

# HUNS

## A. L'Invasion hunnique

- Au **tour 2** (375 ap. J.-C.), les Huns entrent en jeu avec une **invasion**. Cette puissante nation nomade arrive des steppes du centre de l'Asie.
- Leur invasion est **interrompue** par les activations d'autres nations comme suit :
  - Une fois que les **Huns** ont complété la **première étape Unités de leur invasion**, leur activation est temporairement suspendue.
  - **Chaque nation barbare germanique** (→ Règles, XXXII.A) s'active, dans l'ordre normal.
  - Une fois les barbares germaniques complétés, les **Huns** reprennent leur activation à la **seconde étape Unités de leur invasion**, suivie de la campagne de *Balamir*.
  - Les nations restantes s'activent normalement par la suite (les Alains, puis les Perses et les Romains/Byzantins).
- Les Huns ne peuvent pas entrer en Germania avant le **tour 3** (400 ap. J.-C.) ce qui fait de cette région un refuge d'un tour pour les autres nations barbares.

## B. Horde et unités

- À la fin de leur activation militaire, les Huns doivent redéployer leurs unités en dedans de **3 provinces** de distance de leur horde.

## C. Rébellion d'un vassal

- Les **Alains** sont des vassaux réticents : ils peuvent lancer le dé de rébellion **deux fois** et garder le meilleur résultat.

## D. Attila et Aetius

- Au **tour 4** (425 ap. J.-C.), les Huns ne peuvent pas attaquer la Rome d'Occident.
- Les Romains (*Aetius*) peuvent engager jusqu'à **deux cavaleries hunniques** (de n'importe quel type, incluant les archers montés) comme **mercenaires** au coût de **2** par unité et par tour. Ceci doit être annoncé et résolu pendant l'étape **Renforts** des Romains (et non pendant l'étape Achats).
- *Attila* ne peut refuser d'aider son ami *Aetius* de cette façon. Les mercenaires sont redéployés vers des provinces sous contrôle romain.
- Au **tour 5** (450 ap. J.-C.), cet engagement peut être répété si *Aetius* prend sa retraite pendant les Renforts du tour (c.-à-d. s'il a survécu au tour 4), mais cette fois les Huns peuvent refuser, récupérant leurs cavaleries survivantes en les redéployant vers des provinces sous contrôle hunnique.
- Si les Huns aident *Aetius* en lui prêtant des cavaleries, ils ne peuvent pas attaquer la Rome d'Occident au tour 5.

## E. Effondrement ou empire ?

- Les Huns ne peuvent pas fonder de **royaume**. Alors qu'*Attila* agonise à la fin de l'activation militaire hunnique du tour 5, les Huns vont soit fonder un **empire**, soit s'effondrer.

→ Destruction totale

- Si les Huns ne contrôlent pas plus de **2 régions** (les régions barbares valant ½ chacune, sans arrondi), ils disparaissent immédiatement : toutes les unités hunniques, leur horde et leur chef sont **retirés** du jeu.
- Tous leurs vassaux sont affranchis. Leurs mercenaires survivants sont redéployés vers leur horde ou capitale.

→ Gloire potentielle

- Par contre, si les Huns contrôlent **3+ régions** (les régions barbares valant ½ chacune, sans arrondi), ils lancent un **d10** avec les modificateurs suivants :
  - **+1** pour chaque 2 cavaleries hunniques sacrifiées
  - **+2** pour chaque région civilisée après la 3<sup>e</sup> (régions barbares : **+1**)
  - **+3** si Ravenne ou Constantinople est contrôlée
  - **-2** si la horde hunnique est dans une région civilisée
- Résultat < **10** : les Huns sombrent dans l'anarchie et leur domaine s'effondre.
  - Exécutez la Destruction totale, plus haut, sauf que les Huns marquent **4 PV** pour chaque cavalerie hunnique en jeu au moment de l'effondrement (incluant celles prêtées à Rome).
- Résultat ≥ **10** : L'Empire hunnique est fondé (ci-dessous).

