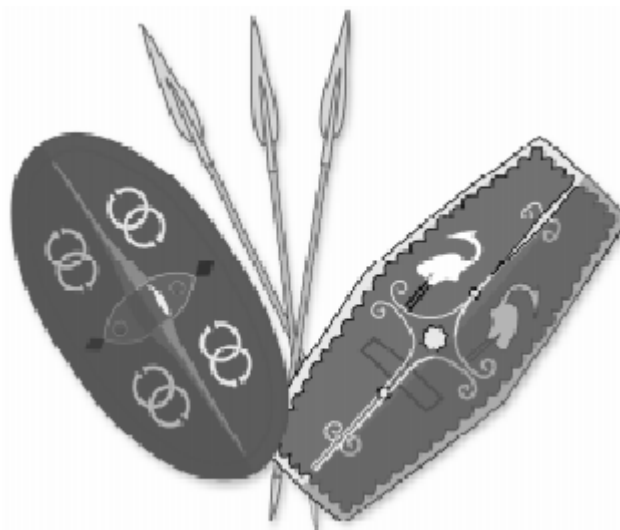


PAX ROMANA

Le Monde Méditerranéen Antique du 3^{ème} au 1^{er} siècle avant J.C.

Un jeu de Richard Berg



LIVRET DE JEU

TABLE DES MATIERES

PREMIÈRE PARTIE : REGLES DE DÉMARRAGE RAPIDE ..	2	Scénario n°5 : Pax Romana – L’essor de Rome (Jeu de Base ou Avancé)	18
DEUXIÈME PARTIE : LES SCENARIOS	10	Scénario n°6 : Mare Nostrum – Scénario ultra historique (Jeu Avancé)	21
Scénario n°1 : La Guerre de Pyrrhus - Pyrrhus contre Rome (Jeu de Base)	10	Scénario n°7 : Les Premiers Pas — Premier Tour d’un scénario de Pax Romana (Jeu de Base ou Avancé)	25
Scénario n°2 : Les Guerres Puniques – La chute de Carthage (Jeu de Base)	11	TROISIÈME PARTIE : EXEMPLE DE JEU DETAILLE.	26
Scénario n°3 : Le Successeur - Seleucus en Asie Mineure (Jeu de Base)	14	QUATRIÈME PARTIE : NOTES DE JEU	36
Scénario n°4 : Carthago Delenda Est – La Méditerranée occidentale (Jeu Avancé)	16	CINQUIÈME PARTIE : NOTES DE DÉVELOPPEMENT	39



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

Errata de mai 2006 inclus

Traduction française : Philippe Jaranton

PREMIÈRE PARTIE : REGLES DE DÉMARRAGE RAPIDE

Note : Les nombres entre parenthèses renvoient à la description complète de la règle correspondante située dans le Livret de Règles de Pax Romana.

Comprendre le jeu

A. Le jeu et son échelle

Pax Romana couvre 250 années d'histoire méditerranéenne, à partir du moment où la République romaine entame son expansion à l'ouest et, à l'est, quand les guerres entre les successeurs d'Alexandre le Grand touchent à leur fin. Chaque Tour de Jeu représente 25 ans de construction, de maintien, de conquête, et de défense des empires, où jusqu'à quatre d'entre vous prennent en main les devoirs impériaux de quatre Puissances Majeures de cette période.

Chacun d'entre vous a (en général) quatre opportunités par Tour, appelées Activations (3.4), d'accomplir des actions : déplacer des armées et des unités individuelles, participer à des batailles, recruter des troupes, construire des Villes et des Cités, ainsi que conquérir des Provinces et des Territoires. Aucun d'entre vous ne peut effectuer plus de deux Activations à la suite, mais en dehors de cela, celui qui joue ensuite est entièrement le fruit du hasard.

La carte du bassin méditerranéen antique est divisée en Territoires subdivisés en Provinces (2.1). Au sein de chaque Province et dans la mer se trouvent un certain nombre d'Espaces qui sont reliés à d'autres Espaces ou à des points. Vous déplacez vos forces terrestres d'Espace en Espace (ou de point en point), et vous déplacez vos unités navales via les Espaces et points navals (9.22).

Il est important de garder à l'esprit l'énorme échelle du jeu quand vous jouez. Ce que le jeu nomme des "batailles" sont de vraies campagnes militaires, où les pertes en troupes représentent typiquement non seulement les pertes dues aux diverses batailles mais également les pertes dues à l'Attrition, à une mauvaise gestion, aux soulèvements locaux, et à tout autre événement fâcheux.

B. Ce que vous allez essayer de faire

Votre premier objectif est la survie, ce qui signifie essentiellement protéger votre Territoire d'Origine. Le deuxième objectif est l'expansion, que vous accomplissez en conquérant des Provinces

individuelles et des Territoires entiers ainsi qu'en construisant des Villes et des Cités. Vous percevez des revenus de vos Provinces, Territoires, Villes et Cités. Vous aurez besoin de revenus pour recruter des unités terrestres et navales, construire des Villes et des Cités, et pour payer vos Activations.

Enfin, le jeu s'articule autour des Points de Victoire (15.1). Vous gagnez des Points de Victoire pour le contrôle des Provinces, des Territoires, des Villes et des Cités, ainsi que pour l'accomplissement d'Opportunités d'Objectif situées à longues distances. Les Points de Victoire sont attribués à la fin de chaque Tour de Jeu, selon votre performance comparée à celle des autres joueurs. Le joueur possédant le plus de Provinces et de Territoires (appelés Objectifs Géographiques) gagne 7 Points de Victoire, tandis que le joueur qui possède le plus de Villes et de Cités (appelés Points de Civilisation) en gagne 5. Tous les autres en gagnent comparativement moins.

Les Opportunités d'Objectif consistent en le contrôle de Territoires éloignés ou la construction de Villes et de Cités dans quatre Territoires différents. Atteindre ces objectifs vous aide à gagner des points d'Objectif Géographique ou des Points de Victoire lors de chaque Tour où les conditions de l'objectif sont remplies. Les Opportunités d'Objectif sont achetées quand vous achetez de nouvelles unités, et vous pouvez vous en défaire lors de Tours futurs. Vous pouvez conserver un maximum de trois marqueurs d'Objectif.

Un autre objectif important est la Stabilité (14.1 – 14.2). Tout au long du jeu, votre Niveau de Stabilité va fluctuer. Vous devez essayer de demeurer stable le plus longtemps possible, car à mesure que vous perdez de la Stabilité vous courez le risque de dissensions entre vos généraux et même la guerre civile.

C. Comment vous pouvez atteindre ces objectifs

Vous avez deux ressources majeures à votre disposition : vos forces militaires et votre trésor. Les forces militaires consistent en unités terrestres (Infanterie, Cavalerie, Légions, Garnisons, Mercenaires, Milice et Eléphants) et en unités navales (Escadres de Galères). Vous déplacez ces unités sur la carte le long des lignes qui connectent les Espaces et les points. Les Escadres de Galères ne peuvent entrer que dans les Espaces navals et les Espaces de port. Les unités terrestres peuvent entrer dans tout Espace de la carte; elles marchent d'Espace terrestre en Espace terrestre et elles utilisent le Transport Naval pour emprunter les Espaces navals.

Votre objectif est de maintenir le contrôle de ce avec quoi vous commencez et de gagner le contrôle du plus grand reste de la carte possible (cf. 5.0). Vous

contrôlez un Espace dès l'instant où vous possédez au moins une de vos unités terrestres dans cet Espace et où aucun autre joueur n'a d'unité terrestre à cet endroit (les Escadres de Galères seules ne contrôlent rien). Vous contrôlez une Province en dehors de votre Territoire d'Origine soit en étant la seule Puissance à posséder des unités terrestres dans cette Province, soit, si une autre Puissance y possède des unités, en occupant plus de la moitié des Espaces de cette Province. Vous contrôlez une Province d'Origine (une Province de votre Territoire d'Origine) en faisant qu'aucune autre force ne contrôle plus de la moitié des Espaces de cette Province, ou, dans le cas d'une Province d'Origine contenant une **capitale**, en occupant la capitale. Pour contrôler un Territoire, vous devez contrôler toutes ses Provinces.

Il est important de noter ici que les **Puissances neutres, les unités Tribales, les unités de Barbares, les armées d'Esclaves**, et toute autre sorte de force terrestre ont le contrôle des Espaces qu'elles occupent. En d'autres termes, vous n'avez pas seulement à vous inquiéter du contrôle exercé par les autres joueurs, mais vous devez également vous inquiéter à propos de toute unité terrestre appartenant à n'importe qui. La seule exception concerne les Eléphants qui seuls ne contrôlent rien.

Votre **trésor** grossit et diminue à mesure que le jeu évolue (cf. 6.0). Vous ajoutez des Talents au trésor en collectant vos revenus, et vous dépensez vos Talents de bien des manières différentes. Par exemple, vous devez payer un Talent pour chaque Activation (et vous n'avez pas le choix — vous devez conserver suffisamment de Talents pour toutes vos Activations). Les Talents sont précieux, et vous serez constamment à vous battre pour en avoir. Le jeu est conçu pour vous inciter à les dépenser le plus efficacement possible.

Vos dépenses les plus importantes concernent le **recrutement** et la **construction** (cf. 6.2, 6.3, et 7.1). Le recrutement signifie l'ajout d'unités terrestres ou d'Escadres de Galères à vos forces militaires. La construction consiste à construire et à reconstruire des Villes et des Cités. Vous avez besoin de forces terrestres pour conserver vos possessions et pour conquérir de nouvelles régions. Vous avez besoin de Villes et de Cités pour produire des revenus supplémentaires et pour maintenir votre capacité à aligner les forces qui vous sont nécessaires.

D. Ce que vous trouverez sur votre route

Les autres joueurs

C'est le plus important. Tous les joueurs essayent de faire ce que vous essayez de faire : conquérir des Provinces et des Territoires, et construire des Villes et des Cités. C'est simple, vous êtes sur leur route. Tantôt ils vous attaqueront, tantôt ils s'allieront avec vous. Mais quoi qu'ils fassent, à la fin vous ne pourrez

plus coexister pacifiquement.

Les Barbares

Le fléau des Romains fut les Barbares. Ces fiers et nombreux combattants entrent dans *Pax Romana* via des événements aléatoires, et ils peuvent rapidement transformer les acquis d'une génération en désert. La question est : utilisez-vous vos ressources pour garder toutes vos frontières, ou acceptez-vous simplement qu'ils vont apparaître et que vous réagirez en conséquence ? A vous de voir.

Tribus et Indépendants

Vous n'avez pas réellement à attaquer les Tribus. Vous pouvez les laisser tranquilles, et elles ne vous attaqueront jamais. Cependant, il est bien plus facile de conquérir des Territoires dans lesquels ces Tribus se trouvent si vous vous en occupez dès le début. Les Indépendants sont similaires dans le fait qu'ils vous empêchent d'obtenir facilement le contrôle d'une Province, mais dans certains cas vous pouvez vous allier avec eux. Par contre, ils ne seront jamais vos amis de manière permanente.

Aléas

Pax Romana utilise des événements aléatoires. Certains d'entre eux peuvent être mortels : Invasions barbares, guerre civile, embuscade navale. D'autres, comme les révoltes d'esclaves, paraissent relativement mineurs mais peuvent entraîner une catastrophe. La bataille elle-même est imprévisible; de petites forces avec de bons Leaders peuvent et réussissent à défaire des forces bien plus importantes, et la Cavalerie peut renverser la situation de différentes manières. Pax est véritablement un jeu à mener à coups de poing, mais quelques fois ces coups de poing blessent réellement.

LE MATÉRIEL

A. La carte

La carte consiste en des Territoires, Provinces, Espaces et points. Les Territoires sont les grandes étendues de terre (Rome, Grèce, le Danube, l'Asie Mineure, la Gaule, l'Hispania, les Siciles, etc.). Chaque Territoire possède sa propre couleur. La plupart des Territoires consiste en plusieurs Provinces qui arborent toutes la couleur de leur Territoire (par exemple, Rome possède trois Provinces tandis que l'Hispania et les Siciles en ont cinq chacune). La plupart des Provinces sont séparées par des lignes en pointillés.

Vous déplacez vos unités sur la carte en utilisant les Espaces et les points. Les Espaces et les points terrestres sont connectés par des lignes noires; les Espaces et points navals sont connectés par des lignes bleues. Plusieurs Espaces ont des lignes des deux couleurs; ils peuvent être utilisés à la fois pour les Mouvements Terrestre et Naval.

Les points sont représentés par des cercles plus petits que les Espaces, et vous ne pouvez pas vous y arrêter volontairement. Les Points de Transit Naval et les Points de Transit Naval en Haute Mer sont particulièrement dangereux — ils peuvent couler des flottes.

NOTE : Consultez 2.1 et la Table de Dépense des Points de Mouvement [Movement Point Expenditure Table] pour de plus amples détails concernant la carte et le mouvement des unités.

B. Les pièces du jeu

Les pièces du jeu comprennent les pions et les marqueurs. Les Leaders et les unités militaires sont appelés pions. Les marqueurs vous aident à garder trace de différents détails.

Ci-dessous sont détaillés les pions que vous utiliserez dans le jeu, avec leurs propriétés spéciales entre parenthèses.

LG : Légion (peut être réduite; uniquement disponible pour Rome; deux Légions ensemble acquièrent des capacités de Cavalerie; affecte l'entretien et les Points de Civilisation)

HI : Infanterie Lourde (peut être réduite; affecte l'entretien et les Points de Civilisation)

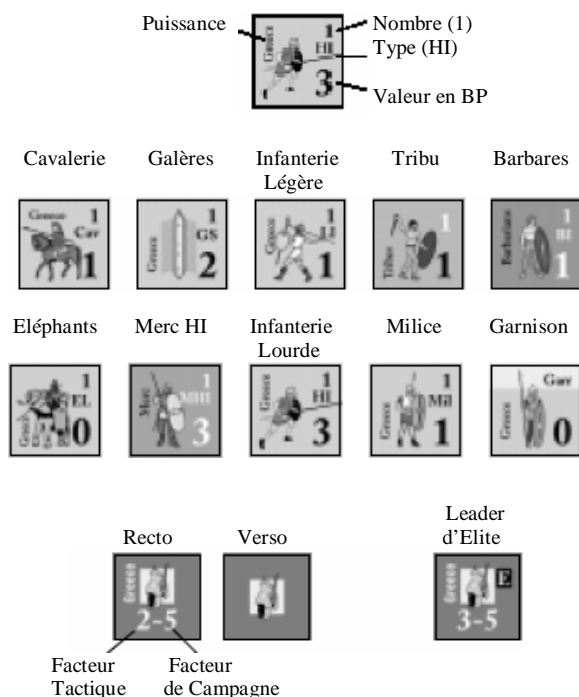
LI : Infanterie Légère

Cav : Cavalerie (peut octroyer la Supériorité de Cavalerie ou la Suprématie de Cavalerie, qui affecte la bataille, la Retraite et le Retrait)

EL : Eléphants (contre la Cavalerie et quelque fois l'Infanterie)

Garr : Garnison (contrôle les Espaces et construit les Villes)

Mil : Milice (uniquement disponible si vous perdez une bataille sur votre Territoire d'Origine)



Marqueurs de Contrôle



BI : Infanterie de Barbares (apparaît avec les Rébellions ou les Invasions Barbares)

TI : Infanterie Tribale (placée quand des pions Tribaux sont révélés)

MHI, MLI, MCv : Infanterie Lourde, Infanterie Légère, et Cavalerie de Mercenaires (peuvent être levées séparément des unités classiques)

GS : Escadre de Galères (se déplace par mer et engage des batailles navales; nécessite un entretien)

Ville : (construite à partir d'une unité de Garnison; affecte la défense, les revenus et les Points de Civilisation)

Cité : (construite à partir d'une Ville; affecte la défense, les revenus et les Points de Civilisation)

C. Les Cartes Evènement

Lorsque vous jouez le Jeu Avancé, vous utilisez les Cartes Evènement. Ces cartes représentent toute une variété d'événements bons ou mauvais. Au début de la partie, placez toutes les Cartes Evènement dans une pile (sauf la carte "Soldat de Fortune"), mélangez la, et placez la face cachée dans la case Pioche d'Evènements [Event Deck] du plateau de jeu. La carte "Soldat de Fortune" est placée dans la défausse (face visible).

Lors du Segment de Carte de chacune de vos Phases d'Opérations, vous tirez une carte sur le dessus de la Pioche d'Evènements. Si la carte est marquée "**Jouée quand Tirée [Play When Drawn]**", vous devez immédiatement la jouer, en la plaçant face visible sur la défausse et en suivant les instructions de la carte. Si la carte est marquée "**Peut être Conservée [May Be Held]**", vous pouvez immédiatement la jouer ou la garder dans votre main, et la jouer quand vous le voulez. Vous pouvez conserver dans votre main un maximum de trois cartes pendant un même Tour de Jeu.

Les cartes ne peuvent être jouées que pendant les Phases d'Activation. Vous pouvez garder une carte dans votre main à la fin du Tour, mais toutes les autres doivent revenir dans la Pioche d'Evènements qui est remélangée (lors de la Phase de Victoire).

Comment gagner

Pour remporter la partie, vous devez gagner des Points de Victoire (VP). Ceux-ci proviennent de trois sources: **Points d'Objectif Géographique (GOP)**, **Points de Civilisation (CVP)** et **Opportunités d'Objectif (OO)**. Vous calculez ces trois types lors de la Phase de Victoire de chaque Tour de Jeu (cf. 15.0).

Vous obtenez 1 GOP pour chaque Province que vous contrôlez, et 1 GOP pour chaque Territoire (mais pas pour votre Territoire d'Origine). Le joueur ayant le plus de GOP lors de la Phase de Victoire gagne 7 Points de Victoire, tandis que les autres joueurs, du deuxième à celui qui a le moins de GOP, gagnent 4, 2, et 0 VP respectivement.

Vous obtenez 3 CVP pour chaque Cité intacte que vous contrôlez, 1 CVP pour chaque Ville, et 1 CVP pour chaque Cité réduite. Le joueur qui possède le plus de CVP lors de la Phase de Victoire gagne 5 Points de Victoire, tandis que les autres joueurs, du deuxième à celui qui a le moins de CVP, gagnent 3, 1, et 0 VP respectivement.

Vous pouvez acheter un marqueur OO lors de chaque Phase d'Effectif. Chaque marqueur porte une lettre au dos, que vous gardez secrète. La Table des Opportunités d'Objectif [Opportunity Objectives Table] vous indique ce que votre OO requiert; certains vous font gagner des GOP, d'autres vous font directement gagner des Points de Victoire. A chaque Tour durant lequel vous remplissez les conditions d'un OO, vous gagnez le nombre de GOP ou de Points de Victoire stipulé dans la description.

Certains scénarios indiquent un total de Points de Victoire qui résulte en une victoire automatique pour le joueur qui l'atteint. Sinon, le joueur qui possède le plus de Points de Victoire à la fin de la partie l'emporte, ou, dans certains cas, c'est le joueur qui possède des Objectifs Géographiques spécifiques.

Comment jouer

A. Installation du jeu

1. Dépliez la carte et placez la sur la table. Ensuite, détachez les pions et triez les selon leur type et la Puissance (Rome, Carthage, etc.) à laquelle ils appartiennent.

2. Installez le scénario que vous voulez jouer. Mettez en place tous les pions d'unités et de Leaders, placez les marqueurs de Cité et de Ville là où le scénario le spécifie, placez le marqueur de Tour de Jeu, les marqueurs de Stabilité, et les marqueurs de Talents dans les cases adéquates de leurs échelles respectives imprimées sur la carte.

3. Déterminer le nombre de Tours de Jeu que vous voulez jouer (sauf si un nombre particulier est indiqué dans le scénario).

4. (Jeu de Base uniquement) Déterminez le type de jeu (cf. 3.8).

5. Suivez le reste des instructions du scénario.

6. Placez le Marqueur d'Activation de départ dans la case d'Activation n°1 de la carte. Placez le reste des Marqueurs d'Activation du premier Tour dans les trois autres cases d'Activation, dans l'ordre où ils seront joués (selon les instructions du scénario). Placez le reste des Marqueurs d'Activation dans une tasse.

7. Pour les scénarios qui prennent en compte les marqueurs d'Opportunité d'Objectif, placez les marqueurs OO dans une autre tasse.

8. Vous êtes prêts à jouer ! Le joueur correspondant au premier Marqueur d'Activation débute la partie, après quoi tous les autres joueurs jouent une Activation avant de tirer les marqueurs de la Réserve d'Activation.

B. Jouer un Tour de Jeu

Pour jouer un Tour de Jeu, suivez la séquence de jeu suivante une phase à la fois. Ceci est une version abrégée; la séquence de jeu complète se trouve dans le Livret de Règles.

La phase la plus longue et la plus prenante est la Phase d'Activation, quand tous les joueurs effectuent une grande variété d'actions jusqu'à ce que tous les Marqueurs d'Activation soient employés.

A. Phase de Revenu (ignorée au premier Tour de Jeu). Collectez vos Talents (cf. 6.1)

B. Phase d'Entretien (ignorée au premier Tour de Jeu) Payez pour vos flottes et (éventuellement) pour vos armées, et vérifiez la perte de points de Stabilité si vous avez trop d'unités de HI ou de LG (cf. 6.4 et 14.2).

C. Phase de Retrait (ignorée au premier Tour de Jeu) Retirez les Leaders, les unités de Milice, les unités de Barbares, l'Infanterie de Mercenaires, et les unités du Soldat de Fortune. Convertissez la Cavalerie de Mercenaires en Cavalerie régulière (cf. 8.1, 12.32, 12.27, 12.4, 13.3, et 12.27).

D. Phase de Sélection des Leaders : (ignorée au premier Tour de Jeu) Simultanément, tirez tous vos Leaders pour le Tour de Jeu. Le premier Leader est placé dans votre capitale (cf. 8.2)

E. Phase d'Effectif : (ignorée au premier Tour de Jeu). Simultanément et secrètement, levez tous des unités terrestres, créez des Garnisons, et construisez des Escadres de Galères (cf. 6.2 et 6.3).

F. Phase d'Activation : Le joueur dont le Marqueur d'Activation a été sélectionné procède aux étapes suivantes. Le premier groupe de Marqueurs d'Activation est déterminé par l'Ordre de Jeu. Le reste est tiré au hasard dans une tasse (cf. 3.3 et 3.4).

0. Segment d'Évènement (Jeu de Base uniquement). Si un Marqueur d'Évènement est tiré, faites un jet pour voir quel événement se produit. Après avoir résolu l'évènement, tirez un autre AM.

1. Segment de Paiement : Payez un Talent (1T) pour l'emploi de votre AM (cf. 3.43 si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer).

2. Segment de Carte (Jeu Avancé uniquement): Tirez une carte sur le dessus de la Pioche d'Évènements, et suivez ses instructions.

3. Segment d'Opérations : Effectuez une (1) des opérations suivantes :

- a. Expansion (Mouvement Majeur et Mouvements Mineurs) :
 - Militaire : Déplacez et/ou attaquez (cf. 9.0-11.0)
 - Construction : Construisez des Villes et/ou des Cités (cf. 7.0)
- b. Recrutement : Levez des unités terrestres OU construisez des galères.
- c. Demandez une rencontre (Jeu de Base uniquement) (cf. 4.1).

4. Segment de Nouveau Marqueur d'Activation: Tirez un nouveau Marqueur d'Activation pour voir qui joue ensuite. Si aucun ne reste, allez en G.

G. Phase d'Attrition et d'Isolement (cf. 9.4 et 9.44)

1. Appliquez l'Attrition à toutes les forces terrestres qui sont Isolées.
2. Appliquez l'Attrition à toutes les flottes qui ne sont pas dans un port.

H. Phase de Victoire

1. Déterminez les Points de Victoire et les Niveaux de Stabilité (14.0 et 15.0)
2. Consultez les règles du scénario pour voir si il se produit une Victoire Automatique.
3. Remplacez toutes les cartes dans la Pioche d'Évènements, sauf la carte que vous désirez conserver. Mélangez la pioche.

I. Phase de Détermination de l'Ordre de Jeu : Déterminez l'ordre du premier round de Marqueurs d'Activation du Tour de Jeu suivant et placez le reste des AM dans la tasse (cf. 3.3).

C. Comment déplacer des unités terrestres par la terre

Chaque opération d'Expansion Militaire vous donne un Mouvement Majeur et deux Mouvements Mineurs. Avec chaque Mouvement Mineur, vous pouvez faire bouger une unique unité, ou un Leader seul. Le Mouvement Majeur vous permet de déplacer toute une pile d'unités (ou juste une seule unité si vous

préférez). Vous pouvez procéder à vos mouvements dans l'ordre que vous désirez (cf. 9.1). Pour bouger une pile ou une unité individuelle, jetez un dé. Le résultat est le nombre de Points de Mouvement que cette pile ou cette unité possède. Lors d'un Mouvement Majeur (pas lors d'un Mouvement Mineur), si la pile inclut un Leader, ajoutez le facteur de Campagne de celui-ci au jet de dé. Vous n'avez pas besoin d'un Leader pour déplacer vos unités, mais cela aide énormément (cf. 9.12).

