

PAX ROMANA

Le Monde Méditerranéen Antique du 3^{ème} au 1^{er} siècle avant J.C.
Un jeu de Richard Berg



Règles du jeu

TABLE DES MATIERES

A: APERÇU		
1. Introduction	2	
2. Matériel	4	
3. Déroulement général d'une partie	7	
4. Interaction entre les joueurs	10	
B: GAINS ET DEPENSES		
5. Contrôle	11	
6. Gains et dépenses	13	
7. Cités et Villes	15	
C: OPERATIONS		
8. Leaders	18	
9. Mouvement Terrestre	19	
10. Batailles terrestres	21	
11. Opérations navales	30	
D: AUTRES UNITES		
12. Unités spéciales	35	
13. Barbares, Rebelles, et Tribus	39	
E: STABILITÉ ET VICTOIRE		
14. Stabilité	44	
15. Victoire	45	
F: EVENEMENTS		
16. Evènements (Jeu de Base uniquement)	48	
17. Cartes Evènements (Jeu Avancé uniquement) .	49	



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

Errata de mai 2006 inclus

Traduction française : Philippe Jaranton

A. APERÇU

1.0 INTRODUCTION

- 1.1 Le Jeu de Base
- 1.2 Le Jeu Avancé
- 1.3 Echelle du jeu
- 1.4 Abréviations et glossaire
- 1.5 Questions

2.0 MATÉRIEL

- 2.1 La carte
- 2.2 Pions de combat
- 2.3 Marqueurs d'Opportunité d'Objectif
- 2.4 Les Cartes Evènement (Jeu Avancé uniquement)
- 2.5 Talents
- 2.6 Tables et tableaux
- 2.7 Les dés

3.0 DÉROULEMENT GENERAL D'UNE PARTIE

- 3.1 Déploiement initial
- 3.2 Séquence de jeu
- 3.3 Initiative
- 3.4 Activations
- 3.5 Généralités sur les Opérations
- 3.6 Restrictions du premier tour
- 3.7 Comment gagner
- 3.8 Durée de jeu

4.0 INTERACTION ENTRE LES JOUEURS

- 4.1 Alliances (Jeu de Base uniquement)
- 4.2 Alliances (Jeu Avancé uniquement)
- 4.3 Corruption
- 4.4 Négociations libres (Règle optionnelle)

(1.0) INTRODUCTION

Pax Romana est un jeu qui couvre les luttes de pouvoir en Méditerranée de 300 à 50 avant J.C. A cause de l'étendue et de la profondeur de ce sujet, nous présentons le jeu en deux formats :

- **Le Jeu de Base**, pour les joueurs qui veulent s'amuser, et recherchant un jeu jouable en une soirée;
- **Le Jeu Avancé**, pour les joueurs qui veulent le plus de détails et de décisions possibles concernant les problèmes militaires, économiques et politiques ainsi que les situations de cette époque que l'on peut obtenir à cette échelle, et qui ne craignent pas une partie plus longue.

Toutes les règles de ce livret s'appliquent au Jeu de Base sauf celles qui sont indiquées comme ne s'adressant qu'au Jeu Avancé.

Certaines règles possèdent la notation "Jeu de Base uniquement." Dans tous les cas, ces règles (qui sont peu nombreuses) ont leur contrepartie, mais différente, dans le Jeu Avancé.

Le jeu propose plusieurs scénarios qui couvrent

différentes époques au sein de la période du jeu, ce qui fait qu'il peut être joué par deux à quatre personnes. Sont également incluses des instructions et indications afin de jouer les scénarios pour quatre joueurs avec 1, 2, ou 3 joueurs, et pour jouer par Email ou en ligne.

(1.1) LE JEU DE BASE

Le Jeu de Base s'adresse aux joueurs qui veulent un jeu de complexité moyenne qui présente également certains éléments et relations majeurs de l'époque. Le jeu ignore les Cartes Evènement, et utilise à la place (si les joueurs le désirent) des Marqueurs d'Evènement tirés au hasard. Le jeu ignore également certaines règles du Jeu Avancé afin de raccourcir le temps de jeu. Trois des scénarios ont été conçus comme des scénarios de "Jeu de Base uniquement", tandis que le scénario principal pour quatre joueurs peut être joué avec les règles du Jeu de Base ou celles du Jeu Avancé; Les instructions du scénario (consultez le Livret de Jeu) expliquent comment s'y prendre.

(1.2) LE JEU AVANCE

L'ajout majeur du Jeu Avancé est le jeu de cartes, à l'aide du paquet de 55 cartes qui fournit une large sélection d'évènements aléatoires et une plus grande interaction entre les joueurs. Le Jeu Avancé inclut également des types d'unité supplémentaires et des règles additionnelles concernant les évènements provoqués par le jeu des cartes. Trois scénarios ont été conçus uniquement pour le Jeu Avancé, tandis qu'un seul, le scénario principal pour quatre joueurs, peut être joué avec les règles du Jeu de Base ou celles du Jeu Avancé (consultez le Livret de Jeu).

(1.3) ÉCHELLE DU JEU

Les Tours sont "générationnels", représentant environ 25 ans de temps "réel". Chaque unité d'infanterie LG ou HI représente environ 7.000 hommes; chaque unité de LI environ 5.000. Chaque unité de Cavalerie contient environ 2.500 hommes montés. Chaque Escadre de Galères représente 50 galères de guerre.

(1.4) ABREVIATIONS ET GLOSSAIRE

Les termes et abréviations qui suivent sont utilisés dans les règles :

Activation : La partie la plus importante du jeu, pendant laquelle les joueurs mènent des Opérations Militaires, de Recrutement, et de Construction.

Marqueur d'Activation : Marqueurs de jeu, tirés au hasard lors de la Phase des Opérations de chaque Tour de Jeu, qui déterminent l'ordre dans lequel les joueurs deviennent actifs.

Actif : Le joueur, l'armée, la flotte, ou l'unité qui opère suite au Marqueur d'Activation actuellement en jeu.

AM : Marqueur d'Activation

Armée : Pile d'unités terrestres. Voir aussi Force et Unité.

Point de Bataille : Unité de puissance des unités de combat, des Cités, et des Villes.

Espace de Bataille : Espace dans lequel une bataille se produit. C'est l'Espace dans lequel entre l'attaquant (par mouvement ou Interception) afin de combattre, que la bataille se produise finalement ou pas.

BP : Point de Bataille

Capitales : Rome (Rome), Carthage (Carthage), Athènes et Pella (Grèce), Alexandrie et Antioche (Orient)

Contrôle = Les unités terrestres, les Garnisons, les Villes et les Cités occupent (et contrôlent) les Espaces où elles se situent. Tous seuls, les Eléphants, les Leaders et les Escadres de Galères n'exercent aucun contrôle. Cf. 5.0 concernant tous les types de contrôle.

CVP : Points de Civilisation qui, avec les GOP et les OOP, déterminent le nombre de Points de Victoire que chaque joueur reçoit lors de la Phase de Victoire.

DR : Jet de dé; **DRM :** Modificateur au jet de dé

DSTP : Point de Transit en Haute Mer [Deep Sea Transit Point]

Marqueur d'Evènement (Jeu de Base uniquement) : Marqueur qui, quand il est tiré, résulte en un jet de dés sur la Table d'Evènements Aléatoires du scénario qui est joué.

Terminé : Pour des forces terrestres, la fin du déplacement Majeur ou Mineur. Pour les Flottes, le point où la Flotte cesse son mouvement volontairement ou non.

Flotte : Nombre quelconque d'unités navales situées dans un même Espace. Une flotte peut ne consister qu'en Escadres de Galères. Elle peut également consister en unités terrestres qui effectuent un Transport Naval, avec ou sans Escadre de Galères les accompagnant.

Force : Toute unité terrestre ou pile d'unités terrestres. Voir aussi Armée et Unité.

Ports et Espaces amis : Tous les Espaces de la Province d'Origine d'un joueur sont amis à ce joueur sauf si ils sont occupés par des unités ennemies, Indépendantes, Barbares, ou d'un Soldat de Fortune. En dehors d'une Province d'Origine, seuls les Espaces

occupés par des unités terrestres d'un joueur (y compris des Garnisons) sont amis, même si le joueur contrôle cette Province. Cette restriction s'applique aux ports tout comme aux Espaces Terrestres.

GOP : Points d'Objectif Géographique, utilisés pour aider à la détermination des Points de Victoire.

Carte "Peut être conservée" (Jeu Avancé uniquement) : Carte Evènement que les joueurs peuvent conserver jusqu'à ce qu'ils décident de la jouer ou de la défausser. Voir aussi Carte "Jouée quand tirée".

Territoires d'Origine : Rome, Grèce, l'Orient, Carthage

Unité terrestre : Unités de Légion, d'Infanterie Lourde, d'Infanterie Légère, de Cavalerie, de Milice, de Mercenaires, de Barbares, et Tribales. Les Garnisons, les Leaders, et les Eléphants ne sont pas considérés comme des unités terrestres.

LOC : Ligne de Communication

Mouvement Majeur : Bouger et combattre (etc.) avec une armée ou une Flotte, typiquement avec un Leader. Les joueurs ont un Mouvement Majeur par Activation.

Mouvement Mineur : Bouger et combattre (etc.) avec uniquement des unités individuelles. Les joueurs ont deux Mouvement Mineurs par Activation. Les Villes et les Cités sont construites à la place des Mouvements Mineurs.

MP: Points de Mouvement

NTP: Point de Transit Naval

Occupation = Les unités terrestres, les Garnisons, les Villes et les Cités occupent (et contrôlent) les Espaces où elles se situent. Tous seuls, les Eléphants, les Leaders et les Escadres de Galères n'exercent aucun contrôle.

OOP: Points d'Opportunité d'Objectif, gagnés en accomplissant des Opportunités d'Objectifs spéciaux, et servant à ajouter des VP.

Carte "Jouée quand tirée" (Jeu Avancé uniquement): Carte Evènement devant être jouée immédiatement quand elle est tirée de la pioche d'Evènement.

Joueur SoF : Joueur qui a joué la carte Soldat de Fortune [Soldier of Fortune] de Tour-ci.

T : Talent, le terme de jeu désignant la monnaie; à

cette époque c'était une mesure d'argent.

TP: Point de Transit

Unité : Unité de quelque chose — Légion, Infanterie Lourde, Infanterie Légère, Infanterie de Barbares, Cavalerie, Escadre de Galères, etc. Le chiffre situé en **haut à droite** de chaque pièce du jeu indique le nombre d'unités que le pion représente. Notez **qu'une seule** unité peut être bougée lors de chaque Mouvement Mineur — si le pion représente 2 unités, vous devez le diviser en deux pions d'1 unité et en bouger un seul pour un Mouvement Mineur.

VP : Points de Victoire

(1.5) QUESTIONS

Envoyez nous une enveloppe pré-timbrée à votre adresse à :

GMT Games
ATTN : Pax Romana
PO Box 1308
Hanford CA 93232
www.GMTgames.com

Vous pouvez également nous contacter sur www.Consimworld.com dans les diverses sections de jeu.

(2.0) MATÉRIEL

Chaque jeu contient :

- 1 carte 34" x 22"
- 4 planches de pions
- 55 Cartes Evènement (utilisées uniquement dans le Jeu Avancé)
- 1 Livret de Règles
- 1 Livret de Jeu
- 2 aides de jeu

(2.1) LA CARTE

La carte affiche la Méditerranée (et les zones relatives à notre propos) telle qu'elle était lors de la République Romaine, avec quelques ajustements mineurs effectués pour le jeu. La carte comprend les éléments majeurs suivants : des Territoires, des Provinces, des Espaces et des Points de Transit. Chacun de ces éléments est décrit plus en détail dans ce chapitre.

Note concernant les appellations géographiques : La plupart des Espaces de la carte ont leur nom romain/latin. Bien que ce ne soit pas "historique" à l'époque à laquelle le jeu commence, cela facilite leur identification et leur homogénéité.

(2.11) Territoires. Ce sont les grandes zones colorées de la carte. Par exemple, la zone jaune marquée Hispania est un Territoire. Les Territoires sont séparés

entre eux par une ligne continue rouge. Les Territoires sont de trois types : les Territoires d'Origine des Puissances Majeures, les Territoires Indépendants et les Territoires Barbares. Pratiquement tous les Territoires sont divisés en Provinces (présentées plus bas).

Territoires d'Origine des Puissances Majeures. Il y en a quatre sur la carte. La table des Revenus et Effectifs des Puissances Majeures montre exactement quelles Provinces sont comprises dans quels Territoires. Ainsi, le Territoire d'Origine du joueur romain, en rouge, comprend les Provinces de Cisalpina, d'Italia, et de Bruttium, tandis que le Territoire d'Origine du joueur grec, en vert, inclut quatre Provinces continentales (Attica, Thrace, Macedonia, Peloponnesus) et une cinquième province, appelée Iles Egéennes [The Aegean Islands], constituée des Espaces marqués Thasos, Limnos, et Naxos.

Territoires Indépendants. Il y en a neuf : Hispania, Gaule, les Siciles, Germania, Danube, Asie Mineure, Crète, la Chersonèse, Rhodes, et un groupe connu sous le nom de Barbares (voir plus bas). Chacun d'eux, sauf la Chersonèse, Rhodes et la Crète, est divisé en Provinces. La table des Revenus et Effectifs des Puissances Majeures montre exactement quelles Provinces sont comprises dans quels Territoires. Par exemple, comme l'indique cette table, la Gaule est divisée en cinq Provinces (malgré ce qu'affirme César) : la Britannia, la Belgica, l'Aquitania, Lugdunensis (baptisée ainsi à cause de Lug, une divinité majeure du panthéon celtique/druidique), et Narbonensis.

Territoires Barbares. Il y en a cinq, tous en gris : la Caledonia, les Grandes Tribus Germanes [Greater German Tribes], la Sarmatia, la Scythia, et l'Armenia. Les Territoires Barbares ne sont pas subdivisés. Chacun d'eux est traité comme si c'était une Province.

(2.12) Provinces. Les Provinces sont les zones contenues dans un Territoire. Par exemple, la Lusitania est une Province du Territoire d'Hispania. Les Provinces qui appartiennent au même Territoire sont de la même couleur et sont séparées entre elles par une ligne rouge discontinue. Toutes les provinces contiennent un ou plusieurs Espaces, et beaucoup contiennent un ou plusieurs Points de Transit.

Notes supplémentaires à propos des Provinces :

- Rhodes, comme indiqué en 12.51, est une puissance Indépendante à part entière.
- La Crète et la Chersonèse sont des Provinces Indépendantes rattachées à aucun Territoire. Le contrôle de ces Provinces n'a aucun effet sur le contrôle d'un quelconque Territoire.

(2.13) Espaces et Points de Transit. Les unités se déplacent de cercle en cercle sur la carte. Ces cercles sont appelés Espaces ou Points de Transit, selon leur taille. Les grands cercles sont des Espaces, les petits cercles sont des Points de Transit. Ce qui suit est une décomposition des différents types d'Espace et de Point de Transit :

Espaces Terrestres : Grands cercles colorés entourés de noir. Seules les unités terrestres peuvent emprunter ces Espaces. *EXEMPLE : Arretium (dans la Province d'Italia, en Territoire de Rome).* Règles spéciales : aucune.

Points de Transit Terrestres : Petits cercles noirs. Seules les unités terrestres peuvent emprunter ces Points. *EXEMPLE : Entre Salonae et Lissa (dans la Province de Dalmatia, Territoire du Danube).* Règles spéciales : 10.96, 10.97.

Espaces de Capitale : Grands cercles entourés de noir avec un symbole de bâtiment à l'intérieur. *EXEMPLE: Pella et Athènes (en Territoire grec).* Règles spéciales: 5.22, 8.15, 13.44, 14.21.

Espaces de Forteresse de Montagne : Grands cercles bordés de noir avec un symbole de montagne à l'intérieur. Seules les unités terrestres peuvent emprunter ces Espaces. *EXEMPLE : Mazaca et Sebastia (dans la Province de Cappadocia, Territoire d'Asie Mineure).* Règles spéciales : 7.14, 9.21, 9.45, 10.43, 10.51, 10.62, 10.68, 12.13.

Espaces de Passage Alpin : Cercles de taille moyenne bordés de marron avec un symbole de montagne à l'intérieur. Contrairement aux Forteresses de Montagne, ces Espaces n'ont pas de nom. Seules les unités terrestres peuvent emprunter ces espaces. *EXEMPLE : Entre Valentia et Taurinorum (dans la Province de Cisalpina, en Territoire de Rome).* Règles spéciales : Cf. 9.32.

Espaces de Mine : Grands Espaces bordés de noir avec un symbole de pelle et de pioche à l'intérieur. Seules les unités terrestres peuvent emprunter ces espaces. *EXEMPLE : Bergidum dans la Province de Gallaecia, en Territoire d'Hispania).* Règles spéciales : Cf. 6.11.

Espaces de Port : Grands Espaces bordés de noir, colorés en partie en bleu et en partie de la couleur de la Province à laquelle ils appartiennent. Ils sont localisés sur les côtes et sur les îles. Les unités terrestres et navales peuvent emprunter ces Espaces. *EXEMPLES : Lilybaeum (dans la Province de Sicile Occidentale, Territoire des Siciles), Melita (dans la Province de Melita, Territoire des Siciles).* Règles spéciales : Cf. 5.14, 6.3, 9.44, 10.43, 11.0, 12.6.

Points de Transit Naval : Petits cercles bleus. Seules les unités navales peuvent emprunter ces Points. *EXEMPLE : Entre Lissa et Barium (dans la Province d'Italia, en territoire de Rome).* Règles spéciales : Cf. 11.0, 12.6.

Points de Transit en Haute Mer : Cercles bleus de taille moyenne avec un symbole de vagues à l'intérieur. Seules les unités navales peuvent emprunter ces Points de Transit. *EXEMPLE : Entre Alexandria (dans la Province d'Egypte, en Territoire d'Orient) et Rhodes (dans la Province de Rhodes, en territoire d'Asie Mineure).* Règles spéciales : Cf. 11.0, 12.6.

Espaces Tribaux : Grands cercles bordés de noir avec un symbole vert de casque viking à l'intérieur. Leur utilisation dépend de leur emplacement. *EXEMPLE : Londinium (dans la Province de Britannia, en Territoire de Gaule).* Règles spéciales : Cf. 13.1.

(2.14) Connexions. Pour se déplacer sur la carte, les unités suivent les lignes qui lient les Espaces et/ou Points de Transit. Ces lignes sont appelées Connexions, et se distinguent comme suit :

- **Connexions terrestres :** Lignes noires; utilisées en mouvement uniquement par les unités terrestres. *EXEMPLE: les connexions entre Memphis et Hermopolis (dans la Province d'Egypte, en Territoire d'Orient).*
- **Connexions navales :** Lignes bleues, utilisées en mouvement uniquement par les Escadres de Galères et les flottes (y compris les flottes de Transport Naval). *EXEMPLE : la connexion entre Pisae (dans la Province d'Italia, en Territoire de Rome) et Aleria (dans la Province de Corsica, territoire des Siciles).*

NOTE DE JEU : Certains Espaces sont connectés par des connexions terrestres et navales, indiquant que des unités terrestres et navales peuvent se déplacer entre eux. EXEMPLE : toute la côte Sud-est de l'Hispania, entre Malacca et Emporiae.

- **L'Isthme Corinthien :** Oui, vous pouvez effectuer un Mouvement Naval entre Megara et Corinthe (en Territoire grec), apparemment par voie terrestre. Les Grecs avaient construit une sorte de canal pour transiter des deux manières.
- **Détroits :** Connexions passant au-dessus de l'eau qui permettent le Mouvement Terrestre (pas le Transport Naval) entre les Espaces Terrestres pointés par une double flèche **bleue**. *EXEMPLE : la connexion entre Byzantium et Nicomedia (reliant le Territoire de la Grèce et celui de l'Asie Mineure).* Règles spéciales : Cf. 9.33.

NOTE DE JEU : Certains Détroits sont connectés à la fois par des connexions terrestres et navales, indiquant que vous pouvez y effectuer ces deux types de mouvement. EXEMPLE : la connexion entre Rhegium et Messana (qui relie la province de Bruttium en territoire de Rome à la Province de Sicile Occidentale en Territoire des Siciles).

(2.15) Echelles : La carte comprend plusieurs échelles qui rappellent aux joueurs d'importantes informations concernant l'évolution du jeu. Les planches de pions contiennent des marqueurs destinés à ces échelles.

(2.2) PIONS D'UNITES

Les pions représentent les unités suivantes (dont les abréviations sont en gras) :


- Légions (Rome uniquement) : **LG**
- Infanterie Lourde : **HI**
- Infanterie Légère : **LI**
- Infanterie Barbare : **BI**
- Infanterie Tribale : **TI**
- Cavalerie : **Cav**
- **Eléphants** : **EL**
- Unités Mercenaires de différents types: **M-HI, M-LI, M-Cav**
- Infanterie de Milice : **Militia**
- Escadres de Galères de Guerre : **SQ**
- **Escadres de Galères** : **GS**
- Garnisons : **Garr**

Il y a également dix (10) Leaders pour chaque puissance, ainsi que des unités militaires de différentes armées Indépendantes (comme Pontus, Pergamum, etc.). Il y a également des marqueurs informatifs, dont l'utilisation est décrite plus bas, et des marqueurs d'armée et de flotte pour faciliter le déplacement des piles importantes.

Le terme "unité" se réfère à une (1) unité d'un type. Les pions placés sur la carte peuvent représenter de 1 à 10 unités, et vous pouvez aisément les subdiviser en "monnaie" à votre convenance. La plupart des types d'unité représentent un nombre spécifique de Points de Bataille (BP) au combat. *Par exemple, une unité 1 HI vaut 3 Points de Bataille.*

(2.3) LES MARQUEURS

D'OPPORTUNITÉ D'OBJECTIF

 Les Marqueurs d'Opportunité d'Objectif servent, selon 15.4, à donner aux joueurs des buts qui normalement devraient être alloués à d'autres joueurs, leur accordant des Points de Victoire si ils y parviennent.

(2.4) LES CARTES ÉVÉNEMENT (Jeu Avancé uniquement)

Les 55 cartes Évènement servent à représenter, et à mettre en jeu, des événements extérieurs, des contraintes politiques, des phénomènes naturels, etc. En général, elles rendent la vie plus intéressante. Cf. 17.0.

NOTE DE JEU : Se familiariser avec ce que font les cartes accélère le jeu. Cependant, vous n'avez pas à lire toutes les règles pour chaque carte. Leur fonctionnement est décrit sur leur carte et sur l'Aide de Jeu des Cartes.

(2.5) TALENTS

Le Talent est la monnaie du jeu, représentée par des pièces de valeur '1', '5' et '10'.



Historiquement, un Talent était une mesure d'argent de l'époque. Dans le jeu les Talents sont indiqués par le symbole T — *par exemple, 2T signifie deux Talents. Vous pouvez soit utiliser les marqueurs de Talents soit utiliser l'Echelle d'Enregistrement Général [General Records Track] avec les marqueurs "Talents X1" et "Talents X10".*











(2.6) TABLES ET TABLEAUX

Beaucoup de règles et toutes les tables de résultat de jet de dé sont résumées dans les tables et tableaux des aides de jeu cartonnées. Gardez les à portée de main des joueurs quand vous jouez.

(2.7) LES DES

Pax utilise des dés à six faces de trois manières différentes, selon le mécanisme employé :

- 1d6. Jetez un dé, appliquez le résultat.
- 2d6. Jetez deux dés, ajoutez leur résultat.
- 3d6. Jetez trois dés, ajoutez leur résultat.

puissance					Marqueurs de Contrôle					
					Carthage	Orient	Rome	Grèce		
										
					Autres marqueurs					
					Armée	Flotte	Points de Civilisation	Pirates Ciliciens	Pirates	VP
										

(3.0) DÉROULEMENT GENERAL D'UNE PARTIE

Tout d'abord, choisissez un scénario à jouer (les scénarios figurent dans le Livret de Jeu). *Pax Romana* contient plusieurs scénarios, dont certains sont prévus pour deux joueurs et d'autres sont prévus jusqu'à quatre joueurs. Les scénarios complets sont conçus pour quatre joueurs.

(3.1) DÉPLOIEMENT INITIAL

Toutes les instructions de déploiement de chaque puissance sont indiquées dans les instructions du scénario, ainsi que sur les aides de jeu.

(3.2) SÉQUENCE DE JEU

Chaque Tour de Jeu suit la séquence suivante.

A. Phase de Revenu (ignorée au premier Tour de Jeu). Chaque joueur collecte les revenus des Provinces, Territoires, Villes et Cités qu'il contrôle (6.1).

B. Phase d'Entretien. (ignorée au premier Tour de Jeu). Chaque joueur paie l'Entretien de toutes ses flottes et armées dépassant les maximums (6.4). De plus, chaque joueur perd des Points de Stabilité si le nombre de HI ou de LG qu'il possède sur la carte excède son total actuel de Points de Civilisation (14.2).

C. Phase de Retrait. (ignorée au premier Tour de Jeu). Retirez les Leaders (8.1), les unités de Milice (12.32), les infanterie de Mercenaires (12.27), le Leader Soldat de Fortune (12.4), et les Leaders et forces Barbares (mais pas les pions Tribaux découverts ou les forces Indépendantes, et pas les BI générés par certaines Rébellions (13.3). Convertissez les Cavaleries Mercenaires en Réguliers (12.27).

D. Phase de Sélection des Leaders. (ignorée au premier Tour de Jeu). Simultanément, chaque joueur tire au hasard, dans leur réserve, leurs Leaders pour ce Tour de Jeu, selon 8.2, place le premier Leader tiré dans sa capitale et les autres dans tout Espace de la carte contenant au moins une de ses unités de combat.

E. Phase d'Effectif. (ignorée au premier Tour de Jeu). Les joueurs peuvent effectuer tout ou partie de ce qui suit : lever des unités terrestres, créer des Garnisons, construire des Escadres de Galères (6.2-6.3), et acheter des marqueurs d'Opportunité d'Objectif (15.43) quand il le peuvent. Également, les unités réduites de HI ou de LG doivent soit être reconstituées à pleine puissance soit être automatiquement dissoutes et remplacées par une unité de Garnison (10.86). Tous les joueurs planifient secrètement leurs activités sur un

morceau de papier, les révélant simultanément une fois que tous les joueurs sont prêts. Lors des parties de compétition, fixez un temps limite de cinq minutes pour cette phase.

F. Phase d'Activation. Le joueur qui a effectué la plus récente Activation tire un Marqueur d'Activation de la réserve d'Activation (sauf en ce qui concerne le premier groupe de Marqueurs d'Activation – cf. 3.3). La phase se joue selon la séquence suivante.

0. Segment d'Evènements (Jeu de Base uniquement). Si un Marqueur d'Evènement a été tiré, le joueur qui l'a tiré fait un jet de dés pour voir quel évènement se produit; cf. 16.1. Après avoir accompli l'évènement, revenez à la Phase F si il reste des Marqueurs d'Activation dans la réserve; sinon passez à la Phase G.

1. Segment de Paiement : Le joueur paie 1T pour l'utilisation de cet AM. Si il ne peut pas payer, voir 3.44.

2. Segment de Carte (Jeu Avancé uniquement) : Le joueur tire une carte dans la pioche d'Evènements. Si il le désire, ou si il le doit, il joue la carte dont tous les effets sont immédiatement appliqués dans le jeu avant de continuer. Il peut jouer d'autres cartes de sa main à ce moment là (17.1).

3. Segment des Opérations : le joueur peut entreprendre une (1) des Opérations suivantes :

a. Expansion (Mouvements Majeurs et Mouvements Mineurs) :

- Militaire : Bouge et/ou attaque selon 10.2-10.9.
- Construction : Construit des Villes et/ou Cités, selon 7.1, au lieu d'un Mouvement Mineur.

b. Recrutement : Lève des unités terrestres OU construit des Escadres de Galères en utilisant les mêmes mécanismes que lors de la Phase d'Effectif (E);

c. Demander une Rencontre (Jeu de Base uniquement) : Cf. 4.1. Un joueur qui Demande une Rencontre ne paie pas le 1T du segment F/1 pour l'utilisation de l'AM. En conséquence, l'Opération de Rencontre est une opération que les joueurs avec un trésor vide (0T) peuvent effectuer.

4. Segment de Nouveau Marqueur d'Activation : Si des Marqueurs d'Activation restent dans la Réserve d'Activation, revenez au début de la Phase F afin de tirer un autre AM. Si il n'y a aucun AM de reste, passez à la Phase G.

NOTE DE JEU : Il n'y a pas d'Opération de "Demande de Rencontre" dans le Jeu Avancé. A la place, les joueurs peuvent engager des Alliances (cf. 4.2).

G. Phase d'Attrition et d'Isolement.

1. Forces terrestres : Appliquez l'Attrition (9.43) à toute force terrestre Isolée (9.41).
2. Flottes : Appliquez l'Attrition à toute flotte qui ne se trouve pas dans un port (9.44).

H. Phase de Victoire.

1. Calculez les Points de Victoire (15.0) et notez tout changement au Niveau de Stabilité (14.0).
2. Déterminez si quelqu'un a remporté une Victoire Automatique (cf. règles du scénario).
3. Remplacez toutes les cartes dans la pioche d'Évènements — sauf celles qui précisent "utilisée une fois puis retirée" et les cartes conservées en main (17.1) — que vous mélangez pour former une nouvelle pioche. Placez le paquet ainsi mélangé sur la table pour être utilisé lors du Tour de Jeu suivant.

I. Phase de Détermination de l'Ordre de Jeu. Les joueurs déterminent l'ordre du premier round d'Activations du Tour de Jeu suivant et placent le premier groupe de marqueurs d'Activation sur le plateau de jeu dans cet ordre. Les AM restant vont dans la réserve.

(3.3) ORDRE DE JEU

Lors de la Phase de Détermination de l'Ordre de Jeu, le premier round de Marqueurs d'Activation est déterminé. Lors du premier Tour de Jeu, les règles du scénario établissent l'ordre initial des AM. Lors de chaque Tour de Jeu après celui-ci, voir 3.42.

(3.4) ACTIVATIONS ET MARQUEURS D'ACTIVATION

(3.41) Lors de chaque Tour de Jeu, celui dont c'est le "tour" — qui joue une Phase d'Activation (Phase F) — est principalement déterminé (mais voir 3.42) par le tirage aléatoire des Marqueurs d'Activation (AM) dans une "réserve" (appelée Réserve d'Activation) représentée par une tasse opaque ou tout autre récipient analogue. Celui dont l'AM est tiré devient le Joueur Actif.



(3.42) Les Marqueurs d'Activation en jeu sont déterminés comme suit :

- Au début de chaque Tour de Jeu, chaque joueur joue une Activation avant que la Réserve d'Activation n'entre en jeu. L'ordre de jeu est déterminé par le niveau actuel de Points de Victoire (ou par les instructions du scénario pour le premier Tour de Jeu). Le joueur possédant le moins de VP joue en

premier, le joueur ayant le second plus bas score joue ensuite, et ainsi de suite. En cas de VP égaux, le Niveau de Stabilité détermine l'ordre des joueurs qui sont à égalité (la plus faible Stabilité joue en premier). Si il y a encore égalité, le niveau de Points de Civilisation est pris en compte (le plus faible total de CVP joue en premier). Si il y a encore égalité, jetez un dé et le plus faible score joue en premier. Placez les Marqueurs AM dans leur case respective dans la zone des Marqueurs d'Activation de la carte.

- Une fois que tous les joueurs ont joué une fois, le reste des Marqueurs d'Activation de chaque puissance va dans la réserve. Dans le jeu Avancé, chaque joueur reçoit trois AM; dans le jeu de Base, le nombre dépend de la durée de jeu décidée par les joueurs (cf. 3.8). Des événements ou des cartes peuvent également établir le nombre d'AM.
- Ensuite, le joueur qui vient juste de terminer une Activation tire au hasard un AM de la réserve. Le nom qui figure sur l'AM est la puissance qui joue ensuite. Cependant, aucun joueur ne peut jouer plus de deux Activations de suite. Si un troisième AM consécutif de ce joueur survient, tirez à nouveau un marqueur jusqu'à ce que l'action passe à un autre joueur. Cette règle est ignorée si (ce qui se produit très rarement) les trois derniers AM de la réserve appartiennent à un même joueur.

