

BYZANTINS

A. L'Empire romain

- Au début de la partie, l'Empire romain est unifié, bien que séparé en deux entités : **Rome** (Occident) et **Byzance** (Orient).
- Le déploiement des *limites* est fixe : en Europe, 4 le long du Danuvius (Savus-Tyras) et 1 en Bosporus ; en Oriens, 2 à la frontière perse (Osroene-Amida), 1 en Coele Syria.
- L'Empire reste uni pendant les tours 1 et 2. Les deux nations s'activent ensemble, et les unités romaines s'empilent et combattent ensemble.
- Exception : Les **Gardes** et **Themata** doivent rester dans les régions contrôlées par leurs entités respectives.
- Au **tour 3** (400 ap. J.-C.), l'empire se scinde en deux : chaque empire est dorénavant activé séparément. L'Empire romain d'Occident reçoit un marqueur *En déclin* et sa capitale se déplace à Ravenne.
- Si aucun Empire ne s'effondre, leur réunification est possible à partir du **tour 9** (550 ap. J.-C.).

B. Généraux romano-byzantins

- Byzance dispose parfois de généraux (★) en plus de son Empereur : tours 3–4, *Asparus* ; tour 8, *Belisarius*, *Narses*.
- Un chef byzantin peut être neutralisé ou éliminé à la suite d'un événement (*Attentat*, *Sédition*), d'une calamité (*Inaction*, *Usurpateur*) ou d'un combat.

C. Limites perses

- Les deux *limites* face à la Perse peuvent être redéployés pour suivre la frontière lors de l'étape **Renforts** (et non l'étape **Achats**).

D. Administration impériale

- Rome et Byzance sont administrées séparément, même tandis que l'Empire romain est unifié.
- **Byzance** : 70 (6 régions 12, cités 32, capitale 10, commerce 13, caravane 1, tribut 2)
- Au *début* de sa phase d'administration, le Trésor byzantin est diminué, ne retenant qu'une fraction de son or (selon son âge) :
âge 1–4 totalité ; **âge 5–8** deux-tiers ; **âge 9–12** moitié.

E. Inactivité des chefs

- Lorsque la carte d'Administration force l'inactivité des chefs, l'Empereur est redéployé à Constantinople et un général générique (Caesar) à Antiochia ou Dara (au choix du joueur). Seul un général historique (*Asparus*, *Belisarius*, *Narses*) reste actif.

F. Réunification romaine

→ Aide de jeu Romains

G. Effondrement de Byzance

- Toutes les cités impériales perdent l'usage de leurs fortifications pour la durée de la phase militaire du tour, incluant Constantinople (la capitale) et peuvent être prises sans siège.
- Les Gardes (*Custodes*), la cavalerie palatine, les flottes d'élite et les *cataphractae* byzantins sont retirés de façon permanente.
- Le **Royaume cappadocien** (*actif*), contrôlé par le joueur byzantin, est créé : âge 1, Trésor 15. Il est formé des provinces d'Asia et de Cappadocia sous contrôle byzantin au moment de l'effondrement. C'est un client de Rome qui ne paie **aucun** tribut et ne prête **pas** de mercenaire.
 - Le royaume reçoit les **Themata** byzantins (redéployez-les si nécessaire). Son monarque est un général byzantin (*Asparus*, *Belisarius* ou *Narses*) s'il est en jeu, sinon le Caesar.
 - Placez sa capitale (au verso d'une flotte byzantine) sur une cité existante du royaume. S'il n'y en a aucune, mettez le marqueur de côté jusqu'à ce qu'une cité tombe aux Cappadociens.
 - Le royaume hérite des marqueurs d'âge et de Trésor byzantins.
- L'**Empire romain d'Occident** devient le seul Empire romain légitime.
- Les ex-provinces byzantines autres qu'Asia et Cappadocia sont désormais contrôlées par Rome.
- Les Foedera sont transférés à Rome. Les vassaux et clients sont affranchis.

H. Effondrement de Rome (Occident)

→ Aide de jeu Romains

I. Conscription romaine

- Byzance peut renflouer **deux unités d'élite** chaque tour, pendant l'étape **Achats**, à la **moitié** du coût normal.
- Byzance ne peut acheter (recruter) **qu'une seule unité romaine** par tour, jusqu'à la fin du **tour 7** (500 ap. J.-C.).
- À partir du **tour 8** (525 ap. J.-C.), le recrutement national s'améliore et la limite d'achat est doublée à **deux unités romaines** par tour.

J. Auxiliaires de la Rome d'Orient

- À partir du **tour 2**, Byzance peut recruter des auxiliaires barbares 'B', autant que disponibles. Attention, ces unités ne sont pas toujours fiables !
- **tour 2** : 4 auxiliaires → 1 archer monté (alaine), 3 infanteries (2 gothiques, 1 hérule)
- **tour 3** : 2 auxiliaires → 2 cavaleries lourdes (gothiques)
- **tour 4** : 3 auxiliaires → 1 infanterie (gépide)
- **tour 5** : 2 auxiliaires → 1 archer monté (hunnique), 1 infanterie (gépide)

K. Limites byzantins et les Themata

- Jusqu'à la fin du **tour 7** (500 ap. J.-C.), chaque *limites* byzantin détruit peut être converti en unité byzantine locale (*Thema*, etc.) pendant l'étape **Achats** au coût de 2. Retournez les marqueurs *limites* convertis.
- Lors de l'étape **Achats** du **tour 8** (525 ap. J.-C.), les *limites* cessent d'exister et tous les marqueurs survivants sont convertis en unités locales.
- Les *limites* byzantins éliminés auparavant peuvent être convertis en unités mobiles de combat appelées **Themata** (singulier *Thema*), au coût de 2, lors de l'étape **Achats**.

L. Unités d'élite byzantines

- Les unités de Gardes (*Custodes*) et de cavalerie palatine valent **deux élites** pour le bonus de combat mais sont néanmoins réduites par un seul dégât.
- Si Byzance a au moins **quatre élites** dans une bataille, le bonus de combat est doublé (à +2). Seules Rome et Byzance ont cet avantage tactique.

Coûts d'achat	Royaume	Empire
Cavalerie noble	5	10
Inf. d'élite	4	8
Inf. lourde	3	6
Infanterie	2	4
Fortifications 15		Flotte 10

M. *Cataphractae*

- Les *cataphractae* (singulier *cataphracta*) sont des archers montés lourds d'élite qui sont disponibles à partir du **tour 8** (525 ap. J.-C.).
- Une fois disponibles, Byzance peut convertir les Gardes en *cataphractae* lors de l'étape Achats, gratuitement, qu'ils soient en jeu ou dans la réserve (si précédemment éliminés). La conversion est irréversible.
- Le coût des *cataphractae* additionnelles est de **15** (le même que celui des Gardes ou de la cavalerie palatine).

N. Les Murs théodosiens

- Les murailles de Constantinople peuvent être haussées au **niveau -4**. Le coût est de **15** . Retournez le marqueur de la capitale.

O. Déclin byzantin

- Si l'Empire est *En déclin*, Byzance (et Rome) doivent faire un test **d2** à la fin de l'étape Achats. S'il est échoué, une calamité *Usurpateur* se produit.

P. Traverser le Bosphore

- Les détroits reliant Thracia et Bythinia sont appelés le Bosphore.
- Une Constantinople amie permet de traverser le Bosphore pendant un mouvement normal (pas pendant une interception ou fuite) comme si c'était un fleuve, du moment qu'il n'est pas sous blocus naval.
 - Si Bythinia est hostile, les pénalités de détroit s'appliquent au combat.
- Une pile à Constantinople ou dans une province à l'ouest de Constantinople qui tente d'**intercepter** en Asia ou à l'est d'Asia a une pénalité supplémentaire de **-2** à son **d10**. La pénalité s'applique aussi en sens inverse.

Q. Campagne perse de Julien de 350 ap. J.-C.

- Au **tour 1**, au début de l'activation militaire de Rome, l'Empereur *Iulianus* peut être redéployé en compagnie d'unités romaines d'Occident (sauf les Gardes).
- Si Rome capture **Ctesiphon** au tour 1, elle peut imposer une paix spéciale à la Perse (La Perse défaite, ci-dessous) ou décider de continuer la guerre.

→ [La Guerre perse se continue](#)

- Au moins une unité doit être laissée en garnison pour assurer le contrôle de chaque province perse. Le contrôle de la région Persis n'accorde pas à Byzance le contrôle des provinces vides de cette région.

→ [La Perse défaite](#)

- La Perse transfère **15** de son Trésor aux Trésors de Rome et Byzance, partagés comme bon leur semble.
- Le contrôle de toutes les provinces romaines annexées par la Perse plus tôt dans le tour retourne à Byzance. Redéployez les unités perses et byzantines afin d'atteindre cet état de choses.
- La Perse cède **trois provinces** (Atropatene, Assyria et Euphrates) à Byzance. Redéployez les unités perses et byzantines afin d'atteindre cet état de choses.
- Rome évacue les autres provinces perses (en Persis, Mesopotamia et peut-être encore plus à l'est). Redéployez les unités perses et byzantines afin d'atteindre cet état de choses.
- Si l'**Arménie** est devenue un client perse, elle redevient un client byzantin.
- La Perse ne peut pas déclarer la guerre à l'un ou l'autre Empire romain au tour 2 (375 ap. J.-C.).

R. Garnisons byzantines

- Les unités portant un **nom de région** (*par ex. Oriens, etc.*) sont automatiquement **redéployées** vers leur région d'origine (province au choix du joueur) à la fin de l'activation militaire des Byzantins — mais **seulement si** ces régions sont encore contrôlées par Byzance.
- Les autres unités byzantines sont ensuite automatiquement **redéployées** vers les régions contrôlées de leur moitié (Occident/Orient) de l'Empire.
- Une unité byzantine ne peut rester en dehors des régions contrôlées par Byzance que si la limite d'empilement empêche son redéploiement.

S. Le Royaume d'Arménie

- Les provinces d'Armenia et Armenia Minor forment le royaume mineur indépendant inactif d'Arménie, initialement un **client** de Byzance, payant un tribut de **2** par tour.
- Les Arméniens prêtent l'une de leurs trois unités (désignée aléatoirement) à Byzance en tant que mercenaire qui doit rester en Orient (Cappadocia, Caucasus, Mesopotamia, Persis et régions plus orientales). Les deux autres servent de garnison de ses provinces.
- Byzance peut tenter de regagner la clientèle de l'Arménie (si elle l'a perdue) avec la carte de diplomatie *Alliance*. Sinon il lui faut conquérir sa capitale (Artaxata).
- L'Arménie est pro-byzantine : Une nation autre que Byzance (comme la Perse) qui joue la carte *Alliance* doit réussir **deux tests d2**. Le marqueur de clientèle arménien a un côté rosâtre (lorsqu'elle est client de Byzance) et un jaunâtre (lorsqu'elle est client de la Perse).

T. Le Royaume d'Ibérie

- Les provinces d'Iberia et Azeria forment le royaume mineur indépendant inactif d'Ibérie, initialement un **client** de la Perse, payant un tribut de **2** par tour et prêtant une unité mercenaire aléatoire qui doit rester en Orient (voir le Royaume d'Arménie pour la définition).
- Byzance peut faire de ce royaume un client soit en conquérant sa capitale (Ganzac), soit en utilisant la carte de diplomatie *Alliance* — cependant, le sentiment pro-perse fait que toute nation autre que la Perse (comme Byzance) devra réussir **deux tests d2**. Le marqueur de clientèle ibérien a un côté jaunâtre (lorsqu'elle est client de la Perse) et un rosâtre (lorsqu'elle est client de Byzance).
- Une fois que l'Ibérie est devenue cliente d'une autre nation que la Perse, elle se comporte comme la Colchide (ci-dessous), s'affranchissant après un tour de clientèle à moins qu'on la convainque du contraire.

U. Le Royaume de Colchide

- Les provinces de Colchis et Lacyzia forment le royaume mineur indépendant inactif de Colchide. Lorsque client, il paie un tribut de **2** par tour et prête une unité mercenaire aléatoire qui doit rester en Orient (voir le Royaume d'Arménie pour la définition).
- Une nation civilisée peut faire de ce royaume son client soit en conquérant sa capitale (Phasis), soit en utilisant la carte de diplomatie *Alliance* — cependant, **deux tests d2** devront être réussis dans ce cas.
- Après un tour comme client, la Colchide réaffirme son indépendance au début de la phase d'Administration du tour suivant, à moins qu'une *Alliance* ne soit utilisée avec succès à ce moment (il suffit d'un **test d2** pour continuer la clientèle).

Capacités de mouvement

Cavalerie, Horde nomade, Flotte	4
Infanterie, Horde	3

CHRONOLOGIE

TOUR #1 : 350–374 ap. J.-C.

[3 Raids] **Berbères** (→ *Africa*),
Kouchans (→ *Persis*), **Pictes** (→ *Britannia*)
Alamans **Agri Decumates** Horde, 6 infanteries,
 👑 *Vadomarus*; **Invasion**
Francs **Franconia, Rhenus** Horde, 4 infanteries,
 👑 *Rex*
Ostrogoths **Ucraina** Horde, 3 cavaleries lourdes,
 3 infanteries, 👑 *Ermanaricus*
 (Conquérir *Sarmatia* ou migrer ?)
Wisigoths **Valachia** Horde, 1 cavalerie lourde,
 3 infanteries, 👑 *Rex*
Alains **Alania** Horde, 1 archer monté, 1 cavalerie
 lourde, 1 infanterie, 👑 *Rex*
Perses 👑 *Sapor II*
Romains 🐉 *Iulianus*



TOUR #2 : 375–399 ap. J.-C.

[4 Raids] **Berbères** (→ *Africa*),
Kouchans (→ *Persis*), **Pictes** (→ *Britannia*)
Huns **Siraces** Horde, 7 cavaleries, 1 infanterie,
 👑 *Balamir*; **Invasion**
 • *Germania* interdite ce tour-ci
 • Les barbares germaniques (→ **XXXII.A**)
 s'activent entre les deux étapes d'invasion
Alamans 2 unités, 👑 *Rex*
Francs 2 unités, 👑 *Rex*
Ostrogoths 2 unités, 👑 *Rex*
Wisigoths 6 unités, 👑 *Fritigernus*; **Invasion**
Burgondes **Pomerania** Horde, 4 infanteries,
 👑 *Rex*
Vandales **Teutonia** Horde, 4 infanteries,
 👑 *Rex*
Suèves **Prussia** Horde, 4 infanteries, 👑 *Rex*
Alains 2 unités, 👑 *Rex*
Toutes les autres nations 👑 *Rex*,
 1 unité (barbares seulement)
Perses 👑 *Artaxerxes II*
Romains 🐉 *Gratianus*; 🐉 *Valens* (Orient);
 🐉 *Theodosius* si l'un ou l'autre est éliminé

TOUR #3 : 400–424 ap. J.-C.

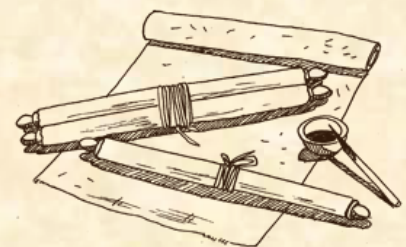
[4 Raids] **Angles, Saxons** (→ *Britannia*),
Berbères (→ *Africa*), **Kouchans** (→ *Persis*)
 → Empire Romain divisé en **Occident** et **Orient**
 → Barbares peuvent se convertir à l'Arianisme
Alamans 2 unités, 👑 *Rex*
Francs 2 unités, 👑 *Rex*
Ostrogoths 2 unités, 👑 *Rex*
Wisigoths 3 unités, 👑 *Alaricus*; **Invasion**
Huns 6 unités, 👑 *Uldin*
La Grande Invasion (quatre alliés barbares)
Alains 2 unités, 👑 *Atace*
Burgondes 2 unités, 👑 *Gundocus*
Vandales 3 unités, 👑 *Radagaisus*,
Gundericus
Suèves 2 unités, 👑 *Hermericus*
 • *Radagaisus* part en campagne avant la
 toute 1^{ère} étape Unités des alliés
 • Seulement la moitié des unités alliées s'active
 pendant la 1^{ère} étape Unités de l'invasion
 • Chaque horde peut se déplacer pendant la
 campagne de son chef
Hérules **Carpathia** Horde, 3 infanteries, 👑 *Rex*
Gépides **Carpathia** Horde, 3 infanteries,
 👑 *Rex*
Toutes les autres nations 👑 *Rex*,
 1 unité (barbares seulement)
Perses 👑 *Isgardes*
Romains d'Occident 🐉 *Honorius*, ☆ *Stilicho*
Romains d'Orient 🐉 *Arcadius*, ☆ *Asparus*
 → Obtention des PV

TOUR #4 : 425–449 ap. J.-C.

[4 Raids] **Angles, Jutes** (→ *Britannia*),
Berbères (→ *Africa*), **Kouchans** (→ *Persis*)
 → *Aetius* peut engager 2 cavaleries hunniques;
 les **Huns** ne peuvent pas refuser
 → Sièges de cités non-fortifiées à -1
 → *Limites* peuvent être convertis
Euskalduns pourraient apparaître plus tôt
 → **Aide de jeu Romains**
Alamans 2 unités, 👑 *Horst*
Francs 2 unités, 👑 *Chlodio*
Ostrogoths 2 unités, 👑 *Rex*
Wisigoths 2 unités, 👑 *Theodericus*
Alains 2 unités, 👑 *Atace* (2^e tour)
Huns 6 unités, 👑 *Attila*
 • Ne peuvent attaquer les Romains d'Occident
Burgondes 2 unités, 👑 *Rex*
Vandales 3 unités, 👑 *Gaisericus*
Suèves 2 unités, 👑 *Hermericus* (2^e tour)
Hérules 2 unités, 👑 *Rex*
Gépides 2 unités, 👑 *Rex*
Hephthalites **Kushania** Horde, 6 cavaleries,
 👑 *Rex*; **Invasion**
Toutes les autres nations 👑 *Rex*,
 1 unité (barbares seulement)
Perses 👑 *Bahram V*
Romains d'Occident 🐉 *Valentinianus III*,
 ☆ *Aetius*, **Africa** ☆ *Bonifacius*
Romains d'Orient 🐉 *Theodosius II*,
 ☆ *Asparus* (2^e tour)

TOUR #5 : 450–474 ap. J.-C.

[3 Raids] **Blemmyes** (→ *Aegyptus* ou *Africa*),
Hiberniens (→ *Britannia*),
Kouchans (→ *Persis*)
 → *Aetius* peut rengager 2 cavaleries hunniques
 avant de se retirer ; les **Huns** peuvent refuser
 → Sièges de cités non-fortifiées à -1
Britons et **Sardes** pourraient apparaître plus tôt
 → **Aide de jeu Romains**
Alamans 2 unités, 👑 *Rex*
Francs 2 unités, 👑 *Meroveus*
Ostrogoths 2 unités, 👑 *Rex*
Wisigoths 2 unités, 👑 *Theodericus II*
Alains 2 unités, 👑 *Rex*
Huns 2 unités, 👑 *Attila* (2^e tour)
 • Test d'effondrement ou d'empire à la fin de
 l'activation → **Aide de jeu Huns**
Burgondes 2 unités, 👑 *Chilpericus*
Vandales 2 unités, 👑 *Gaisericus* (2^e tour)
Suèves 2 unités, 👑 *Rechiarus*
Hérules 2 unités, 👑 *Odoacer*
Gépides 2 unités, 👑 *Ardaricus*
Hephthalites 2 unités, 👑 *Rex*
Invasion de Britannia
 • Trois alliés barbares :
Angles **Bernicia** 2 unités (pas de 👑 *Rex*)
Saxons **Saxonia** Horde, 1 infanterie lourde,
 2 infanteries, 👑 *Henges*
Jutes **Iutia** Horde, 2 infanteries, 1 flotte,
 👑 *Rex*
 • Aucun des trois ne peut conduire de raid
Toutes les autres nations 👑 *Rex*,
 1 unité (barbares seulement)
Perses 👑 *Pirosen*
Romains d'Occident 🐉 *Valentinianus III*
 (2^e tour), ☆ *Ricimer*, ☆ *Bonifacius* (2^e tour)
Romains d'Orient 🐉 *Marcianus*



✂ TOUR #6 : 475–499 ap. J.-C.

[4 Raids] Arabes (→ *Oriens* ou *Mesopotamia*),
 Berbères (→ *Africa*),
 Hiberniens (→ *Britannia*),
 Kouchans (→ *Persis*)

Alamans 2 unités, Rex

Francs 3 unités, Chlodovechus; **Invasion**
 (2 cavaleries lourdes disponibles)

Ostrogoths 3 unités, Theodericus;

Renaissance possible → **Aide de jeu Goths**

Wisigoths 2 unités, Euricus

Alains 2 unités, Rex

Huns 2 unités, Imac

Burgondes 2 unités, Gundobadus

Vandales 2 unités, Huniricus

Suèves 2 unités, Rex

Hérules 3 unités, Odoacer (2^e tour);

Invasion
 Gépides 3 unités, Ardaricus (2^e tour);

Invasion

Hephthalites 2 unités, Rex

Saxons 1 infanterie, 1 archer,

Henges (2^e tour); alliés aux **Jutes**

Jutes 2 unités, Rex; alliés aux **Saxons**

Toutes les autres nations Rex,

1 unité (barbares seulement)

Perses Balasus

Romains d'Occident Augustulus,

Gallia Syagrius

Romains d'Orient Zeno

→ Obtention des PV



✂ TOUR #7 : 500–524 ap. J.-C.

[3 Raids] Blemmyes (→ *Aegyptus*),
 Kouchans (→ *Persis*), **Scots** (→ *Britannia*)

Francs 1 unité, Chlodovechus (2^e tour)

Ostrogoths 1 unité, Theodericus (2^e tour)

Wisigoths 2 unités, Euricus (2^e tour)

Alains 2 unités, Atace II

Huns 2 unités, Rex

Hérules 2 unités, Rex

Gépides 2 unités, Rex

Hephthalites 2 unités, Rex

Angles **Holsatia** Horde, 2 infanteries, 1 archer,

1 flotte, Ida; **Invasion**

Saxons 2 unités, Cerdicus

Lombards **Pomerania** Horde, 3 infanteries,

Rex

Toutes les autres nations Rex,

1 unité (barbares seulement)

Perses Kavadh

Britons 1 cavalerie lourde élite, Artorius

• retirer la cavalerie définitivement à la fin du tour

Romains d'Occident Augustulus (2^e tour),

Syagrius (2^e tour)

Romains d'Orient Iustinus

✂ TOUR #8 : 525–549 ap. J.-C.

[3 Raids] Arabes (→ *Oriens* ou *Mesopotamia*),
 Berbères (→ *Africa*), Kouchans (→ *Persis*)

Francs 1 unité, Chlotarius

Huns 1 unité, Ellac II

Burgondes 1 unité, Gondomarus

Vandales 1 unité, Gelimer

Hérules 2 unités, Rex

Hephthalites 2 unités, Rex

Angles 3 infanteries, 1 archer, Offa

Lombards 2 unités, Rex

Scots **Ultonia** Horde, 5 infanteries, Feargus;

Invasion; détroits vers Dal Riata, Gallovidia

Toutes les autres nations Rex,

1 unité (barbares seulement)

Perses Chosroes

Romains d'Occident Majorianus II

Romains d'Orient Iustinianus, Belisarius,

Narses

✂ TOUR #9 : 550–574 ap. J.-C.

[3 Raids] Blemmyes (→ *Aegyptus*),
 Hiberniens (→ *Britannia*),
 Kouchans (→ *Persis*)

Francs 1 unité, Chlotarius (2^e tour)

Ostrogoths 1 unité, Totila

Burgondes 1 unité, Gundocus II

Hephthalites 2 unités, Rex

Lombards 4 unités, Alboinus; **Invasion**

Bavarois **Noricum** Horde, 4 infanteries,

Rex; **Invasion**

Avars **Siraces** Horde, 4 cavaleries, 2 infanteries,

Baianus

Toutes les autres nations Rex,

1 unité (barbares seulement)

Perses Chosroes (2^e tour)

Réunification romaine possible

Romains d'Occident Majorianus II (2^e tour)

Romains d'Orient Iustinus II

→ Obtention des PV

✂ TOUR #10 : 575–599 ap. J.-C.

[4 Raids] Arabes (→ *Oriens* ou *Mesopotamia*),
 Berbères (→ *Africa*),
 Hiberniens (→ *Britannia*),
 Kouchans (→ *Persis*)

→ **Anglo-Saxons** Angles et Saxons fusionnent

(→ **Aide de jeu Goths**)

Francs 1 unité, Theudebertus

Ostrogoths 1 unité, Totila (2^e tour)

Wisigoths 1 unité, Reccaredus

Vandales 1 unité, Almaricus

Burgondes 1 unité, Gundocus II (2^e tour)

Lombards 2 unités, Alboinus (2^e tour)

Bavarois 3 unités, Rex

Avars 4 unités, Baianus (2^e tour); **Invasion**

Khazars **Siraces** Horde, 4 cavaleries,

2 infanteries, Rex; **Invasion**

Toutes les autres nations Rex,

1 unité (barbares seulement)

Perses Hormisdas IV

Réunification romaine possible

Romains d'Occident Claudius III

Romains d'Orient Mauricius

✂ TOUR #11 : 600–624 ap. J.-C.

→ **dernier tour** si l'islam est créé

[5–6 Raids] Arabes (→ *Oriens* ou *Mesopotamia*),
 Berbères (→ *Africa*),
 Blemmyes (→ *Aegyptus*),
 Hiberniens (→ *Britannia*),
 Kouchans (→ *Persis*), **Vikings** (→ *Britannia*)

si un test **d2** est réussi)

Ostrogoths 1 unité, Athalaricus II

Huns 1 unité, Attila II

Vandales 1 unité, Almaricus (2^e tour)

Bavarois 3 unités, Rex

Avars 2 unités, Rex

Khazars 2 unités, Rex

Toutes les autres nations Rex,

1 unité (barbares seulement)

Perses Chosroes II

Réunification romaine possible

Romains d'Occident Antoninus

Romains d'Orient Heraclius

Fin du tour : Test de fin de jeu (→ **Aide de jeu**

Perses). Si l'islam est créé, les Arabes

surgissent de l'Orient —voyez le **Volume 2**

d'**Invasions**.

→ Obtention des PV (s'il n'y a pas de tour 12)



✂ TOUR #12 : 625–649 ap. J.-C.

→ Seulement si l'islam n'est pas apparu

[4 Raids] Arabes (→ *Oriens* ou *Mesopotamia*),
 Berbères (→ *Africa*), Kouchans (→ *Persis*),
 Vikings (→ *Britannia*)

Francs 1 unité, Dagobertus

Ostrogoths 1 unité, Athalaricus II (2^e tour)

Huns 1 unité, Attila II (2^e tour)

Suèves 1 unité, Hermericus II (2^e tour)

Bavarois 2 unités, Rex

Avars 2 unités, Rex

Khazars 2 unités, Rex

Toutes les autres nations Rex,

1 unité (barbares seulement)

Perses Iasgardes III

Réunification romaine possible

Romains d'Orient Heraclius II

→ Obtention des PV