Bougez d'Espace terrestre en Espace terrestre le long des connexions noires, et payez le coût en Points de Mouvement au fur et à mesure. Si il n'y a pas de connexion entre deux Espaces, vous ne pouvez pas aller directement de l'un à l'autre. Si vous voulez traverser l'eau, vous devez utiliser le Transport Naval (voir plus bas).

La plupart des Espaces terrestres coûtent un MP pour y entrer. Cependant, les Espaces de montagne coûtent 2 MP, traverser un détroit coûte 2 MP supplémentaires, et entrer dans un Espace occupé par l'ennemi coûte 1 MP supplémentaire. Lors d'un Mouvement Majeur (mais pas lors d'un Mouvement Mineur), prendre des unités supplémentaires en passant dans un Espace coûte également 1 MP. Laisser sur place des unités ne coûte rien de plus (cf. 9.2).

D. Comment déplacer des unités terrestres par la mer

Les unités terrestres voyagent sur l'eau soit en traversant un détroit soit en effectuant un Transport Naval. Chaque détroit de la carte possède ses propres conditions, mais le Transport Naval (cf. 11.3) est le même partout. Le Transport Naval fonctionne comme un Mouvement Terrestre (en fait, vous pouvez combiner les deux types de mouvement lors d'une même opération), à l'exception de ce qui suit. Vous devez débiter un Transport Naval depuis un Espace de port (bien que vous puissiez aller jusque dans cet Espace lors du même mouvement), et vous dépensez 1 MP pour embarquer, 1 MP pour voyager, et 1 MP pour débarquer, en plus de tout autre MP nécessaire pour l'Espace de débarquement (par exemple, un MP supplémentaire si l'Espace est occupé par l'ennemi). Effectuer un Transport Naval dans un Espace occupé par l'ennemi s'appelle une Attaque Amphibie.

Pour simplifier, le Transport Naval coûte toujours 3 MP, tandis que les Attaques Amphibies coûtent toujours 4 MP. Il y a quelques autres considérations cependant. Vous pouvez ajouter des unités au Transport Naval lors de votre cheminement en les ramassant dans les Espaces de port au coût d'1 MP par Espace (vous pouvez en laisser sur place gratuitement). Vous pouvez avoir à arrêter votre Transport Naval dans un Point de Transit Naval (cf.

Désastre Naval plus bas), auquel cas, lors de la prochaine Activation des unités transportées, vous ne payez pas 1 MP pour embarquer.

A l'instar du mouvement des galères, le Transport Naval est sujet aux Désastres Navals (11.2), aux arrêts et aux Continuations, comme décrit ci-après. Également comme le mouvement des galères, le Transport Naval est restreint aux Espaces de port, aux Points de Transit Naval, et aux Points de Transit en Haute Mer.

E. Comment déplacer les Escadres de Galères

Les Escadres de Galères n'utilisent pas de Points de Mouvement. Vous pouvez les déplacer, lors d'une même opération, n'importe où sur la carte, en empruntant les connexions bleues entre les Espaces de port, les Points de Transit Naval, et les Points de Transit en Haute Mer. Elles doivent terminer leur mouvement dans un port à moins qu'elles ne soient involontairement stoppées dans un Point de Transit (cf. 11.1).

Tout comme les unités terrestres, les galères se déplacent individuellement lors des Mouvements Mineurs et comme une pile lors des Mouvements Majeurs. Pendant un Mouvement Majeur, vous pouvez les inclure comme partie intégrante d'une flotte de Transport Naval, à qui elles assurent une protection contre les attaques et les Désastres Navals.

Vos galères et vos missions de Transport Naval stoppent pour trois raisons : (1) vous le voulez; (b) elles entrent dans un Espace de port non contrôlé; (c) elles entrent dans un Point de Transit Naval ou de Haute Mer. Quand vous entrez dans un Espace de port que vous ne contrôlez pas (cf. 5.14), vous devez vous arrêter et faire un jet de Continuation à l'aide de deux dés. Si vous obtenez un "7" ou moins, c'est un succès et vous pouvez continuer votre route (vous soustrayez 1 à votre jet si vous possédez un Leader avec les galères ou les unités transportées). Si vous obtenez un score plus élevé, vous devez vous arrêter et attendre une prochaine Activation pour bouger à nouveau. Quand vous entrez dans Point de Transit Naval ou de Haute Mer, vous êtes sujet au Désastre naval — cf. 11.2 (ou le Tableau des Désastres Navals [Naval Disaster Chart]) pour déterminer ce qu'il se produit.

NOTE : Gardez toujours à l'esprit que vous devez occuper physiquement un port dans une Province non d'Origine pour le contrôler.

Si vos galères terminent le Tour dans un port que vous ne contrôlez pas ou dans un Point de Transit Naval ou de Haute Mer, elles sont éliminées lors de la Phase d'Attrition et d'Isolement (cf. 9.44). Cela ne s'applique aux missions de Transport Naval que si

elles terminent le Tour dans un Point de Transit Naval ou de Haute Mer. Si elles s'arrêtent dans un port qu'elles ne contrôlent pas et ne réussissent pas à continuer, elles doivent débarquer dans cet Espace; Si elles n'ont pas assez de MP de reste pour faire cela, la mission entière est annulée (techniquement, elle n'a jamais eu lieu).

F. Comment déplacer des Leaders seuls

Les Leaders se déplacent seuls lors d'un Mouvement Majeur ou Mineur. Jetez un dé et ajoutez le résultat au facteur de Campagne (même lors d'un Mouvement Mineur); le résultat est le nombre de MP. Les Leaders empilés avec une unité individuelle peuvent être emmenés avec cette unité lors d'un Mouvement Mineur, mais le facteur de Campagne ne s'applique pas (cf. 8.23).

G. Comment mener des batailles terrestres

Quand vos unités terrestres entrent dans un Espace occupé par l'ennemi (ce qui coûte 1 MP supplémentaire), vous déclenchez une bataille. Vous déclenchez également une bataille si vous interceptez une armée qui passe près de vous.

Se retirer d'une bataille (10.4)

Si des unités d'un autre joueur entrent dans votre Espace, vous devez soit vous battre, soit vous retirer. Pour vous retirer, jetez un dé. Le résultat est le nombre de Points de Mouvement que vous pouvez utiliser pour vous éloigner de la force ennemie (vous ne pouvez terminer dans un Espace adjacent). Cependant, si la force ennemie comprend de la Cavalerie, vous modifiez ce jet de dé : -1 en cas de Supériorité de Cavalerie, -3 en cas de Suprémie de Cavalerie. Si le résultat est de 0 ou moins, vous ne pouvez pas vous retirer. Vous ne pouvez jamais vous retirer si vous êtes intercepté.

La retraite suit les règles normales du mouvement, à quelques exceptions près (cf. 10.45). Des armées qui se retirent peuvent être interceptées par d'autres armées. Si vous vous retirez d'une bataille qui a lieu sur votre Territoire d'Origine, votre Niveau de Stabilité diminue de un.

Intercepter des forces ennemies (10.3)

Quand une armée ennemie se déplace de manière adjacente aux vôtres, vous pouvez tenter de l'intercepter. Si vous y parvenez, vous entamez une bataille en tant qu'attaquant. Pour réussir une Interception, vous devez obtenir un "12" ou plus sur deux dés. Vous ajoutez "3" au jet de dés si vous interceptez depuis l'une de vos Cités, "1" si vous interceptez depuis l'une de vos Villes, et "1" si vous interceptez dans l'une de vos Cités. Vous ajoutez également le facteur Tactique du Leader de l'armée qui intercepte.

Vous pouvez intercepter chaque fois qu'un ennemi devient adjacent, même si celui-ci retraite avant une bataille ou après une bataille (mais voir 10.87). Il n'y a aucune limite au nombre de tentatives d'Interception que vous puissiez faire.

Résoudre les batailles

Consultez 10.5 pour la totalité des règles qui concernent les batailles. Testez les premières batailles en n'utilisant que les règles présentées ici, mais vous aurez besoin des règles complètes afin de jouer la partie dans son ensemble.

La séquence de bataille terrestre semble longue et complexe. En fait elle ne l'est pas. Voici une explication brève sur la manière de résoudre une bataille; consultez les références aux règles complètes.

Tout d'abord, calculez les Points de Bataille totaux de chaque camp : chaque LG = 4 BP, chaque LG réduite = 2, chaque HI = 3, chaque HI réduite = 1, chaque LI = 1, chaque Cav = 1, chaque BI = 1, chaque TI = 1, chaque Mil = 1. Les Eléphants valent 0 BP, mais si ils sont engagés dans la bataille, ils peuvent affecter le statut de la Cavalerie et les ratios.

Ensuite, vous exprimez ces BP en un ratio, avec l'armée possédant le plus de BP citée en premier. Arrondissez les fractions à l'entier le plus proche. Exemple : 12 BP contre 6 BP est un ratio de 2:1, tandis que 12 BP contre 2 BP est un ratio de 6:1. Une bataille de 22 BP contre 8 BP est un ratio de 3:1. Consultez la Table des Décalages au Jet de Dé de Bataille [Battle Die-Roll Shifts Tables] pour vous aider.

Prenez maintenant le chiffre le plus élevé du ratio; cela vous donne le nombre de Décalages au Jet de Dé qu'obtient le joueur possédant la plus grande armée. Ainsi une bataille à 2:1 lui donne 2 Décalages; une bataille à 12:1 lui donne 12 Décalages. Le seul ratio particulier ici est celui de 1,5:1, qui donne 1 Décalage. Une bataille équilibrée (1:1) n'en donne aucun (dans tous les cas, les fractions sont arrondies à l'entier le plus proche, et les 0,5 sont arrondis à l'entier inférieur).

Déterminez maintenant le nombre net de Décalages au Jet de Dé. La différence entre les facteurs Tactiques des Leaders opposés donne autant de Décalages à celui qui possède le meilleur Leader — qui sont donc ajoutés ou enlevés des Décalages de la plus grande armée. La Supériorité de Cavalerie donne 1 Décalage, la Suprématie de Cavalerie en donne 3. Pour les autres, consultez les tableaux.

Chacun d'entre vous jette alors 1 dé. Puis, le joueur qui a les Décalages au Jet de Dé décide du nombre de Décalages qu'il utilise pour augmenter son propre jet

de dé, et du nombre qu'il utilise pour diminuer le jet de dé de son adversaire. Quand tous les Décalages sont attribués, les résultats des dés sont multipliés par 10. Ils indiquent le pourcentage de Points de Bataille éliminé chez l'armée adverse. Consultez les tableaux pour vous aider à calculer cela.

Différents tableaux et tables couvrent les éléments d'une bataille. Ces règles et les tableaux correspondants devraient suffire pour résoudre les batailles une fois que vous serez habitués au système.

Vaincre et perdre

Le joueur dont l'armée subit le moins de pourcentage de pertes est le vainqueur de cette bataille. L'autre joueur est le perdant. Si les pourcentages de pertes sont égaux, la bataille est un match nul.

Retraiter et se regrouper

Vous ne pouvez retraiter que si vous êtes l'armée qui se défend, et que si vous avez perdu la bataille. Retraiter diminue de 10% les pertes de votre armée. Vous pouvez retraiter de un ou de deux Espaces (selon votre choix). Dans certains cas particuliers, vous pouvez retraiter par la mer (cf. 10.85). Dans tous les cas, la Cavalerie peut affecter les Retraites (cf. "Comment utiliser les unités spéciales", plus bas).

Si vous êtes l'attaquant et que vous remportez la bataille, vous pouvez obliger le défenseur à retraiter si il ne le veut pas, et tant qu'il vous reste au moins un Point de Mouvement pour votre Activation. Dépensez ce MP et il accomplit une Retraite, après quoi vous pouvez continuer de bouger.

Si votre adversaire retraite, vous pouvez continuer de bouger si il vous reste assez de MP. Vous pouvez même attaquer à nouveau la même armée lors de cette Activation.

Si vous attaquez et que l'armée en défense ne retraite pas ou n'est pas détruite, vous devez retourner dans l'Espace d'où vous êtes entré dans l'Espace de bataille. S'il vous reste assez de Points de Mouvement, vous pouvez ré-entrer dans l'Espace et attaquer à nouveau. *Cette action est un Regroupement, et ce n'est pas une Retraite. Cf. 10.97.*

H. Comment mener des batailles navales (11.4)

Seules les Escadres de Galères participent à des batailles navales. Quand vos galères entrent dans un Espace contenant des galères de votre adversaire, il peut soit **se retirer** soit **combattre**. Si il se retire, il déplace ses galères jusqu'à trois Espaces de distance, et vous (l'attaquant) devez faire un jet de Continuation si vous voulez continuer votre mouvement. Si il combat, cumulez les BP de chaque camp (chaque galère compte pour 2 BP, avoir un Leader compte

pour 1 BP). Chacun d'entre vous jette alors un dé et ajoute ses BP au résultat. Le perdant élimine un nombre de BP égal à la différence — chaque galère vaut 2 BP — et déplace le reste dans le port ami le plus proche. Le vainqueur jette un autre dé; impair, il perd une galère; pair, il ne perd rien.

Comment contrôler des Territoires, des Provinces, et des Espaces

Vous contrôlez un Territoire en contrôlant toutes ses Provinces.

Dans votre Territoire d'Origine, vous contrôlez un Espace sauf si un autre joueur l'occupe avec une unité terrestre. Vous contrôlez une Province de votre Territoire d'Origine tant que vous contrôlez au moins la moitié des Espaces de cette Province (si il y a un Espace contenant une Capitale dans la Province, vous ne devez contrôler que cet Espace).

Hors de votre Territoire d'Origine, vous contrôlez un Espace que si vous l'occupez avec une unité terrestre. Vous contrôlez une Province en occupant au moins la moitié des Espaces, ou en contrôlant au moins un Espace sans qu'aucune autre Puissance (y compris les Tribus, les Barbares, les Esclaves, ou les Neutres) n'en contrôle un.

Quand vous construisez une Cité ou une Ville, vous la contrôlez jusqu'à ce que quelqu'un d'autre la capture ou la détruise.

Cf. 5.0 concernant tous les détails se rapportant au contrôle.

J. Comment contrôler, construire et détruire des Cités et des Villes (7.0)

Quand vous possédez une Garnison dans un Espace, vous pouvez la convertir en une Ville en dépensant 2T et en éliminant la Garnison. Quand vous possédez une Ville et une unité de HI dans un même Espace, vous pouvez bâtir une Cité en payant 3T et en éliminant le marqueur de Ville ainsi que l'unité de HI.

Quand vous vous défendez dans un Espace de Ville ou de Cité, vous décidez si vous utilisez ou non la Ville/Cité dans le combat. Si vous l'utilisez, vous pouvez vous en servir pour absorber les pertes, mais vous ne pouvez pas utiliser la Cavalerie ou les Eléphants dans la bataille et vous ne pouvez pas retraire après le combat. Si vous ne l'utilisez pas, la bataille est résolue comme si la Ville/Cité n'était pas là.

Les Villes ajoutent 2 BP à votre force quand vous vous défendez dans l'Espace de Ville. Les Cités ajoutent 5 BP. Les Villes et les Cités ont une "muraille" dont vous pouvez vous servir pour absorber les pertes. [Chaque point de Muraille absorbe 2 BP,](#)

[mais vous ne pouvez en utiliser qu'un seul pour une Ville et que deux pour une Cité. En d'autres termes, une Ville ne peut jamais descendre en dessous d'1 point de Muraille, et une Cité ne peut jamais descendre en dessous de 3 points de Muraille à cause du combat. Placez un marqueur "Murs Détruits \[walls destroyed\]" -1 ou -2 sous le marqueur de Ville/Cité quand celle-ci est réduite.](#)

Une fois que la muraille est réduite et que les forces en défense sont parties, la Ville/Cité est capturée. Remplacez le marqueur par un appartenant à l'armée qui l'a capturée, mais laissez le marqueur "Muraille Détruite" en place.

Vous pouvez payer pour utiliser une **Expertise de Siège** dans une bataille qui implique une Ville ou une Cité. Vous et votre adversaire décidez secrètement du nombre de Talents que vous dépensez en Expertise de Siège, puis révélez en le montant; si vous avez dépensé plus, vous obtenez 1 Décalage de Jet de Dé en votre faveur.

Les Cités réduites comptent pour une Ville en ce qui concerne les Revenus et les Points de Civilisation; les Villes réduites ne rapportent rien. Une fois que vous avez reconstruit la muraille à son plein potentiel, la Ville/Cité compte normalement. Chaque muraille coûte 1T à reconstruire.

K. Comment collecter et dépenser les Talents

Vous ajoutez des Talents à votre trésor en contrôlant des Provinces, des Territoires, des Villes et des Cités. Lors de la Phase de Revenu, vous obtenez 1T pour chaque Province que vous contrôlez (mais quelques Provinces rapportent plus qu'1T) et 1T pour chaque Territoire que vous contrôlez. Chacune de vos Cités intactes vous rapporte 3T, chaque Cité réduite 1T, et chaque Ville 1T. [\(les Villes réduites ne rapportent rien\).](#) Vous pouvez également obtenir des Talents par des Cartes Evènement et par négociation avec les autres joueurs.

Vous dépensez les Talents de plusieurs manières. Certaines Cartes Evènement demandent un paiement, et construire ou reconstruire des Villes et des Cités coûte également (voir plus haut le chapitre consacré aux Cités et aux Villes). Lors de la Phase d'Entretien, vous devez dépenser 1T pour maintenir chaque Escadre de Galères, et si vous possédez plus d'unités de LG ou de HI que ce que permet vos limites d'Effectif Maximum, vous devez également les entretenir.

Vous payez également 1T pour reconstruire chaque unité de LG ou de HI réduite. Néanmoins, la plus grande part de vos dépenses concerne le recrutement (cf. 6.2 et 6.3). Cela se produit lors de la Phase

d'Effectif et, lors de la Phase des Opérations, en tant qu'Opération de Recrutement. Vous pouvez lever de nouvelles unités dans toute Province que vous contrôlez — repérez la Province dans les Tables de Revenu et d'Effectif pour voir quelles unités sont disponibles dans cette Province, et payez le coût de chaque unité listée ci-dessous :

LG - 2T	Cav - 2T	EL - 1T
HI - 2T	LI - 1T	GS - 2T

Les autres unités, comme les Mercenaires et la Milice, sont levées différemment; cf. les unités spéciales ci-dessous.

L. Comment utiliser les unités spéciales

La Cavalerie a plusieurs fonctions, dépendant toutes selon qu'un camp possède ou non une Supériorité ou une Suprématie de Cavalerie lors de chaque affrontement (cf. 11.61 et 11.62). Vous avez la **Supériorité de Cavalerie** si vous possédez plus d'unités de Cavalerie dans votre armée que ce que possède votre adversaire dans la sienne. Vous avez la **Suprématie de Cavalerie** si vous possédez au moins trois fois plus d'unités de Cavalerie que votre adversaire, ou si vous possédez au moins deux unités de Cavalerie quand il n'en a aucune.

Lors d'une bataille, la Supériorité de Cavalerie vous donne un Décalage au Jet de Dé (ou annule un Décalage au Jet de Dé de votre adversaire). La Suprématie de Cavalerie donne (ou annule) trois Décalages au Jet de Dé.

La Cavalerie affecte la capacité d'une armée à se retirer ou à retraire. Soustrayez un au jet de Retrait de votre armée si l'armée de votre adversaire possède la Supériorité de Cavalerie; soustrayez trois si il a la Suprématie de Cavalerie. Si vous attaquez une armée et qu'elle désire retraire, vous pouvez la clouer sur place sur un jet de dé de 1 si vous avez la Supériorité de Cavalerie et de 3 si vous avez la Suprématie de Cavalerie. (Cf 10.6).

Les Eléphants sont imprévisibles. Avant de jeter le dé de bataille, vous et votre adversaire déclarez si vous voulez utiliser vos Eléphants — vous devez déclarer combien vous en employez avant de voir ce qu'ils font (et vous ne pouvez revenir sur votre décision). Chaque Eléphant jette un dé sur la Table des Eléphants [Elephants chart] — appliquez simplement le résultat (cf. 10.6).

Les Garnisons sont créées en éclatant des unités d'infanterie. Vous obtenez 2 Garnisons pour chaque unité de LI que vous éliminez, et 3 Garnisons pour chaque unité de LG ou de HI. Créer des Garnisons coûte 1 MP et se fait pendant un Mouvement Majeur ou Mineur (cf. 12.1).

La Milice est disponible quand vous perdez une bataille sur votre Territoire d'Origine; elle ne coûte rien, mais en lever diminue votre Niveau de Stabilité de un. Jetez un dé et divisez le résultat par deux; c'est le nombre de Milices que vous obtenez (mais voir 12.34). Elles peuvent également être levées en jouant une Carte Evènement spécifique (cf. 12.3).

Les Mercenaires ne sont engagés dans le Jeu Avancé que par le jeu d'une carte, ou quand vous le voulez dans le Jeu de Base. Les HI et les Cav de Mercenaires coûtent 2T, tandis que les LI de Mercenaires coûtent 1T (cf. 12.2).

L'armée du **Soldat de Fortune** résulte du jeu d'une carte. Elle apparaît sur votre Territoire d'Origine et peut être utilisée comme si c'était votre propre armée (cf. 12.4).

L'Infanterie de Barbares apparaît suite au jeu d'une carte; voir les règles 13.2-13.4 pour déterminer comment jouer chaque type de Barbares. Cela est vrai pour les Invasions Barbares et les Rébellions.

Les Puissances Neutres sont soit sur la carte au début du scénario soit apparaissent suite à des événements (cf. 12.7).

DEUXIÈME PARTIE : LES SCENARIOS

SCENARIO I

(Jeu de Base uniquement)

LA GUERRE DE PYRRHUS — *Pyrrhus contre Rome*

Ce scénario couvre le conflit entre la République Romaine et Pyrrhus, Roi d'Epire. En 281 av. J.C., la cité grecque de Tarentum, sur la côte sud de la péninsule italienne (dans la Province de Bruttium dans Pax Romana) fut menacée par les Romains et demanda l'intervention de Pyrrhus. Pyrrhus défait les Romains à la bataille d'Heraclea en 280, et à nouveau à Asculum en 279. Cette dernière bataille vit Pyrrhus perdre bien trop d'hommes pour continuer — d'où le terme de "Victoire à la Pyrrhus". Ce scénario place le joueur grec face au joueur romain, avec le sort de Tarentum en toile de fond.

Les joueurs : Rome et la Grèce (ou en solitaire avec

les deux camps).

Début et fin : Le scénario débute avec le Segment des Opérations (F.3) du Tour de Jeu I et dure jusqu'à la fin du Tour de Jeu I.

Marqueurs d'Activation : Grèce (3), Rome (3)

Comment gagner : A la fin du Tour de Jeu I, le joueur romain gagne si il a capturé ou détruit Tarentum. Le joueur grec gagne si le Niveau de Stabilité de Rome atteint 1 ou si il a atteint tous les objectifs suivants :

- Tarentum demeure à pleine Puissance et une possession grecque
- Rome a perdu au moins une bataille
- Pyrrhus est vivant et à la tête d'une armée de Soldat de Fortune d'au moins 5 Points de Bataille.

Tout autre résultat est un match nul.

Evènements : Ce scénario n'utilise aucun évènement. Retirez du jeu les Marqueurs d'Evènement.

Cartes Evènement : Aucune

Opportunité d'Objectif : Les Opportunités d'Objectif ne sont pas en jeu dans ce scénario.

Unités Tribales : Aucune

Restrictions de la carte : Seul le Territoire de Rome est en jeu, sauf Corcyra (Macedonia), utilisée uniquement comme point de départ pour le Transport Naval de Pyrrhus jusqu'en Italie.

Leaders : Tous les Leaders sont spécifiés dans le déploiement initial.

Ordre de Jeu initial : Grèce, Rome.

Règles spéciales : Les trésors ne sont pas utilisés. Rome peut employer une (et seulement une) Activation pour une Opération de Recrutement, dans laquelle il peut ajouter deux Légions n'importe où sur le Territoire de Rome.

Rome

Rome..... 4 LG, un Leader 2-4; Rome est une Cité.
Placentia 2 LG, un Leader 1-5.
Capua Capua est une Ville.

Garnisons : Le joueur romain peut placer une unité de Garnison dans tout Espace de Cisalpina, et une unité de Garnison dans tout Espace d'Italia. Les unités de Garnison peuvent être placées avec les armées si l'on veut.