Exemple : Dans le scénario II, Rome et Carthage ont chacune 4 AM. L'Ordre de Jeu (comme spécifié dans les règles du scénario du Livret de Jeu) est Rome puis Carthage. Au début de la partie, placez un marqueur d'AM de Rome dans la case AM n°1 de l'Ordre de Jeu situé dans la zone des Marqueurs d'Activation de la carte (en haut à droite). Placez un marqueur d'AM de Carthage dans la case AM n°2. Placez le reste des marqueurs d'AM – 3 pour chaque joueur – dans ce qui vous sert de Réserve d'AM (une tasse ou un bol, face cachée sur la table, selon ce qui vous convient).

Règle optionnelle. Lors des parties de test, certains joueurs préférèrent un système dans lequel celui qui a le moins de VP obtient le premier AM du Tour de Jeu, mais ensuite tous les autres sont tirés au hasard. N'hésitez pas à utiliser l'un ou l'autre système; cependant, préparez vous à avoir — quelques fois — un temps plus long entre vos déplacements, surtout quand deux autres joueurs semblent obtenir toutes les Activations. Attendez vous également à des périodes où les événements échappent complètement à votre contrôle. Si vous jouez avec cette règle optionnelle, le premier AM de la partie est celui du joueur listé en premier au chapitre "Ordre de Jeu Initial".

(3.43) Un Tour de Jeu est terminé après que le dernier AM tiré ait été joué.

(3.44) Quand son AM est tiré, le joueur **doit payer 1T** pour l'utiliser (Phase G/1). Si il ne peut pas, ou si il choisit de ne pas payer, il ne **peut pas utiliser l'AM**. L'AM est cependant considéré comme utilisé.

NOTE DE JEU : Oui, c'est exactement cela. Pas d'argent, pas d'activation. Même si le trésor est vide à cause du jeu de Cartes Evènement. Il est essentiel (pour ne pas dire plus) que des joueurs débutent chaque Phase d'Opérations avec un trésor d'au moins 4 Talents, afin de payer pour leurs 4 Marqueurs d'Activation, mais il est hautement, hautement recommandé de conserver plus de Talents pour parer à tout évènement désagréable.

Exception (jeu de Base uniquement) : Uniquement dans le jeu de Base, un joueur peut "Demander une Rencontre" (F/3/c), ne coûtant aucun Talent.

NOTE DE JEU : L'AM Pontus (12.55) est toujours gratuit et ne compte jamais dans la limite des 4 AM par Tour de Jeu pour un même joueur.

(3.45) Résumé des actions possibles.

Pendant sa propre Activation, les actions possibles du Joueur Actif peuvent inclure (selon certaines restrictions) :

- Déplacer une pile d'unités
- Déplacer des unités individuelles
- Effectuer des batailles terrestres et navales
- Gagner le contrôle de Provinces et de Territoires
- Construire et reconstruire des Cités et des Villes
- Recruter des unités terrestres ou navales
- Demander une Rencontre (Jeu de Base uniquement)
- Jouer des Cartes Evènement pour toutes sortes de raisons (Jeu Avancé uniquement)
- Intercepter des unités ennemies qui se Retirent ou qui Retraitent.

Pendant l'Activation d'un adversaire, les actions possibles d'un Joueur Inactif peuvent inclure (selon certaines restrictions) :

- Se Retirer Avant une Bataille
- Intercepter des unités ennemies
- Choisir d'inclure ou non des Cités ou des Villes à la défense d'une bataille
- Gagner le contrôle de Provinces et de Territoires
- Jouer des Cartes Evènement pour toutes sortes de raisons (Jeu Avancé uniquement)

(3.5) GENERALITES SUR LES OPERATIONS

(3.51) Quand l'AM d'un joueur est tiré ou sélectionné, celui-ci peut entreprendre **l'une** des Opérations suivantes :

- **Recrutement :** lever des unités terrestres ou

fabriquer des Escadres **de Galères**.

- **Expansion :** Effectuer un Mouvement Majeur et jusqu'à deux Mouvements Mineurs.

Les Mouvements Majeurs permettent aux joueurs de déplacer et/ou attaquer avec une armée ou une flotte. Les Mouvement Mineurs permettent aux joueurs de déplacer et/ou attaquer avec des unités individuelles ou d'effectuer une Construction afin de construire des Villes et des Cités selon 7.1. Les Mouvements Majeurs et Mineurs peuvent être accomplis dans l'ordre que le joueur désire.

(3.52) Toutes les unités terrestres empilées dans un même Espace sont considérés comme étant une armée. Toutes les Escadres de Galères présentes dans un même Espace forment une flotte, comme toutes les unités (unités terrestres avec ou sans escadres de Galères) effectuant un Transport Naval. Des marqueurs d'armée et de flotte sont fournis afin que les joueurs puissent enlever les piles d'unités de la carte, en les identifiant par ces marqueurs qui correspondent aux cases d'armée/flotte du plateau de jeu.

(3.53) Empilement. Il n'y a aucune limite au nombre d'unités d'un quelconque type pouvant exister dans un même Espace.

(3.6) RESTRICTIONS DU PREMIER TOUR

Uniquement lors du premier tour de Jeu, les Phases A à E sont ignorées.

(3.7) COMMENT GAGNER

Les joueurs gagnent des Points de Victoire pour les Objectifs Géographiques et des Points de Civilisation selon une échelle. Les joueurs peuvent obtenir des VP bonus grâce aux Points d'Opportunité d'Objectif. Cf. 15.0 concernant le détail de toutes les sources de VP.

Chaque scénario contient des instructions spécifiques sur la manière de gagner.

(3.8) DURÉE DE JEU

Pax Romana propose aux joueurs de prendre beaucoup de décisions, et celles-ci prennent du temps. Nous savons que certains d'entre vous préfèrent un jeu pouvant être terminé en une seule séance, alors que d'autres préfèrent un jeu plus long sans pratiquement aucune limite. Pour cela, nous proposons plusieurs formats, chacun avec son propre niveau de détail, afin que vous puissiez jouer à *Pax Romana* comme vous l'entendez. les formats du jeu de Base sont traités en 3.81; ceux du jeu Avancé en 3.82.

(3.81) Options du jeu de Base

Jeu de Base : Ce jeu prend une soirée à jouer, soit environ 5 heures.

- La partie ne dure que 5 Tours de Jeu
- Les joueurs n'ont que 3 AM par Tour de Jeu
- Aucun AM d'Évènement Spécial
- Aucun Objectif Opérationnel

Jeu de Base II :

- La partie ne dure que 5 Tours de Jeu
- Les joueurs n'ont que 3 AM par Tour de Jeu
- Un seul AM d'Évènement Spécial
- Un seul Objectif Opérationnel par joueur, tiré au hasard.

Jeu de Base amélioré :

- La partie ne dure que 5 Tours de Jeu
- Les joueurs ont 4 AM par Tour de Jeu • Deux AM d'Évènement Spécial
- Un seul Objectif Opérationnel par joueur, tiré au hasard.

Jeu de Base Ultra :

- 10 Tours de Jeu
- Les joueurs ont 4 AM par Tour de Jeu
- Deux AM d'Évènement Spécial
- Tous les Objectifs Opérationnels sont utilisés, sélectionnés selon 15.4.

Les joueurs sont libres de jongler avec le nombre de Tours de Jeu, les AM, et l'emploi des marqueurs d'Objectif selon ce qui leur convient le mieux.

(3.82) Options du Jeu Avancé

Dans les scénarios du Jeu Avancé, chaque joueur obtient quatre Marqueurs d'Activation par Tour.

La durée du Jeu Avancé est au choix des joueurs, car ils doivent décider du nombre de Tours à jouer. Pour les joueurs familiers avec le jeu, nous avons établi que chaque Tour complet prenait une heure, selon le style de jeu des participants.

Nous conseillons un minimum de 5 Tours de Jeu, ce qui prendra environ 6 à 7 heures avec des joueurs inexpérimentés. La version de 10 Tours complets procure plus de profondeur, mais prend plus de temps. Vous pouvez décider librement du nombre de Tours de Jeu.

(4.0) INTERACTION ENTRE LES JOUEURS

NOTE DE JEU : Les Alliances ne vont pas faciliter le jeu, mais l'idée est que de tels accords n'étaient pas facilement obtenus, étant donné les distances et les trajets.

(4.1) ALLIANCES (Jeu de Base uniquement)

Les accords entre les joueurs sont interdits, sauf si de

tels accords sont conclus lors d'une Rencontre. Un joueur peut "inviter" n'importe quels autres joueurs à être présent, et seuls ces joueurs peuvent faire partie des accords conclus à ce moment là.

Les joueurs peuvent accepter de faire toute chose non spécifiquement prohibée par les règles. Par exemple, un joueur A peut autoriser l'armée d'un joueur B à se combiner avec la sienne; ils peuvent conclure un pacte de défense mutuelle; ils peuvent s'échanger des Talents, céder le contrôle, etc. Ils ont 5 minutes pour décider de ce qu'ils vont faire. C'est une bonne occasion pour que les joueurs non concernés s'accordent une pause.

(4.2) ALLIANCES (Jeu Avancé uniquement)

Les accords entre joueurs sont interdits, sauf si ils sont le fruit du jeu d'une Carte d'Alliance. *Exception : cf. Corruption, 4.3.*

Un joueur qui joue une Carte d'Alliance peut ouvrir un Débat Politique avec un autre joueur... et seulement un autre. Les deux peuvent conclure de faire toute chose non spécifiquement prohibée par les règles, mais uniquement jusqu'à la fin du Tour de Jeu. Par exemple, un joueur A peut autoriser l'armée d'un joueur B à se combiner avec la sienne; ils peuvent conclure un pacte de défense mutuelle; ils peuvent s'échanger des cartes; ils peuvent s'échanger des talents, céder le contrôle, etc. Ils ont 5 minutes pour décider de ce qu'ils vont faire.

(4.3) CORRUPTION

Les joueurs peuvent utiliser des Talents pour influencer tout mouvement effectué par un joueur adverse contre le joueur qui veut changer/influencer le déplacement. Ceci doit être fait à l'instant où une telle action doit se produire, le marché devant impliquer le paiement de Talents en compensation de l'application ou de la non application d'une action spécifique, et le fait que le joueur respecte ou non l'accord le regarde lui seul.

(4.4) NEGOCIATIONS LIBRES (Règle optionnelle)

Si vous préférez, et si tous les joueurs sont d'accord, ne tenez pas compte des restrictions concernant le moment où l'interaction entre les joueurs peut se produire et où des alliances peuvent être conclues, menez des négociations et frappez dans le dos de chacun quand vous le voulez. Étant donné l'échelle du jeu (chaque Tour représente 25 ans), les diplomates et autres personnes persuasives sont constamment actifs, ce qui fait que des rapprochements aussi libres puissent certainement être justifiés.

B: GAINS ET DEPENSES

5.0 CONTRÔLE

- 5.1 Contrôle des Espaces
- 5.2 Contrôle des Provinces
- 5.3 Contrôle des Territoires, des Villes et des Cités
- 5.4 Effets des forces ennemies et non joueurs

6.0 GAINS ET DEPENSES

- 6.1 Collecte des revenus (Talents)
- 6.2 Levée des unités terrestres
- 6.3 Construction des Escadre de Galères
- 6.4 Entretien des unités terrestres et des flottes

7.0 CITES ET VILLES

- 7.1 Construction et reconstruction des Cités et des Villes
- 7.2 Contrôle par les Cités et les Villes
- 7.3 Utilisation des Cités et des Villes lors d'une bataille
- 7.4 Capture, destruction, et reconstruction
- 7.5 Sac et pillage

(5.0) CONTRÔLE

Une partie de *Pax Romana* consiste en un très large éventail de tentatives de prise de contrôle (et de maintien du contrôle) de trois types d'emplacement : les Territoires, les Provinces et les Espaces Terrestres. La plupart des Territoires consiste en au moins deux Provinces; la plupart des Provinces consiste en au moins deux Espaces Terrestres. Le contrôle est déterminé selon les règles suivantes.

(5.1) CONTRÔLE DES ESPACES

(5.11) Contrôle et occupation des Espaces Terrestres. Les joueurs contrôlent les Espaces Terrestres dans lesquels ils possèdent une Ville ou une Cité, une Garnison, ou des unités terrestres d'un quelconque type (voir Glossaire). De tels Espaces sont considérés **occupés** par le joueur. Un joueur contrôle automatiquement tous les Espaces inoccupés de son Territoire d'Origine. Les Espaces inoccupés hors du Territoire d'Origine ne sont contrôlés par personne, *même si un joueur contrôle la Province dans laquelle se trouvent les Espaces inoccupés*. Tous seuls, les Eléphants, les Leaders et les Escadres de Galères n'exercent aucun contrôle.

(5.12) Occupation conjointe des Espaces. Uniquement dans le cas d'Alliances (cf. 4.1 et 4.2), ou quand des flottes et des forces terrestres de camps opposés se trouvent dans le même Espace, des forces appartenant à deux joueurs différents (ou une force d'un joueur et une autre d'un non-joueur) occupent conjointement un Espace. Après une bataille, soit la force défensive retraite de l'Espace de Bataille soit, si ce n'est pas le cas, la force attaquante doit se

“regrouper” dans l'Espace où elle se trouvait juste avant d'entrer dans cet Espace (cf. 10.97).

(5.13) Contrôle des Espaces Navals. Les Espaces Navals ne sont jamais contrôlés, même si ils sont occupés par une flotte.

(5.14) Contrôle des Ports. Le contrôle des ports fonctionne exactement comme le contrôle des autres Espaces Terrestres, en utilisant les règles concernant les Espaces **occupés** de 5.11. De ce fait, un joueur contrôle automatiquement tous les ports de son Territoire d'Origine qui ne sont pas **occupés** par des unités terrestres ennemies, tandis qu'en dehors de son Territoire d'Origine, un joueur ne contrôle que les ports qu'il **occupe** avec au moins une unité terrestre ou une Garnison. Ce dernier point est vrai *même si il contrôle la Province dans laquelle se situent les ports en question*.

NOTE DE JEU : Cette règle signifie qu'une flotte qui entre dans un port inoccupé hors du Territoire d'Origine doit stopper et faire un jet de Continuité (11.13), même si le propriétaire de la flotte contrôle la Province.

(5.2) CONTRÔLE DES PROVINCES

(5.21) Contrôle des Provinces hors d'un quelconque Territoire d'Origine. Un joueur contrôle des Provinces dans un Territoire autre que celui d'Origine d'un quelconque joueur quand l'un des points suivants est effectif :

- a. Il occupe plus de la moitié des Espaces Terrestres de cette Province; ou
- b. Aucune force autre que la sienne (y compris les Barbares, les Tribus ou toute autre force) ne contrôle d'Espace Terrestre dans cette Province.

(5.22) Contrôle des Provinces de son Territoire d'Origine. Un joueur contrôle une Province de son Territoire d'Origine selon ce qui suit :

- a. Dans ses Provinces d'Origine contenant un Espace de Capitale (Italia pour Rome, Africa pour Carthage, Attica et Macedonia pour la Grèce, Syria et Egypte pour l'Orient — mais que la Syria dans le scénario n°6), le joueur contrôle une Province tant qu'il contrôle (5.11) l'Espace de Capitale, quoi qu'il se passe dans les autres Espaces Terrestres de cette Province. *Exemple : Le joueur de l'Orient occupe Alexandrie. D'autres joueurs occupent Memphis, Pelusium et le Faiyum. L'Orient contrôle toujours l'Egypte.* Notez qu'il peut également contrôler une telle Province selon 5.22b (ci-dessous), si il perd l'Espace de Capitale.
- b. Un joueur contrôle l'une de ses Provinces d'Origine si il contrôle un Espace Terrestre dans cette Province

et si aucun autre joueur ne contrôle plus de la moitié des Espaces terrestres de cette Province. *Exemple : Rome occupe Rhegium, dans le Bruttium, et Carthage occupe Tarentum ainsi que Croton. Comme Carthage ne contrôle que 2 des 5 Espaces Terrestres de Bruttium, et que Rome a une présence (à Rhegium), celle-ci contrôle toujours Bruttium.*

(5.23) Contrôle des Provinces du Territoire d'Origine d'un autre joueur.

Un joueur contrôle une Province située dans le Territoire d'Origine d'un autre joueur selon ce qui suit:

- a. Dans de telles Provinces d'Origine contenant un Espace de Capitale (cf. 5.22a), le joueur doit contrôler plus de la moitié des Espaces Terrestres de la Province, ET empêcher le joueur dont c'est la Province d'Origine d'occuper l'Espace de Capitale. *Exemple : Pour contrôler la Province Italia, tout joueur non Romain doit contrôler cinq des neuf Espaces Terrestres en Italia, y compris l'Espace de Rome.*
- b. Dans de telles Provinces d'Origine sans espace de Capitale (cf. 5.22a), le joueur doit contrôler plus de la moitié des Espaces Terrestres de la Province. *Exemple : Pour contrôler la Macedonia, un joueur non Grec doit occuper quatre des six Espaces Terrestres.*

(5.24) Îles nécessaires au contrôle d'une Province :

- Les îles de Lesbos/Chios et de Samos sont traitées comme des Espaces concernant le contrôle de Ionia, en Asie.
- Les îles de Thasos, Limnos et Naxos sont traitées comme une Province (de 3 Espaces) : Les îles Egée [Aegan], font partie de la Grèce.
- L'Espace des îles Baléares fait partie de l'Hispania. Il compte dans le calcul des GOP (15.2), mais il ne rapporte aucun revenu.
- Melita (Malte) fait partie des Siciles. Elle compte pour le calcul des GOP (15.2), mais elle ne rapporte aucun revenu.

(5.3) CONTRÔLE DES TERRITOIRES, DES VILLES ET DES CITES.

(5.31) Un joueur contrôle un Territoire quand il contrôle toutes les Provinces de ce Territoire. Un joueur qui contrôle un Territoire entier qui n'est pas son Territoire d'Origine reçoit un (1) GOP, en plus des GOP qu'il reçoit pour les Provinces qui le composent, et 1T de revenu en plus du revenu des Provinces du Territoire. Notez qu'il ne reçoit aucun GOP pour le contrôle de son Territoire d'Origine (mais il reçoit 1T bonus de revenu pour cela).

(5.32) Contrôle des Villes et des Cités. Cf. 7.2.



Exemple de contrôle : Le Carthaginois cherche à obtenir le contrôle du Territoire de la Gaule, qui possède cinq Provinces : Britannia, Belgica, Lugdunensis, Aquitania, et Narbonensis. Il commence par attaquer et éliminer la Tribu qui se trouve à Gergovia (Aquitania). Si il n'avait pas éliminé la Tribu, il aurait dû occuper 4 des 6 Espaces pour obtenir le contrôle; en éliminant la Tribu, il n'a besoin d'occuper qu'un seul Espace. Il laisse sur place une unité de LI et marche à l'Est sur le Narbonensis, où au lieu d'éliminer les Tribus il décide de laisser des unités de Garnison dans les 3 Espaces inoccupés (prenant ainsi le contrôle en occupant la majorité des 5 Espaces de cette Province). Ensuite il va au nord en Lugdunensis, où si il n'élimine pas les deux Tribus il doit occuper 5 des 9 Espaces qui s'y trouvent. Il attaque et élimine les Tribus, laisse 1 LI à Lugdunum, et entre en Belgica, où il élimine la Tribu située à Bibrax et laisse en place une unité de Cavalerie pour maintenir le contrôle. Enfin il effectue un Transport Naval en Britannia, où il faut occuper 5 des 8 Espaces pour en gagner le contrôle, mais à la place il attaque et élimine les deux Tribus. Il a désormais pris le contrôle entier du Territoire de Gaule – mais il est difficile d'imaginer le joueur romain assis sur sa chaise assistant à tout cela sans rien faire.

(5.4) EFFETS DES FORCES ENNEMIES ET NON JOUEUR SUR LE CONTRÔLE

(5.41) Le contrôle peut être annulé par la présence d'unités ennemies (y compris des Mercenaires), d'unités Indépendantes, d'Infanterie de Barbares, d'unités de Soldat de Fortune, d'unités d'Esclaves, et de marqueurs de Tribu (révélés ou non). Les forces

alliées au joueur (dans le cas d'une alliance avec Pergamum **par exemple**) **n'annulent pas le contrôle**, ni ne contrôlent ces Espaces pour vous.

(5.42) Les Escadres de Galères n'ont aucun effet sur le contrôle; elles ne contrôlent ni n'annulent le contrôle d'un Espace.

(6.0) GAINS ET DEPENSES

Les joueurs perçoivent des revenus pour le contrôle des Provinces, des Territoires, des Cités et des Villes. Les joueurs collectent leurs revenus, sous la forme de Talents, lors de la Phase de Revenu. Ils dépensent leurs Talents lors de diverses phases comme indiqué plus bas, afin de lever des unités terrestres, construire des Escadres de Galères, construire des Cités, et assurer l'entretien (entre autre). De plus, les joueurs peuvent dépenser des Talents pour engager des Mercenaires, comme décrit en 12.2.

(6.1) COLLECTE DES REVENUS (TALENTS)

(6.11) Lors de la Phase de Revenu (Phase A), un joueur collecte ses revenus (sous la forme de Talents) comme suit :

- 1T pour chaque Province qu'il contrôle. Cependant, le contrôle de l'Ionia, de l'Italia ou de la Narbonensis rapporte 2T; le contrôle de l'Egypte rapporte 3T. De plus, le contrôle de certaines Provinces ne rapporte aucun revenu (6.14). Ces différents rapports figurent sur la carte.
- 1T pour chaque Territoire qu'il contrôle, en plus des Talents pour les Provinces qui le composent.
- 1T pour chaque Ville intacte qu'il contrôle.
- 0T pour chaque Ville réduite qu'il contrôle.
- 3T pour chaque Cité intacte qu'il contrôle.
- 1T pour chaque Cité réduite qu'il contrôle.
- 1T pour le contrôle des mines d'argent de Bergidum (Hispania), quel que soit le joueur qui contrôle le reste de la Province (et en plus des revenus de cette Province si le même joueur la contrôle).

(6.12) Les règles d'installation de chaque scénario listent les Territoires, Provinces, Cités et Villes qui sont initialement sous le contrôle de chaque joueur.

NOTE DE JEU : Les joueurs tiennent à jour leurs Talents avec les pions de Talent fournis, ou en ajustant l'Echelle des Talents qui figure sur la carte.

(6.13) Les joueurs doivent contrôler une Province ou un Territoire pour en percevoir les revenus. Consultez 5.0 concernant les mécanismes du contrôle.

(6.14) Trois Provinces qui comptent pour le contrôle ne procurent aucun revenu. Ce sont les îles des Baléares (Hispania), Melita (les Siciles), et la Germania Magna (Germania).

(6.15) Lignes de Communication. Pour qu'un joueur perçoive les revenus d'une Province qui ne fait pas partie de son Territoire d'Origine, et des Cités et Villes (ou des mines de Bergidum) qui ne se trouvent pas dans son Territoire d'Origine, il doit pouvoir tracer une Ligne de Communication (LOC) entre la source de revenus (6.11) et un Espace Terrestre ou de Port de son Territoire d'Origine au moment où il collecte ses revenus. S'il ne le peut pas, il ne collecte pas les Talents correspondants. Une LOC peut être de n'importe quelle longueur, et est tracée comme si les Talents se déplaçaient; un tel "mouvement" peut être terrestre, maritime, ou les deux, mais consultez 6.16 concernant les restrictions.

(6.16) Une LOC ne peut pas passer par

- un Espace occupé par l'ennemi
- un Espace occupé par un pion d'Infanterie de Barbares ou Tribal
- un Espace Indépendant occupé. *Exception : elle peut passer par Rhodes en payant 1T pour cela (c.à.d. 1T pour chaque Espace de LOC passant par Rhodes) comme l'indique 12.51.*
- un Espace de Port occupé par une Escadre de Galères ennemie (si la LOC passe par la mer).
- un Espace occupé par des Pirates (si la LOC passe par la mer).
- un Point de Transit en Haute Mer (si la LOC passe par la mer).

(6.17) Concernant les paramètres ci-dessus, une LOC terrestre peut être tracée par la terre dans un Espace occupé à la fois par une Escadre de Galères ennemie et par une unité terrestre amie, mais elle ne peut pas être tracée par la mer dans un tel cas.

(6.18) Une LOC peut être tracée par des Espaces inoccupés dans des Provinces contrôlées ou non.

(6.2) LEVÉE D'UNITES TERRESTRES

(6.21) Un joueur peut dépenser des Talents pour lever de nouvelles unités pendant la Phase d'Effectif, par une Opération de Recrutement lors de sa Phase d'Opérations, ou par ces deux moyens. Les joueurs qui choisissent une Opération de Recrutement quand ils sont activés ne peuvent rien faire d'autre pendant cette Phase des Opérations.

(6.22) Pendant la Phase d'Effectif, lever des unités terrestres se fait secrètement, avec chaque joueur écrivant leurs constructions sur un morceau de papier et tous les joueurs révélant leurs choix simultanément.

(6.23) Les unités levées dans des Provinces d'Origine sont placées dans tout Espace contrôlé ou inoccupé de la Province.

(6.24) Un joueur peut lever des unités dans une Province uniquement si il contrôle cette Province, et cette Province ne doit pas être Isolée (9.4). Il ne peut lever que les types d'unité autorisés pour ce Territoire, au prix indiqué. Il peut les déployer initialement dans tout Espace contrôlé ou inoccupé de la Province dans laquelle elles ont été levées.

(6.25) Un joueur lève des unités en se référant à la Table des Revenus et des Effectifs des Puissances Majeures. Il détermine la Province dans laquelle il désire lever des unités et repère cette Province sur la table appropriée. Toutes les Provinces d'un Territoire spécifique (avec les quelques exceptions notées dans les tables) ont les mêmes types d'unités disponibles, et tant que le joueur contrôle l'une des Provinces de ce Territoire, il peut lever un nombre quelconque d'unités de ce(s) type(s) disponible(s) (mais voir 6.42 et 6.43). Il paie le coût affiché entre parenthèses pour chaque unité du type qu'il veut lever, en déduisant immédiatement la somme de son trésor.

(6.26) Comme l'indiquent les tables, certaines Puissances ne peuvent pas lever certains types d'unités. Par exemple, Rome ne peut pas lever de Cavalerie ou d'Infanterie Légère dans ses Provinces d'Origine; la Grèce ne peut lever que de l'Infanterie Lourde dans ses Provinces d'Origine.

(6.27) Coût des unités. Voici un résumé des coûts d'achat des unités principales du jeu. Notez que toutes les unités de chaque type coûtent le même prix quelque soit leur lieu d'achat :

Légion (LG) – 2T
 Infanterie Lourde (HI) – 2T
 Infanterie Légère (LI) – 1T
 Cavalerie (CV) – 2T
 Eléphants (EL) – 1T
 Escadre de Galères (GS) – 2T
 Garnison (Garr) – 0T

EXEMPLE n°1 : Au début de sa Phase d'Effectif (ou au moment d'annoncer une Opération de Recrutement), le joueur grec contrôle la Province de Ionia en Asie Mineure. Il repère l'Asie Mineure dans la colonne des Territoires de la Table des Revenus et des Effectifs des Territoires Mineures; Ionia y figure comme l'une des Provinces. En regardant dans la colonne de droite, il note qu'il peut lever de l'Infanterie Lourde et/ou de l'Infanterie Légère dans toute Province d'Asie Mineure, au coût de 2T par unité de HI et de 1T par unité de LI. Il décide de lever deux HI et trois LI, pour un coût total de 7T, qu'il déduit immédiatement de son trésor. Notez que

tout autre joueur qui contrôle une Province en Asie Mineure peut également lever des HI et/ou des LI lors de sa propre Phase d'Effectif ou pendant une Opération de Recrutement.

EXEMPLE n°2 : Le joueur de Rome a obtenu le contrôle de la Syria, et a décidé d'effectuer une Opération de Recrutement pour y lever des unités terrestres. Il repère la Syria sur la Table des Revenus et des Effectifs des Puissances Majeures, où elle figure en tant que Province du Territoire appelé Orient. La colonne de droite révèle qu'il peut lever tout ou partie de ce qui suit : des unités d'Infanterie Lourde pour 2T chacune, des unités d'Infanterie Légère pour 1T chacune, et des unités de Cavalerie pour 2T chacune. Il note également la mention [Eleph] située à côté de la Syria dans la colonne des Provinces. Celle-ci indique qu'il peut lever des unités d'Eléphants au prix d'1T chacune, car il contrôle cette Province. Il ne peut pas recruter d'Eléphants en Judea.

EXEMPLE n°3 : Le joueur de Carthage a pris le contrôle de la Province de Britannia. Il décide d'y lever 2 Cavaliers, pour un coût de 4T. Cependant, lors de la dernière Activation du Tour de Jeu précédent, Rome occupait Gesoriacum (en Belgica) et Darioritum (en Lugdensis) avec des unités terrestres et des Escadres de Galères. En conséquence, la Britannia n'a aucune LOC avec le Territoire de Carthage, et Carthage ne peut pas lever d'unités.

(6.3) CONSTRUCTION DES ESCADRES DE GALERES

Un joueur peut construire des Escadres de Galères de Guerre pendant sa Phase d'Effectif ou lors d'une Opération de Recrutement durant sa Phase des Opérations.

- Cela coûte 2T pour construire une Escadre de Galères.
- Les Escadres sont construites dans tout Port contrôlé par le joueur. Si elles sont placées lors de la Phase d'Effectif, le Port doit être sous le contrôle du joueur (ce qui signifie qu'il doit être occupé si il ne se situe pas dans son Territoire d'Origine) au début de la Phase d'Effectif.
- Il n'y a aucune restriction quant au nombre d'Escadres de Galères qu'un joueur peut avoir. Cependant, maintenir des galères d'un Tour à l'autre nécessite un coût d'entretien (6.41).

(6.4) ENTRETIEN DES UNITES TERRESTRES ET DES FLOTTES

Comme lors de la Phase d'Effectif, la Phase d'Entretien est accomplie secrètement, chaque joueur inscrivant les Escadres de Galères qu'il va entretenir (et, si nécessaire, les unités terrestres qu'il va entretenir) et tous les joueurs révélant leurs choix simultanément.

(6.41) Entretien des flottes. Lors de la Phase d'Entretien, les joueurs doivent soit payer 1T d'entretien pour chaque Escadre de Galères soit retirer l'unité. Le propriétaire choisit quelles sont les Escadres de Galères qu'il maintient et quelles sont celles qu'il perd (voir également 9.44). Les décisions concernant le nombre d'unités entretenues sont prises secrètement et révélées simultanément; vous pouvez utiliser les marqueurs "Galères Entretien [Galleys Maintained]" pour cela, ou le noter sur du papier. Les flottes appartenant à des Puissances Mineures qui commencent le jeu comme neutres n'ont jamais besoin d'entretien.

(6.42) Effectifs maximums (ManMax). Chaque joueur possède un nombre maximum d'unités de Légion/Infanterie Lourde qu'il peut aligner, au dessus duquel il doit soit payer l'entretien au coût de 1T par unité, soit retirer l'infanterie non entretenue. Les niveaux de ManMax dépendent du Niveau de Stabilité de la puissance (14.0). Consultez la Table de ManMax sur les aides de jeu. Voir également 6.43.

NOTE DE JEU : Il n'y a pas de telles limites concernant la LI et la Cavalerie, et la limite de ManMax n'est pas affectée par la Milice. Elle peut être affectée par les Mercenaires, mais uniquement dans le cas d'unités de HI de Mercenaires.

EXEMPLE : L'Orient, avec un gouvernement Stable, possède 25 HI sur la carte. Comme l'indique la Table des Effectifs Maximums, l'Orient ne peut aligner que 18 HI "gratuitement" quand elle est Stable. Le joueur de l'Orient doit payer 7T d'entretien pour conserver toutes ces unités en jeu. Il pourrait cependant payer 4T et retirer 3 unités de HI, ou toute autre combinaison totalisant 7 unités.

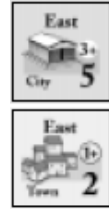
NOTE HISTORIQUE : Lors de la guerre civile qui mit fin à la République, Rome alignait 60 légions, ce qui était bien au-delà de ses capacités. A la fin de la guerre, l'Empereur Auguste réduisit la liste à 28 légions. Même ainsi, cela représentait bien plus d'hommes que ce que n'importe qui pouvait s'offrir.

(6.43) Limitation carthaginoise. Contrairement aux autres Puissances, Carthage ne peut jamais construire au-delà de sa limite de ManMax.

NOTE HISTORIQUE : En fait, la capacité de Carthage est surestimée. Carthage comptait presque complètement sur ses alliés — les Espagnols, les tribus numides et libyennes fournirent beaucoup de soldats — et sur l'engagement de mercenaires pour combler ses armées.

