de haute mer parcourue
- 7.25 **Capacités portuaires** : le nb de PE qui peuvent embarquer ou débarquer dans un port est limité par la taille du port. Consulter le tableau de Transport Maritime.
- 7.26 **Procédure de Halte** : Les unités transportées doivent faire halte (finir leur mvt) dans un hex côtier sans pour autant débarquer. Après la Halte, effectuer le JD de Transport Maritime en fonction du parcours, applique les résultats puis peut effectuer un JD Continuation. Le résultat Dispersé (7.28) s'applique aussitôt. Sauf attaque amphibie, des unités ne peuvent faire Halte dans un hex côtier contenant des unités adverses ou dans ou adjacent à une ville ennemie avec garnison.
- 7.27 **Attaques amphibies** : Une force fait une Halte dès qu'elle débarque. Pas de JD d'Attrition. Si l'hex est occupé et que la force désire attaquer, alors il y a un MJD d e-3 au JD sur la Table des Résultats de Bataille. Si elle n'attaque pas mais est attaquée (interceptée) alors l'attaquant obtient un MJD de +3 à la bataille.
- 7.28 **Dispersion** : Résultat de la table de Transport Maritime. Placer un marqueur « Scatter » sur la force et effectuer un JD de mort sur le chef (8.6). La force dispersée est traitée comme si elle était Neutralisée (8.55). Elle le reste jusqu'à ce qu'un chef réalise une opération de Regroupement.

7.29 **Dispersion automatique en fin de tour** : Toutes les unités qui se retrouvent en Transport Maritime en fin de tour sont automatiquement dispersées dans l'hex côtier qu'elles occupent. Si l'hex côtier est occupé par une force ennemie ou dans un hex avec une ville à garnison, la flotte est coulée et les unités/chefs éliminés.

7.3 Traversée des Détroits

7.31 Un détroit peut être traversé sans Transport Maritime. Seulement des flottes ennemies peuvent intercepter les unités lors du passage si le camp présente un niveau SN < +4 dans la zone maritime.

7.32 Pour vérifier la bonne traversée, lancer un dé modifié par sa valeur SN dans la zone et consulter la table de Traversée des Détroits.

7.33 Si la traversée se fait avec opposition, appliquer les pertes éventuelles en fonction du niveau SN.

7.34 Si des PE de cav ou d'éléphants sont présents, ils doivent subir au moins 1/3 des pertes.

8.0 Combat terrestre

8.1 Unités de combat et effectifs

8.11 La liste des différents types d'unité est : infanterie, cavalerie, éléphants et engins de siège.

8.12 Une force se compose de pions représentant l'effectif d'un type d'unité dans un contingent (peuple). Une fiche d'armée permet de placer tous les pions d'une force dans un box et placer le pion Army associé et le chef sur la carte.

8.13 **Unités d'élite** : Selon le scénario des unités d'élites peuvent être présentes. Dans ce cas utiliser les pions notés « Elite ».

8.14 Unités spéciales : Les règles spécifiques à chaque volume décrivent ces unités spéciales.

8.2 Pré-combat : Attaque, Refus du combat et Coordination

La Séquence générale de Résolution Pré-Combat est la suivante :

- 1- Annonce du joueur actif d'une opération de Combat contre une force ennemie dans le même hex
- 2- Le défenseur choisit d'accepter le combat ou de tenter le Refus du combat (8.23).
- 3- Si le refus échoue ou n'a pas été tenté, le Combat est résolu ; sinon le joueur actif peut mener une autre Opération.
- 4- S'il y a un Combat, les joueurs peuvent tenter une Coordination (8.26)
- 5- Passer à la résolution de la bataille (8.3)

8.21 La force attaquée doit se situer à l'extérieur d'une ville et dans le même hex que l'attaquant. Une force à l'intérieur d'une ville peut mener une attaque contre une force à l'extérieur. L'attaque est toujours volontaire. L'attaquant peut utiliser dans l'hex toute unité respectant les conditions (5.41) et de commandement. Toutes les unités en défense participent au combat.

8.22 **Refus de Combat** : Cela concerne toutes les unités en défense. Le chef en défense est déterminé selon la règle 5.43. Le Refus ne peut pas être tenté si la force en défense :

- a été interceptée (6.5)
- ne peut pas quitter l'hex ou entrer dans une ville maie de l'hex
- est Débordée (6.6)
- est en train d'assiéger une ville (9.24) et attaquée par la force assiégée.