Trésor : N/A

Niveau de Stabilité : +6

Contrôle initial : Le joueur romain contrôle:

- Territoires : N/A
- Provinces d'Origine : Italia et Cisalpina
- Autres Provinces : Aucune
- Cités : Rome
- Villes : Capua

** Parce que la Grèce contrôle Bruttium, Rome n'a pas le contrôle provincial de Bruttium ni le contrôle territorial de Rome.*

Grèce

Tarentum (Bruttium) ... 1 LI, 1 Cav; Tarentum est une Cité

Garnisons Venusia (Italia), Paestum et Brundisum (Bruttium)

Corcyra (Attica) 1 Escadre de Galères grecque, plus les unités du Soldat de Fortune suivantes : Leader 3-4, 4 HI, 2 LI, 1 Cav, 1 EL.

NOTE DE CONCEPTION : Le Leader SoF représente Pyrrhus, Roi d'Epire.

NOTE DE JEU : Les restrictions de 12.44 s'appliquent effectivement à Pyrrhus et à son armée de SoF (les unités terrestres grecques sont des unités "d'Origine" de ce joueur).

Contrôle initial : Le joueur grec contrôle :

- Autres Provinces : Bruttium,
- Cités : Tarentum

SCENARIO II

(Jeu de Base uniquement)

LES GUERRES PUNIQUES — *La chute de Carthage*

Ce scénario permet à deux joueurs de jouer les Guerres Puniques, où Rome et Carthage rivalisant pour le contrôle de la Méditerranée occidentale, en utilisant le Jeu de Base (qui convient mieux), et la règle des évènements (16.0).

Les joueurs : Rome et Carthage

Début en fin : Le scénario débute avec le Segment des Opérations (Phase F.3) du Tour de Jeu II et dure pendant 3 tours, jusqu'à la Phase de Victoire (Phase H) du Tour de Jeu IV.

Marqueurs d'Activation : Rome (4), Carthage (4)

Comment gagner : Le joueur romain remporte une victoire automatique dès l'instant où il détruit (pas si il capture) Carthage. Le joueur carthaginois remporte une victoire automatique dès l'instant où il capture Rome. Si ces deux événements ne se produisent pas, à la fin du Tour de Jeu IV le joueur qui a le plus de VP l'emporte.

Cependant, les attributions de VP sont différentes de celles décrites en 15.23. Lors de la Phase de Victoire, le joueur qui a le plus de GOP gagne 2 VP, l'autre n'en gagne aucun. Le joueur qui a le plus de Points de Civilisation gagne 1 VP, l'autre n'en gagne aucun.

Evènements : Les événements listés plus bas (pas ceux de 16.0) sont utilisés dans ce scénario, avec les Marqueurs d'Évènement, sauf si les joueurs choisissent d'employer le Jeu de Base. L'utilisation des événements est recommandée.

Cartes Évènement : Aucune

Opportunité d'Objectif : Les Opportunités d'Objectif ne sont pas en jeu dans ce scénario.

Unités Tribales : Placez tous les pions Tribaux dans une tasse. Chaque unité Tribale est tirée au hasard et placée, une dans chaque Espace Tribal Initial, face '?' visible, de Gaule (mais pas en Britannia), et de Dalmatia (dans le Danube)... nulle part ailleurs (ce qui signifie que certains pions ne seront pas tirés).

Restrictions de la carte : Aucune unité ne peut entrer dans un Espace terrestre de Germania ou du Danube (autre que la Dalmatia), ni aucun Espace terrestre ou naval à l'Est de la Cyrenaica et de la Grèce. Néanmoins, la Grèce peut devenir active suite à un événement (cf. plus bas).

Leaders : Tous les Leaders sont sélectionnés selon le déploiement initial. A partir du tour suivant, vous commencez le tirage.

Ordre de Jeu initial : Rome, Carthage.

Rome

Rome..... 1 LG; Rome est une Cité.
Rhegium 2 LG, un Leader 1-4; Rhegium est une Ville
Arretium 2 LG, un Leader 2-4

Garnisons : Parma, Neapolis, Croton, Pisae

Cités : Rome, Capua, Tarentum

Villes : Placentia, Ariminum, Rhegium

Trésor : 15T

Niveau de Stabilité : +8

Contrôle initial : Le joueur romain contrôle:

- Territoires : Italie
- Provinces d'Origine : Toutes
- Autres Provinces : Aucune

Carthage

Carthage (Africa) 2 HI, 1 Cav; 2 Escadres de Galères; un Leader 2-5; Carthage est une Cité.

Utica (Africa) 1 LI; 1 Escadre de Galères; Utica est une Ville.

Cirta (Numidia) 2 LI

Gades (Baetica/Hispania) . 1 LI; 1 Escadre de Galères
Lilybaeum (Sicile Occidentale) . 1 HI, 1 LI; 1 Escadre de Galères; un Leader 1-4; Lilybaeum est une Ville.

Caralis (Sardinia) 1 LI, 1 Escadre de Galères

Garnisons : Malaca (Hispania), Aleria (Corsica), Olbia (Sardinia), Panormus (Sicile Occidentale)

Trésor : 8T

Niveau de Stabilité : +5

Contrôle initial : Le joueur carthaginois contrôle :

- Territoires : Carthage
- Provinces d'Origine : les quatre : Africa, Libya, Numidia, Mauretania
- Autres Provinces : Baetica, Sardinia, Corsica, et Sicile Occidentale
- Cités : Carthage
- Villes : Utica et Lilybaeum

Sicile

Syracuse 2 HI grecques, 1 Cav grecque, 1 Escadre de Galères grecque, un Leader 2-5 grec; Syracuse est une Cité

Massena 1 HI Mamertine

Colonies grecques

Garnisons grecques : Emporiae (Hispania), Massilia (Gaule)

LA GRÈCE EN TANT QUE PUISSANCE ACTIVE

A moins que et jusqu'à ce que l'événement Grèce se produise, la Grèce est neutre et aucune unité ne peut entrer dans un quelconque Espace du Territoire de la Grèce (mais les Espaces de Garnison grecs en Hispania et en Gaule peuvent être pénétrés normalement à tout moment). Les Garnisons grecques et les unités à Syracuse ne peuvent jamais bouger dans ce scénario, même si la Grèce devient active.

Si l'événement Grèce se produit et si Carthage décide de l'appeler à l'aide, ce qui suit se produit.

- La Macedonia et l'Attica, en Grèce, sont désormais ouvertes aux mouvements. Aucune autre Province n'est ainsi ouverte.
- La Grèce n'est toujours pas une Puissance à part entière; elle est seulement neutre et contrôlée par Carthage. Elle ne construit pas d'unités grecques, de Villes/Cités grecques, etc.
- Les Grecs reçoivent 4 HI, 1 Cav et un Leader 2-4 à Pella, plus 1 Escadre de Galères à Dyrrachium.
- Carthage peut utiliser cette armée/flotte grecque comme la sienne. Il peut même compter les conquêtes de cette armée en dehors du Territoire grec dans ses propres GOP, Points de Civilisation, trésor, etc.
- Aucun nouveau Marqueur d'Activation n'est ajouté au jeu – les unités grecques ne sont activées que par les AM carthaginois.
- Rome (et uniquement Rome) peut gagner des GOP et/ou VP pour le contrôle de la Macedonia et/ou l'Attica (un VP par Province).
- Le Leader grec n'est remplacé (ainsi que les autres Leaders du jeu) que quand la Grèce est active.

MARQUEURS D'ÉVÈNEMENT

Utilisez deux Marqueurs d'Évènement, comme indiqué en 16.0. Cela signifie que les événements listés ci-dessous n'ont pas tous une chance de se produire.

Les événements

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

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

Maladie : 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. Si le jet de dé est inférieur ou égal à ce facteur, ce Leader meurt. Retirez le.

Technicité des Galères : Le joueur qui est activé par le prochain AM tiré (même si cela ne se produit pas avant le début du prochain Tour de Jeu) 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.

Invasion Gauloise : Les Gaulois envahissent l'Italie. Placez un Leader Barbare 1-5 et 8 BI dans un Espace inoccupé de Gaule Cisalpine. Ces Gaulois peuvent

être déplacés par le joueur carthaginois comme si c'était une unité individuelle (6.21). Ils ne peuvent jamais se séparer; ils demeurent toujours groupés.

La Grèce Entre en Jeu : Quelle que soit la personne qui provoque cet événement, cela offre au joueur carthaginois l'opportunité d'engager la Grèce comme alliée (avec la possibilité à double tranchant de donner à Rome des VP supplémentaires). Carthage jette un dé; ce résultat est divisé par deux (arrondi à l'entier supérieur) et représente le nombre de Talents que Carthage doit payer pour engager la Grèce comme alliée.

- Si Carthage paie, consultez les règles concernant la Grèce active.
- Sinon, il n'y a Aucun Évènement.

Si la Grèce est déjà active, refaites un jet.

Révolte Hispanique : Toutes les Garnisons (des deux joueurs) qui se trouvent en Hispania sont éliminées. Si cela s'est déjà produit (c.à.d. que cela a déjà eu cet effet), refaites un jet.

Revenus et Stabilité : Tous les joueurs sont affectés.

- Si un joueur possède moins de 3T dans son trésor au moment où cet événement se produit, soustrayez un (-1) à sa Stabilité.
- Si un joueur possède plus de 12T dans son trésor au moment où cet événement se produit, ajoutez un (+1) à sa Stabilité.

Révolte de Mercenaires : Seul le joueur carthaginois est affecté. Celui-ci doit payer chaque unité Mercenaire de HI située en Africa et/ou en Libya 1 Talent chacune. Si il ne le fait pas, chaque unité impayée

- est remplacée par une BI et prend le contrôle de l'Espace où elle se trouve, à moins que cet Espace ne contienne des unités carthagoises d'un quelconque type.
- si l'Espace est occupé par des unités terrestres carthagoises, il se produit une bataille entre ces dernières et toutes les nouvelles BI dans l'Espace.

Ces "BI de Mercenaires" restent sur place jusqu'à ce qu'elles soient retirées par la force, en contrôlant l'Espace qu'elles occupent (et elles annulent ainsi le contrôle par Carthage).

Si cela s'est déjà produit (c.à.d. que cela a déjà eu cet effet), refaites un jet.

Mutinerie Navale : Les équipages de Samnites mènent la mutinerie de l'une des flottes de Rome. Le joueur carthaginois retire 1 Escadre de Galères romaine, quelle que soit sa position. Si cela s'est déjà produit (c.à.d. que cela a déjà eu cet effet), refaites un jet.

Révolte Numide : Les Numides, irrités par le contrôle carthaginois, se révoltent. Eliminez toutes les Garnisons carthagoises de Numidia, et le joueur carthaginois ne peut plus lever d'unités terrestres numides d'aucune sorte. Si cet événement est à nouveau tiré dans le même Tour de Jeu, la révolte a pris fin. Sinon, elle s'achève à la fin du Tour de Jeu suivant.

Vérification de Stabilité : Le fait que quelque chose se produise dépend du Niveau de Stabilité du joueur qui tire le prochain AM. Si personne n'est concerné, 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 dans sa Capitale une armée valant au moins 3 BP, 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). Si le DR est pair l'Espace demeure intouché.

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.

Table d'Evènements des Guerres Puniques

DR Evènement

2	Maladie
3	Vérification de Stabilité
4	Révolte Hispanique
5	Mutinerie Navale
6	Conquérant
7	Grèce
8	Technicité des Galères
9	Révolte Numide

10 Révolte de Mercenaires

11 Revenus & Stabilité

12 Invasion Gauloise

SCENARIO III

(Jeu de Base uniquement)

SELEUCUS EN ASIE MINEURE

Seleucus Ier, l'un des généraux d'Alexandre le Grand, devint Gouverneur de Syrie après la mort d'Alexandre en 312 av. J.C. et le dirigeant de Babylonie peu après, fondant les villes de Seleucia et d'Antioche, ainsi que la dynastie Séleucide. En 301, il défait Antigone à la fameuse bataille d'Ipsus, après quoi les vainqueurs se partagèrent le reste des conquêtes d'Alexandre entre eux. Seleucus se fit lui-même couronné Roi de Syrie, et passa les 20 années suivantes à s'étendre de plus en plus en Asie Mineure. En 282, il devient le dirigeant de facto de l'Asie Mineure après avoir déclaré la guerre à Lysimachus, défait son armée et l'avoir tué près de Sardis. L'année suivante, les plans de Seleucus visant à entrer en Thrace et à s'emparer de la Macédoine elle-même prirent fin quand il fut assassiné par un rival ptoléméen.

Ce scénario pour deux joueurs met la Grèce face à l'Orient, avec l'armée de Seleucus prête à en découdre.

Les joueurs : La Grèce et l'Orient, ou en solitaire avec les deux camps.

Début et fin : Le scénario débute avec le Segment des Opérations (F.3) du Tour de Jeu I et dure jusqu'à la fin du Tour de Jeu II.

Marqueurs d'Activation (recommandé) : Grèce (4), Orient (4)

Comment gagner : La victoire est déterminée à la fin du Tour de Jeu II. Il y a deux niveaux de victoire pour chaque joueur : Historique et Légendaire. L'Orient remporte une victoire Historique en contrôlant le Territoire de l'Asie Mineure, et une victoire Légendaire en contrôlant l'Asie Mineure ainsi que les deux capitales grecques. La Grèce remporte une victoire Historique en contrôlant le Territoire de la Grèce, et une victoire Légendaire en contrôlant à la fois le Territoire de la Grèce et la Province de Ionia. Notez qu'il est tout à fait possible pour les deux joueurs de remporter des victoires Historiques, et qu'il est également possible (et plus probable) qu'un joueur remporte une victoire Historique tandis que l'autre ne remporte aucune victoire.

Evènements : Ce scénario n'emploie pas d'évènements. Retirez du jeu les Marqueurs d'Evènement.

Cartes Evènement : Aucune

Opportunité d'Objectif : Les Opportunités d'Objectif ne sont pas en jeu dans ce scénario.

Unités Tribales : Placez tous les pions Tribaux dans une tasse. Chaque unité Tribale est tirée au hasard et placée, une dans chaque Espace Tribal Initial, face '?' visible, de Dalmatia, de Moesia Supérieure, et de Moesia Inférieure (toutes dans le Danube)... nulle part ailleurs (ce qui signifie que certains pions ne seront pas tirés).

Restrictions de la carte : Aucune unité ne peut entrer dans un Espace situé au Nord ou à l'Ouest de la Dalmatia, de la Moesia Supérieure, de la Moesia Inférieure, ou de la Sarmatia, ni dans un Espace situé à l'Ouest de la Grèce ou de la Cyrenaica (en Africa). Le Point de Transit Naval en Haute Mer en jeu situé le plus à l'Ouest et celui qui se trouve immédiatement à l'Ouest de la Crète.

Leaders : Tous les Leaders sont sélectionnés selon le déploiement initial. A partir du tour suivant, vous commencez le tirage.

Ordre de Jeu initial : Grèce, Orient.

Grèce

Athènes 3 HI, 2 Escadres de Galères, un Leader 2-5; Athènes est une Cité
Pella 2 HI, un Leader 2-4; Pella est une Ville.
Corinthe 2 HI; Corinthe est une Ville
Thessalonika 1 Escadre de Galères
Nicomedia (Pontus) 2 HI
Abydos (Ionie) 1 HI, 1 Escadre de Galères
Celenae (Ionie) 1 HI
Sardis (Ionie) 1 LI; Sardis est une Ville
Salamis (Cyprus) 1 Escadre de Galères [b]
Sidon (Syria) 1 Escadre de Galères [b]

Garnisons : Cyzicus (Ionie), Iconium et Ancyra (Galatie), Tyre, Lesbos/Chios (Aegean)

Trésor : 13T

Niveau de Stabilité : +1

Contrôle initial : Le joueur grec contrôle :

- Territoires : Grèce (1T)
- Provinces d'Origine : Toutes les cinq (5T au total) — Attica, Thrace, Macedonia, Peloponnesus, les îles Egéennes.

- Autres Provinces : Pontus, Galatie, Ionie (4T au total)
- Cités : Athènes (3T au total)
- Villes : Pella, Corinthe, Sardis (3T au total)

l'Orient

Antioche 1 HI; Antioche est une Ville.
Damascus 1 LI
Alexandrie 3 HI, 1 LI; 2 Escadres de Galères [a]; un Leader 2-5 [b]; Alexandrie est une Cité.
Pelusium 1 LI; 1 Escadre de Galères
Memphis 3 LI
Jérusalem Aucune force, mais Jérusalem est une Ville.

Trésor : 6T [c]

Niveau de Stabilité : +4

Renforts : Quand le joueur oriental tire son premier AM (c.à.d. le deuxième AM de la partie, après l'AM grec d'ouverture), il peut placer l'armée séleucide — 6 HI, 2 LI, 1 Cav, 3 EL et un Leader 2-6 [d] — à Edessa, Palmyra ou Damascus. Elle est alors activable. Dès qu'elle est activée, placez 5T dans le trésor de l'Orient. Si ces trois Espaces de déploiement sont occupés par l'ennemi quand l'armée séleucide doit être placée, elle peut toujours être positionnée dans l'un de ces Espaces mais elle doit être immédiatement activée, dépenser 1 MP, et attaquer les occupants de l'Espace.

Contrôle initial : Le joueur oriental contrôle :

- Territoires : L'Orient (1T)
- Provinces d'Origine : Les cinq (7T) — Egypte, Syria, Judea, Cyprus, Cyrenaica.
- Autres Provinces : Aucune
- Cités : Alexandrie
- Villes : Jérusalem, Antioche

Note : Les Escadres grecques de Salamis et de Sidon n'annulent pas le contrôle de Cyprus ou de la Syria.

[a] = La flotte de Ptolémée était encore en reconstruction suite à la défaite majeure infligée par Demetrius à Salamis (306 BC).

[b] = Ptolémée Ier, Pharaon d'Egypte macédonien

[c] = Voir la règle spéciale Message de Bagdad, ci dessous.

[d] = Seleucus, tout juste victorieux à Ipsus, se dirige à l'Ouest pour revendiquer sa part de terres conquises.

Message de Bagdad

Au Tour de Jeu II, quand l'Orient collecte ses revenus, le joueur oriental doit jeter un dé (1d6) sur la table Message de Bagdad pour voir quels événements à l'Est — en Perse et au delà — se produisent. Certains jets représentent la paix et la prospérité, d'autres représentent des moments difficiles, la corruption et, occasionnellement, une autre série d'affrontements

entre les Séleucides et les Egyptiens ptoléméens. Quel que soit le résultat, il s'applique immédiatement.

Message de Bagdad (Jeu de Base uniquement)

DR Résultat

- 1 Ajoutez 4T au trésor. De plus, les Guerres de Succession perturbent les opérations. Retirez un AM oriental de la Réserve d'AM (l'Orient a donc une activation de moins ce Tour ci)
- 2 Ajoutez 2T au trésor
- 3 Les Guerres de Succession perturbent les opérations. Retirez un AM oriental de la Réserve d'AM (l'Orient a donc une activation de moins ce Tour ci)
- 4 Soustrayez 1T au revenu/trésor
- 5 Soustrayez 2T au revenu/trésor
- 6 Soustrayez 4T au revenu/trésor

SCENARIO IV

(Jeu Avancé uniquement)

CARTHAGO DELENDAM EST —*La Méditerranée occidentale*

NOTE HISTORIQUE : “*Carthago delenda est*”, locution latine signifiant “Carthage doit être détruite”, était la devise et l'expression préférée de Marcus Portius Cato qui fut Sénateur romain pendant et après la deuxième Guerre Punique (la citation est également connue sous la forme “*Censeo Carthaginem esse delendam*”). Carthage et Rome avaient conclu une paix, mais Cato voyait le danger que Carthage se lève à nouveau et il voulait éliminer pour de bon l'adversaire de Rome. Sa persévérance fut récompensée — la ville de Carthage fut détruite en 146 av. J.C.

Le scénario concernant les Guerres Punique (voir plus haut) retrace le conflit entre Rome et Carthage depuis le premier affrontement, qui correspond au Tour de Jeu II de la partie, comme un jeu rapide avec beaucoup d'action, en utilisant les règles de base. Le scénario Carthago Delenda Est reprend ce conflit de manière plus approfondie, en commençant la partie un Tour complet plus tôt et en utilisant la totalité des règles du Jeu Avancé, y compris les Cartes d'Évènement. Il débute dans la période historique située avant que les tensions entre Rome et Carthage n'exploient, et il permet aux joueurs de mieux appréhender la raison pour laquelle la Méditerranée occidentale devint le théâtre d'autant d'activités militaires à l'époque représentée par les premiers Tours de *Pax Romana*. Le scénario commence avec Rome sous la menace de Pyrrhus d'Épire (contrôlé ici

par le joueur carthaginois), et s'achève si — et c'est un énorme “si” — la Cité de Carthage est détruite.

Ce scénario est une excellente introduction aux scénarios complets de Pax Romana (scénarios n°5 et n°6). Essentiellement, il reprend le jeu de la campagne complète et le restreint dans la moitié occidentale. Il procure une grande diversité de défis stratégiques et vous initie aux nombreux points de décision qui fleurissent régulièrement dans Pax.

Les joueurs : Rome et Carthage.

Début et fin : Le scénario débute avec la Phase F.1 du Tour I (300-275 av. J.C.). Il s'achève à la fin de la Phase de Victoire du Tour VII (150-125 av. J.C.), ou au moment où la Cité de Carthage est détruite (selon ce qui se produit en premier).

Marqueurs d'Activation : Rome (4), Carthage (4)

Comment gagner : Si le joueur romain détruit la Cité de Carthage, Rome l'emporte. Si Carthage survit, même en tant que Cité réduite sous contrôle carthaginois, Carthage l'emporte. C'est aussi simple que cela. Notez que Rome doit détruire la Cité pour gagner, pas simplement la réduire ou la capturer.

Cartes Évènement : Placez la carte “Soldat de Fortune” (n°45) dans la défausse. Retirez les cartes suivantes de la Pioche des Évènements : n°1, n°2, n°3, n°4, n°11, n°12, n°17, n°23, n°26, n°27, n°28, n°29, n°33, n°35, n°36, n°43, n°44, n°47, n°49, n°50. Mélangez les cartes restantes et placez les face cachée sur le plateau de jeu.

Unités Tribales : Placez tous les pions Tribaux dans une tasse. Chaque unité Tribale est tirée au hasard et placée, côté (‘?’) visible, une dans chaque Espace Tribal Initial des Provinces et Territoires listés dans la section “Restrictions de la carte” ci-dessous, face non révélée visible, jusqu'à ce que tous les Espaces Tribaux soient remplis.

Opportunité d'Objectif : Les Opportunités d'Objectif ne sont pas en jeu dans ce scénario.

Restrictions de la carte : Les Territoires suivants sont pleinement en jeu : Rome, Germania, Gaule, Hispania, Carthage, les Siciles. Tout le reste est hors jeu, sauf Raetia et Noricum dans le Territoire du Danube. De plus, la Corcyra en Macedonia n'est en jeu qu'en tant que base de départ pour l'armée du Soldat de Fortune (c.à.d. jusqu'à ce que cette armée effectue un Transport Naval en Italie), après quoi tout le Territoire de la Grèce est hors jeu.

Leaders : Tous les Leaders sont sélectionnés selon le déploiement initial. A partir du tour suivant, vous

commencez le tirage.

Ordre de Jeu initial : Carthage, Rome (mais voir les règles spéciales ci-dessous).

Règle spéciale n°1 : Carthage entame la partie avec l'armée du Soldat de Fortune (Pyrrhus d'Épire), qui commence en Grèce, sous son contrôle (cf. 12.4). Elle n'utilise pas de Marqueur d'Activation pour la commander pendant cette Activation uniquement (les quatre MA carthaginois sont placés dans la Réserve d'AM) – et la carte du Soldat de Fortune reste dans la Pioche d'Événements. Carthage doit immédiatement acheminer par Transport Naval l'armée du SoF jusqu'en Italie pour protéger Tarentum et, si le joueur carthaginois le désire, pour menacer voire attaquer les Romains. En fait, Carthage prétend être la Grèce historique durant ce Tour de Jeu, en protégeant les possessions grecques situées en Italie aussi longtemps que possible et, ce qui ravit les Carthaginois, protéger Tarentum peut signifier attaquer les Romains. Après la première Activation, elle peut activer et utiliser l'armée du SoF selon les règles standard (12.4), mais l'armée ne peut opérer que dans les Territoires de Rome ou des Siciles. L'armée du Soldat de Fortune est retirée lors de la Phase C du Tour II, après quoi la carte SoF (si elle apparaît) est jouée normalement.

Règle spéciale n°2 : Si Pyrrhus capture une Cité ou une Ville, elle devient Indépendante et elle ne peut servir à aucun joueur pour tracer une Ligne de Communication. De plus, Pyrrhus ne pille jamais, ni ne détruit de Cités/Villes (il était comme ça). Les armées du Soldat de Fortune activées par de futures cartes opèrent selon les règles normales du SoF.

