

CAMPAGNE

ART DE LA GUERRE

Méditerranée 220 av JC

Version 1.1

Carthage



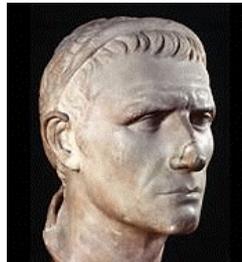
Hannibal
Barca

Rome



Consuls
Romains

Séleucides



Antiochos III
Mégas

Lagides



Ptolémée IV
Philopator

Macédoine



Philippe V

PRESENTATION

Ce document présente les règles pour jouer une campagne diplomatique et militaire dans le monde ancien méditerranéen en 220 av. JC. La campagne est prévue pour être jouée sur une longue période de temps avec la possibilité que de nombreux joueurs puissent y participent même de façon épisodique.

Chaque joueur rejoint une des puissances majeures en tant que dirigeant politique ou chef militaire. Alors qu'il n'y a qu'un seul chef politique, il peut y avoir plusieurs généraux et ceux-ci peuvent changer avec le temps. Les puissances mineures sont gérées par des événements aléatoires mais leurs armées peuvent être dirigées par un joueur occasionnel permettant ainsi à chacun de prendre part à la campagne.

LES PUISSANCES MAJEURES

Chaque puissance majeure dispose de 3 à 5 provinces, d'une capitale fortifiée, de généraux, d'un trésor, d'une flotte et de 15 points de prestige (notés PP). Les PP permettent de mesurer l'aura d'une puissance et sont à la base des points de victoire.

Rome

C'est la puissance montante en Méditerranée occidentale. Rome peut compter sur des forces armées puissantes et un sénat pugnace. Sa marine quoique nombreuse est néanmoins peu efficace et les chefs des armées pas toujours à la hauteur.

- **Généraux** : Serpronius +1, Cornelius +1
- **Renforts** : Scipion +2 en Espagne
- **Trésor** : 10 talents
- **Revenus** : 50 talents
- **Flotte** : 8 escadres

Carthage

Vaincu par Rome lors de la première guerre Punique, Carthage rêve de revanche. Elle dispose d'un trésor important et de généraux

brillants dont le jeune Hannibal. Pour son armée Carthage emploie de nombreux mercenaires notamment gaulois. Sa flotte est réduite.

- **Généraux** : Hannibal +2, Hasdrubal +1, Hannon +1
- **Renfort** : Magon +1 en Espagne
- **Trésor** : 35 talents
- **Revenus** : 45 talents
- **Flotte** : 4 escadres

Séleucides

Antiochos III Mégas monte sur le trône de l'empire Séleucide en 223 av JC. Il trouve un empire affaibli avec des caisses vides. Il doit de plus faire face à des révoltes dans les Satrapies orientales. L'armée Séleucide est puissante mais la marine est surclassée par les autres nations et en particulier par celle des Lagides d'Égypte.

- **Généraux** : Antiochos III +1
- **Trésor** : 15 talents
- **Revenus** : 50 talents
- **Flotte** : 3 escadres

Lagides

Ptolémée IV Philopator règne sur l'Égypte entre 222 et 205 av JC. L'Égypte est riche et le trésor des Lagides bien fourni. La marine domine la méditerranée orientale mais l'armée est composée pour une part de troupes égyptiennes peu fiables et manque de généraux expérimentés.

- **Généraux** : Ptolémée IV
- **Trésor** : 30 talents
- **Revenus** : 55 talents
- **Flotte** : 7 escadres

Macédoine

Le jeune roi Philippe V de Macédoine arrive au pouvoir en 221 av JC. Son royaume plus petit que celui de ses voisins bénéficie d'une grande solidité politique. Il peut compter sur une armée efficace et une flotte de bonne qualité.

- **Généraux** : Philippe V +1
- **Trésor** : 15 talents
- **Revenus** : 35 talents
- **Flotte** : 5 escadres

LES MINEURS

Ce sont des royaumes indépendants ou des provinces encore barbares mais pouvant être conquises par les puissances majeures. Chaque mineur dispose d'une armée et parfois d'une flotte. Les actions des mineurs sont déterminées par le tirage de cartes événements aléatoires. Certains mineurs sont plus ou moins favorables à des puissances majeures ce qui est traduit par le biais de modificateurs aux tests d'influence diplomatique.

LES BARBARES

Les peuples barbares sont indiqués en rouge sur la carte. Ils peuvent faire des incursions dans des provinces adjacentes dans le but d'en piller les ressources. Leurs actions sont gérées par le tirage des cartes événement. Ils ne peuvent être ni conquis ni éliminés.