8.23 **Procédure de Refus du Combat** : Le défenseur lance un dé. Si le jet modifié est \leq à la Valeur de Campagne du chef alors celui-ci peut se déplacer d'1 ou 2 hex avec 1PPA par hex clair et 2PPA pour des hex de montagnes ou marais.

La force qui refuse le combat ne peut pas :

- partir par l'hex d'où vient la force attaquante
- entrer dans un hex ou côté d'hex infranchissable
- entrer dans un hex dans lequel elle est déjà entrée.

La force refusant le combat peut :

- entrer dans un hex occupé par l'ennemi mais pas le quitter sauf si des unités amies étaient déjà présentes
- entrer dans une ville amie même dans le même hex

Exception 1 : Les pertes d'Attrition dues à un Refus de Combat ne peuvent dépasser 10% des effectifs

Exception 2 : Il n'y a pas d'Attrition si le repli se fait dans une ville amie

Si le jet de dé modifié est $>$ à la Valeur de Campagne du chef, la force se défend avec un MJD +2 au jet de Bataille (8.31).

Le jet de Refus de Combat est modifié par :

- -2 si la force se repli dans une ville amie située dans le même hex ou un hex adjacent
- -1 si le repli se fait dans une ville amie située à 2 hex
- -1 si la force se situe dans un hex de montagnes ou de marais
- -1 par Point de Ruse dépensé par le chef défenseur
- +1 par Point de Ruse dépensé par le chef attaquant
- +3 si la seule route possible traverse une rivière

8.24 Après un refus réussi, l'attaquant peut réaliser une autre Opération et même suivre et attaquer la force en repli.

8.25 **Coordination des attaques** : l'attaquant et/ou le défenseur peut tenter une coordination avec une force amie située dans un rayon de 3 hex. Chaque peut faire intervenir une seule force. Le joueur dont la force est la plus proche réalise d'abord sa tentative. A même distance, la force du camp en défense commence. Une force ayant refusé un combat ne peut pas intervenir de cette façon.

8.26 **Procédure de coordination** :

- 1- Faire la moyenne des Valeurs de Campagne des chefs des 2 forces du camp (arrondi à l'entier inférieur)
- 2- Soustraire de cette moyenne, la distance entre les 2 chefs. Cette distance ne peut traverser d'hex de montagnes ou de marais. Soustraire encore 1 pour chaque rivière traversée sans route.
- 3- Lancer un dé. Si le jet dépasse la valeur déterminée précédemment, la Coordination échoue.
- 4- Si le jet est \leq , la Coordination réussit, la force rejoint la force amie et détermine l'attrition du mvt. Les forces participent toutes à la bataille et le chef est déterminé selon 5.43.

8.27 Une force amie présente dans une ville peut être appelée par une force amie dans le même hex.

8.3 Résolution du Combat

Utiliser la Tables des Résultats de Bataille (TRB) et suivra la procédure suivante :

- 1- Déterminer tous les MJD (8.31)
- 2- Mener l'Engagements des éléphants (8.36)
- 3- Lancer un dé, appliquer les MJD et déterminer le résultat sur la TRB
- 4- Répartir les pertes (8.34) et les éventuels JD de Pertes de Chef (8.6)
- 5- Appliquer les règles de Poursuite et Massacre (8.38)
- 6- Effectuer les Retraites (8.37)
- 7- Appliquer le statut Post-Bataille (8.5)

8.31 Modificateurs au JD de Bataille

- *Aptitude tactique des chefs* : Comparaison des aptitudes tactiques des chefs (8.32)
- *Points de Batailles des chefs Subalternes* (max 2pts par joueur)
- *Ratio de Combat* : Comparaison de la somme des PE de l'attaquant et des PE du défenseur arrondi en sa faveur. Consulter la Tables de Ratio de Combat pour déterminer le MJD à appliquer. Les PE d'éléphants ne comptent pas.
- *Supériorité de Cavalerie* : Différentiel de PE entre les camps. Consulter la Table de Supériorité de Cavalerie pour déterminer le MJD
- *Tentative ratée de Refus de Combat ou d'Interception* : +2 au JD (6.55 et 8.23)
- *Embuscade* : +5 (6.58)
- *Double Enveloppement* : +4 (6.57)
- *Terrain* : si l'attaquant a traversé une rivière pour entrer dans l'hex de bataille alors MJD de -3
- *Attaque amphibie* : Attaquant ayant débarqué ou traversé un Déroit (6.38) subit un MJD de -3. Si une force attaque une force ennemie ayant débarquée ou traversé un Déroit alors le MJD est de +3 (7.27).
- *Unités d'Elite* : JD de 1 en sa faveur (+1 si attaquant, -1 en défense) pour chaque type d'unité Elite comptant au moins 5PE. La cavalerie d'élite compte même dans les hex de montagne ou marais.
- *Effets du Statut Post-Bataille* : Consulter la Table des Effets Post-Bataille pour déterminer le MJD

- *Eléphants* : Consulter la Table des Eléphants de Guerre.
Tous les MJD sont cumulables et il n'y a pas de limites.