Règle spéciale n°3 (Optionnel) : Si Pyrrhus participe à une bataille dans laquelle lui et son adversaire perdent au moins 40% de leurs armées, jetez 1d6. Sur un score de 5 ou 6, le contrôle de l'armée du SoF passe immédiatement à l'autre joueur et, si la bataille a lieu pendant un Mouvement Majeur du SoF, ce Mouvement majeur est terminé. Si le contrôle passe à Rome, le joueur romain place l'armée du SoF, sans la déplacer, à Syracuse (qui est considérée être aux mains des Grecs et ainsi accessible uniquement à Pyrrhus), et il peut désormais utiliser l'armée du SoF (lors de l'un de ses Mouvements Majeurs) pour menacer les intérêts carthaginois en Sicile (uniquement). Si le contrôle revient à Carthage, le joueur carthaginois replace l'armée du SoF (à nouveau sans la déplacer) à Tarentum ou, si Tarentum est tombée aux mains des Romains, dans tout Espace de port d'Italie. Cette règle ne s'applique pas aux armées du Soldat de Fortune suivantes.

NOTE DE JEU : La règle spéciale n°3 reflète le fait que Pyrrhus partit en campagne à la fois en Italie et en Sicile, refusant d'attaquer Rome après avoir subi

de lourdes pertes lors d'une victoire. La règle est optionnelle, mais elle s'avéra être très amusante lors des parties de test. La règle spéciale n°2 reflète le dégoût historique qu'avait Pyrrhus pour le pillage et la destruction des cités.

Indépendants

Syracuse : 2 HI; 1 Escadre de Galères; Syracuse est une Cité.

Grèce : 1 LI, 1 Cav à Tarentum (Tarentum est une Cité); Garnisons à Emporiae (Hispania), Massilia (Gaulle), Venusia (Italia), Paestum et Brundisum (Bruttium),

Carthage

Carthage (Africa) 1 HI, 1 Cav, 1 EL;
3 Escadres de Galères; un
Leader 2-5; Carthage est
une Cité.

Utica (Africa) 1 LI; Utica est une Ville.

Thevestis (Numidia) 1 Cav

Cirta (Numidia) 1 LI

Gades (Baetica/Hispania) .. 1 LI; 1 Escadre de Galères

Lilybaeum (Sicile occidentale) 1 HI, 2 LI; 1 Escadre
de Galères; un Leader 1-
4; Lilybaeum est une
Ville.

Caralis (Sardinia) 1 LI

Garnisons : Malaca (Hispania), Aleria (Corsica),
Olbia (Sardinia), Panormus (Sicile occidentale)

Trésor : 13T

Niveau de Stabilité : +5

Contrôle initial : Le joueur carthaginois contrôle :

- Territoires : Carthage (1T)
- Provinces d'Origine : Les quatre (4T) — Africa, Libya, Numidia, Mauretania
- Autres Provinces : Baetica, Sardinia, Corsica, Sicile occidentale (4T au total)
- Cités : Carthage (3T)
- Villes : Utica et Lilybaeum (2T au total)

Pyrrhus, Roi d'Épire (contrôlé par Carthage)

Corcyra (Attica) : 1 Escadre de Galères grecque, plus les unités du Soldat de Fortune suivantes : Leader '3-4', 4 HI, 2 LI, 1 Cav, 1 EL.

Rome

Rome..... 4 LG, un Leader 2-4; est une
Cité.

Placentia 2 LG, un Leader 1-5.

Capua Capua est une Ville.

Garnisons : Le joueur romain peut placer une unité de Garnison dans tout Espace de Cisalpinia, et une unité

de Garnison dans tout Espace d'Italia. Les unités de Garnison peuvent être placées avec des armées si l'on veut.

Trésor : 18T

Niveau de Stabilité : +6

Contrôle initial : Le joueur romain contrôle :

- Territoires : Aucun*
- Provinces d'Origine : Italia et Cisalpina (3T au total)*
- Autres Provinces : Aucune
- Cités : Rome (3T)
- Villes : Capua (1T)

** Parce que la Grèce contrôle Bruttium, Rome n'a pas le contrôle provincial de Bruttium ni le contrôle territorial de Rome.*

SCENARIO V

(Jeu de Base ou Avancé)

PAX ROMANA — L'essor de Rome

Ceci est, comme on dit, le gros morceau. Le scénario Pax Romana couvre l'histoire du monde méditerranéen et au delà depuis les jours qui suivirent les Guerres de Succession en Asie Mineure à la fin du 3^{ème} Siècle avant J.C., jusqu'à la fin de la République Romaine au milieu du 1^{er} Siècle avant J.C. Si vous jouez la totalité avec les règles du Jeu Avancé et avec quatre joueurs, cela devrait prendre environ de 15 à 20 heures. Avec les règles du Jeu de Base, vous pouvez estimer ramener la durée à 10-15 heures. De toute façon, c'est une partie longue, mais la satisfaction, nous en sommes sûrs, est grande.

Le déploiement indiqué ici permet aux joueurs de débiter avec la situation la plus historique que nous puissions atteindre à ce niveau de jeu. Il reflète la situation remarquablement confuse et instable de la Méditerranée orientale. La première Guerre de Succession vient juste de s'achever (avec la défaite d'Antigone et de Demetrius face à Seleucus à Ipsus, hors carte plus à l'Est), et la plupart des joueurs qui s'y trouvent — c'est à dire la Grèce, l'Asie et les Puissances du Moyen Orient — sont plutôt dans un état incertain de mutation et d'agitation, reflétant les conséquences de cette bataille :

- Demetrius et sa grande flotte "asiatique" contrôlent Sidon, Tyre et Cyprus. Il n'a que 9.000 soldats à pied, soit 2 HI, à Ephesus. Cependant, Demetrius a saisi l'opportunité, une fois encore, de s'insinuer dans la politique grecque en se faisant nommer

à Athènes (ne me demandez pas comment ni pourquoi).

- La "Grèce" (Lysimachus [en Thrace] et Cassandre) ont saisi l'opportunité de s'emparer d'une grande partie de l'"Asie", excepté les cités côtières.
- Comme d'habitude, Ptolémée (en Egypte) ne bouge pas et observe comment les événements se déroulent, attendant son heure. Et Seleucus est en route. Heureusement pour le joueur du Moyen Orient, Seleucus est de son côté (en terme de jeu).

Les joueurs : Rome, la Grèce, Carthage, l'Orient.

Début et fin : Le scénario débute avec la Phase F.3 (Phase d'Activation, Segment des Opérations) du Tour I (300-275 av. J.C.). Il s'achève à la fin de la Phase de Victoire du Tour X (75-50 av. J.C.), ou à la fin de la Phase de Victoire du Tour de Jeu désigné par les joueurs avant que la partie ne commence, ou dès qu'un joueur obtient une Victoire Automatique (cf. "Comment gagner").

Marqueurs d'Activation : Rome (4), Carthage (4), Grèce (4), Orient (4)

Comment gagner : A la fin de n'importe quel Tour de Jeu, si un joueur possède 150 VP ou plus, il obtient une Victoire Automatique. Si cela n'arrive pas, à la fin du dernier Tour de Jeu prévu, le joueur qui possède le plus de VP l'emporte.

Evènements (Jeu de Base uniquement) : Les événements en 11.0 sont utilisés dans ce scénario, ainsi que tous les Marqueurs d'Evènement, sauf si les joueurs choisissent de jouer au Jeu de Base (cf. 3.81).

Cartes (Jeu Avancé uniquement) : Toutes les cartes sont en jeu. Rappelez vous de retirer la carte "Soldat de Fortune". Mélangez les autres cartes (la Pioche) et placez les face cachée.

Opportunités d'Objectif : Toutes les Opportunités d'Objectif sont en jeu.

Unités Tribales : Placez les pions Tribaux dans une tasse. Les unités Tribales sont tirées au hasard et placées, une dans chaque Espace Tribal Initial, face "?" visible, jusqu'à ce que tous les Espaces Tribaux soient remplis.

Restrictions de la carte : Aucune.

Leaders : Tous les Leaders sont sélectionnés selon le déploiement initial. A partir du tour suivant, vous commencez le tirage.

Ordre de Jeu initial : Grèce, Orient, Carthage, Rome. La Grèce est considérée comme ayant joué la carte Soldat de Fortune avant que la partie ne débute. Cela

signifie que le joueur grec commence avec les règles du SoF en jeu (cf. 12.4), et que le joueur grec doit employer sa première Activation pour déplacer l'armée du Soldat de Fortune (seuls trois des quatre AM grecs sont placés dans la Réserve d'AM).

Durée (Jeu de Base uniquement) : Consultez 3.8 pour déterminer la durée de jeu, mais commencez toujours au Tour de Jeu I.

Durée (Jeu Avancé uniquement) : Nous vous recommandons un minimum de 5 Tours de Jeu, mais commencez toujours au Tour de Jeu I.

Indépendants

Pergamum :

- 3 HI à Pergamum
- 2 HI, 1 Escadre de Galères à Ephesus
- 1 LI à Miletus; Miletus est une Cité

Rhodes : 2 HI, 3 Escadres de Galères; Rhodes est une Cité

Syracuse (Sicile orientale) : 2 HI; 1 Escadre de Galères (utilisée comme une unité de galères de Pergamum); Syracuse est une Cité.

Massena (Sicile orientale; les Mamertines) : 1 HI.

Rome

Rome..... 4 LG, un Leader 2-4; Rome est une Cité.

Placentia 2 LG, un Leader 1-5.

Capua Capua est une Ville.

Garnisons : Le joueur romain peut placer une unité de Garnison dans tout Espace de Cisalpina, et une unité de Garnison dans tout Espace d'Italia. Les unités de Garnison peuvent être placées avec des armées si l'on veut.

Trésor : 18T

Niveau de Stabilité : +6

Contrôle initial : Le joueur romain contrôle :

- Territoires : Aucun*
- Provinces d'Origine : l'Italia et la Cisalpina (3T au total)*
- Autres Provinces : Aucune
- Cités : Rome (3T)
- Villes : Capua (1T)

* Parce que la Grèce contrôle Bruttium, Rome n'a pas le contrôle provincial de Bruttium ni le contrôle territorial de Rome.

Carthage

Carthage (Africa) 1 HI, 1 Cav, 1 EL;
3 Escadres de Galères; un Leader 2-5; Carthage est une Cité.

Utica (Africa) 1 LI; Utica est une Ville.

Thevestis (Numidia) 1 Cav

Cirta (Numidia) 1 LI

Gades 1 LI; 1 Escadre de Galères (Baetica/Hispania)

Lilybaeum 1 HI, 2 LI; 1 Escadre de Galères; (Sicile occidentale) un Leader 1-4; Lilybaeum est une Ville.

Caralis (Sardinia) 1 LI

Garnisons : Malaca (Hispania), Aleria (Corsica), Olbia (Sardinia), Panormus (Sicile occidentale)

Trésor : 13T

Niveau de Stabilité : +5

Contrôle initial : Le joueur carthaginois contrôle :

- Territoires : Carthage (1T)
- Provinces d'Origine : Les quatre (4T) — Africa, Libya, Numidia, Mauretania
- Autres Provinces : Baetica, Sardinia, Corsica, Sicile occidentale (4T au total)
- Cités : Carthage (3T)
- Villes : Utica et Lilybaeum (2T au total)

Grèce

NOTE DE JEU : La Grèce débute la partie avec un positionnement particulier en Asie Mineure — qui paraît bien mieux que celui des autres joueurs. Ceci représente une grande part du côté positif de la Puissance des Successeurs du camp grec. Le revers est que la position est vulnérable à cause du faible Niveau de Stabilité et du risque de perdre l'Asie Mineure face à la grande armée orientale qui s'apprête à entrer.

Athènes 3 HI, 2 Escadres de Galères, un Leader 2-5; Athènes est une Cité

Pella 2 HI, un Leader 2-4; Pella est une Ville.

Corinthe 1 HI; Corinthe est une Ville

Thessalonika 1 Escadre de Galères

Tarentum (Bruttium) . 1 LI, 1 Cav; Tarentum est une Cité

Nicomedia (Pontus) .. 2 HI

Abydos (Ionia) 1 HI, 1 Escadre de Galères

Celeneae (Ionia) 1 HI

Sardis (Ionia) 1 LI; Sardis est une Ville

Iconium (Galatia) 1 LI

Salamis (Cyprus) 1 Escadre de Galères [a]

Sidon (Syria) 1 Escadre de Galères [a]

Garnisons : Emporiae (Hispania), Massilia (Gaule), Venusia (Italia), Paestum et Brundisum (Bruttium), Cyzicus (Ionia), Ancyra (Galatia), Tyre, Lesbos/Chios (les Egéennes).

Instructions particulières (Jeu de Base uniquement) : Si les joueurs ont choisi une partie dans laquelle les événements sont utilisés (cf. 3.8 et 16.0), le jeu commence avec la Grèce ayant tiré le Marqueur d'Évènement (ou l'un des deux si vous les utilisez tous) et obtenu l'évènement Soldat de Fortune au jet de dés. Retirez le Marqueur d'Évènement (ou l'un des deux) de la Réserve d'Activation pour ce Tour de Jeu uniquement. Le Soldat de Fortune est placé comme décrit plus bas. Consultez 12.4 concernant les détails de ce que lui et son armée peuvent et ne peuvent pas faire.

Instructions particulières (Jeu Avancé uniquement) : La Grèce débute la partie en ayant tiré la carte Soldat de Fortune (cf. 17.1) avant que le jeu ne commence (la Grèce a également payé 1T pour l'Activation). Retirez la carte Soldat de Fortune de la Pioche d'Évènements et placez les unités du Soldat de Fortune comme décrit plus bas. Consultez 12.4 concernant les détails de ce que lui et son armée peuvent et ne peuvent pas faire.

Corcyra (Attica) : 1 Escadre de Galères grecque, plus les unités du Soldat de Fortune suivantes : Leader 3-4, 4 HI, 2 LI, 1 Cav, 1 EL.

NOTE DE CONCEPTION : Le Leader SoF représente Pyrrhus, Roi d'Épire, qui rendit la vie difficile aux Romains en Italie et aux Carthaginois en Sicile. Le joueur grec peut, bien sûr, l'envoyer là où il le désire.

Trésor : 15T

Niveau de Stabilité : +1

Contrôle initial : Le joueur grec contrôle :

- Territoires : Grèce (1T)
- Provinces d'Origine : Les cinq (5T au total) — Attica, Thrace, Macedonia, Peloponnesus, les Iles Egéennes.
- Autres Provinces : Bruttium, Pontus, Galatia, Ionia (5T au total)
- Villes : Pella, Corinthe, Sardis (3T au total)
- Cités : Athènes, Tarentum (6T au total)

Note : La Grèce ne contrôle pas la Sicile orientale (à cause de la présence d'1 HI Indépendante [les Mamertines] à Massena, ni ne contrôle la Tarraconensis ou la Narbonensis, malgré sa présence (les Tribus l'en empêchent).

[a] = Ces galères - plus la petite Garnison de Tyre - représentent ce qui reste de la flotte d'Asie des Diadoques basés en Grèce. Elles n'exercent aucun contrôle.

L'Orient

NOTE DE CONCEPTION : Pour des raisons ludiques, nous avons combiné deux "royaumes" — les Séleucides (Syre) et les Ptoléméens (Egypte) — en un seul. Historiquement, ils coopérèrent rarement durablement. Cependant, si ils jouent séparément aucun d'eux n'a de chance de gagner la partie.

Antioche 1 HI; Antioche est une Ville.
 Damascus 1 LI
 Alexandrie 3 HI, 1 LI; 2 Escadres de Galères [a]; un Leader 2-5 [b]; Alexandrie est une Cité.
 Pelusium 1 LI; 1 Escadre de Galères
 Memphis 3 LI
 Jérusalem Aucune force, mais Jérusalem est une Ville.

Trésor : 6T [c]

Niveau de Stabilité : +4

Renforts : Quand le joueur oriental tire son premier AM, il place l'armée Séleucide — 6 HI, 2 LI, 1 Cav, 3 EL et un Leader 2-6 [d] — à Edessa, Palmyra ou Damascus. Elle est désormais activable. Dès qu'elle est activée, placez 5T dans le trésor de l'Orient. Si les trois Espaces de déploiement sont occupés par l'ennemi quand l'armée Séleucide doit être positionnée, elle est quand même placée dans l'un d'eux mais elle doit être immédiatement activée, dépenser 1 MP, et attaquer les occupants de l'Espace.

Contrôle initial : Le joueur de l'Orient contrôle :

- Territoires : l'Orient (1T)
- Provinces d'Origine : Les cinq (7T) — Egypte, Syria, Judea, Cyprus, Cyrenaica.
- Autres Provinces : Aucune
- Villes : Jérusalem, Antioche (2T au total)
- Cités : Alexandrie (3T)

Note : Les Escadres grecques à Salamis et à Sidon n'annulent pas le contrôle de Cyprus ou de la Syria.

[a] = La flotte de Ptolémée était encore en reconstruction suite à la défaite majeure infligée par Demetrius à Salamis (306 BC).

[b] = Ptolémée Ier, Pharaon d'Egypte macédonien

[c] = Voir la règle spéciale Message de Bagdad, ci dessous.

[d] = Seleucus, tout juste victorieux à Ipsus, se dirige à l'Ouest pour revendiquer sa part de terres conquises.

Message de Bagdad

Chaque Tour, quand l'Orient collecte ses revenus, le joueur oriental doit jeter un dé (1d6) sur la table Message de Bagdad pour voir quels événements à l'Est — en Perse et au delà — se produisent. Certains jets représentent la paix et la prospérité, d'autres représentent des moments difficiles, la corruption et,

occasionnellement, une autre série d'affrontements entre les Séleucide et les Egyptiens ptoléméens. Quel que soit le résultat, il s'applique immédiatement.

Chaque fois que le résultat du jet de dé de Message de Bagdad ne concerne pas les Guerres de Succession, le joueur oriental ajoute un (+1) au dé la prochaine fois qu'il doit faire un jet sur la table Message de Bagdad. Par exemple, si aucun des jets de dé des Tour de Jeu II et III ne résultent en un événement de Guerre de Succession, le joueur oriental doit modifier le jet du Tour de Jeu IV par +2. Enfin, bien sûr, les Guerres de Succession vont survenir et peut être plusieurs fois durant une partie entière.

Message de Bagdad (Jeu de Base uniquement)

DR Résultat

- 1 Ajoutez 6T au trésor. De plus, les Guerres de Succession perturbent les opérations. Retirez un AM oriental de la Réserve d'AM (l'Orient a donc une activation de moins ce Tour ci)
- 2 Ajoutez 4T au trésor
- 3 Ajoutez 2T au trésor
- 4 Soustrayez 2T au revenu/trésor
- 5 Soustrayez 4T au revenu/trésor
- 6 Les Guerres de Succession perturbent les opérations. Retirez un AM oriental de la Réserve d'AM (l'Orient a donc une activation de moins ce Tour ci)

Message de Bagdad (Jeu Avancé uniquement)

DR Résultat

- 1 Ajoutez 5T au trésor, et Guerre de Succession en Orient**
- 2 Ajoutez 3T au trésor
- 3 Ajoutez 1T au trésor
- 4 Soustrayez 2T au revenu/trésor
- 5 Soustrayez 4T au revenu/trésor
- 6 Guerre de Succession en Orient **.

** Résolue comme suit :

1. L'Orient n'a que trois Marqueurs d'Activation (au lieu des quatre habituels) pour la Phase des Opérations qui suit.
2. Le joueur grec (oui, le joueur grec) doit immédiatement — même si ce n'est pas encore la Phase des Opérations — mener des Opérations Militaires avec l'armée commandée par un Leader se trouvant en Orient (rappelez vous, les Leaders ne sont pas retirés avant la Phase C), en attaquant l'armée qui appartient à l'autre Leader en Orient, si cette dernière se trouve à portée de Mouvement (après avoir jeté le dé pour le Mouvement). Si il s'avère qu'une telle armée n'est pas à portée, la campagne doit se tourner contre une autre armée ou Garnison qui se trouve à au moins 3 espaces de distance, mais à distance de Campagne (déterminée par le jet de dé habituel). Si aucune de ces conditions ne peut être remplie, le

joueur oriental diminue son Niveau de Stabilité de 2.

3. Si les deux Leaders en Orient se trouvent dans le même Espace quand cela se produit, les choses deviennent véritablement intéressantes. Jetez un dé pour chaque unité; de 1 à 3, cette unité est sous le commandement d'un Leader; de 4 à 6, de l'autre. Faites ceci pour chaque unité. Le joueur grec prend alors le commandement de l'une des armées (de son choix), jette le dé pour un Mouvement Majeur, et attaque l'autre qui est commandée par le joueur de l'Orient.

4. Lors de toutes les batailles qui se déroulent pendant cet événement, aucune armée ne peut se retirer à aucun moment, et aucune armée ne peut volontairement retraiter après le combat tant qu'elle ne possède pas moins de la moitié des Points de Bataille de l'autre.

5. Si la Grèce et l'Orient sont alliées quand une Guerre de Succession en Orient se produit, l'un des autres joueurs prend le contrôle de l'armée attaquante pour cet événement.

SCENARIO VI

(Jeu Avancé uniquement)

MARE NOSTRUM — *Le scénario ultra historique*

Pour les joueurs désirant encore plus de détail historique, ce scénario est parfait. La différence essentielle est la séparation de l'Orient en deux Puissances distinctes — les Séleucides et les Ptoléméens (Egypte). Les Séleucides représentent la Puissance d'un joueur, jouée par quiconque aurait prit l'Orient dans le scénario n°4. L'Egypte est une Puissance neutre régie par les règles présentées plus bas. La différence de moindre importance est un ensemble de restrictions et de règles spéciales qui régissent le comportement de l'armée du Soldat de Fortune contrôlée par le joueur grec au début du scénario.

NOTE DE JEU : Le joueur Séleucide utilise les pions de l'Orient; l'Egypte possède ses propres pions qui ne sont employés que dans ce scénario.

Installation du scénario : Suivez toutes les instructions du scénario n°5 (Pax Romana – L'essor de Rome) même celles concernant le déploiement de la Grèce. Puis suivez les instructions ci-dessous.

Modification des Territoires d'Origine : (1) Le Territoire d'Origine de l'Orient consiste en la Syria, la Judea, et Cyprus; (2) le Territoire d'Origine de l'Egypte consiste en l'Egypte et la Cyraenica.

Règle spéciale : L'armée du Soldat de Fortune contrôlée par la Grèce au début de la partie (représentant Pyrrhus d'Epire) est confinée dans les Territoires de Rome, des Siciles, de la Germania, du Danube, et de la Gaule.

NOTE DE CONCEPTION : Ce scénario place le joueur oriental dans une position bien plus délicate qu'au scénario n°5. Il possède beaucoup moins de ressources à sa disposition ainsi qu'une situation géographique bien plus précaire à gérer. C'est pour cette raison, en fait (en plus des événements historiques), que nous avons placé des restrictions sur l'emploi de l'armée du Soldat de Fortune de la Grèce; sans ces restrictions, les Grecs enverraient volontiers une autre armée du Soldat de Fortune à l'est pour mettre hors de combat l'Orient avant même que Seleucus n'entre en jeu. D'un autre côté, l'Orient a plus de possibilités, et séparer carrément les Séleucides et les Ptoléméens rend le scénario historiquement satisfaisant.

Egypte ptoléméenne (Indépendant)

Alexandrie : 3 HI, 2 LI; 1 Cav, 1 EL; 2 Escadres de Galères [a]; un Leader 2-5 [b]; Alexandrie est une Cité.

Pelusium : 2 LI; 1 Escadre de Galères

Memphis : 3 LI; un Leader 1-4.

[a] = La flotte de Ptolémée était encore en reconstruction suite à la défaite majeure infligée par Demetrius à Salamis (306 BC).

[b] = Ptolémée Ier, Pharaon d'Egypte macédonien

L'Orient

Antioche 1 HI; 1 LI; un Leader 1-4;
Antioche est une Cité.

Damascus 1 LI

Jérusalem 1 LI; Jérusalem est une Ville.

Trésor : 6T [a]

Niveau de Stabilité : +4

Renforts : Quand le joueur de l'Orient tire son premier AM, il place l'armée Séleucide — 6 HI, 4 LI, 2 Cav, 3 EL et un Leader 2-6 [b] — à Edessa, Palmyra ou Damascus. Elle est désormais activable. Dès qu'elle est activée, placez 10T dans le trésor de l'Orient. Si les trois Espaces de déploiement sont occupés par l'ennemi quand l'armée Séleucide doit être positionnée, elle est quand même placée dans l'un de ces Espaces, mais elle doit immédiatement être

activée, dépenser 1 MP, et attaquer les occupants de l'Espace.

