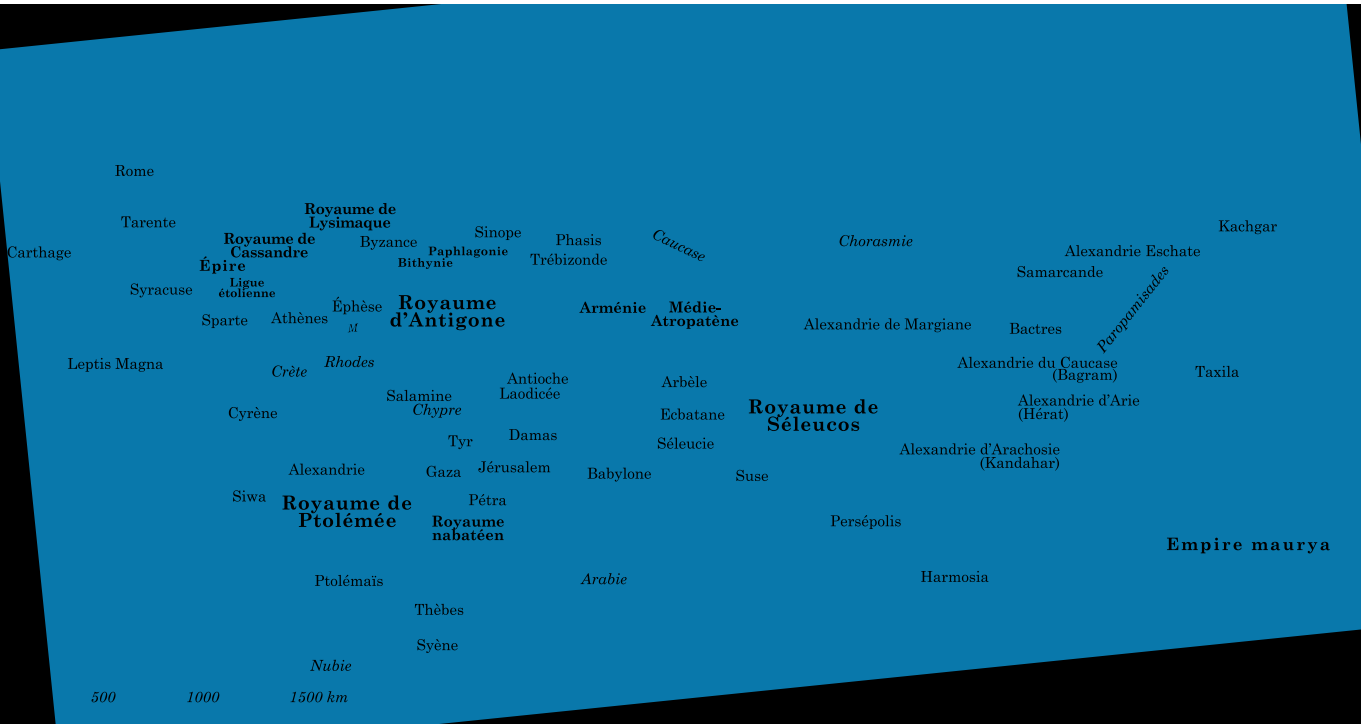


Les Diadoques

Les Diadoques est un [jeu diplomatique](#) inspire par Diplomacy a l'epoque des conflits de succession d'alexandre le grand



Createur

- **Jean-Marc Zanninetti** (createur originel)
- **Xavier Blanchot** (developeur)

Contexte

Les guerres des diadoques correspondent aux conflits qui eurent lieu entre les successeurs d'Alexandre Le Grand (à la suite de sa mort en 323 av. J.C.) et qui se finirent lors de la bataille de Couropédion en 281 avant notre ère avec la mort du dernier diadoque Ptolémée 1er .

La mort d'Alexandre pose un problème de succession car il laisse un fils trop jeune et un neveu inapte à gouverner. Ses amis et généraux se partagent l'Empire au traité de Babylone en 321 av. J.C .

Alexandre laissait comme seul héritier un enfant qu'il avait conçu avec Roxane, mais qui lors de sa mort n'était pas encore né.

En outre, Alexandre avait éliminé tous les prétendants au trône de Philippe II à la mort de ce dernier. Il ne restait donc de cette famille que Philippe III Arrhidée, que le père d'Alexandre avait conçu avec Philinna de Thessalie, une de ses épouses.

Le conseil de Babylone se traduit par un vaste renouveau à la tête des satrapies que l'on peut résumer ainsi :

Ptolémée reçoit l'Égypte (la satrapie la plus riche et la plus peuplée) sur laquelle il a des ambitions depuis longtemps : https://fr.wikipedia.org/wiki/Ptol%C3%A9m%C3%A9e_Ier

Antigonos est confirmé à la tête de la Phrygie qu'il gouverne depuis -333 et obtient la Lycie et la Pamphylie https://fr.wikipedia.org/wiki/Antigone_le_Borgne

Lysimaque reçoit la Thrace (prise à Antipater) où il se rend rapidement pour faire face à des révoltes : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Lysimaque>

Cassandre succède à Antipater en Macédoine [https://fr.wikipedia.org/wiki/Cassandre_\(roi\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Cassandre_(roi))

Seleucos reçoit la Babylonie https://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9leucos_Ier

Eumène de Cardia reçoit la Cappadoce et la Paphlagonie https://fr.wikipedia.org/wiki/Eum%C3%A8ne_de_Cardia

Regles

1) INTRODUCTION

Les diadoques sont les généraux et proches d'Alexandre Le Grand qui, à la mort de celui-ci en -323,

se partagent son empire. Celui-ci s'étend alors d'ouest en est de la Macédoine à la frontière de l'Inde. Après quelques échauffourées et la mort de plusieurs d'entre eux, le concile de Triparadisos, en juillet -320, installe ou confirme les principaux diadoques à la tête des satrapies (provinces) suivantes :

diadoque	province de départ	capitale	deuxième citadelle	épigone
Cassandre	Macedoine (MAC)	Pella	Pydna	Philippe
Lysimaque	Chersonèse (CHE)	Lysimachia		Agathocle
Antigone	Phrygie (PHR)	Gordion		Démétrios
Eumène	Cappadoce (CAP)	Tyane		Hyéronimos
Ptolémée	Égypte (EGY)	Alexandrie	Peluse	Ptolémée II
Séleucos	Chaldée (CHD)	Babylone		Antiochos

* on considère que Cassandre succède à son père Antipater, qui meurt à l'automne -319.

2) ATTRIBUTION DES DIADOQUES

Celle-ci peut se faire par tirage au sort (joueur ↔ diadoque) ou par la méthode suivante :

- chaque joueur classe les diadoques (voir le tableau ci-dessus) dans l'ordre décroissant de sa préférence (1 à 6).
- les diadoques ayant été choisis en premier choix par un seul joueur sont attribués.
- pour les joueurs et diadoques restants, les cas d'égalité sont résolus avec pour contrainte de minimiser le nombre de points mis en jeu. Si nécessaire, les joueurs seront départagés par tirage au sort. On revient à l'étape ci-dessus pour le deuxième choix des joueurs restants et ainsi de suite.

3) BUT ET FIN DU JEU

Le but du jeu est de réunir la plus grande partie de l'empire sous son autorité. 4 niveaux de victoire sont possibles :

Victoire totale

il faut posséder plus de la moitié des points de victoire (PV) en jeu. Les PV s'obtiennent par le contrôle des citadelles majeures (au nombre de 20 et représentées par un carré sur la carte). Les capitales sont représentées sur la carte par un carré "double" et font partie des 20 citadelles majeures. Chaque citadelle peut être conquise par un siège, par corruption de l'unité en garnison (s'il y en a une) ou par ouverture des portes de la citadelle de la part de son propriétaire. Contrôler sa propre capitale donne 3 PV. Chaque autre citadelle majeure contrôlée (y compris une capitale adverse) vaut 1 PV. Si une capitale est prise, le nombre de PV en jeu diminue donc de 2, ce qui abaisse le quota pour gagner.

victoire mesurée

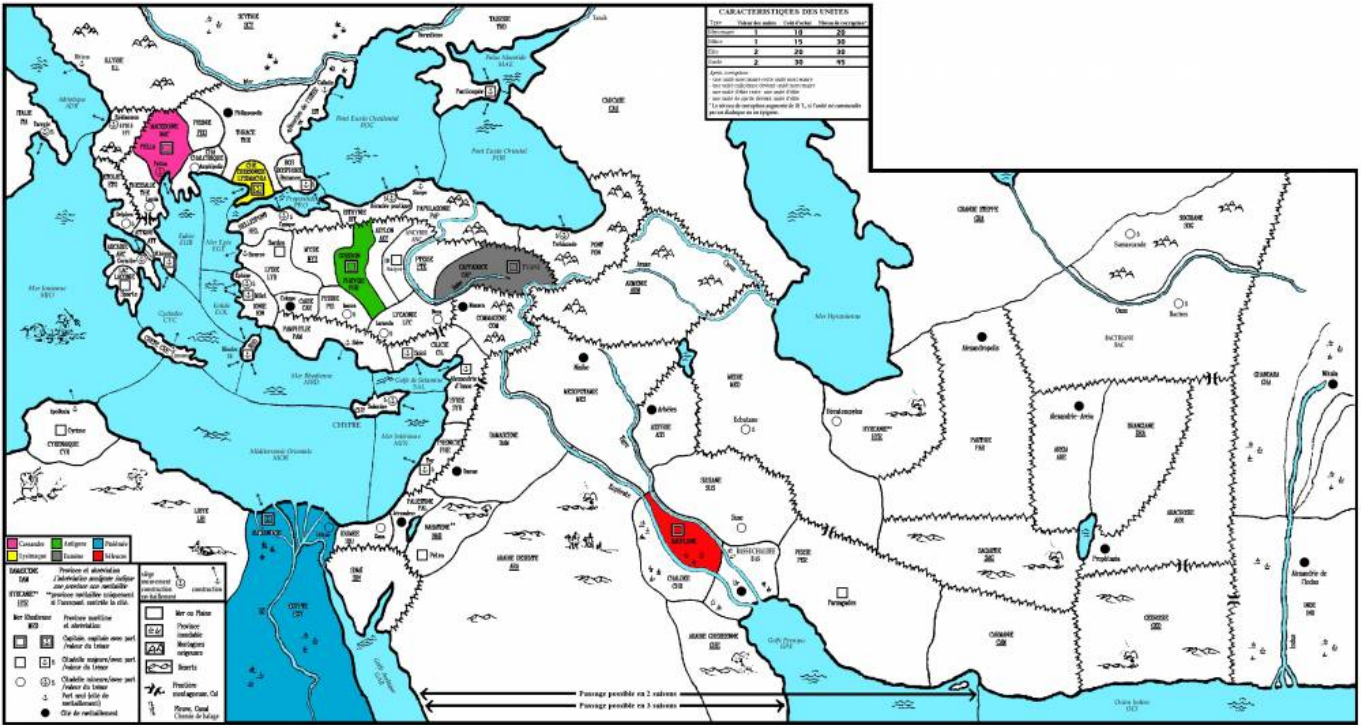
à la base, le système des PV décrit ci-dessus. Chaque PV vaut ici 10 points de prestige (PP). Des PP supplémentaires sont gagnés ou perdus de par un certain nombre d'actions militaires, diplomatiques, etc (chapitre 13) et par le contrôle des membres de la Famille Royale (chapitre 6b). La victoire est obtenue lorsqu'un joueur possède plus de la moitié des PP en jeu.

victoire marginale

: une victoire marginale peut être concédée à un joueur contrôlant plus du tiers du prestige en jeu (PP, voir ci-dessus) et sous réserve d'un vote unanime des autres joueurs. Si ce cas se présente, les joueurs pourront voter pour ou contre lui dans leurs ordres des tours suivants, tant qu'il possède assez de PP. Cette victoire ne peut pas être obtenue la première année (-319).

victoire partagée

(résultat historique) : si aucun PV ne change de mains durant 2 années consécutives (d'hiver à hiver), la victoire est partagée par les joueurs survivants.