## F. Le Jeune Empire hunnique

- Suivez les règles normales de **transformation en empire**. Suivez les règles de **transformation en royaume** en ce qui concerne la fondation de la capitale.
- Les Huns gagnent **5 PV** supplémentaires si leur capitale occupe le site de Buda (en Hunnia).
- La **capitale** de l'Empire hunnique ne génère que **5** supplémentaires chaque tour au lieu des **10** habituels d'une capitale d'empire.

### Capacités de mouvement

Cavalerie, Horde nomade, Flotte	4
Infanterie, Horde	3

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

# POINTS DE VICTOIRE

## ARABES



Lancent leurs raids depuis Arabia Deserta

### Bonus

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

## BERBÈRES



Lancent leurs raids depuis Numidia

### Bonus

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

## ALAMANS (#4)



### Bonus

Créer un royaume en Gallia Septentrionalis .....	10
Créer un royaume ailleurs .....	5
Créer un empire en Gallia Septentrionalis .....	20
Créer un empire ailleurs .....	10
Chaque 🍷 en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> ) .....	1
Chaque Burgonde, Franc, Hun ou Romain éliminé en Gallia Septentrionalis .....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #3: 400–424 ap. J.-C.

Lotharingia .....	5
Agri Decumates, Austrasia, Burgondia (chacune) .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Lotharingia .....	8
Austrasia, Neustria (chacune) .....	7
Agri Decumates, Flandria (chacune) .....	3
Chaque autre province en Gallia Septentrionalis .....	1
Toutes les provinces de Gallia Septentrionalis .....	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour# 6 avec cet ajout :	
Toutes les provinces de Gallia Meridionalis .....	10

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

## HUNS (#9)



### Bonus

Créer un empire en Danubius .....	20
Créer un empire ailleurs .....	10
Soumettre les deux nations gothiques .....	12
Chaque Byzantin ou Romain éliminé .....	1
Chaque autre unité éliminée .....	½
Chaque niveau de cité mis à sac .....	2
Chaque région avec 3+ marqueurs Pillage et une présence hunnique .....	3
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Chaque province en dehors de Danubius, <b>excluant</b> les vassaux .....	5
Chaque province en Danubius .....	3
Au moins 6 provinces en Danubius .....	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6, **excluant** les vassaux partout.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

## SUÈVES (#12)



### Bonus

Créer un royaume en Hispania .....	10
Créer un royaume ailleurs .....	5
Chaque 🍷 en revenu de province catholique orthodoxe ( <b>une fois</b> ) .....	1
Chaque Alain, Romain ou Wisigoth éliminé en Hispania .....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus .....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Gallaecia .....	8
Asturica, Cantabria, Carpetania, Celtiberia, Lusitania (chacune) .....	3

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6 sauf :	
Toutes les provinces de Hispania, <b>excluant</b> Balearica .....	10

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

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

## HEPHTHALITES (#15)



### Bonus

Créer un royaume en Caucasus ou Persis.....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Chaque non-Hun éliminé en Caucasus ou Persis.....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus.....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Cadusia, Phraaspa, Rhagae (chacune).....	5
Artemita, Azeria, Kushania, Media, Zagros (chacune).....	3
Chaque autre province en Caucasus ou Persis.....	1
Toutes les provinces de Persis.....	10

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6 **excluant** les vassaux

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour #9.

## SAXONS (#18)



### 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, Picte, Romain, Scot ou Viking éliminé.....	1
Chaque marqueur <b>Raid</b> – ou <b>Raid +</b> .....	1 ou 3
<b>Chaque tour</b> sous Foedus.....	3

### TOUR #6: 475–499 ap. J.-C.

Corinium Dobunorum, Durnovaria, Maxima Caesariensis (chacune)....	8
Cambria, Cantium, Dumnonia, Flavia Caesariensis, Lindum (chacune).....	3

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Comme au tour #6.

### TOUR #10: 575–599 ap. J.-C.

Les Angles fusionnent avec les Saxons.

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Comme au tour# 6 avec cet ajout :

Toutes les provinces de Britannia.....	10
Le joueur gagne la moitié du total des PV des Angles et des Saxons.	

## HIBERNIENS



Lancent leurs raids depuis Caledonia Hibernia

### Bonus

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

## LOMBARDS (#20)



### Bonus

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

### TOUR #9: 550–574 ap. J.-C.

Cisalpinga.....	12
Taurinorum, Umbria (chacune).....	7
Liguria, Provençia, Tuscia, Venetia (chacune).....	3

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Cisalpinga, Taurinorum, Umbria (chacune).....	10
Beneventum, Latium, Spoletum, Tuscia, Venetia (chacune).....	5
Apulia, Campania, Corsica, Liguria, Provençia (chacune).....	3
Chaque autre province en Illyria ou Italia.....	1
Toutes les provinces d'Italia, <b>excluant</b> les insulaires.....	10

## KHAZARS (#24)



### Bonus

Créer un royaume en Caucasus ou Scythia.....	10
Créer un royaume ailleurs.....	5
Chaque unité éliminée en Caucasus ou Persis.....	1
<b>Chaque tour</b> sous Foedus.....	3

### DERNIER TOUR: 625–649 ap. J.-C.

Abascia, Alania (chacune).....	10
Bosporus, Donetus, Iberia, Lacyzia, Sarkil (chacune).....	5
Azeria, Colchis, Pereaslavia, Scythica (chacune).....	3
Au moins 5 provinces en Caucasus, Sarmatia et Scythia combinées...	5

## Joueur 2 – Huns

Alamans

Arabes

Berbères

Hephthalites

Hiberniens

Huns

Khazars

Lombards

Sardes

Saxons

Suèves

Pillards

Nomades

*Indépendant inactif*

# TABLES (2/2)

## Résolution des interceptions terrestres (XIX.A)

Étape : Mouvements et combats / Activation des nations / Unités

- Réaction de l'adversaire : **une seule pile sans chef et plusieurs piles avec chefs.**
- Connexion **terrestre** à travers des territoires non hostiles sur une **distance maximale de 3 provinces.**
- Une pile attaquée par la nation active ne peut intercepter
- Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - +? bonus de combat du chef qui intercepte, le cas échéant
  - +3 province cible contient la capitale de l'adversaire
  - +2 adversaire est un empire
  - 1 distance parcourue est de 3 provinces
  - 2 pour chaque crête ou détroit traversé
  - 2 si le Bosphore est traversé (→ **Aide de jeu Byzantins : P**)
- Résultat  $\geq 6$  : l'interception réussit.

## Résolution des fuites (XIX.B)

Étape : Mouvements et combats / Activation des nations / Unités

- Réaction de l'adversaire. Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - +? bonus de combat du chef qui fuit, le cas échéant
  - +3 province de départ contient une cité fortifiée
  - +3 adversaire a deux fois plus d'unités que l'attaquant
  - 1 adversaire a moins de cavalerie que l'attaquant
  - 2 traversée initiale d'un fleuve, d'une crête ou d'un détroit
- Résultat  $\geq 9$  : la fuite réussit.


## Résolution du risque de mer des débarquements (XXV.E)

Étape : Mouvements et combats / Activation des nations / Unités

- Déplacement d'une pile terrestre d'une province côtière amie à une province **côtière ennemie ou vide.** Résoudre **avant** l'interception navale
- Lancez un **d10** modifié ainsi :
  - 2 sauf si la nation contrôle une cité sur la même côte que la province cible (dans la dernière mer traversée)
  - +1 débarquement a lieu en Méditerranée ou sur les côtes du Pontus Euxinus (Rome et Byzance seulement)
  - $\pm?$  événement *Tempête* ou *Navigation experte*
- Résultat  $\geq 5$  : le débarquement réussit, sujet à interception navale.

## Résolution des sièges (XXIV.C)

Étape : Mouvements et combats / Activation des nations / Unités


















- Lancez un **d10** (autant de relances que le bonus de combat du chef) modifié ainsi :
  - +1 assaut demandé (coût : 2 dégâts pour l'assiégeant)
  - +1 assiégeant civilisé
  - +1 assiégé *en déclin* (+2 si doublé)
  - 1 assiégeant nomade (jusqu'à la fin du tour 9)
  - ? valeur des murailles (**cité fortifiée**) -2 à -4 (Roma : -1)
  - 1 cité non fortifiée (tours 4 et 5)
  - 1 **cité côtière**  et pile navale amie adjacente (annulé par un assaut)
- Résultat  $\geq 7$  : la cité est capturée.


## Assassinat de chefs (XX.J)


Étape : Mouvements et combats / Activation des nations / Unités


- Victoire (attaque ou défense) d'un leader d'un empire en déclin.
- Lancez un **d10**. Résultat  $\geq 8$  : le chef est éliminé.

## Combat & Batailles navales (XX, XXV.C)


- Avantages Cavalerie () , Lourd () = 1:0 ou  $n+2:n$
- Ronde de tir (**combat terrestre seulement**)
  - 2  =  4  =  Age  = Opposant perd un 
  - Terrain clair, steppe, ou désert :  →  pour chaque 2 
- Embuscade en montagne
  - Chef attaquant ne doit pas avoir  ; automatique si l'attaquant a traversé crête ou fleuve (test d2 sinon).
  - Unités  comptent double **Riposte non simultanée.**
  - Défenseur 4  = 
- Lots de dés de mêlée
  - Chaque unité (sauf Hordes, *Limites*) = 
  - Les batailles navales ne perdent ni ne gagnent de .**

**Attaquant perd**  si :

- Marais ; Forêt (si le Défenseur est un barbare non-nomade  $\ddagger$ ) ;
- Traversé détroit, fleuve (sauf ) ou crête  $\dagger$  (sauf si intercepté)

**Attaquant ajoute**  si :



















- Attaquant barbare vs. civilisé dans une province barbare  $\ddagger$

**Défenseur ajoute**  si :

- Cité fortifié ; *Limes* ; une ou plusieurs Hordes









**Minimum** 1  chacun

- Échanges de dés

-  →  si 2+ 
-  →  si 4+  (Rome & Byzance seulement)
-  →  si avantage 
-  →  si Empire vs. barbares  $\ddagger$
-  →  si nomades en steppe  $\ddagger$
-  →  si cité fortifiée impériale
-  →  si l'opposant a l'avantage 

$\ddagger$  Toutes les unités impliquées doivent répondre aux critères.

$\ddagger$  Au moins 1 unité (de chaque côté) doit répondre aux critères.

- Échange de relance (Option)
  - Un chef avec un bonus de combat de 2+ peut perdre 1 relance **une fois** pour ajouter ou retirer un .
- Ronde de mêlée
  - **Épées rouges** ne touchent qu'en terrain clair, steppe ou désert.
  - Chaque dégât élimine une unité ou réduit une .
  - 1<sup>ère</sup> unité éliminée doit être nationale (ou auxiliaire) si possible.
- Détermination de la victoire
  - Nation qui élimine son ennemi ; sinon
  - Nation avec le moins de pertes ; sinon
  - Défenseur si cité fortifiée ou horde ; sinon
  - Nation avec chef avec meilleur bonus de combat ; sinon
  - Défenseur.
- Élimination de chefs
  - Lorsqu'une pile/flotte est éliminée (si d2  $\times$  sur terre).
  - Si un empire *En déclin*, chef victorieux sur d10 de 8+.
- Récupération
  - Jusqu'à deux unités par côté. Récupérez une  réduite (.
  - Une seule unité si un côté n'avait que 2 unités.
  - Aucune unité si un côté n'avait que 1 unité.
  - Chaque nation civilisée peut aussi renflouer 1  en .
  - **Batailles navales** : renflouez toutes les flottes  en .
- Retraite du pendant