Contrôle initial : Le joueur oriental contrôle :

- Territoires : l'Orient (1T)
- Provinces d'Origine : Les trois (4T) - Syria (2T) [c], Judea, Cyprus.
- Autres Provinces : Aucune
- Cités : Antioche (3T)
- Villes : Jérusalem (1T)

Note : Les Escadres grecques à Salamis et à Sidon n'annulent pas le contrôle de Cyprus ni de la Syria.

[a] = Voir la règle spéciale Message de Bagdad, ci-dessous.

[b] = Seleucus, tout juste victorieux à Ipsus, se dirige à l'Ouest pour revendiquer sa part de terres conquises.

[c] = La Syria produit un revenu de 2T uniquement dans ce scénario.

Message de Bagdad

Chaque Tour, quand l'Orient collecte ses revenus, le joueur oriental doit jeter un dé (1d6) sur la table Message de Bagdad pour voir quels événements à l'Est — en Perse et au delà — se produisent. Certains jets représentent la paix et la prospérité, d'autres représentent des moments difficiles, la corruption et, occasionnellement, une autre série d'affrontements entre les Séleucides et les Egyptiens ptoléméens. Quel que soit le résultat, il s'applique immédiatement.

Message de Bagdad (Jeu Avancé uniquement)

DR Résultat

- | | |
|---|---|
| 1 | Ajoutez 7T au trésor, et une Guerre de Succession se produit.** |
| 2 | Ajoutez 4T au trésor |
| 3 | Ajoutez 2T au trésor |
| 4 | Ajoutez 2T au trésor, et une Guerre de Succession se produit.** |
| 5 | Soustrayez 2T au revenu/trésor |
| 6 | Soustrayez 4T au revenu/trésor |

Contrôler les Egyptiens ptoléméens

Les forces ptoléméennes entrent en jeu de trois manières différentes : par le jeu de la Carte Evènement "Guerres de Succession [Successor Wars Roll On]" (voir plus bas), suite à un jet de dé de "1" ou de "4" sur la table Message de Bagdad (voir ci-dessus), et suite à la venue (c.à.d. l'invasion) d'un joueur en Egypte ou en Cyraenica. Les règles suivantes régissent qui contrôle les forces ptoléméennes et ce que ce joueur peut ou ne peut pas faire avec elles. Ce joueur est appelé le joueur ptoléméen.

1. Quand le Territoire ptoléméen (Egypte ou Cyraenica) est envahi, deux AM égyptiens ([utilisez les deux AM d'Evènement](#)) sont immédiatement placés dans la Réserve d'AM. Quand chacun de ces AM est

tiré, les forces ptoléméennes sont contrôlées par le joueur qui possède le moins de Points de Victoire, sauf si ce joueur est l'Orient ou actuellement allié à l'Orient. Dans ce cas, le second joueur avec le moins de Points de Victoire en prend le contrôle. Les AM égyptiens font partie de la Réserve d'AM jusqu'à ce que toutes les unités non égyptiennes aient quitté le Territoire ptoléméen, bien que le joueur ptoléméen puisse changer si la situation des Points de Victoire change.

2. Quand le Territoire ptoléméen est envahi, le joueur ptoléméen jette 1d6; le résultat est le nombre supplémentaire de BP d'unités de combat (HI toujours de préférence) placé sur le Territoire ptoléméen (au choix du joueur ptoléméen).

3. Quand la Carte Evènement *Guerres de Succession* est jouée, le joueur qui a joué la carte prend le contrôle des forces égyptiennes et choisit l'option A ou B qui figurent dans les instructions de la carte décrites plus bas (cf. "Modification de la Carte Evènement Guerres de Succession").

4. Quand des Guerres de Succession résultent d'un jet de dé sur la table Message de Bagdad, le joueur du premier AM lors de la Phase d'Activation suivante devient le joueur ptoléméen, sauf si cette Puissance est l'Orient ou alliée à l'Orient (dans ce cas, le contrôle des forces ptoléméennes passe au joueur du deuxième AM, et ainsi de suite). Ce joueur doit immédiatement suivre les instructions de l'option B de la description de la carte décrite plus bas (cf. "Modification de la Carte Evènement Guerres de Succession").

5. Les lignes de conduite du joueur ptoléméen sont les suivantes :

- Le joueur ptoléméen doit toujours défendre la Province d'Egypte à tout prix.
- Les Egyptiens ptoléméens ne défendront jamais Alexandrie avec moins de 3 BP d'unités de combat (en plus de la Cité elle-même).
- Les forces ptoléméennes doivent constamment essayer de maintenir le contrôle de toutes leurs Provinces d'Origine.
- Le joueur ptoléméen ne doit pas attaquer si la force ennemie possède un total de BP supérieur de deux (2) à celui de la force ptoléméenne attaquante.
- Le joueur ptoléméen fait automatiquement un jet d'unités de Milice (selon les règles standards de la Milice) après avoir perdu une bataille sur le Territoire ptoléméen.
- Les forces ptoléméennes sont libres de quitter l'Egypte ou la Cyraenica afin de mener des opérations militaires, y compris celles qui sont spécifiées dans l'option B de la carte Guerres de Succession plus bas, mais leur priorité est la défense.

6. Dès l'instant où les Egyptiens ptoléméens ne sont

plus actifs (plus aucun envahisseur en Egypte ou en Cyraenica ou après la conclusion d'un événement de Guerre de Succession), l'armée ptoléméenne revient à son potentiel original (selon les instructions de déploiement décrites plus haut); si elle est plus importante qu'initialement, elle conserve les unités excédentaires. Elle est redéployée par le joueur ptoléméen afin qu'Alexandrie abrite au moins la moitié du total des BP de combat et que le reste de l'Egypte ait au moins la moitié de ce qu'il reste. Les unités ne bougent pas; elles sont directement placées dans leurs nouveaux Espaces de déploiement.

7. L'Egypte est considérée comme conquise quand toutes les forces terrestres égyptienne sont éliminées ET quand Alexandrie et les Provinces d'Egypte et de Cyraenica sont contrôlées par une autre Puissance. A cet instant, l'option B de la carte Evènement "Guerres de Succession" n'existe plus, et le résultat Guerre de Succession de la table Message de Bagdad ne s'applique plus.

8. Il est tout à fait possible qu'une carte Evènement ou qu'un résultat de la table Message de Bagdad "Guerre de Succession" soit joué alors que les Egyptiens sont déjà actifs parce qu'ils ont été envahis.

Modification de la Carte Evènement Guerres de Succession : Quand la carte Guerres de Succession est tirée, appliquez les instructions suivantes à la place de celles décrites en 11.0.

Guerres de Succession (1) : Peu, semble-t-il, appuyèrent les descendants des "Successeurs" d'Alexandre le Grand dans leurs efforts pour être les dirigeants du monde hellénique. Le joueur qui joue cette carte peut effectuer l'une des choses suivantes (pas toutes) :

• **Option A : Grecs contre Grecs :** 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 se trouvant en Grèce ou se situant jusqu'à 3 Espaces de la Grèce. L'armée doit (aller et) rester en Grèce; elle ne peut aller nulle part ailleurs. En dehors de ça, elle peut faire tout ce que peut faire une armée en mouvement normal, y compris (et surtout) attaquer d'autres unités, armées et possessions grecques. Elle peut prendre des unités en passant, mais pas celles se trouvant dans des Villes ou des Cités. Cependant, elle peut attaquer des unités situées dans des Villes ou des Cités afin de détruire ou réduire celles-ci (mais elle ne Pille pas). Si le joueur grec choisit l'option A (ce qui signifie probablement que l'option B n'existe plus parce que les Egyptiens ont été éliminés), il ne fait rien de tout cela mais à la place réduit sa Stabilité de deux niveaux (-2).

• **Option B : Ptoléméens contre Séleucides** : Avant son Mouvement Majeur pour cette Activation, le joueur doit mener des Opérations Militaires avec une armée égyptienne. Cette armée doit essayer d'attaquer une armée orientale (c.à.d. une armée Séleucide) et/ou réduire/détruire des Villes/Cités contrôlées par l'Orient. Elle se dirigera vers l'armée ou Ville/Cité Séleucide la plus proche, et tentera de capturer des Villes et Cités Séleucides même si celles-ci sont occupées suite à une révolte d'Esclaves. A la fin de cette Opération, il place ce qui reste de l'armée égyptienne à Pelusium ou à Alexandrie.

Notez que l'option B ne peut pas être choisie si l'Egypte a été conquise (cf. point n°7 plus haut).

Cette carte doit être jouée quand elle est tirée.

Règles optionnelles pour le scénario ultra historique

Les règles optionnelles suivantes sont conçues pour vous aider à équilibrer le jeu afin de satisfaire le désir d'une meilleure historicité que plusieurs joueurs de test (et autres personnes impliquées dans le jeu) exprimèrent. Toutes ont un fondement historique, et chacune d'elles affectent potentiellement le jeu de manière significative. Lors des parties de test, toutes s'avèrent utiles et simples à appliquer, mais nous ne prétendons pas qu'elles fient l'objet d'autant de tests que le reste des règles. Utilisez les si vous le voulez et surtout si vous voyez qu'une Puissance doit être réduite en taille pour que le jeu soit encore intéressant pour les autres, mais soyez conscients qu'elles peuvent avoir des effets inattendus.

A. Les Grecs se querellent (Règle optionnelle)

NOTE DE CONCEPTION : A proprement parler, seules Rome et Carthage étaient réellement unifiées pendant les années représentées par ce jeu. Ce scénario divise l'Orient en ses deux ennemis historiques, et donc pour conserver l'équilibre il semble également logique de représenter la Grèce comme la région fragmentée qu'elle était réellement. Néanmoins, la Grèce n'est pas divisée en Puissances distinctes aussi simplement que l'Orient; la région consistait en plusieurs cités-états et royaumes séparés ainsi qu'en de nombreuses alliances. Pour refléter les querelles, le manque de coopération, et quelques fois les affrontements entre les Puissances grecques tout au long de la période couverte par ce jeu, nous avons introduit la règle optionnelle simple suivante.

A la fin de la Phase de Revenu, après avoir ajouté ses revenus à son trésor, le joueur grec jette un dé (1d6). Le résultat est le nombre de Talents déduit du trésor grec.

B. Le conseil carthaginois (Règle optionnelle)

NOTE DE CONCEPTION : Carthage était initialement une Puissance commerçante, pas une Puissance militaire. Bien que les Romains interprétèrent leur présence en Sicile comme une menace militaire contre l'Italie continentale, la plupart des sources tombent d'accord sur le fait qu'il n'y avait virtuellement aucune chance pour que Carthage ait un intérêt à entrer en guerre avec Rome. Et même quand les guerres se produisirent, le Conseil carthaginois semblait contre l'encouragement d'une expansion militaire, bien que les historiens s'en disputent la raison. La règle optionnelle suivante reflète l'attitude relativement singulière de Carthage.

Gardez trace du nombre net de Points de Stabilité gagnés par le joueur carthaginois à chaque Tour de Jeu (c.à.d. le nombre au début du Tour soustrait au nombre en fin de Tour). A la fin de la Phase de Revenu, après avoir ajouté ses revenus à son trésor, le joueur carthaginois jette un dé (1d6) pour chaque Point de Stabilité gagné. Pour chaque jet de 1 ou de 6, il perd 1T de son trésor.

C. Guerre Civile, type 2 (Règle optionnelle)

NOTE DE CONCEPTION : Les Cartes Evènement offrent la possibilité qu'une Guerre Civile se produise dans une Puissance grandement déstabilisée. Cependant, comme les Romains le démontrèrent de manière tellement convaincante au 1^{er} siècle av. J.C., avoir trop de succès peut également mener à la guerre civile. La règle suivante reflète cette possibilité.

Dès l'instant où une Puissance gagne le contrôle de son 4^{ème} Territoire (pas une Province), son succès le place en danger de guerre civile. Immédiatement, et ensuite en tirant son premier Marqueur d'Activation lors de chaque Tour de Jeu, le joueur qui contrôle cette Puissance jette deux dés (2d6). A leur résultat, il ajoute le nombre de Territoires qu'il contrôle. Si le résultat est de 12 ou moins, la partie continue normalement. Si le résultat est supérieur à 12, une guerre civile se déclenche et le joueur effectue immédiatement ce qui suit :

- Il soustrait deux (-2) à son Niveau de Stabilité;
- Il jette 1d6 pour l'allégeance de chaque Espace occupé par le joueur, y compris les Escadres de Galères. Si le résultat est impair, il retire de l'Espace au moins la moitié des unités terrestres et la moitié des Escadres de Galères (arrondies à l'entier supérieur dans les deux cas). Dans tout Espace rendu vacant par ce type de retrait, il y place une unité de Garnison. Si le résultat du dé est pair, l'Espace demeure inchangé.
- Retirez tous les Leaders qu'il possède et remplacez

les par un seul Leader tiré au hasard, qui commence dans sa capitale.

SCENARIO VII

(Jeu de Base ou Avancé)

LES PREMIERS PAS — *Premier Tour d'un scénario de Pax Romana (quatre joueurs)*

Ce scénario vous propose un scénario de Jeu Avancé de *Pax Romana* consistant en un seul Tour de Jeu de six (au lieu de quatre) Marqueurs d'Activation. Les scénario est jouable en environ deux heures (des joueurs expérimentés le finiront en à peu près 90 minutes), et vous offre un excellent aperçu sur la nature d'une partie à quatre joueurs.

NOTE DE JEU : Ce scénario est né de la volonté des joueurs de test de jouer une partie de Pax Romana à quatre joueurs en environ deux heures. Il provient d'un constat, cependant — les commentaires de plusieurs testeurs établissant que chaque Tour de Jeu de Pax Romana est presque une nouvelle partie. Ce scénario est tout simplement le premier Tour de Jeu des scénario n°5 ou n°6, avec quelques Marqueurs d'Activation supplémentaires pour faire durer les choses un peu plus longtemps que d'habitude.

Installation du scénario : Suivez toutes les instructions du scénario n°5 ou n°6 (selon votre choix), excepté ce qui concerne les modifications apportées par la règle spéciale n°1 (plus bas).

Les joueurs : Rome, Grèce, Carthage, l'Orient.

Début et fin : Le scénario débute avec la Phase F.3 (Phase d'Activation, Segment des Opérations) du Tour I (300-275 av. J.C.). Il s'achève à la fin de la Phase de Victoire du même Tour de Jeu.

Marqueurs d'Activation : Rome (6), Carthage (6), Grèce (6), Orient (6). Cf. règle spéciale n°1.

Comment gagner : A la fin du Tour de Jeu, le joueur qui possède le plus de VP l'emporte.

Evènements (Jeu de Base uniquement) : Les évènements de 16.0 sont utilisés dans ce scénario, ainsi que les deux Marqueurs d'Evènement (cependant, si l'évènement "Soldat de Fortune" est tiré, traitez le comme Aucun Evènement). Placez les Marqueurs d'Evènement dans la Réserve d'AM au début de la partie.

Cartes Evènement (Jeu Avancé uniquement) : Toutes les Cartes Evènement sont en jeu, sauf Conquérant (n°13) et Soldat de Fortune (n°45). Mélangez le reste des cartes (la pioche d'évènements) et placez les face cachée.

Opportunité d'Objectifs : Les Opportunités d'Objectif ne sont pas en jeu dans ce scénario.

Unités Tribales : Placez les pions Tribaux dans une tasse. Les unités Tribales sont tirées au hasard et placées, une dans chaque Espace Tribal Initial, face "?" visible, jusqu'à ce que tous les Espaces Tribaux soient occupés.

Restrictions de la carte : Aucune.

Leaders : Tous les Leaders sont sélectionnés selon le déploiement initial. A partir du tour suivant, vous commencez le tirage.

Ordre de Jeu initial : Grèce, Orient, Carthage, Rome.

Modifications de déploiement : Les modifications suivantes du scénario n°5 sont à appliquer avec ce scénario :

- La Grèce ne reçoit pas l'armée du Soldat de Fortune au début de la partie. Elle n'entrent en jeu à aucun moment (retirez du jeu la carte Soldat de Fortune).
- Rome contrôle Tarentum qui possède un marqueur de Ville et une unité de LG.
- Les unités LI et Cav grecques placées à Tarentum dans le scénario n°5 se trouvent en fait à Brundisium, avec une unité de HI grecque.

Règle spéciale n°1 : Après avoir joué les Marqueurs d'Activation listés dans l'ordre de jeu initial et les trois Marqueurs d'Activation restant de chaque joueur dans la Réserve d'AM, remplacez deux AM de chaque joueur dans la Réserve d'AM Pool. Avant de recommencer à jouer cependant, remplacez le plus mauvais Leader de chaque joueur présent sur la carte par leur meilleur Leader d'Elite de la réserve de Leaders, puis faites jeter un dé à chaque joueur en ajoutant 6 au résultat. Le total est le nombre de Talents que chaque joueur reçoit immédiatement, avec lesquels ils effectue une Phase d'Effectif (ils peuvent alors dépenser tout ou partie de leur argent), et avec lesquels ils paient pour leurs deux AM de reste. Après la Phase d'Effectif, tirez le prochain AM.

Règle spéciale n°2 : Si vous jouez la version d'un Tour du scénario n°6, employez toutes les règles concernant les Egyptiens ptoléméens.

TROISIÈME PARTIE. EXEMPLE DE JEU DETAILLE

Ce chapitre détaille le Tour II d'une partie de test du scénario "Pax Romana", à partir de la Phase d'Activation. Nous avons choisi celui-ci pour notre exemple détaillé parce qu'il montre un large éventail d'actions, de coups et de résultats imprévisibles. Vous pouvez le parcourir uniquement en le lisant, ou vous pouvez placer les pièces du jeu et déplacer les pions à mesure que vous le lisez.

INSTALLATION

Ce Tour de test commença avec les unités suivantes en place. Toutes les unités, Cités et Villes sont à pleine Puissance sauf celles dont le contraire est spécifié.

Pions Tribaux et Neutres : Tous sont déployés selon le scénario "Pax Romana" du Livret de Jeu.

Rome : 1 LG à Albintilum (Cisalpinia); Leader 2-4, 2 LG et une Ville à Parma (Cisalpinia); 1 Garr et 1 Escadre de Galères à Pisae (Italia); Leader 2-3, 2 LG est une Cité à Rome; une Ville à Capua (Italia); 1 LG et une Cité à Tarentum (Bruttium); 2 LG et une Ville à Rhegium (Bruttium); Trésor 7T; Points de Victoire 3; Stabilité +6.

Carthage : Leader 2-5, 2 HI et une Cité à Carthage; une Ville à Utica (Africa); 2 HI, 2 LI, 1 Escadre de Galères et une Ville à Lilybaeum (Sicile occidentale); 1 Garr et 1 Escadre de Galères à Panormus (Sicile occidentale); 1 LI et 1 Escadre de Galères à Caralis (Sardinia); 1 Garr et 1 Escadre de Galères à Olbia (Sardinia); 1 Garr et 1 Escadre de Galères à Aleria (Corsica); 1 Garr à Malaca (Baetica); 1 LI à Gades (Baetica); Leader 2-4, 2 HI, 1 LI, 1 Cav, 1 EL à Salamantica (Lusitania); Trésor 6T; Points de Victoire 4; Stabilité +7.

Grèce : Leader 1-3, 1 HI, 1 Escadre de Galères et une Cité à Athènes (Attica); une Ville à Corinthe (Peloponnes); 2 HI et une Cité à Pella (Macedonia); 1 Garr à Cnossos (Crête); 1 Escadre de Galères à Thassos (Îles Égéennes); 1 Escadre de Galères à Sestus (Thrace); 1 Escadre de Galères à Byzantium (Thrace); 1 Garr à Masilia (Narbonensis); 1 Garr à Emporiae (Tarrakonensis); Leader 2-4, 6 HI, 1 Cav à Nicomedia (Pontus); 1 Garr à Cyzicus (Ionie); 1 HI à Abydos (Ionie); 1 HI à Celenae (Ionie); 1 LI et une Ville à Sardis (Ionie); 1 LI à Side (Lycie); Trésor 8T; Points de Victoire 6; Stabilité +1.

Orient : Leader 3-3, 1 HI, 2 Escadres de Galères et une Cité à Alexandrie (Egypte); 2 LI à Memphis (Egypte); 1 LI et 1 Escadre de Galères à Pelusium (Egypte); 1 LI et une Ville à Jérusalem (Judea); 1 LI à Tyre (Judea); 1 HI et une Cité à Antioche (Syria); 1 Garr à Salamis (Cyprus); 1 LI aux Portes Ciliciennes (Cilicia); 1 HI à Sebastia (Cappadocia); 1 HI à Iconium (Galatia); Leader d'Elite 3-5, 6 HI, 2 LI, 2 Cav, 3 EL à Seleucia (Cilicia); 1 Garr à Amida (Armenia); 1 LI à Sinope (Pontus); 1 LI à Phasis (Scythia); Trésor 8T; Points de Victoire 8; Stabilité +7.

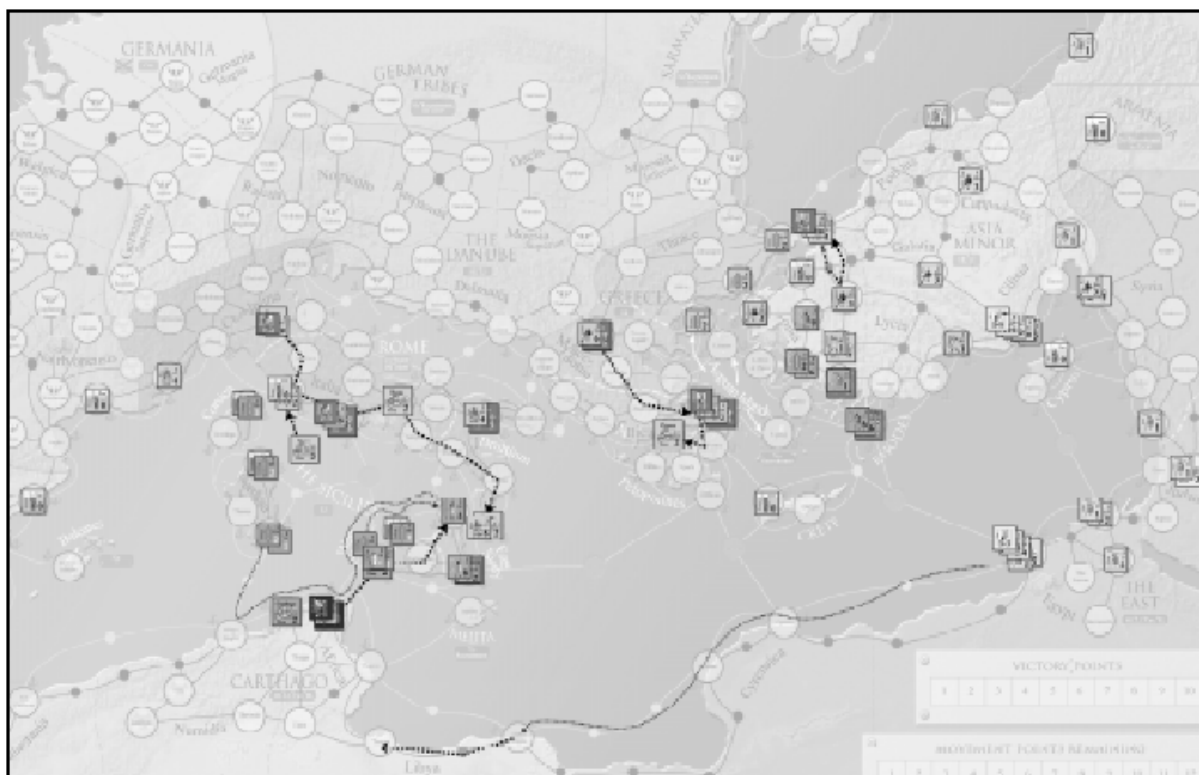
PHASE D'ACTIVATION

Activation n°1 : Rome

Parce qu'il possède le moins de Points de Victoire à la fin du Tour de Jeu précédent, le joueur romain a la première activation ce Tour-ci. Il paie 1T pour son Activation et tire la carte "Alliance avec Pergamum". Ne voyant pas l'utilité de la jouer immédiatement, il l'a garde en main. Il active alors son Leader 2-4 à Parma. Il jette un 5 pour le mouvement, et ajoute 4 de facteur de Campagne de son Leader pour obtenir 9 Points de Mouvement. Il fait marcher les deux Légions de Parma par Arretium (1 MP), Pisae (1 MP), Rome (1 MP), Capua (1 MP), Neapolis (1 MP), Paestum (1 MP), Croton (1 MP) et dans Rhegium (1 MP), soit un total de 8 MP. Satisfait, il reste là. Il utilise son premier Mouvement Mineur pour convertir la Garnison de Pisae en une Ville — il retire le pion de la Garnison, place un marqueur de Ville romain dans l'Espace de Pisae, et déduit 2T de son trésor. Il utilise son second Mouvement Mineur pour envoyer une unité de LG de Rome à Pisae (il jette un 2, qui lui fournit 2 MP lui permettant de faire cela).