4) LA CARTE

a) Les espaces

La carte est divisée en espaces distincts qui peuvent contenir au maximum une unité et un nombre quelconque de personnages. Ces espaces peuvent être :

provinces terrestres

délimitées par une frontière. Ces province portent un nom et une abréviation de celui-ci pour l'utilisation dans les ordres (p.ex. : Macédoine -> MAC). Il existe différents types de provinces : normale (en jaune), inondable (en vert), déserte (en ocre) ou montagneuse (en blanc).

zones maritimes

également délimitées. Elles portent aussi un nom et une abréviation (p.ex. : Golfe de Salamine -> SAL).

Citadelles

citadelles mineures (cercles) ou majeures (carrés simples ou doubles dans le cas des capitales). Les citadelles sont nommées, mais n'ont pas d'abréviation. Certaines sont des citadelles portuaires (ancres). Elles ont un accès à la (ou aux) zone(s) maritime(s) adjacente(s) ; cet accès étant matérialisé par une flèche à double sens. La citadelle est un espace indépendant de la province l'englobant.

b) Autres éléments géographiques

- **villes** (points noirs)
- **ports** (ancres)

Ce ne sont pas des espaces distincts (ils ne peuvent pas contenir d'unités). La flèche en pointillés sortant du port signale le lieu de construction des flottes de mercenaires (chapitre 10).

- **fleuves**
- **frontières montagneuses**
- **cols**
- **lacs**
- **canal de MOR vers GAR** (et vice versa)
- **chemin de halage de MIO vers Athènes** (et vice versa).

Ils ont un effet sur les ordres militaires des unités (chapitre 9a).

c) Événements aléatoires

Des événements aléatoires peuvent survenir, associés à un espace de la carte (révoltes, invasions, tempêtes de neige, de sable ou en mer, crues, ...). D'autres événements, au contraire, ne sont pas d'ordre géographique (mort d'un membre de la Famille Royale, ...). Les événements sont décrits au chapitre 14.

5. LES REVENUS

L'unité monétaire est la centaine de talents d'argent (unité de poids athénienne). Elle est notée "T"

a) Revenus irréguliers

Ce sont les dons d'or entre joueurs, la prise des trésors déposés au début de la partie dans certaines citadelles et les sommes reçues suite à un événement aléatoire. Un trésor est signalé par un nombre noté sur la carte à côté de la citadelle, soit 5 ou 10 T. Lors de la prise d'une citadelle, le trésor peut être saisi et ajouté au trésor propre du joueur. Une fois le trésor prélevé, on ne tient plus compte de l'inscription sur la carte. On peut prendre une citadelle sans toucher au trésor (chapitre 9c). Les dons d'or sont également expliqués au chapitre 9c.

b) Revenus réguliers

Ces impôts sont perçus à la saison d'hiver. Ils proviennent des provinces et citadelles contrôlées. Voir le chapitre 10.

6. LES UNITÉS ET LES PERSONNAGES



a) Les unités

Il existe 6 types d'unités différents. Il ne peut y avoir qu'une unité au maximum dans un espace, province ou citadelle (chapitre 4a). Les 4 unités terrestres

- **Mercenaires**
- **Milice,**
- **Elite**
- **Garde.**

Les unités terrestres ne peuvent se trouver que sur les provinces ou dans les citadelles (portuaires ou non). Chaque joueur peut disposer d'un nombre quelconque d'armées mercenaires en même temps sur la carte, mais d'une seule unité pour chacun des 3 autres types. Sauf précision particulière, le terme "armée" désigne les 4 types d'unités terrestres.

Les 2 unités maritimes

- Flotte
- Flotte d'élite.

Ces unités ne peuvent se trouver que dans une zone maritime ou dans une citadelle portuaire. Chaque joueur peut avoir au maximum 3 flottes de mercenaires et une flotte d'élite à la fois sur la carte. Sauf précision particulière, le terme "flotte" désigne les 2 types d'unités maritimes. Suite à une corruption (chapitre 9b) ou une vente aux enchères (chapitre 11b), les limites ci-dessus peuvent être dépassées. À la fin de l'automne suivant, elles seront rétablies (chapitres 9b et 11b). Note : il est possible d'avoir une armée d'élite en même temps qu'une flotte d'élite. La construction, l'entretien, la promotion et le licenciement des unités se font pendant la saison d'hiver (chapitre 10).

Unité	Achat	Corruption	Combat	Nombre max
Mercenaire	10	20	1	
Milice	15	30	1	1
Elite	20	30	2	1
Garde	30	45	2	1
Flotte Mercenaire	10	20	1	3
Flotte Elite	20	30	2	1

b) Les personnages

Le diadoque (successeur)

c'est le personnage central du jeu. Il apporte un bonus de +1 à la valeur au combat de l'unité qu'il commande (à condition d'être au commandement de celle-ci depuis la fin du tour précédent). Ce bonus joue lors des combats. Le niveau de corruption de cette unité est aussi relevé de 10 T (chapitre 9b). Le diadoque seul peut corrompre des unités ou personnages de la Famille Royale (chapitre 9b), prendre le contrôle d'une citadelle dont un autre joueur lui a ouvert les portes (chapitre 9c) ou prendre le contrôle d'une province sans citadelle (chapitre 11e). Le diadoque peut se trouver dans le même espace qu'une de ses unités, sans toutefois y être associé (il faut toutefois le préciser dans les ordres - chapitre 9c). Voir le tableau du chapitre 1 pour la liste des diadoques.

L'épigone (imitateur)

il possède les mêmes capacités que le diadoque, sauf le bonus de +1. Les épigones apparaissent dans des circonstances particulières (chapitre 7a). Voir le tableau du chapitre 1 pour la liste des

épigones.

La Famille Royale d'Alexandre Le Grand

: il y a 6 personnages qui ont chacun diverses caractéristiques propres. Ils peuvent être corrompus (voir les niveaux ci-dessous) s'ils sont seuls. Contrôler un membre de la Famille Royale rapporte 5 points de prestige (chapitres 3 et 13) tant qu'on le contrôle. S'ils se retrouvent seuls dans une province terrestre ou une zone maritime, ils se retirent dans une citadelle neutre (au hasard) accessible à partir de cet espace, sinon ils restent sur place.

Philippe III (demi-frère d'Alexandre Le Grand) et Eurydice

le couple est indissociable et contrôlé au départ du jeu par Cassandre. Contrôler Philippe confère le titre de régent (chapitre 11c). Philippe doit être placé au commandement d'une unité. Toutefois, il ne bénéficie pas du bonus de +1, ni des autres capacités du diadoque. Si Philippe se retrouve sans unité à commander à la fin d'un tour, il devient neutre (sa femme aussi). S'il avait le commandement d'une garnison et que celle-ci disparaît, la citadelle où il se trouve devient neutre aussi. Il peut par contre changer d'unité en cours de tour.

==Roxane (veuve d'Alexandre Le Grand) et Alexandre IV (fils posthume d'Alexandre Le Grand)== ils sont indissociables et contrôlés au départ du jeu par Cassandre. Si Philippe III est mort, contrôler Alexandre IV confère le titre de régent (chapitre 11c).

Olympias (mère d'Alexandre Le Grand)

elle peut commander aux unités, en apportant le bonus de +1 au commandement (mais elle ne bénéficie pas des autres capacités du diadoque). Par contre, elle abaisse le niveau de corruption de l'unité qu'elle commande de 5 T.

Cléopâtre (sœur d'Alexandre Le Grand)

un diadoque (ou épigone si le diadoque est mort) peut l'épouser. Pour cela, il doit avoir le contrôle de Cléopâtre et annoncer publiquement (via les ordres, chapitre 9c) son intention. À partir de la saison qui suit l'annonce et tant qu'il la contrôlera, le mariage sera possible en réunissant le diadoque (ou l'épigone) et Cléopâtre dans un même espace terrestre (le mariage sera effectif au moment de la résolution des ordres secondaires). Ils seront à partir de là indissociables (il est interdit au mari d'assassiner sa femme !). Par contre, la survie de Cléopâtre n'est pas liée à celle de son mari. Le niveau de corruption de l'unité commandée par le mari de Cléopâtre (si celle-ci est vivante) augmente de 10 T. L'époux est à égalité avec le régent pour donner un ordre royal (chapitre 11c). Épouser Cléopâtre confère au joueur 10 PP (chapitre 13) permanents, même s'il perd Cléopâtre ou le mari de celle-ci. Si Cléopâtre devient veuve, elle peut épouser un autre diadoque ou épigone.

personnage	position de départ	niveau de corruption en T
Philippe III et Eurydice	MAC	10

personnage	position de départ	niveau de corruption en T
Roxane et Alexandre IVe	MAC	10
Olympias	delphes	5
Cléopâtre	Sardes	10

Déplacement des personnages

: Les personnages ne peuvent pas combattre par eux-mêmes (le pion ne représente que la personne concernée ainsi que son entourage immédiat). Par contre, il peut y en avoir un nombre quelconque dans un même espace. Les personnages associés à une unité se déplacent avec elle, y compris en cas de retraite. Les personnages seuls peuvent se déplacer au choix comme une unité terrestre ou maritime.

Capture et contrôle des personnages

Il est possible de capturer un diadoque ou un épigone ennemi ou un membre de la Famille Royale dans les cas suivants :

- un diadoque ou épigone croise une unité ennemie pendant les mouvements : avec 1d6, le personnage est capturé sur 1-2 en mer et 1-4 à terre.
- un personnage se retrouve seul dans le même espace qu'une unité ennemie (ou un diadoque ou épigone dans le cas des membres de la Famille Royale) après les mouvements et retraites : avec 1d6, le personnage est capturé sur 1-2 en mer et 1-4 à terre.
- un personnage se trouve dans une citadelle qui change de camp : la capture est automatique.

Un joueur peut décider, en le prévoyant dans ses ordres, de ne pas tenter la capture d'un personnage, en le citant précisément (chapitre 9c).

Pour conserver le contrôle d'un membre de la Famille Royale ou d'un diadoque ou épigone ennemi capturé, il faut : · diadoque ou épigone ennemi capturé : soit le maintenir associé à une unité, soit l'enfermer dans une citadelle, · Philippe III : lui confier le commandement d'une unité (voir ci-dessus), · autres personnages : soit le maintenir associé à une unité, son diadoque ou son épigone, soit l'enfermer dans une citadelle. Il retrouve sa liberté dans les cas suivants : · si la citadelle dans laquelle il est enfermé devient neutre et ne participe pas à une révolte, · s'il se retrouve seul à l'issue des mouvements. Voir également les ordres secondaires (chapitre 9c), · si l'unité à laquelle il est rattaché est éliminée (dans ce cas, il peut être de nouveau capturé par l'unité victorieuse), · si l'unité à laquelle il est rattaché disparaît lors de la saison d'hiver (chapitre 10), · pour le diadoque ou l'épigone uniquement, si la citadelle dans laquelle il est enfermé est prise par son propre camp ou si l'unité à laquelle il est rattaché est corrompue par son propre camp, · pour Philippe III uniquement : si on lui retire son commandement.

Les chefs militaires

Les diadoques, les épigones, Olympias et Philippe III sont des chefs militaires. Lorsqu'ils sont associés à une unité, ils sont considérés comme étant au commandement de celle-ci, apportant éventuellement un bonus au combat et un bonus ou malus au niveau de corruption. Il ne peut y avoir qu'un commandant par unité (mais d'autres chefs militaires peuvent être présents). En cas de présence de plusieurs chefs militaires associés à une unité en fin de tour que, il faut préciser lequel

d'entre eux se trouve au commandement (si aucun ordre n'est donné, le chef ne change pas ; si l'unité n'avait aucun chef, l'ordre de préférence est diadoque/épigone/Philippe III/Olympias). Un chef militaire est éliminé si l'unité qu'il commande change de camp suite à une corruption (chapitre 9b) ou est éliminée suite à un combat, sauf dans le cas d'un siège (chapitre 9a). Le chef militaire est le premier personnage noté à côté de l'unité qu'il commande dans les ordres et les résultats.

7. SUCCESSION, DYNASTIES ET ÉLIMINATION

a) La succession et l'élimination

- **De l'été -319 à l'automne -315**, si un joueur perd son diadoque, il est éliminé. Exception : si les dynasties sont établies (voir ci-dessous).
- **Du printemps -314 à l'automne -313**, à la mort du diadoque, l'épigone apparaît, à la fin du tour. Il est placé, au choix, dans l'espace où se trouvait le défunt diadoque ou dans la capitale (si le joueur la contrôle). Si ceci se révèle impossible, on essaiera une citadelle majeure, puis une citadelle mineure. Si le joueur ne contrôle plus de citadelles, il est éliminé. Durant cette période, le joueur est éliminé à la mort de l'épigone (précédée donc par la disparition du diadoque). Exception : si les dynasties sont établies (voir ci-dessous).
- **A la fin de l'hiver -313**, l'épigone apparaît de toutes façons. Il est placé, au choix, dans l'espace où se trouve le diadoque ou dans la capitale (si le joueur la contrôle). À partir de cet instant, le joueur sera éliminé s'il perd son diadoque et son épigone. Exception : si les dynasties sont établies (voir ci-dessous).

b) Établissement des dynasties

Les dynasties des diadoques (reconnaissance "officielle" de la part des populations) sont établies lorsque tous les membres de la Famille Royale sont morts (à début du tour suivant) ou, de toutes façons, au printemps -306. Si les dynasties sont établies, un joueur n'est plus éliminé lorsqu'il a perdu son diadoque et son épigone (il faut tout de même attendre le printemps -314 pour voir apparaître l'épigone si le diadoque est mort). Un joueur ne sera éliminé que si, à la fin d'une année (fin de l'automne), ayant perdu diadoque et épigone, il ne contrôle plus aucune citadelle.

c) En cas d'élimination

Lorsqu'un joueur est éliminé, ses citadelles deviennent neutres, les personnages qui s'y trouvent sont libérés. La valeur de son trésor n'est pas annoncée publiquement. Son trésor est déposé dans sa capitale. S'il n'a plus de capitale, le joueur désigne l'une de ses citadelles, indiquée par l'arbitre aux autres joueurs. Enfin, s'il n'a plus de citadelles, le trésor va immédiatement au joueur qui a :

- mené l'attaque (ordre de mouvement ou se siège),
- réalisé la corruption,
- égorgé le diadoque ou épigone.

Le trésor est perdu si c'est un événement qui a causé l'élimination alors que le joueur n'avait plus de citadelles. Les ordres du joueur éliminé sont effectués normalement. À la fin de la saison (donc après

les ordres), ses unités et les personnages qu'il contrôle deviennent neutres, l'armée de milice disparaît, l'armée de garde est dégradée en armée d'élite, les unités rescapées se vendront aux enchères. L'exception concerne les unités se trouvant dans le même espace qu'un membre de la Famille Royale, qui deviennent définitivement neutres (l'armée de milice est dégradée en armée de mercenaires, l'armée de garde en armée d'élite) et se mettent à son service (Philippe III et Olympias prenant le commandement). Voir le chapitre 11b pour les détails sur le comportement de ces unités et les enchères

8. LE DÉROULEMENT DU JEU

La partie suit un rythme saisonnier. Il y a ainsi 3 saisons "militaires" (printemps, été et automne), pendant lesquelles les unités se déplacent, assiègent, etc, ainsi qu'une saison "économique" (hiver), durant laquelle les joueurs peuvent entretenir leurs unités, en construire de nouvelles, etc. Voir le chapitre 12 pour les particularités du premier tour. Les ordres sont effectués selon la séquence qui suit :

a) Printemps, été et automne

effectué par les joueurs

- · diplomatie
- · rédaction des ordres : corruption, contre-corruption, ordres militaires, ordres secondaires (chapitres 9a, 9b et 9c)
- · envoi des ordres à l'arbitre

effectué par l'arbitre

- tirage de l'événement aléatoire (sauf au printemps -319)
- en cas de vote pour une victoire marginale, détermination du vainqueur (chapitre 3)
- enchères (chapitre 11b)
- application de de l'événement aléatoire (sauf au printemps -319), sauf pour les événements militaires (chapitre 14)
- application de certains ordres secondaires (chapitre 9c)
- application des ordres de contre-corruption puis de corruption (chapitre 9b)
- application des ordres militaires (chapitre 9a) et des événements militaires (chapitre 14), y compris les retraites des unités
- retraites des personnages (chapitre 9a)
- application de certains ordres secondaires (chapitre 9c)
- automne : révoltes éventuelles suite à un manque de ravitaillement (chapitre 11a)
- apparition éventuelle des épigones (chapitre 7a)
- envoi des résultats aux joueurs

b) Hiver

effectué par les joueurs

- diplomatie
- calcul des revenus (chapitre 10) et saisie éventuelle des trésors des citadelles contrôlées (chapitre 9c)
- rédaction des ordres : dégradation des armées d'élite en surnombre, entretien, construction, promotion et licenciement d'unités (chapitre 10), dons d'or (chapitre 9c)
- envoi des ordres à l'arbitre

effectué par l'arbitre

- en cas de vote pour une victoire marginale, détermination du vainqueur (chapitre 3)
- application des ordres et ajustement du trésor de chaque joueur
- apparition éventuelle des épigones (chapitre 7a)
- envoi des résultats aux joueurs

9. LES ORDRES MILITAIRES DU PRINTEMPS À L'AUTOMNE

a) Ordres militaires

Ces ordres s'adressent aux unités. Chaque unité ne peut recevoir qu'un ordre militaire à la fois. Les différents ordres militaires sont :

- mouvement,
- soutien,
- convoi,
- siège,
- ravitaillement.
- retraite est un ordre facultatif, qui est donné en plus d'un des ordres précédents. Les ordres sont résolus simultanément (voir toutefois le paragraphe sur les retraites ci-dessous). Les personnages ne peuvent effectuer que l'ordre de mouvement. À tout instant, il ne peut y avoir qu'une unité au maximum et un nombre quelconque de personnages dans un même espace.

Les ordres militaires sont écrits sous une forme bien précise. En cas d'ordre impossible à réaliser ou ambigu (2 possibilités équivalentes ou plus), l'ordre est ignoré. Un ordre mal rédigé, mais compréhensible, sera effectué. Une unité n'ayant pas reçu d'ordre (ou voyant son ordre ignoré, voir ci-dessus) reste sur place (ou fait retraite si nécessaire).

Les unités et les personnages

unité/personnage	désignation
Mercenaires	A
Milices	Am
Elites	Ae
Garde	Ag

unité/personnage	désignation
Flotte mercenaire	F
Flotte elite	Fe
Diadoque	*
Epigone	#
Personages	Nom

Pour noter un personnage associé à une unité, écrire l'unité suivie du personnage. Par exemple, A* est une armée de mercenaires commandée par le diadoque.

Les espaces

Espace	Designation
provinces ou zones maritimes	leur abréviation
espace	désignation
citadelles	Nom

Sur la feuille de résultats, les ordres militaires ayant réussi sont notés par des flèches de la façon suivante (à la couleur de chaque camp) :

Mouvement

: Une unité ou un personnage se déplace de son espace vers un espace adjacent. C'est le seul ordre autorisé pour les personnages seuls. Pour les armées, le mouvement s'effectue d'une province à une province voisine ou d'une citadelle à la province l'englobant ou vice-versa. Les montagnes ne gênent pas le mouvement, mais les fleuves en crue (chapitre 14) le rendent impossible, si le fleuve parcourt toute la frontière concernée. Pour les flottes, il se fait d'une zone maritime à une zone maritime voisine ou d'une citadelle portuaire à une des zones maritimes adjacentes ou vice-versa (si une flèche à double sens indique que le mouvement est possible).

Les personnages peuvent se déplacer au choix comme une unité terrestre ou maritime. Pour entrer dans une citadelle, il faut en avoir le contrôle. Dans le cas contraire, il faut d'abord l'assiéger (voir plus loin). Le mouvement est interdit à travers un lac (MES ↔ MED et ARE ↔ ARH). Les personnages seuls ne sont pas gênés par les mouvements des unités. Ils peuvent entrer librement dans un espace bloqué. Si un personnage seul croise une unité pendant son mouvement, il peut être capturé (chapitre 6b). Une attaque contre une unité ennemie est simplement un ordre de mouvement vers l'espace contenant cette unité. Si l'unité est délogée, elle doit effectuer une retraite (voir plus loin). Il est interdit de déloger une unité de son propre camp. En cas de conflit avec une unité ennemie, le vainqueur est l'unité qui dispose de la plus grande valeur au combat (chapitre 6a), en comptant ses soutiens (voir plus loin). Deux unités ne peuvent pas échanger leur position, sauf par convoi (voir plus bas). 3 unités ou plus peuvent échanger leur position par rotation. Deux unités de même valeur au combat (en comptant les soutiens), devant occuper le même espace, se bloquent, sauf si l'une d'elles est délogée. Une unité occupant un espace ainsi bloqué n'est pas délogée. Il est également interdit de faire retraite (voir ci-dessous) dans un espace ainsi bloqué.

Écriture : "<unité ou personnage se déplaçant> <espace de départ> <espace d'arrivée>".

"<unité ou personnage> X"

dans le cas d'une unité ou d'un personnage ne se déplaçant pas.

Exemple 1 : "A PHE SYR" signifie "L'armée (de mercenaires) située en Phénicie se déplace vers la Syrie". Exemple 2 : "F* CYC Athènes" signifie "La flotte (de mercenaires) conduite par le diadoque se déplace des Cyclades dans la citadelle d'Athènes".

Coupure d'un convoi

Si une flotte qui a reçu l'ordre de convoier est délogée (et pas seulement attaquée), le convoi échoue.

Siège

Cet ordre, élément essentiel du jeu, permet de prendre les citadelles (une citadelle ennemie sans unité doit aussi subir un siège pour changer de mains). L'unité assiégeante doit se trouver au préalable en position de le faire, c. à d, pour une armée, être dans la province de la citadelle et pour une flotte, être dans une zone maritime adjacente à la citadelle portuaire et avoir un accès (flèche à double sens). On ne peut pas assiéger ses propres citadelles. Une garnison se défend contre un siège en essayant de déloger (par un ordre de mouvement) les assiégeants (ou en soutenant une autre unité qui essaye de les déloger). Si l'unité assiégeante n'est pas délogée et si la citadelle n'est pas ravitaillée (voir plus loin), alors le siège est réussi pour cette saison. Pour que la citadelle tombe, l'ordre de siège doit être réussi (par la même unité) 2 saisons consécutives (éventuellement d'une année sur l'autre). Si le siège est interrompu pour une raison quelconque, il faudra repartir de zéro (c. à d. repasser par une 1ère saison de siège). Une unité assiégeante qui change de mains suite à une corruption (chapitre 9b) peut poursuivre le siège sans avoir à recommencer depuis le début. Lorsque la citadelle change de mains, la garnison (s'il y en a une) est détruite et tout personnage dans la citadelle est capturé, y compris un personnage commandant l'ex-garnison (chapitre 6b). L'unité assiégeante reste dans l'espace où elle se trouvait. Une unité, pendant le siège, peut quitter la citadelle vers un autre espace que celui des assiégeants (cas des citadelles portuaires). Dans ces conditions, le tour de siège réussit. L'ex-garnison ne pourra faire aucun ravitaillement la saison suivante.

Cas des citadelles portuaires Si une flotte assiège une armée et que cette dernière ne quitte pas la citadelle, le siège réussira si la valeur au combat de la flotte (avec ses soutiens éventuels) est supérieure à celle de l'armée assiégée (ceci reflète la difficulté pour une flotte d'encercler une citadelle). Si, par contre, une armée assiège une flotte et que cette dernière ne quitte pas la citadelle, le siège réussira si la valeur au combat de l'armée (avec ses soutiens éventuels) est égale ou supérieure à celle de la flotte assiégée (ceci reflète la difficulté pour une flotte de tenir une citadelle face à une armée). Aucune règle particulière ne s'applique entre deux armées ou entre deux flottes. Si deux sièges simultanés sont lancés contre la même citadelle portuaire, la plus forte attaque (avec ses soutiens éventuels) réussit son tour de siège. En cas d'égalité, si une armée est impliquée, elle réussit son tour de siège ; s'il s'agit uniquement de flottes, aucune ne réussit son tour de siège.

Écriture : "<unité assiégeante> <espace> A1 <citadelle>"

dans le cas de la 1ère saison de siège.

"<unité assiégeante> <espace> A2 <citadelle>"

dans le cas de la 2ème saison de siège.

Exemple 1 : "F MOR A1 Alexandrie" signifie "La flotte (de mercenaires) située en Méditerranée Orientale assiège pour la 1ère fois Alexandrie". Exemple 2 : "A* SYR A2 Alexandrie d'Issos" signifie "L'armée (de mercenaires) de Syrie commandée par le diadoque assiège pour la 2ème fois consécutive Alexandrie d'Issos".

Ravitaillement

Cet ordre permet, s'il est réussi, d'interrompre le siège d'une citadelle portuaire. Le ravitaillement peut être effectué par une armée se trouvant dans la province englobante ou par une flotte dans une zone maritime adjacente et ayant un accès (flèche). Il est possible de ravitailler une citadelle neutre ou appartenant à un autre joueur et ce ravitaillement ne peut pas être refusé. Une unité qui quitte une citadelle ayant subi un premier tour de siège ne pourra effectuer aucun ravitaillement la saison suivante.

Écriture : "<unité ravitaillant> <espace> Ra <citadelle>". Exemple 1 : "F MOR Ra Alexandrie" signifie "La flotte (de mercenaires) située en Méditerranée Orientale ravitaille Alexandrie" (la ville étant assiégée par une armée en EGY). Exemple 2 : "A* SYR Ra Alexandrie d'Issos" signifie "L'armée (de mercenaires) de Syrie commandée par le diadoque ravitaille Alexandrie d'Issos" (la ville étant assiégée par une flotte en SAL).

Coupure d'un ravitaillement

Le ravitaillement est coupé si une autre unité attaque l'unité en train de ravitailler (quelque soit le résultat de l'attaque).

Retraite

Cet ordre est destiné à prévoir les retraits éventuelles des unités (mais pas des personnages) délogés par une unité ennemie. Il est facultatif et donné en plus d'un des ordres ci-dessus. Toute unité devant faire retraite verra annulé l'ordre militaire qu'elle a reçu. Les retraits sont résolues en même temps que les autres ordres militaires. L'arbitre s'occupera en premier lieu des unités dont il est certain que l'ordre réussira. Il considèrera ensuite celles pour lesquelles la retraite est certaine : ces unités n'auront aucune influence sur les autres ordres militaires, à l'exception bien sûr des autres retraits (pas de coupure de soutien ou de ravitaillement, pas de blocage d'une autre unité, ...). Il terminera par les situations plus problématiques à résoudre. Une unité devant faire retraite doit se déplacer vers un espace :

- qui lui est accessible selon sa nature (chapitre 6a),
- qui n'est pas occupé par une autre unité (un personnage ne gêne pas),
- qui n'est pas l'espace d'où est venu l'attaquant,
- qui n'est pas resté vacant à la suite d'une situation bloquée (voir ordre de mouvement),
- qui doit être contrôlé s'il s'agit d'une citadelle
- qui est dans son champ d'action (pour les unités neutres).

Un personnage associé à une unité fait retraite avec elle. S'il n'y a pas d'espace disponible, l'unité est

éliminée, son commandant tué et les autres personnages associés peuvent être capturés (chapitre 6b). On peut également choisir d'annihiler volontairement une unité devant faire retraite. Les retraites ne peuvent être ni convoyées, ni soutenues, ni emprunter un des mouvements spéciaux (voir ci-dessus), sauf pour le contournement de l'Arabie. Dans le cas d'une révolte ou invasion ayant entraîné la retraite, voir également le chapitre 14.

Écriture : "<unité retraitant> <espace> Re [<espace1>], [<espace2>], [<espace3>], ..., [X]".

Les possibilités de retraite sont examinées dans l'ordre, jusqu'à trouver un espace disponible.

Le X final est facultatif et signifie la destruction de l'unité, en dernier ressort.

Exemple 1 : "F MOR Re MIO, CYC, Alexandrie, MRD, MIN" signifie "La flotte (de mercenaires) située en Méditerranée Orientale fera retraite, si nécessaire et par ordre décroissant de préférence, en Mer Ionienne, dans les Cyclades, dans la citadelle d'Alexandrie, en Mer Rhodienne ou en Mer Intérieure".

Exemple 2 : "A* SYR Re Alexandrie d'Issos, PHE, COM, CIL, X" signifie "L'armée (de mercenaires) de Syrie commandée par le diadoque fera retraite, si nécessaire et par ordre décroissant de préférence, dans la citadelle d'Alexandrie d'Issos, en Phénicie, en Commagène, en Cilicie. Si aucune de ces solutions n'est possible, elle sera détruite".

Conflit entre retraites

Si deux unités choisissent de faire retraite dans le même espace, priorité est donnée à l'unité ayant la valeur au combat la plus forte. En cas d'égalité, il sera procédé à un tirage au sort, tout en préservant la possibilité pour chacune des unités de faire retraite (à l'appréciation de l'arbitre).

En cas de retraite non prévue : l'unité tentera de faire retraite, en respectant les règles ci-dessus et au maximum les indications suivantes (priorité décroissante de la gauche vers la droite) : · pour les armées : entrer dans une province ravitaillée / une citadelle / une province non ravitaillée · pour les flottes : entrer dans un espace maritime / une citadelle, · premier classement des citadelles : citadelle non assiégée / assiégée (en aucun cas dans une citadelle subissant un A2), · second classement des citadelles : citadelle majeure portuaire / citadelle majeure / citadelle mineure portuaire / citadelle mineure.

b) Corruption et contre-corruption

Corruption

Pour corrompre une unité ou un personnage, il faut disposer :

- d'une unité qui pourrait potentiellement se rendre dans l'espace de la cible (voir l'ordre de mouvement ci-dessus),
- d'une flotte située dans une zone maritime adjacente à la province côtière contenant la cible (ceci est une exception au cas précédent),
- de son diadoque ou de son épigone (non prisonnier) dans le même espace que la cible ou qui pourrait potentiellement se rendre dans l'espace de la cible (voir l'ordre de mouvement ci-

dessus),

Les personnages autres que le diadoque et l'épigone peuvent être corrompus, s'ils sont seuls. Leur niveau de corruption est indiqué au chapitre 6b. Philippe III et Eurydice, ainsi que Roxane et Alexandre IV, sont considérés comme un seul personnage face à une tentative de corruption. Le niveau de corruption des unités est mentionné au chapitre 6a. La présence du diadoque ou de l'épigone au commandement d'une unité relève le niveau de corruption de celle-ci de 10 T. La présence d'Olympias au commandement d'une unité abaisse le niveau de corruption de celle-ci de 5 T. Si le diadoque, l'épigone ou Olympias a reçu l'ordre de quitter son unité pendant le même tour que la corruption, le niveau de corruption de celle-ci est ramené à sa valeur normale. Lors de l'application des ordres de corruption, on calcule le niveau de corruption de l'unité visée :

- niveau de base
- + contre-corruption (voir ci-dessous)
- + présence éventuelle du diadoque, de l'épigone ou d'Olympias (chapitre 6b)
- + bonus éventuel dû à Cléopâtre (chapitre 6b).

Si la corruption versée est inférieure au niveau de corruption ou si le joueur ne dispose pas de la somme engagée, la corruption n'est pas validée. Plusieurs tentatives de corruption sur la même unité peuvent avoir lieu. La corruption engageant le plus d'argent est la seule à être validée. En cas d'égalité de toutes les sommes, aucune corruption n'est validée. Si aucune corruption n'est validée, l'éventuelle contre-corruption n'est pas révélée. Lorsqu'une corruption est validée, la chance de réussite est :

- base de 75%
- + corruption versée dans l'année en cours
- - niveau de corruption

avec un maximum de 95%. L'argent est dépensé uniquement si la corruption est validée, qu'elle soit un succès ou un échec. En cas de réussite, l'unité (ou le personnage) change de camp. Il faut donc prévoir un ordre pour cette unité (sinon elle restera inactive). Si une unité assiégeante est corrompue après avoir réussi un premier tour de siège (A1), son nouveau possesseur peut poursuivre le siège (A2). Si la corruption échoue, l'ordre qui avait été prévu pour cette unité n'est pas révélé. Un chef militaire au commandement d'une unité corrompue et qui ne s'était pas dissocié de celle-ci (ordres) est tué. Les autres personnages (membres de la Famille Royale, diadoques ou épigones capturés) passent sous le contrôle du nouveau camp de l'unité. Une armée de milice corrompue devient armée de mercenaires et une armée de garde devient armée d'élite (les autres restent inchangées). Suite à une corruption, l'on peut dépasser la limite pour la catégorie à laquelle appartient l'unité nouvellement recrutée. Dans ce cas, l'anomalie subsiste jusqu'à l'hiver. À ce moment-là (chapitre 10), les unités excédentaires, au choix, seront :

- licenciées, dans le cas des flottes de mercenaires,
- dégradées en armées de mercenaires (ou promues en armées de garde), dans le cas des armées d'élite et flottes d'élite.

En cas de corruption réussie, la province et/ou la citadelle dans laquelle se trouve l'unité corrompue change(nt) de camp immédiatement (en particulier dans le cas des provinces sans citadelle si l'unité reçoit l'ordre de la quitter).

Contre-corruption

La contre-corruption est une somme libre versée à une de ses unités militaires du printemps à l'automne, pour augmenter son niveau de corruption. Il est également possible de verser de la contre-corruption à une unité ou un personnage neutres. Elle est dépensée immédiatement et se cumule jusqu'à la fin de l'automne de l'année en cours.

c) Ordres secondaires

Ces ordres sont facultatifs et dépendent du contexte de la partie. Ils sont en général consécutifs à une négociation entre joueurs. Ces ordres sont rendus publics (sauf, par défaut, pour le don d'or ; voir ci-dessous).

Ordres secondaires intervenant avant les ordres militaires

Accorder le passage à une unité ou un personnage d'un autre joueur

dans le cadre des mouvements spéciaux (*chapitre 9a*)

Don de personnage

un personnage de la Famille Royale ou un diadoque ou épigone capturé peut être donné à un autre joueur (sauf Cléopâtre si celle-ci est mariée au diadoque ou à l'épigone du joueur). Roxane et Alexandre IV doivent être donnés ensemble, ainsi que Philippe III et Eurydice. Il faut indiquer le joueur bénéficiaire et donner l'ordre au personnage de se déplacer, la capture sera automatique, si toutefois le personnage se retrouve bien en fin de mouvement dans le même espace qu'une unité du joueur concerné.

Ne pas capturer un personnage ennemi pendant ou après les mouvements

chapitre 6b.

Assassiner un personnage

celui-ci doit être enfermé dans une citadelle (voir ci-dessus) ou associé à une unité du joueur concerné (*chapitre 6b*). On ne peut pas assassiner Roxane sans assassiner Alexandre IV ou vice-versa. Il en est de même pour Philippe III et Eurydice. On ne peut pas assassiner son propre diadoque ou épigone.

Enchères

chapitre 11b.

Ordre royal

chapitre 11c.

Ordres secondaires intervenant après les ordres militaires

Ouverture des portes d'une citadelle

cet ordre permet de donner le contrôle d'une citadelle à un autre joueur, sans que celui-ci ne soit obligé de livrer un siège. La citadelle concernée ne doit pas contenir de garnison ni de chef militaire et le joueur bénéficiaire doit posséder dans la province de la citadelle une armée ou le diadoque ou l'épigone. Pour les citadelles portuaires, la prise de contrôle peut se faire également via une flotte ou le diadoque ou l'épigone, situé dans une zone maritime adjacente à la citadelle et ayant un accès (flèche à double sens)

Don d'or

la somme est transférée à la fin du tour d'une trésorerie à l'autre (quelque soit la distance). Si le donateur le précise dans son ordre, le don d'or sera annoncé aux autres joueurs. Un don d'or ne se refuse pas ... Le don d'or peut également être effectué en hiver.

Ne pas prendre le contrôle d'une province sans citadelle

un joueur peut ordonner de ne pas prendre le contrôle d'une telle province (*chapitre 11e*), s'il y entre avec une armée, son diadoque ou son épigone

Transfert de la capitale

lorsque les dynasties sont établies (*chapitre 7b*), chacune d'entre elles peut, à partir de -306 et une seule fois dans la partie, transférer sa capitale vers une des citadelles suivantes (si elle en a le contrôle et que celle-ci n'est pas assiégée) : Alexandrie, Alexandrie d'Issos, Babylone, Lysimachia, Pella ou Sardes.

Ne pas saisir un trésor au moment de la prise de la citadelle dans laquelle il est déposé

Cet ordre doit être donné en même temps que le 2ème ordre de siège (A2)

Saisir le trésor d'une citadelle contrôlée

Si celui-ci n'avait pas été pris lors de la chute de la citadelle (aucune unité n'est nécessaire). Cet ordre peut être effectué en hiver au moment du calcul des revenus (*chapitre 10*)

Dissocier un personnage d'une unité

par défaut, les personnages sont associés à l'unité se trouvant à la fin des mouvements dans le même espace. Pour les dissocier, il faut le préciser dans les ordres.

Placer un chef militaire au commandement

(chapitre 6b)

Mariage avec Cléopâtre

chapitre 6b.

Accord avec Chandragupta

chapitre 11d.

d) Diplomatie

La diplomatie, qui n'est pas obligatoire, est laissée à l'appréciation des joueurs. Ceux-ci peuvent communiquer directement entre eux. Ceux qui le désirent peuvent également transmettre des messages via l'arbitre.

10. LES ORDRES ÉCONOMIQUES (HIVER)

Chaque province contrôlée (*chapitre 11e*), contenant une citadelle, une ville ou un port à l'exception de HYR et NAB, rapporte 1 T. Chaque citadelle mineure contrôlée rapporte 1 T. Chaque citadelle majeure contrôlée, sauf sa capitale mais y compris une capitale ennemie, rapporte 11 T. Contrôler sa propre capitale rapporte 31 T. On peut donner l'ordre de saisir en hiver le trésor d'une citadelle contrôlée, si celui-ci n'avait pas été pris lors de la chute de la citadelle (*chapitre 9c*). Une fois le calcul des revenus effectué, chaque joueur peut donner ses ordres d'entretien, licenciement, construction, dégradation et promotion, qui sont simultanés (et donc peuvent être organisés à l'avantage du joueur). Les dons d'or (*chapitre 9c*) interviennent à la fin du tour.

Dégradation des armées d'élite et flottes d'élite en surnombre

Un joueur possédant plus d'une armée d'élite ou flotte d'élite doit dégrader, respectivement, en armée(s) ou flotte(s) de mercenaires les unités en surnombre de son choix. Il peut toutefois décider de promouvoir une armée d'élite en armée de garde (voir ci-dessous), s'il n'en possède pas encore. Si un joueur omet de régulariser la situation, l'arbitre procède à la dégradation (les unités sont choisies

au hasard).

Entretien

Chaque unité est entretenue en dépensant la somme correspondant au prix d'achat. On entretient d'abord les unités les plus chères et les armées avant les flottes. On termine par les unités pour lesquelles le joueur ne peut ou ne veut pas payer ; celles-ci subissent un licenciement (voir ci-dessous).

Licenciement : On peut licencier volontairement ou y être contraint, soit par manque d'argent pour l'entretien (voir ci-dessus), soit pour cause d'unités en surnombre, soit en l'absence de port dans le cas des flottes.

- L'armée de milice est licenciée gratuitement, ce qui la fait disparaître.
- Le joueur doit licencier ses unités en surnombre (au choix). Il peut également effectuer une promotion pour régulariser sa situation (voir ci-dessous).
- Le joueur doit licencier ses flottes s'il ne possède plus de port ou citadelle portuaire (il n'est pas nécessaire de posséder une citadelle portuaire pour conserver une flotte d'élite).
- Il est impossible de licencier volontairement l'armée de garde. L'armée de garde est d'abord dégradée en armée d'élite si elle doit être licenciée par manque d'argent.
- Les unités de mercenaires et d'élite peuvent être licenciées en dépensant la moitié de leur coût d'achat, soit, respectivement, 5 T et 10 T., Si le joueur n'a pas la somme nécessaire, il dépense tout de même le reste de son trésor.
- Les unités licenciées se vendent aux enchères au printemps (*chapitre 11b*), même si le joueur n'a pas pu payer le licenciement. Le contrôle des provinces et des citadelles est immédiatement ajusté en conséquence (*chapitre 11e*), ainsi que le contrôle des personnages (*chapitre 6b*).
- Si un joueur ne réalise pas les licenciements nécessaires, l'arbitre s'en charge (les unités sont choisies au hasard, celle du diadoque ou épigone intervenant en dernier).

Construction

: Pour faire apparaître une nouvelle unité, il faut engager la dépense correspondante en précisant l'espace où elle apparaît. Rappel : certaines unités sont disponibles en nombre limité (chapitre 6a). Les armées peuvent apparaître : · dans une province sans armée contenant une citadelle contrôlée, · dans une citadelle contrôlée (sans unité). Si l'on veut construire une armée dans une citadelle dont la province englobante est occupée par une armée ennemie, il ne faut pas dépasser les revenus propres de la citadelle (voir ci-dessus). Si deux joueurs donnent un ordre de construction dans la même province (cas des provinces à 2 citadelles), les 2 armées sont placées en garnison. Si ceci est impossible pour une des armées, elle n'apparaît pas et l'autre est placée en garnison. Les flottes peuvent apparaître : · dans une citadelle portuaire contrôlée (sans unité) située dans une province côtière contrôlée, · dans une zone maritime (sans flotte) ayant accès à une citadelle portuaire contrôlée (flèche à double sens) située dans une province côtière contrôlée, · pour les flottes de mercenaires uniquement, dans une zone maritime (sans flotte) ayant accès à un port (flèche en pointillés) situé dans une province côtière contrôlée. Par exemple, pour construire une flotte d'élite en EGE, il sera nécessaire de contrôler Lysimachia, alors que le contrôle de LYD (avec son port Smyrne) ne suffira pas. Si 2 joueurs donnent un ordre de construction dans la même zone maritime, les 2 flottes sont placées en garnison dans les citadelles portuaires accessibles (flèche à double sens) de chacun. Si ceci est impossible pour l'une des flottes, elle n'apparaît pas et l'autre est placée en garnison.

Promotion

On peut promouvoir une armée, située dans une citadelle ou dans la province d'une citadelle contrôlée, à un statut supérieur, sachant que $A < A_m < A_e < A_g$. La promotion des flottes de mercenaires en flottes d'élite peut se faire dans une citadelle portuaire ou dans une zone maritime ayant un accès (flèche à double sens) à une citadelle portuaire située dans une province côtière contrôlée. Il suffit de payer la solde correspondant au nouveau statut. En cas de présence d'autres unités, il faut respecter les contraintes de la construction (voir ci-dessus). Rappel : certaines unités sont disponibles en nombre limité (*chapitre 6a*).

11. DIVERSES RÈGLES

a) Le ravitaillement d'hiver

En hiver, les unités (mais pas les personnages) ont besoin d'un arsenal pour subsister (ne pas confondre avec l'ordre de ravitaillement d'une citadelle). Un arsenal est une citadelle, une ville ou un port. Les unités dans une citadelle ainsi que les flottes en mer passent l'hiver sans problème. Toute unité terrestre se trouvant dans une province avec un arsenal, même si le joueur ne contrôle pas celui-ci, est aussi ravitaillée, exception faite de HYR et NAB, où le contrôle de la citadelle est nécessaire. Par contre, toute unité se trouvant à la fin de l'automne sur une province sans arsenal n'est pas ravitaillée et se révolte ; son commandant éventuel est exécuté et les personnages autres que le commandant associés à l'unité sont capturés. L'armée de garde est dégradée en armée d'élite, l'armée de milice en armée de mercenaires. Les unités en révolte se vendent au printemps aux enchères (*chapitre 11b*). Le contrôle des provinces et des citadelles est ajusté en conséquence (*chapitre 11e*).

b) Les enchères

Elle peuvent se produire à la suite des cas suivants :

élimination d'un joueur

(*chapitre 7c*) : certaines unités rescapées sont vendues aux enchères, le tour suivant, au coût d'achat de l'unité. Si les enchères ne sont pas validées, elles sont à nouveau proposées le tour d'après, pour un prix de départ de 1 T. Toutefois, à la fin de l'automne, les unités situées en garnison, dans la province d'une citadelle majeure neutre, ainsi que les flottes ayant accès à une citadelle majeure neutre (flèche à double sens), deviendront définitivement neutres, tandis que les autres seront éliminées.

révolte pour absence de ravitaillement

(*chapitre 11a*) : des unités se sont retrouvées à la fin de l'automne dans une province sans ravitaillement. Les enchères ont lieu au printemps. Le prix de départ est la moitié du prix d'achat des

unités (arrondi vers le bas). Si les enchères ne sont pas validées, les unités sont éliminées avant les mouvements.

licenciement

(*chapitre 10*) : à la saison d'hiver, un joueur a licencié une ou plusieurs unités. Au printemps, l'enchère démarre au coût d'achat des unités. Si les enchères ne sont pas validées, elles sont de nouveau proposées au début de l'été, pour un prix de départ de 1 T. Si elles n'ont toujours pas été prises, elles sont éliminées à la fin de l'été.

Ces unités sont neutres (elles sont assimilées à des unités en révolte, voir chapitre 14), tant qu'elles ne trouvent pas d'acquéreur. Elles ont donc un champ d'action. Les unités en garnison, celles dans la province d'une citadelle majeure neutre, ainsi que les flottes ayant accès à une citadelle majeure neutre (flèche à double sens), auront pour champ d'action la citadelle et la province englobante (pour les armées) ou la citadelle et la ou les zones maritimes ayant un accès (flèche à double sens) pour les flottes. Les autres auront pour champ d'action la province ou la zone maritime où elles se trouvent. Si ces unités sont contraintes à la retraite hors de leur champ d'action, elles sont détruites.

Les joueurs intéressés (le précédent propriétaire ne pourra pas participer) peuvent écrire dans leurs ordres qu'ils tentent l'enchère. Pour cela, ils doivent disposer d'une unité ou de son diadoque ou épigone (non prisonnier) dans un rayon de 2 espaces de l'unité vendue aux enchères. Ils devront également prévoir un ordre pour cette unité en cas de succès de leur enchère (sinon l'unité restera inactive).

Pour chaque unité concernée, chaque joueur pouvant participer peut donner une série d'enchères (la somme maximale engagée pour chaque enchère ne peut pas dépasser la trésorerie), qui seront comparées à celles des adversaires, jusqu'à détermination du vainqueur, qui seul dépense la somme engagée. Les différentes unités seront examinées dans un ordre aléatoire (il convient donc de placer les sommes les plus importantes sur les unités les plus intéressantes). Exemple d'enchères : joueur A : 10, 11, 12, 13, 14 joueur B : 11, 15, 16 Le joueur B l'emporte, il dépense 15 T et seul ce chiffre est rendu public.

Lors qu'une unité est achetée, le contrôle des provinces et des citadelles est ajusté en conséquence (chapitre 11e), ainsi que celui des personnages (chapitre 6b). Le joueur remportant l'enchère verra son ordre (s'il en avait donné un) appliqué. Il se peut qu'il dépasse la limite pour la catégorie à laquelle appartient l'unité nouvellement recrutée. La situation est régularisée à l'hiver (chapitre 10). En cas d'égalité ou d'absence d'enchère, l'unité reste neutre.

c) Le régent et l'ordre royal

Le régent est le diadoque ou l'épigone contrôlant Philippe III ou, à la mort de ce dernier, le diadoque ou l'épigone contrôlant Alexandre IV. L'ordre royal consiste à désigner le diadoque ou l'épigone auquel se rallieront l'armée et le trésor des satrapes orientaux, ainsi que la province HYR et la citadelle d'Hécatompylos. Ceux-ci apparaissent en tant qu'événement aléatoire (*chapitre 14*). Les joueurs suivants peuvent donner un ordre royal : ceux dont le diadoque ou l'épigone porte le titre de régent, est l'époux de Cléopâtre (vivante) ou contrôle au moins 2 membres de la Famille Royale. Dans certaines conditions (*chapitre 14*), l'événement aléatoire mentionné ci-dessus ne se produira plus, rendant inutile la capacité à donner un ordre royal. Seul un joueur contrôlant une des citadelles de Suse, Ecbatane ou Parsagadès peut bénéficier de l'ordre royal. Lorsque l'évènement se produit, les

joueurs ayant le pouvoir de donner l'ordre royal pourront indiquer, au début du tour suivant (si l'événement a lieu à l'automne, l'ordre sera donné au printemps), le joueur bénéficiaire, mais ils peuvent également ne pas se prononcer. Si plusieurs ordres sont donnés, l'ordre donné par le plus grand nombre de joueurs l'emporte. En cas d'égalité, tous les ordres sont ignorés. Si aucun joueur ne bénéficie de l'ordre royal, l'armée disparaîtra aussitôt. Les bénéficiaires potentiels peuvent préparer un ordre pour l'armée des satrapes orientaux, au cas où l'ordre royal serait effectivement donné en leur faveur. Au début du tour où l'ordre est donné, le bénéficiaire prend possession de HYR et Hécatompylos et l'armée exécute son ordre. Les 10 T sont ajoutés à sa trésorerie en fin de tour. Les 2 trésors de 5 T disparaissent de Bactres et Samarcande.

d) Accord avec Chandragupta

Si un même joueur contrôle les 2 provinces GHA et IND, il peut décider de passer un accord avec Chandragupta (roi de l'Inde), en le précisant dans ses ordres secondaires (chapitre 9c). Une A (plusieurs centaines d'éléphants de guerre) apparaît et rejoint son camp en fin du tour dans une des 2 provinces au choix (préciser laquelle au moment de l'ordre "Accord" ; par défaut, elle apparaît en IND ; s'il n'y a pas de place, l'accord ne s'applique pas). Son coût d'achat est de 0, son coût d'entretien est de 5 et son niveau de corruption est de 20. Elle ne peut pas changer de statut par promotion. En échange, le joueur doit évacuer les provinces GHA et IND, dans le tour qui suit l'ordre. Il faut donc le prévoir dans les ordres, y compris pour l'unité qui vient d'apparaître. Si l'une et/ou l'autre des 2 provinces est occupée (par un joueur quelconque) à la fin de ce tour, l'A disparaît, l'accord est annulé et il ne pourra plus être passé à l'avenir par le joueur qui en avait bénéficié et, le cas échéant, par le(s) joueur(s) qui l'a fait échouer. Si l'accord est respecté, les 2 provinces deviennent neutres et inaccessibles définitivement pour tout le monde.

e) Contrôle des provinces et des citadelles

· Une citadelle est contrôlée par son propriétaire, même s'il ne s'y trouve pas de garnison. · Une province sans citadelle appartient au joueur dont une armée, le diadoque ou l'épigone l'a occupée en dernier. Il est possible de ne pas prendre le contrôle d'une telle province en le précisant dans les ordres secondaires (chapitre 9c), lorsqu'une armée, le diadoque ou l'épigone y entre. · Une province englobant une ou plusieurs citadelles appartient au joueur contrôlant la ou les citadelles, sauf si une armée ennemie se trouve sur la province. Le propriétaire de la citadelle reprend le contrôle de la province dès que celle-ci a été évacuée par l'adversaire. Cas d'une province contenant 2 citadelles : la province est neutre si les 2 citadelles appartiennent à des joueurs différents (sauf en cas de présence d'une armée, cf. ci-dessus). Si une des citadelles est neutre, la province appartient au joueur contrôlant l'autre citadelle.

12. LE PREMIER TOUR

- La partie démarre au printemps -319.
- Les diadoques sont attribués (*chapitre 2*).
- Ils possèdent leur province de départ, leur capitale et éventuellement une 2ème citadelle (*chapitre 1*).
- Chaque joueur prélève ses revenus (*chapitre 10*) et démarre la partie avec, sur sa province de

départ, son diadoque et un certain nombre d'unités. Antigone, Eumène et Séleucos ne peuvent prendre que des armées. Cassandre, Lysimaque et Ptolémée peuvent prendre des armées et/ou 1 ou 2 flottes. Le choix des unités est par ailleurs libre, dans la mesure où les contraintes de construction sont respectées (*chapitre 6a*). Le choix le plus fréquent se portera sur 3 unités mercenaires. Chacun soustrait à son trésor de départ le coût d'achat de ses unités. Il reste donc aux joueurs une somme variable.

- Les membres de la Famille Royale sont également placés (*chapitre 6b*). Les 4 personnages en MAC sont contrôlés par Cassandre.
- La situation de départ est exceptionnelle, car, sur les provinces de départ, se trouvent le plus souvent plusieurs unités, ce qui est normalement interdit (*chapitre 4a*). Les joueurs doivent donc, par leurs ordres militaires du tour 1 (mouvements ou soutiens seulement, car la situation ne permet pas les autres ordres pour l'instant) faire en sorte que la règle (*chapitre 4a*) soit respectée à la fin du tour 1. À part cette contrainte, ils sont libres de leurs déplacements (vers des provinces voisines, vers des citadelles de la province ou vers des zones maritimes adjacentes). Les ordres de retraite sont inutiles au premier tour. À noter que, pour l'instant, aucune corruption n'est possible (pas d'adversaire à proximité), mais que la contre-corruption (bien que certainement inutile à ce stade du jeu) est possible. Certains ordres secondaires sont également, vu la situation, impossibles pour l'instant. Il n'y a pas d'événement aléatoire au premier tour.

13. LES POINTS DE PRESTIGE

Les points de prestige (PP) interviennent dans les victoires mesurée et marginale (*chapitre 3*).

- pour chaque point de victoire 10 / PV
- pour chaque membre de la Famille Royale tant qu'on le contrôle 5 / personnage
- épouser Cléopâtre 10 permanents
- piller un trésor religieux à Ephèse, Delphes ou Ecbatane (il est possible de s'emparer de la citadelle sans toucher au trésor, *chapitre 9c*) -2
- égorger Philippe III, Eurydice ou Olympias (*chapitre 9c*) -1 / personnage
- égorger Roxane, Alexandre IV ou Cléopâtre (*chapitre 9c*) -2 / personnage
- prendre une citadelle à une révolte grecque (Athéniens, Spartiates, Étoliens/Thessaliens) -1
- diadoque ou épigone égorgé ou tué au combat * -5
- perdre une guerre contre Rome (c'est-à-dire la province ou la citadelle visée) -2
- perdre une guerre contre une révolte (c'est-à-dire la province ou la citadelle visée) -1
- envoyer une armée d'élite ou de garde dans une province non ravitaillée -1
- prendre le contrôle de Pella +2
- perdre le contrôle de Pella -3
- prendre le contrôle de Babylone +1
- perdre le contrôle de Babylone -2
- pour la citadelle d'Athènes tant qu'on la contrôle +2
- bénéficier de l'offre des Tarentins +1
- ravitailler avec succès Tarente assiégée par les Romains +1
- ravitailler avec succès Rhodes neutre assiégée +1
- ravitailler ou soutenir avec succès la révolte générale des Grecs +1
- donner un ordre royal réussi +2
- recevoir un financement par intervention extérieure de Carthage ou Chandragupta +1
- annihiler une unité de mercenaires ou une armée de milice * +1
- annihiler une unité d'élite ou une armée de garde ennemie * +3

- tuer un diadoque ou un épigone en combat * +3
- passer un accord réussi avec Chandragupta +1
- bénéficier de l'offre d'alliance des satrapes orientaux +1

* uniquement en cas de destruction suite à un mouvement (et pas un siège) ; c'est le joueur dont une unité a conduit l'attaque qui marque les points. En cas de litige, le joueur dont l'attaque est la plus forte sera considéré. la perte a lieu à chaque tour passé en province non ravitaillée

Les gains ou pertes de PP liés au contrôle d'une province ou d'une citadelle ont lieu à chaque changement de contrôle.

14. LES ÉVÉNEMENTS

Il n'y a pas d'événement en hiver ni au premier tour (printemps -319). Si l'événement tiré est inapplicable (membre de la Famille Royale déjà décédé, par exemple), alors il n'y a aucun événement. Une révolte ou une intervention extérieure ne peuvent se produire que si elles ne sont pas déjà en cours, auquel cas on retire dans la tableau des révoltes ou interventions extérieures, sauf dans les cas suivants : révolte grecque pendant la Révolte générale des Grecs, Pirates du Pont, Invasion des Parthes, Attaque de Rome (voir ci-dessous).

a) Mort d'un membre de la Famille Royale

Les points de prestige (voir les chapitres 2 et 13) qu'il représente disparaissent. Voir également les chapitres 6c et 11c au sujet du titre de régent.

b) Tempêtes de neige, de sable ou en mer

Les unités et personnages pris dans une tempête ne peuvent exécuter aucun ordre (militaire, corruption ou ordre secondaire). Ils ne peuvent pas non plus être corrompus, achetés aux enchères ou recevoir de la contre-corruption. On ne peut pas entrer (mouvement, convoi ou retraite) dans un espace affecté par une tempête. En cas de tempête en mer, une flotte se trouvant dans la zone affectée peut éventuellement sombrer (1d6 : 1). Chaque personnage (pris séparément) peut se noyer (1d6 : 1) ou être rejeté (1d6 : 2) sur une province adjacente à la zone maritime (tirée au sort).

c) Crues

Toute frontière longée d'un bout à l'autre par un fleuve en crue est infranchissable (pas de mouvement, de soutien, de retraite, de corruption). Les provinces inondables (en vert) que le fleuve longe ou traverse sont inondées. Les unités et personnage s'y trouvant ne peuvent exécuter aucun ordre (militaire, corruption ou ordre secondaire). Ils ne peuvent pas non plus être corrompus, achetés aux enchères ou recevoir de la contre-corruption. On ne peut pas entrer (mouvement, convoi ou retraite) dans une province affecté par une crue.

d) Révoltes et interventions extérieures : généralités

Lorsque des unités apparaissent, celles-ci ont en général une mission à accomplir (dans un délai imparti ou non) et éventuellement des caractéristiques spéciales et un champ d'action.

- Toute unité neutre apparaît dans l'espace indiqué. Les unités et personnages présents doivent faire retraite (voir ci-dessous).
- Les unités neutres ne peuvent pas quitter leur champ d'action sous peine d'élimination.
- Elles peuvent être corrompues de façon classique. On peut placer de la contre-corruption sur elles.
- Toute unité neutre peut être soutenue mais ne peut soutenir, être convoyée ou convoier l'unité d'un joueur ou une autre unité neutre ne participant pas à la même révolte, à une exception près : la Révolte générale des Grecs.
- Une unité neutre ne ravitaillera pas la citadelle d'un joueur ou une citadelle neutre (hormis s'il s'agit de sa citadelle d'origine).
- Les révoltes et interventions extérieures défendront leur champ d'action (provinces et citadelles), à l'exception des Scythes.
- Les révoltes et interventions extérieures n'ont pas besoin d'entretenir leurs unités, mais doivent les ravitailler, sauf dans certains cas. Une révolte tentera toujours de se placer dans une province ravitaillée à l'automne, même si elle doit pour cela délaissier momentanément son objectif.
- Les retraites sont déterminées classiquement, avec tirage aléatoire si nécessaire.
- Le contrôle des provinces et des citadelles est ajusté en conséquence. Une citadelle neutre est automatiquement acquise à une révolte la concernant.
- Lorsqu'une citadelle passe sous le contrôle d'une révolte ou d'une intervention extérieure, le trésor qu'elle contient disparaît (s'il y était encore). Voir ci-dessous le cas particulier de l'offre des Tarentins.
- Les révoltes n'agissent pas pendant leur première saison. Par contre, les interventions extérieures agissent dès la première saison, en arrivant sur la carte.
- La durée des révoltes et interventions extérieures ne comprend pas les saisons d'hiver.
- La durée de certaines révoltes est conditionnelle à leur réussite. C'est ainsi que les Athéniens, les Cyrénéens, les Étoliens/Thessaliens; les Spartiates, les Chypriotes et les Pirates Illyriens n'ont que 4 saisons, non comptée la saison d'apparition, pour s'emparer de la citadelle précisée dans leur mission. Si, les 4 saisons jouées, la citadelle leur est toujours hostile, la révolte cesse et l'unité est retirée du jeu. Si par contre elle leur est acquise, alors l'unité est entretenue automatiquement et peut continuer sa mission (Étoliens/Thessaliens, Révolte générale des Grecs) ou rester sur place.
- Certaines révoltes ou interventions extérieures connaissent une suite (on parle de 1ère mission, 2ème mission, ...). Les missions au-delà de la première ne se produisent que si au moins une unité est toujours présente. Si ce n'est pas le cas, on recommence à partir d'une des missions précédentes (à l'appréciation de l'arbitre).
- Les révoltes et interventions extérieures combatteront les autres unités neutres si elles empiètent sur leur champ d'action ou leur objectif, sauf avis contraire ci-dessous.

Retraite des personnages et unités en cas de révolte ou d'intervention extérieure : Complément par rapport aux retraites "classiques" (chapitre 9a) :

- Révoltes : tout personnage ou unité présent dans l'espace d'apparition de la révolte doit faire retraite, s'il en a la possibilité, dans une citadelle contrôlée accessible (située dans la province ou accessible (flèche à double sens) depuis l'espace maritime où a lieu la révolte). Si cela n'est pas possible, l'unité est éliminée ainsi que son commandant. Les autres personnages peuvent

être capturés (chapitre 6b). Un diadoque ou épigone capturé sera tué, sauf cas particuliers notés dans la description de la révolte.

Si l'unité du joueur est plus forte que la révolte, sa retraite peut aussi se faire dans un espace (province ou zone maritime) adjacent (voir chapitre 9a). Dans ce cas, si l'unité faisant retraite avait reçu un ordre de mouvement, sa retraite se fera vers l'espace initialement choisi, si possible. Sinon, on applique les éventuels ordres de retraite et enfin les règles générales de retraite (chapitre 9a). Par la suite, les retraites vis-à-vis de ces unités en révolte seront faites classiquement. Tout ordre (militaire, corruption et contre-corruption, ordres divers) prévu est annulé.

- **Intervention extérieure** : la retraite se fait de façon classique (voir chapitre 9a), car ces unités viennent de l'extérieur de la carte au lieu d'apparaître spontanément. Tout ordre est annulé.

e) Révoltes

Nora et Isaura se soulèvent

- **description** : les 2 villes deviennent neutres (et les provinces correspondantes si elles sont inoccupées), les unités en garnison sont éliminées, les personnages (y compris un chef militaire au commandement) sont capturés. Le trésor d'Isaura disparaît.

Révolte des Cariens

- **description** : la Carie devient neutre, tout personnage est capturé.
- **restrictions** : ne se produit pas si une armée, un diadoque ou un épigone se trouve sur CAR.

Offre des Tarentins

- **description** : les Tarentins offrent, sans siège, le contrôle de Tarente et le trésor de cette ville (s'il y est encore) à toute unité ou chef militaire présent en ITA, sauf aux Romains. Le trésor est comptabilisé dans la trésorerie du joueur à la fin du tour.
- **restrictions** : ne se produit pas tant que Tarente est contrôlée par un joueur ou par les Romains

Soulèvement des Étoliens et Thessaliens

- **unités** : Am
- **lieu d'apparition** : 1d6 : 1-4 ETO, 5-6 THE
- **objectif** : contrôler Delphes, Lamia, ETO et THE
- **champ d'action** : ETO, THE, EPI, Delphes, Lamia
- **durée** : voir règles générales ; la durée est réinitialisée dès que Delphes est contrôlée
- **restrictions** :
 - * ne tiennent compte d'EPI lorsque Pyrrhus est présent
 - * assiègent Delphes, puis Lamia (dans cet ordre)
 - * ne peuvent pas assiéger, ravitailler ou occuper Epidamnos
- **spécificités** : Olympias se joindra à cette révolte si elle est neutre lorsque l'événement se

produit. Elle prendra le commandement de l'armée de milice dès qu'elle en aura l'opportunité.

Révolte des Spartiates

- **unités** : Am
- **lieu d'apparition** : LAC
- **objectif** : contrôler Sparte et LAC
- **champ d'action** : LAC, ARC, Sparte
- **durée** : voir règles générales
- **restrictions** : ne peuvent pas assiéger, ravitailler ou occuper Corinthe.

Révolte des Athéniens

· unités : F · lieu d'apparition : 1d6 : 1-4 CYC, 5-6 EUB · objectif : contrôler Athènes · champ d'action : CYC, EUB, MIO, Athènes · durée : voir règles générales · restrictions : les Athéniens ne peuvent pas assiéger, ravitailler ou occuper Pydna, Rhodes, Corinthe et Tarente

Révolte générale des Grecs

· description : révoltes simultanées des Étoliens et Thessaliens, des Spartiates et des Athéniens. Chaque unité essaye d'accomplir sa mission, selon les règles ci-dessus. Si elle réussit, au lieu de tenir sur place, elle vient en aide à ses compatriotes (y compris par soutien et convoi). Si sa citadelle, une fois libérée, est de nouveau menacée, elle peut tenter de la sauver. · unités : voir les révoltes correspondantes · lieu d'apparition : voir les révoltes correspondantes · objectif : voir les révoltes correspondantes · champ d'action : le champ d'action des unités terrestres est la somme des champs d'action terrestres de chaque révolte (même si une des unités disparaît) · durée : voir les révoltes correspondantes. Si des grecs sont déjà en état de révolte, on les intègre à la Révolte générale des Grecs, sans rajouter d'unité. Leur durée de mission est de 4 saisons à partir de ce moment. · restrictions : · la Révolte générale des Grecs ne peut se produire qu'une fois · si une révolte grecque est retirée alors qu'elle avait été éliminée auparavant, elle s'intègre de nouveau dans la Révolte générale des Grecs, en réinitialisant sa durée · si une révolte grecque est en cours à l'apparition de la Révolte générale des Grecs, elle s'y intègre en réinitialisant sa durée · ne peuvent pas assiéger, ravitailler ou occuper Pydna, Rhodes, Corinthe, Tarente, Epidamnos · ne tiennent compte d'EPI lorsque Pyrrhus est présent · les retraites se font en priorité vers le champ d'action individuel de chaque unité (voir les révoltes correspondantes)

Soulèvement des Thraces

· unités : Am · lieu d'apparition : THR · objectif : occuper THR · champ d'action : THR, IST, SCY, ILL et PEO · durée : permanente

Soulèvement des Arméniens

· unités : Am · lieu d'apparition : ARM · objectif : occuper ARM · champ d'action : ARM · durée : permanente · spécificités : toujours ravitaillée

Révolte des Cyrénéens

· unités : Am · lieu d'apparition : CYR · objectif : contrôler Cyrène et CYR · champ d'action : CYR, LIB et Cyrène · durée : voir règles générales

Apparition des Pirates du Pont

· unités : 2 F · lieu d'apparition : POC et POR · objectif : contrôler Héraclée Pontique et Panticapée · champ d'action : POC, POR, PRO, MAE, Héraclée Pontique et Panticapée · durée : les 2 flottes ne disparaissent que si, à la fin d'une saison, Panticapée et Héraclée Pontique sont neutres et ne sont pas menacées par des unités en TRD, POC, POR, MAE et BIT · restrictions : ne peuvent pas assiéger ni ravitailler Byzance et Cyzique

Soulèvement des Carmaniens

· unités : Am · lieu d'apparition : CAM · objectif : occuper CAM · champ d'action : CAM · durée : permanente · spécificités : toujours ravitaillée

Révolte des Chypriotes

· unités : Am · lieu d'apparition : CHY · objectif : contrôler Salamine et CHY · champ d'action : CHY et Salamine · durée : voir règles générales

Apparition des Pirates Illyriens

· unités : A+F · lieu d'apparition : A en ILL et F en ADR · objectif : contrôler ILL, EPI, ADR, Epidamnos · champ d'action : · A : ILL, EPI, Epidamnos · F : ADR, Epidamnos · durée : voir règles générales

Pyrrhus d'Épire

· unités : Ag · lieu d'apparition : EPI · objectif : contrôler EPI et Epidamnos (voir également ci-dessous) · champ d'action : EPI, Epidamnos et voir ci-dessous · durée : permanente · restrictions : · ne peut pas se produire tant que la Famille Royale n'a pas complètement disparu · ne se produit qu'une seule fois · spécificités : · si l'Italie est occupée (y compris par les Romains), une F apparaît en MIO (champ d'action = MIO). Si MIO est occupée à ce moment-là, la flotte n'apparaît pas et Pyrrhus reste en EPI. Sinon, la flotte essaye de convoier l'Ag (dont le champ d'action est étendu à ITA et Tarente) vers Tarente, puis l'Ag essaye de passer en ITA, soutenue par la flotte. À partir de là, l'Ag reste en ITA ou à Tarente. Si elle est détruite, la flotte disparaît également. · si le soulèvement des Étoliens et Thessaliens se produit pendant que Pyrrhus se trouve en EPI, il les soutient automatiquement (tant que leur action se passe dans une province voisine de EPI : siège, soutien, rester sur place, mouvement vers ETO ou THE). · si Pella perd son statut de capitale, MAC, Pella et Pydna sont ajoutées au champ d'action et aux objectifs de Pyrrhus.

f) Interventions extérieures

Don d'or de Carthage ou Chandragupta

- **description** : l'argent est comptabilisé dans la trésorerie du joueur à la fin du tour

Raid des Scythes

- **unités** : Ae
- **lieu d'apparition** : CAU
- **champ d'action** : à l'est du Borysthène, de l'Halys et de l'Euphrate : CAU, TRD, PAP, PTE, CAP, PON, ARM, MED, MES, ASS, SUS, CHD, BAS, ...
- **durée** : 4 saisons
- **spécificités** :
 - * toujours ravitaillée
 - * ne peut pas assiéger
 - * les déplacements sont déterminés de façon aléatoire

Invasion des Parthes

1ère mission : occupation de la Parthie

- **unités** : Ae
- **lieu d'apparition** : GRA
- **objectif** : occuper PAR
- **champ d'action** : GRA, PAR
- **durée** : permanente
- **spécificités** : toujours ravitaillée

2ème mission : occupation de l'Hycarnie

- **unités** : l'Ae de la première mission
- **lieu d'apparition** : l'Ae où elle se trouve
- **objectif** : occuper HYR et assiéger Hécatompylos (+ 1ère mission)
- **champ d'action** : GRA, PAR, HYR, Hécatompylos
- **durée** : permanente
- **spécificités** : toujours ravitaillée

3ème mission : occupation de la Médie

- **unités** : l'Ae de la première mission + on rajoute une A
- **lieu d'apparition** : l'Ae où elle se trouve, l'A dans un des lieux suivants par ordre décroissant : HYR, PAR, Hécatompylos, GRA
- **objectif** : occuper MED et assiéger Ecbatane (+ 1ère et 2ème missions)
- **champ d'action** : GRA, PAR, HYR, MED, Hécatompylos, Ecbatane
- **durée** : permanente
- **spécificités** : toujours ravitaillée

Attaque de Rome

1ère mission : occupation du sud de l'Italie

- **unités** : Ag
- **lieu d'apparition** : ITA
- **objectif** : occuper ITA
- **champ d'action** : ITA
- **durée** : permanente
- **restrictions** : ne peut pas assiéger ni ravitailler Tarente

2ème mission : prise de Tarente

- **unités** : l'Ag de la première mission
- **lieu d'apparition** : Ag en ITA
- **objectif** : contrôler ITA et Tarente
- **champ d'action** : ITA, Tarente
- **durée** : permanente

3ème mission : conquête de la côte Adriatique

- **unités** : l'Ag de la première mission et on ajoute une Fe
- **lieu d'apparition** : l'Ag où elle se trouve et la Fe à Tarente
- **objectif** : maintenir le contrôle sur ITA et Tarente, contrôler MIO et ADR, occuper ILL, puis EPI, puis assiéger Epidamnos
- **champ d'action** :
 - * Ag : ITA, Tarente, ILL, EPI, Epidamnos
 - * Fe : Tarente, MIO, ADR, Epidamnos
- **durée** : permanente

Attaque gauloise

- **unités** : Am
- **lieu d'apparition** : ILL
- **champ d'action** : au sud de l'Ister, y compris au-delà du Détroit des Dardanelles
- **durée** : permanente
- **spécificités** : toujours ravitaillée, éliminée en cas de retraite les déplacements sont déterminés de façon aléatoire

Tables

Table I (2d6) : les évènements		
Printemps		
2	T.II	Tempête en mer : Table II
3-4	1d6	Crue (1d6)
	1-2	Halys
	3-4	Ister, Borysthène et Tanaïs : IST et SCY inondées
	5-6	Oxos

Printemps		
5		Crue de l'Euphrate : CHD et BAS inondées
6		Crue du Tigre : CHD et BAS inondées
7		Crue de l'Araxe et du Cyros
8-9	T.III	Révolte : Table III
10	1D6	Tempête de sable (1d6)
10	1-3	LIB
10	4-6	ARA, NAB et GHE
11	T.IV	Intervention extérieure : Table IV
12	T.V	Mort d'un membre de la Famille Royale : Table V
Été		
2-5	T.II	Tempête en mer : Table II
6-7	1D6	Crue (1d6)
6-7	1-4	Crue du Nil : EGY inondée
6-7	5-6	Crue de l'Indus : GHA et IND inondées
8-9	T.III	Révolte : Table III
10-11	T.IV	Intervention extérieure : Table IV
12	T.V	Mort d'un membre de la Famille Royale : Table V
Automne		
2-3	1D6	Tempête de sable (1d6)
2-3	1-2	HYR
2-3	3	SAG et GED
2-3	4-5	ARA, NAB et GHE
2-3	6	LIB
4-5	T.II	Tempête en mer : Table II
6		Ister, Borysthène et Tanaïs : IST et SCY inondée
7-8	1D6	Tempête de neige (1d6)
7-8	1	ILL et EPI
7-8	2-3	PAP et PON
7-8	4	COM
7-8	5	ARM
7-8	6	SOG
9-10	T.III	Révolte : Table III
11	T.IV	Intervention extérieure : Table IV
12	T.V	Mort d'un membre de la Famille Royale : Table V
Table II (2d6) : tempêtes en mer		
2		MOR
3-4		SAL et MIN
5		EUB et CYC
6		ADR et MIO
7		POR et MAE
8		POC
9		PRO et EGE
10		EOL et MRD
11-12		GPE, GAR et OCI

Table III (3d6) : révoltes	
3	Nora et Isaura se soulèvent
4	Révolte des Cariens
5	Offre des Tarentins
6	Soulèvement des Etoliens et Thessaliens
7	Révolte des Spartiates
8	Révolte des Athéniens
9	Révolte générale des Grecs
10	Soulèvement des Thraces
11	Soulèvement des Arméniens
12	Révolte des Cyrénéens
13	Apparition des Pirates du Pont
14	Soulèvement des Carmaniens
15	Révolte des Chypriotes
16	Apparition des Pirates Illyriens
17	Sécession des Grecs d'Asie
18	Pyrrhos d'Epire

Table IV (1d6) : interventions extérieures

1 1D6	Carthage accorde 10 T au joueur contrôlant (1d6)
1 1-3	Pella
1 4-6	Byzance
2 1-3	Raid des Scythes
2 4-6	Invasion des Parthes
3	Attaque de Rome
4	Offre d'alliance des satrapes orientaux
5 1D6	Chandraguptra accorde 10 T au joueur contrôlant (1d6)
5 1-3	Tyane
5 4-6	Cyrène
6	Attaque gauloise

Table V (1d6) : mort d'un membre de la Famille Royale

1	Philippe III
2	Eurydice
3	Roxane
4	Alexandre IV
5	Olympias
6	Cléopâtre

From:
<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/> - diplomania-wiki

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=variante:jeu_diplo:diadoques&rev=1706194584

Last update: 2024/01/25 14:56