(7.0) CITES ET VILLES

NOTE DE JEU : Les Cités et les Villes constituent un centre d'intérêt majeur dans Pax Romana. Les joueurs vont rapidement comprendre qu'elles doivent être construites et qu'elles doivent être défendues. Elles interviennent dans le contrôle, la défense, les revenus et la stabilité.



(7.1) CONSTRUCTION ET RECONSTRUCTION DES CITES ET DES VILLES

(7.11) Un joueur peut construire et reconstruire des Cités et des Villes. Construire et reconstruire coûtent des Talents (et quelque fois des unités), et ces Talents (et unités) doivent être payés au moment de la construction. Chaque action de construction utilise l'un des Mouvements Mineurs du joueur.

(7.11). Il peut donc entreprendre un maximum de deux projets de Construction par AM.

NOTE DE JEU : Un Mouvement Mineur est le seul moment où un joueur peut construire des Cités ou des Villes; elles ne peuvent pas être construites lors d'une Opération de Recrutement ou pendant la Phase d'Effectif.

(7.12) Les coûts de construction sont les suivants :

Ville : Cela coûte 2T et 1 unité de Garnison (12.1) pour construire une Ville. Les Villes ne peuvent être bâties que dans un Espace que le joueur qui construit contrôle (bien qu'il n'ait pas besoin de contrôler la Province). Une Ville est construite en payant les 2T, en retirant la Garnison (qui doit avoir débuté ce Mouvement Mineur dans l'Espace concerné) et en plaçant un pion de Ville dans l'Espace.

Cité : Cela coûte 3T et une HI (ou LG) à pleine puissance pour construire une Cité. Aucune unité de Garnison n'est nécessaire. Une Cité ne peut être construite que dans un Espace que le joueur contrôle et qui contienne à la fois une Ville non réduite et une unité de HI ou de LI non réduite (celle-ci devait se trouver dans cet Espace au début du Mouvement Mineur actuel). Le joueur n'a pas besoin de contrôler la Province. Une Cité est construite en payant les 3T, en retirant la HI ou la LG (l'unité ainsi éliminée est considérée comme étant intégrée dans les forces de défense de la Cité), et en remplaçant le pion de Ville par un pion de Cité. Seules des unités de HI ou de LG à pleine puissance peuvent servir à construire des Cités; les HI/LG réduites ne le peuvent pas.

(7.13) Les Cités et les Villes génèrent des revenus (6.1), des Points de Civilisation (15.3), et des

bénéfices défensifs (7.3), comme indiqué ci-dessous :

- Chaque Ville intacte : 1T de revenu, 1 Point de Civilisation, 2 Points de Bataille en défense
- Chaque Ville réduite : 0T de revenu, 0 Points de Civilisation, 1 Point de Bataille en défense
- Chaque Cité intacte : 3T de revenu, 3 Points de Civilisation, 5 Points de Bataille en défense
- Chaque Cité réduite : 1T de revenu, 1 Point de Civilisation, des Points de Bataille en défense égaux au facteur défensif actuel (soit 4 BP ou 3 BP).

(7.14) Les Cités et les Villes ne peuvent pas être construites dans des espaces de montagne.

(7.2) CONTRÔLE PAR LES CITES ET LES VILLES.

(7.21) Les Cités et les Villes contrôlent les Espaces dans lesquels elles se situent, contribuant ainsi au contrôle provincial comme toute unité terrestre. Une Cité ou une Ville appartient à son propriétaire d'origine jusqu'à ce qu'une force ennemie la capture, auquel cas le joueur qui la capture la possède. Si une Cité/Ville est détruite, bien évidemment, personne ne la possède.

(7.3) UTILISATION DES CITES ET DES VILLES LORS D'UNE BATAILLE

(7.31) Les Cités débutent avec 5 Points de Muraille. Les Villes débutent avec 2 Points de Muraille. Quand une force est attaquée dans un espace de Cité ou de Ville, le joueur en défense doit déclarer si oui ou non la Cité/Ville (et donc ses Points de Muraille) participe à la défense. Voici les possibilités :

- Si la Cité/Ville est utilisée, la force en défense ajoute les Points de Muraille au total de BP de la défense, et **peut** (quelques fois doit) utiliser les Points de Muraille pour absorber les pertes (comme détaillé plus bas). De plus, aucun camp ne peut employer de Cavalerie ou d'Eléphants dans la bataille (**ni se servir de la Cavalerie ou des Eléphants pour absorber les pertes**), et la force défensive ne peut pas volontairement retraiter ni être obligée de retraiter (cf. 10.9).
- Si la Cité/Ville n'est **pas** utilisée, la force en défense est attaquée en employant la procédure de combat classique. Les deux camps peuvent employer la Cavalerie/les Eléphants dans ce cas, et la force défensive peut volontairement retraiter ou être obligée de retraiter (selon les règles de la Retraite — elle doit avoir perdu la bataille, etc.). Voir 7.36. **Si la force en défense retraite, l'attaquant doit immédiatement engager une bataille contre la Cité/Ville selon 7.34; cela ne coûte aucun Point de Mouvement supplémentaire.**
- Si une force Active est interceptée quand elle entre dans un Espace de Cité/Ville (10.3), si la force interceptrice perd la bataille et si elle est obligée de

retraiter du fait du joueur Actif, la force Active doit immédiatement engager une bataille contre la Cité/Ville selon 7.34; cela ne coûte aucun Point de Mouvement supplémentaire.

- La Cité/Ville ne peut être capturée ou détruite (7.4) qu'une fois que l'Espace n'est plus occupé par des unités de combat en défense, et uniquement quand les Points de Muraille ont atteint leur minimum (7.33).

(7.32) Chaque Point de Muraille compte pour 1 BP en ce qui concerne la bataille (si le défenseur choisit d'utiliser la Cité/Ville dans le combat), sauf que chaque Point de Muraille de Cité/Ville compte pour 2 BP quand on attribut les pertes, si le joueur en défense a choisi d'utiliser la Cité/Ville. Pour indiquer une perte de Points de Muraille, placez un marqueur -1 ou -2 Points de Muraille sous le pion de Cité ou de Ville pour indiquer le nouveau niveau de Points de Muraille.



(7.33) Le potentiel défensif d'une Cité ne peut jamais être réduit en dessous de 3 Points de Muraille, et celui d'une Ville en dessous de 1 Point de Muraille, suite à un combat. Les Points de Muraille restant peuvent cependant être éliminés en détruisant la Ville/Cité (cf. 7.43).

(7.34) **Cités/Villes sans défense.** Une Cité sans Infanterie/Légion en garnison se défend avec des BP égaux à son nombre actuel de Points de Muraille, sauf si ses Points de Muraille ont atteint leur minimum (7.33), auquel cas la force qui y entre (ou qui y reste après la bataille) la capture tout simplement (7.42).

(7.35) **Cités/Villes réduites.** Les Cités réduites fonctionnent comme les Villes en ce qui concerne le calcul des revenus et des Points de Civilisation. Les Villes réduites ne génèrent aucun revenu et aucun Point de Civilisation. Voir 7.46 concernant leur reconstruction.

(7.36) Si une force utilise une Cité ou une Ville comme partie prenante de sa défense et qu'elle perd la bataille, elle ne peut pas retraiter suite à ce combat, ni volontairement (10.91) ni de manière obligée (10.92). Lors de tout combat suivant, elle peut choisir de ne pas utiliser la Cité/Ville, auquel cas l'option de Retraite est à nouveau disponible.

(7.4) CAPTURE, DESTRUCTION ET RECONSTRUCTION

(7.41) **Capture des Cités et des Villes.** Si, comme résultat d'une bataille, le facteur défensif d'une Cité descend à 3 Points de Muraille, ou le facteur défensif d'une Ville atteint 1 Point de Muraille, si il n'y a plus de d'unités d'Infanterie/Légion en défense dans

l'Espace, et si le joueur attaquant possède encore au moins une unité de combat terrestre dans l'Espace, la Cité/Ville est capturée par l'attaquant. Elle appartient désormais à ce joueur, et il remplace le pion de Cité/Ville par l'un des siens, sauf si il désire la détruire (7.43). Toute unité de Cavalerie ou d'Eléphants qui ne s'était pas retiré avant la bataille est éliminée.

(7.42) Une Cité inoccupée avec 3 Points de Muraille, ou une Ville inoccupée avec 1 Point de Muraille, est capturée dès l'instant où un autre joueur y fait entrer une force, sauf dans certains cas (une alliance par exemple) où le joueur en mouvement ne veut pas en prendre possession (auquel cas rien ne se produit).

(7.43) Destruction des Cités et des Villes. Les Cités/Villes sont détruites par le joueur qui les possède (ce qui signifie sans doute que le joueur l'a capturée lors de cette Activation) pendant un Mouvement Majeur ou Mineur, en dépensant un nombre de MP égal au niveau actuel de Points de Muraille de la Cité/Ville. La force doit se trouver dans l'Espace de la Cité/Ville (bien qu'elle n'a pas à débiter son déplacement à cet endroit) pour que la destruction se produise. Notez que la destruction peut prendre place lors de toute Activation, y compris lors de l'Activation de sa capture. Un joueur ne peut pas détruire volontairement une Cité/Ville située sur son Territoire d'Origine.

NOTE HISTORIQUE : L'exemple typique de ce genre de destruction fut Carthage elle-même, prise par les Romains en 146 av. J.C., pas complètement détruite, mais anéantie.

(7.44) Si une Cité/Ville est attaquée mais ni capturée ni détruite, l'attaquant doit reculer dans l'Espace d'où il est entré dans l'Espace de Cité/Ville, selon les règles de Regroupement (10.97).

(7.45) L'Infanterie de Barbares (13.2) et les armées d'un Soldat de Fortune (12.4) peuvent capturer des Cités ou des Villes. Les Barbares peuvent les détruire, mais ils n'y sont pas obligés. Ils peuvent simplement continuer leur chemin si le joueur qui les contrôle le désire. Les Cités/Villes capturées par de l'Infanterie de Barbares deviennent Indépendantes (remplacez le pion de Cité/Ville par un pion Indépendant). Les Cités/Villes capturées par les armées d'un Soldat de Fortune deviennent instantanément la propriété du joueur du SoF (remplacez le pion de Cité/Ville par l'un des siens). Concernant les armées d'Esclaves et les Cités/Villes, voir 12.7.

(7.46) Reconstruction des Cités et des Villes. Un joueur peut utiliser un Mouvement Mineur pour reconstruire les murs d'une Cité ou d'une Ville à leur plein potentiel. Il paie 1T pour chaque Point de

Muraille qu'il ajoute au facteur défensif de la Cité/Ville. Quand une Cité a 5 BP ou une Ville a 2 BP, elle est à plein potentiel (retirez le pion de BP) et commence à fonctionner à pleine capacité en ce qui concerne les revenus, les points de Civilisation, et la défense.

(7.5) SAC ET PILLAGE

(7.51) Quand une Cité ou une Ville est capturée, l'attaquant peut choisir de la piller. Pour voir si cela se produit, jetez un dé et comparez le au facteur de Campagne de son Leader. Si il y a des Mercenaires dans cette armée, ajoutez un (+1) au jet de dé.

- Si le DR ajusté est supérieur à ce facteur, son armée effectue un pillage (allez en 7.52).
- Si le DR ajusté est inférieur ou égal à ce facteur, rien ne se produit.

(7.52) Quand une Ville ou une Cité est mise à sac, ce qui suit se produit :

- Si c'est une Ville, le joueur gagne un nombre de talents égal au jet d'1d6 divisé par deux, arrondi à l'entier supérieur.
- Si c'est une Cité, le joueur gagne un nombre de talents égal au jet de dé (1d6).
- Si l'armée contient des Mercenaires ou des unités d'un Soldat de Fortune, tous les Talents issus du pillage sont divisés par deux (pour le joueur), arrondis à l'entier inférieur.

(7.53) Quand le pillage est terminé, jetez un dé et comparez le au facteur de Campagne de son Leader (aucun ajustement cette fois-ci).

- Si il est inférieur ou égal à ce facteur, l'armée peut continuer de bouger.
- Si il est supérieur à ce facteur, l'armée est Terminée pour cet AM.

(7.54) Les armées de Barbares (13.0) doivent piller, mais uniquement pour voir si elles continuent de bouger. Le joueur qui les contrôle ne gagne aucun Talent quand des Barbares pillent. Les armées d'Esclaves (12.7) ne pillent jamais.

C : OPERATIONS

8.0 LEADERS

- 8.1 Choix des Leaders
- 8.2 Utilisation des Leaders
- 8.3 Leaders d'Elite
- 8.4 Mort des Leaders (Jeu Avancé uniquement)

9.0 MOUVEMENT TERRESTRE

- 9.1 Mouvements Majeur et Mineur
- 9.2 Coûts en Points de Mouvement
- 9.3 Espaces spéciaux
- 9.4 Isolement et Attrition

10.0 BATAILLES TERRESTRES

- 10.1 Victoire, défaite ou match nul
- 10.2 Séquence de la bataille terrestre
- 10.3 Interception
- 10.4 Retraite Avant Bataille
- 10.5 Résolution des batailles terrestres
- 10.6 Cavalerie et Eléphants dans la bataille
- 10.7 Expertise de Siège
- 10.8 Réduction des Légions et de l'Infanterie Lourde
- 10.9 Retraite et Regroupement

11.0 OPERATIONS NAVALES

- 11.1 Mouvement Naval
- 11.2 Désastre Naval
- 11.3 Transport Naval
- 11.4 Batailles Navales

(8.0) LEADERS

(8.1) CHOIX DES LEADERS

(8.11) Tous les joueurs débutent chaque Tour de Jeu avec deux (2) Leaders en jeu. Les Leaders Indépendants et les Soldats de Fortune n'entrent pas dans cette limite.

(8.12) Les Leaders d'un joueur pour chaque Tour de Jeu sont sélectionnés dans sa Réserve de Leaders, lors de sa Phase de Leaders. La Réserve de Leaders de chaque joueur comprend 10 pions de Leader. Aucun Leader du Tour de Jeu précédent ne reste sur la carte; ils sont tous retirés lors de la Phase de Retrait du Tour de Jeu suivant et retournent dans la réserve, avant de faire de nouvelles sélections (mais voir 8.14). Les Leaders sont tirés au hasard dans votre Réserve de Leaders.

(8.13) Si un Leader est retiré de la carte pendant le Tour de Jeu pour quelque raison que ce soit, que ce soit à cause d'une Mort de Leader (8.4) ou d'une carte comme "Maladie" (17.2), il n'est pas remplacé avant la Phase de Sélection des Leaders du Tour suivant.

(8.14) Tous les Leaders sont éligibles pour la sélection à chaque Tour de Jeu sauf en ce qui concerne les Leaders d'Elite, qui ne peuvent être en jeu deux Tours de suite (8.3).

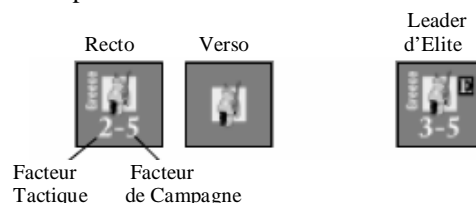
(8.15) Le premier Leader tiré doit être placé dans la capitale du joueur (pour l'Orient et la Grèce, chaque capitale convient). Le second Leader peut être placé dans tout Espace de la carte occupé par des unités amies. Si la capitale est occupée par l'ennemi, placez chaque Leader dans un Espace de la carte occupé par des unités amies.

(8.2) UTILISATION DES LEADERS

(8.21) Les Leaders ont deux facteurs :

Tactique : C'est le nombre de Décalages au Jet de Dé de Bataille (de 1 à 4) que le Leader peut appliquer aux batailles terrestres (10.51), le modificateur au jet de dé que le Leader peut appliquer aux tentatives d'Interception (10.32), et le nombre qui détermine quelle armée (si il en a) bénéficie du Décalage au Jet de Dé de Bataille lors d'une bataille impliquant une Cité/Ville (10.51).

Campagne : C'est un chiffre (de 2 à 6) qui, quand il est ajouté au jet de Mouvement, produit le nombre de Points de Mouvement que le Leader et son armée peuvent utiliser en Mouvement Terrestre. Il ne s'applique pas au Mouvement Naval sauf dans le cas d'un Transport Naval.



(8.22) Les Leaders ne sont pas obligatoires pour déplacer/utiliser une armée. Toute armée sans Leader est automatiquement considérée comme ayant un Leader de facteurs "0-0".

(8.23) **Leaders bougeant tout seul.** Les Leaders bougent généralement avec une armée ou une flotte, mais ils peuvent également se déplacer tout seul. Pour cela, ils utilisent l'un des Mouvements Majeur ou Mineur. Les Leaders qui se déplacent seuls font un jet de mouvement comme d'habitude, en ajoutant leur facteur de Campagne au jet de dé (même si ils utilisent un Mouvement Mineur). Les considérations suivantes s'appliquent :

- Les Leaders qui prennent en passant des unités terrestres paient 1 MP comme d'habitude – mais ils ne peuvent le faire que lors d'un Mouvement Majeur.
- Des Leaders peuvent être pris en passant par une force ou une unité pendant un Mouvement Majeur ou Mineur. La force/unité qui se déplace ne paie aucun MP pour cela, mais le Leader n'ajoute pas son facteur de Campagne aux MP disponibles pour ce déplacement. **Par contre, il ajoute son facteur**

Tactique à toutes les batailles menées par cette force ou cette unité pendant ce mouvement.

- Si il utilise un Transport Naval pour se déplacer seul, le Leader ne paie pas les coûts en Points de Mouvement pour embarquer et pour débarquer. Les Leaders qui utilisent le Transport Naval sont sujets aux Désastres Navals (11.2).
- Si un Leader se déplace intégralement seul, sans prendre de forces au passage, son Potentiel de Mouvement est doublé.

(8.24) Des Leaders peuvent co-exister dans un même Espace, avec la même armée. Un seul (au choix du joueur) est pris en compte en ce qui concerne les bonus de combat et de déplacement. Il est permis de déplacer une armée en utilisant le facteur de Campagne d'un Leader puis d'utiliser le facteur Tactique d'un autre Leader si cette armée engage un combat pendant cette Activation.

(8.3) LEADERS D'ELITE

Chaque joueur possède au moins un Leader "d'Elite". Les Leaders d'Elite sont repérés par une petite "E" sur leur pion.

- Un Leader d'Elite ne peut jamais être utilisé deux Tours de Jeu de suite. De ce fait, son pion n'est pas remis dans la réserve avant le début de la deuxième Phase de Sélection des Leaders après son apparition. Il est retiré après son premier Tour de Jeu d'apparition et est placé dans la case des Leaders d'Elite de la carte.
- Les Puissances qui ont deux Leaders d'Elite peuvent jouer des Tours de Jeu consécutifs avec des Leaders d'Elite, mais pas avec le même.
- Un même joueur ne peut pas avoir en jeu deux Leaders d'Elite au même moment. Si un est tiré après le premier, remplacez le dans la réserve après avoir tiré un autre Leader.
- Les Leaders d'Elite peuvent devenir des Conquistadors, suite à un événement (Jeu de Base) ou le jeu d'une carte (Jeu Avancé). Les Conquistadors continuent de faire l'objet de toutes les règles concernant les Leaders d'Elite.

(8.4) MORT DES LEADERS

(8.41) Chaque bataille terrestre peut entraîner le fait qu'un Leader soit tué. Chaque joueur jette deux dés (2d6).

- Si le gagnant obtient un '12', son Leader est mort.
- Si le perdant, ou n'importe quel joueur lors d'un match nul, jette un '2' ou un '12', son Leader est mort.

(8.42) La force du Leader décédé peut continuer de bouger après la bataille selon 9.2, mais elle soustrait un (-1) aux MP restant à cause de la mort du Leader.

Notez que, dans le cas d'une force qui perd la bataille ET qui perd son Leader, les MP restant sont réduits de deux (-2).

(8.43) Si une flotte est entièrement coulée, tous les Leaders qui accompagnaient cette flotte sont également perdus (considérés comme morts).

(8.44) Si une armée est entièrement détruite, tous les Leaders qui accompagnaient cette armée sont également perdus (considérés comme morts).

(8.45) Les Leaders décédés ne sont pas remplacés, bien que leur pion revienne pas dans la réserve (rappelez vous que vous n'avez pas besoin de Leaders pour effectuer des Opérations; c'est juste qu'ils aident énormément).

(9.0) MOUVEMENT TERRESTRE

(9.1) MOUVEMENTS MAJEUR ET MINEUR

(9.11) Si un joueur a choisi une Opération d'Expansion (Militaire), il peut effectuer :

- Un (1) Mouvement Majeur, au cours duquel il mène des opérations avec toutes les (ou une partie des) unités, de n'importe quel type — en général une armée ou une flotte — qui commencent dans un Espace, et
- Deux (2) Mouvements Mineurs, au cours desquels il mène des opérations avec une seule unité (terrestre, navale, une garnison ou un Leader). Le terme "une seule unité" signifie "1" unité d'un type, comme "1 HP", "1 LG" ou "1 SQ" (voir le glossaire en 1.4).
Exemple : un joueur peut déplacer une unité de HI de 1 point et une Escadre de Galères avec ses deux Mouvements Mineurs.
- En remplacement d'un (ou des deux) Mouvement Mineur il peut, à la place, entreprendre la Construction ou la Reconstruction d'une Cité ou d'une Ville (cf. 7.1).

(9.12) Pour déplacer des armées ou des unités individuelles, un joueur dépense des Points de Mouvement (MP). Le total de MP d'une armée pour un Mouvement Majeur donné est égal au facteur de Campagne de son Leader (avec qui elle est empilée) plus 1d6. Le total de MP d'une armée sans Leader, ou d'une unité individuelle, est égal au jet d'1d6 uniquement. Le joueur fait un jet distinct pour chaque force; il spécifie quelle force il active, jette le dé, et conduit immédiatement l'opération.

EXEMPLE : Un Leader avec un facteur de Campagne de 2 et un DR de '5' signifient que l'armée peut dépenser jusqu'à 7 MP.

(9.13) Les Mouvements Majeurs et Mineurs peut être accomplis dans l'ordre que le joueur actif désire.

(9.14) Aucune unité terrestre ne peut être déplacée plus d'une fois lors d'une même Activation. Par exemple, vous ne pouvez pas déplacer une unité lors d'un Mouvement Majeur puis la refaire bouger avec un Mouvement Mineur. Cependant, les Escadres de Galères peuvent être déplacées plus d'une fois lors d'une même Activation tant que lors de tous les mouvements elles escortent une mission de Transport Naval.

(9.2) COÛTS EN POINTS DE MOUVEMENT

(9.21) Déplacer des armées ou des unités dépense des MP comme suit :

1 MP pour entrer dans un Espace ou Point de Transit inoccupé ou occupé par des unités amies (sauf des Espaces de montagne ou de Passage Alpin — voir ci-dessous). La présence de flottes dans l'Espace n'a aucun effet. Notez qu'un Espace d'où a retraité une force ennemie avant le combat (10.4) est considéré comme inoccupé.

2 MP pour :

- Entrer dans un Espace en traversant un Déroit (9.33)
- Entrer dans un Espace de montagne ou de Passage Alpin (9.32)

1 MP pour embarquer et débarquer lors d'un Transport Naval (11.3).

1 MP pour créer des Garnisons (12.14) lors d'une Opération de Mouvement.

1 MP pour prendre au passage des unités amies. Il n'y a aucun coût pour les laisser en route, mais elles ne peuvent plus bouger jusqu'à la fin du Mouvement. Les unités prises en passant ont des MP égaux à ce qui reste au Leader / à l'armée qui les a ainsi récupérées.

1 MP pour attaquer (en plus du coût d'entrée dans l'Espace). Une force Active **doit** attaquer dès qu'elle entre dans un Espace occupé par des unités ennemies (y compris des Barbares, des Tribus, des Villes, des Cités, des Garnisons et des unités terrestres – mais pas des Eléphants ou des Leaders) qui n'effectuent pas de Retraite Avant Bataille (10.4), ou chaque fois qu'elle entre dans un Espace contenant des unités Barbares, Tribales ou Neutres. Quand elle entre dans un Espace, la force Active doit avoir suffisamment de MP de reste pour lancer l'attaque si le défenseur ne retraite pas.

1 MP pour qu'une force puisse continuer de bouger (en plus du coût d'entrée de tous les Espaces

pénétrés) après avoir perdu une bataille.

1 MP pour qu'un attaquant qui remporte une bataille oblige le défenseur à retraiter.

NOTE DE JEU : Si vous n'avez pas assez de MP pour faire ce que vous souhaitez, vous ne pouvez le faire. Par exemple, si lors d'un Mouvement Mineur vous jetez un 1 et que vous voulez entrer dans un Espace de Forteresse de Montagne, vous n'avez tout simplement pas assez de MP pour l'accomplir. Il n'existe pas de "mouvement minium" dans ce jeu.



EXEMPLE DE MOUVEMENT : Une armée carthaginoise menée par un Leader d'Elite 4-6 entame un Mouvement Majeur à Emporiae, en Hispania, juste au sud de la frontière gauloise. Le joueur carthaginois jette 1d6 pour ce mouvement et obtient un 5, auquel il ajoute le facteur de Campagne du Leader pour un total de 11 Points de Mouvement. Il décide de traverser les Alpes et d'aller en Italia pour détruire la puissance de Rome, selon les vœux de son père mourrant. Il va au nord à Narbo (1 MP), puis encore au nord à Nemausus, au prix de 2 MP car il contient encore son pion Tribal initial. Il retourne le pion Tribal, révélant 2 TI (pas de tribus), et il résout la bataille, qu'il gagne facilement. Ensuite, il continue, ayant dépensé 3 MP jusqu'ici. Il va au nord à Valentia (1 MP) puis à l'est par le Passage Alpin pour 2 MP. Là, il fait un jet d'Attrition dans les Alpes (9.43), après quoi il continue à Taurinorum. 7 MP ont été utilisés. Son 8^{ème} MP le porte à l'est à Mediolanum, et avec son 9^{ème} il entre à Parma. Il aperçoit une armée romaine dans l'Espace d'Arretium situé au sud, et il dépense ses 2 MP restant pour y entrer et combattre. Après une brillante victoire, il sait que son père reposera en paix, et décide donc de parcourir l'Italia pendant quelques années pour essayer de convertir les indigènes à sa cause.

(9.22) **Comment bouger** : Les unités terrestres se déplacent d'un Espace ou d'un Point de Transit à un autre via la Connexion terrestre (y compris les Déroits) qui les relie. Si il n'y a aucune Connexion terrestre, l'unité ne peut passer par là (sauf si il y a une Connexion navale et qu'elle est transportée). *Exemple: Il n'y a pas de route permettant à une unité d'aller*

directement de Gergovia à Uxellodorum (Gaulle).

(9.3) ESPACES SPÉCIAUX

(9.31) Points de Transit. Ils sont traités de la même manière que les Espaces terrestres normaux sauf qu'aucune unité ne peut s'y arrêter (volontairement ou non). En conséquence, vous ne pouvez entrer dans un Point de Transit si vous n'avez pas assez de MP pour pousser jusqu'à un Espace.

(9.32) Les Passages Alpains. Les Passages Alpains sont les Espaces terrestres qui enjambent les limites montagneuses entre plusieurs Provinces (dont l'une est toujours l'Italie). Toute armée qui entre dans l'un de ces Passages Alpains doit faire un jet d'Attrition dans les Alpes. Pour cela, suivez la procédure d'Attrition (9.43). Aucune armée ne peut s'arrêter dans un Passage Alpin.

(9.33) Détroits. Les Détroits sont des endroits où les unités terrestres peuvent traverser l'eau sans utiliser de Transport Naval. Les Connexions navales suivantes sont des Détroits :

- Entre Tingi (Mauretania) et le Point de Transit en Baetica. Permet d'entrer en Mauretania si Tingi est inoccupée ou sous contrôle ami.
- Entre Messina (Sicile) et Rhegium (Bruttium). Permet de traverser si la destination est inoccupée ou sous contrôle ami.
- Entre Sestus (Thrace) et Abydos (Ionia). Permet de traverser entre l'Europe et l'Asie.
- Entre Byzantium (Thrace) et Nicomedia (Pontus). Permet de traverser entre l'Europe et l'Asie.

Note : Des unités terrestres ne peuvent traverser un Déroit que si il n'y a pas de flotte ennemie dans aucun des deux Espaces terrestres (d'origine ou de destination) reliés par le Déroit.

(9.4) ISOLEMENT ET ATTRITION

(9.41) A la fin de chaque Tour de Jeu, lors de la Phase d'Isolement, les joueurs vérifient si les Espaces contenant leurs unités terrestres hors Garnison peuvent tracer une Ligne de Communication (6.15) jusqu'à un Espace ami de leur Territoire d'Origine. Si un tel Espace ne peut le faire, il est Isolé et doit subir l'Attrition.

(9.42) Les unités situées dans des Villes ou des Cités ne sont jamais Isolées.

(9.43) Pour déterminer les effets de l'Attrition, jetez un dé (1d6) pour chaque Espace Isolé. Le résultat indique le pourcentage d'unités (pas de Points de Bataille) éliminé dans cet Espace, en arrondissant les fractions à l'entier supérieur. **Les unités de Garnison de l'Espace ne peuvent pas servir pour satisfaire les pertes (mais les Eléphants si, tout comme la Cavalerie,**

l'Infanterie, les Légions, les Mercenaires etc.) La formule est la suivante :

- Jet de dé de 1 à 2 = 10% des unités éliminées.
- Jet de dé de 3 à 4 = 20% des unités éliminées.
- Jet de dé de 5 à 6 = 30% des unités éliminées.

(9.44) Une fois que toutes les Attritions d'unités terrestres ont été résolues, les flottes qui ne se trouvent pas dans un port sous contrôle ami lors de la Phase d'Isolement sont détruites. Rappelez vous qu'un port situé dans une Province non d'Origine n'est contrôlé que si il est occupé par une unité terrestre, une Garnison, une Ville ou une Cité (mais pas d'Eléphants ou de Leaders) amies, comme stipulé en 5.11 et 5.14.

(9.45) Règle optionnelle : Attrition dans des Espaces de Montagne (Jeu Avancé uniquement). Chaque fois qu'une armée supérieure en taille à 2 unités commence l'Activation de son joueur dans un Espace de Forteresse de Montagne, et qu'elle ne le quitte pas pendant cette Activation, elle subit une Attrition selon 9.43. L'Attrition se produit à la fin de cette Activation.

(10.0) BATAILLES TERRESTRES

Chaque fois qu'une armée entre par Mouvement Terrestre dans un Espace occupé par des unités terrestres ennemies d'un quelconque type, une bataille s'en suit sauf si la force inactive retraite. Sauf dans le cas d'une Interception, la force active est l'attaquant, la force inactive est le défenseur. Lors des Interceptions, c'est l'inverse.

NOTE DE JEU : La résolution d'une bataille prend plus de temps à lire qu'à être jouée. Pour l'essentiel, vous jetez le dé et le résultat multiplié par 10 représente ce que perd votre adversaire. Le joueur qui possède le plus d'avantages dans la bataille peut modifier dans une certaine mesure le résultat des jets de dé.

EXEMPLE : Une armée romaine attaque à 2 contre 1. Immédiatement, il y a un Décalage de 2 en faveur de Rome. Cependant, Carthage possède un Leader avec un facteur Tactique de 3, alors que celui de Rome n'est que de 2. Rome n'a désormais qu'un Décalage de 1. Enfin, Carthage a la Suprématie de Cavalerie qui entraîne un Décalage de 3 en sa faveur. Effet final : Décalage de 2 pour Carthage. Rome jette un 4, Carthage jette un 1. Cela signifie 40% de pertes pour Carthage et 10% pour Rome. Carthage peut utiliser les deux Décalages pour accomplir l'une des actions suivantes :

(a) Augmenter les pertes romaines à 30% sans modifier les pertes carthagoises;

(b) Diminuer les pertes carthagoises à 20% sans modifier les pertes romaines.

(c) Augmenter les pertes romaines à 20% tout en diminuant les pertes carthagoises à 30%.

(10.1) VICTOIRE, DÉFAITE OU MATCH NUL.

A la fin de la bataille, le joueur qui a perdu le plus faible pourcentage de forces est le gagnant. Le joueur qui a perdu le plus fort pourcentage est le perdant. Si les pourcentages sont égaux, la bataille est un match nul.

(10.2) SÉQUENCE DE LA BATAILLE TERRESTRE

Les étapes suivantes constituent la séquence de la bataille.