Activation n°2 : Carthage

Carthage avait le deuxième plus faible total de Points de Victoire en entamant ce Tour de Jeu, donc il obtient la deuxième Activation. Après avoir payé 1T pour l'Activation, le joueur carthaginois tire la carte "Mercenaires" et décide de la conserver. Il voit alors les deux Légions romaines à Rhegium et décide de rendre la Sicile aussi imprenable que possible. Il active son Leader 2-5 et l'armée de 2 unités de HI situés à Carthage, et jette un 4 pour un total de 9 Points de Mouvement. Il veut acheminer son armée en Sicile, et doit donc effectuer un Transport Naval. Il dépense 1 MP pour embarquer et 1 MP pour naviguer, partant de Carthage le long des connexions navales jusqu'à Lilybaeum sur la côte ouest de la Sicile. Il dépense un troisième MP pour débarquer à Lilybaeum, et un quatrième MP pour prendre en passant les forces qui s'y trouvent — surtout les 2 unités de HI et l'une des deux unités de LI (laissant ainsi une LI à Lilybaeum). Il traverse ensuite Agrigentum (1 MP) et entre à Messana (1 MP pour l'Espace et 1 MP supplémentaire car il est occupé par l'ennemi et doit donc attaquer l'unité qui s'y trouve).



L'illustration ci-dessus représente le déploiement initial et les quatre premières Activations — Rome, Carthage, la Grèce et l'Orient. Les sept unités carthagoises en Hispania ne sont pas visibles. Les mouvements terrestres sont indiqués par une ligne de tirets épais, tandis que le Mouvement Naval est indiqué par une fine ligne pointillée.

Il attaque l'unité de HI mamertine, et il a utilisé 7 de ses 9 MP.

Il totalise ses Points de Bataille : 3 BP pour chaque HI et 1 BP pour chaque LI. Il possède quatre HI et une LI, ce qui fait un total de 13 BP. Le BP mamertine vaut 3 BP, ce qui fait que le ratio est de 13:3, arrondi à 4:1. En conséquence, le joueur de Carthage obtient 4 Décalages de Jet de Dé de Bataille pour le ratio de combat. Il possède également un Leader avec un facteur Tactique de 2, tandis que les Mamertines n'ont aucun Leader, ce qui donne à Carthage deux Décalages supplémentaires. Il n'y a aucune Cavalerie ni aucune Ville ou Cité impliquées (ni tout autre élément capable de fournir un Décalage), et le total final est de 6 Décalages. Carthage jette un 4 et les Mamertines (le joueur oriental jette le dé — n'importe quel autre joueur aurait fait l'affaire) jettent un 3. Le joueur de Carthage décide d'utiliser 3 Décalages pour ramener le jet des Mamertines à 0, ce qui fait qu'il n'y aura aucune perte carthaginoise. Il utilise les 3 Décalages restants pour augmenter son propre jet de dé jusqu'à 6, infligeant donc 60% de pertes aux Mamertines. Parce qu'ils sont neutres, ils ne peuvent pas retraiter volontairement (ce qui aurait ramené les pertes à 50%), et subissent donc les 60%. 60% de 3 BP mamertines est égal à 1,8, qui est arrondi à 2 BP, et la HI mamertine est réduite (le pion est retourné). Cependant, parce qu'il a remporté la bataille (il a subi un pourcentage de pertes plus faible que les

Mamertines), il peut obliger les Mamertines à retraiter au prix d'1 MP. C'est ce qu'il fait, et puisque les Mamertines n'ont aucun chemin de retraite possible, l'unité est éliminée. Carthage a gagné l'Espace de Messana en submergeant la force des Mamertines. Carthage jette 2d6 pour vérifier une perte de Leader et obtient un 7 (il faut un 12 pour affecter le Leader), et le Leader survit.

Avec son premier Mouvement Mineur, Carthage déplace une Escadre de Galères (il n'a pas besoin de faire de jet pour cela) de Lilybaeum jusqu'à Messana en passant par Panormus. Cela empêchera les Romains de traverser le détroit depuis Rhegium sauf si ils ont également une flotte. Puisque les Romains ont une Escadre de Galères à Pisae, le joueur de Carthage décide de faire stationner une seconde Escadre de Galères à Messana, augmentant ainsi les chances de remporter un affrontement naval si les Romains tentent de traverser avec leur unique Escadre. Il déplace l'Escadre depuis Caralis (l'Espace situé le plus au sud de la Sardinia) vers le sud dans le Point de Transit Naval, où il fait un test de Désastre Naval. Il jette un 6, et doit donc vérifier si son Escadre continue. En jetant deux dés, il obtient un résultat de 5, ce qui lui permet de continuer (il avait besoin d'un 7 ou moins). L'Escadre navigue via Hippo Regius, Utica, Carthage, Lilybaeum et Panormus, et entre enfin dans Messana. Parce que Carthage contrôle tous ces Espaces, aucun jet de Continuation ne fut

nécessaires.

Activation n°3 : Grèce

La Grèce est la suivante dans l'ordre de jeu de ce Tour. Le joueur grec tire la carte "Moissons Abondantes" et jette un 1 sur la Table Moissons/Famine — résultat : Asie Mineure. Puisque personne ne contrôle la totalité du Territoire de l'Asie Mineure, rien ne se passe et il se défausse de la carte. En regardant la carte, il voit le Leader d'Elite oriental à Seleucia et décide que son armée située à Nicomedia a besoin de renforts. Il active son Leader 2-4 à Nicomedia, jette un 3 et obtient 7 MP. Il passe par le Point de Transit situé immédiatement au sud de Nicomedia (1 MP) et entre à Celenae, un Espace de Forteresse de Montagne (2 MP). Il prend en passant la HI qui s'y trouve (1 MP) et repasse par le Point de Transit (1 MP) jusqu'à Nicomedia (1 MP). 6 MP au total. Il s'arrête ici. Parce qu'il ne contrôle plus la majorité des Espaces de la Ionia, la Grèce perd le contrôle de la Ionia, et le joueur grec déplace le marqueur de Niveau de Stabilité de +1 à 0.

Avec son premier Mouvement Mineur il active l'une des unités de HI de Pella, jette un 4 et la fait progresser par Pharsalus (1 MP) et Chaeronea (1 MP) jusqu'à Athènes (1 MP) — 3 MP au total. Il utilise son second Mouvement Mineur pour activer la HI qui est déjà à Athènes, jette un 5, et la déplace par Megara (1 MP) jusqu'à Corinthe (1 MP) où elle s'arrête.

Activation n°4 : l'Orient

L'Orient obtient la dernière des quatre premières Activations, après quoi les AM sont tiré au hasard dans la Réserve d'AM. Il paie 1T pour son Activation et tire une carte "Levée de Milice", qu'il conserve en main. Voyant que le joueur de Carthage a vidé son Territoire d'Origine de soldats, il décide de lancer une attaque surprise contre les terres carthagoises. Il active son Leader 3-3 et son armée à Alexandrie, jette un 4 (7 Points de Mouvement au total). Il prend les 2 Escadres de Galères avec lui. Il paie 1 MP pour embarquer et 1 MP pour voyager, soit 3 MP jusqu'ici. Il entre dans le Point de Transit Naval situé immédiatement à l'ouest d'Alexandrie et fait un test de Désastre Naval en jetant un 3 (aucun effet), puis traverse Cyrene et Arainoe. Ces deux Espaces se trouvent sur son Territoire d'Origine et donc sont pleinement contrôlés par l'Orient, donc il n'a pas à faire de jet de Continuation. Il traverse les deux Points de Transit Naval à l'ouest de Arainoe (jets de 5 et de 2 respectivement pour les tests de Désastre Naval) et débarque à Leptis Magna (1 MP), laissant l'unité de HI et les deux Escadres de Galères ici pour se protéger contre un Transport Naval carthaginois visant à prendre Leptis Magna et ainsi à isoler son armée en déplacement. Il a dépensé 3 MP jusqu'ici. Le Leader et les deux unités de LI traversent le Point de Transit (1 MP) jusqu'à Tacape (1 MP), où ils s'arrêtent. Parce

que le joueur oriental contrôle 2 des 3 Espaces de la Libya, il contrôle désormais la Province, et son Niveau de Stabilité monte de 1. Carthage a perdu une Province d'Origine, donc son Niveau de Stabilité diminue de 2.

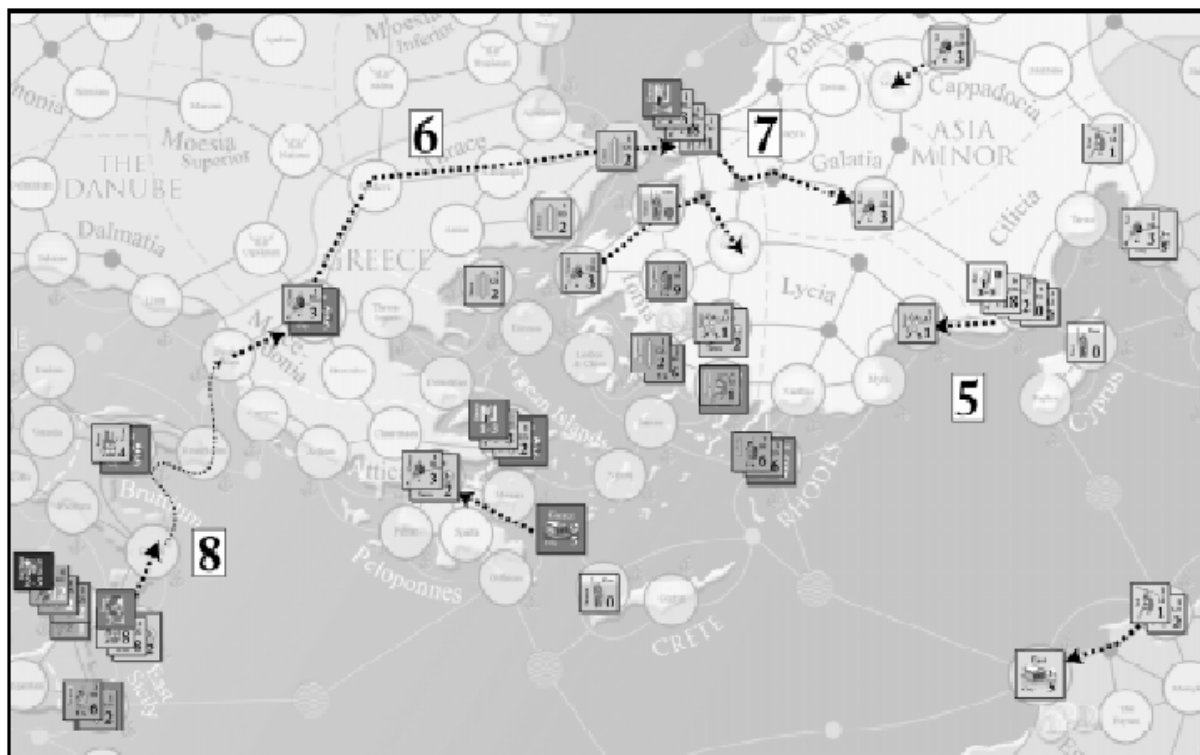
Pour son premier Mouvement Mineur, il tente de déplacer l'unité de LI située à Sinope (Province de Pontus au nord de l'Asie Mineure), mais il jette un 1 et décide donc de rester sur place. Il jette un autre 1 pour son second Mouvement Mineur, une tentative de déplacer l'unité de HI située à Sebastia, et décide également de la laisser là où elle est.

Il tire alors un nouvel AM de la Réserve d'AM, et un AM oriental est révélé.

Activation n°5 : l'Orient

Le joueur oriental paie 1T pour l'Activation et tire une carte "Espions", la conservant dans sa main. Il active son Leader d'Elite 3-5, jette un 2 obtenant ainsi 7 Points de Mouvement. Il a tout juste assez de MP pour rejoindre l'armée grecque de Nicomedia, mais il décide de d'abord de nettoyer le sud. Il attaque l'unité de LI grecque à Side (1 MP pour l'Espace et 1 MP pour attaquer), qui décide de ne pas effectuer de Retrait Avant la Bataille afin d'obliger l'armée orientale à utiliser 1 MP pour attaquer (si le LI retraite, l'armée orientale ne dépense qu'1 MP, pas 2). L'Orient possède 5 HI, 2 LI, et 2 Cav, pour un total de 19 Points de Bataille (les Eléphants ne donnent aucun BP). La Grèce possède 1 BP. Le ratio est de 19:1, ce qui donne 19 Décalages. L'Orient possède également la Suprémie de Cavalerie (il a 2 Cavalerie dans la bataille alors que les Grecs n'en ont aucune), ce qui donne encore 3 Décalages, et un Leader avec un facteur Tactique de 3, pour 3 Décalages supplémentaires. Evidemment, la LI grecque va être submergée, et la seule question à cette issue est si la Grèce va jeter un 6, auquel cas l'Orient perd 1 BP. Le jet de dé grec est effectivement un 6, et l'Orient choisit de perdre 1 unité de LI (qui vaut le BP requis). Il jette deux dés pour voir si il y a une perte de Leader, et obtient un 4, donc aucun effet. Néanmoins, parce qu'il est le seul joueur désormais à contrôler un Espace dans la Province de Lycia, il gagne le contrôle de celle-ci, et la Grèce en perd le contrôle. Le Niveau de Stabilité grec descend de un point à -1 tandis que le Niveau de Stabilité de l'Orient monte de un à +8.

Il désigne l'unité de HI à Sebastia pour son premier Mouvement Mineur et jette un 4 (ce qui fait 4 MP). Il déplace la HI à Mazaca (2 MP à cause de l'Espace de Forteresse de Montagne) où elle s'arrête. Il emploie le second Mouvement Mineur pour activer l'unité de LI à Pelusium (en Egypte), jette un 2, traverse le Point de Transit et entre à Alexandrie (2 MP). Il tire un AM de la Réserve, et c'est la Grèce qui joue ensuite.



Activations 5 à 8 — Orient, Grèce, Grèce et Rome.

Activation n°6 : Grèce

Le joueur grec paie 1T pour l'Activation et tire une carte "Levée de Milice" qu'il conserve. Il commence son Activation par un Mouvement Mineur, faisant un jet pour l'unité de HI de Pella. Il jette un 6 et déplace la HI depuis Pella via Serdicca (1 MP), Adrianople (1 MP) et Byzantium (1 MP), puis à travers le détroit (2 MP) pour rejoindre l'armée située à Nicomedia. Il emploie alors son second Mouvement Mineur pour activer l'unité de HI de Abydos (côte ouest de la Ionia), et jette un 4. Il déplace l'unité via Cyzicus (1 MP) et le Point de Transit situé à l'est de Cyzicus (1 MP), terminant son mouvement dans l'Espace de Forteresse de Montagne de Celaenia (2 MP).

Il utilise enfin son Mouvement Majeur pour activer son Leader 2-4, jette un 3 qu'il ajoute au facteur de Campagne de 4, pour un total de 7 MP. Il compare différents mouvements possibles mais décide de mettre fin à son Mouvement Majeur en ne faisant rien.

Il tire un nouvel AM, grec encore une fois.

Activation n° 7: Grèce

La Grèce paie 1T et tire une carte "Revenu et Stabilité". Il possède 3T dans son trésor, donc la carte n'a aucun effet (avec 2T ou moins il aurait dû réduire sa Stabilité de 1 niveau). Il active son Leader 2-4, jette un 6 (résultant ainsi en 10 MP). Il dépense 5 MP pour bouger et attaquer l'unité de HI orientale à Iconium (en Galatia) — 3 MP pour entrer à Iconium car c'est un Espace de Forteresse de Montagne qui est occupé par l'ennemi. Le joueur oriental décide de se battre

puisqu'il reçoit 2 Décalages de Jet de Dé en se défendant dans un Espace de Forteresse de Montagne. Les Grecs ont 8 HI et 1 Cav, pour un total de 24 Points de Bataille (la Cavalerie ne peut être utilisée dans un Espace de Forteresse de Montagne). L'Orient possède 3 BP ce qui fait que le ratio est de 8:1 (24:3), octroyant 8 Décalages de Jet de Dé. Les 2 Décalages fournis par le Leader grec 2-4 sont contrebalancés par les 2 Décalages fournis à l'Orient par l'Espace de Forteresse de Montagne, donc le résultat final est de 8 Décalages.

Concernant les Jets de Dé de Bataille, la Grèce jette un 4 et l'Orient un 5. Le joueur grec utilise 5 de ses 8 Décalages pour ramener le jet de dé oriental à 0, ne subissant ainsi aucune perte. Il emploie les 3 autres Décalages pour augmenter son propre jet de dé à 7, infligeant ainsi 70% de pertes à l'Orient. 70% de 3 BP représente 2,1 BP, arrondis à 2 BP. L'Orient retourne l'unité de HI du côté réduit, absorbant la perte de 2 BP. Le joueur grec jette un 9 pour son Leader — aucun effet. Le joueur grec a 5 MP de reste, et dépense donc 1 MP pour obliger l'unité orientale à retraiter — ce que fait l'unité orientale via Seleucia jusqu'à Tarsus. La Grèce laisse sur place une unité de HI à Iconium et dépense 3 MP pour faire revenir le Leader et son armée à Nicomedia. Il a gagné le contrôle de la Galatia, tandis que l'Orient en a perdu le contrôle, donc il augmente sa Stabilité de +1 à 0, et celle de l'Orient diminue de -1 à +7.

Le joueur grec emploie son premier Mouvement Mineur pour construire une Cité à Corinthe. Il retire le

marqueur de Ville et l'unité de HI qui s'y trouvent, et les remplace par un marqueur de Cité. Il retire 3T de son trésor — le coût de la Cité est de 3T et d'une unité de HI. Il passe son second Mouvement Mineur et tire un nouvel AM — c'est au tour de Rome.

Activation n°8 : Rome

Rome paie 1T et tire une carte "Espions". Pour son Mouvement Majeur, il active son Leader 2-4 à Rhegium, jette un 4 pour un total de 8 MP. Il marche sur Croton pour 1 MP, embarque en Transport Naval (1 MP) et navigue (1 MP). Il traverse Tarentum et Brundisium, qu'il contrôle. Il jette un 1 sur le Point de Transport Naval entre Brundisium et Dyrrhachium, donc rien de mauvais ne se produit. Il débarque à Dyrrhachium (1 MP) et marche sur Pella (1 MP) et attaque la Cité (1 MP — 6 MP jusqu'ici). Ses 4 Légions lui donnent 16 BP, tandis que Pella, Cité intacte, se défend avec 5 BP. Le ratio est de 3:1, soit 3 Décalages. Le Leader romain ne donne qu'1 Décalage, car les facteurs Tactiques contre (ou en défense) les Cités ne servent qu'à déterminer si un Leader est meilleur que l'autre. Le joueur de Rome a 4 Décalages au total. Il jette un 4 pour la bataille, et le joueur grec jette un 6. Rome utilise ses 4 Décalages pour réduire le jet grec à 2 afin de ne subir que 20% de pertes — 20% de 16 égal à 3,2 arrondis à 3 BP, et Rome doit perdre une LG à pleine Puissance (les règles lui interdisent de retourner 2 LG du côté réduit). Pella subit 40% de pertes, soit 2 BP. Perdre un Point de Muraille satisfait cette perte (chaque Point de Muraille absorbe jusqu'à 2 BP), et il place un marqueur -1 sous la Cité. Le Leader de Rome survit au jet et se regroupe à Dyrrhachium. Il utilise ses 2 MP restant pour attaquer Pella une fois encore. Il possède 12 BP contre 4 pour Pella, soit 3 Décalages, et 1 Décalage pour le Leader — 4 Décalages au total. Il jette un 5, la Grèce jette un 1. Rome ramène le jet de dé grec à 0 (en utilisant 1 Décalage) et augmente son propre jet de dé jusqu'à 8 (utilisant 3 Décalages). Les pertes grecques sont absorbées en perdant un autre Point de Muraille, mais puisque la Cité a perdu le maximum de Points de Muraille qu'elle peut (ils ne peuvent pas descendre en dessous de 3 Points à cause de la bataille), et puisque qu'il n'y a pas d'unités en défense dans la Cité, Rome a capturé Pella. Le joueur romain remplace le marqueur de Cité grec par l'un des siens, et son Mouvement Majeur est terminé. La Grèce perd immédiatement 1 Niveau de Stabilité (à -1) parce qu'elle a perdu un Espace de Capitale, et continuera de perdre 1 Niveau de Stabilité au début de chaque Tour de Jeu jusqu'à ce qu'elle le reprenne.

Mouvements Mineurs : Rome jette un 1 pour la LG située en Cisalpina occidentale qui entre à Massilia. Il passe son Mouvement Mineur suivant et tire le prochain AM. Rome joue encore.

Activation n°9 : Rome

Après avoir payé 1T pour l'Activation, le joueur romain tire une carte "Revenu et Stabilité" et la joue, perdant un Niveau de Stabilité car il possède moins de 3T dans son trésor. Rome joue également sa carte "Espions" pour voir ce que la Grèce a dans sa main (seulement "Levée de Milice", c'est tout ce qui lui reste). Il joue également sa carte "Alliance avec Pergamum" afin d'avoir les Pergaméniens de son côté. Pour son Mouvement Majeur, il active son Leader 2-4 à Pella, jette un 5 pour un total de 9 MP, et l'emmène avec ses 3 unités de LG via Pharsalus (1 MP) à Charonaea (1 MP). Le Leader grec à Athènes pourrait intercepter avec son armée à ce moment là, mais il refuse, et l'armée romaine continue jusqu'à Actium (1 MP), Corcyra (1 MP) et Dyrrhacheum (1 MP), où il laisse une LG (0 MP). Il revient alors via Pella (1 MP) jusqu'à Pharsalus (1 MP), où il s'arrête. Parce qu'il contrôle désormais plus de la moitié (3) des (5) Espaces de Macedonia, et parce que les Grecs ne contrôlent plus l'Espace de Capitale (Pella), Rome contrôle la Province de Macedonia. Rome ajuste son Niveau de Stabilité de +1, tandis que la Grèce ajuste le sien de -2 (pour avoir perdu une Province d'Origine). La Stabilité de la Grèce est désormais à -3, ce qui est potentiellement une situation précaire.

Pour son premier Mouvement Mineur, Rome jette un 5 pour l'une des unités de HI pergaméniennes à Pergamum, la déplaçant à Cyzicus (2 MP parce que c'est sous contrôle ennemi), éliminant l'unité de garnison grecque qui s'y trouvait (les unités de Garnison ne se battent pas). Il utilise son second Mouvement Mineur pour faire entrer l'unité de LG de Massilia (après avoir jeté un 5) à Pisae.

Il tire l'AM suivant de la Réserve, et c'est à l'Orient de jouer.

Activation n°10 : l'Orient

Le joueur oriental paie 1T et tire une carte "Alliance". Pour son Mouvement Majeur, il active son Leader d'Elite 3-5, jette un 3 et obtient 8 MP. Il dépense 4 MP jusqu'à Sardis et attaque. La Grèce décide d'utiliser la Ville en défense. Le ratio est de 15:3, octroyant 5 Décalages pour l'Orient. Le Leader ajoute 1 Décalage de plus (le maximum contre une Cité ou une Ville), pour un total de 6. Le joueur oriental jette un 1; le joueur grec jette un 4. Le joueur oriental utilise 4 Décalages pour ramener le jet de dé grec à 0, ne subissant ainsi aucune perte, et augmente son propre jet à 2, causant aux Grecs 20% de pertes. 20% de 3 est égal à 0,6, arrondi à 1 BP de pertes. La Grèce perd l'unité de LI pour absorber la perte. L'Orient jette un 8 pour son Leader, aucun effet. Il se regroupe dans le Point de Transit situé à l'est de Sardis et dépense 2 autres MP pour attaquer à nouveau, cette fois à 15:2 pour 7 Décalages, plus un Décalage pour le Leader ce qui fait 8 Décalages. Cette

fois, l'Orient malchanceuse jette un 1 et la Grèce jette un 6. L'Orient utilise 6 des 8 Décalages pour ramener le jet de dé grec à 0, ne subissant aucune perte, et augmente le sien à 2, pour 20% de pertes grecques. Mais 20% de 2 est égal à 0,4, et les Grecs ne perdent rien. L'Orient jette un 10 pour son Leader qui survit, et se regroupe dans le Point de Transit. Il décide d'utiliser ses 2 derniers MP pour reculer à Side. Contre toute attente (et en profitant des jets véritablement ratés de l'Orient), Sardis a tenu.

Son premier Mouvement Mineur (jet de dé de 2) déplace l'unité de HI de Leptis Magna (Libya) à Tacape. Son second (jet de dé de 3) déplace l'une des unités de LI de Tacape à Thevestis.