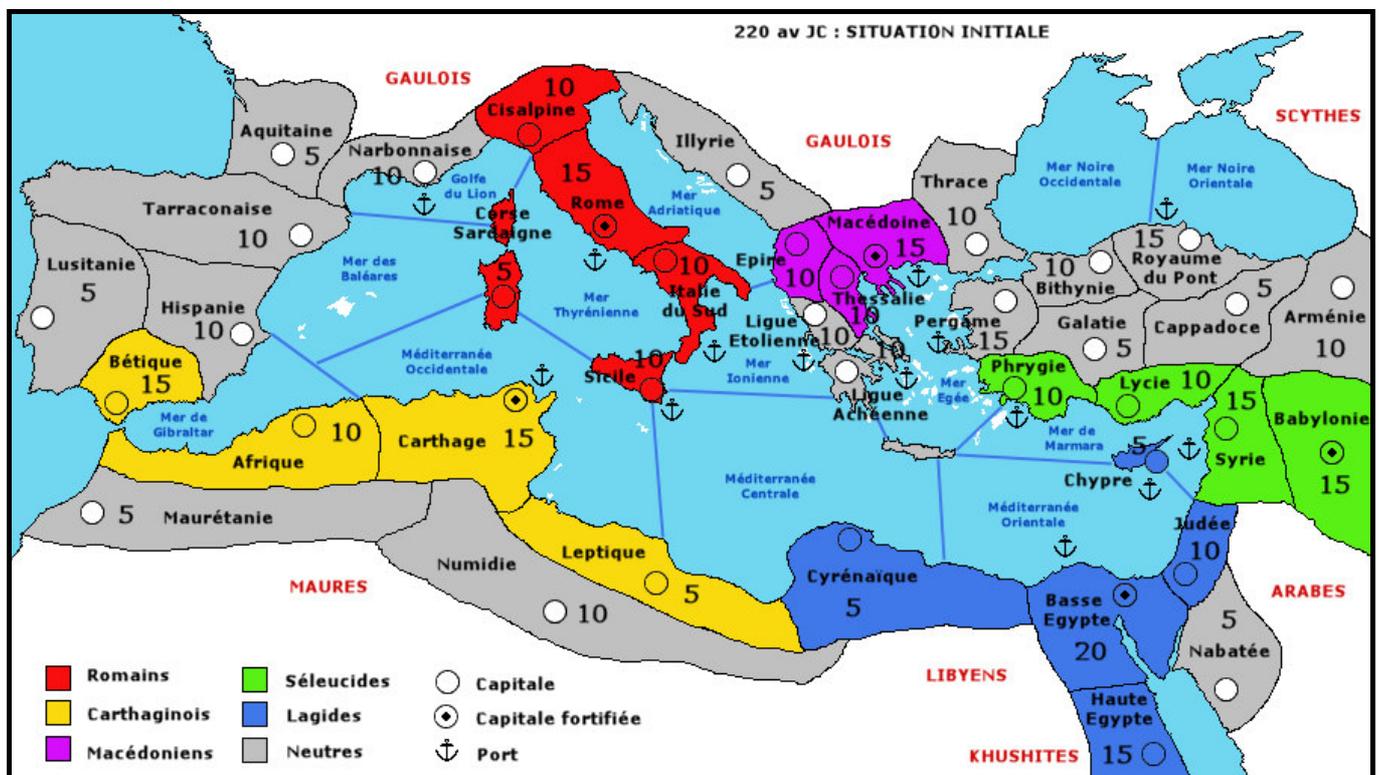
LA CARTE

La carte représente le bassin méditerranéen en 220 av JC. Chaque province dispose d'une valeur (le revenu en talents) et d'une capitale qui peut être fortifiée ou non. Certaines provinces disposent d'un port permettant d'abriter ou de construire des flottes.

Il existe trois détroits sur la carte permettant à des armées de traverser des mers sans avoir besoin d'une flotte :

- Déroit de Gibraltar entre la Bétique et l'Afrique
- Déroit de Messine entre la Sicile et l'Italie du Sud
- Déroit des Dardanelles entre la Thrace et Pergame ou la Bithynie.

Note : La Crète fait partie de la Ligue Achéenne et n'est pas une province à part entière.



Liste des provinces

Province	Valeur	Terrains	Statut	Armée	Escadres	Diplomatie
Rome	15	P, M	Romain			
Italie du Sud	10	P, M	Romain	(51) *		
Sicile	10	P, M	Romain	(50) *	(1)	+1 Carthage
Corse-Sardaigne	5	P, M	Romain			
Cisalpine	10	P, M, F	Romain	(88) *		+1 Carthage
Narbonnaise	10	P, F	Neutre	88	1	+1 Rome
Aquitaine	5	P, F	Neutre	88		
Tarraconaise	10	P, M, F	Neutre	89 (Celtibères)		
Lusitanie	5	P, M	Neutre	89		
Hispanie	10	P, M	Neutre	89		
Bétique	15	P	Carthage	(89) *		
Afrique	10	P, D	Carthage			
Carthage	15	P	Carthage			
Leptique	5	P, D	Carthage			
Maurétanie	5	M, D	Neutre	56		
Numidie	10	P, M	Neutre	56		+1 Carthage
Cyrénaïque	5	P, D	Lagide	(58) *	(1)	+1 Macédoine
Basse Egypte	20	P, D	Lagide			
Haute Egypte	15	P, D	Lagide			
Judée	10	P, D	Lagide			
Chypre	5	P	Lagide			
Nabatée	5	P, M, D	Neutre	74		+1 Rome
Syrie	15	P, D	Séleucide			
Babylonie	15	P	Séleucide			
Lycie	10	M, F	Séleucide			
Phrygie	10	P, M	Séleucide			
Arménie	10	P, M	Neutre	71		+1 Séleucide
Cappadoce	5	P, M	Neutre	69		+1 Lagide
Galatie	5	P, M	Neutre	72		
Pergame	15	P, M	Neutre	73	2	+1 Rome
Bithynie	10	P, M, F	Neutre	67		
Royaume du Pont	15	P, M, F	Neutre	105	1	+1 Lagide
Thrace	10	M, F	Neutre	63		
Macédoine	15	P, M	Macédonien			
Epire	10	P, M	Macédonien			
Thessalie	10	P, M	Macédonien			
Ligue Etolienne	10	P, M, F	Neutre	61 (Etolien)	3	+1 Rome
Ligue Achéenne	10	P, M	Neutre	61 (Achéens)	4	+1 Macédoine
Illyrie	5	M	Neutre	62		

* Provinces susceptibles d'entrer en rébellion. Terrains : (P)laine, (M)ontagne, (F)orêt, (D)ésert, (S)teppes

PRINCIPES GENERAUX

Le prestige

Chaque puissance majeure dispose d'un niveau de prestige variant entre 0 et 20. Les puissances débutent toutes à 15 qui correspond à un niveau moyen. A la fin de chaque tour on comptabilise les points de victoire qui sont égaux au prestige de chaque puissance. Ensuite, le prestige est ajusté de la façon suivante :

Niveau actuel	Ajustement
0-4	+5
5-7	+4
8-10	+3
11-13	+2
14	+1
15	0
16	-1
17-19	-2
20+	-3

Exemple : A la fin du 1^{er} tour Carthage a un prestige de 17 et Rome un prestige de 14. Les pays marquent alors respectivement 17 et 14 points de victoire. A la fin du tour le prestige des deux pays est ramené à 15 suite à l'ajustement de -2 pour 17 et de +1 pour 14.

