

# PERSES

## A. Le Royaume perse

- Le Royaume perse s'étend sur deux régions, Mesopotamia et Persis.
- La Perse reçoit aussi 2 🍷 de revenu supplémentaire de la boîte Persia Orientalis, qui représente la partie orientale du royaume débordant de la carte. C'est un revenu de cité exclusif à la Perse.
- Into the East : Si l'extension 'Into the East' est utilisée, la boîte Persia Orientalis est ignorée.

## B. Fondation de l'Empire perse

- Lors de son Test de passage à l'empire, la Perse applique un modificateur supplémentaire à son d10 :
  - +1 par client (Arménie, Colchide, Ibérie)
- De plus, le nouvel empire a un âge initial de 3 au lieu de 1.

## C. Administration royale

- Perse : 41** 🍷 (provinces 21, cités 10, capitale 5, commerce 0, caravane 1, tribut 2, hors-carte 2)
- Au début de sa phase d'administration, le Trésor perse 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.

## D. Éléphants perses

- À partir du tour 2 (375 ap. J.-C.), la Perse peut acheter des éléphants.
- L'éléphant est une unité normale (pas d'élite) **double lourde** 🍷🍷. Elle compte comme deux unités lourdes pour déterminer l'avantage Lourde, mais est néanmoins éliminée par un seul dégât.

## E. Campagne de Sapor II de 350 ap. J.-C.

- Au moins une unité doit être laissée en garnison pour assurer le contrôle de chaque province byzantine. Le contrôle des provinces vides de chacune des régions Asia, Cappadocia ou Oriens n'est pas accordé par le contrôle de la région.

## F. Garnisons perses

- La Perse dispose de 6 **satrapes** (infanteries de garnison) ; ces unités ne peuvent attaquer qu'à l'intérieur de Mesopotamia et Persis.
- Les **satrapes** sont automatiquement **redéployés** vers les provinces contrôlées de leurs deux régions à la fin de l'activation militaire perse.
- Si la limite d'empilement l'exige, les **satrapes** évincent des unités non-garnison vers des provinces contrôlées adjacentes. Les éventuels **satrapes** supplémentaires doivent aussi être déployés vers des provinces contrôlées adjacentes.

## G. Campagne perse de Julien de 350 ap. J.-C.

- Si Ctésiphon tombe à l'Empereur *Iulianus* au tour 1, une paix spéciale pourrait être imposée à la Perse (→ Aide de jeu Byzantins).

## H. Résistance perse

- Lorsqu'une province sous contrôle perse de Mesopotamia ou de Persis est envahie par un ennemi, la Perse reçoit immédiatement 1 unité gratuite de son choix.
- Une unité d'élite est reçue réduite.
- L'unité reçue doit être placée soit dans la province envahie, soit dans une province de Mesopotamia ou Persis laissée vide par l'envahisseur (c.-à-d. derrière les lignes ennemies).

## I. Chute de Ctésiphon

- Chaque fois que la Perse perd sa capitale, on augmente son niveau de *Déclin* et elle perd 5 PV.
- La capitale peut être redéployée vers Ctésiphon, sans frais, si la Perse reprend le contrôle de la cité. Ceci peut être fait pendant une phase Administration ou Mouvements et combats perse. Si la capitale est redéployée vers une Ctésiphon mise à sac, le marqueur Pillage reste en place.

## J. Le Royaume d'Arménie

→ Aide de jeu Byzantins

## K. Le Royaume d'Ibérie

→ Aide de jeu Byzantins

## L. Le Royaume de Colchide

→ Aide de jeu Byzantins

## M. L'Islam et la fin du jeu

- À la fin du tour 11, un test est effectué pour déterminer si l'islam a été créé.
- Lancez un d10 avec les modificateurs suivants :
  - +1 si la Perse et Byzance étaient en guerre au tour 10
  - +1 si la Perse et Byzance étaient en guerre au tour 11
  - +1 s'il y a au moins 5 marqueurs d'hérésie sur la carte
  - +1 s'il existe une région perse hérétique
- Résultat > 6 : le jeu **se termine immédiatement**. Marquez les PV de fin de partie.
- Résultat ≤ 6 : Passez au tour 12.