8.32 **Aptitude tactique des chefs** : Comparaison basée sur la Lettre de Bataille des chefs :

- 1- Détermination de la Lettre de Bataille du chef commandant la Force (5.41)
 - 2- Lancer un dé et déterminer la Valeur Tactique du chef sur la table d'Aptitude Tactique des chefs
 - 3- Faire la différence des Valeurs Tactiques des chefs adverses d'où un MJD à appliquer au meilleur des chefs
- Défense sans chef : on considère que la force se défend avec un chef de Valeur Tactique de 0

8.33 **Pertes de Combat** : les pertes s'expriment en % de PE perdus (Attaquant/Défenseur)

- Si le MJD de Ratio de Combat était $> \text{à } +3$, les pertes de l'attaquant sont réduites de 5%
Si l'attaquant a « * » comme résultat, alors il ne subit aucune perte.
- Si le MJD de Ratio de Combat était $< \text{à } -3$, alors les pertes du défenseur sont réduites de 5%
Si le défenseur a « * » comme résultat, alors il ne subit aucune perte.

Le % de pertes n'est pas ajusté en cas de Résultat de Combat Imprévisible (8.4).

Le % non ajusté sert à déterminer le camp qui doit battre en retraite (8.37)

8.34 **Application des % de pertes** :

- Infanterie : la table de Pourcentage de Pertes liste le nombre de PE perdus en fonction du nb de PE de la force et son % de pertes. Les pertes sont appliquées de façon équitable entre les différents contingents de la force.
- Cavalerie : la table de Pourcentage de Pertes liste le nombre de PE perdus en fonction du nb de PE de la force et son % de pertes. Le joueur les répartit comme il veut sauf que le plus gros contingent de cav doit subir le plus de pertes.
- Les éléphants non engagés ne subissent pas de pertes (8.36)

8.35 **Pertes optionnelles de cav** : Pour 1PE de cav de perte en plus, cela réduit le nb de perte d'inf de 2. Option à choisir avant la résolution des retraites (8.37)

8.36 **Eléphants** : Avant la résolution des batailles, les joueurs décident d'engager des éléphants et combien. Pour chaque PE Engagé, jeter un dé sur la Tables des Eléphants de Guerre et appliquer aussitôt chaque résultat. Les PE d'éléphants Engagés sont affectés par les % de pertes. Si les 2 joueurs en utilise, alterner les JD.

Les éléphants ne peuvent pas être engagés dans un hex de Montagne ou Marais.

8.37 **Retraites** : les retraites ne sont pas toujours obligatoires et les 2 camps peuvent rester après une bataille

- *Retraite obligatoire* : un camp ayant subi au moins 10% de pertes en plus sur la TRB doit battre en retraite. Il est « vaincu » (8.5). S'il y a Victoire Majeure (8.52), le vaincu doit toujours battre en retraite.
- *Egalité* : % de pertes égaux : pas de repli obligatoire mais possible retraite volontaire
- *Retraite volontaire* : dans le cas où la différence de % de pertes est $< \text{à } 10\%$, le camp dominé peut battre en retraite volontairement.

Traiter * comme $< \text{à } 5\%$

Procédure de Retraite : 3 hex maximum et peut rentrer dans un ville amie de son hex de bataille. Une force en retraite ne peut pas :

- traverser le côté d'hex par lequel la force Attaquante est entrée
- entrer dans un hex ou côté d'hex infranchissable
- entrer dans un hex dans lequel elle est déjà entrée

la force en retraite peut :

- entrer dans un hex occupé par l'ennemi mais pas le quitter (sauf si présence d'une force amie)
- entrer dans une ville amie y compris dans le même hex

Une force en retraite ne peut pas laisser d'unité en route ou être interceptée. Si aucun de chemin de retraite -> élimination. Une force assiégée doit battre en retraite dans sa ville.

Toute retraite occasionne 1PPA d'attrition au-delà du 1^{er} hex (2PPA pour les Montagnes ou Marais) +1 pour chaque traversée de rivière hors route. (6.43 et 6.47)

8.38 **Poursuite et Massacre** : Les PE de cav ayant participé à la bataille permettent de déterminer un MJD de Supériorité de Cav Post-bataille qui devient le Facteur de Poursuite (FP).