Étape 1 : Soit la force active paie un MP pour attaquer, soit une force qui a réussi une Interception entre dans l'Espace de bataille. Dans les deux cas, l'autre force est le défenseur.

Étape 2 : Sauf dans le cas d'une Interception, le défenseur détermine si il désire effectuer une Retraite Avant Bataille. Si c'est le cas, il suit les règles de Retraite (10.4). Si il réussit à quitter l'espace, la bataille est terminée (mais la force active peut continuer et ré-engager — cf. 10.42). Sinon, la séquence continue.

Étape 3 : Si la bataille se déroule dans un Espace de Cité ou de Ville, le défenseur détermine si il veut utiliser la Cité ou la Ville en défense (7.3). Si c'est le cas, les joueurs peuvent payer une Expertise de Siège (10.7).

Étape 4 : Chaque joueur détermine si il utilisera des Eléphants et, si il le fait, suit les règles concernant les Eléphants (10.66).

Étape 5 : Chaque joueur calcule son total de Points de Bataille (BP) (10.51).

Étape 6 : Les totaux de BP sont comparés dans un ratio entre la force la plus grande et la force la plus faible. Consultez la Table des Ratios de Bataille et de Décalage [Battle Odds and Shift Table].

Étape 7 : Chaque joueur jette 1d6. Ce sont les Jets de Dé de Bataille. Le résultat de chaque joueur est appliqué (une fois que les étapes 8 à 10 sont déterminées) à la force adverse.

Étape 8 : Le nombre de Décalages de Jets de Dé de Bataille est déterminé, en se basant sur le ratio de la bataille, le Commandement, la participation de la Cavalerie, et autre. Consultez le chapitre 10.5 et la Table de Résumé des Décalages de Jets de Dé de

Bataille [Battle Die-Roll Shifts Summary Table].

Étape 9 : Le joueur qui possède le plus de Décalages modifie tout ou partie des Jets de Dé de Bataille comme il l'entend.

Étape 10 : Les Jets de Dé de Bataille modifiés sont chacun multipliés par 10, le résultat ainsi obtenu étant le pourcentage de BP perdu par chaque force. La force qui perd le plus grand pourcentage est le perdant de la bataille.

Étape 11 : Le joueur défensif (si c'est le perdant) décide si il fait retraire son armée (10.91). Si c'est le cas, il diminue ses pertes de 10% (c.à.d. un Décalage de jet de dé). Si il décide de retraire et que le gagnant à la Supériorité ou la Suprématie de Cavalerie, le gagnant peut faire un jet pour annuler la Retraite (10.96). Si le défenseur choisit de ne pas retraire, l'attaquant peut l'obliger à le faire en dépensant 1 MP pour cela.

Étape 12 : Les deux joueurs attribuent leurs pertes (10.52).

Étape 13 : Si l'armée du défenseur ne retraire pas, celle de l'attaquant doit reculer dans l'Espace d'où elle était entrée dans l'Espace de bataille (10.97).

Étape 14 : Les deux camps vérifient la perte de Leader (8.4)

Étape 15 : Le joueur actif détermine si il désire continuer de bouger. Si il était le perdant, il soustrait 1 MP de son total de MP restant.

(10.3) INTERCEPTION

(10.31) Une force peut tenter d'intercepter toute autre force qui entre dans un Espace terrestre directement connecté (mais pas dans un Point de Transit ou un Espace de Passage Alpin, ou bien à travers un Déroit). Des Leaders peuvent intercepter seuls si l'Espace directement connecté contient une armée amie (en d'autres termes, ils peuvent chevaucher pour prêter main forte à une bataille sur le point de se produire). Il n'y a aucune limite au nombre de fois où une armée, une unité ou un Leader peut tenter une Interception; chaque fois qu'une force ennemie entre dans un Espace éligible, que ce soit lors d'un mouvement, d'une Retraite Avant Bataille ou d'une Retraite après un Combat, la force ennemie peut tenter de l'intercepter (la seule exception étant des forces qui se Regroupent (cf. 10.97) qui ne peuvent être interceptées). En fait, des forces peuvent être interceptés par plusieurs forces éligibles quand elles entrent dans un Espace donné, les batailles étant résolues une à la fois.

NOTE DE CONCEPTION : La capacité illimitée des forces à intercepter est l'un des choix de conception qui font que Pax Romana diffère de beaucoup d'autres jeux. Il est important de garder à l'esprit l'échelle de ce jeu, et le fait que le déplacement, la bataille et l'interception représentent un panel d'activités effectuées lors d'une période de temps significative.

(10.32) Pour intercepter, jetez 2d6 et ajoutez tout ce qui suit quand cela s'applique :

- +? facteur Tactique du Leader qui intercepte
- +3 si l'Interception part d'un Espace de Cité
- +1 si l'Interception part d'un Espace de Ville
- +1 si l'Interception se fait dans l'un de ses propres Espaces de Cité (mais pas dans un Espace de Ville)

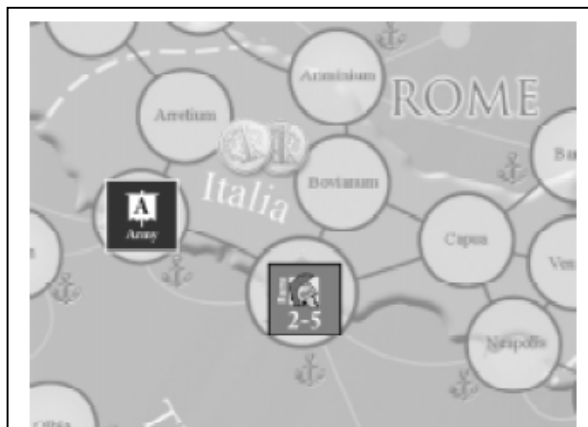
Si le résultat ajusté du DR est de 12 ou plus, l'Interception a réussi. L'armée qui intercepte entre dans l'Espace cible et initie immédiatement une bataille en tant qu'attaquant et la force active en tant que défenseur.

(10.33) Les Interceptions suivent la séquence de bataille normale (10.2) avec deux exceptions :

- lors de la bataille qui s'en suit, la force qui intercepte (inactive) est l'attaquant tandis que la force interceptée (active) est le défenseur. Cependant, ce n'est pas le cas si seulement un Leader intercepte (auquel cas la force active demeure l'attaquant).
- Les unités interceptées ne peuvent effectuer de Retraite Avant la Bataille (exception: 10.62).

(10.34) Si une force intercepte dans un Espace hors Cité/Ville contenant déjà une force amie, toutes les unités se combinent automatiquement pour l'attaque. Cependant si l'Espace de bataille contient une Cité ou une Ville, alors avant de tenter l'Interception le joueur qui intercepte déclare si certaines unités de l'Espace de bataille utilisent la Cité/Ville en défense :

- Si aucune n'utilise la Cité/Ville, alors si l'Interception réussit toutes les unités se combinent pour l'attaque.
- Si certaines utilisent la Cité/Ville, alors si l'Interception réussit seules les unités qui n'utilisent pas la Cité/Ville se combinent avec l'armée qui intercepte pour l'attaque. Les unités restantes ne participent pas à la bataille, mais sont engagées dans l'utilisation de la Cité/Ville en défense si l'armée interceptrice est défaite et qu'elle **retraite** dans l'Espace d'où elle est entrée dans l'Espace de bataille. **L'attaque contre la Cité/Ville doit avoir lieu immédiatement une fois que la force interceptrice a quitté l'Espace (sans coût de Points de Mouvement supplémentaire pour l'armée Active).**



EXEMPLE D'INTERCEPTION n°1 : Un Leader romain 2-5 à Rome (qui est une Cité) désire intercepter une armée carthaginoise qui est entrée dans Pisae (qui est une Ville). Il jette deux dés pour un résultat de 7. Il ajoute 2 pour son facteur Tactique et 3 parce qu'il se trouve dans une Cité. Le total est de $7+2+3=12$, et l'interception réussit. Il aurait échoué sur un jet de 6 ou moins.

(10.35) La force active peut continuer de bouger après la bataille si il lui reste suffisamment de MP. Si la force active perd la bataille, elle perd l'un de ses MP restant.

(10.36) Des forces terrestres qui effectuent un Transport Naval ne peuvent être interceptées qu'au moment de leur débarquement (et voir 10.37). Le Mouvement Naval lui-même ne peut jamais être intercepté (mais dans le Jeu Avancé, le jeu de la carte Embuscade Navale [Naval Ambush] est similaire à une Interception).

(10.37) Quand une force effectue une Transport Naval dans un Espace contenant un marqueur de Cité/Ville et qu'elle débarque dans cet Espace de port, si la force est interceptée elle peut utiliser la Cité/Ville en défense. Ceci est une exception à la règle 10.34.

NOTE DE JEU : En effet, la force a navigué jusqu'au port et se trouve alors dans la Cité si elle veut s'y trouver.



EXEMPLE D'INTERCEPTION n°2 : Un Leader romain 2-5 à Rome (qui est une Cité) veut intercepter une armée carthaginoise qui est entrée dans Pisae (qui est une Ville) afin d'attaquer la légion sans Leader qui s'y trouve. Le joueur romain désire que son Leader intervienne dans la bataille, et il fait un jet d'Interception. Il jette deux dés pour un résultat de 8. Il ajoute 2 pour son facteur Tactique et 3 parce qu'il se trouve dans une Cité. Le total est de $8+2+3=13$, et l'Interception réussit. Après la bataille, l'armée carthaginoise continue son déplacement dans Arretium. Le joueur romain peut essayer d'intercepter une fois encore, mais cette fois il reçoit le bénéfice de la Ville, pas celui de la Cité. Il jette un 8, auquel il ajoute son facteur de Bataille de 2 et le DRM de Ville de 1. Le résultat est de 11 et la tentative d'Interception échoue.

(10.4) RETRAITE AVANT BATAILLE.

(10.41) Quand une armée en déplacement entre par Mouvement Terrestre dans un Espace occupé par l'ennemi, le défenseur peut Retraire. Pour cela, le joueur en défense jette un dé (1d6). Le résultat est le nombre de MP terrestres que l'armée en Retraite peut dépenser. Elle peut en utiliser moins, mais elle doit en dépenser au moins un (sauf si elle en est empêchée par de la Cavalerie ou le terrain, comme expliqué plus bas). Une fois qu'elle a achevé son mouvement de Retraite, elle ne peut plus le refaire pendant ce mouvement (bien qu'elle puisse Retraire à cause d'un mouvement différent lors de la même Activation).

(10.42) Si la Retraite est réussie, l'armée active est considérée comme n'ayant dépensé que les MP requis par le terrain dans l'Espace, pas le MP supplémentaire pour l'entrée dans un Espace sous contrôle ennemi. Si l'armée active possède suffisamment de MP de reste, elle peut continuer son déplacement, comprenant, si elle le désire, la poursuite de la force en Retraite et son attaque.

(10.43) Si l'armée attaquante possède la Supériorité de Cavalerie ou la Suprématie de Cavalerie, elle peut (ce n'est pas une obligation) choisir d'utiliser sa Cavalerie pour gêner la Retraite, en modifiant le jet de dé de Retraite de la manière suivante :

- Soustrayez un (-1) au résultat si l'armée attaquante

utilise sa Supériorité de Cavalerie (10.61) pour gêner la Retraite.

- Soustrayez trois (-3) au résultat si l'armée attaquante utilise sa Suprématie de Cavalerie (10.61) pour gêner la Retraite.
- Cette règle ne s'applique pas si l'Espace de bataille est un espace de Forteresse de Montagne ou un Espace de port d'où le défenseur se retire par Transport Naval (11.3).

(10.44) À aucun moment pendant la Retraite des unités ne peuvent retraire dans l'Espace d'où l'unité attaquante est directement entrée dans l'Espace de bataille. De même, elles ne peuvent retraire dans un Espace occupé par des Cités, Villes ou unités terrestres non amies (y compris des Tribus et des Barbares), sauf si cet Espace n'est occupé que par une Garnison — auquel cas elles traversent l'Espace au prix de +1 MP, et la Garnison demeure en place. Notez que ces Garnisons ne peuvent jamais elles-mêmes effectuer de Retraite. Si les unités attaquées ne peuvent pas retraire (ou décident de ne pas le faire), un combat s'ensuit.

(10.45) Autres Considérations concernant la Retraite:

- Des unités interceptées ne peuvent pas effectuer de Retraite Avant la Bataille. Une fois interceptées, elles combattent.
- Toutes les unités dans l'Espace n'ont pas à retraire ensemble. Le joueur peut laisser une ou plusieurs unités sur place et faire retraire le reste (celles qui restent en arrière doivent donc participer au combat). Des unités peuvent être laissées en route (sans coût de MP) ou ramassées (au prix d'1 MP) pendant la Retraite.
- Les unités qui retraitent peuvent être interceptées selon les règles de l'Interception (10.31), mais pas par la force actuellement active (c.à.d. par la force qui a déclenché la Retraite).
- Les unités qui retraitent peuvent effectuer un Transport Naval (si elles ont obtenu suffisamment de MP pour cela), mais une fois embarquées toutes les restrictions de 10.95 (Retraite par la mer) s'appliquent.
- Chaque fois qu'un joueur effectue une Retraite Avant Bataille depuis un Espace faisant partie de son Territoire d'Origine, son Niveau de Stabilité est diminué de un (-1), même si cette Province est contrôlée par un autre joueur.

(10.5) RÉOLUTION DES BATAILLES TERRESTRES

(10.51) Les batailles sont résolues en suivant ces étapes.

Etape 1 : Les joueurs totalisent leurs Points de Bataille (BP) comme suit :

- 4 BP pour chaque unité de Légion (LG)
- 3 BP pour chaque unité d'Infanterie Lourde (HI)
- 1 BP pour chaque unité d'Infanterie Légère (LI), d'Infanterie Barbare (BI) ou de Milice
- 1 BP pour chaque unité de Cavalerie (sauf la Cavalerie de Légionnaires romains)
- 5, 4 ou 3 BP pour se défendre dans une Cité (1 BP par facteur défensif de la Cité)
- 2 ou 1 BP pour se défendre dans une Ville (1 BP par Point de Muraille)
- 2 BP pour chaque unité de Légion réduite
- 1 BP pour chaque unité d'Infanterie Lourde réduite
- 0 BP pour chaque unité de Cavalerie
- 0 BP pour chaque unité de Garnison

Notez qu'aucune force ne peut tenir d'unités à l'écart d'une bataille (mais voir 10.34).

Etape 2 : Les BP totaux sont comparés selon un ratio entre la plus grande force et la plus petite (pas entre l'attaquant et le défenseur comme dans beaucoup de jeux). Par exemple, 12 BP contre 6 BP équivalent à 2:1. Les ratios sont arrondis au ratio listé le plus proche, ce qui fait que 11 BP contre 6 BP équivalent à 2:1, alors que 10 BP contre 6 BP est un ratio de 1,5:1. Consultez le Tableau des Ratios de Bataille et de Décalages [Battle Odds and Shifts] pour vous aider à calculer ces ratios.

Etape 3 : Les joueurs jettent chacun un dé. C'est le Jet de Dé de Bataille. Le résultat, modifié par les Décalages au Jet de Dé de Bataille détaillés ci-dessous et multiplié par 10, est le pourcentage de pertes subit par la force adverse. Par exemple, votre jet de dé non modifié de 3 signifie que votre adversaire perd 30% de la force qu'il emploie dans cette bataille.

Etape 4 : Les joueurs calculent les Décalages de Jet de Dé de Bataille comme suit :

- Le joueur auquel appartient la force la plus importante obtient un nombre de Décalages égal au chiffre du Ratio de la Bataille. Par exemple : un ratio de 2:1 entraîne 2 Décalages, un ratio de 4:1 entraîne 4 Décalages. Cependant, un ratio de 1,5:1 octroie 1 Décalage tandis que 1:1 n'en produit aucun. Consultez le Tableau des Ratios de Bataille et de Décalages [Battle Odds and Shifts].
- Si une force a la Supériorité de Cavalerie (10.61), son joueur obtient 1 Décalage.
- Si une force a la Suprématie de Cavalerie (10.61), son joueur obtient 3 Décalages.
- Le joueur dont le Leader a le plus haut facteur Tactique (8.21) obtient un nombre de Décalages égal à la différence entre le facteur Tactique de son Leader et celui du Leader adverse, sauf lors d'une bataille où une Cité ou une Ville sert à la défense (7.3), auquel cas le bénéfice du facteur Tactique le

plus élevé est limité à un seul Décalage.

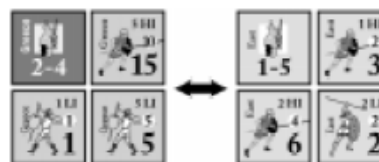
- Si la bataille a lieu dans un Espace de Passage de Montagne, le défenseur obtient 2 Décalages.
- Une armée qui se défend contre une Attaque Amphibie obtient 2 Décalages.
- Si un joueur arrive à payer une Expertise de Siège (lors des batailles impliquant une Cité/Ville), il obtient 1 Décalage.
- Certaines Cartes Evènement (Jeu Avancé uniquement) fournissent des Décalages de Jet de Dé de Bataille.

Etape 5 : Le joueur qui a le plus de Décalages soustrait le total de Décalages de son adversaire au sien. Le résultat est le nombre de Décalages disponibles pour ce joueur. *EXEMPLE :* Le joueur A a un ratio de 2:1 et la Supériorité de Cavalerie, ce qui lui donne 3 Décalages. De son côté, le joueur B obtient 1 Décalage parce que le facteur Tactique de son Leader est supérieur de 1 à celui du Leader adverse. Le joueur A reçoit donc un total de 2 Décalages (ses 3 moins celui de son adversaire). Avec suffisamment de Décalages, le jet de dé peut produire un résultat aussi bas que zéro (0) ou aussi élevé que dix (10).

Etape 6 : Le joueur qui possède le plus de Décalages modifie alors tout ou partie des Jets de Dé de Bataille selon ce qu'il désire, augmentant son propre jet de 1 pour chaque Décalage (augmentant ainsi les pertes de son adversaire) et diminuant le jet de dé de son adversaire de 1 pour chaque Décalage (diminuant ainsi ses propres pertes). Le joueur qui a le plus faible nombre de Décalages ne peut rien faire à ce moment là (ses Décalages ont déjà été comptabilisés).

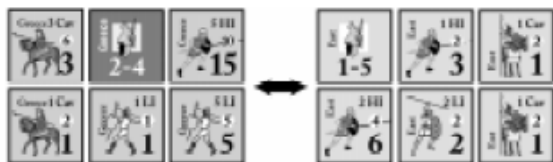
Etape 7 : Le jet de dé modifié de chaque joueur est alors multiplié par 10, le résultat étant le pourcentage de pertes subies par le camp adverse. La force qui subit le plus fort pourcentage de pertes est le perdant de la bataille (l'autre joueur est le gagnant bien sûr).

Etape 8 : Chaque joueur alloue ses pertes (10.52).



EXEMPLE n°1 : La Grèce possède une force qui consiste en 5 HI, 6 LI et un Leader 2-4. L'Orient possède 3 HI et 2 LI, ainsi qu'un Leader 1-5. La Grèce a 21 BP contre 11 pour l'Orient, le ratio de la bataille (arrondi au ratio listé le plus proche) est donc de 2:1. La Grèce reçoit donc 2 Décalages pour ce ratio de bataille. Le Leader de la Grèce a un facteur Tactique plus élevé de 1, octroyant à la Grèce un Décalage supplémentaire. La Grèce jette un 3,

l'Orient jette un 5. La Grèce utilise ses 3 Décalages pour réduire de 3 le jet de dé de l'Orient le ramenant ainsi à 2. Le résultat est que la Grèce perd 20% de ses forces, tandis que l'Orient perd 30% de ses forces. La Grèce aurait pu à la place augmenter son jet de dé jusqu'à 6, infligeant 60% de pertes à l'Orient mais en subissant elle-même 50% de pertes, ou effectuer toute combinaison de modifications qu'elle voulait.



EXEMPLE n°2 : *Mêmes forces que plus haut, sauf que la Grèce possède 4 unités de Cavalerie et que l'Orient en possède 2. De plus, l'Orient a en main la carte Surprise Tactique. La Grèce reçoit les 3 mêmes Décalages que précédemment, plus 1 Décalage pour la Supériorité de Cavalerie (elle a plus de Cavalerie que l'Orient, mais pas trois fois plus, ce qui aurait été nécessaire pour la Suprématie). Quand elle annonce 4 Décalages, l'Orient joue la carte. Le résultat est donc un total final de 2 Décalages que le joueur grec doit allouer.*

(10.52) Allocation des pertes. Chaque joueur choisit comment allouer ses pertes, qui sont calculées ainsi :

- L'élimination de l'infanterie se base sur la valeur en BP du type de l'unité (selon 10.51).
- La réduction d'une Légion ou d'une Infanterie Lourde s'effectue selon 10.8.
- L'élimination de la Cavalerie équivaut à 1 BP par unité de Cavalerie.
- La réduction d'une Cité ou d'une Ville s'effectue selon 7.32.

(10.53) Lors du calcul des pertes, toutes les fractions sont calculées mathématiquement (les 0,5 sont arrondis à l'entier supérieur), et les pertes induites par le résultat du jet de dé décalé pour chaque force est le nombre minimum de BP qui doivent être retirés. Par exemple, si une armée qui consiste en 3 HI (9 BP) subit 40% de pertes, ce qui représente 3,6 BP, ce résultat est arrondi à 4 BP. Le joueur doit alors perdre une HI à pleine puissance (3 BP) et retourner une seconde HI du côté Réduit (2 BP). Notez qu'il n'a pas d'autre choix que d'absorber un total de 5 BP, même si le résultat ne requerrait que la perte de 4 BP, parce qu'il ne possède pas d'unités de 1 BP pour absorber de plus petites pertes.

(10.54) Lors du calcul des pertes, les Points de Bataille pour la Cité ou la Ville utilisés dans la bataille sont inclus dans le total. Ainsi, si 2 unités de LI se défendent dans une Cité (par exemple), le pourcentage

de pertes est basé sur 7 BP, pas seulement sur les 2 BP des unités d'infanterie.

NOTE DE CONCEPTION : *Inclure la Cité/Ville dans les pertes représente les dommages infligés lors des sièges, des assauts, etc.*

(10.55) Rejeter les dés (règle optionnelle).

NOTE DE CONCEPTION : *Cette règle concernant un nouveau jet de dés a été ajoutée suite aux joueurs de test qui voulaient prendre en compte les plus petites forces qui en ont défait de plus grandes, spécialement des forces au moins deux fois plus importantes. La règle est optionnelle car d'autres joueurs de test trouvaient que les règles originales convenaient très bien. C'est cependant une règle sympathique à jouer, car elle prend en compte le poids qu'un commandement compétent avait dans les guerres antiques, et parce qu'elle nécessite une autre prise de décision. Utilisez-la si vous et vos adversaires êtes d'accord, en étant conscient qu'elle peut avoir certains effets mais pas tant que ça.*

Lors des batailles dans lesquelles la plus grande force possède au moins deux fois plus de Points de Bataille que la plus petite force — c.à.d. un ratio de 2:1 — et où elle obtient un jet de dé (non modifié) inférieur à la plus petite force, le joueur de la plus grande force peut essayer de demander de refaire le Jet de Dé de Bataille de l'un des deux joueurs. Tout d'abord, il déclare effectuer cette tentative (impossible de revenir en arrière), puis totalise les facteurs Tactique et de Campagne du Leader de ses forces. Il jette ensuite deux dés (2d6).

- Si le résultat des 2d6 est inférieur ou égal au total des facteurs Tactique-Campagne, il réussit. Il peut alors rejeter son propre dé de bataille en soustrayant un (-1) au résultat, ou bien demander à ce que son adversaire rejette le dé de bataille de la plus petite armée en ajoutant un (+1) au résultat. Dans tous les cas, les Leaders d'Elite ajoutent un (+1) au résultat.
- Si le résultat des 2d6 est supérieur au total des facteurs Tactique-Campagne, la tentative échoue. Le joueur qui possède la plus petite force peut alors tenter de demander de refaire le Jet de Dé de Bataille de l'un des deux joueurs. Il jette 2d6 et soustrait deux (-2) au résultat, et les compare au total des facteurs Tactiques et de Campagne de son propre Leader. Si il réussit, il décide alors quel dé de bataille est rejeté, sans appliquer aucun modificateur. Si il échoue, la procédure de rejet des dés est terminée.

(10.56) Arrondis simplifiés (règle optionnelle).

NOTE DE CONCEPTION : *Beaucoup de wargames arrondissent les ratios de combat en faveur du défenseur. Pax Romana utilise un arrondissement mathématique pour déterminer le rapport de force*

relatif de la bataille. Par exemple, dans beaucoup de jeux un ratio de 26:10 est ramené à un ratio de 2:1, mais Pax Romana arrondit le ratio à 3:1. Le reste est de 0,5; dans les ratios de combat, 0,5 est ramené à l'entier inférieur (considérez que c'est un clin d'œil à l'idée de l'arrondi en faveur du défenseur). Néanmoins, pour la détermination des pertes au combat, 0,5 est arrondi à l'entier supérieur. Donc si vous calculez que vos pertes sont de 2,4 Points de Bataille, vous perdez 2 BP, mais une perte de 2,5 Points de Bataille signifie que vous perdez 3 BP. La règle suivante propose une manière simplifiée d'arrondir les nombres lors des batailles, pour ceux qui le préfèrent. Cependant, cela altère quelque peu l'équilibre du jeu en faveur du défenseur.

Pour simplifier les arrondis, calculez les Décalages de Bataille des armées comme suit :

Plus de BP que la force adverse = 1 Décalage
 Au moins 2 fois plus de BP que la force adverse = 2 Décalages
 Au moins 3 fois plus de BP que la force adverse = 3 Décalages
 Au moins 4 fois plus de BP que la force adverse = 4 Décalages
 Etc.

Tous les autres Décalages s'appliquent selon l'étape 4 du chapitre 10.51.

(10.6) CAVALERIE ET ELEPHANTS DANS LA BATAILLE

(10.61) Chaque unité de Cavalerie ajoute un BP à sa force, mais ses effets peuvent être bien plus significatifs. Une armée qui a la Supériorité de Cavalerie fournit un (1) Décalage de Jet de Dé de Bataille; une armée qui a la Suprématie de Cavalerie fournit trois (3) Décalages. Une armée a la Suprématie de Cavalerie si elle possède trois fois (3X) plus d'unités de Cavalerie que son adversaire, ou si elle possède 2 unités de Cavalerie alors que son adversaire n'en possède aucune. Une armée a la Supériorité de Cavalerie si elle possède plus d'unités de Cavalerie que son adversaire, mais pas assez pour obtenir la Suprématie. Les unités de Cavalerie peuvent être annulées par les éléphants (cf. 10.66).

(10.62) La Cavalerie ne peut pas du tout être utilisée (en attaque ou en défense) lors des batailles qui ont lieu dans des Espaces de Montagne ou lors des batailles dans lesquelles une Ville ou une Cité a été intégrée dans le total de BP (ni pour absorber des pertes dans ces cas là). Si de la Cavalerie fait partie d'une force qui utilise une Cité ou une Ville en défense et que les unités hors Cavalerie sont éliminées, la Cavalerie est automatiquement éliminée. De plus, la Cavalerie ne peut pas être utilisée par l'attaquant lors des Attaques Amphibies.

(10.63) La Cavalerie combattant seule : Si des unités de Cavalerie sont dans un Espace sans unité d'infanterie (les Garnisons ne comptent pas comme infanterie), traitez chaque unité de Cavalerie pour 1 BP. La règle de Supériorité/Suprématie s'applique toujours. Si elle est seule dans une Forteresse de Montagne et qu'elle est attaquée, la Cavalerie effectue automatiquement une Retraite Avant Bataille.

(10.64) Cavalerie de Légionnaires Romains (jeu Avancé uniquement).

A partir du Tour de Jeu III (250-225 Av. JC), les unités de LG romaines (y compris celles qui sont déjà sur la carte) intègrent des forces de Cavalerie. Pour chaque groupe de deux (2) unités de LG à pleine puissance dans une pile, les Romains ont une (1) unité de Cavalerie en ce qui concerne la détermination de la Supériorité de Cavalerie. Comptez le nombre de LG à pleine puissance dans la pile et divisez le par 2 en arrondissant à l'entier **inférieur** pour obtenir le potentiel de Cavalerie (exemples : 1 LG n'a pas de Cavalerie, 2 à 3 LG ont 1 Cavalerie, 4 à 5 LG ont 2 Cavalleries, etc.). Le joueur romain ne place aucune unité de Cavalerie sur la carte pour cela, et la Cavalerie n'opère jamais séparément de leur unité de LG. Ces unités de Cavalerie ne comptent pas comme BP lors de la détermination du ratio de bataille, ni ne sont utilisées pour satisfaire les pertes au combat (c.à.d. que vous ne pouvez pas perdre uniquement la Cavalerie d'une Légion). De plus, une Cavalerie de Légionnaires sans Cavalerie régulière ne peut jamais obtenir de Suprématie de Cavalerie. Le joueur romain peut recruter des unités de Cavalerie régulière (dans les Provinces qui permettent un tel recrutement) et les utiliser en conjonction avec la Cavalerie de Légionnaires, mais jusqu'à ce qu'il possède au moins autant de Cavalerie régulière que de Cavalerie de Légionnaires dans l'armée en question, il est restreint à la Supériorité de Cavalerie. Notez que le joueur romain ne peut pas "supprimer" sa Cavalerie de Légionnaires afin de favoriser plus facilement la Cavalerie régulière; si il possède quatre LG (par exemple), il doit utiliser ses deux unités de Cavalerie de Légionnaires.

NOTE DE JEU : La règle concernant la Cavalerie de Légionnaires s'avéra extrêmement appréciée lors des parties de test, et elle reflète plutôt bien la situation historique, mais nous en avons fait une règle du Jeu Avancé par soucis de simplicité du Jeu de Base. N'hésitez pas à l'utiliser dans le Jeu de Base, à l'instar de plusieurs joueurs de test, et à l'utiliser dans le Jeu Avancé comme le firent d'autres joueurs de test. Les principaux bénéfices de cette règle sont que (a) le joueur romain commence à raisonner en termes d'armées consulaires qui consistaient historiquement en deux légions complètes, et (b) le joueur romain doit commencer à penser aux moyens de recrutement de la Cavalerie régulière en quantité significative si il veut

compenser la médiocrité de la Cavalerie rattachée à ses Légions. La Cavalerie de Légionnaires représente la Cavalerie intrinsèque du système manipulateur de la légion.

(10.65) Règle optionnelle : Les Légions sans Cavalerie (Jeu Avancé uniquement). Si les joueurs veulent coller un peu plus à l'histoire que ce que permet 10.64, ils peuvent se mettre d'accord pour employer la règle suivante. Aux Tours de Jeu IX et X (100-50 av. J.C. inclus), la Cavalerie de Légionnaires romains n'existe plus. Les unités de LG ont une valeur stricte de 5 BP.

NOTE HISTORIQUE : La règle 10.64 simule le relatif mauvais état de la Cavalerie de Légionnaires au début de la période couverte par Pax Romana. La règle 10.65 reflète la refonte des légions instituée par Caius Marius aux environs de 100 av. J.C.

(10.66) Eléphants. Certains joueurs commencent le jeu avec des Eléphants. Autrement, des Eléphants ne peuvent être levés que si certaines Provinces sont contrôlées. Celles-ci sont indiquées avec un "(Eleph)" sur la Table des Revenus et Effectifs des Puissances Majeures. Il coûte 1T pour acheter 1 unité d'Eléphants.

(10.67) Les Eléphants n'ont aucune valeur de BP. Si une armée contenant des éléphants participe à une bataille, le joueur qui possède cette armée en engage autant qu'il le désire (les deux joueurs peuvent le faire si les deux armées contiennent des éléphants), en désignant le nombre avant de jeter le dé pour déterminer leur effet. Puis, avant de résoudre la bataille, il jette 1d6 pour chaque unité d'Eléphants engagée (il doit faire un jet pour chacune d'elles, même si il obtient le résultat qu'il escomptait avec le premier), avec les résultats possibles suivants :

- 1: Annule l'emploi d'une unité de Cavalerie ennemie et élimine 1 BP ennemi supplémentaire. Le joueur ennemi choisit les unités qui sont éliminées.
- 2: Annule l'emploi d'une unité de Cavalerie ennemie.
- 3: Annule l'emploi d'une unité de Cavalerie ennemie; élimine l'unité d'Eléphants.
- 4: Aucun effet.
- 5: Elimine l'unité d'Eléphants.
- 6: Perte de contrôle des Eléphants. Elimine 1 de vos propres BP plus l'unité d'Eléphants.