Il tire l'AM suivant — Carthage revient en jeu.

Activation n°11 : Carthage

Après avoir payé 1T, le joueur de Carthage tire une carte "Espions". Il utilise immédiatement la règle spéciale qui lui permet d'employer toute carte pouvant être conservée pour acheter des Mercenaires, mais avec seulement 1T il ne peut engager qu'1 unité de LI de Mercenaires, qu'il place à Carthage même pour la fortifier contre les troupes orientales de Libya et de Numidia. Il mène alors son premier Mouvement Mineur, jette un 5 pour l'unité de LI située à Caralis, utilise le Transport Naval pour la déplacer jusqu'à Carthage (1 MP pour embarquer, 1 pour naviguer, 1 pour débarquer à Hippo Regius, 2 MP pour rejoindre Carthage à pied — un jet de 1 dans le Point de Transit Naval évite le Désastre Naval). Avec son second Mouvement Mineur, il jette un autre 5 et transporte par mer son unité de LI de Lilybaeum jusqu'à Carthage, où elle s'arrête (3 MP au total).

Il active le Leader 2-5 à Messana pour son Mouvement Majeur, jetant un 4 pour un total de 9 MP. Il laisse 1 unité de LI et 1 Escadre de Galères à Messana et transporte par mer les 4 HI, l'Escadre de Galères et le Leader restant. 1 MP pour embarquer, 1 pour naviguer — il va au nord par le Point de Transit Naval et jette un 6, et doit jeter un 7 ou moins (–1 pour le Leader) pour Continuer. Il jette un 6 et va à Paestum, espérant pousser jusqu'à Neapolis. Mais comme Paestum n'est pas sous contrôle ami, il doit faire un jet pour Continuer, et son résultat de 12 l'oblige à débarquer à Paestum en ayant dépensé 3 of de ses 9 MP. Il traverse Neapolis (1 MP) et parvient à la Ville de Capua (2 MP), avec 3 MP restant. Le joueur romain décide de ne pas intercepter avec son Leader 1-3 à Rome, et Carthage continue son attaque contre Capua. 4 unités de HI lui donnent 12 BP, contre 2 BP pour la Ville — 6:1, soit 6 Décalages. Il est le seul à posséder un Leader, donc il obtient 1 Décalage supplémentaire, donc 7 au total. Il jette un 1, Rome jette un 4. Il utilise 4 Décalages pour ramener le jet romain à 0, ne subissant ainsi aucune perte. Il utilise

les 3 autres pour augmenter son propre jet à 4, obligeant les Romains à subir 40% de pertes. 40% de 2 est égal à 0,8, arrondi à 1 BP, ce qui fait que les Romains n'ont pas d'autre choix que de perdre un Point de Muraille de la Ville. La Ville est maintenant à son seuil minimum de Points de Muraille sans aucune unité terrestre en défense, et Carthage la capture. Il jette un 3 pour tester la perte de son Leader, qui survit.

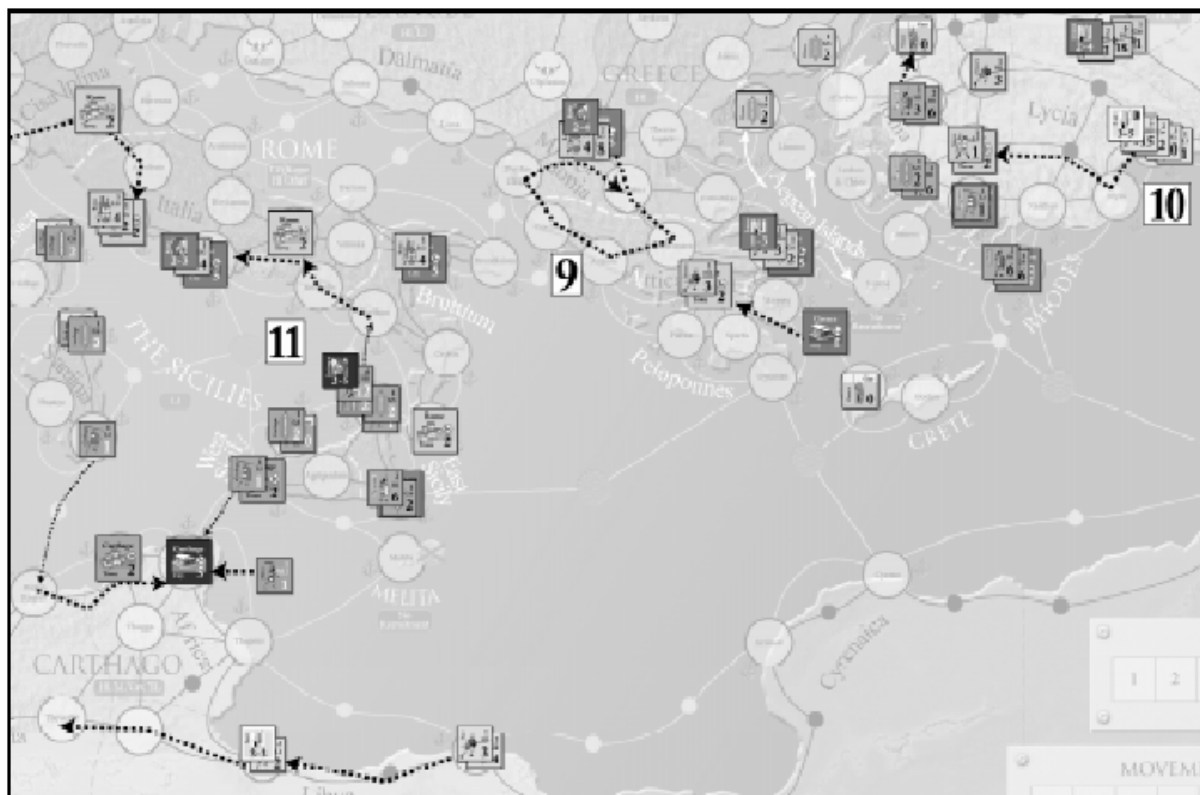
Il dépense alors 2 MP pour marcher sur Rome et l'attaquer, et Rome tente de l'intercepter avec sa LG située à Pisae. Il jette un 6, ajoute 1 parce qu'il intercepte depuis une Ville et 1 parce qu'il intercepte dans une Cité, mais le résultat de 8 est insuffisant (il faut faire 12), donc l'Interception échoue. Rome possède 1 LG (4 BP) et la Cité (5 BP), pour un total de 9 BP, et un Leader 2-3, tandis que Carthage possède toujours les mêmes 12 BP. 12:9 c'est à dire 1,5:1, ce qui donne 1 Décalage pour Carthage. Aucun Leader n'a de facteur Tactique supérieur, donc le Décalage final est de 1. C'est une bataille très incertaine, mais Carthage jette un 6 et Rome jette un 1. Carthage utilise le Décalage pour ramener le jet de Rome à 0 (aucune perte). Rome perd 60% de 9, ce qui est égal à 5.4 et est arrondi à 5 BP. Il réduit l'unité de LG (2 BP) et détruit tous les Points de Muraille (4 BP), ce qui satisfait amplement les pertes. Le Leader est éliminé et remplacé dans la Réserve des Leaders de Rome. Carthage jette un 9 pour son Leader qui survit. Carthage doit se regrouper à Capua, et puisqu'il ne lui reste qu'1 seul MP, elle ne peut attaquer à nouveau (ce qui nécessite 2 MP pour revenir à Rome). Rome était sur le point d'être détruite, mais elle a résisté.

L'AM suivant est celui de Rome.

Activation n°12 : Rome

Le joueur de Rome paie 1T pour son Activation et tire la carte "Conspiration". Cette carte lui permet de retirer de la carte le Leader qu'il désire, déclarant que celui-ci est un conspirateur qui vise à renverser son gouvernement. Il a deux choix évidents possibles : le Leader carthaginois en Italie et le Leader grec à Nicomedia. Il choisit ce dernier afin d'essayer d'écraser totalement la Grèce. La Stabilité de la Grèce subit encore une perte et se trouve maintenant à -4, au bord de l'Agitation qui peut entraîner la guerre civile). Il utilise ses deux Mouvements Mineurs pour faire entrer à Rome ses deux LG de Pisae.

Il jette un 2 pour son Mouvement Majeur, active le Leader 2-4 à Pharsalus. Il déplace 3 MP à Athènes pour attaquer. Mais le joueur grec joue sa carte "Levée de Milice" — il jette un 6 qu'il divise pour obtenir le nombre total d'unités de Milice qu'il lève, trois. Mais parce que sa Stabilité se trouve dans l'état Instable, il soustrait 1 de ce total, et reçoit donc 2 unités. Il place 1 unité de Milice à Athènes et 1 à Corinthe. Mais il



Activations 9 à 11 — Orient, Carthage et Rome.

diminue sa Stabilité à -5 à cause de la pénalité de levée de Milice.

Rome attaque avec 8 BP (2 unités de LG à pleine Puissance) contre 9 BP pour les Grecs (5 pour la Cité, 3 pour l'unité de HI, 1 pour l'unité de Milice), ce qui donne 1:1, soit 0 Décalage. Rome possède le Leader supérieur (par rapport au facteur Tactique), ce qui lui donne 1 Décalage — soit 1 Décalage au total. Rome jette un 6; la Grèce jette un 5. Rome utilise son Décalage pour augmenter son propre jet à 7. Rome perd 60%, la Grèce perd 70% — une bataille vraiment destructrice. 50% de 8 pour Rome est égal à 4 BP, et elle perd 1 unité de LG à pleine Puissance (4 BP). 70% de 9 BP pour la Grèce est égal à 6,3 arrondi à 6 BP. La Grèce choisit de perdre les deux Points de Muraille de la Cité (4 BP) et de réduire la HI (2 BP). La Cité tient toujours. Les deux Leaders font chacun un jet (7 et 8) sans effet.

Le joueur romain se regroupe en Chaeronea et attaque à nouveau, ne laissant qu'1 MP. Cette fois, il a 4 BP (1 unité de LG intacte) contre 6 BP grecs (3 pour la Cité, 1 pour l'unité de HI réduite, 1 pour l'unité de Milice), soit encore 1:1. Le Leader de Rome lui fournit 1 Décalage. Rome jette un 2, la Grèce jette un 1. Rome réduit le jet grec à 0, et la Grèce perd 20%, soit 1 BP. Il retire l'unité de Milice. A nouveau, les Leaders survivent à leur jet de perte. Rome se regroupe en Chaeronea et avec son dernier MP retourne à Pharsalus. Comme Rome, Athènes a tenu

de justesse.

Le joueur romain tire l'AM suivant — Carthage.

Activation n°13 : Carthage

Le joueur de Carthage paie 1T et tire une carte "Invasion Barbare". Il jette un 4 sur la Table d'Invasion, résultant en une Invasion germanique. C'est bien la dernière chose que Rome désirait. Le joueur carthaginois jette 3d6 pour voir combien d'Infanteries de Barbares arrivent — le résultat est 10. Il place 10 BI et le Leader barbare 2-5 dans l'Espace situé le plus à l'Ouest du Territoire des Tribus germaniques. Il doit les utiliser avant d'accomplir ses propres Mouvements Majeur et Mineurs, ce qu'il fait en jetant un 5 pour obtenir 10 MP. Il se déplace de 4 MP au sud pour attaquer la Tribu qui est retournée pour révéler 6 Infanteries Tribales. Le ratio est de 10:6, soit 2:1, ce qui fait que les Barbares ont 2 Décalages. Leur Leader leur fournit 2 Décalages supplémentaires — soit 4 au total. Les Jets de Dé de Bataille sont un 6 pour les Barbares et de 4 pour les Tribus, donc le joueur de Carthage augmente le jet des Barbares à 10, détruisant complètement la Tribu (10=100%) et subissant 40% de pertes lui-même (4 BI). Le Leader survit sur un jet de 5, et l'armée barbare marche pendant 4 MP jusqu'à la Ville de Parma. Les Barbares ont 6 BP, la Ville 2 BP, donc il y a 3 Décalages pour les Barbares et un quatrième parce qu'ils ont un meilleur Leader. Les deux jours jettent un 2. Le joueur carthaginois utilise 2 Décalages pour diminuer le jet romain à 0, et 2

Décalages pour augmenter le sien à 4. Les Romains subissent 40% de pertes. En tant que perdant de la bataille, ils perdent automatiquement 1 BP et donc l'un des Points de Muraille de la Ville est détruit et la Ville est capturée (elle a atteint son seuil minimum de Points de Muraille et ne possède pas d'unité en défense). Les Barbares doivent vérifier si ils continuent leur mouvement ou si ils s'arrêtent à cause du Pillage. Le jet de dé est de 1, donc ils continuent. Ils dépensent 1 MP pour détruire le dernier Point de Muraille, ce qui ôte complètement le marqueur de Ville. Avec le dernier MP, ils entrent à Arrentium.

C'est désormais l'Activation proprement dite du Carthaginois. Il jette un 5 pour son Leader 2-5 situé à Capua, obtenant 10 MP. Il envisage d'attaquer Rome, mais les 2 LG de renfort le détournent de cette idée. Il dépense 1 MP pour détruire Capua, retire le marqueur de Ville, et 3 MP pour aller attaquer Tarentum. L'unité de LG et la Cité donnent 9 BP aux Romains, tandis que Carthage possède 4 unités de HI donc 12 BP. Le ratio est de 1,5:1, soit 1 Décalage. Le Leader 2-5 donne un second Décalage. Rome jette un 6, Carthage un 2. Il utilise les 2 Décalages pour diminuer le jet romain à 4, subissant ainsi 40% de pertes. 40% de 12 est égal à 4,8 arrondi à 5, donc Carthage élimine 1 unité de HI et réduit une autre unité de HI ($3+2 = 5$ BP). Rome perd 20% de 9, qui est arrondi à 2 BP, et elle réduit l'unité de LG. Le Leader survit sur un jet de 9. Carthage se regroupe à Venusia et dépense 2 MP de plus pour attaquer Tarentum une fois encore (il lui en reste 4). Cette fois, les calculs produisent 2 Décalages à nouveau en faveur de Carthage, et les jets de dé sont de 4 pour Carthage, et de 1 pour Rome. Les Décalages diminuent le jet romain à 0 (aucune perte pour Carthage) et augmentent le jet carthaginois à 5 (50% de pertes pour Rome). 50% des 7 BP romains est égal à 3,5 arrondi à 4 BP, et Rome élimine 2 Points de Muraille de la Cité (4 BP). Le Leader survit encore, et Carthage se regroupe et attaque à nouveau (2 MP de reste). Cette fois, avec 3 Décalages en faveur de Carthage, Rome jette un 6 et Carthage un 4. Il diminue le jet romain à 4, et les deux camps subissent 40% de pertes. 40% des 7 BP de Carthage est égal à 3 BP, donc Carthage perd une unité de HI. 40% des 5 BP de Rome est égal à 2 BP, donc Rome perd l'unité de LG réduite. Parce que les Points de Muraille de la Cité sont à leur seuil minimum (3) et que les derniers défenseurs ont été éliminés, Tarentum tombe aux mains de Carthage.

Le marqueur de Cité romain est remplacé par un marqueur de Cité carthaginois. Le Leader survit (jet de dé de 10), et l'armée carthaginoise reste où elle est.

Avec son premier Mouvement Mineur, Carthage déplace une unité de LI de l'armée située à Lusitania (Hispania) jusqu'au Mines de Bergidum pour en prendre le contrôle. Elle n'utilise pas son second

Mouvement Mineur.

Il tire l'AM suivant, et c'est encore celui de Carthage.

Activation n°14 : Carthage

Le joueur de Carthage paie 1T et tire une carte "Résurgence Barbare". Il tire un marqueur Tribal dans la Réserve Tribale et le place, face cachée, dans l'Espace Tribal tout juste détruit par l'armée d'Invasion Barbare. Pour son Mouvement Majeur, il active son Leader 2-4 situé en Hispania, pour un total de 6 MP. Son but est de ramener l'armée à la maison pour se protéger contre les forces orientales qui menacent Carthage elle-même. Il marche de Salamanca à Emerita Augusta (2 MP à cause du Point de Transit), y laisse une unité de HI (0 MP), et entre à Olisipo (1 MP), un port. Il embarque en Transport Naval (1 MP), navigue (1 MP), et passe par les trois Points de Transit Naval (jets de 5, 3 et 2 respectivement) et débarque à Carthage (1 MP). Il reste là.

Pour son premier Mouvement Mineur, il active l'Escadre de Galères à Paestum qui retourne à Messana, évitant un Désastre Naval dans le Point de Transit Naval avec un jet de 2. Il passe son second Mouvement Mineur.

L'AM tiré ensuite est celui de l'Orient.

Activation n°15 : l'Orient

Le joueur oriental paie 1T et tire la carte "Cunctator". Il décide d'effectuer d'abord un Mouvement Mineur, jetant un 3 et déplaçant à Capsa son unité de LI située à Thevestis (sinon il ne contrôle pas la Libye). Il passe son second Mouvement Mineur.

Pour son Mouvement Majeur, il active le Leader d'Elite 3-5, et jette un 6 pour 11 MP. Il dépense 3 MP pour entrer et attaquer Sardis, laissant sa HI réduite en arrière pour maintenir le contrôle de la Lycia. Avec un ratio de 13:2 et un Leader, il bénéficie de 7 Décalages. Les Jets de Dé de Bataille sont de 3 pour l'Orient et de 6 pour la Grèce. L'Orient perd une unité de LI, mais Sardis perd son Point de Muraille, et l'Orient la capture. Son Leader survit. Il se déplace alors de 2 MP dans l'Espace de Forteresse de Montagne de Celenae, où l'unité de HI grecque décide d'effectuer une Retraite Avant Bataille. Il n'y a pas de modificateur au jet de dé puisque l'Orient ne peut utiliser sa Cavalerie dans un Espace de Forteresse de Montagne, et la Grèce jette un 6. L'unité de HI grecque traverse le Point de Transit (1 MP) et Cyzicus (1 MP), Abydos (1 MP) et le détroit pour entrer dans Sestus (2 MP) où elle s'arrête. L'armée orientale dépense 2 MP jusqu'à Nicomedia afin d'attaquer la grande armée grecque, et la Grèce tente un Retrait. La Supériorité de Cavalerie orientale modifie le jet de Retrait grec par -1, et le jet de 1 du joueur grec signifie que son armée ne peut pas

PHASE D'ATTRITION ET D'ISOLEMENT

Aucune unité n'est Isolée et toutes les Escadres de Galères se trouvent dans un Espace sous contrôle ami, donc rien n'est perdu.

PHASE DE VICTOIRE

Le calcul des Points de Victoire demande trois calculs distincts : les Points d'Objectif Géographique (GOP), les Points de Civilisation (CVP), et les Opportunités d'Objectif (OO). Voici comment cela fonctionne dans cette partie :

GOP

L'Orient contrôle la Libya, la Cyraenica, l'Egypte, la Judea, la Syria, Cyprus, la Cilicia, la Lycia, la Cappadocia, Pontus, l'Armenia et la Scythia, pour un total de 11 Provinces, soit 11 GOP. Il ne contrôle aucun Territoire non d'Origine (qui auraient rapporté chacun 1 GOP).

Carthage contrôle l'Africa, la Numidia, la Mauretania, la Baetica, la Lusitania, la Sicile Occidentale, la Sardinia et la Corsica, soit 8 GOP. Elle ne contrôle aucun Territoire non d'Origine.

La Grèce contrôle la Thrace, la Macedonia, l'Attica, le Peloponnes, les Îles Egéennes et la Crète, pour un total de 6 GOP. Elle ne contrôle aucun Territoire non d'Origine.

Rome contrôle la Cisalpina, l'Italia et Bruttium, pour un total de 3 GOP. Elle ne contrôle aucun Territoire non d'Origine.

De ce fait, l'Orient est première et gagne 7 Points de Victoire, Carthage est seconde pour 4 VP, la Grèce est troisième pour 2 VP et Rome est dernière pour 0 VP. L'Echelle des Points de Victoire est ajustée avec les nouveaux totaux : l'Orient est à 15 VP, Carthage et la Grèce sont à 8 VP et Rome est à 3 VP.

CVP

L'Orient possède 2 Cités et 1 Ville (Sardis ne compte pas car elle est réduite). Total 7 CVP.

Carthage possède 1 Cité, 1 Cité réduite et 2 Villes, pour un total de 6 CVP.

La Grèce possède 1 Cité et 2 Cités réduites (les Cités réduites compte comme si c'étaient des Villes), pour un total de 5 CVP.

Rome possède 1 Cité réduite et 2 Villes, pour un total de 3 CVP.

De ce fait, l'Orient gagne 5 VP, Carthage 3 VP, la Grèce 1 VP, et Rome 0 VP. L'Echelle des Points de

Victoire est ajustée en plaçant l'Orient à 20 VP, Carthage à 11 VP, la Grèce à 10 VP et Rome à 3 VP. Les attaques contre les Cités et Villes grecques et romaines ont joué leur rôle ici. Notamment, seul l'Orient n'a pas été inquiétée ce Tour-ci, et il a raflé tous les Points de Victoire.

Aucun joueur n'a rempli d'Opportunité d'Objectif, donc il n'y a aucun GOP ou VP basé sur les OO.

PHASE DE DÉTERMINATION DE L'ORDRE DE JEU

Les quatre premières Activations du Tour de Jeu suivant se déroulent dans l'ordre inverse des scores de Points de Victoire. En conséquence, Rome joue en premier, la Grèce en deuxième, Carthage en troisième et l'Orient en quatrième. Les AM sont placés sur l'Echelle des AM.

PHASE DE REVENU

Pour voir comment tout cela se traduit en Talents pour les quatre Puissances, nous allons calculer leurs revenus même si cela ne se produit qu'au Tour de Jeu suivant.

L'Orient perçoit 3T pour l'Egypte, 1T pour chacune des autres Provinces contrôlées (10T au total), 1T pour le contrôle de son Territoire d'Origine, 3T pour chaque Cité intacte (6T au total) et 1T pour chaque Ville intacte (1T). Revenu total : 21T. Cependant, le joueur oriental doit faire un jet sur la table Message de Bagdad pour voir si ce total est affecté, et si une Guerre de Succession se produit.

La Grèce perçoit 1T pour chacune de ses Provinces (6T au total), 1T pour le contrôle de son Territoire d'Origine, 3T pour la Cité de Corinthe et 1T pour chaque Cité réduite (2T au total). Revenu total : 12T.

Carthage perçoit 1T pour chacune de ses Provinces (8T au total), 1T pour les Mines de Bergidum, 3T pour la Cité de Carthage, 1T pour la Cité réduite à Tarentum et 1T pour chaque Ville intacte (2T au total). Elle ne perçoit pas 1T pour le contrôle de son Territoire d'Origine car l'Orient contrôle la Libya. Revenu total : 15T.

Rome perçoit 2T pour l'Italia et 1T pour chacune de ses autres Provinces (2T au total), 1T pour le contrôle de son Territoire d'Origine, 1T pour la Cité réduite de Rome, et 1T pour chaque Ville intacte (2T au total). Revenu total : 9T.

Le résultat de ce Tour est que l'Orient a un avantage significatif concernant tous les Points de Victoire et, avec un bon jet sur la table Message de Bagdad, les revenus. Rome est dévastée, tandis que la Grèce n'est pas mieux lotie. La Grèce, Rome et Carthage, vont devoir faire des choix cruciaux lors de la Phase

d'Effectif pour contenir le rouleau compresseur oriental, bien qu'un résultat de Guerre de Succession sur la table Message de Bagdad devrait bien aider. Même si cela se produit, considérez que c'est un instant critique pour la Grèce qui doit employer ses flottes extrêmement prudemment tout en essayant de reconstituer son trésor et donc ses armées.

QUATRIÈME PARTIE : NOTES DE JEU

La durée et échelle

Tout au long des règles figurent des références à l'étendue et à l'échelle de *Pax Romana*. Il est important de garder à l'esprit, quand vous établissez vos stratégies, que chaque Tour de Jeu représente 25 années, et que chaque Activation (bien que ce ne soit pas aussi systématique) représente environ 6 années. A cette époque, vos armées pouvaient traverser l'Europe et revenir plusieurs, ce qui fait que ce jeu ne représente pas d'armées individuelles, de batailles individuelles, ou toute autre chose dans le genre. Il met en avant les grandes manœuvres, les grandes vagues d'événements, les positions générales des différentes Puissances. Représentez vous chaque Tour de Jeu comme le récit des événements du monde entre le premier et le dernier Tour de Jeu, et vous aurez une assez bonne approche.

Un bon exemple est la capture des Cités. Cela peut prendre un Tour entier pour défaire une force ennemie près d'une Cité et capturer celle-ci, parce que les actions nécessaires à la prise d'une Cité représentent l'essentiel de ce que les forces devaient faire pour réussir cela, du point de vue stratégique. De même, les batailles représentent en fait plusieurs campagnes et même plusieurs armées sur une longue période — ou, dans certains cas, des batailles extrêmement significatives sortant du lot d'une série d'affrontements. La durée détaille également l'édification des civilisations (les Cités et les Villes) et le recrutement des soldats sur plusieurs années, ainsi que l'acquisition du contrôle des Provinces et des Territoires également sur de longues périodes de temps.