S'il n'y a pas de Supériorité de Cav, alors pas de Poursuite ni de Massacre.

Si le vainqueur avait une Supériorité de Cav, alors le FP est au moins de 1 même en Montagnes ou Marais.

Alors le joueur lance un dé et le multiplie par le FP. Cela donne le % de pertes supplémentaires subit par la force en retraite (arrondi à la valeur inférieure la plus proche). Les pertes sont réparties selon 8.34

8.4 Résultats Imprévisibles

Si la TRB indique un « X », l'attaquant obtient un Résultat Imprévisible. Relancer le dé et le modifier par le chiffre entre parenthèses à côté du X. Les deux joueurs peuvent ajuster le dé par des points de Ruse. Résultat de 0 à 9 seulement. Ce résultat détermine le % de pertes sur la TRB via les chiffres entre crochets.

8.5 Victoire, défaite et répercussions

8.51 La force qui n'a pas battu en retraite remporte la victoire. Si les deux retraitent, alors aucun vainqueur.

8.52 **Victoire Majeure** : Si la force victorieuse comptait 20PE ou + avant bataille et a perdu 2 fois moins de PE (ne comptent pas les pertes d'Eléphants mais celles de Poursuite et Massacre).

8.54 **Statut Post-Bataille (SPB)** : Les statuts suivants concernent toutes les unités ayant combattu :

- *Vainqueurs* : Fatigués
- *Vaincus non Majeur* : Désorganisés
- *Vaincus Majeur* : Neutralisés
- *Pas de vainqueur* (pertes \leq 15%) : Fatigués
- *Pas de vainqueur* (pertes $>$ 15%) : Désorganisés

Ces statuts s'appliquent aux batailles dans laquelle une force comptait au moins 20 PE au avant bataille. Mais pas aux combat de siège ni aux forces n'ayant subie aucune perte.

8.55 Les effets SPB s'appliquent aussitôt. Voir les effets sur la Table des Effets Statuts Post-Bataille.

8.56 Les unités ayant un SPB sont ralliées de deux façons :

- Segment de Ralliement G2 : Toutes les unités améliorent automatiquement leur SPB d'un niveau (Neutralisé -> Désorganisé -> Fatigué -> pas de SPB)
- Ralliement dans les villes : unités dans une ville moyenne ou grande améliorent leur statut si elles sont empilées avec un chef actif qui reste dans la ville durant sa Phase d'Opérations

8.6 Perte des chefs

8.61 Tester la perte de chaque chef après toute bataille où la force a perdu au moins 1 PE. Valeur de Mortalité VM
1- lancer un dé pour les chefs vaincus avec +1 de MJD

2- Si le MJD modifié est $<$ à la Valeur de Mortalité du chef : pas d'effet. Si le dé modifié $>$ VM, relancer un dé sans MJD

3- Si le 2^{ème} JD $<$ VM, le chef est blessé et ne peut plus effectuer d'Opérations pour ce tour (seulement).

4- Si le 2^{ème} JD \geq VM, le chef est tué

8.62 Les chefs tués sont retirés du jeu. Les chefs blessés sont retirés du jeu et reviennent en renfort dans n'importe quel hex avec unité amie.

8.63 **Remplacement des chefs** : 3 cas

- chef tué/blessé : laisser le MA dans le pool. Quand son MA est tiré, faire entrer un remplaçant (rien d'autre).
- des chefs peuvent être introduits comme remplaçants au début du tour suivant.
- un CC peut utiliser 1 point de Ruse via une Opération de Recrutement (5.3) et suit les mêmes règles.

8.64 Les remplaçants sont des chefs non en jeu mais disponibles ou des remplaçants dédiés si aucun chef nommé n'est disponible. Les remplaçants sont placés dans l'hex/ville de l'ancien chef ou avec le CC du joueur.

8.65 Nombre de MA : si le remplaçant arrive en début de tour, les règles normales s'appliquent. S'il entre pendant une Phase d'Opérations :

- S'il reste des MA du chef retiré : enlever les et ajouter un MA du chef nommé
- S'il ne reste aucun MA du chef retiré : aucun MA n'est mis dans le pool.