(10.68) Les Eléphants ne peuvent pas servir (en attaque ou en défense) dans une bataille dans laquelle une Ville, une Cité ou une Forteresse de Montagne est prise en compte dans le calcul du total des BP. De plus, les Eléphants ne peuvent exister seuls dans un Espace (y compris dans un espace de Cité ou de Ville); si ils se retrouvent seuls pour une quelconque raison, ils sont éliminés.

(10.69) Les Eléphants ne peuvent pas être utilisés pour absorber des pertes lors d'une bataille (bien qu'ils puissent servir pour les pertes dues à l'Attrition). Cependant, si toutes les autres unités sont éliminées, tous les Eléphants le sont également.

(10.7) EXPERTISE DE SIÈGE

(10.71) Les joueurs peuvent payer une Expertise de Siège afin de contribuer aux batailles dans lesquelles une Cité ou une Ville est incluse dans le calcul des Points de Bataille. Avant la résolution de la bataille, les deux joueurs notent secrètement la somme d'Expertise de Siège qu'ils investissent, et révèlent cette somme simultanément qu'ils soustraient immédiatement de leur trésor respectif (les deux joueurs paient ce qu'ils ont investi, même le perdant). Le joueur qui a dépensé le plus gagne un Décalage de jet de Dé de Bataille en plus de tout autre Décalage auquel il a droit. **Si les mises sont égales, n'en refaites pas d'autres; les deux joueurs paient simplement ce qu'ils ont misé sans obtenir d'avantage.**

(10.72) L'Expertise de Siège doit être achetée séparément à chaque bataille, même si plus d'une bataille se produisent contre une même Cité/Ville, avec la même armée attaquante, lors d'une même Activation.

(10.73) L'Expertise de Siège ne peut pas servir à l'attaquant lors d'une Attaque Amphibie.

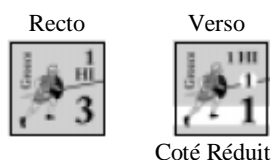
(10.8) RÉDUCTION DES LEGIONS ET DE L'INFANTERIE LOURDE

(10.81) Les Légions peuvent être réduites à cause du combat. Une LG peut absorber jusqu'à 2 BP de pertes et être réduite (retournez son pion du côté Réduit). Les LG réduites valent 2 BP. Une Légion réduite peut absorber jusqu'à 2 autres BP de pertes, moment auquel elle est éliminée. Si une armée comprenant à la fois une LG à pleine puissance et une LG réduite subit 1 ou 2 BP de pertes, et qu'il y n'a aucune autre unité disponible pour absorber les pertes, la LG réduite est éliminée.

EXEMPLE : Une armée ne comprenant que 2 LG à pleine puissance participe à une bataille et subit 1 BP de pertes. L'une des LG est réduite, et son pion est retourné du côté Réduit. L'armée participe à une autre bataille et subit à nouveau 1 BP de pertes. La LG réduite est éliminée.

(10.82) L'Infanterie Lourde peut également être réduite au combat. Une unité de HI peut absorber jusqu'à 2 BP de pertes et être réduite (retournez son pion du côté Réduit). Une HI réduite ne peut absorber qu'un seul BP de pertes, moment auquel elle est éliminée. Si une armée comprenant à la fois une HI à pleine puissance et une HI réduite subit 1 BP de pertes, et si il y n'a aucune autre unité disponible

pour absorber les pertes, la HI réduite est éliminée.



(10.83) Une unité de LG ou de HI à pleine puissance qui subit plus de 2 BP de pertes n'est pas réduite; au lieu de cela, elle est complètement éliminée.

(10.84) Il n'est **pas** permis de réduire 2 LG/HI lors d'une même bataille au lieu d'éliminer une LG/HI à pleine puissance. *Par exemple, si une force consistant en 5 HI subit des pertes qui requièrent l'élimination de 4 BP, elle ne peut pas réduire deux unités de HI pour satisfaire les pertes; à la place, elle doit éliminer une unité de HI à pleine puissance et réduire une autre HI.*

(10.85) Quand des pertes sont subies à cause de l'Attrition (9.43 et 9.45), réduire une unité de LG ou de HI compte pour l'élimination d'une unité. L'éliminer complètement compte pour deux unités.

(10.86) Les LG et HI réduites peuvent être reconstituées de trois manières différentes :

- Au moment où deux LG réduites se retrouvent dans le même Espace, elles **doivent** se combiner en une seule LG à pleine puissance. De manière similaire, dès l'instant où deux HI réduites se retrouvent dans le même Espace, elles se combinent en une seule HI à pleine puissance. L'un des pions est retourné du côté intact; l'autre est retiré de la carte.
- Lors d'une opération de Recrutement, des unités de LG ou de HI réduites peuvent être ramenées à pleine puissance au coût d'1T chacune. Retournez tout simplement le pion ainsi reconstitué du côté intact. Des LG ou HI Isolées ne peuvent pas être reconstituées sauf si elles se trouvent dans une Province contrôlée capable de recruter des LG ou des HI respectivement.
- Lors de la Phase d'Effectif, les LG et HI réduites peuvent être reconstituées, là où elles sont, au prix d'1T chacune. Si le joueur choisit de ne pas reconstituer une unité réduite (ou ne le peut pas), elle est remplacée, dans l'Espace où elle se situe, par une unité de Garnison (on considère qu'elle s'est dissoute afin de coloniser la région). Les LG ou HI réduites Isolées ne peuvent pas être reconstituées sauf si elles se trouvent dans une Province contrôlée capable de recruter des LG ou des HI respectivement.

(10.87) Les Légions réduites ne contribuent plus à la Cavalerie de Légionnaires (10.64) des Légions romaines. En d'autres termes, une armée comportant 1 LG intacte et 1 LG réduite ne possède pas d'élément de Cavalerie; de même une armée de 5 LG intactes et

d'1 LG réduite possède un contingent de 2 unités de Cavalerie au lieu de 3. Dès que la LG réduite est reconstituée, les deux LG intactes retrouvent leur élément de Cavalerie.

EXEMPLE : Au Tour III, une armée romaine consistant en 4 LG est attaquée. Elle combat donc avec 16 BP plus 2 points de Cavalerie. Les Romains perdent 1 BP et retournent une des LG du côté réduit. Ils sont à nouveau attaqués et cette fois-ci ils ont 14 BP et seulement 1 point de Cavalerie. La réduction de la LG a diminué l'armée de 2 BP et de 1 point de Cavalerie.

(10.9) RETRAITE ET REGROUPEMENT

(10.91) Retraites volontaires. Si la force défensive **perd** une bataille sans avoir utilisé de Cité ou de Ville en défense, elle a la possibilité de retraiter de un ou de deux Espaces Terrestres, ou d'un Espace par la mer. La force qui retraite réduit le Jet de Dé de Bataille de son adversaire de un (-1, **soit 10%**) en ce qui concerne le calcul des pertes **du défenseur** (qu'elle retraite de un ou de deux Espaces).

NOTE DE JEU : Rappelez vous que le perdant est la force qui a subi le plus fort pourcentage de pertes, calculé avant de décider de la Retraite.

(10.92) Retraites forcées. Si l'attaquant remporte une bataille, il peut obliger l'armée défensive à retraiter (sauf si le défenseur a utilisé une Ville ou une Cité en défense), tant qu'il lui reste au moins 1 MP. Il dépense ce Point de Mouvement, et l'armée défensive doit retraiter comme si elle le faisait volontairement (**en réduisant ses pertes de 10%**). L'attaquant occupe désormais l'Espace de Bataille. **Notez que ces Retraites forcées ne peuvent pas s'appliquer à des forces interdites de retraiter (comme les unités Tribales et la plupart des forces Barbares, etc., comme le stipulent leurs règles spécifiques).**

(10.93) La force attaquante ne peut jamais retraiter, même si elle perd la bataille. Néanmoins, voir 10.97. Rappelez vous que des forces qui interceptent sont attaquantes.

(10.94) Retraites par la terre. Les forces retraitent par voie de terre comme suit :

- La force qui retraite doit entrer dans un Espace Terrestre connecté, pas à plus de deux Espaces de l'Espace de Bataille, ne contenant aucune unité terrestre ennemie (ou neutre, Tribale, ou Barbare). **Elle ne peut entrer ou traverser des Espaces contenant des unités terrestres, des Garnisons, des Villes ou des Cités ; si elle n'a pas le choix, elle est entièrement éliminée (et le Leader est considéré comme mort).** Lors d'une Retraite de deux Espaces,

la force ne peut pas terminer son mouvement dans un Espace directement connecté à l'Espace de Bataille.

- **La force qui retraite** ne peut pas passer par l'Espace d'où l'armée attaquante est entrée dans l'Espace de Bataille.
- **Si une force ne peut pas retraiter, elle est éliminée.**
- Si la force défensive choisit de retraiter, toutes les unités de cette force doivent retraiter, et toutes les unités de la force qui retraite doivent rester ensemble pendant la Retraite.

(10.95) Retraites par la mer. Les forces terrestres peuvent retraiter par la mer si toutes les circonstances suivantes s'appliquent (ces règles s'appliquent également aux forces terrestres qui effectuent une Retraite Avant Bataille) :

- La bataille a lieu dans un port
- Le joueur qui retraite possède au moins une Escadre de Galères dans ce Port
- La Retraite s'effectue vers un port sous contrôle ami éloigné d'1 seul Espace de Mouvement Naval. L'armée emporte l'Escadre(s) de Galères avec elle.

(10.96) Autres Considérations à propos de la Retraite :

- Si la force vainqueur avait bénéficié de la Supériorité de Cavalerie ou de la Suprématie de Cavalerie lors de la bataille, elle peut (ce n'est pas obligatoire) essayer d'empêcher le perdant de retraiter. Le vainqueur jette un dé. Sur un résultat de "1" dans le cas d'une Supériorité de Cavalerie, ou un résultat de "3 ou moins" dans le cas d'une Suprématie de Cavalerie, le perdant ne peut pas retraiter (et subit ainsi toutes les pertes).
- Une force qui retraite peut être interceptée par une force (mais pas par la force avec qui elle vient juste de se battre) si sa Retraite entre dans un Espace où l'Interception est possible (cf. 10.3). L'Interception se produit une fois que la force qui retraite a subi les pertes de la bataille.
- Si une force utilise une Cité ou une Ville pour sa défense (7.3), elle ne peut pas retraiter suite à ce combat spécifique. Pendant tout combat subséquent, elle peut décider de ne pas utiliser la Cité/Ville, auquel cas l'option de Retraite est à nouveau disponible. *Exception : Une force capable de se retirer ou de retraiter par la mer (cf. 10.95) peut utiliser la Cité ou la Ville comme partie intégrante de sa défense tout en pouvant retraiter.*
- Une force qui utilise des Points de Transit Terrestres pour atteindre sa destination de Retraite peut retraiter à travers un nombre quelconque de ces points, mais doit s'arrêter dans le premier Espace Terrestre suivant. Une fois que sa destination est atteinte, totalisez le nombre de Points de Transit utilisés pour la Retraite; la force perd un nombre supplémentaire de Points de Bataille égal à ce total.

NOTE DE JEU : Contrairement à beaucoup de wargames, il n'y a pas "d'Avance Après Combat" gratuite dans Pax Romana.

(10.97) Regroupement. Une fois que la bataille a été pleinement résolue, si l'armée défensive n'a pas retraité ou n'a pas été détruite, la force attaquante est replacée (pas déplacée) dans l'Espace d'où elle est entrée dans l'Espace de Bataille. Si cet Espace est un Point de Transit Terrestre, l'armée qui se regroupe n'est placée à cet endroit que si il lui reste assez de MP pour atteindre un Espace Terrestre. Si ce n'est pas le cas, elle est placée dans le dernier Espace Terrestre où elle se trouvait avant la bataille. Une force qui se regroupe ne peut pas être interceptée quand elle est replacée dans son Espace (ou Point de Transit) initial, mais elle peut être interceptée si elle revient dans l'Espace de Bataille original. Le Regroupement n'est pas considéré comme une Retraite.

NOTE DE CONCEPTION : Tout comme beaucoup d'aspects de Pax Romana, il est important de garder à l'esprit l'objet et l'échelle du jeu quand vous apprenez comment fonctionne le système. Les batailles ne sont pas des affrontements individuels; ce sont de véritables campagnes. Quand un défenseur n'est pas délogé d'un Espace, cela signifie qu'après une série de batailles il a réussi à conserver la zone, même si il a perdu la bataille en terme de jeu. L'armée attaquante ne retraite pas, simplement elle se réorganise pour mener une autre campagne contre cet ennemi.

(11.0) OPERATIONS NAVALES

Les opérations navales sont simples, mais leurs effets peuvent être dramatiques. Les Escadres de Galères peuvent bloquer le Transport Naval et la traversée des détroits, et les joueurs peuvent souvent déplacer leurs armées par la mer bien plus rapidement que par la terre. L'entretien des Escadres de Galères est onéreux, mais dans la plupart des cas elles valent leur coût du point de vue stratégique.

(11.1) MOUVEMENT NAVAL

(11.11) Le Mouvement Naval — le déplacement d'une flotte d'Escadres de Galères, tout comme le transport d'unités terrestres (11.1-11.3) — utilise les connexions maritimes entre les Ports et les Points de Transits Navals. Contrairement aux unités terrestres, les Escadres de Galères qui se déplacent seules ne dépendent pas de Points de Mouvement; elles ont un Potentiel de Mouvement illimité, uniquement restreint par la Continuité (11.13). Néanmoins, les opérations de Transport Naval utilisent des Points de Mouvement (11.3).

NOTE DE JEU : Une flotte est définie par toutes les Escadres d'un joueur qui se trouvent dans un même Espace ou qui se déplacent ensemble, ou par toutes les Escadres et forces terrestres qui participent à une opération de Transport Naval.

(11.12) Arrêt. Une flotte doit s'arrêter quand :

- Elle entre dans un port occupé par l'ennemi, que l'occupation soit navale ou terrestre. Si il y a une flotte ennemie dans cet Espace, il peut se produire une bataille navale.
- Elle entre dans un Espace de port inoccupé qui ne se trouve pas dans son Territoire d'Origine.
- Elle entre dans un Espace de port non ami pour débarquer des unités terrestres (c.à.d. que le port n'était pas ami quand la force y arriva).
- Elle doit s'arrêter quand elle entre dans un Point de Transit Naval.
- Le joueur le désire pour n'importe quelle autre raison.

NOTE DE JEU : Rappelez vous, les ports inoccupés situés dans une Province contrôlée hors du Territoire d'Origine ne sont pas amis.

(11.13) Continuité: Une fois qu'une flotte s'est arrêtée, pour vérifier si elle peut à nouveau bouger dans cette Phase le joueur jette 2d6.

- Si le jet de dés est de 2 à 7, la flotte peut continuer de bouger.
- Si le jet de dés est de 8 à 12, la flotte est Terminée et ne peut plus bouger.

(11.14) Lors du jet de Continuité, les DRM suivants s'appliquent.

- La flotte est accompagnée d'un Leader : -1
- Une flotte ennemie retraite avant la bataille (11.42) : +1
- La flotte remporte une bataille (11.44) : +2

(11.15) Si une flotte s'arrête dans un port non ami ou dans le petit cercle d'un Point de Transit Naval, elle doit se rendre à un port ami avant la fin du Tour de Jeu sinon elle sera éliminée lors de la Phase d'Attrition. *De plus, si une flotte de Transport Naval s'arrête dans un Espace de port non ami parce qu'elle a raté son jet de Continuité, les unités terrestres transportées doivent débarquer dans cet Espace, et elles doivent attaquer cet Espace par Attaque Amphibie) si l'Espace est occupé par des unités ennemies. Cf. 11.33 et 11.34.*

(11.16) Une flotte qui entre dans un port contrôlé par l'ennemi n'a pas à s'arrêter si le joueur ennemi autorise la flotte du joueur en phase à continuer son déplacement.

(11.17) Une flotte, ou un Leader se déplaçant seul n'a pas à s'arrêter pour prendre des Escadres en passant

dans des ports contrôlés. Il ne lui coûte non plus aucun MP pour faire cela

(11.18) Les flottes qui perdent une bataille navale ne peuvent plus du tout bouger lors de cette Phase, après leur Retraite.

(11.19) Le Mouvement Naval ne peut jamais être intercepté (mais voir 10.36). Cependant, dans le Jeu Avancé, le jeu de la carte Embuscade Navale [Naval Ambush] est similaire à une Interception.

(11.2) DÉSASTRE NAVAL

(11.21) Quand une flotte ou un transport entre dans un Point de Transit Naval, le joueur doit vérifier si quelque chose de fâcheux se produit en jetant un dé (1d6) :

- Si c'est un petit cercle de Point de Transit Naval et que le DR est un '6', la Flotte s'est éloignée de sa route et doit immédiatement stopper; elle peut faire un jet pour continuer (11.13). Si elle échoue, elle est Terminée, et reste dans le Point de Transit Naval.
- Si c'est un grand cercle de Point de Transit Naval en Haute Mer :
- et que le jet de dé est de 3 ou 4, la flotte s'est éloignée de sa route et doit immédiatement stopper; elle peut faire un jet pour continuer (11.13).
- et que le jet de dé est de 5 ou 6, la flotte est prise dans une énorme tempête et doit stopper. De plus, jetez un dé; celui-ci indique le nombre d'Escadres de Galères de Guerre ET le nombre de Points de Bataille d'unités terrestres éliminées. Dans le cas d'un Transport Naval, si le jet de dé produit un résultat supérieur au nombre d'Escadres de Galères pouvant être éliminées, l'armée transportée est intégralement éliminée.
- Une flotte peut Terminer sur un Point de Transit Naval standard (mais voir 11.15), mais pas dans un Point de Transit Naval de Haute Mer. Si elle s'arrête dans un Point de Transit Naval de Haute Mer et qu'elle rate son jet de Continuité, elle est éliminée.

(11.22) Si une flotte ou un transport commence son Activation dans un Point de Transit Naval (parce qu'elle a Terminé sa dernière Activation ici), ce qui suit se produit :

- Si ce ne sont qu'une flotte ou des Escadres de Galères, elles bougent tout simplement là où elles le veulent, en étant sujettes aux règles du Mouvement Naval.
- Si c'est une flotte qui effectue un Transport Naval, elle l'accomplit normalement, sauf qu'elle ne dépense pas 1 MP pour embarquer.

NOTE HISTORIQUE : Du fait de la manière dont étaient construites les galères avec leur coque étroite et peu profonde, leur portée 'en mer' était sévèrement

restreinte et la plupart des déplacements se faisait le long des côtes entre les ports. Traverser la haute mer était risqué, et des désastres se produisirent à plusieurs reprises (au moins) pendant cette époque. Cf. les flottes romaines lors de la première Guerre Punique.

(11.3) TRANSPORT NAVAL

(11.31) Les unités terrestres n'ont pas besoin d'Escadres de Galères pour prendre la mer. Elles se déplacent tout simplement comme si elles étaient des unités navales, en respectant ce qui est décrit plus haut. Cependant, sans escorte de galères, si elles sont attaquées par des flottes ennemies, elles sont automatiquement éliminées. Elles sont également sujettes aux Désastres Navals (11.21). Les unités terrestres paient 1 MP pour embarquer en Transport Naval, 1 MP pour voyager (quelle que soit la distance), et 1 MP pour débarquer (mais voir 11.33). Elles peuvent combiner le Mouvement Naval avec le Mouvement Terrestre. Elles peuvent également utiliser le Transport Naval plus d'une fois pendant une même Activation (bien qu'elles aient rarement suffisamment de MP pour cela).

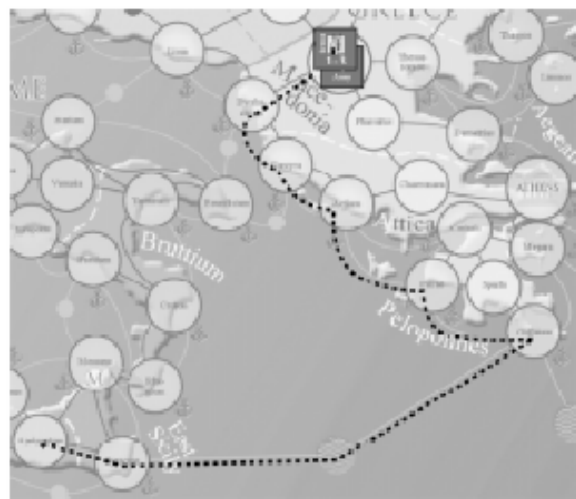
(11.32) Considérations à propos du Transport Naval :

- Une force ne peut pas embarquer en Transport Naval sauf si il lui reste suffisamment de MP pour débarquer quelque part pendant son déplacement. Si le chemin jusqu'à sa destination la fait traverser un Espace occupé par des unités terrestres non amies, il doit lui rester assez de MP pour mener une Attaque Amphibie (11.33) sinon elle ne peut pas embarquer.
- Les flottes menées par un Leader qui ne consistent qu'en des Escadres de Galères peuvent prendre en continuant leur déplacement sans faire de jet de Continuité. Cependant, dès que la première unité terrestre est ainsi ramassée, l'opération devient un Transport Naval; faites un jet pour les MP du Leader comme si c'était un Mouvement Terrestre normal, en soustrayant un (-1) au résultat pour prendre en compte le Mouvement Naval déjà effectué.
- Les armées ainsi transportées qui désirent ramasser en route des unités en allant vers leur lieu de débarquement peuvent le faire au prix d'1 MP; elles n'ont pas à débarquer et ré-embarquer, ni n'ont besoin de faire un jet de Continuité. Des Escadres de Galères peuvent être prises en route sans coût de MP et sans jet de Continuité.
- Les armées transportées qui désirent laisser en route des unités individuelles dans leur lieu de débarquement peuvent le faire sans s'arrêter et sans coût supplémentaire de MP. Cependant, elles ne peuvent pas laisser d'unités dans des Espaces occupés par l'ennemi (même si ce ne sont que des unités de Garnison) sans débarquer. Egalement, laisser plus d'une seule unité dans un Espace

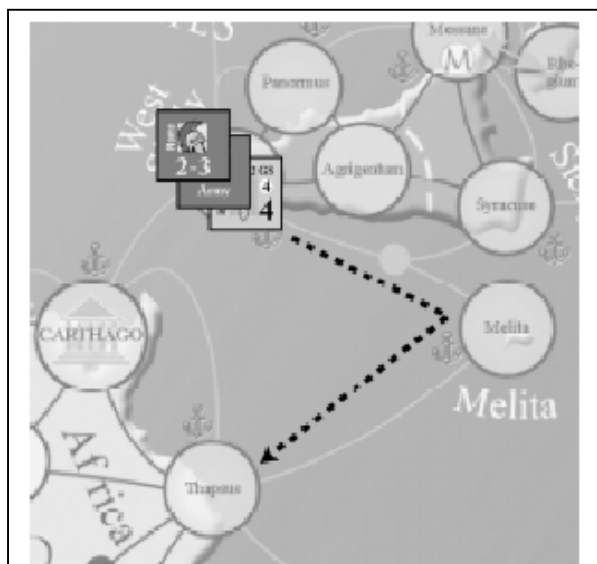
constitue un débarquement et coûte 1 MP.

- Si une flotte de Transport Naval s'arrête dans un Espace de port non ami parce qu'elle a raté son jet de Continuité, les unités terrestres transportées *doivent* débarquer dans cet Espace (et voir 11.33). Les unités terrestres transportées peuvent continuer leur déplacement et peuvent même effectuer d'autres missions de Transport Naval lors de la même Activation. Elles peuvent même effectuer un autre Transport Naval en utilisant les Escadres de Galères qui se sont arrêtées (si il y en avait dans la flotte) comme escorte (ce qui permet à ces GS de bouger plus d'une fois lors d'une même Activation).

NOTE DE JEU : Le troisième point permet aux armées qui sont en Transport Naval de ramasser des unités terrestres supplémentaires dans des ports amis sur leur chemin sans avoir à d'abord débarquer puis ré-embarquer, et sans avoir à faire un jet de Continuité à chaque fois.



EXEMPLE DE TRANSPORT : Le joueur grec contrôle tous ses Espaces d'Origine. Il contrôle également Syracuse (Sicile Est). Il veut envoyer par mer une armée depuis Pella (Macedonia) à Agrigentum (Sicile Ouest). L'armée possède un Leader 1-3. Le joueur jette 1d6 pour les MP et obtient un 3; ajouté au Facteur de Campagne du Leader, cela lui attribue 6 MP. Il déplace l'Armée pour 1 MP jusqu'à Dyrrhachium sur la côte Ouest de la Macédoine et dépense 1 MP pour embarquer. Maintenant, au prix d'1 seul MP pour tout le voyage, il fait naviguer l'armée vers le Sud le long de la côte grecque puis à l'Ouest jusqu'à Syracuse en Sicile Est, en passant par Corcyra, Actium, Patrae, Gythium, et le Point de Transit en Haute Mer situé entre Gythium et Syracuse (il évite avec chance de subir des dégâts dans le Point de Transit en Haute Mer). Il dépense 1 MP pour débarquer l'armée à Syracuse et un dernier MP pour progresser par voie de terre d'un Espace vers l'Ouest à Agrigentum. Coût total de MP : 5 MP. Si il y avait eu une force ennemie à Agrigentum, il aurait dû avoir suffisamment de MP (il en aurait fallu 6 au total) pour entrer dans l'Espace et attaquer.



EXEMPLE D'ATTAQUE AMPHIBIE : Après avoir capturé Lilybaeum (Sicile Ouest), Rome décide de lancer une invasion amphibie contre la force carthaginoise située à Thapsus (Africa). Elle possède une armée à Lilybaeum menée par un Leader 2-3, ainsi que deux Escadres de Galères. Il jette un 3 pour le Mouvement et obtient donc 6 MP. Il fait embarquer son armée à Lilybaeum et, prenant les deux Escadres de Galères comme escorte, fait voile pour Melita qui est neutre via le Point de Transit Naval qui se trouve entre (en jetant un 3 au Point de Transit Naval, rien ne se produit). Parce qu'il ne possède aucune unité terrestre à Melita et que ce n'est pas son Territoire d'Origine, il doit s'y arrêter et jeter 2d6 pour la Continuité. Il jette un 8, modifié en 7 parce qu'il a un Leader, et peut donc continuer (sans coût de MP supplémentaire) jusqu'à Thapsus. L'opération à coûté : 1 MP pour embarquer, 1 MP pour le voyage, 1 MP pour débarquer, et 1 MP pour attaquer (il n'a pas d'autre choix que l'attaque). Le transport et l'attaque lui ont coûté 4 de ses 6 MP, il en a donc assez pour rejoindre un Espace de débarquement après l'assaut (sinon il n'aurait pas du tout pu faire ce mouvement). Le joueur carthaginois bénéficie de deux Décalages de Jet de Dé de Bataille grâce à l'Attaque Amphibie. Admettons que le joueur romain remporte la bataille, il peut dépenser l'un de ses deux derniers MP pour obliger la force carthaginoise à reculer, réussissant ainsi son invasion. Si par contre les Carthaginois remportent la bataille, le joueur romain doit naviguer dans un Espace de débarquement (probablement Melita ou Lilybaeum), car avec seulement 2 MP de reste, il n'en a pas assez pour attaquer à nouveau (2 MP) et repartir si il ne s'empare pas de l'Espace de Bataille

(11.33) Attaques amphibies : Le seul moyen qu'ont des unités terrestres transportées pour débarquer dans un Espace Terrestre occupé par des unités autres qu'amies est d'effectuer une Attaque Amphibie. Les Attaques Amphibies sont menées exactement comme les autres Batailles Terrestres (10.5), y compris avec l'emploi possible de la Retraite Avant Bataille, excepté que :

- le défenseur reçoit deux (2) Décalages de Jet de Dé de Bataille
- l'attaquant ne peut pas utiliser de Cavalerie ni d'Eléphants (le défenseur le peut sauf si il utilise une Cité/Ville en défense)
- Si le défenseur recule (volontairement ou non), l'attaquant est considéré comme ayant débarqué dans l'Espace de Bataille.

(11.34) L'objectif d'une Attaque Amphibie est de conclure la bataille par l'occupation de l'Espace de Bataille. Cependant, une Attaque Amphibie ne peut être menée que si la force active possède suffisamment de Points de Mouvement pour débarquer ailleurs, au cas où elle ne peut occuper l'Espace de Bataille (mais sans prendre en compte les arrêts sur les Points de Transit Naval ou en Haute Mer). En d'autres termes, la force doit avoir assez de MP pour garantir un accostage, où que ce soit, sans avoir à effectuer une bataille terrestre. Si ce n'est pas le cas, elle ne peut pas tenter d'Attaque Amphibie.

NOTE DE JEU : Si un joueur effectue une Attaque Amphibie puis s'aperçoit qu'il ne possède pas assez de MP pour remplir les conditions de 11.34, revenez en arrière afin que l'opération amphibie n'ait pas eu lieu.

(11.35) Regroupement après une Attaque Amphibie : Si le défenseur ne recule pas après une Attaque Amphibie, l'attaquant doit effectuer une autre Attaque Amphibie en dépensant deux MP supplémentaires. (et ainsi de suite tant qu'il possède suffisamment de MP). Néanmoins, les restrictions de 11.34 s'appliquent durant toutes ces attaques. **NOTEZ QUE CECI EST SENSIBLEMENT DIFFERENT DU CHAPITRE 11.35 ORIGINAL.**

Note de jeu : Si un joueur mène une Attaque Amphibie puis s'aperçoit qu'il ne possède pas assez de MP pour remplir les conditions de 11.34, revenez en arrière de manière à ce que la manœuvre amphibie n'ait jamais eu lieu. Il n'y a pas de "mission suicide" amphibie dans Pax Romana. Cela signifie bien sûr que les Attaques Amphibies doivent être soigneusement préparées, et que tous les joueurs devraient s'assurer qu'il ne trichent pas.

(11.36) Si un Transport Naval s'arrête dans un Espace Terrestre occupé par des unités terrestres non amies et

veut simplement continuer sa route, il peut le faire si il réussit un jet de Continuité. Si il rate ce jet, il effectue automatiquement une Attaque Amphibie. Cependant, les unités transportées ne peuvent pas tenter de traverser un Espace Terrestre occupé par des unités terrestres non amies si elles n'ont pas assez de Points de Mouvement pour mener une Attaque Amphibie.

(11.37) Ni la Cavalerie, ni les **Eléphants**, ni une Expertise de Siège ne peuvent être utilisés par l'attaquant lors d'une Attaque Amphibie.

(11.38) Si un Transport Naval débarque dans un Espace inoccupé et est immédiatement intercepté par une force ennemie, le Décalage de Jet de Dé de Bataille de l'Attaque Amphibie ne s'applique pas.

Note de conception. *Quand elle accompagne un transport de troupes, une galère agit en mode défensif... ce qui est différent des moments où elle se déplace seule, qui est un mouvement agressif. De ce fait, elle est bien plus susceptible de s'arrêter dans ce dernier mode que dans le premier, où elle a d'autres devoirs à remplir. Pour finir, vous devez bien planifier l'utilisation de vos missions de Transport Naval et d'Attaque Amphibie, en allouant à vos unités un "soutien" sous la forme de MP.*

(11.4) BATAILLES NAVALES

(11.41) Initier une bataille navale. Chaque fois qu'une flotte entre dans un Espace de port ou un Point de Transit Naval occupé par une flotte ennemie, une bataille navale peut se produire, selon si cette dernière flotte choisit de combattre ou de retraiter (cf. 11.46 concernant ce qu'il se produit aux transports qui entrent dans de tels Espaces). Dans tous les cas, après la Retraite ou la bataille, la flotte ou le transport en mouvement doit s'arrêter et doit faire un jet de Continuité (11.13), sauf si le joueur qui ne bouge pas "autorise" la flotte en mouvement à passer, auquel cas le mouvement ne cesse pas.

(11.42) Retraiter d'une bataille navale : Quand une flotte en mouvement entre dans un Espace/Point occupé par une flotte ennemie, celle-ci peut retraiter dans tout Port se trouvant jusqu'à trois Espaces connectés de distance, tant qu'aucun port intermédiaire, ou que le port de destination lui-même, n'est occupé par la flotte d'un autre joueur (sauf si cet autre joueur l'y autorise). Elle doit suivre toutes les règles du Mouvement Naval pendant la Retraite, y compris le jet de Désastre Naval dans les Points de Transit et les jets de Continuité dans les Espaces non amis. De plus, si le résultat d'un jet de Continuité pendant la retraite est un "12", la flotte ne peut plus retraiter à nouveau pour le reste de l'Activation en cours. Si la flotte ne peut pas (ou ne veut pas) retraiter, un combat s'ensuit. La Retraite de l'ennemi ajoute +1 au jet de Continuité de la flotte active qui est en

mouvement (11.14).