Le jeu naval

Dans la plupart des parties de *Pax Romana* que vous allez jouer, le système naval aura un rôle déterminant. Vous pouvez naviguer presque littéralement d'un bout à l'autre de la carte en une seule Activation, bien que ce ne soit pas aussi simple que cela (vous aurez à faire avec les tempêtes, les arrêts, les eaux inamicales, les ports ennemis, etc.). Cela peut considérablement

vous aider de maintenir vos principales forces près des ports afin de pouvoir réagir en un seul long déplacement si quoi que ce soit menace vos intérêts sur la carte, ou si le mouvement d'un adversaire offre des possibilités inattendues.

A ce propos voici quelques éléments importants concernant les Escadres de Galères. Premièrement, elles doivent être entretenues. Ainsi, si votre adversaire principal manque de Talents, construire une plus grande flotte pour vous même l'oblige à envisager de faire de même, et vous pouvez essayer de l'amener à la banqueroute tout simplement en le faisant conserver sa flotte sur la carte. Deuxièmement, et c'est l'un des principaux avantages immédiats, elles empêchent les débarquements, soit par Transport Naval soit par les mouvements qui traversent les détroits, et donc une seule Escadre de Galères bien positionnée peut être bien plus efficace qu'une armée. Carthage, par exemple, peut isoler les Siciles avec quelques Escadres de Galères, obligeant Rome à construire et à maintenir une flotte si elle veut capturer ces îles. La Grèce peut utiliser des Escadres de Galères comme base de sa défense contre une invasion venue d'Orient. Le problème survient quand l'adversaire concentre ses Escadres contre votre périmètre. C'est là que la capacité de réaction entre en jeu.

Les batailles terrestres

Ce jeu est conçu pour rendre les batailles dangereuses et souvent hautement imprévisibles. D'un autre côté, cela signifie que vous ne devriez pas combattre uniquement parce qu'il doit y avoir une bataille mais plutôt parce que vous avez réellement besoin d'attaquer ou de vous défendre — pour maintenir un adversaire hors d'une région particulière, pour l'obliger à penser que vous voulez attaquer son propre Territoire, et ainsi de suite. Cependant, une raison vraiment évidente de mener une bataille, surtout en fin de Trou de Jeu, est de réduire la taille des grandes armées ennemies. Tant que vous envisagez de combler au moins certaines de vos pertes, il est souvent judicieux d'engager des combats afin d'obliger votre adversaire à dépenser une partie de ses ressources pour faire de même, ressources qui autrement seraient utilisées à la construction de Cités, de Villes et de Flottes.

Si vous avez le choix, employez vos effectifs et vos Recrutements pour obtenir une force combinée d'Infanteries Lourde et Légère, de Cavalerie et d'Eléphants. Un seul Eléphant peut neutraliser une unité de Cavalerie ennemie et ainsi faire la différence entre la Supériorité de Cavalerie et la Suprématie de Cavalerie (que ce soit pour ou contre vous), et cela peut être hautement déterminant dans une bataille. La Cavalerie a de multiples fonctions : elle produit des Décalages de Jet de Dé dans une bataille et elle aide à empêcher les Retraits et Retraites de forces ennemies,

alors possédez en autant que vous puissiez vous le permettre (bien qu'elle ne vous sera d'aucune aide contre les Villes et les Cités). Si vous ne pouvez pas construire de force combinée, essayez de rassembler le plus d'unités de HI/LG possible pour contrebalancer. Mais rappelez vous qu'un bon Leader peut être bien plus important qu'une disparité significative des forces, donc restez en dehors des combats si votre Leader possède un faible facteur Tactique.

Soyez prudent concernant l'Interception. Non seulement si vous réussissez cela vous place dans le rôle de l'attaquant lors de la bataille (ce qui fait que vous ne pouvez pas utiliser les Villes ou les Cités en défense), mais cela vous fait quitter ce qui peut être un emplacement défensif de choix. D'un autre côté, placez des forces là où l'Interception est la plus utile, car dans ce jeu vous pouvez intercepter chaque fois qu'une force vous devient adjacente, même si elle est en train de se retirer ou de retraire. Avec un bon placement, vous pouvez pratiquement clouer sur place une force — mais cela se produit rarement malgré cette possibilité.

Cités et Villes

Les Cités et les Villes offrent une bonne défense. Elles fournissent aussi des Points de Civilisation et par conséquent des Points de Victoire. Elles produisent également des revenus. Alors pourquoi ne pas en construire le plus possible ? Avant tout, vous aurez rarement assez de ressources pour cela, sauf si les autres joueurs en font de même. Mais en général vous serez attaqué par quelqu'un, et vous vous retrouverez avec des ressources rapidement employées pour essayer simplement de survivre. Mais il y a une autre raison pour ne pas trop construire: Les Cités et les Villes peuvent être capturées puis reconstruites par le joueur qui les a prises, à un coût bien moindre que celui que vous aurez initialement investi. En d'autres termes, quand vous édifiez une civilisation, vous constituez une cible pour les autres joueurs qui seront très heureux de rafler les fruits de ce que vous aurez semé. Ainsi, à moins que vous ne puissiez placer une Garnison dans une Ville ou une Cité — surtout si elle se situe loin de votre Territoire d'Origine — vous ne devriez pas la construire du tout et employer vos ressources à autre chose. Ceci dit, vous avez besoin de Cités et de Villes pour grossir, et il s'agit donc de trouver le bon équilibre.

Conseils pour 2 et 3 joueurs

Bien que le meilleur moyen de jouer les scénarios pour 4 joueurs (n°5, n°6 et n°7) soit de jouer avec quatre personnes, cela est parfois impossible. Pour cette raison, nous avons testé ces scénarios avec 2 et 3 joueurs. Nous sommes heureux de vous annoncer qu'ils fonctionnent extrêmement bien ainsi.

Avec deux joueurs, la meilleure façon de jouer est de

répartir les Puissances comme suit : un joueur joue Rome et l'Orient, tandis que l'autre joueur joue la Grèce et Carthage. L'astuce ici — et elle est facile à appliquer — est de vous obliger à penser, quand vous jouez chaque Puissance, à la manière dont vous joueriez si vous aviez cette Puissance dans une partie à 4 joueurs. Cela permet de jouer des cas de figure comme l'Orient envahissant Carthage avec l'aide Rome, ou Carthage et la Grèce travaillant ensemble pour détruire Rome. Lors d'une partie à 4 joueurs, aucune de ces stratégies ne peut se produire, surtout au début du jeu, ce qui fait que vous devriez ignorer l'idée juste pendant les 4 ou 5 premiers Tours de Jeu de la version à 2 joueurs.

Evidemment, les alliances entre joueurs ne veulent rien dire quand vous jouez à 2 joueurs, alors n'hésitez pas à retirer les deux cartes Alliance (mais celles de l'Alliance avec Rhodes et celle de l'Alliance avec Pergamum). Egalement, faites bien attention quand vous utilisez les alliances avec Rhodes/Pergamum de garder à l'esprit quelle Puissance possède l'alliance; sinon il est facile d'oublier et d'avoir l'autre Puissance — si elle se trouve proche géographiquement — qui utilise les avantages de la Puissance neutre. De plus, n'autorisez pas une Puissance à retirer un Leader (dans le cas de la carte Conspiration) qui menace clairement l'autre Puissance jouée par la personne qui utilise la carte. En fait pour simplifier, évitez de considérer vos deux Puissances comme s'entraînant.

Que se passe-t-il à la fin de la partie quand vos deux Puissances deviennent peut-être des ennemis naturels? Honnêtement c'est un problème, mais en testant nous avons découvert deux solutions possibles (et vous en trouverez d'autres). Premièrement, jouez avec une fin de partie variable; à partir de la fin du Tour de Jeu 6, jetez 1d6 et ajoutez le numéro du Tour; si le résultat est de 12 ou plus, la partie s'achève immédiatement. Deuxièmement, et ce n'est que parfois possible, redistribuez les Puissances entre les joueurs ou, si une Puissance est extrêmement en avance, allouez les trois autres Puissances à un même joueur comme si c'était une alliance de 3 joueurs dans une partie à 4 joueurs. En général, cette situation ne se produira jamais.

Quand vous jouez à 3 joueurs, la solution la plus évidente est que le joueur le plus expérimenté prenne Carthage et l'Orient, tandis que Rome et la Grèce sont commandées par les deux autres joueurs. Carthage et l'Orient doivent viser leurs objectifs historiques généraux — pour l'Orient, conquérir l'Asie Mineure et la Grèce; pour Carthage, conquérir l'Espagne et détruire Rome. L'idéal est de jouer le scénario n°6 car l'Orient est divisé entre les Séleucides et les Ptoléméens. Ou bien, autorisez les joueurs de Rome/Grèce à jouer les cartes Alliance afin de prendre le commandement de l'un des deux camps Orient/Carthage qu'ils désirent, pendant une

Activation seulement (ou, si vous préférez, pendant un Tour de Jeu complet).

Il existe cependant une autre manière de jouer la partie avec 3 joueurs. Choisissez une des Puissances (en général l'Orient ou Carthage, mais la Grèce peut convenir) qui devient la Puissance Variable. Quand un AM de cette Puissance est tiré, chaque joueur jette un dé, et le meilleur score a le droit d'accomplir les Mouvements Majeur et Mineurs avec cette Puissance pour cette Activation. Faites de même pendant la Phase d'Effectif pour s'assurer que la Puissance reconstitue ses forces. Là encore, le sens commun prévaut, mais ce système fonctionne et ouvre grandement le jeu.

Conseils pour le jeu en ligne

Les trois principaux programmes permettant de jouer par Internet sont Vassal, Cyberboard et Aide De Camp. GMT Games proposera le module *Pax Romana* pour Aide De Camp peu de temps après que le jeu sera disponible, mais les modules pour Vassal et Cyberboard seront prêts à sa publication. Vous pourrez les télécharger depuis le site de GMT Games.

Aide De Camp (www.hpssims.com), dans sa version 2 au moment où nous écrivons ces lignes, est disponible à l'achat sur le site de HPS Simulations. Contrairement à Vassal et Cyberboard, ADC2 n'est pas gratuit mais il est soutenu par GMT et d'autres éditeurs de jeux, et possède d'excellents modules qui utilisent fréquemment les fichiers graphiques servant à la version imprimée du jeu. Les jeux ADC2 ne se jouent que par email, pas en ligne sur Internet, et vous pouvez en apprendre les règles grâce à la documentation fournie avec le programme. Nous ne parlerons ici que de Vassal et de Cyberboard, mais nous faisons remarquer que beaucoup de joueurs ne jurent que par ADC2 et que vous trouverez de nombreux détracteurs à son utilisation.

Vassal (www.vassalengine.org) est le seul des trois systèmes à permettre le jeu en ligne. Sans rentrer dans les explications concernant l'utilisation de Vassal, tout les joueurs téléchargent la dernière version du programme Vassal ainsi que le module Vassal de *Pax Romana* approprié (il y aura plusieurs modules de Pax, selon le nombre de joueurs qui y joueront). L'un de vous charge le scénario ou la partie sauvegardée et se connecte au serveur Vassal pour créer une partie [game room], les autres se connectent au serveur Vassal, puis chacun de vous se synchronise avec la personne qui a chargé le scénario/la partie. Choisissez une Puissance à jouer, et vous êtes prêt.

Vassal contient une fenêtre de chat dans laquelle vous pouvez tous taper ce que vous voulez pour expliquer ce que vous faites, mais beaucoup d'utilisateurs trouvent plus pratique et plus naturel de connecter un

casque à l'ordinateur et d'utiliser MSN Messenger, Skype ou l'un des nombreux autres programmes vocaux. De cette manière, vous pouvez parler entre vous au lieu de taper. Le système de chat de Vassal vous permet d'ouvrir des fenêtres privées pour chatter avec des joueurs particuliers, et certains programmes vocaux vous permettent de faire de même.

Si vous utilisez Vassal, c'est une bonne idée d'enregistrer la session (à partir du menu Fichier [File]). De cette manière, vous pouvez revoir le tour plus tard si vous le voulez, et vous pouvez en écrire le compte-rendu pour des revues et/ou sites de jeu. Plus important, vous pouvez revenir en arrière pour vérifier si quelque chose a été omis ou fait par erreur, et vous pouvez proposer des corrections. Vous pouvez également partager le fichier d'enregistrement avec de nouveaux joueurs pour leur montrer comment fonctionne le jeu. En fait, Session d'Entraînement de Pax Romana disponible sur le site de GMT Games se fera précisément de cette manière, par l'utilisation d'un fichier d'enregistrement. Vous le parcourrez tout simplement en lisant les commentaires pour comprendre ce qu'il se passe.

Et, comme toujours, pensez à sauvegarder la partie quand vous éteignez votre ordinateur. En fait, arrangez vous pour que deux ou trois joueurs fassent une sauvegarde, ainsi vous aurez des copies et chacun pourra la redémarrer la prochaine fois.

Vous pouvez utiliser la sauvegarde pour jouer à Vassal par email également. Vous enregistrez simplement ce que vous faites, sauvegardez le fichier, et envoyez celui-ci par email à votre adversaire(s). Ils le chargent sous Vassal, enregistrent ce qu'ils font, et envoient par email leur sauvegarde à la personne suivante (ou au groupe entier, selon ce qui vous convient). Malheureusement, Vassal ne vous propose pas systématiquement (comme dans la version 2.5) de créer une sauvegarde et il est facile d'oublier. Faites vous une note pour commencer à enregistrer dès que vous commencez à jouer.

Cyberboard (cyberboard.brainiac.com) est un programme de jeu par email qui possède des éléments vraiment différents de Vassal. Son principal avantage est le fait qu'il garde trace et enregistre toutes les actions automatiquement. Vous n'avez pas à vous souvenir qu'il faut créer une sauvegarde; Cyberboard enregistre tout ce que vous faites dès que vous démarrez une session. Vous démarrez simplement une partie basée sur les fichiers du scénario fournis avec la gamebox (c'est le nom des modules de Cyberboard), puis vous vous assurez que chaque joueur a une copie soit du fichier de jeu commun soit de leur partie personnelle (dans le cas de jeux multijoueurs comme certains scénarios de Pax), et vous commencez par envoyer les fichiers de "mouvement" (c.à.d. les

fichiers de sauvegarde) à un autre. Chaque destinataire charge le fichier de mouvement, le lit étape par étape, l'incorpore dans le fichier de jeu, et continue avec la session suivante. A tout moment vous pouvez retrouver un point à partir duquel vous voulez reprendre le déroulement de la partie, en revenant en arrière dans votre session en cours chaque fois que vous le désirez.

La difficulté dans l'utilisation de Cyberboard pour les parties de Pax — de même que pour les parties par email avec ADC2 ou Vassal — est la gestion des interactions entre les joueurs : les Retraits, les Retraites, les Interceptions, le jeu des cartes, les décisions de Décalage de Jet de Dé, etc. Il n'y a pas de règle; chaque groupe de joueurs doit trouver ses solutions. Néanmoins lors de nos tests, nous avons trouvé que le meilleur moyen était d'envoyer un email chaque fois qu'une décision d'interaction survenait, en incluant une courte description de la situation. Vous pouvez également faire une copie d'écran de l'action et l'envoyer dans l'email (la plupart des programmes graphiques, et Windows lui-même, vous permettent de faire des captures d'écran). Mais même cela s'avère somme toute fastidieux car vous devez effectivement envoyer un email à votre adversaire chaque fois qu'il se produit une bataille (pour savoir si quelqu'un veut jouer des cartes de bataille), chaque fois que votre armée devient adjacente à celle d'un adversaire (pour savoir si il veut intercepter), et ainsi de suite. Lors des tests, nous avons trouvé qu'un ensemble d'instructions générales fonctionne mieux, permettant ainsi aux autres joueurs de savoir ce que vous voulez faire, en leur disant que, si ils combattent, vous aimeriez jouer une carte de bataille (vous pouvez les tromper bien sûr), et ainsi de suite. Reconnaissons le, ce système élimine certaines tensions du jeu en face à face, mais il permet de faire avancer la partie.

Un module de Cyberboard pour Pax sera disponible sur le site de GMT quand le jeu sera édité, ainsi qu'un kit d'entraînement utilisant Cyberboard.

Lors de n'importe quelle partie de PAX en PBEM, à cause des nombreuses interactions et activations, faites en sorte que tous les joueurs consultent régulièrement leurs emails et qu'ils jouent leur tour régulièrement. Faites également en sorte que chaque joueur envoient des emails de rappel — au milieu d'une longue partie de Pax par email (beaucoup de jeux en PBEM durent des semaines et souvent plus), il est facile d'oublier que c'est à vous de jouer. Il est bien plus pratique de recevoir un rappel et de s'y remettre.

CINQUIÈME PARTIE : NOTES DE DÉVELOPPEMENT

Le développement de *Pax Romana* se consacra bien évidemment à la totalité des règles et des mécanismes, mais il se concentra essentiellement sur cinq points majeurs — maintenir des armées de taille réduite, restreindre le nombre de Talents disponibles, rendre les cités et les villes extrêmement importantes, assurer de nombreuses prises de décision pendant le jeu, et garantir une interaction continue entre les joueurs. Tout au long du processus nous avons également travaillé à maintenir raisonnable la durée des parties, d'où la diversité des scénarios et, surtout pour les règles du Jeu de Base, la possibilité d'adapter une partie en fonction de la durée désirée.

Taille des armées et du trésor

Les premières parties de test révélèrent que Pax se jouait plutôt en douceur et que les joueurs étaient fascinés par ce qu'il allait se passer ensuite. Mais dans la plupart des parties complètes, aux alentours du quatrième ou du cinquième tour de jeu, nous faisions face à un problème majeur concernant la taille des armées sur la carte. Les joueurs recrutaient à un rythme excédant celui de leurs pertes, à tel point qu'une partie mémorable vit une armée grecque d'environ 75 Points de Bataille faire face à une armée orientale de 55 Points de Bataille. Entant donné le système de combat en place à l'époque (radicalement différent du système de combat des règles finales), le joueur oriental ne pouvait pas attaquer car il ne pouvait rien faire pour réduire la taille de la force grecque. Le joueur grec continua de construire et de construire encore, puis marcha finalement sur Antioche, vira par la Syria et la Judea, et s'empara d'Alexandrie, tout ça en un seul tour.

La solution du problème résidait dans le fait que, historiquement, les populations n'augmentaient pas autant que ça, et que les armées qui combattaient tendaient à se dissoudre, à être détruites ou coulées. Nous ne voulions pas élaborer un système d'Attrition en soit dans le jeu, alors nous avons pris la décision la plus importante de tout le cycle de développement en restreignant les revenus que les joueurs pouvaient collecter. Avant cela, les joueurs pouvaient utiliser leurs activations pour collecter des revenus, avec le résultat qu'un joueur, si il le voulait, pouvait ne pas bouger pendant trois ou même ses quatre activations et ne rien faire d'autre que collecter, en dépensant tout lors de la Phase d'Effectif qui suivait. Non seulement cela créait de manière inappropriée de grandes armées,

mais cela signifiait moins d'activité sur la carte, ce qui n'est jamais bon. Avec la Phase de Revenu, la possibilité de collecter ses revenus pendant la Phase d'Activation Phase fut écartée et le problème était pratiquement résolu. Moins de revenus signifiait de plus petites forces et un système monétaire bien plus difficile qui, la plupart du temps dans une partie, faisait agoniser les joueurs dès la dépense de chaque Talent.

Les Cités et les Villes

Les Cités et les Villes étaient présentes dans le jeu depuis le début, mais elles n'acquiescent leur pleine signification qu'avec l'ajout des règles concernant les Point de Civilisation. Jusqu'à ce que les règles de CVP n'émergent, les joueurs n'édifiaient généralement pas de Cités ou de Villes, car il était bien plus simple de construire des armées à la place (et les Cités ou les Villes ne marchent pas). La solution fut d'augmenter le revenu rapporté par les Cités à 3T au lieu de leurs 2T initiaux, d'augmenter leur valeur défensive du même coup, et de leur donner une valeur exprimée directement en Points de Victoire, ce qui donna à Pax un intérêt pour la construction des civilisations qui convenait à l'échelle. Soudain, les joueurs commencèrent à bâtir des Cités et des Villes et leurs adversaires commencèrent à les capturer ou à les détruire; en fait, elles devinrent presque aussi importantes aux yeux des joueurs que les Provinces et les Territoires. Elles offraient également un mécanisme économique très utile, avec la possibilité pour une puissance d'engager de l'Infanterie Lourde (et des Légions dans le cas de Rome) destinées au développement urbain, et donc au bien de chacun.

Les décisions

De l'opinion de la plupart de ses joueurs de test, l'élément le plus intéressant de *Pax Romana* est le nombre et la fréquence des décisions à prendre lors de pratiquement toutes les activations. Avec un Leader moyen et un jet de dé de mouvement moyen, vous pouvez parcourir de grandes distances en une seule activation, ce qui fait que votre première décision est quoi faire avec la mobilité dont vous disposez. Allez vous marcher et engager l'armée ennemie la plus menaçante, ou allez vous rejoindre la côte et embarquer pour un long Transport Naval afin de vous retrouver derrière votre ennemi et menacer ses terres ? Allez vous tenter votre chance en risquant que votre flotte cesse son mouvement et que votre armée se retrouve piégée sur une Ile Egéenne? Allez vous rester près de votre capitale et vous protéger contre une invasion? Ou bien allez vous risquer le tout pour le tout et fondre sur le cœur de votre ennemi — sa capitale — en étant pleinement conscient que, si vous échouez, il sera libre de tenter ce qu'il voudra lors de sa prochaine activation? Bien sûr, l'ordre des Marqueurs d'Activation entre en compte dans ces

décisions. C'est une chose de tenter votre chance si ce n'est que votre première ou deuxième activation, mais que se passera-t-il si c'est votre troisième et si votre adversaire n'en a eu qu'une seule ? Pire même, que se passera-t-il si c'est votre quatrième activation et que vous ayez absolument besoin de ramener des forces sur vos terres ? Allez vous risquer un Désastre Naval sur ce Point de Transit Naval qui a l'air si innocent ? Ou bien allez vous attendre jusqu'au prochain Tour de Jeu et garnir votre capitale avec des recrues? Et que se passera-t-il si c'est votre quatrième activation et si votre ennemi principal en a deux de reste? Allez vous l'obliger à réagir agressivement envers vous, ou bien allez vous vous positionner de manière à contrer tout mouvement qu'il pourrait faire contre votre Territoire d'Origine ?

Les petites décisions sont encore plus fascinantes. Allez vous vous retirer d'une bataille où vos forces sont submergées, ou allez vous tenir et vous battre pour obliger l'armée ennemie à dépenser un précieux Point de Mouvement pour combattre ? Si vous vous retirez, et partant du principe que vous avez le choix, à quelle distance allez vous aller ? Lors d'une bataille sur votre Territoire d'Origine, allez vous vous retirer et ainsi perdre de la Stabilité? Et si vous perdez cette bataille, levez vous de la Milice, sachant que cela aussi entraîne une perte de Stabilité? Et à propos des Cités? Allez vous les défendre jusqu'à la mort? Allez vous détruire volontairement une Cité plutôt que de la laisser prendre par votre adversaire? Et ainsi de suite.

Pax est un jeu qui récompense la concentration. En fait, la qualité de la décision prise l'exige.

Le combat terrestre

Le changement le plus radical dans le jeu pendant le développement fut l'adoption d'un nouveau système de combat. Il fut nécessité par le simple fait que le système de combat original ne répondait pas assez aux attentes du concepteur. Depuis le début, les joueurs étaient supposés être prudents dans leurs attaques, et attaquer devait entraîner des pertes. Le problème était que cela ne se passait pas comme ça, spécialement quand des armées étaient de tailles réellement différentes.

Le système actuel résolut trois problèmes essentiels. Tout d'abord, il rendit le combat entre des forces relativement égales complètement imprévisible, ce qui fait que la décision d'attaquer était prise avec circonspection. Ensuite, et à l'opposé, il permit la destruction des armées en sous nombre (les récits historiques le mentionnent souvent). Enfin, il offrit un moyen aux Leaders de prendre plus d'importance dans le jeu. Tous ces points résidaient dans le système original à divers degrés, mais le nouveau système les mis en avant. L'autre point positif fut d'offrir une autre prise de décision aux joueurs concernant la

manipulation des résultats des dés. Ce système se révéla extrêmement populaire lors des parties de test, et il créa les effets de conception voulus. Il est également génial.

—*Neil Randall*



GMT Games, LLC

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

© 2006 GMT Games, LLC