9.0 Villes et sièges

Une ville peut être capturée par Assaut (9.3), Attrition (9.5), Traîtrise (9.6) ou par Reddition (9.7)

9.1 Capacité Défensive Intrinsèque des villes (CDI)

9.11 Taille des villes : soit Grande, Moyenne ou Petite (cf la légende de la carte pour les symboles)

9.12 CDI : chaque ville a un CDO qui dépend de sa taille. Leur valeur dépend des périodes et scénarios. Sinon :

- CDI des grandes villes : 7
- CDI des villes moyennes : 3
- CDI des petites villes : 1

La valeur CDI détermine aussi le nb de PE de milice urbaine placées dans la ville quand elle est assiégée (9.21)

9.2 Déroulement d'un siège : obligatoire pour prendre une ville par Assaut, Sape Attrition ou Traîtrise.

9.21 Définition d'assiégé : Une ville est assiégée lorsqu'un chef entreprend une Opération de Siège sur une ville. La force à l'extérieur de la ville doit contenir un nb de PE d'inf au moins le double de la valeur CDI de la ville. Mettre un marqueur « Under Siege ». Le chef est automatiquement Fini. Le joueur assiégé met alors un nb de milice égale au CDI dans la ville ?

9.22 **Refuser un Siège** : Si le joueur inactif a une force dans la ville, il peut décider de Refuser le Siège via la procédure de Refus de Combat (8.22 et 8.24). Réussie ou non, la ville est quand même assiégée et la milice placée.

9.23 **Lever un siège** : le marqueur « Under Siege » est enlevé lorsque :

- le joueur assiégeant le retire volontairement lors de la phase d'Opération de son chef.
- l'assiégeant n'a plus le nb requis de PE d'inf (après une bataille, Attrition de Siège ou d'Inertie)
- la force assiégeante n'a pas de chef.

9.24 **Siège réussi** : L'assiégeant est victorieux et peut entrer dans la ville lorsque :

- la ville succombe à un Assaut (9.3)
- il n'y a plus de PE d'inf ou de milice dans la ville après Attrition (9.5)
- la ville tombe par Traîtrise (9.6)
- la ville se Rend (9.7)

Une ville Moyenne ou Grande tombant par Assaut équivaut à une victoire Majeure ou si la ville était Petite mais avec au moins 40PE (qqsoit le type). Il y a victoire après un Assaut ou une Attrition sur une Petite ville avec au moins 20PE.

9.25 **Villes capturées** : La force assiégeante peut entrer dans la ville dès le Siège remporté et qqsoit la phase. La ville récupère aussitôt son CDI initial.

9.26 **Attaques contre les assiégeants** : Si la force assiégée attaque, l'assiégeant ne peut pas refuser le combat. L'assiégé peut tenter une Coordination avec une autre force même dans l'hex. Une autre force peut aussi venir attaquer l'assiégeant via une opération d'Attaque.

9.27 **Sorties** : La force assiégée attaque la force assiégeante :

- en tant qu'opération de Siège menée par le chef à l'intérieur de la ville assiégée. Cela Finit le chef
- en tant que résultat provoqué par une tentative de Sape réalisée par la force assiégeante (9.4)

La Sortie est résolue sur la Table de Sortie. Le facteur de réussite dépend de la Lettre de Bataille du chef assiégeant. Lancer un dé sur la table d'Aptitude Tactique des chefs (8.32) pour déterminer la colonne de la Table de Sortie à utiliser. Lancer un dé pour déterminer le nb de PE d'inf perdus par chaque camp.

9.28 **Engins de siège** : Ils servent au soutien des Opérations d'Assaut et de Sape. Ils se déplacent comme les autres unités mais avec qqes exceptions :

- ne peuvent entrer dans un hex de Montagne, Marais ou traverser une rivière sauf via une route
- la force avec ces engins ne peut refuser un combat sauf en détruisant les engins de siège
- la force ne peut pas réaliser d'Interception ou de Coordination sauf en laissant les engins derrière
- les engins peuvent se déplacer par Transport Maritime, mais sont détruits si 10% des PE transportés sont détruits

9.29 Une force avec des engins de siège qui perd une bataille doit éliminer ses engins. Seuls dans un hex ils sont capturés si une force ennemie y pénètre ou déborde l'hex.

9.3 Assaut

9.31 **Procédure** : L'attaquant fait le total de ses PE inf non Neutralisés (tous ou une partie). L'assiégé utilise sa Capacité Défensive d'Assaut CDA soit le nb de PE inf (non milice) dans la ville multiplié par la valeur CDI de la ville.

9.32 La CDA d'une ville ne contenant pas de PE d'inf est égale au nb de PE de milice.

9.33 **JD d'Assaut** : Calculer un ratio PE/CDA arrondi en faveur de l'assiégé et lancer un dé sur la Table d'Assaut avec les modificateurs suivants :

- +1 pour chaque engin de siège participant à l'Assaut
- +1 si la Lettre de Bataille du chef attaquant est meilleure que les Lettres de Bataille de tous les chefs assiégés ou s'il n'y a pas de chef dans la ville
- -2 si au moins une unité en assaut est Fatiguée
- -4 si au moins une unité en assaut est Désorganisée (non cumulable avec la Fatigue)
- +/- le niveau de Supériorité Navale s'il s'agit d'un port

Si le JD modifié est \geq au nombre indiqué sous le ratio d'Assaut, alors c'est un succès, sinon échec.