(11.43) Résolution des batailles navales. Pour résoudre une bataille navale, chaque joueur totalise les Points de Bataille de ses Escadres; chaque Escadre vaut 2 BP. Des BP supplémentaires sont alloués comme suit :

- Présence d'un Leader. Si il y en a un avec la flotte, +1BP.
- Ajoutez le jet d'un dé (1d6) au total des BP.

NOTE DE JEU : Les Cités et les Villes ne fournissent aucun bénéfice défensif d'aucune sorte.

(11.44) Le joueur qui possède le total le plus élevé gagne, avec les effets suivants :

- Le joueur perdant élimine un nombre d'Escadres de Galères égal à la différence entre les BP, chaque Escadre valant 2 BP. Arrondissez les fractions à l'entier supérieur.
- Toutes les Escadres de reste qui ont perdu se retirent dans le port ami le plus proche.
- Le joueur vainqueur jette un dé. Si c'est pair, il ne subit aucune perte. Si c'est impair, il perd 1 Escadre.

(11.45) Matches nuls. Si les BP ajustés des deux joueurs sont égaux, il n'y a aucun vainqueur. Les flottes ne perdent rien et demeurent dans l'Espace. La flotte active doit faire un jet de Continuité (sans DRM) pour bouger ou attaquer à nouveau. Cependant, si elle bouge, le joueur inactif peut l'attaquer avant qu'elle ne quitte l'Espace, en utilisant les règles de combat décrites ci-dessus. La flotte active peut à la place attaquer à nouveau, et en fait continuer ainsi jusqu'à ce qu'elle rate un jet de Continuité.

(11.46) Les armées transportées lors d'un combat naval. Les armées qui sont transportées n'ont aucun effet sur une bataille navale, mais elles peuvent en subir les effets.

- Si elles sont attaquées alors qu'elles ne sont pas escortées par une flotte, toutes les unités terrestres sont automatiquement éliminées; elles ne peuvent pas retraiter.
- Si elles ont une flotte d'escorte quand elles sont attaquées et qu'elles ne retraitent pas, les BP terrestres éliminés sont égaux au nombre de BP de la flotte qui sont perdus. *EXEMPLE : La flotte perd 2 Escadres (équivalentes à 4 BP); elle perd également 4 BP d'unités terrestres.*
- Si toute la flotte d'Escorte est détruite, toutes les unités terrestres transportées sont perdues.

(11.47) Outre ce qui est noté en 11.46, les flottes n'ont aucun effet sur les armées, et vice-versa, en terme de bataille. Une flotte qui ne consiste qu'en Escadres de

Galères peut librement entrer dans un Espace de port contenant une armée ennemie — bien qu'elle doive faire un jet de Continuité si elle désire bouger plus avant, et si elle reste dans l'Espace occupé par l'ennemi elle sera éliminée lors de la Phase d'Isolement.

(11.48) Rejeter les dés (10.55) est impossible lors des batailles navales.

D : AUTRES UNITES

12.0 UNITES SPECIALES

12.1 Garnisons

12.2 Mercenaires (Jeu Avancé uniquement)

12.3 Milice

12.4 Le Soldat de Fortune

12.5 Indépendants

12.6 Pirates

12.7 Armées d'Esclaves

13.0 BARBARES

13.1 Tribus

13.2 Infanterie Barbare

13.3 Rébellions (Jeu Avancé uniquement)

13.4 Invasions Barbares (Jeu Avancé uniquement)

(12.0) UNITES SPECIALES

(12.1) GARNISONS

(12.11) Les Garnisons ne sont pas des unités de combat. Cependant, elles fonctionnent de la même manière que les unités de combat terrestres, avec les exceptions suivantes :

- Elles n'ont aucun BP. Si elles sont attaquées alors qu'elles sont seules dans un Espace, elles sont automatiquement éliminées sans causer de perte à l'attaquant (mais l'attaquant doit payer +1 MP pour entrer dans l'Espace de la Garnison). Les Garnisons seules ne peuvent pas retraiter.
- Elles ne peuvent pas être utilisées pour satisfaire les pertes. Si elles sont empilées avec une armée amie qui doit retraiter suite à une bataille, elles retraitent avec l'armée.
- Une armée ennemie qui effectue une Retraite peut traverser un Espace contrôlé par une Garnison en dépensant l'un (1) de ses MP de Retraite; elle n'élimine pas la Garnison, et n'est pas éliminée par celle-ci.

(12.12) Les Garnisons contrôlent les Espaces qu'elles occupent.

(12.13) Les Garnisons peuvent se déplacer individuellement (en tant que Mouvement Mineur) ou avec une armée. Elles ne peuvent pas terminer leur mouvement dans une Forteresse de Montagne sauf si

elle est empilée avec une armée.

(12.14) Créer des Garnisons. Un joueur peut créer des Garnisons

- Pendant un Mouvement Majeur, en décomposant une unité terrestre régulière empilée avec une armée; la décomposition de l'unité coûte à l'armée 1 Point de Mouvement (même si on décompose plus d'une unité), et le nombre de Garnisons créées est déterminé par la formule de la règle 12.16. Les unités initiales sont remplacées par les unités de Garnison. La Garnison nouvellement créée peut être convertie en Ville lors du Mouvement Mineur qui suit immédiatement si l'on veut (ou durant tout Mouvement Mineur ultérieur).
- Lors d'un Mouvement Mineur, en décomposant une unité terrestre régulière selon la formule de la règle 12.16. Décomposer une unité en Garnisons utilise l'intégralité du Mouvement Mineur; les Garnisons ne peuvent plus bouger, ni être converties en Villes pendant cette Activation.
- En refusant de, ou en ne pouvant pas, reconstituer des unités réduites de HI et de LG pendant la Phase d'Effectif – cf. 10.86.

(12.15) Les Garnisons ne peuvent jamais être créées sans décomposer une unité d'infanterie (en d'autres termes, vous ne pouvez pas les créer à partir de rien).

(12.16) La décomposition en Garnisons utilise la formule suivante. Les Garnisons ne peuvent plus revenir en statut LI/HI/LG.

1 LG ou HI à pleine puissance = 3 unités de Garnison

1 LI = 2 unités de Garnison

1 LG ou HI réduites = 1 unité de Garnison

(12.17) Ni les unités de Mercenaires ni les unités de Milice ne peuvent servir à créer des Garnisons.

(12.18) Quand vous déterminez qui contrôle un Espace, les Garnisons sont traitées comme des unités terrestres régulières, mais elles n'ont aucune valeur en Points de Bataille.

EXEMPLE DE CRÉATION DE GARNISONS : Une armée grecque tout juste activée entre dans Venusia inoccupée (Italie du sud). Elle y laisse une unité d'Infanterie Légère (sans coût de MP) et continue son déplacement. Une fois son mouvement achevé, le joueur grec utilise son premier Mouvement Mineur pour décomposer la LI en 2 unités de Garnison.

(12.2) MERCENAIRES

(12.21) Engager des Mercenaires (Jeu de Base). Un joueur peut engager des Mercenaires. Il peut le faire lors de la Phase d'Effectif ou lors d'un de ses deux Mouvements Mineurs lors de la Phase d'Activation. *Exception : Le joueur romain ne peut jamais engager*

de Mercenaires.

Les Mercenaires :

- Sont toujours des HI
- Ne sont levés et placés que dans des Provinces non d'Origine contrôlées par le joueur, **ou bien avec une force ou unité amies quel que soit leur emplacement.**
- Coûtent 2T pour chaque unité
- Sont toujours retirés lors de la Phase de Retrait du Tour de Jeu qui suit leur apparition, quel que soit leur emplacement. *Exemple : si ils sont placés au Tour 2, ils sont retirés lors de la Phase de Retrait du Tour de Jeu 3.*

(12.22) Effets des Mercenaires (Jeu de Base). Les unités de Mercenaires sont pris en compte dans les limites d'effectif — cf. 6.42. Ils ne peuvent jamais servir pour créer des Garnisons. Ils font partie des forces armées du joueur, et appliquent donc un Contrôle. Ils affectent également le Pillage; cf. 7.52.

(12.23) Engager des Mercenaires (Jeu Avancé). Un joueur peut engager des Mercenaires par le jeu d'une carte, ou (dans le cas de Carthage) par le jeu de n'importe quelle carte **“Peut Etre Conservée”**. Cf. 12.24 concernant les détails.

Quand il engage des Mercenaires, un joueur doit dépenser 2T (et pas plus). Ces 2T achètent :

- 2 LI de Mercenaires, ou
- 1 Cav de Mercenaires, ou
- 1 HI de Mercenaires.

(12.24) Restrictions des Mercenaires (Jeu Avancé uniquement). Les Mercenaires sont des unités terrestres qu'un joueur peut engager jusqu'à la fin d'un Tour de Jeu. Ils ne sont disponibles que par le jeu d'une carte Mercenaires, avec deux exceptions :

- Rome ne peut jamais engager de Mercenaires.
- Carthage peut également engager des Mercenaires en jouant n'importe quelle carte **“Peut Etre Conservée”** (mais pas les cartes **“Jouée quand tirée”**). L'évènement propre à la carte est ignoré, et Carthage les achète selon 12.22 ou 12.23.

NOTE DE JEU : Oui, effectivement, le joueur carthaginois peut joueur N'IMPORTE QUELLE carte “Peut Etre Conservée” et ignorer ce qui figure sur celle-ci pour engager des Mercenaires. La Carte Evènement est tout simplement défaussée. Il ne peut pas utiliser de carte “Jouée quand tirée” pour cela.

(12.25) Placement des Mercenaires (tout type de jeu). Les unités de Mercenaires peuvent être placées dans tout Espace de n'importe quelle Province contrôlée, ou avec n'importe quelle unité ou armée du joueur se trouvant dans une Province contrôlée ou

non. Quand plus d'une unité de Mercenaires sont engagées (2 LI de Mercenaires par exemple), elles peuvent être placées ensemble ou séparées au choix du joueur.

(12.26) Emploi des Mercenaires (tout type de jeu). Les unités de Mercenaires ne peuvent jamais servir pour créer des Garnisons ou des Cités, et elles ne peuvent jamais être contrôlées par des Puissances Mineures alliées (Pergamum ou Pontus, par exemple) ou le Leader Soldat de Fortune, mais elles agissent précisément comme toute autre unité sous le commandement du joueur. Elles contrôlent les Espaces qu'elles occupent, et elles comptent comme unités régulières en ce qui concerne le contrôle des Provinces et des Territoires. Les HI de Mercenaires comptent dans les limites d'effectif (6.2), et les Mercenaires affectent le Pillage (7.52).

(12.27) Retrait des Mercenaires (Jeu Avancé uniquement). Les infanteries de Mercenaires sont toujours retirées lors de la Phase de Retrait (Phase C), quel que soit leur emplacement. Les Cavaleries de Mercenaires ne sont pas retirées, mais à la place sont changées en Cavalerie régulière.

(12.3) MILICE

(12.31) Lever de la Milice. Chaque fois qu'un joueur perd une bataille terrestre sur son Territoire d'Origine dans laquelle il perd des Points de Bataille issus d'unités de combat autres que des unités de Milice, ou dans laquelle une Cité a été attaquée et son niveau de défense est descendu à 3 BP, immédiatement après la résolution de cette bataille et avant tout autre chose, le joueur vaincu peut faire appel à des unités terrestres supplémentaires. Cette levée d'urgence crée des unités de Milice.

(12.32) Les unités de Milice opèrent de la manière suivante :

- Chaque unité de Milice est une infanterie de 1 BP
- La Milice ne quitte jamais, même temporairement, son Territoire d'Origine.
- La Milice ne peut être levée qu'une seule fois par Activation, mais peut être levée lors de plusieurs Activations dans un même Tour de Jeu (si le joueur continue de perdre des batailles sur son Territoire d'Origine).
- Chaque fois qu'un joueur lève de la Milice, son Niveau de Stabilité diminue de un (-1).
- Toutes les Milices sont retirées lors de la Phase de Retrait du Tour de Jeu qui suit leur apparition.

(12.33) Pour lever de la Milice, jetez 1d6 et divisez par deux son résultat (arrondi à l'entier supérieur). Le résultat est le nombre d'unités de Milice levées (mais voir 12.34). Elles peuvent être placées dans un ou plusieurs Espaces non occupés par des unités ennemies sur leur Territoire d'Origine. Chaque unité

de Milice vaut 1 BP.

(12.34) Le nombre d'unités de Milice levées est fonction du Niveau de Stabilité actuel du joueur :

- Si le Niveau de Stabilité du joueur qui jette le dé est Stable, utilisez le résultat de 12.33.
- Si le Niveau de Stabilité du joueur qui jette le dé est Instable, diminuez le nombre d'unités de Milice levées en 12.33 de un (-1). *Par exemple, un jet de 5, qui devrait normalement résulter en trois unités de Milice, résulte donc en seulement deux unités. Si cette réduction de -1 résulte en 0 Milices levées, le joueur subit la pénalité de Stabilité de -1 quand même.*
- Si le Niveau de Stabilité du joueur qui jette le dé est Agité, aucune Milice ne peut être levée.

NOTE DE JEU (Jeu Avancé uniquement) : Il y a une carte qui permet aux joueurs de lever de la Milice sans avoir perdu de bataille; cf. 17.2.

(12.4) LE SOLDAT DE FORTUNE

(12.41) L'évènement Soldat de Fortune permet à un joueur d'utiliser une armée supplémentaire pour ruiner les plans des autres joueurs. Les armées du Soldat de Fortune ne donne le Contrôle à aucun joueur; elles annulent aux joueurs le contrôle de l'Espace où elles se trouvent. *Exception : Quand elle est jouée par le joueur romain, cette carte est traitée différemment (cf. 12.47).*

(12.42) Quand l'évènement SoF se produit, le joueur :

- Place les unités du SoF selon 12.43.
- Peut (ce n'est pas obligatoire) déplacer le SoF et son armée pour son Mouvement Majeur.
- Reçoit ses Mouvements Mineurs normaux même si il déplace la force du SoF lors de son Mouvement Majeur.
- Peut utiliser les forces du SoF comme si elles lui appartenaient (mais voir 12.44) pendant n'importe laquelle de ses Activations jusqu'à la fin du Tour de Jeu (y compris lors de l'Activation actuelle).
- Retire les forces du SoF lors de la Phase de Retrait du Tour de Jeu suivant.

(12.43) Le joueur reçoit

- Le Leader 3-4 SoF
- 4 HI, 2 LI, 1 Cav, 1 Eléphant.

Il les place n'importe où sur son Territoire d'Origine.

NOTE DE JEU : Plusieurs scénarios commencent avec le Soldat de Fortune déjà en jeu (historiquement, Pyrrhus d'Épire).

(12.44) La force du SoF est traitée comme l'une des armées du joueur, sauf qu'elle ne peut pas ramasser ses unités terrestres (d'origine) ni attaquer avec elles. Elle peut traverser les unités terrestres du joueur sans s'arrêter, et elle peut s'empiler avec elles; si la pile est attaquée, toutes les unités se défendent. **Le joueur propriétaire peut faire retraiter des unités du SoF, et des unités du SoF peuvent être obligées de retraiter si elles perdent une bataille.** Il n'y a pas de Galères pour le Soldat de Fortune, mais le joueur peut attribuer 1 Escadre en escorte (maximum) si l'armée du Soldat de Fortune veut voyager par mer.

(12.45) Les Cités et les Villes capturées par l'armée du SoF deviennent la propriété du joueur du SoF. Quand une bataille menée par l'armée du SoF résulte en la destruction d'une Ville ou la réduction d'une Cité, le joueur du SoF décide normalement si il fait ou pas un jet de Pillage (cf. 7.5).

(12.46) Le SoF et son armée sont automatiquement retirés lors de la Phase de Retrait du Tour de Jeu suivant.

(12.47) Le joueur romain ne reçoit jamais le SoF ou son armée. Dans le **Jeu de Base**, si il obtient l'évènement SoF, il refait un jet pour un autre évènement. Dans le **Jeu Avancé**, si il reçoit la carte SoF, il peut la conserver pour s'assurer qu'aucun autre joueur ne la recevra. D'un autre côté, il peut jouer la carte afin d'amener en jeu un **Dictateur**, si (et seulement si) il y a une armée ennemie dans un Espace de son Territoire d'Origine au moment où la carte est jouée. Quand un Dictateur est déclaré, le joueur romain retire du plateau de jeu l'un de ses Leaders (de son choix) et le place dans sa Réserve de Leaders. Puis il tire au hasard trois Leaders de cette réserve. Il peut placer l'un de ces trois Leaders (de son choix) à Rome comme Remplacement de Leader. Les deux autres retournent dans la réserve.

NOTE DE CONCEPTION : Rome n'engageait tout simplement pas de mercenaires dans le genre du Soldat de Fortune.

(12.5) INDEPENDANTS

Les unités terrestres Indépendantes apparaissent soit lors du déploiement initial — Pergamum, Rhodes, Syracuse et les Mamertines — soit par le jeu d'une carte (Pontus).

Les Indépendants doivent être attaqués si un joueur fait entrer des forces dans leur Espace, à moins que ce qui est décrit plus bas ne s'applique (Rhodes par exemple), ou sauf si le joueur a une alliance avec eux. Par exemple, si un joueur déplace une flotte dans l'Espace de Syracuse, elle doit attaquer la flotte syracusienne.

Un joueur qui contrôle une Escadre de Galères appartenant à un Indépendant n'a pas à payer son entretien (6.4).

(12.51) Rhodes

Jeu de Base. Rhodes possède une île très bien défendue et une grande flotte. L'emploi de la flotte (uniquement) est autorisé au joueur qui contrôle Rhodes. Un joueur qui contrôle Rhodes commence chaque Tour de Jeu avec 2 Escadres de Galères de Guerre rhodiennes à Rhodes, quoi qu'il se passa lors du Tour de Jeu précédent. Les joueurs contrôlent Rhodes en l'occupant.

Jeu Avancé. L'emploi de la flotte (uniquement) est autorisé au joueur qui joue la carte Alliance Avec Rhodes. Dès lors, ce joueur contrôle la flotte de galères de Rhodes, qui peut être combinée avec une autre flotte. Cette alliance demeure jusqu'à ce que la carte Alliance Avec Rhodes soit jouée par un autre joueur. Cf. 17.2.

Tout type de jeu. Les joueurs peuvent librement effectuer un Mouvement Naval à travers Rhodes (sans avoir à s'arrêter), sauf si Rhodes est contrôlée par un autre joueur. Cependant, les joueurs qui entreprennent un Mouvement Naval dans ou à travers Rhodes doivent payer 1T à Rhodes. Si un joueur contrôle Rhodes, il encaisse l'argent. Sinon, il va à la banque.

Si elles sont attaquées, les unités terrestres de Rhodes ne retraitent jamais (volontairement ou contraintes).

(12.52) Les Mamertines

Ce groupe de Campaniens mécontents contrôle Messana au début du premier Tour de Jeu (300-275 av. J.C. et historiquement jusqu'à la 1^{ère} Guerre Punique). Personne ne contrôle ni ne bouge les Mamertines; ils ne se retirent pas ni ne retraitent (volontairement ou contraintes). Leur seul destin est l'élimination.

(12.53) Syracuse

Syracuse est une Cité indépendante, avec une armée et une flotte. Bien que leur période de gloire — 4^{ème} siècle av. J.C. — soit passée, c'est encore une puissance. Ses unités ne bougent pas tant qu'elle est indépendante. Cependant, une puissance qui capture l'Espace de Syracuse obtient le contrôle de toutes ses unités terrestres et/ou flottes restantes (ainsi que la Ville ou la Cité si il en existe encore une). *Jusqu'à ce que cela se produise, les unités de Syracuse ne retraitent jamais (volontairement ou contraintes).*

(12.54) Pergamum (Jeu Avancé uniquement)

Cette importante puissance "secondaire" contrôle la majeure partie de ce que le plateau de jeu nomme la Ionia. Elle est déployée en tant qu'Indépendante et maintient ce statut jusqu'à ce que toutes ses unités

aient été retirées du jeu. Les joueurs peuvent utiliser Pergamum comme alliée en jouant la carte Alliance Avec Pergamum. (cf. 17.0 concernant les détails des conséquences). *A moins qu'une telle alliance ne soit effective, les unités pergaméniennes restent sur place et se défendent sans retraiter (volontairement ou contraintes).*

NOTE HISTORIQUE : En 133 av. J.C., Attalus III de Pergamum légua finalement son royaume à Rome. Nous ne nous attendons pas à ce que quelqu'un fasse cela dans le jeu — mais si cela se produit, faites le nous savoir.

(12.55) Pontus (Jeu Avancé uniquement)

Le pseudo royaume macédonien de Pontus, et ses dirigeants mithridatiques, s'avèrent être une épine majeure dans le pied de Rome pour une période équivalente à environ un Tour de Jeu. Les Pontines entrent en jeu par le jeu de la carte Pontus.

Quand la carte Pontus est jouée, la puissance Indépendante de Pontus est activée pour le compte du joueur qui joue la carte, mais uniquement si il y a au moins un Espace inoccupé à Pontus. Ce joueur est alors le joueur de Pontus (en plus de son autre puissance). Une fois activée, les unités suivantes sont placées dans tout Espace(s) inoccupé(s) de Pontus, à la discrétion du joueur de Pontus :

- 4 HI
- 2 LI
- 1 Cav
- 1 Escadre de Galères (uniquement placée si un port est ouvert).

Notez qu'il n'y a pas de pions de Pontus dans le jeu; utilisez des marqueurs neutres disponibles (Egypte par exemple) et placez un marqueur de contrôle du joueur propriétaire sur la pile.

L'AM de Pontus est immédiatement placé dans la réserve.

Quand l'AM de Pontus est tiré, le joueur de Pontus prend le commandement des unités de Pontus uniquement. Il ne dépense pas 1T pour l'Activation, ni ne tire de Carte Evènement. Il reçoit un Mouvement Majeur et deux Mouvements Mineurs, mais seules les unités de Pontus peuvent faire l'objet de ces mouvements. Pontus ne peut pas lever d'unités terrestres, et ne peut s'empiler avec les unités terrestres régulières du joueur ni utiliser ses galères. *Les unités de Pontus peuvent retraiter et peuvent être contraintes de retraiter.*

Pontus est Indépendante; sa présence ne donne aucun contrôle à aucun joueur, sauf pour celui qui joue Pontus. Pontus, par essence, annule le contrôle des

autres joueurs.

Pontus reste en jeu jusqu'à ce que sa dernière unité de combat soit éliminée. Les Pontines n'ont pas de Leader; la lignée de Mithridates qui les dirigeait était, pour l'essentiel, de type 0-0. Tant qu'il y a une unité de combat de Pontus sur la carte, l'AM de Pontus va dans la réserve.

NOTE HISTORIQUE : D'après l'historien Peter Green, "Les premiers rois de Pontus ressemblaient à une famille de prisonniers en cavale... Mithridates IV [avait le profil] d'un clochard alcoolique". Là encore, combien de personnes de cette époque ont un opéra de Mozart à leur gloire ?

(12.6) PIRATES

(12.61) Les Pirates sont la conséquence du jeu d'un événement de Pirates (Jeu de Base uniquement) ou d'une carte Pirates (Jeu Avancé uniquement), moment auquel un pion de Pirates est placé dans l'un des endroits suivants :

- Un Point de Transit Naval (mais pas un Point de Transit en Haute Mer)
- Un port non contrôlé à plus d'un Espace Naval de Rhodes
- Tarsus (Cilicia/Asia), si ce Port n'est pas occupé par une Escadre de Galère d'un joueur.

(12.62) Les Pirates bloquent les Lignes de Communication (voir 6.15), car les LOC ne peuvent être tracées à travers un Point de Transit Naval occupé par des Pirates. De plus, une flotte qui entre dans un Point de Transit Naval occupé par des Pirates doit les attaquer, sinon elle ne peut entrer dans ce Point de Transit Naval.

(12.63) Les Pirates restent en place jusqu'à ce que la flotte d'un joueur entre dans ce Point de Transit/Port occupé par les Pirates et les défait. Pour cela, le joueur en mouvement jette un dé (1d6), auquel il ajoute les BP des Escadres de Galères de la flotte, plus un (+1) si la flotte a un Leader.

- Si le DR ajusté est de '6' ou plus, retirez le pion de Pirates. La flotte peut faire un jet de Continuité comme si elle avait remporté une bataille.
- Si la flotte ne défait pas les pirates, elle doit retraiter dans le dernier port qu'elle a traversé et est Terminée en ce qui concerne ce mouvement.

(12.64) **Les Pirates ciliciens.** Ces terribles marins de l'Est de la Méditerranée sont quelque peu différents du barbare moyen. Quand ils entrent en jeu, ils bloquent la LOC d'un Espace/Point Naval dans toutes les directions depuis Tarsus qui ne sont pas occupées par des Escadres de Galères amies. De plus, lors du jet d'élimination des Pirates ciliciens, soustrayez un (-1)

au jet de dé du joueur.

(12.7) ARMEES D'ESCLAVES

(12.71) Quand l'évènement (Jeu de Base uniquement) ou la Carte Evènement (Jeu Avancé uniquement) Révolte d'Esclaves sont joués (cf. 17.0), le joueur affecté subit une Révolte d'Esclaves. Tout d'abord, le Niveau de Stabilité du joueur affecté est diminué de un (-1). Ensuite, un joueur avec qui il n'a pas actuellement d'alliance place 2 BI dans un Espace inoccupé du Territoire d'Origine du joueur affecté. Ils peuvent être placés dans un Espace de Ville ou de Cité inoccupé (auquel cas voir plus bas). A partir du prochain tirage d'AM, chaque joueur dont l'AM est tiré (sauf le joueur affecté) doit effectuer deux choses pendant que la révolte est "en marche" (en plus de ses Activations normales) :

- Ajouter 1 BI à l'Armée d'Esclaves
- Déplacer l'armée entière d'un Espace (en ignorant les Points de Transit), mais en laissant 1 unité dans toute Ville ou Cité où elle débute l'Activation. En faisant cela, elle peut attaquer toutes les unités de cet Espace. Si le seul emplacement où elle peut aller est dans un Espace occupé par l'ennemi, l'Armée d'Esclaves peut simplement rester où elle est.

(12.72) La révolte s'achève quand toutes les unités de l'Armée d'Esclaves ont été éliminées. A cet instant, augmentez la Stabilité de un (+1).

(12.73) Les unités d'esclaves ne peuvent pas effectuer de Transport Naval. Si elles sont attaquées, elles ne peuvent ni se retirer ni retraiter (**volontairement ou contraintes**). Si l'Armée d'Esclaves est initialement placée dans un espace inoccupé de Ville ou de Cité, ou si elle entre ou capture une Ville ou une Cité pendant son déplacement, elle ne convertit pas la propriété de la Ville/Cité, mais elle en annule le contrôle en ce qui concerne les Revenus, les Points de Civilisation, et la Ligne de Communication. De plus, si elle est attaquée, elle utilise automatiquement la Ville ou la Cité en défense.

(12.74) Les pertes de batailles ou de Cités/Villes à cause des Esclaves ne génèrent jamais de Milice.

(13.0) BARBARES

Une partie *Pax Romana* est certaine de faire apparaître de nombreux Barbares. Ils apparaissent avec les Invasions Barbares et les Rébellions, et avec les Tribus de puissance inconnue bloquant la route des joueurs pour le contrôle de différentes Provinces. Les règles ci-après couvrent les trois types.

(13.1) TRIBUS

(13.11) Il y a 30 pions de Tribus. Chaque pion possède deux côtés:



le recto arbore un “?” pour indiquer son côté non révélé, et le verso arbore un chiffre qui indique combien d’Infanteries Tribales le pion représente. Lors de l’installation du jeu, tous les pions tribaux sont placés sur la table côté “?” visible, mélangés, et placés au hasard sur la carte, du côté non révélé, un par Espace Tribal. Tout pion tribal non utilisé est gardé de côté, également du côté non révélé.

(13.12) Les Tribus entrent en jeu quand une force entre dans un Espace Tribal, moment auquel le Pion Tribal est retourné pour révéler sa valeur d’Infanterie Tribale initiale (allant de 2 à 8). Quand la Tribu subit des pertes, des pions d’Infanterie Tribale sont alors placés sur la carte dans cet Espace tandis que le Pion Tribal est retourné et placé avec les autres Pions Tribaux non utilisés.

(13.13) Entrer dans un Espace Tribal déclenche automatiquement une attaque contre la Tribu. En conséquence, cela coûte +1 MP pour entrer dans l’Espace. Quand elles sont attaquées, les Tribus ne peuvent jamais se retirer ou retraire ([volontairement ou contraintes](#)).

(13.14) Les unités d’Infanterie Tribale ne bougent jamais.

(13.15) Les unités tribales contrôlent les Espaces qu’elles occupent. De ce fait, elles peuvent contester le contrôle des Provinces d’un joueur.

(13.16) Les Tribus peuvent être attaquées par de l’infanterie Barbare effectuant une Invasion Barbare.

(13.17) Les unités d’Infanterie Tribale sont retirées de la carte uniquement suite à des batailles. Elles ne disparaissent pas lors de la Phase de Retrait.

(13.18) Si un événement fait revenir un Pion Tribal sur la carte (comme la Carte Evènement Résurgence Tribale l’indique dans le Jeu Avancé), un Pion Tribal non utilisé est choisi au hasard et placé dans un Espace Tribal inoccupé, du côté non révélé. Cependant, aucun Espace Tribal ne peut contenir plus d’un Pion Tribal et si il n’y a aucun Espace Tribal inoccupé sur la carte (hautement improbable), aucun Pion Tribal n’est placé.

NOTE DE CONCEPTION : Il y avait, évidemment, bien plus de tribus que celles qui sont présentes dans le jeu. Nous avons fixé leur nombre à 26 pour des raisons ludiques.

(13.2) INFANTERIE BARBARE

(13.21) Les unités d’Infanterie Barbare (BI) entrent en jeu par le biais de Marqueurs d’Evènement (Jeu de Base) ou de Cartes Evènement (Jeu Avancé). Parmi ces dernières, les



principales Cartes Evènements qui génèrent des Barbares sont les Rébellions (13.3) et l’Invasion Barbare (13.4).

(13.22) Les unités de BI contrôlent les Espaces qu’elles occupent. De ce fait, elles peuvent contester le contrôle des Provinces d’un joueur.

(13.23) Les unités de BI sont placées et bougent (si c’est le cas) selon les conditions de la Table d’Evènements [Event Table] (Jeu de Base) ou de la Carte Evènement (Jeu Avancé) qui provoque leur placement. Sauf si le contraire est spécifié, elles ne peuvent ni bouger, ni retraire, ni se retirer ou retraire ([volontairement ou contraintes](#)).

(13.24) Si une armée en mouvement entre dans un espace contenant une BI, elle doit l’attaquer selon les mécanismes standard du Combat Terrestre. Cependant, sauf si la Carte Evènement précise le contraire (à l’instar de plusieurs événements d’Invasion Barbare), personne ne joue l’armée de BI, aucune carte n’est jouée à son avantage, et la BI ne peut ni se retirer ni retraire. L’un des joueurs inactifs jette le dé pour la force barbare et distribue les pertes.

(13.25) Certaines unités de Barbares sont retirées de la carte lors de la Phase de Retrait. D’autres non. Consultez les règles spécifiques à chaque Invasion Barbare ou Rébellion.

(13.26) Les armées d’Invasion Barbare, dans la plupart des cas, sont gérées différemment des autres Infanteries Barbares. Le joueur qui place l’armée d’invasion — et dans certains cas d’autres joueurs pendant le Tour de Jeu — contrôle l’armée comme si c’était l’une des siennes. Les armées d’Invasion Barbare peuvent attaquer d’autres Infanteries Barbares et des Infanteries Tribales. Ces règles s’appliquent à plusieurs types d’Invasion Barbare mais à un seul type de Rébellion, la Grande Rébellion gauloise (cf. 13.3).

(13.27) Les armées d’Invasion Barbare peuvent attaquer et détruire des Cités et des Villes si le joueur qui en a le contrôle le désire. Si c’est le cas, elles tentent automatiquement un Pillage [mais uniquement afin de déterminer si elles continuent de bouger \(elles ne collectent aucun Talents par le Pillage\)](#).