Le trésor

L'unité monétaire est le talent. Les puissances augmentent leur trésor par le revenu des provinces, l'emprunt ou le pillage. Les joueurs peuvent librement se donner des talents.

Les armées

Les forces armées d'une puissance sont regroupées au sein de corps d'armée. Une puissance dispose d'une armée principale avec 3 corps d'armée et d'un corps supplémentaire par province contrôlée par la puissance. Les mineurs alliés à la puissance peuvent également fournir un corps. Les corps sont répartis dans les provinces mais seules les armées composées de 3 corps seront utilisées dans les batailles. Chaque corps est dirigé par un général.

Exemple : Carthage dispose au début d'un total de 7 corps (3 dans l'armée principale et 4 provinces contrôlées). Une armée (3 corps) peut être positionnée en Bétique, une autre armée à Carthage (3 corps) et le dernier corps en garnison en Afrique.

Les flottes

Les flottes sont réparties en escadres qui permettent de contrôler les mers et de convoier des armées. Il faut 2 escadres pour convoier un corps d'armée et 6 escadres pour une armée. Les flottes doivent être abritées dans des ports qui ont chacun une capacité de 10 escadres.

Les provinces

Chaque province possède une capitale (fortifiée ou non), une valeur de revenu (5 à 20 talents) et éventuellement un port.

Une province peut être occupée par l'ennemi mais celui-ci ne la contrôle que s'il prend sa capitale suite à un siège. Les provinces des pays mineurs sont cependant immédiatement conquises. Une province contrôlée par une puissance majeure continue d'appartenir à sa puissance d'origine. La conquête effective de la province ne peut intervenir qu'à la suite d'un traité de paix.

Une province peut être dévastée suite à son pillage. Une province dévastée ne rapporte plus de revenus à son propriétaire tant qu'elle n'a pas été remise en état.

Les généraux

Chaque corps d'armée doit être dirigé par un général. Il est possible de créer autant de généraux que nécessaire mais ceux-ci sont ordinaires. A la fin de chaque bataille (gagnée ou perdue), le vainqueur lance 1D6 pour chacun de ses généraux survivants pour vérifier s'il passe au niveau supérieur :

Compétent	4+
Brillant	5+
Stratège	6+

SEQUENCE DE JEU

La campagne se déroule en tours de jeu correspondant à une saison. Chaque tour de jeu s'étale sur un mois de temps réel (à ajuster en fonction des disponibilités de chacun).

Lors de chaque tour, les représentants politiques des puissances majeures vont rédiger leurs ordres et les transmettre à l'arbitre. Celui-ci va gérer les événements du tour et indiquer à tous les joueurs les différentes batailles à régler. Les généraux de chaque puissance planifient les rencontres avec leurs adversaires et donnent les résultats à l'arbitre.

Un tour se décompose des phases suivantes :

1. Tirage d'évènements	Arbitre+Politique
2. Diplomatie	Politique
3. Rédaction des ordres	Politique
4. Résolution du tour	Arbitre
5. Combat navals et terrestres	Généraux
6. Fin du tour	Arbitre

TIRAGE D'ÉVÈNEMENTS

Un tour de jeu commence par le tirage de deux événements aléatoires par chacune des puissances. Les événements peuvent être publics ou secret. Les événements publics sont révélés immédiatement alors que les événements secrets peuvent être gardés en réserve. Lorsque l'évènement public « Remise » est tiré (sauf au premier tour), tous les évènements non joués sont défaussés à la fin du tour. Les joueurs ne peuvent pas s'échanger les évènements.

DIPLOMATIE

Les joueurs peuvent discuter entre eux pour définir des alliances, se mettre d'accord sur les termes de traités de paix, faire des propositions ou des menaces. Ils peuvent utiliser pour cela le téléphone, des emails ou la partie réservée sur le forum. A l'issue des tractations les chefs

politiques révèlent leurs ordres à l'arbitre. Cette phase dure une semaine au maximum.

Les déclarations de guerre et d'alliance doivent être connues de tous avant la remise définitive des ordres et seront déclarées sur le forum. L'entrée en guerre a en effet une influence sur les mouvements des armées et flottes.

REDACTION DES ORDRES

Lors de cette phase, le dirigeant politique de chaque puissance indique à l'arbitre tous ses ordres. Les ordres sont de plusieurs types :

- Ordres politiques
- Ordres économiques
- Mouvements des flottes
- Mouvements des armées

ORDRES POLITIQUES

Déclaration d'alliance

Des puissances majeures peuvent déclarer une alliance qui sera révélée publiquement. Cela leur permet d'envoyer un corps pour renforcer l'armée de leur allié. Si des joueurs alliés sont en désaccord, ils peuvent décider de rompre leur alliance ce qui leur fait perdre à chacun 1 PP. Une puissance peut rompre une alliance de façon unilatérale à tout moment mais cette action lui fait perdre 3 PP (sauf évènement particulier).

Les pays majeurs d'une alliance sont forcément alliés les uns avec les autres. Par exemple si A est allié avec B et C, alors B et C sont alliés.

Etant donné les tensions existantes entre les pays, Carthage et Rome ne peuvent jamais déclarer d'alliance de même que les Séleucides et les Lagides.

Déclaration de guerre

Une déclaration de guerre est obligatoire avant de pouvoir attaquer une autre puissance. Une déclaration de guerre peut se faire avec ou sans

casus belli (prétexte valable pour déclarer la guerre).

Si le joueur ne dispose pas d'un casus belli, le fait de déclarer la guerre lui coûte 2 PP s'il attaque une puissance majeure ou 1 PP s'il attaque un mineur.

Les casus belli peuvent être :

- Un évènement aléatoire
- Attaque d'un mineur client ou allié. Si un mineur allié est attaqué et que son protecteur ne déclare pas la guerre à son agresseur, il perd 1 PP et le mineur redevient neutre.
- Attaque d'une puissance faisant appel à l'aide d'un allié. Une non réponse constitue une rupture unilatérale et la perte de 3 PP.
- Occupation d'une province. Si une province de départ a été annexée par une autre puissance, le joueur possède un casus belli permanent contre l'occupant.

Si plusieurs puissances déclarent la guerre au même pays mineur, elles ont alors automatiquement un casus belli l'une envers l'autre. Si une des puissances se retire du conflit, elle perd 1 PP mais annule le casus belli contre elle. Si plusieurs puissances maintiennent leur attaque, elles entrent en guerre. Une bataille aura lieu entre les deux majeurs dans la province du mineur. Le vainqueur seul pourra ensuite attaquer le mineur.

Traité de paix

Les puissances majeures en guerre peuvent conclure des traités de paix de trois types :

Compromis : La guerre se termine sur un match nul et chacun des camps peut formuler une condition de paix.

Paix conditionnelle : Un des camps accepte de se rendre sous certaines conditions. Il indique le type de condition qu'il refuse de se voir appliquer (Territoriale, Prestigieuse, Financière, Militaire ou Politique). Si l'autre camp accepte la guerre s'arrête. Sinon la guerre continue et chaque puissance perd 1 PP.

Paix inconditionnelle : Ce type de traité de paix ne peut pas être refusé. Un pays qui arrive à moins de 5 en niveau de prestige doit proposer une paix inconditionnelle à tous ses adversaires.

Conditions de paix : Le vainqueur peut exiger au minimum une condition de paix ajusté par :
 +1 si la capitale ennemie est occupé
 +1 pour 2 provinces ou mineurs alliés occupés
 -1 par province ou mineur ami occupé
 Les conditions de paix peuvent être :

Territoriale : Une des provinces (autre que la capitale) est annexée par le vainqueur. Peut être demandée deux fois si le vaincu possède plus de trois provinces.

Prestigieuse : Le vainqueur gagne 3 PP et le vaincu en perd autant.

Financière : Le vaincu doit donner la moitié de ses revenus au vainqueur.

Militaire : Le vaincu doit fournir un corps allié au vainqueur ou détruire la moitié de sa flotte (au choix du vainqueur).

Politique : Le vaincu doit rendre son indépendance à un mineur annexé ou le vainqueur devient protecteur d'un mineur allié du vaincu.

Dans le cas où plusieurs puissances alliées sont vainqueurs, elles doivent alors se partager les conditions de paix. Chaque condition de paix (autre que prestigieuse) fait perdre 1 PP au vaincu et gagner 1 PP au vainqueur.

Effets d'un traité de paix

Une fois que toutes les conditions ont été choisies, le prestige de chacune des puissances est ajusté. Toutes les armées doivent quitter les territoires étrangers. Les puissances majeures qui ont conclu un traité de paix ne peuvent plus se déclarer la guerre pendant les 2 tours suivants.

Exemple : La Macédoine et Carthage sont alliées et combattent Rome. Après plusieurs batailles, les Romains sont vaincus et demandent une paix inconditionnelle.

Carthage occupe la Narbonnaise (annexée par Rome), la Sicile et l'Italie du sud. La Macédoine occupe l'Illyrie (annexée par Rome) et la Cisalpine. Rome occupe la Ligue Etolienne qui est un mineur allié de la Macédoine. Carthage va pouvoir exiger 2 conditions de paix et la Macédoine une seule. Carthage annexe la Sicile et exige la destruction de la moitié de la flotte romaine. La Macédoine demande que l'Illyrie redevienne indépendante.

A la fin de la guerre, Carthage évacue l'Italie du sud et la Narbonnaise (qui reste annexée par Rome). Elle gagne 2 PP et pourra lever un nouveau corps en Sicile. La Macédoine gagne 1 PP et regagne le contrôle de la Ligue Etolienne qui est évacué par Rome. Rome perd 3 PP, la Sicile et l'Illyrie et doit détruire la moitié de sa flotte ...

Influence des mineurs

Les puissances majeures peuvent tenter d'user de la diplomatie pour s'allier les pays mineurs. Un mineur ne peut être influencé que par une seule puissance majeure à un moment donné. Chaque mineur peut être dans un des quatre statuts ci-dessous :

Neutre : Le mineur est indépendant de toute influence étrangère.

Client : Le mineur laisse passer les troupes, les ravitaille et abrite les flottes de la puissance majeure dont il est le client. S'il est attaqué, la puissance majeure a un casus belli contre l'agresseur.

Allié : Le mineur peut fournir un corps allié à son protecteur de même que sa flotte s'il en possède une. S'il est attaqué, la puissance majeure est automatiquement en guerre contre son agresseur à moins qu'elle abandonne son allié ce qui lui fait perdre 1 PP. Un mineur allié attaqué sur son territoire combat avec sa propre armée.

Annexé : Le mineur n'existe plus en tant que tel. Sa province est annexée par la puissance majeure qui collecte ses revenus et peut y lever un corps de sa propre armée (pour un coût de 10 talents). Afin de refléter les nouvelles possibilités de recrutement offertes par la province, le pays majeur peut modifier sa liste d'armée comme indiquée dans le tableau ci-dessous. Les provinces d'origine des pays majeurs n'offrent pas de nouveaux types de troupe.

Un mineur allié ne peut plus être politiquement influencé par une autre puissance majeure.

Il est possible de tenter d'influencer un mineur par la diplomatie afin de le faire passer de « neutre / client » à « client » ou de « client » à « allié ». Pour cela le joueur note le mineur qu'il souhaite influencer et la somme d'argent qu'il investi (minimum cinq talents). Si plusieurs joueurs veulent influencer le même mineur, seul celui qui a misé le plus d'argent peut tenter un jet d'influence politique (en cas d'égalité le plus haut prestige l'emporte sinon on détermine au hasard la puissance qui peut tenter l'influence). Il est possible de dépenser de l'argent pour des mineurs déjà alliés afin de conserver leur alliance. Dans tous les cas, tout l'argent misé est dépensé. Une puissance majeure ne peut tenter d'influencer que 2 pays mineurs par tour.

L'arbitre lance alors 1d6 et ajoute le bonus politique de la puissance majeure pour le mineur concerné (cf. liste des provinces). Sur un résultat de 3+, le pays mineur passe client ou allié s'il était déjà client et son protecteur gagne 1 PP. Si le mineur possède déjà un protecteur, on soustrait un point plus le bonus politique au résultat du dé. En cas de réussite, le mineur devient « client » de son nouveau protecteur.

Exemple : Au premier tour, Carthage tente d'influencer la Numidie et la Narbonnaise avec 5 talents. Rome tente également la Narbonnaise avec 5 talents.

Carthage peut faire passer la Numidie Client sur un résultat de 2+ (bonus politique de +1). Carthage et

Rome ayant le même prestige, on déterminera au hasard quelle puissance pourra tenter d'influencer la Narbonnaise (2+ pour Rome et 3+ pour Carthage).
Si, la Narbonnaise devient client de Carthage, Rome pourra au prochain tour tenter de l'influencer sur un 3+ (-1 car déjà client de Carthage mais +1 de bonus politique) à condition d'y consacrer plus d'argent que Carthage.

Note : Certaines provinces annexées au départ peuvent changer de camp selon des événements aléatoires et disposent alors d'un bonus politique.

Recrutement dans les provinces annexées

Seules les provinces indiquées ci-dessous offrent de nouvelles capacités de recrutement.

Tarraconaise

0-1 cav moy/légère jav
0-4 fantassins lourds impétueux
0-1 inf légère jav

Lusitanie, Hispanie

0-1 cav moy/légère jav
0-4 fantassins moyens impétueux
0-1 inf légère jav

Aquitaine, Narbonnaise

0-2 cav moy
0-4 fantassins moyens/lourds impétueux

Mauritanie, Numidie

0-3 cav légère jav
0-3 fantassins légers jav/fantassins moyens médiocre

Illyrie

0-1 cav légère jav
0-4 lanciers moyens
0-1 fantassin léger jav

Thrace

0-1 cav légère jav
0-4 fantassins moyens peuvent être élite
0-1 fantassin léger jav/arc

Bithynie

0-1 cav moy/légère jav
0-4 fantassins moyens
0-1 fantassin léger jav élite

Arménie

0-2 cataphractes
0-4 cav légère arc

Cappadoce

0-1 cav léger jav
0-2 cav moy 1 peut être lourde
0-2 fantassins moyens
0-1 fantassin léger arc/archer médiocre

Galatie

0-2 cav lourdes (élite)
0-4 fantassins lourds impétueux(élite)

Royaume du pont

0-2 cav moy 1 peut être lourde
0-4 fantassins moyens

Pergame

0-2 cav lourdes impact
0-2 fantassins moyens
0-2 lanciers moyens

Nabatée

0-1 cav lourde impact
0-2 cav légère arc
0-2 archers médiocres
0-1 fantassin léger jav

Ligue étolienne/achéenne

0-1 cav moy/légère jav
0-4 phalanges/lanciers moyens
0-1 fantassin léger jav

ORDRES ECONOMIQUES

Les joueurs utilisent leur trésor pour gérer l'économie de leur puissance.

Emprunt : Si un joueur est à cours de liquidité, il peut emprunter auprès des riches familles de son royaume 5, 10 ou 15 talents mais cela fait

baisser le prestige de 1, 2 ou 3 PP. Un maximum de 50 talents peut être ainsi emprunté au cours de la partie.

Construction d'une forteresse : Construire une forteresse coûte 25 talents. La construction dure deux tours. A la fin de la saison suivante, la capitale d'une province sera dotée d'une forteresse.

Construction d'un port : Construire un port coûte 25 talents. La construction dure deux tours. A la fin de la saison suivante, la province sera dotée d'un port pouvant abriter une flotte de 10 escadres maximum.

Dépense de prestige : On peut augmenter le prestige de la puissance de 1 ou 2 PP en dépensant 5 ou 10 talents. Le prestige ne peut pas être augmenté s'il est déjà supérieur à 20.

Remise en état des régions dévastées : Les régions dévastées par le pillage ou les catastrophes peuvent être remise en état. Le joueur lance 1D6 et réussit sur un résultat de 4+. Il peut dépenser 5 talents pour avoir un bonus de +1 ou 10 talents pour un bonus de +2.

Construction d'engins de siège : Pour 15 talents le joueur peut construire des engins de siège afin de l'aider dans la prise d'une forteresse. Les engins sont construits dans une armée qui a mis le siège et sont valables pour toute la durée du siège. Ils sont perdus si l'armée se déplace.

Construction d'une escadre : Chaque nouvelle escadre coûte 10 talents. Les bateaux ne peuvent être construits que dans les ports et chaque port ne peut abriter qu'une flotte de 10 escadres au maximum.

Lever un corps d'armée : Pour 10 talents, une puissance peut lever un nouveau corps d'armée dans une province. Le joueur ne peut cependant pas dépasser la limite de 3 corps + 1 corps par province possédée.

Ravitaillement des armées : Une armée peut être ravitaillée en dépensant 5, 10 ou 15 talents. Le ravitaillement lui donnera un bonus de +2, +3 ou +4 lors du jet pour déterminer le budget. On ne peut pas ravitailler une armée si on ne peut pas tracer une route maritime et/ou terrestre dénuée de toute présence ennemie à moins d'avoir dans la même province / zone maritime une armée ou une flotte amie.

Don : Une puissance peut faire un don d'un montant quelconque à une autre puissance.

MOUVEMENTS NAVALS

Les mouvements navals sont résolus en premier, puissance par puissance dans un ordre aléatoire déterminé par l'arbitre. On peut donner trois types d'ordres de mouvements aux escadres d'une flotte :

Interception

Ces mouvements sont effectués avant les autres dans l'ordre du Prestige de chaque nation. La flotte sort du port et se place en défense dans une zone maritime adjacente. Elle a un bonus pour intercepter les flottes ennemies.

Raid

La flotte se déplace au maximum de 2 zones maritimes et a pour mission d'attaquer les flottes ennemies. A la fin du tour elle regagne son port d'attache.

Mouvement

La flotte peut se déplacer de 4 zones maritimes et rejoint un autre port ami. Elle ne cherche pas à attaquer les flottes ennemies et peut convoier une armée ou un corps. Ces mouvements sont effectués en dernier.

Note : Une flotte qui reste au port ne peut pas être attaquée par l'ennemi.

Jet de recherche

Lorsque deux flottes se trouvent dans la même zone maritime, l'arbitre effectue un jet de recherche pour déterminer si les flottes se rencontrent et s'il y a combat.

- Interception contre Raid : combat automatique.
- Interception contre Mouvement : le combat a lieu sur un 3+
- Raid contre Mouvement : le combat a lieu sur un 5+.
- Mouvement contre Mouvement : Pas de combat.

Combat naval

Le combat naval est traité de façon abstraite. Tout d'abord chaque joueur lance 1D6 pour déterminer quel est le camp qui à l'initiative. Les escadres Carthaginoises, Grecques et Macédoniennes ont +1 à l'initiative.

Le joueur qui a l'initiative lance 1D6 par escadre et détruit une escadre ennemie sur un résultat de 5+. Le joueur romain détruit sur un 4+. Les pertes sont enlevées et l'autre joueur inflige les siennes de la même manière. Le camp qui a perdu le plus d'escadres doit battre en retraite. En cas d'égalité chacun regagne son port et aucun prestige n'est gagné ou perdu.

Le prestige de chacun est alors ajusté :

- Le vaincu perd une flotte 1 PP
- Le vaincu perd deux flottes et + 2 PP
- Le vainqueur perd deux flottes 3 PP de moins que le vaincu

A la fin de la phase navale, toutes les escadres rentrent au port.

Tempête en hiver

L'hiver est une saison difficile pour la navigation à cause des fréquentes tempêtes. Les galères de l'époque ne tiennent pas bien la mer et sont très sensibles au mauvais temps.

A chaque fois qu'une escadre se trouve en mer pendant la saison d'hiver, elle risque d'être coulée par une tempête. On jette 1D6 et sur un résultat de 1 ou 2 l'escadre est perdue. Les escadres Carthaginoise, Macédonienne et Grecque ne coulent que sur un résultat de 1.

MOUVEMENTS TERRESTRES

Les mouvements terrestres sont résolus dans le même ordre aléatoire que les ordres navals. Les armées et les corps peuvent se déplacer de deux provinces à chaque tour où d'une seule si la province est ennemie.

Une armée ne peut pas se déplacer si la province contient déjà une armée ennemie.

Il est possible de placer plus de 3 corps dans une même province. Cependant en cas de bataille, seuls trois corps pourront participer.

Résolution du combat

Lorsque deux forces se retrouvent dans la même province, elles réagissent de la façon suivante :

Un corps fuit devant une armée et se réfugie dans la capitale s'il est dans une province contrôlée.

Des corps se livrent bataille de façon abstraite. Chaque camp lance 1D6 et ajoute la valeur de son général. Si deux corps sont opposés à un seul ils ont un bonus de +2. Celui qui obtient le résultat le plus faible est vaincu et doit fuir vers sa province d'origine. Si le résultat du vainqueur est supérieur de 3 points à celui du vaincu, un des corps du vaincu est détruit.

Le vaincu perd 1 PP ou 2 PP si un corps a été détruit. Le vainqueur gagne les mêmes points.

Bataille rangée

Deux armées se livrent bataille sur une table de jeu avec des figurines. Les règles normales de l'Art de la Guerre s'appliquent exceptés :

- Le terrain doit être choisi parmi ceux de la province (cf. tableau des provinces).
- Les généraux ne sont pas pris dans le budget de l'armée mais correspondent aux chefs de l'armée. Ne pas tenir compte des points de commandement de la liste d'armée.
- Le budget disponible pour la bataille est déterminé par un jet de 2D6 ajusté par les modificateurs ci-dessous :

2D6 + MOD	Force de l'armée
2-	80
3	82
4	84
5	86
6	88
7	90
8	92
9	94
10	96
11	98
12+	100

Modificateurs :

- +1 si dans une province amie
- +1 si la province contient une forteresse amie
- +2 à +4 pour le ravitaillement
- 2 en Hiver
- 2 si la province de départ est dévastée

Exemple : Une armée Carthaginoise en Italie du sud en hiver et sans ravitaillement obtient un 6 ajusté en 4 ce qui lui donne 84 points de force. Une armée romaine avec un ravitaillement (+2) dans sa province (+1) obtient un 10 modifié en 13 et a donc 100 points de force.

Le vaincu d'une bataille rangée perd 3 PP et le vainqueur gagne 3 PP. Le joueur dont l'armée a été vaincue perd également un corps d'armée.

Retraite

Une armée vaincue sur le champ de bataille doit retraiter dans une autre province adjacente libre d'armée ennemie. Si elle possède une flotte dans la province elle peut également retraiter avec la flotte. L'armée peut aussi s'enfermer dans la capitale et elle sera alors assiégée.

Pillage

Une armée qui occupe une province ennemie peut piller la province. La province est alors dévastée et le pillard gagne l'équivalent du revenu de la province en butin. On ne peut plus piller une province qui est dévastée. Les barbares qui envahissent une province (cf. évènements 43 et 44) effectuent un pillage s'ils en ont la possibilité.

Siège

Une armée vaincue ou un corps en fuite peuvent se réfugier dans la capitale. Le vainqueur peut alors en faire le siège. A la fin de chaque tour, il lance 1D6 et obtient la reddition sur un 6. On applique les modificateurs suivants :

- Capitale fortifiée - 1
- Avec des engins de siège +1
- Armée contre un corps +1
- Par tour consécutif +1

Les pays mineurs vaincus sur le champ de bataille capitulent immédiatement. Pas besoin d'assiéger la capitale.

EVENEMENTS ALEATOIRES

Chaque puissance majeure tire deux événements aléatoires au début de chaque tour. Les événements publics sont automatiquement révélés les autres peuvent être conservés et joués par la suite.

Incident frontalier (1-2-3) : Cet événement permet de pouvoir déclarer la guerre à un pays mineur sans perte de PP.

Incident politique (4-5) : Cet événement permet de pouvoir déclarer la guerre à une puissance majeure ou mineure sans perte de PP.

Perfidie (6) : permet de rompre une alliance sans perte de PP.

Scandale politique (7) : Le pays qui est la victime de cet événement perd de 1 à 3 PP si le jet d'un dé est de 3+. Sinon le scandale est étouffé.

Pression sociale (8) : Le pays qui est victime de cet événement doit payer 5 talents ou bien perdre 1 à 3 PP.

Falsification historique (9) : Cet événement permet d'annuler les modifications de prestige suite à une bataille. Tous les gains et les pertes sont annulés pour les deux camps.

Alliance (10) : Permet de faire passer un mineur directement à « allié » de façon automatique en dépensant 5 talents.

Rupture d'alliance (11) : Cet événement oblige un joueur à rompre une alliance avec un mineur qu'il contrôle et qui redevient neutre.

Catastrophe naturelle (12) : Une province est dévastée par une catastrophe naturelle. On ne peut pas choisir une province déjà dévastée.

Paix forcée (13) : La puissance victime est obligé d'accepter une paix de compromis qui lui est proposée par la puissance jouant l'événement.

Espion (14-15) : L'espion permet d'annuler un événement d'un autre joueur si le joueur obtient un 3+ avec 1D6. Ne permet pas d'annuler un événement public.

Assassinat (16) : Permet de tenter d'assassiner un général ennemi sur un résultat de 4+ ou 5+ s'il s'agit d'un Stratège.

Levée en masse (17) : Permet d'apporter un bonus de +4 au jet pour la détermination du budget d'une armée. Cet événement ne peut être joué que si la bataille a lieu dans une province appartenant au joueur.

Mercenaires (18-19) : Permet d'apporter un bonus de +2 au jet pour la détermination du budget d'une armée.

Général mercenaire (20) : Un général compétent (+1) est disponible pour une bataille.

Gestion rigoureuse (21-22) : Lors de la collecte de ses revenus, le joueur gagne 5 talents supplémentaires.

Gaspillage (23-24) : Les revenus d'une puissance sont réduits de 5 talents.

Dépréciation des trésors (Public) (25) : Les trésors de tous les joueurs sont diminués de moitié au début du tour.

Mauvaise récolte (Public) (26) : Une grande famine s'abat sur une ou plusieurs puissances. Cela a pour effet de réduire les revenus du ou des pays de moitié pour un tour. On lance 1d6 pour déterminer la puissance touchée. Toutes les provinces contrôlées au début du tour par une puissance sont touchées par la famine.

1d6	Pays touchés par la famine
1	Rome
2	Carthage
3	Séleucides
4	Lagides
5	Macédoine
6	Tous les pays

Désertions en masse (27) : Donne un malus de -4 au jet pour la détermination du budget d'une armée. Cet événement ne peut être joué que si la bataille a lieu dans une province n'appartenant pas à la puissance victime des désertions.

Désertions (28-29) Permet de donner un malus de -2 au jet pour la détermination du budget d'une armée adverse.

Trahison (30) : Une forteresse assiégée se rend sans combattre. A jouer pendant la phase de siège.

Tempête (31) : Une flotte du joueur désigné est victime d'une tempête. On lance 1D6 pour chaque escadre qui coule sur un résultat de 5+ avec 1D6 ou 6 si Carthage, Macédonienne ou Grecque. Cet événement ne peut pas être joué contre une escadre dans un port.

Vents favorables (32) : Une flotte peut se déplacer d'une zone maritime supplémentaire en raid et de deux zones en mouvement normal.

Amiral (33) : Permet de réussir automatiquement un jet de recherche pour engager un combat naval.

Tactique navale (34) : Permet de gagner automatiquement l'initiative lors d'un combat naval.

Catapultes (35) : Permet de gagner un bonus de +1 pour un combat naval.

Marche forcée (36) : Une armée peut se déplacer de trois provinces au lieu de deux.

Blessure (37) : Cet événement empêche un général d'assurer le commandement pendant la prochaine bataille. Il est remplacé par un subalterne.

Marche de flanc (38) : Donne un bonus de +1 pour la réussite du test d'entrée d'une marche de flanc lors d'une bataille rangée.

Armement naval (39) : Le joueur peut construire gratuitement une escadre.

Nouveau Général (40) : Un nouveau général compétent (+1) apparaît automatiquement. Permet également de faire rentrer Scipion ou Magon.

Corruption (41) : Pour un coût de 5 talents, oblige une puissance majeure à annuler un ordre de la phase politique :

- Déclaration de guerre sans casus belli
- Déclaration d'alliance
- Acceptation d'un traité de paix
- Une des conditions de paix d'un traité
- Tentative d'influence d'un mineur

Général non fiable (42) : Lors d'une bataille, un général ennemi (autre que le commandant en chef) est non fiable. Si c'est un allié, il est non fiable sur un résultat de 1 ou 2.

Invasion barbare (Public) (43-44) : Des barbares attaquent une province adjacente. Seules les provinces contrôlées par un joueur peuvent être attaquées. L'armée barbare est commandée par un chef compétent (+1) et a un budget standard (2d6). En cas de victoire des barbares, la province est dévastée et la puissance majeure perd 2 PP (3 PP pour la capitale). En cas de victoire du majeur, il gagne 2 PP.

1D6	Barbare	Province
1	Gaulois de l'ouest	1-2 Aquitaine 3-4 Narbonnaise 5-6 Cisalpine
2	Gaulois de l'est	1-2 Illyrie 3-4 Macédoine 5-6 Thrace
3	Scythes	Arménie
4	Arabes	1-2 Babylonie 3-4 Syrie 5-6 Judée
5	Maures	1-3 Maurétanie 4-6 Numidie
6	Libyens (1-4)	1-3 Cyrénaïque 4-6 Basse Egypte
	Kushites (5-6)	Haute Egypte

Révolte ethnique (Public) (45-46) : Un pays mineur se révolte contre son protecteur. On détermine au hasard le pays mineur concerné. Si celui-ci n'est ni contrôlé ni annexé par une puissance majeure, l'événement n'a aucun effet. Sinon, le pays mineur rompt son alliance. Toutes ses troupes sont retirées et placées dans leur région d'origine. L'ex protecteur bénéficie d'un casus belli contre le mineur si celui-ci était allié. S'il avait annexé la province celle-ci est considérée comme en rébellion.

1 ^{er} D6	2 ^{ème} D6	Pays mineur révolté
1-2	1	Illyrie
	2	Aquitaine
	3	Narbonnaise
	4	Tarraconaise
	5	Lusitanie
	6	Hispanie
3-4	1	Ligue Etolienne
	2	Ligue Achéenne
	3	Thrace
	4	Pergame
	5	Bithynie
	6	Galatie
5-6	1	Royaume du Pont
	2	Cappadoce
	3	Arménie
	4	Nabatée
	5	Numidie
	6	Maurétanie

Rébellion (47-48) : Une province contrôlée par une puissance majeure entre en rébellion si une condition est remplie :

Sicile : Entre en rébellion contre Rome si Carthage remporte une victoire navale ou terrestre en Italie et que la province ne contient pas de garnison romaine.

Cisalpine : Entre en rébellion contre Rome si la province ne contient pas de garnison romaine.

Italie du Sud : Entre en rébellion contre Rome si Rome perd une bataille en Italie contre Carthage ou la Macédoine et que la province ne contient pas de garnison romaine.

Bétique : Entre en rébellion contre Carthage si Carthage perd une bataille contre Rome en Espagne et que la province ne contient pas de garnison Carthaginoise.

Cyrénaïque : Entre en rébellion contre les Lagides si ceux-ci perdent une bataille contre la Macédoine.

Crise en Asie Mineure (Public) (49) : Le roi d'un pays d'Asie mineur meurt et désigne comme héritier une puissance majeure. On détermine avec 1d6 le pays mineur.

1d6	Pays	Héritier
1	Arménie	Séleucide
2	Cappadoce	1-4 Lagides, 5-6 Séleucides
3	Galatie	1-3 Lagides, 4-6 Séleucides
4	Pergame	1-3 Rome, 4 Lagides, 5 Séleucides, 6 Macédoine
5	Bithynie	1-2 Lagides, 3-4 Séleucides 5 Rome, 6 Macédoine
6	Roy. du Pont	1-4 Lagides, 5-6 Séleucides

Si le pays mineur est déjà annexé par une autre puissance, l'événement est alors transformé en Révolte Ethnique. Sinon, le mineur rompt une alliance éventuelle et devient annexé par l'héritier désigné. Le pays pourra reprendre son indépendance suite à une exigence de paix ou à l'événement Révolte Ethnique. Dans le cas où il y a plusieurs héritiers potentiels, les autres puissances majeures qui auraient pu hériter ont un casus belli contre la puissance héritière valable pour un seul tour.

Remise (Public) (50) : Les joueurs se défont de tous leurs événements. Tous les événements (sauf remise) sont remis en jeu pour le prochain tour.

LISTES D'ARMÉE

Seuls les généraux disponibles dans la province peuvent être utilisés en plus de généraux ordinaires qui sont toujours disponibles. A partir du moment où un joueur recrute ou obtient un général compétent (+1) il doit lui donner un nom. Une armée est limitée à un bonus de commandement total de +4.

Les joueurs composent la liste de leur armée avec le budget indiqué par le jet avant la bataille. Les alliés ne peuvent être pris que suivants les règles définies dans la campagne. Dans les choix de leurs troupes, ils doivent se conformer aux restrictions suivantes :

Rome (53)

Eléphant : Uniquement si Rome contrôle une des 6 provinces d'Afrique du Nord ou si elle a un allié Numide ou Mauritanien.

Scutarii espagnols : Uniquement si Rome contrôle une province en Espagne.

Carthage (55)

Seules les options entre 220 et 201 av JC sont possibles :

Hannibal en Italie : Si l'armée est commandée par Hannibal en Cisalpine, Rome, Italie du sud ou Sicile.

Hannibal en Afrique : Si l'armée est commandée par Hannibal et combat en Afrique, Carthage ou Leptique.

Milice Citadine : Uniquement en Afrique

Scutarii espagnols ou Celtibère, Frondeurs des

Baléares : Uniquement si Carthage contrôle une province en Espagne.

Séleucides (42)

Seules les options après 280 av JC et après 245 av JC sont possibles.

Lagides (43)

Seule l'option avant 55 av JC est possible.

Pas d'imitations de légionnaires.

Pour utiliser des Galates il faut payer 5 talents au mineur Galate.

Macédoine (45)

Pour utiliser des Galates il faut payer 5 talents au mineur Galate.

Pays mineurs

Les pays mineurs non alliés sont limités à un bonus de commandement de +1 qui doit être payé dans le budget. Les listes doivent respecter les options possibles à la date de 220 av JC avec les précisions suivantes :

Pour déterminer la taille d'une armée d'un pays mineur, on utilise le tableau page 9 sans modificateur.

Numides (56)

L'infanterie entraînée à la romaine ne peut être choisie que si les numides sont alliés à Rome.

Grecs (61)

Prendre l'option Achéens ou Etoliens en fonction de la ligue. Une armée de la ligue Achéenne peut être commandée par le Stratège Philopœmen.

Nabatéens (74)

Seule l'option Nabatéens est possible

Royaume du Pont (105)

Pas d'imitation de légionnaires ni de Chalybes.

JOUER UN PAYS MINEUR

Il est possible qu'un joueur incarne un pays mineur. Le pays est alors joué comme un pays majeur avec les précisions suivantes :

- Il débute avec un trésor de 5 talents
- Il ne tire qu'une seule carte événement
- Il débute avec 15 PP comme les autres pays.
- Si le mineur devient client ou s'allie avec un pays majeur pour lequel il a un bonus diplomatique, il gagne 1 PP supplémentaire.
- Il possède un général en chef compétent (+1) Une armée est limitée au bonus de sa liste.
- Il débute avec une armée de 3 corps plus celui de sa province.
- Si la province de départ du mineur est conquise celui-ci disparaît.