9.34 **Résultats de la Table d'Assaut** :

- *Echec* : la ville résiste
- *Succès* : les camps appliquent les pertes (9.36), pas de retraite pour l'assiégé.

9.35 La Table d'Assaut indique un % de perte de PE inf/milice impliqués dans l'Assaut. Répartition comme 8.34. Les PE de milices sont considéré comme un contingent. Leur perte ne modifie pas le CDI de la ville.

En cas de succès l'attaquant peut entrer dans la ville et la Mettre à sac (9.8) soit disperser les éventuels survivants (9.74)

9.36 Si l'Assaut échoue et que le JD de pertes est 7, 8 ou 9 alors un engin de siège doit être détruit.

9.37 Tous les chefs impliqués dans un Assaut doivent faire un test de Perte de chef.

9.4 Sapes et Réparations (Réduction/Récupération de la CDI d'une ville)

9.41 L'aptitude à mener un Sape ou une Réparation dépend de la valeur de Capacité de Siège (VCS) du peuple indiquée pour chaque scénario. Elle varie de -3 à +3 et sert de MJD à l'assiégeant (9.43 et 9.44)

9.42 Un chef actif peut mener une Opération de Sape (assiégeant) ou Réparation (assiégé) durant sa phase d'Opérations (JD Continuation ensuite).

9.43 **Sape** : lancer un dé modifié par la VCS sur la Table de Sape. Si le Sape réussit, la CDI de ville perd le nb de points indiqués. La CDI d'une ville ne peut pas être < 1 . Un résultat « 0 » au Sape peut entraîner une tentative de Sortie (9.27). Pour chaque engin de siège, l'assiégeant ajoute 1 au jet de Sape.

9.44 **Réparations** : lancer un dé modifié par la VCS sur la Table des Réparations. En cas de réussite, la CDI de la ville est augmenté par le nb indiqué (ne peut pas dépasser la valeur d'origine).

9.5 Attrition de Siège

9.51 **MA Siege Attrition** : 3 MA placés chaque tour. Si le MA est tiré, résoudre les effets de l'Attrition sur tous les sièges en cours.

9.52 **Procédure** : Pour chaque Siège, chaque camp lance un dé sur la Table des Résultats d'Attrition. Assiégé « Intérieur de la ville » et Assiégeant « Extérieur de la ville ». LE JD est croisé avec le nb de PE (inf/milice/cav/éléphants) dans la ville. Les PE cav sont doublés pour ce calcul. Résultat en perte de PE.

9.53 **Réquisitions** : l'assiégeant peut réquisitionner afin de diminuer l'attrition. Cela procure un MJD de -2 si les conditions sont toutes réunies :

- il contrôle la province,
- la ville est dans un hex Plat ou Accidenté
- la province n'est pas Dévastée

Pour chaque Réquisitions, lancer un dé pour vérifier la possibilité d'une Dévastation (6.73)

9.54 **Approvisionnements** : si l'assiégeant se trouve à un max de 3 hex d'une ville contrôlée ou incontrôlée mais dans une province alliée et qui n'est pas assiégée et dans une province non Dévastée, alors un MJD de -3 s'applique au jet d'Attrition. (la ligne ne peut passer par un hex avec une force ennemie)

Si la ville est un port, l'assiégé ajoute/soustrait le niveau SN de la zone maritime.

9.55 Les pertes d'Attrition s'appliquent seulement aux PE d'inf ou de milice. Mais un joueur peut :

- éliminer 2PE de cav à la place d'1 PE inf
- s'il est assiégeant, éliminer 1 éléphant à la place d'1 PE inf
- s'il est assiégé perdre 1PE d'éléphant automatiquement (en plus)

9.56 Les pertes sont réparties au choix du joueur. Si la ville tombe, les chefs survivants testent leur mortalité (9.74)

9.6 Traîtrise

9.61 Les villes inoccupées ne peuvent être prises par Traîtrise. La ville doit être assiégée et cela requiert des points de Ruse. Cela Finit automatiquement le chef.

9.62 **Procédure** : l'assiégeant décide du nb de points de Ruse et lance un dé qu'il modifie. Sur la Table de Traîtrise, croiser avec la Valeur de Campagne du chef et la CDI (initiale) de la ville.

- *Traîtrise réussie* si le JD modifié > à la valeur de la table. La ville tombe, Mise à sac ou Massacre ou Reddition Volontaire pour les défenseurs.

- *Traîtrise manquée* : si le JD modifié < à la valeur de la table, le chef est Fini et le siège continue.

- *Traquenard* : si le JD modifié = à la valeur de la table. Lancer un dé. Si résultat > valeur de Campagne du chef, il est assassiné.

Modificateurs à la Table de Traîtrise :

- +1 par point de Ruse dépensé par l'assiégeant

- -1 par points de Ruse disponible par tous les chefs en défense (pas de dépense pour eux)

9.7 Reddition

9.71 **Reddition volontaire** : à n'importe quel moment un assiégé peut se rendre. Les joueurs se mettent d'accord sur le sort des défenseurs.

9.72 **Reddition involontaire** : Opération de Reddition involontaire dans le cas où la force assiégeante possède 10 fois plus de PE que la CDA de la ville (9.31). Lancer un dé sur la Table de Reddition involontaire en utilisant la CDI initiale de la ville. Si la ville se rend, le chef peut faire un JD Continuation avec un MJD de 2 sinon -2.

9.73 Une seule tentative par ville et par phase d'Opérations. Interdit contre une ville déjà assiégée.

9.74 Les villes qui se rendent ne peuvent être mise à sac. Les PE en défense sont placés dans n'importe quelle ville accessible par mvt terrestre et ne peuvent être dispersés dans plus de 3 villes. Sinon dans une ville d'une province nationale. Le sort des chefs dépend de l'assiégeant. Les PE de milice sont éliminés.

9.8 Mise à sac des villes

9.81 Cela concerne les villes capturées par Attrition de Siège, Assaut ou Traîtrise

9.82 Le choix se fait à l'entrée dans la ville. Placer un marqueur « Sacked ». Cela réduit d'une taille la ville.

9.83 Les unités en défense sont toutes détruites.

9.84 Mais :

- cela influence les relations avec les Alliés proches (12.3)

- l'armée qui met à sac peut s'abandonner au Pillage (9.85)

9.85 **Pillage** : Lors d'une Mise à sac, lancer un dé. S'il est \geq à la Valeur de Campagne du chef, celui-ci maintient l'ordre. Si $>$ à la Valeur de Campagne du chef, il y a pillage. La force est Fatiguée (Désorganisée si déjà Fatiguée).

9.86 Lors du Segment de Reconstruction (A1) de chaque tour, toute ville marquée « sacked » dans une province non dévastée peut être reconstruite.

9.9 Garnisons

9.91 Ce sont des PE servant à défendre une ville.

9.92 Un joueur ne peut placer que des PE inf en garnison dans une ville.

9.93 Chaque fois qu'une force entre dans la ville, elle peut laisser des PE en garnison. Un chef n'est pas requis.

9.94 **Milice urbaine** : quand une ville se retrouve assiégée, les PE en garnison sont ajoutés aux PE de milice et participent à la défense donc aux pertes. Ils ne peuvent servir à une Attaque et n'entrent pas dans le calcul de la CDA (9.31 et 9.32). Une fois un siège terminé, les PE de milice sont retirés de la carte.

10.0 Ressource en hommes

Une seule Opération de Recrutement par Phase d'Opération. Voir les règles spécifiques au volume.

11.0 Contrôle

11.1 Contrôle Militaire d'une province

11.11 Il s'obtient en contrôlant (11.31) chaque ville Grande et Moyenne et au moins une Petite ville. Dans une province sans Grande et Moyenne ville, il faut contrôler les 2/3 des petites villes.

11.12 Les villes d'une province Nationale sont contrôlées militairement par le joueur.

11.2 Contrôle Diplomatique

11.21 Il s'obtient en établissant une Alliance (12.2 et 12.3) avec la nation contrôlant cette province.

11.22 Un Contrôle Diplomatique ne signifie pas Contrôle Militaire des villes. (L'inverse aussi)

11.3 Contrôle des villes

11.31 *Grandes et Moyennes villes* : il faut au moins 1PE inf (sauf dans les villes des provinces nationales)

11.32 *Petites villes* : c'est le dernier camp qui y est entré (qq soit l'unité/force) en l'absence de garnison.

11.33 Les joueurs peuvent transférer le contrôle d'une ville dans le cadre d'une Reddition ou d'un accord. Si la ville transférée est Grande ou Moyenne, le nouveau contrôleur doit y placer 1PE inf qui est en jeu sinon la ville devient incontrôlée. Un joueur peut « abandonner » n'importe quand une ville sans garnison -> incontrôlée

11.34 *Villes incontrôlées* : Un camp peut entrer dans une ville incontrôlée que s'il a le contrôle Militaire ou Diplomatique de la province. Un joueur peut prendre une ville amie incontrôlée en y entrant ou laissant une garnison.

12.0 Diplomatie

12.1 Provinces Nationales et provinces jouables

12.11 Chaque joueur a au moins une province nationale (cf scénario). Elle ne peut jamais passer sous Contrôle Diplomatique adverse.

12.12 Certaines provinces indépendantes débutent avec des unités déployées. Celles-ci ne peuvent être déplacées tant qu'aucun joueur n'a le contrôle Diplomatique de la province.

12.13 Un joueur contrôlant une province peut bénéficier de leurs ressources.

12.2 Alliances

12.21 Au début des scénarios, des provinces peuvent être diplomatiquement alliées ou indépendantes.

12.22 *Compteur de Niveaux d'Alliance* : série de cases allant de 0 à 4 pour chaque camp. 4 signifie Allié donc Contrôle Diplomatique.

12.23 Les marqueurs de Contrôle Diplomatique sont placés en case 4 pour les provinces alliées.

12.24 Une fois le Contrôle Diplomatique acquis, l'adversaire ne pourra contrôler diplomatiquement la province qu'avec un niveau 4 en sa faveur.

12.25 Le Contrôle Militaire n'a pas d'effet sur le statut du Contrôle Diplomatique d'une province.

12.3 Niveaux d'Alliance et Ambassadeurs

12.31 Le Niveau d'Alliance peut être modifié comme suit :

- 1 case en faveur du camp ayant remporté une Victoire Majeure dans une province adjacente (sans mer)
- 2 cases en faveur du camp ayant remporté une Victoire Majeure dans cette province
- 3 cases en faveur du joueur qui conclut avec succès (sauf via Reddition ou Traîtrise) le siège d'une ville Grande ou Moyenne
- 4 cases en faveur du joueur adverse en cas de Dévastation de la province
- x cases par l'utilisation d'un ambassadeur ou les événements d'Augures

Ces ajustements sont effectués en à la fin de l'Opération.

12.32 Pendant sa phase d'Opérations, un CC (lui seul) peut effectuer une Opération de Diplomatie en dépêchant un ambassadeur. Cela coûte 1 point de Ruse.

12.33 Un ambassadeur est tiré au hasard dans le pool du joueur (selon le scénario)

12.34 Le résultat d'un JD croisé avec la Valeur de Diplomatie sur la Table d'Ambassadeur exprime le nb de cases ajustées (12.31). Un résultat « D » nécessite de relancer le dé sur la Table des Désastres Diplomatiques.

12.35 Un Ambassadeur ne peut pas être utilisé plus d'une fois par tour.

13.0 Augures

Le marqueur « Augury » est placé chaque tour dans le pool des MA. Une fois tiré, lancer 2 dés et se référer sur la Tables des Augures du scénario (1^{er} dé = chiffre des dizaines, 2nd dé = chiffre des unités). Le nb obtenu correspond à un événement à suivre.

14.0 Gagner la partie

Chaque scénario spécifie les conditions de victoire.

Index

4.1 Marqueurs d'activation	2
4.2 Le pool de MA.....	2
5.0 Les chefs	2
5.2 Activation d'un leader	2
5.3 Opérations.....	2
5.4 Chefs multiples	3
5.5 Ruse.....	3
6 Mouvement.....	3
6.2 Mouvement illimité	3
6.3 Le terrain	4
6.4 Attrition et Mouvement	4
6.5 Interception.....	5
6.6 Débordement	6
6.7 Dévastation.....	6
7.0 Le système de Supériorité Navale.....	7
7.2 Le Transport Maritime	7
8.0 Combat terrestre	8
8.2 Pré-combat : Attaque, Refus du combat et Coordination.....	8
8.3 Résolution du Combat	9
8.4 Résultats Imprévisibles	11
8.5 Victoire, défaite et répercussions	11
8.6 Perte des chefs	11
9.0 Villes et sièges	11
9.3 Assaut	12
9.4 Sapes et Réparations	13
9.5 Attrition de Siège	13
9.6 Traîtrise.....	14
9.7 Reddition	14
9.8 Mise à sac des villes	14
9.9 Garnisons.....	14
10.0 Ressource en hommes.....	14
11.0 Contrôle.....	14
13.0 Augures	15
14.0 Gagner la partie	16