(13.3) REBELLIONS

Ce chapitre de règles est à consulter quand une carte de Rébellion est jouée (Jeu Avancé) ou quand un événement de Rébellion est tiré (Jeu de Base), une fois que le jet de dés (2d6) et que la Table de Rébellion [Rébellion Table] ont indiqué où la Rébellion se produit. Les spécificités de chaque région sont décrites ci-dessous.

Sauf quand cela est spécifiquement indiqué dans les

règles pour une Rébellion particulière, toutes les unités d'Infanterie Barbare qui entrent en jeu suite à une Rébellion demeurent sur la carte jusqu'à leur élimination.

AFRICA

Elle ne prend effet que si le joueur carthaginois possède des Mercenaires dans la Province d'Africa. Si il n'y en a pas, traitez la comme Aucun Evènement. Si il y a des Mercenaires, retirez les et remplacez les avec une BI égale à leur valeur en BP. Si des Mercenaires rebelles sont alors dans le même Espace que des unités carthagoises, ils attaquent ces dernières. Si les rebelles remportent la bataille, les Carthagoises doivent retraire de l'Espace. Si les rebelles perdent la bataille ils sont entièrement éliminés de cet Espace (ni Retrait ni Retraite). Les rebelles qui ne perdent pas, et les rebelles dans d'autres Espaces, restent sur place jusqu'à leur élimination; ils ne peuvent pas effectuer de Retrait. L'Africa ne produit aucun revenu jusqu'à ce que tous les rebelles qui s'y trouvent soient éliminés.

BRITANNIA

Quand les Bretons se rebellent, toutes les Garnisons sont retirées et une armée de 3 BI (sans Leader) est placée dans n'importe quel Espace inoccupé. **Cette armée ne peut ni bouger, ni se retirer ni retraire (volontairement ou par la contrainte).** Personne ne contrôle la Britannia jusqu'à ce que cette armée soit éliminée.

CHYPRE

Quand les Chypriotes se rebellent, aucun Mouvement Naval n'est permis dans ou à travers un Espace de Chypre jusqu'à la fin du Tour de Jeu, sauf si le joueur possède déjà une Escadre de Galères dans un Espace de Chypre, auquel cas cette restriction est ignorée.

DANUBE

Toutes les unités d'un joueur (pas les Pions Tribaux ni les BI) jusqu'à un maximum de 8 BP dans un Espace des Provinces des Territoires du Danube sont éliminées. Si il n'y a aucune unité, considérez qu'il n'y a Aucun Evènement.

GERMANIE

Toutes les unités d'un joueur (pas les Pions Tribaux ni les BI) jusqu'à un maximum de 8 BP dans un Espace des Provinces de Germanie Inférieure ou Supérieure sont éliminées. Si il n'y a aucune unité, considérez qu'il n'y a Aucun Evènement.

NOTE DE JEU : Les rébellions germaniques sont différentes des nombreuses invasions germaniques... il y a beaucoup d'activités perturbantes de la part des Germains dans ce jeu.

GAULE

Si aucun joueur ne contrôle de Province en Gaule continentale, le joueur peut retirer une Garnison située en Gaule. Si il n'y en a aucune, rien ne se passe.

Si une Province est contrôlée, jetez 1d6. Modifiez le **résultat** en ajoutant le nombre de Provinces gauloises (autres que la Britannia) qui sont contrôlées par les joueurs.

Si le DR ajusté est de 1 à 6, il se produit une Rébellion Locale de la part d'une ou deux Tribus. Eliminez toutes les Garnisons ou unités terrestres d'un joueur (jusqu'à un maximum de 8 BP) dans un Espace situé en Gaule qui n'est pas une Ville ou une Cité, et remplacez les par 3 BI. De plus, placez 1 unité de BI dans chaque Espace non contrôlé dans cette Province. **Cette armée ne peut ni bouger, ni se retirer ni retraire (volontairement ou par la contrainte).** Elle peut cependant affecter le Contrôle.

Si le DR ajusté est de 7 ou plus, une Grande Rébellion se produit.

- Le joueur désigne l'une des quatre Provinces gauloises comme origine de la Révolte. Toutes les unités terrestres et Garnisons des joueurs situées dans cette Province qui ne se trouvent pas dans des Villes/Cités sont retirées.
- Le joueur reçoit alors le Leader gaulois 2-5, plus des BI égales à un jet de deux dès (2d6). Le joueur place cette armée dans un Espace (occupé ou non) dans la Province sélectionnée et, en tant que Mouvement Majeur de cette Activation (et pour toute Activation subséquente de *chaque* joueur lors de ce Tour de Jeu si le joueur nouvellement actif le désire), ce joueur peut entreprendre des Opérations Militaires avec cette armée gauloise (à la place de son **Mouvement Majeur**). Si l'Espace de placement est occupé, l'armée gauloise attaque immédiatement cet Espace, en dépensant 2 MP pour cela, en utilisant les règles normales de la Bataille Terrestre (y compris la possibilité de Retrait Avant Bataille).
- L'armée gauloise ne peut pas sortir de Gaule (ni aller en Bretagne).
- La totalité de l'armée gauloise est retirée lors de la Phase de Retrait du Tour de Jeu suivant.

NOTE DE JEU : Oui, c'est bien ce qui est écrit : le joueur peut utiliser les rebelles gaulois chaque fois qu'un AM est tiré lors de ce Tour de jeu. Pour les joueurs qui traînent en Gaule pendant une Grande Rébellion, cela peut être très mauvais.

Une fois qu'une Grande Rébellion s'est produite, elle ne se reproduit plus. Traitez toute nouvelle rébellion gauloise comme Locale.

Les Espaces contenant des Villes et des Cités ne sont jamais affectés par une Rébellion Locale.

Ils peuvent néanmoins être attaqués par l'armée gauloise lors d'une Grande Rébellion.

HISPANIE

Éliminez une unité de Garnison en Hispanie, puis placez 3 BI

- Soit dans un **unique** Espace vide ne contenant pas de Ville/Cité en Lusitania
- Soit en Numantia (Tarraconensis), si elle n'est pas contrôlée.

Ces unités ne peuvent ni bouger, ni se retirer ni retraiter (volontairement ou par la contrainte). Les unités qui entrent dans un Espace hispanique connecté à l'Espace ci-dessus paient +1 MP pour chaque Espace de la sorte ainsi pénétré.

JUDEE

Ce qui suit sont les conséquences d'une Révolte Juive.

- Retirez tous les pions de Garnison de Judée, et éliminez au moins 1 BP de n'importe quel type, en plus des Garnisons.
- Placez 1 BI dans un Espace désormais inoccupé de Judée. La BI va dans une Cité ou une Ville inoccupée si il en existe, et utilisera la Cité/Ville en défense si elle est attaquée. Les Espaces occupés par des flottes ne sont pas considérés comme étant "inoccupés".
- Tant qu'au moins une BI "Juive" se trouve sur la carte, les unités qui se déplacent en Judée dépensent 2MP pour chaque Espace ainsi pénétré. **Si elle est attaquée, l'unité de BI ne peut ni bouger, ni se retirer ni retraiter (volontairement ou par la contrainte).**

MAURITANIE

Quand les Mauritaniens se rebellent, placez 1 BI dans chaque Espace inoccupé de la Province (aucune n'est placée si tous les Espaces sont occupés). Personne ne contrôle la Mauritanie jusqu'à ce que tous les rebelles soient éliminés. **Ces unités ne peuvent ni bouger, ni se retirer ni retraiter (volontairement ou par la contrainte).**

MUTINERIE NAVALE

Le joueur désigne une flotte sur la carte comme s'étant mutinée. Cette flotte ne peut pas se déplacer jusqu'à la fin du Tour de Jeu, ou jusqu'à ce que le joueur qui la contrôle paie 1T par Escadre (il doit le faire pour toutes les Escadres de cette flotte)... selon ce qui se produit en premier.

SARDAIGNE

Placez une unité de BI dans un Espace de la Sardaigne qui est inoccupé ou uniquement occupé par une

Garnison. Dans ce dernier cas, retirez la Garnison. Les flottes des joueurs ne sont pas affectées. **L'unité de BI ne peut ni bouger, ni se retirer ni retraiter (volontairement ou par la contrainte).**

(13.4) INVASIONS BARBARES (Jeu Avancé uniquement)

Les Invasions Barbares peuvent — comme elles le firent historiquement — désorganiser même les meilleurs plans. Cependant, contrairement à certaines Rébellions (13.3), toutes les forces d'Invasion Barbares sont retirées lors de la Phase de Retrait du Tour de Jeu suivant.

(13.41) Quand une carte d'Invasion Barbare est jouée — elle doit être jouée avant d'entreprendre son Opération pour cette Activation — le joueur jette 2d6 et consulte la Table d'Invasion pour déterminer quel groupe de Barbares lance l'invasion. Puis il accomplit les actions décrites au chapitre ci-dessous qui correspond au résultat du jet de dés.

(13.42) Si le résultat demande le placement et le mouvement d'une force barbare, le joueur qui a tiré la carte entreprend une Opération Militaire avec les unités désignées pour l'invasion. Ces unités fonctionnent comme toute autre unité terrestre, sauf qu'elles ne peuvent pas effectuer de Transport Naval, et qu'elles peuvent entrer ou traverser des Espaces contenant des forces amies au joueur actif. Dans certains cas, à la fin du déplacement de la force de Barbares, celle-ci reste où elle est, ne bougeant plus pendant les autres Activations jusqu'à ce qu'elle soit éliminée par un autre joueur. Dans d'autres cas (les Germains par exemple), plusieurs activations sont possibles, même de la part de joueurs différents.

(13.43) Des Cartes Evènement idoines peuvent être jouées par n'importe quel joueur pendant des opérations barbares, y compris par le joueur qui les contrôle.

(13.44) Si, pendant une Invasion, l'armée de Barbares s'approche à un MP d'une Capitale d'Origine, le joueur affecté (uniquement) voit son Niveau de Stabilité réduit de un (-1), sauf si l'Espace est déjà sous contrôle ennemi (c.à.d. non contrôlé par le joueur qui le contrôlait au début de la partie). Cependant cette pénalité ne se produit qu'une seule fois contre un même joueur pour une même armée de Barbares.

GAULOIS DE L'OUEST

Cela résulte en Aucun Evènement si les quatre Provinces gauloises de la Gaule continentale sont contrôlées par les joueurs. Sinon, le joueur qui l'a tiré reçoit une armée d'Invasion gauloise constituée de :

- 1 BI égale au jet de 2 dés (2d6)
- Un Leader barbare 1-5

Il place cette armée dans un Espace (occupé ou non) de la Gaule continentale et entreprend des Opérations Militaires avec cette armée en plus de ses opérations normales — Expansion ou Recrutement — pour cette Activation. Si l'Espace de placement est occupé, l'armée attaque immédiatement cet Espace, en dépensant 2 MP pour cela. Cette armée est traitée comme toute autre armée; il n'y a aucune restriction de mouvement. L'armée gauloise reste sur la carte, sauf si elle est éliminée, jusqu'à la Phase de Retrait du Tour de Jeu suivant où elle est retirée. Seul le joueur qui a tiré la carte peut utiliser cette armée, et seulement à ce moment là.

GAULOIS DE L'EST

Le joueur qui l'a tiré reçoit une armée d'Invasion gauloise soit en Sarmatia soit en Scythia :

- 1 BI égale au jet de 2 dés (2d6)
- Un Leader barbare 1-5

Il place cette armée dans un Espace (occupé ou non) en Sarmatia ou en Scythia et entreprend des Opérations Militaires avec cette armée en plus de son Activation normale pour cette phase. Si l'Espace de placement est occupé, l'armée attaque immédiatement cet Espace, en dépensant 2 MP pour cela. Cette armée est traitée comme toute autre armée; Il n'y a aucune restriction de mouvement. Elle reste sur la carte, sauf si elle est éliminée, jusqu'à la Phase de Retrait du Tour de Jeu suivant où elle est retirée. Seul le joueur qui a tiré la carte peut utiliser cette armée, et seulement à ce moment là.

NOTE HISTORIQUE : Les Celtes/Gaulois envahirent les Balkans en 280 av. J.C. et atteignirent finalement Galatia (Asie), où ils s'installèrent.

GERMAINS

Une armée germaine d'Invasion est placée comme indiqué ci-dessous. Le joueur reçoit :

- 1 BI égale à un jet de 3d6 si elle est placée en Germania Magna, ou dans tout Espace du Territoire des "Tribus Germanes".
- 1 BI égale à un jet de 2d6 + 2 Cav si elle est placée en Germanie Inférieure ou Supérieure.
- Un Leader barbare 2-5.

Il place cette armée dans un Espace (occupé ou non) dans la Province sélectionnée et entreprend des Opérations Militaires avec cette armée en plus de ses opérations normales — Expansion ou Recrutement — pour cette Activation. Si l'Espace de placement est occupé, l'armée attaque immédiatement cet Espace, en dépensant 2 MP pour cela. Il peut alors effectuer des Opérations Militaires avec cette armée en plus de son Activation normale pour cette phase. Elle est traitée comme toute autre armée.

L'armée germaine peut être activée à nouveau par tout joueur désirant l'utiliser à la place de son Mouvement Majeur dans une Opération Militaire, sauf qu'elle ne peut plus revenir dans la Province/Territoire d'où elle est initialement venue. Sinon elle demeure sur la carte, sauf si elle est éliminée, jusqu'à la Phase de Retrait du Tour de Jeu suivant où elle est retirée. *Si elle est attaquée, l'armée de Barbares ne peut ni bouger, ni se retirer ni retraiter (volontairement ou par la contrainte), sauf si elle est interceptée alors qu'elle est déplacée par un joueur.*

Note de jeu : Notez que le joueur qui positionne l'armée germaine dans son premier emplacement doit la déplacer avant son Mouvement Majeur, alors que tout joueur désirant la déplacer lors d'une Activation ultérieure doit utiliser son Mouvement Majeur pour cela

CALEDONIENS

Retirez toutes les Garnisons de Britannia. Appelez le Roi Arthur à l'aide.

ARMENIENS

Jetez 1d6 pour chaque Espace occupé — mais pas pour les Espaces de Forteresse de Montagne — situé jusqu'à 3 MP d'Armida. Si ce DR est supérieur au nombre d'unités de l'Espace (traitez les Garnisons pour '1' et ignorez les Villes et Cités inoccupées), retirez ces unités. Si l'Armida est occupée par une unité autre que de la Garnison, il n'y a Aucun Evènement. Cependant, si l'Armida est uniquement occupée par une Ville ou une Cité, l'évènement s'applique quand même.

E : STABILITÉ ET VICTOIRE

14.0 STABILITÉ

14.1 Stabilité

14.2 Ajustement de la Stabilité (Jeu de Base)

14.3 Ajustement de la Stabilité (Jeu Avancé)

15.0 VICTOIRE

15.1 Points de Victoire

15.2 Points d'Objectif Géographique (GOP)

15.3 Points de Civilisation (CVP)

15.4 Points d'Opportunité d'Objectif (OOP)

(14.0) STABILITÉ

Maintenir un gouvernement stable sur une longue période peut être réellement une épreuve et un objectif quasiment impossible à atteindre. Dans *Pax Romana*, c'est précisément ce que vous allez essayer de faire.

(14.1) STABILITÉ

(14.11) Chaque puissance tient à jour sa Stabilité sur l'Echelle de Stabilité [Stability Track]. A mesure que les pays deviennent de moins en moins stables, ils sont moins capables d'aligner une grande armée, et ils deviennent sujets à toutes sortes d'événements fâcheux par le jeu de différentes cartes, dont le pire est la Guerre Civile, un événement qui représente un réel obstacle dans les plans de domination du monde d'un joueur.



(14.12) Toutes les Puissances ne commencent pas avec le même Niveau de Stabilité. Consultez le déploiement initial pour connaître les Niveaux de Stabilité de départ de chaque puissance.

(14.13) Il y a trois degrés de Stabilité : Stable, Instable, et Agité (comme indiqué sur l'Echelle de Stabilité). Ces degrés déterminent ce qu'il se produit quand des événements spécifiques surviennent ou quand des Cartes Evènement sont jouées. Ils déterminent également les maximums d'effectif du joueur (cf. 6.42) et le nombre de Milices qu'il peut recruter (cf. 12.34).

(14.14) Le Niveau de Stabilité d'un joueur ne peut jamais aller au-delà de +8 ou en deçà de -6.

(14.2) AJUSTEMENT DE LA STABILITÉ

(14.21) L'Echelle de Stabilité est ajustée (pour le joueur affecté) chaque fois que certains événements se produisent ou que des cartes sont jouées, comme suit :

- Les cartes établissent spécifiquement ce qu'il se produit en terme de Niveau de Stabilité. Ajustez l'Echelle au moment où la carte est jouée.
- Un joueur gagne un niveau (+1) pour chaque Province non d'Origine dont il obtient le contrôle, au

moment de sa prise de contrôle.

- Un joueur perd un niveau (-1) pour chaque Province non d'Origine dont il perd le contrôle au moment où cela se produit.
- Un joueur perd deux niveaux (-2) pour chaque Province d'Origine dont il perd le contrôle au moment où cela se produit.
- Un joueur gagne deux niveaux (+2) pour chaque Province d'Origine dont il obtient le contrôle, au moment de sa prise de contrôle.
- Un joueur perd un niveau (-1) chaque fois qu'il effectue une Retraite Avant Bataille depuis un Espace de son Territoire d'Origine, au moment où cela se produit.
- Un joueur perd un niveau (-1) chaque fois qu'il lève de la Milice, au moment où cela se produit.
- Un joueur perd un niveau (-1) si une armée de Barbares s'approche à 1 MP de l'Espace de sa Capitale d'Origine (l'un des deux Espaces de Capitale dans le cas de la Grèce et de l'Orient), au moment où cela se produit. Ceci ne se produit cependant qu'une seule fois par armée de Barbares.
- Un joueur perd un niveau (-1) dès l'instant qu'une armée d'Esclaves apparaît sur son Territoire d'Origine, et regagne ce niveau (+1) dès l'instant où cette armée d'Esclaves est éliminée.
- Un joueur gagne un niveau (+1) lors de la Phase de Victoire du Tour de Jeu, pour avoir acquis plus de Points de Victoire que tous les autres joueurs pendant ce Tour de Jeu.
- Un joueur perd un niveau (-1) lors de la Phase de Victoire du Tour de Jeu, pour avoir acquis moins de Points de Victoire que tous les autres joueurs pendant ce Tour de Jeu.
- Pendant la Phase d'Entretien de chaque Tour de Jeu, si un joueur possède plus de HI et/ou de LG qu'il ne possède de Points de Civilisation (15.3) sa Stabilité est réduite de deux (-2). Elle est réduite de trois (-3) si il possède plus de trois fois (3X) plus d'unités de HI et/ou de LG que de Points de Civilisation, et (Jeu Avancé uniquement) de quatre (-4) si plus de 4X.
- Un joueur perd un niveau (-1) quand il perd l'Espace dans lequel sa Capitale initiale se trouvait (un niveau pour chaque Espace de Capitale dans le cas de la Grèce et de l'Orient). De plus, à la fin de chaque Tour de Jeu, à partir de celui où il perd sa Capitale, il perd un autre Niveau de Stabilité. Cela continue jusqu'à ce qu'il reprenne sa Capitale, moment auquel il regagne un (+1) Niveau de Stabilité (et un seul).

NOTE HISTORIQUE : L'emplacement des capitales était très important. Pella, par exemple, était le centre du monde macédonien; Rome était le centre du monde romain. Elles étaient irremplaçables pour leur culture respective.

(14.22) Règle optionnelle : Démantèlement des unités de HI/LG (Jeu Avancé uniquement). Un joueur peut

éviter la pénalité de Point de Stabilité pour avoir trop d'unités de HI/LG en démantelant des unités. Il fait cela au début de n'importe laquelle de ses Activations pendant le Tour de Jeu, immédiatement après le tirage de la Carte Evènement, en retirant de la carte le nombre d'unités de HI et/ou de LG qu'il désire (probablement assez pour revenir à sa limite de Points de Civilisation). Cependant, si la Carte Evènement lui fait perdre l'Activation (telle que la carte Dies Irae), il ne peut pas retirer les unités lors de cette Activation. Néanmoins, même quand les unités sont démantelées, il ne reçoit aucun argent en retour; elles sont simplement retirées pour de bon. Le seul objectif de cette action est d'éliminer les pertes de Points de Stabilité qui doivent se produire lors de la Phase d'Entretien du Tour de Jeu suivant (notez que le choix doit être fait même si la perte de Stabilité n'est pas encore certaine).

(15.0) VICTOIRE

(15.1) POINTS DE VICTOIRE

Lors de la Phase de Victoire de chaque Tour de Jeu, les joueurs calculent leurs Points de Victoire, ajustant les marqueurs sur l'Echelle de Points de Victoire [Victory Point Track] pour refléter les nouveaux totaux de VP.

(15.11) Le nombre de Points de Victoire que chaque joueur reçoit pour le Tour de Jeu actuel est égal à ce qui suit :

- Nombre de VP résultant des GOP (15.2)
plus
- Nombre de VP résultant des CVP (15.3)
plus
- Nombre de VP résultant des Opportunités d'Objectif réussies (15.4, que dans certains scénarios)

(15.12) La puissance qui a gagné le plus de Points de Victoire pendant *cette* Phase du Tour de Jeu augmente son Niveau de Stabilité de un (+1). La puissance qui a gagné le moins de VP diminue son Niveau de Stabilité de un (-1). Dans tous les cas, les égalités annulent ces modifications de Stabilité.

NOTE DE JEU : Les VP cumulés que chaque joueur possède à cet instant importe peu... C'est le nombre de VP qu'ils ont gagnés dans le Tour qui affecte les changements de Stabilité ci-dessus.

(15.13) Les niveaux de VP à la fin de chaque Tour de Jeu (pas les pertes et les gains) déterminent l'ordre de jeu du premier groupe d'Activations (mais uniquement du premier groupe) lors du Tour de Jeu suivant :

- La puissance qui possède le moins de VP joue en premier; la puissance qui possède le deuxième plus

faible total de VP joue en deuxième; et ainsi de suite.

- Si deux Puissances sont à égalité de VP, la puissance ayant le plus faible Niveau de Stabilité prend l'avantage (c.à.d. qu'elle joue son Activation avant celle du joueur avec qui elle est à égalité); si les Niveaux de Stabilité sont égaux, le joueur avec le moins de Points de Civilisation a l'avantage; si tous ces scores sont égaux, jetez un dé (le plus bas résultat à l'avantage).

(15.2) POINTS D'OBJECTIF GÉOGRAPHIQUE (GOP)

(15.21) A la fin de chaque Tour de Jeu, les joueurs obtiennent une somme prédéfinie de Points de Victoire en ayant plus (ou moins) de GOP que les autres joueurs.

(15.22) Chaque joueur détermine son total de GOP comme suit :

- 1 GOP pour chaque Province qu'il contrôle
- 1 GOP pour chaque Territoire non d'Origine contrôlé (en plus des GOP provinciaux gagnés dans ce Territoire).
- Aucun GOP n'est attribué pour le contrôle de votre Territoire d'Origine ou de Territoires Barbares.
- Le nombre de GOP attribués pour les Opportunités d'Objectif, dans les scénarios où les OO sont utilisés; cf. 15.4.

(15.23) Les Points de Victoire pour les GOP sont attribués selon l'échelle suivante :

- 7 VP pour le joueur qui a le plus de GOP
- 4 VP pour le joueur qui a le deuxième plus haut score de GOP
- 2 VP pour le joueur qui a le troisième plus haut score de GOP
- 0 VP pour le joueur qui a le moins de GOP

Si des joueurs sont à égalité en terme de GOP, totalisez leurs VP que vous divisez entre eux, en arrondissant les fractions à l'entier inférieur. Ainsi une égalité entre le troisième (2 VP normalement) et le quatrième (0 VP normalement) produit 1 VP pour ces deux joueurs, tandis qu'une triple égalité pour la deuxième place (4 VP normalement pour la 2^{ème} place et 2 VP pour la 3^{ème} place) en produit 2 pour chaque joueur (4 VP + 2 VP + 0 VP divisé par 3, égal 2). Les égalités annulent toute modification de Stabilité.

EXEMPLE : A la fin du Tour de Jeu III, la Grèce et l'Orient ont tous deux 8 Provinces, tandis que Carthage en a 6 et Rome en a 4. Aucun joueur n'a remporté de GOP d'Opportunité d'Objectif (cf. 15.4). Rome gagne 0 VP car elle a le moins de GOP, tandis que Carthage gagne 2 VP. La Grèce et l'Orient sont à égalité pour la première et la deuxième place, donc

elles divisent les VP de ces positions entre elles. De ce fait, elles ajoutent $7+4 = 11$ et divisent par 2, en arrondissant à l'entier inférieur, obtenant 5 VP chacune. Tous les joueurs ajustent alors l'Echelle de VP en conséquence.

(15.3) POINTS DE CIVILISATION (CVP)

(15.31) A la fin de chaque Tour de Jeu les joueurs obtiennent une somme prédéfinie de Points de Victoire en ayant plus (ou moins) de Points de Civilisation (CVP) que les autres joueurs.

(15.32) Les CVP sont obtenus par une puissance de la manière suivante :

- 1 CVP pour chaque Ville intacte contrôlée par cette puissance.
- 0 CVP pour chaque Ville réduite contrôlée par cette puissance.
- 3 CVP pour chaque Cité intacte contrôlée par cette puissance.
- 1 CVP pour chaque Cité réduite contrôlée par cette puissance.

(15.33) Les Points de Victoire pour les Points de Civilisation sont obtenus comme suit :

- 5 VP pour le joueur qui a le plus de Points de Civilisation
- 3 VP pour le joueur qui a le deuxième plus haut score de Points de Civilisation
- 1 VP pour le joueur qui a le troisième plus haut score de Points de Civilisation
- 0 VP pour le joueur qui a le moins de Points de Civilisation

Si les joueurs sont à égalité en terme de CVP, totalisez leurs VP que vous divisez entre eux, en arrondissant les fractions à l'entier inférieur. Ainsi, une égalité pour la troisième place (1 VP normalement) produit 0 VP pour les deux joueurs, et une triple égalité pour la première place (5 VP normalement) en produit 3 chacun ($5 VP + 3 VP + 1 VP$ divisé par 3, égal 3).

EXEMPLE : A la fin du Tour de Jeu I, La Grèce possède 3 Cités et 3 Villes, l'Orient possède 1 Cité et 4 Villes, Rome possède deux Cités et 1 Ville, et Carthage possède 1 Cité et 2 Villes (toutes ces Cités et Villes sont intactes). La Grèce a donc 12 CVP, l'Orient en a 7, Rome en a 7, et Carthage en a 5. La Grèce obtient 5 VP tandis que Carthage n'en reçoit aucun. Rome et l'Orient sont à égalité pour la deuxième et la troisième place, donc ils divisent en deux les 4 VP de ces places, ce qui leur donne 2 VP chacun. L'Echelle de Points de Victoire est ajustée en conséquence.

(15.4) OPPORTUNITÉ D'OBJECTIF (Scénarios V et VI uniquement)

NOTE DE CONCEPTION : Les Opportunités d'Objectif représentent les décisions politiques prises par les gouvernements des différentes Puissances. Cette règle n'est utilisée que dans les Scénarios V et VI.

(15.41) Le jeu contient 20 marqueurs d'Opportunité d'Objectif (OO). Le dos de chaque marqueur possède une lettre qui correspond dans la Table d'Opportunités d'Objectif [Opportunity Objectives Table]. Cette table explique ce qu'est cet Objectif, et si il y a ou non des restrictions concernant cet Objectif.

(15.42) Lors de la Phase de Victoire, chaque joueur gagne soit des GOP soit des Points de Victoire pour chaque Opportunité d'Objectif qu'il a réussi à ce moment du jeu.

(15.43) **Achat de OO.** Lors de la Phase d'Effectif d'un scénario où des Opportunités d'Objectif sont utilisés, chaque joueur peut acheter *un* marqueur OO en payant un certain nombre de Talents, selon sa Stabilité. Les coûts sont :

Stable : 1 Talent

Instable : 2 Talents

Agité : 3 Talents

Un joueur ne peut jamais acheter de marqueur OO si il en possède déjà trois. Néanmoins, il peut obtenir des OO gratuitement par le jeu de cartes dans le Jeu Avancé, lui permettant ainsi d'en avoir plus de trois jusqu'à ce qu'il en défausse une (17.2), mais jusqu'à ce qu'il en ait moins de trois, il ne peut pas en acheter plus.

(15.44) **Tirage de OO.** Tous les marqueurs OO encore non achetés sont conservés dans une tasse, ou face cachée sur la table. C'est ce qu'on appelle la Réserve de OO. A aucun moment les joueurs ne peuvent examiner le contenu de cette réserve. Après avoir payé pour une OO, le joueur tire au hasard un marqueur OO de la Réserve de OO, en lit la lettre, consulte la Table d'Opportunité d'Objectif pour voir ce que la lettre signifie, et place le marqueur face cachée devant lui.

(15.45) **Secret des OO.** Dans la vaste majorité des cas, les joueurs voudront garder secret leurs marqueurs OO par rapport aux autres joueurs. Cependant, si ils sont alliés, les joueurs peuvent vouloir se révéler un ou plusieurs d'entre eux afin de coordonner leurs opérations. Cependant, les joueurs ne peuvent jamais se donner de OO entre eux. De plus, les marqueurs OO doivent être révélés par un joueur déclarant un gain de GOP ou de VP pour les avoir accompli. Chaque marqueur OO révélé demeure révélé devant le joueur jusqu'à ce qu'il s'en défausse (15.46).

(15.46) Défausse des OO. Se défausser d'un marqueur OO signifie le replacer dans la Réserve de OO, le rendant disponible à l'achat par tout autre joueur lors d'une Phase d'Effectif subséquente. Trois marqueurs OO (L, M et N) doivent être immédiatement défaussés après leur emploi. Autrement, un joueur n'est jamais obligé de se défausser de ses marqueurs OO; une fois qu'il joue un marqueur OO, il peut continuer de gagner des GOP chaque Tour où il remplit ses conditions. De plus, un joueur peut, lors de la Phase de Retrait, se défausser de l'une de ses OO.

(15.47) Certaines OO ne peuvent pas être utilisées par certains joueurs. Si l'une d'entre elles est sélectionnée par un tel joueur, il en reprend simplement une autre et remet celle qu'il ne peut employer dans la Réserve de OO.

(15.48) Les marqueurs OO doivent être révélés à tous les autres joueurs afin de prouver leur obtention et de collecter les GOP ou Points de Victoire.

(15.49) Ce qui suit sont les Objectifs possibles, leur nombre disponible (entre crochets), et leurs GOP ou Points de Victoire associés. Cette information figure également sur l'aide de jeu de chaque joueur.

NOTE DE JEU : Assurément, beaucoup d'Opportunités d'Objectif sont difficiles à atteindre, mais elles ne doivent pas être ignorées. Les joueurs doivent essayer de réussir celles qu'ils ont piochées, et ils doivent essayer d'empêcher les autres joueurs de réussir les leurs. Puisque les marqueurs d'Objectif sont conservés cachés, chaque joueur doit garder un œil sur ce que font les autres joueurs afin d'essayer de déterminer leurs objectifs et de les empêcher de les atteindre.

Les OO suivantes font gagner des GOP, servant au calcul des VP selon 15.22

A. Contrôler l'Asie Mineure [2] Le joueur doit contrôler toutes les Provinces de l'Asie Mineure ayant un port (ce qui signifie toutes sauf Cappadocia). 8 GOP pour Rome ou Carthage; 4 pour la Grèce ou l'Orient.

B. Contrôler l'Égypte [2] 8 GOP. *Cet Objectif ne peut pas être utilisé par l'Orient.*

C. Contrôler l'Hispania [2] 8 GOP; 4 GOP pour Carthage

D. Contrôler l'Est de la Méditerranée. [1] Le joueur doit contrôler la Crête, Chypre et la Cilicia. 6 GOP; 3 GOP pour l'Orient.