### Capacités de mouvement

Cavalerie, Horde nomade, Flotte	4
Infanterie, Horde	3

### Coûts d'achat

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

# POINTS DE VICTOIRE

## VIKINGS



Lancent leurs raids depuis Scandinavia

### Bonus

Chaque unité éliminée lors d'un raid .....	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b> .....	1 ou 3

## PERSES (#3)



### Bonus

Créer un empire .....	20
Chaque barbare, Byzantin ou Romain éliminé .....	1
Chaque pillard éliminé .....	1
Chaque cité perse mise à sac .....	-2
Capitale mise à sac (inclut la pénalité de cité perse) .....	-5
Attaquer Byzance ou Rome avec au moins 10 unités d'un coup .....	20

### TOUR #3: 400–424 ap. J.-C.

Aegyptus, Phoenicia, Syria (chacune) .....	10
Armenia, Armenia Minor, Azeria, Osroene, Palestine (chacune) .....	5
Toutes les provinces d'Oriens .....	15

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Comme au tour #3.

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Armenia, Armenia Minor, Cappadocia, Osroene, Phoenicia, Syria (chacune) .....	7
Kushania, Palestine, Palmyrene, Pontus (chacune) .....	5
Pour Aegyptus, Asia, Cappadocia, Caucasus et Oriens : chaque province .....	3
toutes les provinces d'une région (Asia : sauf Cyprus) .....	10
Toutes les provinces d'Asia, incluant Cyprus .....	20

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

## Joueur 3 – Perses

Alains	Nomades
Euskalduns	Indépendants inactifs
Gépides	
Hérules	
Ibériens	
Jutes	Pillards
Perses	
Scots	
Vandales	
Vikings	

## ALAINS (#8)



### Bonus

Créer un royaume en Hispania .....	10
Créer un royaume ailleurs .....	5
Chaque Byzantin, Franc, Hun, Romain ou Wisigoth éliminé .....	1
Chaque tour sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Hispalensis .....	8
Aquitania ou Cartaginensis .....	7
Carpetania ou Liger .....	3
Chaque autre province en Hispania et les deux Galliae .....	1

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Hispalensis .....	8
Baetica, Cartaginensis (chacune) .....	7
Carpetania, Castulum, Cuneus, Emeritensis, Lusitania (chacune) .....	3
Chaque autre province en Hispania .....	1

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

## VANDALES (#11)



### Bonus

Créer un royaume en Africa .....	10
Créer un royaume ailleurs .....	5
Créer un empire en Africa .....	20
Créer un empire ailleurs .....	10
Atteindre Africa (province) ( <b>une fois</b> ) .....	8
Chaque non-Vandale éliminé .....	1
Chaque tour sous Foedus .....	3

### TOUR #3: 400–424 ap. J.-C.

Provincia, Septimania (chacune) .....	5
Alpes, Tarraconensis, Vienna (chacune) .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Africa (si barbare) .....	10
Africa (si civilisé) .....	15
Libya, Numidia, Sicilia, Utica (chacune) .....	7
Corsica, Mauritania, Sardinia, Tingitania (chacune) .....	3
Chaque province en Mauretania .....	2
Chaque autre province côtière à la Méditerranée .....	1
Toutes les provinces d'Africa .....	15

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

🔥 = Pillards   🔥 = Pillards qui deviennent des nations actives   ⚔️ = Barbare   🏹 = Barbare nomade  
 👑 = Royaume   🏰 = Empire   Une nation vassale ne gagne que la moitié de ses PV normaux.

## ⚔️ HÉRULES (#13)



### Bonus

Créer un royaume en Italia .....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Atteindre Umbria ( <b>une fois</b> ).....	4
Chaque Byzantin, Franc, Goth, Hun, Lombard ou Romain éliminé.....	1
Mettre Roma à sac ( <b>une fois</b> ) .....	15
Chaque tour sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Latium .....	12
Umbria.....	7
Beneventum, Spoletum, Venetia (chacune) .....	3
Toutes les provinces d'Italia, <b>excluant</b> les insulaires .....	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

## ⚔️ GÉPIDES (#14)



### Bonus

Créer un royaume en Danubius.....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Chaque 🏰 en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> ) .....	1
Chaque Avar, Byzantin, Hun ou Romain éliminé en Danubius ou Illyria.....	1
Chaque tour sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Pannonia.....	8
Dacia, Hypanis, Tisia, Valachia (chacune) .....	7
Carpathia, Hunnia, Moravia (chacune) .....	3
Toutes les provinces de Danubius .....	15

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

## ⚔️ JUTES 🔥 (#19)



### Bonus

Créer un royaume en Britannia .....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Chaque 🏰 en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> ).....	1
Chaque Angle, Briton, Romain ou Saxon éliminé .....	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b> .....	1 ou 3
Chaque tour sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Durnovaria, Maxima Caesariensis (chacune) .....	8
Cantium.....	7

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Cantium.....	8
Durnovaria, Maxima Caesariensis (chacune) .....	7
Cambria, Corinium Dobunorum, Dumnonia (chacune).....	3
Au moins 6 provinces en Britannia .....	10

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

## ⚔️ SCOTS 🔥 (#21)



### Bonus

Créer un royaume en Caledonia Hibernia .....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Chaque 🏰 en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> ).....	1
Chaque Angle, Briton, Hibernien, Saxon ou Viking éliminé en Britannia ou Caledonia Hibernia .....	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b> .....	1 ou 3
Chaque tour sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Gallovidia .....	8
Caledonia .....	7
Dal Riata, Ultonia (chacune) .....	3
Toutes les provinces de Caledonia Hibernia .....	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

# TABLES (1/2)

## Tests d2 (✓ succès ; ✗ échec)

- Étape : Écoulement du temps / Événements / Caravanes
  - ✓ Une nation **barbare** contrôlant une province caravanière la pille.
- Étape : Écoulement du temps / Diplomatie
  - ✓ Si utilisée pour forcer une alliance avec une nation cible du joueur actif, forcer la clientèle d'un RMI ou rompre une alliance ou clientèle existante, la carte *Alliance* réussit.
- Étape : Administration / Achats (Rome et Byzance)
  - ✗ Si en déclin, subir une calamité *Usurpateur*.
- Étape : Administration / Répression des révoltes
  - ✗ Si une pile de 1 unité est éliminée (échec de la répression), son chef est **éliminé**.
- Étape : Mouvements et combats / Activation des nations (début)
  - ✓ Un fédéré peut dénoncer son Foedus (sauf le tour qui en suit l'établissement).
  - ✓ Le vassal d'un suzerain nomade se rebelle.
  - ✗ -5 VP et -1 unité.
- Étape : Mouvements et combats / Activation des nations / Unités
  - ✓ Un *limes* non soutenu est éliminé après avoir infligé une perte à l'ennemi.
  - ✓ Contre un attaquant n'ayant pas franchi de crête ni de fleuve, l'embuscade réussit.
  - ✗ Si une pile est éliminée (avant récupération éventuelle), son chef est éliminé.
  - ✓ Si un chef barbare assiège une cité non fortifiée, celle-ci se rend.
  - ✓ Si l'adversaire ne contrôle pas toutes les cités côtières de la même mer, l'interception navale réussit.
  - ✓ *Aussi étape Diplomatie*. Si une alliance prend fin ou est rompue (par Foedus ou soumission) alors que des piles numériquement égales sont présentes dans une même province, la nation la plus jeune doit retraiter. ✗ : la plus vieille.

## Transformation forcée en royaume (VII.C)

Étape : Écoulement du temps / Statut des nations

- Nation barbare d'**âge 5+** ayant refusé une transformation volontaire.
- Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - 1 chaque tranche de **10** 🎲 dans le Trésor de la nation
  - +2 horde de la nation dans une région barbare
- Résultat  $\leq$  **âge de la nation** : transformation immédiate en royaume.

## Transformation forcée en empire (VIII.B)

Étape : Écoulement du temps / Statut des nations

- Royaume contrôlant **3+ régions** (région barbare = 1/2 sans arrondi).
- Exception : Pas de test au tour de fondation du royaume.
- Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - +1 chef doté d'un bonus de combat  $\geq 2$
  - +1 marqueur *En déclin simple* (+2 *En déclin double*)
  - +2 pour chaque région civilisée contrôlée au-delà de 3
  - +1 pour chaque région barbare contrôlée
  - +3 Roma ou Constantinopolis est contrôlée
  - +1 chaque client → **Aide de jeu Perses : B**
- Résultat  $\geq 8$  : transformation immédiate en empire.

## Placement de révolte : désignation d'un joueur (XVI.B)

Étape : Écoulement du temps / Événements ou Administration / Cartes Administration (Calamité)

- **d10** : [1-3] Romain ; [4-6] Perse ; [7-8] Goth ; [9-0] Hun.

## Choix de la région en révolte (empire seulement) (XVI.C)

- Lancez un **d10** :

### Occident (d2 ✓) :

[1] Gallia M. [2] Illyria [3-4] Britannia  
[5] Gallia S. [6] Italia [7-8] Africa [9-0] Hispania

### Orient (d2 ✗) :

[1] Moesia [2] Asia [3] Cappadocia [4] Graecia  
[5-6] Aegyptus [7-8] Oriens [9] Mesopotamia [0] Persis

## Effets des raids (XI.E)

Étape : Écoulement du temps / Événements / Raids

- Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - 1 par unité civilisée présente dans la province cible et, si raid en profondeur, dans une province ou mer traversée
  - +1 raid précédent = Raid - (+2 raid précédent = Raid +)

→ Résultat

<b>[≤ 4]</b>	<b>Échec</b>	Élimination permanente de 1 pillard
<b>[5-6]</b>	<b>Raid -</b>	Gain de 1 🎲 et 1 PV. Marqueur <b>Raid -</b>
<b>[7-10]</b>	<b>Raid +</b>	Pige d'un marqueur Pillage. Gain de 3 PV. Marqueur <b>Raid +</b>
<b>[11-12]</b>	<b>Raid +</b>	En plus du résultat [7-10], les unités pillardes restent dans la province cible

- Un marqueur Raid ne subsiste qu'un tour.
- Un résultat Raid + élimine un *limes* présent dans la province cible.

## Caravane exceptionnelle (X.D)

Étape : Écoulement du temps / Événements / Caravanes

- Lancez un **d10** :
- [1-2] Aegyptus ; [3-7] Rhagae ; [8-9] Siraces ; [0] Tripolitania.

## Effondrement d'un empire (XIV.K)

Étape : Administration / Revenus

- Empire d'**âge  $\geq 9$**  faisant faillite.
- Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - +? âge 10 : +1 ; âge 11 : +2 ; âge 12 : +3
  - +1 marqueur *En déclin simple* (+2 marqueur *En déclin double*)
  - +1 par calamité subie ce tour
  - +2 capitale conquise le tour précédent
  - 1 par région contrôlée autre que celle de la capitale
- Résultat  $\geq 9$  : l'empire s'effondre et cesse d'exister.

## Répression des révoltes (XVI.F)

Étape : Administration / Répression des révoltes

- Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - +1 par unité contrôlée présente (quel qu'en soit le type)
  - 1 région hérétique (ou région de la capitale hérétique et province révoltée de même religion)
  - 1 religion nationale différente de celle de la région
- Un chef permet autant de relances de dé que son bonus de combat.
- Les cités n'entravent pas la répression des révoltes.
- Résultat  $\geq 9$  : la révolte est réprimée. Sinon, la révolte continue et la nation perd **1 unité** de son choix parmi les unités présentes.