E. Contrôler la Gaule (Gallia) [2] 6 GOP; 3 GOP

pour Rome

F. Contrôler la Mer Egée. [1] Le joueur doit contrôler les ports de Chios, Naxos, Cnossus et de Miletus. 6 GOP. *Cet Objectif ne peut pas être utilisé par la Grèce.*

G. Contrôler l'Europe Centrale. [1] Le joueur doit contrôler la Germanie Supérieure, Raetia et Noricum. 4 GOP

H. Contrôler le Danube. [2] 8 GOP, 4 GOP pour la Grèce ou Rome.

I. Contrôler la Sicile et la Mer Tyrrhénienne. [1] Le joueur doit contrôler toutes les Provinces de Sicile, plus la Sardinia et la Corsica. 4 GOP

J. Contrôler l'Ouest de la Méditerranée. [1] Le joueur doit contrôler tous les ports de Baetica, de Mauretania et de Tarraconensis, plus les Îles Baléares. 6 GOP; 3 GOP pour Carthage

K. Posséder une Ville ou une Cité dans cinq (5) Territoires différents, autres que dans son Territoire d'Origine. [2] 6 GOP

Les OO suivantes font gagner des Points de Victoire au Tour de Jeu dans lequel elles sont utilisées (et doivent revenir dans la Réserve de OO après utilisation) :

L. Être le joueur le plus riche. [1] ceci est déterminé à la fin de la Phase de Revenus et n'est mesuré qu'en Talents possédés par les joueurs. Si il y a égalité, aucun VP n'est attribué. [1] 3 VP

M. Contrôler la Province d'Origine de n'importe quel autre joueur. [1] 3 VP

N. Contrôler l'un des Territoires Indépendants suivants : Les Siciles, la Germania, la Chersonèse, ou Rhodes plus la Crête. [1] 2 VP pour le contrôle de chacun d'eux.

F : ÉVÉNEMENTS

- 16.0 ÉVÉNEMENTS (JEU DE BASE UNIQUEMENT)
 - 16.1 Marqueurs d'Évènement
 - 16.2 Les événements (Jeu de base uniquement)
- 17.0 CARTES ÉVÉNEMENT (JEU AVANCE UNIQUEMENT)
 - 17.1 Utilisation des Cartes Évènement
 - 17.2 Les Cartes

(16.0) ÉVÉNEMENTS (JEU DE BASE UNIQUEMENT)

(16.1) Marqueurs d'Évènement

(16.11) Pax fournit deux Marqueurs d'Évènement pour être utilisés comme des AM car ils sont placés dans le récipient opaque des autres AM au début de chaque Tour de Jeu. Les joueurs peuvent décider, avant de commencer la partie, d'en utiliser un ou deux à chaque Tour. Plus vous en utiliserez, plus longtemps durera la partie (car les Évènements signifient en général que les joueurs doivent s'interrompre et faire quelque chose).

(16.12) Quand un Marqueur d'Évènement est tiré, le joueur qui l'a tiré jette deux dés, les additionne, et consulte la Table des Évènements [Events Table] pour voir quel Évènement se produit.

(16.13) La plupart des événements affecte n'importe qui, donc celui qui tire le Marqueur d'Évènement importe peu. Cependant, si l'Évènement est spécifique à un joueur, il s'applique au joueur qui est activé par l'AM tiré suivant (pas spécifiquement sélectionné), même si c'est au Tour de Jeu suivant.

(16.2) LES ÉVÉNEMENTS (JEU DE BASE UNIQUEMENT)

Les événements qui peuvent se produire, et la manière dont ils affectent le jeu, sont les suivants :

Invasion Barbare : Jetez deux dés et consultez la Table d'Invasion pour savoir qui, quoi, quand et où. Cf. 13.4 pour les détails.

Epoque des Moissons [Harvest Time]: Le joueur jette un dé et consulte la Table des Moissons [Harvest Table] pour connaître quelle zone (Territoire) de la carte est affectée. Puis il jette un autre dé :

- Si le score est pair, les moissons ont été abondantes. Augmentez de deux (+2) la Stabilité du joueur qui contrôle ce Territoire. Si il n'y a aucun contrôle, il n'y a aucun effet.
- Si le score est impair, c'est la famine et la sécheresse. Réduisez de deux (-2) la Stabilité du joueur qui contrôle ce Territoire. Si il n'y a aucun

contrôle, il n'y a aucun effet.

Conquérant : Si le joueur qui est activé par le prochain AM tiré possède un Leader d'Elite en jeu, il peut, lors de tous les AM subséquents de ce Tour de Jeu, donner à ce Leader une Activation supplémentaire, qui par définition lui octroie deux "mouvements" distincts et successifs (il joue deux fois)

Maladie [Disease] : Le joueur qui est activé par le prochain AM tiré doit jeter un dé, et le comparer au facteur de Campagne de son Leader qui a le plus fort potentiel dans le jeu (totalisez les facteurs Tactique et de Campagne — le Leader qui possède le plus fort total est celui qui a le plus fort potentiel — en cas d'égalité, au choix du joueur). Si le jet de dé est inférieur ou égal à ce facteur, ce Leader meurt. Retirez le. Notez que cet événement affecte plus les Leaders efficaces que ceux de moindre importance.

Technicité des Galères [Galley Technology] : Le joueur qui est activé par le prochain AM tiré voit toutes ses Escadres de Galères augmentées à une valeur de 3 BP dans toutes les batailles navales jusqu'à la fin du Tour de Jeu. **Si deux camps obtiennent la Technicité des Galères lors du même Tour, ils l'ont tous deux.**

Pirates : Le joueur place un marqueur de Pirates dans un Point de Transit Naval qui ne se trouve pas dans un Espace Naval de Rhodes. Voir 12.6 pour ses effets.

Rébellion : Une Rébellion se produit. Pour déterminer où la Rébellion survient et son type, jetez deux dés (2d12) et consultez la Table de Rébellion [Rébellion Table] (les tables et tableaux) pour connaître quel Territoire ou Province se révolte. Retirez toutes les Garnisons de cette Province (sans s'occuper de leur propriétaire) et réduisez de un (-1) la Stabilité de chaque joueur qui contrôle des Espaces de la zone indiquée. **Exception** : Mutinerie Navale. Le joueur désigne une flotte sur la carte comme s'étant mutinée. Cette flotte ne peut pas bouger jusqu'à la fin du Tour de Jeu, ou jusqu'à ce que le joueur qui en est propriétaire paie 1T par Escadre (et doit le faire pour toutes les Escadres de cette flotte)... selon ce qui se produit en premier.

Revenus et Stabilité : Cela affecte tous les joueurs.

- Si un joueur possède moins de 3T dans son trésor quand cet événement est tiré, soustrayez un (-1) à sa Stabilité.
- Si un joueur possède plus de 12T dans son trésor quand cet événement est tiré, ajoutez un (+1) à sa Stabilité.

Révolte d'Esclaves : Cette carte affecte le joueur qui a tiré le Marqueur d'Évènement, mais uniquement si il possède au moins un Espace sans unité terrestre sur son Territoire d'Origine. Cf. 12.74. Si une révolte d'Esclaves est déjà en jeu contre ce même joueur, traitez ce jet de dé comme Aucun Évènement.

Soldat de Fortune : Le joueur peut activer une armée de Soldat de Fortune selon 12.4 ; [le Romain l'ignore et rejette pour obtenir un autre évènement.](#)

Vérification de Stabilité : Le fait que quelque chose se produise dépend du Niveau de Stabilité actuel du joueur qui tire le prochain AM. Si personne n'est actuellement à l'un des trois degrés de Stabilité listés, le joueur qui a tiré l'évènement réduit sa Stabilité de un (-1).

Les conséquences possibles sont :

- **Instabilité.** Le Niveau de Stabilité se situe entre 0 et +3. Le joueur affecté doit payer 3T en pain et en jeux du cirque pour entretenir le moral de la population locale. Si il n'a pas les 3T ou si il refuse de payer, diminuez sa Stabilité de un (-1) pour chaque Talent qu'il refuse ou qu'il ne peut payer.
- **Désordre.** Le Niveau de Stabilité est "Instable". Le joueur doit, pour sa prochaine (ou actuelle) Activation de cette phase déplacer une armée valant au moins 3 BP dans sa Capitale, en plus de ce qu'il y possède déjà. Si il n'arrive pas à faire cela, diminuez sa Stabilité de un (-1) et retirez toutes les Garnisons qu'il possède, où qu'elles soient.
- **Guerre Civile.** Le Niveau de Stabilité est Agité. Le joueur affecté :

W Ne peut effectuer d'autres Activations lors de ce Tour de Jeu. Si il ne lui reste plus aucun AM, chaque AM pour le Tour de Jeu suivant coûte 2T.

W Jette 1d6 pour l'allégeance de chaque Espace occupé par le joueur, y compris les Escadres de Galères. Si le DR est impair, retirez toutes les unités de l'Espace car elles ont choisi le mauvais camp (les Villes et les Cités restent cependant en place).

W Retirez tous les Leaders qu'il possède; remplacez les avec un seul Leader nouvellement tiré, qui débute dans sa Capitale.

W Une fois que tout ceci a été fait, fixez le Niveau de Stabilité du joueur à -1/Instable.

(17.0) CARTES ÉVÈNEMENT (JEU

AVANCE UNIQUEMENT)

(17.1) UTILISATION DES CARTES ÉVÈNEMENT

(17.11) Il y a 55 cartes représentant un large éventail de possibilités relatives à la situation historique. Toutes les cartes (autres que celles qui sont conservées dans la main d'un joueur à la fin d'un Tour de Jeu, comme décrit plus bas, et/ou les cartes qui ont été jouées et retirées du jeu) sont mélangées lors de la Phase de Victoire en préparation du Tour de Jeu suivant.

(17.12) **Types de Cartes :** Il y a deux types de cartes : "Jouée quand tirée" et "Peut être conservée". Le premier type doit être joué immédiatement après qu'un joueur l'ait tirée; le dernier type peut être gardé en main, selon les restrictions indiquées ici.

(17.13) **Segment de Carte :** Chaque fois que l'AM d'un joueur est tiré, et qu'il a payé pour cet AM, il doit tirer une carte de la pioche. Il peut (ou doit si la carte est de type "Jouée quand tirée" ou si il possède trop de cartes en main) alors

- Jouer cette carte, et/ou
- Jouer une carte de sa main, ou
- Ne rien faire et conserver la carte dans sa main (en la tenant secrète vis à vis des autres joueurs).

(17.14) **Conserver des cartes :** Un joueur ne peut avoir plus de 3 cartes "Peut être conservée" en sa possession à un instant donné. [Si il en possède déjà 3 et qu'il en tire une autre, il doit se défausser de l'une de ces 3 avant d'ajouter la nouvelle à sa main.](#) De plus, un joueur peut conserver pour le Tour suivant une (1) carte, qu'il garde "en main"; toutes les autres cartes retournent dans la pioche pour être mélangées à la fin du Tour.

(17.15) **Quand les cartes sont jouées :** Les cartes "Jouées quand tirées" sont jouées lors du Segment de Carte de la Phase d'Activation (immédiatement après les avoir tirées). Les cartes "Gardées en main" peuvent être jouées lors du Segment de Carte et/ou du Segment des Opérations de la Phase d'Activation. Aucune carte ne peut être jouée pendant un autre segment ou une autre phase. [Un joueur peut toujours se défausser d'une carte "Peut Etre Conservée" en tant qu'Aucun Évènement si il le désire.](#)

NOTE DE JEU : Un joueur peut jouer des Cartes Évènement même si il choisit de faire une opération de Recrutement au lieu de faire des opérations d'Expansion. Cela signifie qu'il est possible de jouer (par exemple) une carte d'Invasion Barbare (cf. 13.4),

de déplacer et de faire combattre l'armée barbare, puis de recruter.

(17.16) Carthage et les cartes : Les Carthaginois peuvent jouer toute carte "Peut être conservée" pour engager des Mercenaires, en plus de la carte Mercenaires, comme indiqué en 12.24. L'évènement inscrit sur la carte est ignoré.

(17.2) LES CARTES

Le jeu/l'utilisation de chaque carte est décrit ci-dessous; dans certains cas (Invasion, etc.), les détails figurent dans les règles.

Alliance [Alliance] (2) : Le joueur qui joue cette carte pour entamer des pourparlers politiques avec un autre joueur — et un seul. Cf. 4.2.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

Alliance avec Rhodes [Alliance with Rhodes] (1) : Quand cette carte est jouée, le joueur a formé une alliance avec Rhodes (si Rhodes n'est alliée à personne) et il doit payer 3T pour obtenir ce privilège. Jusqu'à ce que cette alliance s'achève (consultez la carte Alliance), ce joueur :

- peut utiliser la flotte de galères de Rhodes (mais pas la HI). Il n'a pas à payer d'entretien pour cette flotte, mais il doit remplacer toute Escadre perdue.
- reçoit 1T de la part de chaque joueur dont les galères entrent à Rhodes.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

Alliance avec Pergamum [Alliance with Pergamum] (1) : Quand cette carte est jouée, le joueur a formé une alliance avec Pergamum (si Pergamum n'est alliée à personne). Jusqu'à ce que cette alliance s'achève (consultez la carte Alliance), ce joueur :

- peut utiliser tout ou partie des forces de Pergamum comme si elles faisaient partie de sa propre armée. Elles peuvent se combiner avec n'importe quelle force du joueur. Elles sont activées par l'AM du joueur, comme indiqué en 12.54.
- quand il subit des pertes, pour chaque BP ou galère du joueur perdu, le joueur peut éliminer un nombre équivalent de Pergaméniens pour satisfaire les pertes.
- Quand il active Pergamum (par l'AM), le joueur jette un dé. Sur un score de 1 à 4, rien ne se produit. Si il obtient un '5', placez le Leader 1-4 pergaménien (en théorie Attalus Ier) à Pergamum; Si c'est un '6', placez le Leader 2-5 pergaménien (en théorie Eumenes II).
- Les forces pergaméniennes ne peuvent pas être reconstituées, ni recevoir de nouvelles unités. Si il n'y a aucune force pergaménienne en jeu, traitez la carte comme Aucun Evènement.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle

soit jouée.

Embuscade [Ambush] (1) : Cette carte est jouée quand des unités d'un autre joueur entrent dans un Point de Transit Terrestre. Jetez 1d6 et divisez par deux le résultat (arrondi à l'entier supérieur). Ce nombre de BP (au moins) est éliminé dans l'armée qui est en mouvement. Ceci ne peut être utilisé contre une armée qui se déplace sur son Territoire d'Origine.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

L'effet Archimède (1) [Archimedes Effect, The] : [ainsi baptisé en référence au brillant inventeur grec qui contribua à la défense de Syracuse contre les Romains en 212 av. J.C.] Placez le marqueur "Inventeur" [Inventor] dans un Espace de Cité. Jusqu'à la fin du Tour de Jeu actuel, cette Cité octroie deux (2) Décalages de Jet de Dé de Bataille au défenseur dans toute attaque contre elle.

Cette carte peut être gardée en main et jouée plus tard.

Invasion Barbare [Barbarian Invasion] (2) : Jetez deux dés et consultez la Table d'Invasion pour savoir qui, quoi, quand et où. Consultez 13.4 pour les détails.

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Moissons Abondantes [Bounteous Harvests] (2) : Les champs sont si abondants que les greniers débordent et les réserves de nourritures sont pleines. Le joueur jette 1d6 pour déterminer quel territoire a été autant béni. Augmentez de un (+1) la Stabilité du joueur qui contrôle ce Territoire. Si personne ne le contrôle, il n'y a aucun effet.

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Changement de Scène Politique [Change in Political Scene] (1) : Un nouveau parti/tyran/dictateur assume le contrôle de votre puissance et décide de faire le ménage.

- Remplacez immédiatement les cartes de votre main dans la pioche que vous remélangez (vous ne jouez aucune des cartes que vous avez en main).
- Remplacez tous vos marqueurs d'Objectif dans votre réserve, et tirez en (au hasard) 3 nouveaux.
- Augmentez (oui, *augmentez*) votre Stabilité de deux (+2).

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Changement de Politique Etrangère [Change in Foreign Policy] (1) : Le joueur peut l'utiliser contre un autre joueur ou pour lui-même. Le joueur affecté sélectionne au hasard une Opportunité d'Objectif qu'il remplace dans sa Réserve après en avoir tiré un nouveau au hasard. Il ne peut pas reposer celui qu'il vient juste de tirer.

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Conquérant [Conqueror] (1) : Si le joueur qui le joue possède un Leader d'Elite en jeu, il peut, pour cet AM, donner à ce Leader une Activation supplémentaire, qui par nature lui octroie deux "mouvements" distincts et successifs (il joue deux fois). Il n'est pas nécessaire de jouer ou d'utiliser un AM supplémentaire pour cela. Cette carte doit être jouée au début de l'Activation initiale. Elle ne peut être jouée par le même joueur qui a joué la carte Cunctator lors du même Tour.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

Conspiration [Conspiracy] (1) : Cette carte peut être jouée contre tout autre joueur. Le joueur qui a tiré la carte désigne un Leader hors Elite situé sur la carte comme étant un conspirateur qui projette de renverser son gouvernement. Retirez ce Leader de la carte et réduisez de un (-1) la Stabilité de ce joueur.

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Cunctator [Cunctator] (1) : Anglicisme du mot latin désignant quelqu'un qui temporise. Jouer cette carte permet au joueur de se retirer d'un combat terrestre un nombre illimité de fois pendant le Tour de Jeu actuel, et sans subir de perte de Stabilité pour avoir retraité d'un Espace de son Territoire d'Origine. Cette carte ne peut pas être jouée par le même joueur qui a joué la carte Conquérant lors du même Tour.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

Deus ex Machina [Deus ex Machina] (1) : Celle-ci fonctionne comme une carte pour contrer une carte tirée/jouée par quelqu'un d'autre. Vous ne pouvez pas la jouer contre l'un de vos propres tirages/jeux. Quand elle est jouée, cette carte annule totalement la carte qui vient juste d'être jouée par un autre joueur. Elle doit être jouée avant que les effets de la carte annulée se produisent. Les deux cartes sont alors défaussées.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

Dies Irae (Jour de Courroux) [Dies Irae (Day of Wrath)] (1) : Cette carte n'affecte que le joueur qui l'a tirée. Les dieux sont offensés. Vous devez avoir fait quelque chose pour les mettre dans un tel état. Vous devez choisir entre :

- Payer 2T aux prêtres pour calmer les dieux, et
- Annuler l'AM qui vient tout juste d'être sélectionné; vous ne jouez pas.

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Mission Diplomatique en Profondeur [Diplomatic Mission into Interior] (1) : Le joueur peut consulter la puissance de deux Pions Tribaux se trouvant jusqu'à 4 Espaces Terrestres connectés de ses unités de combat

(mais pas les Barbares, les Indépendants, ou les unités alliées). Il n'a pas à dire aux autres ce qu'il a découvert.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

Maladie — Seuls les Meilleurs Partent en Premier [Disease — Only the Good Die Young] (1) : Le joueur qui a tiré cette carte doit jeter un dé, et en comparer le résultat au facteur de Campagne de son Leader ayant le plus fort potentiel dans le jeu. Si le jet de dé est inférieur à ce potentiel, ce Leader meurt. Retirez le. Le Leader dont le potentiel est le plus élevé est le Leader dont le facteur Tactique plus le facteur de Campagne totalisent le plus haut score (en cas d'égalité, c'est au choix du joueur propriétaire).

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Famine et Sècheresse [Famine and Drought] (2) : Le joueur jette 1d6 et consulte la Table de Moisson/Famine [Harvest/Famine Table] pour déterminer quel Territoire subit la famine et la sécheresse. Réduisez de un (-1) la Stabilité du joueur qui contrôle ce Territoire. Si personne ne le contrôle, il n'y a aucun effet.

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Technicité des Galères – Pièces d'Artillerie [Galley Tech-Artillery Engines] (1) : Quand cette carte est jouée ses avantages s'appliquent à ce joueur jusqu'à la fin du Tour de Jeu. Les Escadres de Galères du joueur valent chacune 3 BP dans toutes les batailles navales.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée. Une fois jouée, elle est retirée du jeu.

Technicité des Galères – Le Corvus [Galley Tech - The Corvus] (1) : Cet équipement facilitait et rendait plus efficace l'utilisation du grappin, et donc, l'abordage. Quand cette carte est jouée ses avantages s'appliquent à ce joueur jusqu'à la fin du Tour de Jeu. Les Escadres de Galères du joueur valent chacune 3 BP dans toutes les batailles navales.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée. Une fois jouée, elle est retirée du jeu.

Technicité des Galères – Le Harpax [Galley Tech - The Harpax] (1) : Le Harpax, ou Harpago, était un mécanisme de grappin propulsé par une pièce d'artillerie qui améliora considérablement l'efficacité de l'abordage. Quand cette carte est jouée ses avantages s'appliquent à ce joueur jusqu'à la fin du Tour de Jeu. Les Escadres de Galères du joueur valent chacune 3 BP dans toutes les batailles navales.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée. Une fois jouée, elle est retirée du jeu.

Expansion Indépendante [Independent Expansion] (1) : Le joueur peut placer gratuitement une Garnison dans un Espace inoccupé se trouvant jusqu'à 4 Espaces

Terrestres connectés de ses unités de combat (mais pas d'unités de Barbares, d'Indépendants, ou alliées).

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

Insurrection Locale [Local Insurrection] (1) : Le joueur retire une unité de Garnison de la carte, appartenant à n'importe quel joueur. S'il n'y a aucune Garnison, il n'y a Aucun Evènement.

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Mercenaires [Mercenaries] (3) : Le joueur peut dépenser 2T (et seulement 2T) pour engager des unités de Mercenaires au prix indiqué plus bas. Ceci n'est pas une opération. Les Mercenaires sont placés avec une armée que possède le joueur sur la carte, mais elles doivent toutes aller dans la même localisation. Tous les Mercenaires sont retirés du jeu lors de la Phase de Retrait du Tour de Jeu suivant, quel que soit leur emplacement. Rome ne peut pas engager de Mercenaires; le joueur romain traite cette carte comme Aucun Evènement.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

2T achètent :

2 LI de Mercenaires, ou
1 Cav de Mercenaires, ou
1 HI de Mercenaires

Embuscade Navale [Naval Ambush] (2) : Cette carte peut être jouée contre toute force qui effectue un Transport Naval jusqu'à trois Espaces Navals — y compris des Points de Transit Naval mais pas de Haute Mer — de l'une de vos Escadres de Galères. Si cette force ne possède pas au moins une Escadre de Galères comme escorte, les unités terrestres sont complètement détruites.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

Pirates [Pirates] (2) : Le joueur qui joue cette carte effectue l'une des actions suivantes :

- Il place une flotte de Pirates dans un Point de Transit Naval; ou
- Il place les Pirates Ciliciens à Tarsus (Cilicia/Asia) si Tarsus n'est pas occupée.

... puis consultez 12.6 pour de plus amples détails.

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

L'Effet Poliorcates [Poliorcates Effect, The] (1) : [ainsi baptisé en référence à Demetrius Poliorcates, "l'Assiégeur".] Si le joueur le désire, il dépense 2T et achète de l'équipement de siège lourd, un Helepolis. Placez le marqueur Helepolis avec une armée. Quand cette armée attaque une Ville ou une Cité, l'Helepolis vaut 5 BP. Il ne sert jamais en défense. Il ne peut être

utilisé que dans une seule attaque. Il ne peut pas servir à couvrir les pertes; c'était une statue colossale si vous préférez.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

Pontus [Pontus] (1) : Le jeu de cette carte active le Royaume de Pontus, comme décrit en 12.55. Consultez ce chapitre pour les instructions complètes.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée. Elle est retirée du jeu après avoir été jouée.

Levée de Milice [Raise the Militia] (2) : Quand elle est jouée, diminuez tout d'abord de un (-1) le Niveau de Stabilité du joueur. Puis le joueur jette un dé (1d6) et divise le résultat par deux (les fractions sont arrondies à l'entier supérieur). Le résultat est le nombre de LI de Milice qu'il peut placer dans toute Province de son Territoire d'Origine, tant que des unités de combat ennemies (y compris des unités de Barbares) sont présentes sur ce Territoire. Diminuez le nombre d'unités levées de un (-1) si le Niveau de Stabilité du joueur est Instable; si le Niveau de Stabilité est **Agité**, cette carte est traitée comme Aucun Evènement. Les unités de Milice ne coûtent rien pour les lever. Cependant, elles sont retirées lors de la Phase de Retrait du Tour de Jeu suivant.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

Rébellion [Rébellion] (2) : Une Rébellion se produit. Pour déterminer où cela survient, et de quel type il s'agit, jetez deux dés (2d6) et consultez la Table de Rébellion [Rébellion Table] (les tableaux et les tables) pour savoir quel Territoire ou Province se révolte, ainsi que les règles concernant la Rébellion (13.3) pour en connaître les effets.

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Revenus et Stabilité [Revenues and Stability] (4) :

- Si le joueur qui a tiré cette carte possède moins de 3T dans son trésor à ce moment là, soustrayez un (-1) à son Niveau de Stabilité.
- Si le joueur qui a tiré cette carte possède plus de 12T dans son trésor à ce moment là, ajoutez un (+1) à son Niveau de Stabilité.

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Révolte d'Esclaves [Slave Revolt] (1) : Cette carte affecte le joueur qui l'a tirée, mais seulement si il possède au moins un Espace ne contenant pas d'unités terrestres sur son Territoire d'Origine. Vos esclaves se révoltent. Cf. 12.74.

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée. Si une révolte d'esclaves est déjà en jeu contre le joueur qui l'a tirée, traitez cette carte comme Aucun Evènement.

Soldat de Fortune [Soldier of Fortune] (1) : Les joueurs non romains peuvent activer une armée de Soldat de Fortune selon 12.4. Le joueur romain ne peut pas le faire, mais à la place cette carte lui permet, selon certaines circonstances, d'utiliser un Dictateur. Cela est permis si il y a une armée ennemie dans un Espace de son Territoire d'Origine quand Rome est active. Quand un Dictateur est annoncé, le joueur romain retire du plateau de jeu un de ses Leaders (de son choix). Puis il tire au hasard trois Leaders dont il ne sert pas. Il place l'un de ces trois Leaders (de son choix) à Rome en Remplacement du Leader retiré. Les deux autres sont replacés dans la réserve.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

Espions [Spies] (1) : Quand elle est jouée, le joueur peut regarder les cartes situées dans la main d'un joueur.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

Stabilité et Opportunité [Stability and Opportunity] (1) : Si son gouvernement est Stable quand il joue cette carte, le joueur a le choix entre :

- placer un AM supplémentaire dans la Réserve sans coût supplémentaire pour jouer, OU
- tirer un marqueur d'Opportunité d'Objectif supplémentaire (sauf si il en a déjà trois).

Cette carte peut être gardée en main et jouée plus tard.

Vérification de Stabilité [Stability Check] (2) : Cette carte doit être jouée contre un joueur ayant un Niveau de Stabilité de +3 ou moins. L'utilisation de cette carte dépend du Niveau de Stabilité actuel du joueur contre qui elle est jouée. Si le seul joueur qualifié est celui qui a tiré la carte, celui-ci est obligé de l'utiliser contre lui-même. Si personne n'est qualifié, le joueur qui a tiré la carte réduit de un (-1) sa Stabilité. Les conséquences possibles sont :

- **Instabilité.** Cette carte est jouée contre un autre joueur dont le Niveau de Stabilité se situe entre 0 et +3. Si le seul joueur qui se trouve à ce niveau (ou pire) est celui qui a tiré la carte celui-ci est obligé de l'utiliser contre lui-même. Le joueur affecté doit payer 2T en pain et en jeux du cirque pour entretenir le moral de la population locale. Si il n'a pas les 2T ou si il refuse de payer, diminuez sa Stabilité de un (-1) pour chaque Talent qu'il refuse ou qu'il ne peut payer. Si personne n'a un niveau aussi bas, réduisez de un (-1) la Stabilité du joueur.
- **Désordre.** Cette carte est jouée contre un autre joueur dont le Niveau de Stabilité est "Instable". Si le seul joueur qui se trouve à ce niveau (ou pire) est celui qui a tiré la carte celui-ci est obligé de l'utiliser contre lui-même. Le joueur désigné doit, pour sa

prochaine (ou actuelle) Activation de cette phase déplacer une armée valant au moins 3 BP dans sa Capitale, en plus de ce qu'il y possède déjà. Si il n'arrive pas à faire cela, diminuez sa Stabilité de un (-1) et retirez toutes les Garnisons qu'il possède, où qu'elles soient. Si personne n'a un niveau aussi bas, réduisez de un (-1) la Stabilité du joueur.

- **Guerre Civile.** Cette carte est jouée contre un autre joueur dont le Niveau de Stabilité est Agité. Si le seul joueur qui se trouve à ce niveau (ou pire) est celui qui a tiré la carte celui-ci est obligé de l'utiliser contre lui-même. Si personne n'a un niveau aussi bas, réduisez de un (-1) la Stabilité du joueur. Le prochain AM du joueur affecté ne sert à effectuer que ce qui suit :

- Jetez 1d6 pour l'allégeance de chaque Espace occupé par le joueur, y compris les Escadres de Galères. Si le résultat est impair, retirez au moins la moitié des unités terrestres et la moitié des Escadres de Galères, arrondies à l'entier supérieur. Dans tous les Espaces rendus vacants par de tels retraits, placez une unité de Garnison. Si le jet de dé est pair, l'Espace demeure en l'état.
- Retirez tous les Leaders qu'il possède; remplacez les avec un seul Leader nouvellement tiré, qui débute dans sa Capitale.
- Une fois que tout ceci est fait, remplacez le Niveau de Stabilité du joueur sur -1/ Instabilité.

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Guerres de Succession [Successor Wars Roll On] (1) : Peu, semble-t-il, appuyèrent les descendants des "Successors" d'Alexandre le Grand dans leurs efforts pour être les dirigeants du monde hellénique. Le joueur qui joue cette carte doit immédiatement (avant d'effectuer ses mouvements normaux pour cette Activation) mener des Opérations Militaires avec une armée (mais pas une flotte) d'unités grecques située en Grèce, ou située jusqu'à 3 Espaces de la Grèce. L'armée doit (aller et) rester en Grèce; elle ne peut aller ailleurs. En dehors de ça, elle peut faire tout ce que peut faire une armée en mouvement, y compris (et surtout) attaquer d'autres unités, armées et possessions grecques. Elle peut ramasser des unités pendant son déplacement, mais pas celles qui sont dans des Villes ou des Cités. Cependant, elle peut attaquer des unités situées dans des Villes ou des Cités afin de détruire ou de réduire l'emplacement (mais elle n'effectue aucun Pillage). La Milice ne peut pas être recrutée suite aux batailles qui résultent du jeu de cette carte. Si la carte est tirée par le joueur grec, traitez la à la place comme un -2 à sa Stabilité.

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Surprise Tactique [Tactical Surprise] (2) : Cette carte donne à son joueur un Décalage de Jet de Dé de Bataille de deux (2) dans une bataille terrestre.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle

soit jouée.

Traître [Traitor] (1) : Le joueur peut prendre une carte — au hasard — dans la main d'un autre joueur.

Cette carte peut être gardée en main jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

Résurgence Tribale [Tribal Resurgence] (2) : Tirez au hasard deux unités Tribales dans celles qui ne sont pas en jeu et placez les chacune, côté "?" visible, dans un Espace Tribal inoccupé (une unité par Espace). Si un seul Espace inoccupé est disponible, n'en placez qu'un seul; si aucun n'est disponible, traitez la carte comme Aucun Evènement.

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Crédits

CONCEPTION : Richard H. Berg

DEVELOPPEMENT : Neil Randall

ASSISTANCE AU DEVELOPPEMENT : Walter Wintar, Kevin Coombs

JOUEURS DE TEST : Walter Wintar, Kevin Coombs, David Gee, Michael Gouker, Aaron Lewicki, Barry Setser, John Harvey, Jon Robertson Jim Anderson, Dave Longworth, Stephane Brochu, Adam Freitag, Mark Beninger, David Deitch, Daniel Howse, Daniel King, Greg Lipin, Pierre Touchette, Kent Morrison, Brian Morris, John Staunton, Michel Boucher, Jean-Philippe Davignon, Bob Seulowitz, Martin Sample, Steve Jansen, Shawn Bozarth, David Fox, Norbert Brunhuber, Luke Holbrook, Michael Haag, John Haag, Peter Card, John Alsen, Kevin Caldwell, Dan Frick.

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Rodger MacGowan

CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA BOITE : Rodger MacGowan

CARTE : Knut Grünitz

PIONS : Rodger MacGowan, Mark Simonitch et Mike Lemick

PRESENTATION DES CARTES ET DES REGLES : Mark Simonitch

RELECTURE : Bob Schindler, Tom Wilde

COORDINATION DE LA PRODUCTION : Tony Curtis

PRODUCTEURS : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch