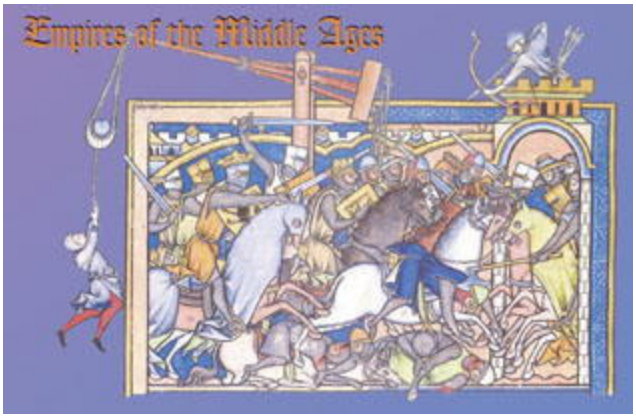
EMPIRES OF THE MIDDLE AGES

Empires du Moyen âge
(deuxième édition)
Traduction “Jocade-Ludistratège”

TABLE DES MATIERES

1.0 INTRODUCTION
2.0 DEFINITIONS
3.0 MATERIEL
4.0 PREPARATION DU JEU
5.0 DESCRIPTION GENERALE
6.0 SEQUENCE DE JEU
7.0 NATURE D'UN EMPIRE
8.0 CHEFS
9.0 ACTIONS POSSIBLES
10.0 CONQUETE
11.0 PILLAGE
12.0 DIPLOMATIE
13.0 DEFENSE
14.0 FORTIFICATIONS
15.0 ADMINISTRATION
16.0 OR - TAXES
17.0 AGITATION - REBELLION
18.0 REVENDICATIONS
19.0 CARTES EVENEMENTS
20.0 GRANDE DIPLOMATIE
21.0 EXIL
22.0 EXCOMMUNICATIONS ET CONVERSIONS RELIGIEUSES
23.0 OPTION / SCHISME ET CROISADES
24.0 OPTION / INVASIONS ET PERSONNAGES IMPORTANTS
25.0 OPTION / COLONISATION
26.0 CONDITIONS DE VICTOIRE
27-32 SCENARIOS
33.0 REGLES AVANCEES DE LA SECONDE EDITION

1.0 INTRODUCTION



Empires of the Middle Ages simule l'évolution de l'europe médiévale à un niveau international. La période couverte par le jeu s'étend de 771 (après J.C.), moment où Charlemagne devient maître du royaume franc, jusqu'à 1465, date à laquelle s'effondre l'empire Byzantin. **Empires of the Middle Ages** est un jeu multijoueurs dans lequel chaque participant contrôle un royaume historique ou un empire. Le jeu comprend un Grand Scenario, qui s'étale sur l'entière période allant de 771 à 1465, mais il comprend également des scénarios plus courts pouvant couvrir 50 à 100 ans. Les scénarios les plus courts peuvent être joués par seulement 2 joueurs, mais éventuellement jusqu'à 6. Le jeu inclut un scénario solitaire. Le Grand Scenario devrait se jouer à 6 mais il peut aussi se jouer à beaucoup moins.

2.0 DEFINITION DES TERMES

Area (région)

La carte d'**Empires of the Middle Ages** est divisée en régions maritimes (Sea Areas) et en régions terrestres (Land Areas), contenant chacune des informations codées (*Area Register).* Les régions maritimes ne contiennent qu'une seule information : le nom de la région. Chaque région terrestre contient plusieurs informations : le nom de la région, mais également différents renseignements (religion, langue, niveau de population…). Ces renseignements seront utiles aux joueurs dans la mesure où c'est à travers eux que se fait la gestion des conquêtes, des maintenances, des pertes des régions…

Claims (revendications).

Une revendication correspond à un droit légitime pour un joueur de réclamer une région précise. Si à la fin du jeu, un joueur possède une région pour laquelle il avait une revendication au début du scénario, alors il reçoit un bonus de point de victoire.

Conquest (conquête)

Une conquête est une décision, une action (Endeavor) que le joueur doit entreprendre pour envisager la capture d'une région indépendante ou qui appartient à un adversaire.

Court Area (région contenant la résidence et l'entourage du souverain : cour)

Dans la description du scénario, une région de chaque empire est désignée comme étant la cour. C'est la base de l'empire, et les leaders de chaque empire possèdent donc les caractéristiques religieuses et linguistiques de cette région mère. Ces caractéristiques que possèdent les leaders sont utilisées pour déterminer la réussite des actions qu'ils tenteront au cours du jeu.

Defense (défense)

En décidant une action de défense d'une région, un joueur réduit les chances pour l'adversaire de conquérir ou de piller cette région.

Diplomacy (diplomatie)

En décidant une action diplomatique, un joueur peut créer un lien entre le pouvoir qu'il représente et une autre région. C'est une action qui peut aboutir à une revendication *(claim)* de cette région.

Effectiveness Rating (niveau de réussite)

C'est une représentation numérique de la capacité qu'a un leader de réussir une action particulière. Cette valeur est utilisée pour savoir si l'action entreprise par un leader pourra se faire. Elle est calculée à partir des caractéristiques du leader (fixées au début du scénario) et de diverses conditions (action entreprise, région concernée…).

Empire (empire)

Un empire est constitué par l'ensemble des régions qu'un joueur contrôle (chaque scénario liste les régions possédées par chaque participant au départ).

Exemple pour le scénario « Charlemagne et l'empire franc » :

L'Empire franc (en bleu sur la photo est constitué : Lorraine (cour), Franconia, Swabia, Switzerland, Friesland, Flanders, Champagne, Ile de France, Normandy, Anjou, Aquitaine, Toulouse, Burgundy, Provence

Endeavors (actions-décisions)

Ce sont des activités volontaires que chaque joueur peut entreprendre. Il le fait en annonçant quelle activité précise il tente et en jouant une « carte année » (*Year Card)* qui interviendra pour déterminer la réussite. Il existe 6 types d'actions possibles :

Conquête ; défense ; diplomatie ; pillage ;fortification ; administration

(Conquest; Defense; Diplomacy; Pillage; Fortification; Ruling)

Fortifications (fortifications)

La construction de fortifications dans une région réduit les possibilités de conquête ou de pillage de cette région. De plus, cela limite les risques de rébellion (*rebel)* ou d'agitation (*unrest).*

Gold and Taxation (finances et taxes)

Entreprendre une action autre qu'administrative ou de pillage nécessite un financement. La trésorerie peut aussi intervenir en tant qu'outil diplomatique lors des parties multijoueurs. Les finances augmentent quand les joueurs récoltent les taxes de leurs régions, et en pillant des régions étrangères.

Language, Religion, Population (langues, religions, peuples)

Tout cela est codé dans chaque région, sur la carte, et intervient pour déterminer les réussites des actions tentées par les différents leaders.

Leader Stature (caractéristiques de leaders)

La seule pièce active de chaque joueur est le marqueur de chef. Ce dernier possède 3 capacités (Stature Ratings) qui interviendront dans les succès de ses tentatives.

Ces 3 capacités sont : militaires – administratives – diplomatiques (military, administrative, and diplomatic affairs). Il y a 5 niveaux de capacités : 1 (inapte); 2; 3; 5; et 9 (brillant).

Ceci est fixé au départ du scénario et intervient pour déterminer si une action entreprise par un leader réussit ou non.

(ces valeurs sont enregistrées à l'aide de marqueurs, dans les cases correspondantes sur la carte de jeu)

Exemple pour le scénario « Charlemagne et l'empire franc » :

"Constantine V : 5-3-3" signifie :

capacités militaires = 5

capacités administratives = 3

capacités diplomatiques = 3

Pillage (pillage)

En menant une action de pillage sur une région voisine indépendante ou ennemie un joueur peut entraîner une chute du niveau social (*Social State*) mais il peut surtout acquérir 1 ou plusieurs niveaux d'or...

Plunder (taxation spéciale)

C'est une forme de taxation destinée à obtenir plus d'or que normalement autorisé dans une région. Cela s'accompagne, par rapport à une taxation normale, de risques de détérioration du niveau social de cette même région (Social State of the Area) et entraîne des risques de rébellion.

Ruling (action administrative ? action de gestion)

Elle a 2 objectifs :

* en cas de réussite au niveau d'une région en agitation (State of Unrest), cette dernière redevient calme (ce qui limite les risques de rébellion)

* elle a pour but également de faire augmenter le niveau social de la région (Area's Social State)

Social State (niveau social)

C'est une valeur qui représente, pour une région donnée, le niveau économique et social. Il peut évoluer en fonction des actions des différents joueurs. Il affecte les actions tentées au sein de la région. Il est indiqué dans chaque région sur la carte de jeu (on suit son niveau à l'aide d'un marqueur placé au niveau des informations codées : *Social State Register)*.

Social State Norm (niveau social de référence)

Dans chaque région terrestre, on trouve des informations codées (Area's Social State Register).

Le nombre entre ( ) est l'état social de référence au départ du scénario. Il peut évoluer, mais ne pourra jamais augmenter de plus de 2 valeurs (rq : il n'y a pas de limitation pour la baisse de ce niveau).

Tie (liens)

Ils représentent des relations, des contacts entre l'empire d'un joueur et une autre région. Ces contacts peuvent influer sur les rebellions éventuelles de la région.

Unrest and Rebellion (agitation – rébellion)

Dans certaines circonstances, une région peut entrer en état d'agitation (State of Unrest) ou de rebellion **(** State of Rebellion). Entreprendre des actions ou taxer ces régions ne se fera pas sans restriction. Quand une région d'un joueur entre en rébellion, il en perd le contrôle et elle devient indépendante.

3.0 MATERIEL

3.1 La carte

La carte d' **Empires of the Middle Ages** présente la majeur partie de l'europe, l'asie mineure, le nord-est du levant, une partie de la méditerranée et des côtes. Certains contours tracés en surperposition donnent des renseignements sur des particularités ethniques et géographiques des différentes régions (voir les 2 encadrés en haut à droite et à gauche du terrain de jeu pour la légende de couleur).

3.11 La carte d'**Empires of the Middle Ages** est divisée en régions maritimes **(**Sea Areas) et en régions terrestres (Land Areas), contenant chacune des informations codées (*Area Register).* Les régions maritimes ne contiennent qu'une seule information : le nom de la région (ces régions n'ont pas de caractéristiques particulières qui pourraient évoluer au cours de la partie, contrairement aux régions terrestres). Chaque région terrestre contient plusieurs informations : le nom de la région, mais également différents renseignements (religion, langue, niveau de population…). Ces renseignements seront utiles aux joueurs dans la mesure où c'est à travers eux que se fait la gestion des conquêtes, des maintenances, des pertes des régions… Les caractéristiques de ces régions terrestres peuvent évoluer au cours du jeu, on enregistre les modifications à l'aide de marqueurs placés sur la carte. Dans certains cas, le scénario commence avec d'autres valeurs que celles qui sont indiquées sur le terrain.

3.12 Exemple de région (Area Register)

3.13 Les lignes qui séparent 2 régions terrestres (Land Area Registers) correspondent à des limites géographiques (des frontières en quelque sorte)

exemple : la région « wessex » est interconnectée avec la région terrestre située au nord et celle située à l'est.

Parfois 2 régions ne se touchent que par un point : les 2 régions ne sont pas directement connectées.

3.14 Il existe 2 types de lignes reliées aux régions maritimes.

* celles situées entre des régions terresres et des régions maritimes : elles indiquent un accès de la côte vers la pleine mer

* celles qui séparent 2 zones maritimes et qui montrent qu'elles sont donc adjacentes

3.2 Les cartes "années" (year card)

Elles sont au nombre de 56 et forment une pile à côté du terrain de jeu. Ce sont elles qui détermineront si l'action entreprise par un leader sera un succès ou un échec. En fonction des résultats des dés sur la colonne « result » : un résultat codé sous forme de chiffres et de lettres apparaît (il sera expliqué ultérieurement).

Exemple de carte "année" *(Year Card)*

3.3 Les cartes "évènements" *(event card)*

Elles sont au nombre de 56 et forment une seconde pile à côté du terrain de jeu (en incluant également les cartes repérées par un cadre « hold » jaune (cartes qui seront ensuite gardées). Les effets indiqués par la carte sont à appliquer de suite (en général elles touchent un adversaire), mais les cartes « hold » elles, ne s'appliquent qu'à un moment choisi par le joueur.

3.4 Aides de jeux diverses (Tableaux)

Elles sont les suivantes :

* agitation – rébellion (*Unrest and Rebellion Table)*

* changements des capacités des leaders *(Leader Stature Change Table)*

* possibilités de conversion religieuse d'une région *(Conversion Rating Chart)*

* risques de schisme (*Schism Table)*

* invasions (Raider Activity Schedules)

* apparitions de personnages importants (Magnate Appearance Table, Magnate Matrices, Syrian Magnate Appearance Table)

* effets des pillages et taxations spéciales (Pillage/Plunder Table)

* effets des actions entreprises par un leader et résultats obtenus (Effectiveness Rating Summaries)

* particularités linguistiques et religieuses (Linguistic/Religious Modifier Matrix).

3.5 Les pions (counters)

3.51 La plupart servent à enregistrer les évolutions d'une région. Il en existe 6 séries de couleurs différentes (une par joueur). Il existe également des marqueurs neutres. Le nombre de pions utilisables n'est pas limité.

3.52 Types de pions

exemple de quelques pions

Claim
REVENDICATION

Cathedral-Civilization
CATHEDRALE CIVILISATION

Palace-Civilization
PALAIS CIVILISATION

Partial Conquest
CONQUETE EN COURS

Crusader
CROISE

Social Status
NIVEAU SOCIAL

Social Status
NIVEAU SOCIAL

Diplomatic/Hereditary
MARQUEUR DIPLOMATIQUE

Area Unrest
AGITATION

Fortification
FORTIFICATIONS

Gold Counter
OR

Roman Catholic Religion
RELIGION CATHOLIQUE

Conquest Endeavor Marker
ACTION CONQUETE

Fleet Counter
FLOTTE

Social Status
NIVEAU SOCIAL

University-Civilization
UNIVERSITE CIVILISATION

Pagan Religion
RELIGION PAIENNE

Commerce-Civilization
COMMERCE CIVILISATION

Leader Stature Marker
CAPACITE DE LEADER

Partial Colonization
COLONISATION EN COURS

Maganate Marker
PERSONNAGE IMPORTANT

Court Status
COUR

Army
ARMEE

3.6 Inventaire du matériel

2 cartes, 4 planches de pions, 220 cartes (années et évènements), cette règle sous forme de livret, des planches d'aides cartonnées.

En cas de problème, contacter Decision Games, PO Box 21598, Bakersfield CA 93390

www.decisiongames.com

4.0 PREPARATION DU JEU

Dans le but d'apprendre les règles, il est recommandé d'essayer de jouer en parallèle avec la lecture de ce livret. Le scenario "Charlemagne" du fait de sa relative simplicité semble un excellent moyen de débuter. Quand vous serez familiarisé avec le jeu, vous pourrez passer aux scénarios multijoueurs décrits à partir des chapîtres 25.0. Chaque scénario a un nombre optimum de joueurs, mais il est possible de jouer même si le nombre de participants est différent.

Quand les joueurs ont choisi le scénario, chacun se choisit un set de couleur. La localisation de la cour est indiquée, ainsi que les 3 capacités des leaders, les régions contrôlées par l'empire…

1. chaque joueur place son marqueur de cour dans la région concernée. Un marqueur de niveau social *(Social State marker)* correspondant à cette région mère est placé au niveau du nombre entre ( ) en faisant attention au signe positif (+) ou négatif (-). Le marqueur porte en général le nombre indiqué dans la ( ) du code de la région, mais les conditions du scénario changent parfois cette valeur. Il arrive que ce niveau social *(State Norm of the Area)* soit zéro
2. chaque joueur place ensuite un marqueur de niveau social (Social State marker) au niveau du code correspondant à chaque région (Social State Register) de son empire : c'est le niveau social de départ de chaque région qui est ainsi déterminé
3. chaque joueur place ensuite un marqueur "leader" (sans doute le pion *Endeavor*) dans la région où se situe la cour. Les 3 valeurs du leader sont ensuite repérées à l'aide de marqueurs placés dans les 3 casiers ' leader Stature Display' en bordure de cartes

   valeurs : militaires – administratives – diplomatiques
4. chaque joueur place le montant de sa trésorerie (12 points d'or au niveau du casier 'treasury Display')
5. chaque joueur place ses marqueurs Fortifications, Diplomatie *(Diplomatic)*, contacts *(Tie)*, et revendications (Claim markers) sur la carte en fonction des instructions du scénario.
6. l'étape 2 est réalisée pour les régions terrestres contrôlées par aucun joueur (placement des marqueurs de niveau social *(Social State markers)*.
7. si le scénario indique que des zones ont des particularités (religieuses ou linguistiques) on place les marqueurs adéquats dans les régions concernées.
8. le marqueur de tour *(Game Turn marker)* est placé sur la piste de suivi des tours *(Game Turn Record Track)* au niveau de la date de début de jeu (indiquée par le scénario).
9. les 2 piles de 56 cartes sont installées (attention, il y a un set de cartes supplémentaires qui n'est utilisé que pour les règles avancées).

5.0 DESCRIPTION GENERALE DU JEU

La structure du jeu, au niveau des activités, se décompose sur 3 niveaux dans **Empires of the Middle Ages.**

a- le tour de jeu : *Game Turn*

b- le round

c- le tour de joueur : *Player* Turn faisant intervenir les cartes "années"*(Year Card).*

Chaque scénario fixe un certain nombre de tours de jeu

Chaque tour de jeu est constitué de 5 rounds

Chaque round comporte autant d'étapes qu'il y a de joueurs

Durant chaque tour d'un joueur, ce dernier peut jouer1,2,3,4 ou 5 cartes « années »

Chaque carte "année" correspond à l'écoulement d'un an

Chaque round terminé représente le passage de 5 ans

Chaque tour de jeu s'étale donc sur 25 ans

Au départ de chaque tour de jeu les joueurs déterminent si des invasions ont lieu (option 24.0 Raiders). Les troupes qui apparaissent sont gérées par la section de règles correspondantes.

Le premier round peut ensuite commencer.

A ce moment une autre règle optionnelle est possible : celle qui fait apparaître des personages localement plus ou moins puissants *(24.0 Magnates).*

Ensuite les joueurs déterminent l'ordre dans lequel les tours de joueurs se feront : ceci est fonction de leurs capacités (Stature of their Leaders). (on fait la somme et en cas d'égalité entre 2 leaders on lance des dés ou on choisit au hasard)

Le leader qui a la meilleur capacité *(highest Leader Stature)* a le premier choix etc…

L'étape suivante consiste à distribuer 5 cartes "années" à chaque joueur ; elles sont cachées et retournées (non regardées ensuite par chaque joueur jusqu'à ce qu'elles soient jouées).

Le joueur qui démarre en premier récupère une carte "évènement" *(Event Card*) : il la jouera de suite (ou plus tard si elle comporte la mention "garder" (*hold)* dans un cadre jaune).

Pendant son propre tour de joueur, un participant peut mener jusqu'à 5 actions *(endeavor).*

Conquête ; défense ; diplomatie ; pillage ;fortification ; administration

(Conquest; Defense; Diplomacy; Pillage; Fortification; Ruling)

En ce qui concerne une région qui ne lui appartient pas, il peut envisager Conquête ; Pillage ou Diplomatie (en essayant de nouer des relations : *Tie*).

En ce qui concerne une région qui lui appartient, il peut envisager Fortification et Administration

Chacune de ces actions que l'on veut entreprendre nécessite de jouer l'une des 5 cartes « années » qui ont été auparavant distribuées. (ainsi que, le plus souvent, une dépense financière).

De plus, un joueur à également la possibilité de récolter des taxes dans les régions qu'il possède.

Quand le premier tour de joueur est terminé, le joueur qui a hérité de la 2° place peut à son tour mener ses 5 actions (ou mains) et taxer ses régions. Le premier round se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient ainsi agis.

On passe ensuite au round suivant (le 2°) de la même façon (options des raiders et des magnates : 24.0, détermination de l'ordre des joueurs, actions…)

Puis on passe au 3° etc…

Quand 5 rounds sont passés, un tour de jeu est terminé.

La partie se termine quand le nombre de tours de jeu final indiqué par le scénario est atteint (pour les conditions de victoire : cf. 26.0).

6.0 SEQUENCE DE JEU

Un Tour de jeu dans **Empires of the Middle** représente 25 ans.

Chaque round représente 5 ans.

Les joueurs commencent chaque Round avec 5 cartes "années" (Year Cards).

Elles sont cachées et retournées (non regardées ensuite par chaque joueur jusqu'à ce qu'elles soient jouées).

Il faut respecter scrupuleusement l'ordre des étapes indiquées par la règle *(Game Turn Sequence).*

SEQUENCE DE JEU

I. EVENEMENT ALEATOIRE

Tirer une carte et appliquer les effets.

Rq 1 : les cartes "évènements" qui ont été jouées ou qui sont inutilisables sont mise dans une pile supplémentaire

Rq 2 : certaines cartes sont gardées par le joueur (celles qui sont repérées par « hold ») et seront jouées le moment venu (cf. 19.0).

II. THEOLOGIE (OPTION)

Les règles simulant un éventuel Schisme (cf 23.1) et le statut des églises chrétiennes peuvent intervenir à ce stade.

III. LES ROUNDS

A. Round 1

1. phase de distribution des cartes "années *(Year Card)* : 5 pour chaque joueur

2. phase des croisades éventuelles (option 23.3)

Rq 1 : il ne peut y avoir qu'une croisade par tour de jeu *(game turn)*

Rq 2 : l'option n'est pas possible avant l'an 1001

3. phase des invasions éventuelles (*Raider Phase : option 24.0)*

si elles arrivent, les régions concernées sont déterminées et les attaques ensuite résolues

4. phase de l'intervetion de personnages éventuels (*Magnate Phase : option 24.0)*

s'ils entrent en jeu, région, capacités, et attitudes sont déterminés

5. phase de réalisation de la croisade (*crusader Phase : Option 23.3)*

les leaders catholiques romains agissent (si une croisade a été déterminée auparavant)

6. phase de determination des initiatives

les joueurs déterminent l'ordre dans lequel les tours de joueurs se feront : ceci est fonction de leurs capacités (Stature of their Leaders). (on fait la somme et en cas d'égalité entre 2 leaders on lance des dés ou on choisit au hasard).

7. tour de jeu du premier joueur *(First player Turn)*

le joueur qui a été déterminé en 6 pour débuter tire une carte « évènement » *(Event Card).*

- elle est montrée aux autres et jouée en général de suite

- ce joueur doit ensuite au moins annoncer une action *(endeavor)*

- si cette action fait intervenir une région d'un autre joueur, ce dernier à la possibilité d'annoncer qu'il réagit par une action de défense *(Defense Endeavor).*

- le premier joueur prend une de ces 5 cartes « années) et la dévoile

- si un autre joueur avait auparavant déclaré une action de défense, il joue aussi une de ses cvartes « années)

- la résolution de l'action tentée est résolue

- le jouer 1 a maintenant 4 cartes « années" et il peut décider d'en jouer une autre

(mais il peut aussi les garder pour se défendre ultérieurement pendant les tours d'autres joueurs : *Defense Endeavors*

A n'importe quel moment pendant son tour de joueur, un participant peut décider de collecter les taxes de son empire (mais toutes les régions doivent être taxées au même moment

8. tour de jeu du deuxième joueur *(second player Turn)*

le deuxième joueur (cf n°6.) peut maintenant faire la même chose (1 à 5 actions + collecte des taxes)

9. tours des joueurs restants *(Remaining player Turns)*

- ils jouent dans l'ordre de l'initiative déterminée en n°6

- à la fin de la dernière action du dernier joueur, les changements éventuels des capacités des leaders *(Stature checks)* sont testés (cela ne concerne que les joueurs qui ont encore des cartes "années" non jouées en main)

5 ans se sont écoulés : on les enregistre sur la piste d'enregistrement des tours *(Turn Record Track)*

dernier tourThe remaining players carry out their player Turns in the determined order. At the end of the last player's Turn, any players who have unplayed cards must turn those cards face up and carry out any required. The passage of live years is then recorded on the by advancing the Round marker.

10. phase d'enregistrement des colonies (*Colonization Record Phase :option 25.0)*

les joueurs qui tentent de coloniser des aires doivent ajuster leur total de points (Colonization Point totals)

B à E. réalisation des rounds 2,3,4 et 5

On vérifie comme en "A" les éventuelles invasions et personnages importants (Raiders – Magnates : 24.0), les initiatives sont déterminées etc

F. Fin du tour de jeu *(End of Game Turn)*

25 ans sont passés : on les enregistre sur la piste d'enregistrement des tours *(Turn Record Track)*

7.0 NATURE D'UN EMPIRE

Au début d'un scénario chaque joueur a un domaine impérial constitué d'une ou plusieurs régions *(aréas)*.

Un joueur n'a à ce moment qu'un seul pion : son marqueur « leader » (?). Il représente son monarque. Le but est d'améliorer son empire (augmenter les niveaux sociaux de chaque région, augmenter le nombre de ces régions. Ceci se fait à travers les différentes actions du leader qu'il dirige (conquêtes, administration…).

Chaque région est caractérisée par sa religion, sa langue, l'effectif de la population et son niveau social (Religion, Language, Population, Social State Level).

Seul le niveau social d'une région peut changer fréquement, alors que la religion et le langage ne sont modifiés que rarement : les marqueurs appropriés sont alors placés dans cette région.

L'effectif de la population n'est jamais modifiée.

Toutes ces informations sont codées dans la région même *(area register)*.

Une région a une importance particulière : celle contenant la cour.

Pendant le jeu le total des niveaux sociaux pour un empire peut être enregistrés.

7.1 Niveau social *(Social State)*

Le niveau social d'une région affecte la résolution de toute action concernant cette région. Il affecte aussi la collecte des taxes. Il peut être réduit suite à un échec de fortification, de gestion économique/administrative *(ruling)*, ou suite à une conquête adverse ou un pillage (cf. 10.0 et 11.0).

Un joueur peut aussi augmenter ce niveau par une bonne gestion (réussite d'une action « *ruling* »).

Les cartes "années » *(Year Card)* peuvent aussi modifier cette valeur.

ex : Mercia présente un niveau social de (+1) - Wessex présente un niveau social de (+2)

7.11 Le niveau social d'un région donnée peut atteindre (-3), mais aucun gain de trésorerie ne peut se faire dans cette région.

7.12 Le niveau social d'un région donnée ne peut jamais s'élever de plus de 2 valeurs par rapport à la valeur de départ (celle indiquée entre parenthèses sur le terrain, ou alors par le scénario).

7.13 Le niveau social d'un région donnée ne peut s'élever que suite à la réussite d'une action de gestion (cf. 15.0). Il peut baisser suite à des essais infructueux d'action de fortificactions ou de gestion (Ruling et Fortification Endeavor : 14.0).

7.14 Les variations de niveau social imposées par des cartes "années » (Year Card) sont de + ou – 1 seulement

7.15 Quand un joueur tente une action conquête, pillage, ou diplomatie, le niveau social de la région (Social State Level) à partir de laquelle l'opération est lancée est ajouté à la capacité concernée du leader (Leader Stature) : ceci produit sa probabilité de réussite *(effectiveness Rating)*.

De même pour une action de fortification (cf. 9.5)

7.16 Quand un joueur tente une action conquête, pillage, ou diplomatie, le niveau social de la région (Social State Level) contre laquelle l'opération est lancée est ajouté à la capacité concernée du leader (Leader Stature) : ceci modifie encore sa probabilité de réussite *(effectiveness Rating)*.

(voir 9.5)

7.17 Quand un joueur tente une action de gestion *(Ruling Endeavor)* dans une de ses régions, alors , le niveau social de la région (Social State Level) est ajouté à la capacité concernée du leader (Leader Stature) si le niveau social est négatif (mais est soustrait s'il est positif) ceci modifie donc sa probabilité de réussite *(effectiveness Rating)*.

Cette probabilité de réussite est donc toujours perturbée par le niveau social d'une région lors d'une action de gestion (ruling)… sauf quand le niveau social est zéro.

(en fait il suffit de prendre la valeur absolue du niveau social et de la soustraire à la capacité du leader)

7.2 Religion

La religion d'une population est indiquée dans le code de sa région.

Le jeu simule la présence de 4 religions principales :

- paganisme *(Paganism)*
- islamisme *(Islam)* [Moslem ?]
- christianisme *(Christianity)*
- hérétisme *(Heretical Christianity)*

Le christianisme se présente sous la formes de 2 églises :

- église catholique romaine (Roman Catholic Church)
- église orthodoxe de l'Est (Eastern Orthodox Church)

ex : Mercia et Wesses ont des populations de religion RC (catholique romaine)

7.21 Religion et leaders :

3 types de relations peuvent avoir lieu entre un leader et une région.

Ces relations sont importantes car elles peuvent intervenir sur la capacité d'un leader à mener une action (son *effectiveness rating*) ainsi que sur les éventuelles rébellions.

• leader et région peuvent être de religions différentes

ex 1 : islamisme / *christianisme (Moslem / Christian)*

ex 2 : christianisme / hérétisme *(Christian / heretical Christian)*

• leader et région peuvent être de différentes églises chrétiennes

ex : église catholique romaine (Roman Catholic Church) / église orthodoxe de l'Est (Eastern Orthodox Church)

• leader et région peuvent être *de même religion et/ou église*

ex 1 : les 2 font partie de l'église catholique romaine (Roman Catholic Church)

ex 1 : les 2 sont hérétiques *(Heretical Christianity)*

7.22 Une région "pagaganisme" a toujours une religion différente d'une autre zone (même si celle-ci est une région ou le paganisme est implanté).

Rq : cela simule la variété de ce type de religion d'une région à l'autre.

7.23 La religion au sein d'une région peut changer suite à une conversion (cf. 22.2).

7.3 Langages & groupes de Langage

Dans *Empires of the Middle Ages,* le Langage utilisé par une population est répéré par un code de couleur et de chiffre au niveau de la région.

Différents langages, voisins, sont réunis sous le même groupe (voir les 2 tables sur le terrain de jeu dans les coins au nord).

GROUPE DES LANGAGES GERMANIQUES

Low Frankish: Friesland, Flanders

Old High German: Franconia, Lorraine, Bavaria, Austria, Switzerland, Swabia

Old Saxon: Saxony, Brandenburg

Anglo-Saxon: Wessex, Mercia, Northumbria

Old Norse: Denmark, Sweden, and Norway

GROUPE DES LANGAGES ROMANS

North Italic: Verona, Venice, Lombardy, Tuscany, Rome, and Corsica

South Italic: Naples, Apulia, Sicily, Sardinia Langue d'Oil: Ile de France, Normandy, Champagne, Anjou

Langue d'Oc: Burgundy, Provence, Toulouse, Aquitaine, Aragon, and Valencia

Iberian: Leon, Portugal, Castille, Cordova, and Granada

Vlach: Wallachia

GROUPE DES LANGAGES SLAVES

West Slavonic: Poland, Pomerania, Bohemia, Silesia, Volhynia

East Slavonic: Novgorod, Muscovy, Smolensk, Ryazan, and Kiev

South Slavonic: Croatia, Serbia, Bulgaria, and Macedonia

GROUPE DES LANGAGES CELTES

Tous les **Celtic Languages:** Ireland, Scotland, Wales, and Brittany

GROUPE DES LANGAGES HELLENES

Greek: Greece, Constantinople, Adrianople, Trebizond, Asia, Cilicia

GROUPE DES LANGAGES BALTES

Tous les **Baltic Languages:** Lithuania, Prussia, and Livonia

GROUPE DES LANGAGES NON-INDO-EUROPEENS

Hungary, the Steppes, Khazar, Georgia, Anatolia, Syria, Jerusalem, Armenia

7.31 Langage: 3 types de relations peuvent avoir lieu entre un leader et une région.

Ces relations interviennent dans les éventuelles rébellions *(rebellion values).*

• leader et région peuvent utiliser des langues différentes (ex : Greek pour l'un et Old Saxon pour l'autre).

• leader et région peuvent utiliser des langues du même groupe (*Related Languages : ex.* North Italic et Iberian).

• leader et région peuvent utiliser exactement le même langage (ex : Baltic pour les 2).

7.32 Comme dans le cas du paganisme (7.21), toute région non Indo-Européenne (non Indo-European Area) a un langage différent de toute autre région.

7.33 Une région peut voir sa langue évoluer sous l'effet de la colonisatio *(Colonization : 25.0).*

7.4 Population

La taille de la population d'une région dans *Empires of the Middle* Ages est représentée par un ombre positif ou négatif (il n'est pas entre parenthèses).

ex : Mercia a un niveau de population de 0 et Wessex de 2

Cet effectif affecte les possibilités pour un leader de mener une action *de* Conquête, Pillage, Fortification.

The Population of an Area affects the effectiveness rating of a Leader in Pillage and Fortification Endeavors.

Le niveau de population agit sur les possibilités de conquête par l'intermédiaire du nombre de fois que le leader devra agir pour arriver à ses fins (cf.10.3).

Par contre, la valeur de population n'a pas d'effet au niveau d'éventuelles rébellions (Area's Rebellion Value : cf 9.34).

Pour plus de précisions voir la fiche de résumé sur l'impact dans le jeu

7.41 Effet de la Population sur les tentatives de Pillage

la valeur de population d'une région qui est soumise à une tentative de pillage est ajoutée à la capacité utilisée par le leader agresseur (le *« Leader Stature »* modifié donnera sa véritable probabilité de réussite : son « effectiveness rating »).

7.42 Effet de la Population sur les tentatives de Fortification

la valeur de population d'une région qui est soumise à une tentative de fortification est ajoutée à la capacité utilisée par le leader agresseur (le *« Leader Stature »* modifié donnera sa véritable probabilité de réussite : son « effectiveness rating »).

7.43 Effet de la Population sur les tentatives de Conquête

La valeur de population d'une région qui est soumise à une tentative de Conquête ne modifie pas la capacité du leader à agir comme dans les 2 cas précédents.

Par contre ce leader devra réussir autant de fois son action « conquête » dans la région que le marqueur « niveau de Population » l'indique *(Area's Population Value : cf.10.3).*

7.5 Région ou se situe la cour *(Court Area)*

C'est le point de départ de votre empire, c'est là que siège votre monarque. Votre leader a donc les caractéristiques de lanques et de religion propres à cette région mère. Les autres régions de l'empire doivent être connectés à cette région initial si l'on veut les taxer, ou si l'on veut mener une action précise depuis un terrain donné. Cette région ou se situe la cour ne peut être soumise à l'agitation ou la rébellion *(Unrest et Rebellion)* pendant une Taxation . Il n'y a donc aucun danger à la taxer (cf 16.0).

7.51 Pour taxer une région ou mener une action depuis une région, il faut que celle-çi puis être reliée de régions en régions terrestres à la cour (idée d'une chaine de régions, sans limite de nombre). Toutefois, cette chaine peut, au maxi, inclure 2 régions maritimes.

7.52 Un joueur peut relocaliser sa cour si sa région vient d'être conquise. La région choisie doit avoir la même langue, elle doit appartenir à l'empire. Le marqueur de cour est déplacé dans la nouvelle région, et il n'y a pas de pénalités articulières.

7.53 Si aucune région n'est accessible : c'est l'éxil *(exile cf. 21.0).*

7.54 Si un joueur a été forcé de délocaliser sa cour d'origine, mais que plus tard il a réussi a reconquérir la région il peut (il n'st pas obligé) à nouveau y placer sa cour (mais il doit le faire tout de suite avant qu'une nouvelle carte « année » soit jouée.

7.55 Un joueur peut relocaliser sa cour si sa région vient d'être conquise. UNe autre possibilité se produit aussi lors du tirage d'une carte évènement ("Leader dies heir-less" Event Card). Sinon, il est impossible de déplacer le marqueur de cour.

8.0 LEADER

Chaque joueur est représenté par un marqueur particulier (endeavor ?). C'est la seule pièce active sur la carte. Il a 3 champs de compétence.3

Ces 3 capacités sont : militaires – administratives – diplomatiques (military, administrative, and diplomatic affairs). Il y a 5 niveaux de capacités : 1 (inapte); 2; 3; 5; et 9 (brillant).

Ceci est fixé au départ du scénario et intervient pour déterminer si une action entreprise par un leader réussit ou non.

(ces valeurs sont enregistrées à l'aide de marqueurs, dans les cases correspondantes sur la carte de jeu)

Exemple pour le scénario « Charlemagne et l'empire franc » :

"Constantine V : 5-3-3" signifie :

capacités militaires = 5

capacités administratives = 3

capacités diplomatiques = 3

A chaque fois qu'un leader tente une action (endeavor), l'une des 3 valeurs est prise en compte *(Stature Level).*

Il faut déterminer ses probabilités de réussite (*Leader's effectiveness rating)* pour l'action en question en ajoutant ou en soustrayant certains modificateurs à la capacité concernée *(Leader's Stature Level)* par l'action (cf. 9,5).

Langues et religions du leader interviennent dans ces modificateurs (cf. 7.36).

Les 3 valeurs d'un leader peuvent changer avec le temps (cela correspond au remplacement du monarque) : valeurs militaires – administratives – diplomatiques

Ceci se fait lors d'un test demandé par certaines cartes « évènements-années ».

La résolution est simple :

2 dés sont lancés et on compre le résultat sur la table correspondante : capacités des leaders (Leader Stature Table). Le test est fait pour chacune des 3 valeurs (en conséquence elles peuvent, ou non évoluer… : les résultats sont enregistrés sur le terrain de jeu au niveau des casiers de leaders).

8.1 Valeurs des leaders

Chaque leader est caractérisé par 3 capacités : militaires – administratives – diplomatiques (military, administrative, and diplomatic affairs). Il y a 5 niveaux de capacités : 1 (inapte); 2; 3; 5; et 9 (brillant).

Ceci est fixé au départ du scénario et intervient pour déterminer si une action entreprise par un leader réussit ou non.

(ces valeurs sont enregistrées à l'aide de marqueurs, dans les cases correspondantes sur la carte de jeu).

Chaque capacité ne concerne que certaines actions entreprises par le leader.

8.11 utilisation de la capacité de combat d'un leader *(Combat Stature Use)*

Quand un leader tente une Conquête ou un Pillage on utilise sa capacité de combat.

De plus quand il tente une action de défense sa valeur de combat *(Combat Stature)* est déduite de la propabilité de réussite de son adversaire *(Leader's effectiveness rating cf. 13.0).*

La valeur de combat d'un leader n'affecte pas ses actions de gestion , de fortification, et de diplomatie (Ruling, Fortification, Diplomatie Endeavor).

8.12 utilisation de la capacité administrative d'un leader *(Administrative Stature Use)*

La valeur administrative d'un leader affecte ses actions de gestion et de fortification(Ruling, Fortification Endeavor).

La valeur administrative d'un leader n'affecte pas ses actions de conquête, pillage, défense, diplomatie *(Conquest, Pillage, Defense, or Diplomacy Endeavors).*

8.13 utilisation de la capacité diplomatique d'un leader *(Diplomacy Stature Use)*

Elle ne concernera que la probabilité de réussir des actions diplomatiques

8.2 Vérification des valeurs de leaders (Stature Checks)

Les 3 valeurs d'un leader peuvent changer avec le temps (cela correspond au remplacement du monarque par un autre) : valeurs militaires – administratives – diplomatiques ne restent ainsi pas identiques sur plusieurs siècles de jeu…

Sur certaines carte « années » le mot "Leader check" apparaît, il est suivi par un ou plusieurs chiffres en rapport avec les capacités des leaders *(Stature Level numbers)* concernés par ce test.

Exemple :

- un joueur vient de tenter une conquête avec sa valeur de combat de "3"

- il a mené son action avec une carte "année" sur laquelle est inscrit : "Leader: 1, 2, 3,"

alors il devra vérifier d'éventuels changements des caractéristiques de ce leader *(Leader Stature Table : cf. 8.3)*

8.21 c'est uniquement la valeur de capacité (militaire, administrative ou diplomatique) qui vient d'être utilisée pour mener l'action qui est prise en compte.

8.22 Si a la fin d'un round, il reste a un joueur des cartes "années" qu'il n'a pas utilisé et qui portent la mention "leader", alors il doit faire le test ci-dessus (c'est la valeur administrative qui est alors prise en compte : on ne s'occupe pas des 2 autres).

8.23 La vérification de leader est obligatoire si elle est demandée par une carte (elle n'est pas volontaire, ni optionnelle)

8.3 Changement des valeurs d'un leader *(Leader Stature Change Table)*

(voir les tables correspondantes)

9.0 ACTIONS *(ENDEAVORS)*

Il existe 6 actions possibles pour renforcer et étendre son royaume. Elles sont de 2 types :

* actions extérieures (Foreign)
* actions intérieures (Domestic)

* *Les* actions extérieures (Foreign) sont lancées à partir d'une région d'un joueur (une base pour son action *: base* Area), vers une région cible (*target Area*) d'un autre joueur, ou une

zone neutre.

Ces actions extérieures concernent : conquête, pillage et diplomatie. (sous certaines conditions, elles peuvent être dirigées contre des régions qui appartiennent au joueur menant l'action).

* Les actions intérieures concernent : défense, gestion (ruling) et fortification.

Il existe, en plus, une autre classification de ces 6 actions : elle repose sur leur nature.

Combat, Administration, Diplomatie / Combat, Administration, Diplomacy

(rappel : ceci correspond également aux 3 caractéristiques d'un leader).

Conquête, Pillage, Défense sont des actions de *Combat (Combat Endeavors)*

Gestion (Ruling) et fortification sont des actions administratives (*Administration Endeavors)*

Diplomatie est une action diplomatique (*Diplomacy Endeavor)*

Quand on tente une action, on joue toujours en même temps une carte « année » (Year Card), et en général on consomme de la trésorerie (gold).

Ce sont les règles 10.0 à 15.0 qui expliquent les particularités de chaque action.

La procédure générale pour mener une action est la suivante :

1. Au début d'un round, le joueur reçoit 5 *cartes « année »* (Year Card). Il ne regardera une carte qu'au moment où il l'utilisera pour faire une des 6 actions (ou à la fin du round s'il n'a pas joué toutes ses 5 cartes). Si avant de faire son tour, un joueur a déjà consommé certaines de ses cartes pour faire des actions de défense (Defense Endeavors), il ne complète pas sa main : il joue avec ce qu'il lui reste.
2.

Le joueur actif place son marqueur "leader" dans

   * la région de base (base area) qu'il a choisi : pour mener une action extérieure (Foreign)

   * ou alors dans la région prise pour cible (target area) lors d'une action intérieure (Domestic)
3.

Le joueur détermine ensuite laquelle de ses 3 caractéristiques de leader (Combat, Administration, ou Diplomatie) doit intervenir pour mener l'action choisie (Leader effectiveness rating).
4.
Il annonce l'action qu'il mène et la valeur du leader pour l'action en question. S'il s'agit d'une conquête ou d'un pillage, il doit laisser le temps à l'autre joueur de décider s'il fait ou non une action de défense.
5.
Le joueur actif paie le montant d'or nécessaire à l'action entreprise (ajuster les montants dans les casiers de bordure de carte). Le défenseur fait de même s'il a choisi de réagir en utilisant aussi une carte « année ».
6.

Le joueur actif pose une carte "année" (Year Card) tirée aléatoirement sur la table (même chose, éventuellement) pour le défenseur : face lisible.
7.

Le joueur choisit et calcule la caractéristique Combat, Administration, ou Diplomatie concernée (caractéristique de base du leader modifiée par divers paramètres, ainsi que par l'éventuelle réaction du défenseur) : ceci donne la probabilité de réussite de l'action (plus le chiffre est élevé plus le taux de réussite est fort). Les résultats sont lus sur la carte « année» (Year Card) qui vient d'être jouée.

8.

Tous les résultats sont pris en compte de suite (ajuster les marqueurs qui ont évolué).

9.

Si une carte qui vient d'être jouée porte la mention "Vérification des caractéristiques de leader" (leader Checks) : il faut vérifier si des changements des valeurs de Combat, Administration, ou Diplomatie ont lieu (voir plus loin les règles).

Rq : le défenseur est concerné s'il a joué une carte portant cette information.

10. Le joueur actif peut ensuite repasser au stade 2 (jusqu'à 9) s'il lui reste des cartes en main (il peut aussi en garder pour se défendre).

9.1 Restrictions d'actions

9.11 Il est obligatoire de ne jouer qu'une carte année par action tentée

9.12 Quand c'est son tour, il est obligatoire de jouer au moins une carte "année" . Si à la fin de son tour, un joueur se trouve avec des cartes « année » non jouées qui portent la mention « vérification de leader » (leader Checks) il doit tester ce leader (8.22). Un joueur ne peut jamais mener plus de 5 actions pendant son tour.

9.13 Conquête, Pillage, Diplomatie, Fortification, et gestion (Ruling) ne peuvent être tentés que pendant son propre tour. Seule une action de défense peut se faire pendant un tour adverse. Il n'y a pas d'autres restrictions quant à l'ordre des actions que l'on veut tenter.

9.14 la région de base (base area) quand un joueur mène une action extérieure (Foreign) doit toujours appartenir à l'empire du joueur actif. De la même façon, un joueur ne pourra jamais tenter une action intérieure (Domestic) dans une région qui est hors de son empire.

9.15 Quand un joueur mène une action extérieure, la région de base (base area) de son empire doit être reliée à la cour(Court Area). Quand un joueur mène une action intérieure, la région concernée doit aussi être reliée à la cour (7.51).

Pour les effets des zones maritimes sur les possibilités d'action : 9.5.

9.16 Une région cible d'une Conquête ou d'un pillage doit être directement bordée par une région-base (Base Area (cf.7.51)) ou alors être connectée à cette région par une chaîne de régions maritimes (cf. 9.5). Une action diplomatique (Diplomacy Endeavor) peut être dirigée vers n'importe quelle région de la carte, quelque soit le nombre de régions séparant la région-base (Base area) et la région cible (Target Areas).

9.17 Si un joueur n'a pas assez d'or pour mener une action : elle est impossible.

9.18 Un leader ne peut tenter une action si son taux de réussite modifié est inférieur à 0. Si le joueur actif s'en rend compte une fois la carte « année » dévoilée, l'action est tentée, mais seuls les résultats pénalisants pour lui sont pris en compte.

9.19 Si une région-base pour mener une action extérieure est en état d'agitation – unrest - (ou si cela concerne une région où est tentée un action intérieure) et que l'action entraîne une chute de niveau social, alors il peut y avoir des risques de rébellion (cf. 17.0).

9.2 Taux de réussite d'un leader et actions

Plus le taux de réussite du leader est élevé, plus il a de chance d'atteindre les valeurs indiquées sur les cartes "année" (donc plus il a de chance de réussir son action).

9.3 Procédure pour trouver le taux de réussite d'un leader pour une action (Leader effectiveness Rating)

-chaque fois qu'une action est tentée, il faut calculer cette valeur.

- il faut déjà choisir la bonne caractéristique du leader pour l'action qu'il veut tenter : Combat, Administration, ou Diplomatie

- comme décrit en 7.0, il existe des modificateurs (il faut se référer aux tables correspondantes : Effectiveness Ratings)

- on y trouve des modificateurs de type A et B qui sont à utiliser de la façon suivante :

1. ajouter tous les modificateurs de type A : faire la somme
2. ajouter tous les modificateurs de type B: faire la somme
3. B est retiré de A , ce qui donne le taux de réussite (Leader effectiveness Rating)

Rappels :

(+4) + (-2) = (+2)

(+2) – (-2) = (+4)

9.31 Un taux de réussite (Leader's effectiveness rating) doit être déterminé à chaque fois qu'un joueur mène une action

exception : quand c'est une action de défense, c'est le leader de l'attaquant qui est concerné voir : 13.0.

9.32 Si quand il mène une action extérieure (Foreign Endeavor), plusieurs régions maritimes sont situées entre la région-base et la région cible (Base Area / Target Area), ou alors, si plusieurs régions maritimes sont incluses dans la chaîne reliant la base et la cour..., alors, le taux de réussite (Leader's effectiveness rating) est divisé par 2. De la même façon, si plusieurs régions maritimes sont incluses dans la chaîne reliant la cible et la cour du joueur actif, pour une action intérieure (Domestic Endeavor)..., alors, le taux de réussite (Leader's effectiveness rating) est divisé par 2. Cette modification est faite après toutes les autres (l'or, 9.23, n'est pas sujet à cette modification). Les fractions sont arrondies à l'entier supérieur le plus proche.

9.33 Le joueur actif peut volontairement augmenter son taux de réussite (Leader's effectiveness rating) en augmentant son niveau de compétence Combat, Administration, ou Diplomatie pour n'importe quelle action. Un point d'or est dépensé pour chaque niveau supplémentaire. Il doit alors annoncer le montant qu'il choisit d'investir dans son action.

Rq : le coût n'est pas concerné par les règles "outre-mer" 9.22 (overseas).

9.34 Résumé des effets de la langue et de la réligion (voir les tables linguistic/Religious Modifier Matrix)

9.35 Résumé des calculs de taux de réussite d'une action (voir les tables : effectiveness Rating Summaries)

9.4 Résultats d'une action

Ils sont indiqués sur la carte "année" qui a été jouée pour cette action : on les trouve en tenant compte du niveau de capacité du leader à mener l'action en question.

Dans certains cas, plusieurs résultats s'appliquent. Voici un résumé (les détails sont inclus dans les sections ultérieures de la règle).

+ 1(# >>): le niveau social (Social State) de la région cible (Target Area) ou de la région-base (Base Area) est augmenté d'un niveau, si le taux de réussite du leader actif (Active player's effectiveness rating) est égal ou plus grand que le nombre indiqué sous forme (#).

Exemple: si résultat **+ I (3 >>)** il faut que le taux de réussite soit de 3 ou plus pour qu'il y ait succès .

- 1(# >>): Identique à **+ I (# >>)**, sauf que le niveau social de la région est réduit d'un niveau.

- 1(<< #): Identique à **– I (# >>)**, sauf que le leader doit avoir un taux de réussite égal ou inférieur au nombre entre parenthèses.

Exemple: si résultat **– I (<< I)** il faudrait un taux de réussite de 1 ou moins pour que l'action soit effective

G (# >>): Le joueur actif peut recevoir de l'or (gold) en consultant la table "Pillage/Plunder "(11.3), si le taux de réussite est égal ou plus grand que le nombre indiqué

F (# >>): Une fortification est construite si le taux de réussite est égal ou plus grand que le nombre indiqué.

C (# >>): Une conquête est achevée si le taux de réussite est égal ou plus grand que le nombre indiqué.

T (# >>): Un lien diplomatique est créé (Tie) si le taux de réussite est égal ou plus grand que le nombre indiqué.

T/C (# >>): Une conquête diplomatique est achevée à condition que le taux de réussite du leader soit égal ou plus grand que le nombre entre parenthèses. Sinon c'est un lien (Tie) qui est établi.

L'action est automatiquement réussie si le résultat de la carte "année" n'est pas accompagné d'un chiffre entre parenthèses.

9.5 Effets des régions maritimes (Sea Areas)

Quand les régions maritimes interviennent dans une action, la probabilité de réussite du leader (Leader's effectiveness rating) ainsi que le coût en or sont modifiés (cela ne concerne pas les actions diplomatiques).

9.51 S'il existe une région maritime dans la chaîne de régions qui relie la cour du joueur actif (Active player's Court Area) à la région cible (Target Area), le coût en or pour cette action est augmenté d'un niveau d'or (exception pour la Diplomatie). Si ce sont 2 régions maritimes qui sont incluses dans cette chaîne, alors ce sont 2 niveaux d'or qui sont nécessaires.

9.52 S'il existe plusieurs régions maritimes dans la chaîne de régions qui relie la cour du joueur actif (Active player's Court Area) et la région cible (Target Area) alors le taux de réussite du leader (Leader's effectiveness rating) pour cette action est divisé par 2 (cf.9.32).

9.53 Les régions maritimes (sea Areas) de Venice, Lombardy, Constantinople, Norway, Sweden, et Denmark sont occupées par des populations maritimes (seafaring peoples). Parfois, certains scénarios considèrent que d'autres régions sont occupées par des populations maritimes (seafaring peoples). Quand un joueur trace une chaîne entre sa cour et la région cible (Target Area) et que cette chaîne inclut une ou des régions occupées par des populations maritimes (seafaring peoples) alors les effets de ces régions maritimes sont atténués.Un joueur peut tracer une chaîne incluant 3 régions maritimes quand elles sont directement connectées à une région à vocation maritime (Seafaring Area).

9.54 Il n'y a pas de coût supplémentaire en or pour mener une action à travers une région à vocation maritime (Seafaring Area) et une région maritime adjacente (Sea Area). Si la chaîne de régions inclut 2 régions maritimes (Sea Areas) situées tout de suite derrière une région à vocation maritime (Seafaring Area), alors le coût en or de l'action augmente d'un point. Toutefois, le taux de probabilité de réussite du leader (Leader's effectiveness rating) n'est pas divisé par deux . Si la chaîne de régions inclut trois régions maritimes (Sea Areas) situées tout de suite derrière une région à vocation maritime (Seafaring Area), alors, le coût de l'action est augmenté de deux niveaux et le taux de probabilité de réussite du leader (Leader's effectiveness rating) est divisé par deux.

10.0 CONQUETE

C'est une action extérieure (Foreign Endeavor) par laquelle un joueur peut capturer une région indépendante (Independent Area) ou appartenant à un autre joueur. Quand un joueur réussit à conquérir entièrement une région, elle fait partie de son nouvel empire (et est traitée comme les autres). Pour entièrement réussir une conquête, avec un niveau de population de 1 ou moins, une seule action « conquête » est suffisante. Au-delà, il faut réussir autant de conquêtes que la région compte de niveaux de population : on parle de conquêtes multiples (*Multiple Conquest).* Il faut savoir qu'une action "conquête" peut modifier le niveau social de la région de base pour mener l'attaque ou / et de la région cible (Social State of the Base / Target Areas).

10.1 Coûts d'une action de conquête (Conquest Endeavor Costs)

Au moins 2 pts d'or sont consommés à chaque tentative. Si la ligne de communication avec la cour comporte des régions maritimes (Sea Areas) il peut y avoir des modifications (cf. 9.5). Un joueur peut augmenter son taux de réussite pour l'action (Leader's effectiveness rating) en dépensant plus d'or (cf 9.33).

10.2 Résultats d'une action de conquête

Une carte « année » (Year Card) montre 3 types de résultats à propos de conquêtes :

C – conquête (Conquest) : la région cible est partiellement ou totalemnt conquise . Si elle est totalement conquise, elle appartient alors à l'empire du joueur actif (adapter la couleur du marqueur de niveau social de la région (Social State marker). Si la région contenait des fortifications, elles sont réduites (cf.14.4). Un marqueur d'agitation (Unrest Marker) est placé (cf. 17.0).

- **1(# >>) - le niveau social de la région ciblée baisse d'un niveau (Target Area's Social State Decreased)** – modifier le marqueur
- **1(<< #) - le niveau social de la région de base augmente d'un niveau (Base Area's Social State Decreased)** – modifier le marqueur

10.3 Procédure de conquête multiple (Multiple Conquest Procedure)

Au-delà d'un niveau de population dans la région ciblée, il faut réussir autant de conquêtes que la région compte de niveaux de population : on parle de conquêtes multiples (*Multiple Conquest).*

Si le joueur obtient un résultat '**C'** lors de sa tentative, il place un marqueur "conquête partielle '-1' (Partial conquest '**-** 1**'**) à la frontière des 2 régions (base et cible). Si le joueur obtient ensuite un autre résultat '**C',** il change le marqueur par "conquête partielle '-2' (Partial conquest '**-** 2') etc…

Il faut 2 résultats 'C' pour achever la conquête de cette région.

10.31 Il n'est pas nécessaire que les conquêtes successives se fassent dans la foulée (d'autres actions peuvent être menées entre temps, elles peuvent se faire à des rounds, des tours différents…).

10.32 Quand on tente de conquérir une région qui a plus d'un niveau de population on peut utiliser autant de régions de base que nécessaire (à chaque réussite, il faut penser à placer les bons marqueurs "conquête partielle '-X' = Partial conquest '**-** X**'**) . Quand, pour un joueur, le total de ces

marqueurs correspond au niveau de population de la région cible, alors la région est conquise entièrement.

10.33 Le propriétaire d'une région partiellement conquise peut toutefois l'utiliser comme base pour une action extérieure (Foreign Endeavors). Il peut aussi l'utiliser comme cible pour une action intérieure (Domestic Endeavors). Par contre, quand il fait cela, son taux de réussite (effectiveness rating) est diminué d'autant de valeurs que de résultats '**C**' ont été réussis contre cette région.

10.34 Le propriétaire d'une région partiellement conquise peut la taxer normalement.

10.35 Le joueur attaquant et ayant réussit des conquêtes partielles au niveau d'une région ne peut l'utiliser comme base pour une action extérieure (Foreign Endeavors) ou comme cible pour une action intérieure (Domestic Endeavors).

10.36 Un joueur peut retirer des niveaux de conquête (résultats '**C**') à sa région agressée. Il le fait en tentant lui-même des actions de conquête (en utlisant comme base d'action la région concernée). Il résoud l'action normalement (toutefois , voir 10.33). Si ce joueur réussit à obtenir un résultat '**C**' lors de ses tentatives contre la région du joueur actif, alors un point de conquête est retiré à son agresseur initial. C'est seulement quand tous les résultats '**C**' ennemis d'un joueur donné sont retirés qu'une région partiellement conquise peut être utilisée pour directement infliger des résultats 'C'. Les frontières entre les 2 régions doivent en effet être libérées de marqueurs "conquête partielle '-X' (Partial conquest '**-** X**'**)

10.37 Si une région utilisée comme base (Base Area) est conquise après qu'elle ait été utilisée pour infliger des résultats de type 'C', alors tous les marqueurs de conquête sont enlevés .

10.38 Si 2 joueurs , tentent simultanément de conquérir une population à niveau de population supérieur à 1, alors c'est le premier qui réalise le nombre de conquêtes nécessaires qui sera en possession de cette région. Les marqueurs 'C' du conquérant qui a été devancé sont retirés.

11.0 PILLAGE

C'est une action extérieure qui peut entraîner un gain d'or et une baisse du niveau social (Social State Level) d'une région indépendante ou ennemie . Il ne peut être tenté dans les régions où le niveau social est de « -3 ».

11.1 Pillage : coûts

Cette action ne coûte pas d'or (exception : lignes de communications avec la cour qui comprennent des régions maritimes : cf. 9.5). Un joueur peut augmenter son taux de réussite pour l'action (Leader's effectiveness rating) en dépensant plus d'or (cf 9.33).

11.2 Pillage : résultats

Une carte « année » (Year Card) montre 3 types de résultats :

- **1(# >>) - le niveau social de la région ciblée baisse d'un niveau (Target Area's Social State Decreased)** – modifier le marqueur
- **1(<< #) - le niveau social de la région de base augmente d'un niveau (Base Area's Social State Decreased)** – modifier le marqueur

***G* (Le joueur actif peut recevoir de l'or):** utiliser la Table (11.3) avec un dé.

11.3 Pillage et taxation intense (Pillage/Plunder Table)

(voir les tables)

12.0 DIPLOMATIE (DIPLOMACY)

C'est une action extérieure (Foreign Endeavor) qui permet à un joueur de créer des liens (diplomatic ties) entre sa cour (Court) et une autre région (Area). Ces liens représentent des liaisons basées sur des liens familiaux, ou des accords locaux entre un empereur et des pouvoirs locaux au sein d'une région donnée. Ces liens diplomatiques (Diplomatic ties) sont un des moyens d'obtenir la revendication (Claims) d'une région (cf. 18.0). Ce sont aussi des outils offensifs et défensifs, car ils ont un effet sur l'agitation et la rébellion (Unrest et Rebellion : cf. 17.0). Une action diplomatique (Diplomacy Endeavor) est la seule action pour laquelle la capacité "diplomatie" d'un leader (Leader's Diplomatic Stature) est utilisée. Il existe quelques règles speciales distinguant les actions diplomatiques des autres actions extérieures.

12.1 Règles spéciales distinguant les actions diplomatiques (Diplomacy Endeavor)

12.11 La région de base (Base Area) pour cette action diplomatique doit toujours être la cour du joueur actif (Active player's Court Area).

12.12 La région cible (Target Area) pour cette action diplomatique peut être n'importe quelle région (Exception: régions abritant la cour : Court Areas) : ceci quelque soit le nombre de régions qui constituent la chaîne de communication entre la région cible et la base (Target et Base). De plus, les régions maritimes (Sea Areas) n'ont pas d'effets sur une telle action. Il n'est même pas nécessaire qu'une chaîne de régions connectées existe entre la région cible et la base (Target et Base).

12.13 Un joueur peut tenter de créer un lien diplomatique (Diplomatic Tie) avec n'importe quelle région, mais si elle n'est pas connectée à l'empire de ce joueur.

12.14 Un joueur ne peut avoir plus d'un lien diplomatique (Diplomatic Tie) avec une région donnée, à un moment donné. Si un joueur possède un lien diplomatique avec une région, il peut toujours tenter des actions diplomatiques (Diplomacy Endeavor) contre cette région, ceci dans le but d'obtenir des résultats de type '***C'***. Tout résultat supplémentaire qui est de type '***T'*** serait toutefois ignoré..

[Rq : actuellement une option "plusieurs liens pour une même région » est testée]

12.15 Des joueurs différents peuvent avoir un lien diplomatique (Diplomatic Tie) avec une même région.

12.16 Un joueur ne peut tenter d'action diplomatique contre une région qui abrite la cour d'un autre joueur.

12.17 Quand un joueur veut tenter une action diplomatique contre une région d'un autre joueur, la valeur diplomatique de ce dernier (Diplomatic Stature rating) est automatiquement déduite de celle du joueur actif. Quand un joueur veut tenter une action diplomatique contre une région indépendante, alors on considère que la valeur à retirer est le chiffre moyen de « 3 » (exception : contre Venice, qui historiquement a eu un fort désir d'indépendance ; le leader actif retirera toujours « 5 » à sa capacité diplomatique).

12.2 Coûts des actions diplomatiques (Diplomacy Endeavor Costs)

Au moins un niveau d'or est dépensé par action diplomatique tentée (Diplomacy Endeavor). La présence de régions maritimes ne nécessite aucun coût supplémentaire. Un joueur peut dépenser de l'or en plus de façon à augmenter son taux de réussite pour cette action (Leader's effectiveness rating) : cf. 9.33).

12.3 Résultats des actions diplomatiques (Diplomacy Endeavor Results)

Deux résultats sont possibles (mais parfois, il n'y a aucun effet).

T -Formation d'un lien (Diplomatic Tie Formed): placer un marqueur de lien "tie" dans la région.

C -Conquête diplomatique de la région (Diplomatic Conquest of Target Area): la région ciblée est conquise, il faut remplacer le marqueur de niveau social de cette région avec un marqueur de la couleur du joueur.

Note: Un résultat "C" n'implique pas un marqueur "Tie"

12.31 Suite à un résultat '**C**' lors d'une ation diplomatique (Diplomacy Endeavor), la conquête est totale (même si le niveau de population de la région ciblée était >1). De plus, la région n'entre pas en agitation (State of Unrest), les fortifications ne sont pas réduites comme c'était le cas suite à des conquêtes par les actions « conquêtes » (Conquest Endeavor).

12.32 Si à la suite d'une action diplomatique, un joueur actif dont le leader est chrétien réussit son action diplomatique (Diplomacy Endeavor) contre une région dont le leader est aussi chrétien, ce dernier peut contester cette conquête : il convoque une assemblée (*Diplomatic Parley : cf.* see 20.4).

12.4 Effets des liens diplomatiques (Diplomatic Ties)

12.41 En général, un joueur ne peut revendiquer une région (Claim) seulement s'il a déjà établi un lien avec celle-çi, mais il existe des cas particuliers (cf. 18.0 pour les détails).

12.42 Un lien diplomatique (Diplomatic Tie) affecte les niveaux de rébellion (Rebellion Values : 17.0) de la manière suivante :

1. le niveau de rébellion d'une région est réduit par 2 si le joueur qui possède la région a un lien diplomatique.
2. le niveau de rébellion d'une région est augmenté de 2 si un ou plusieurs de ses opposants ont un lien diplomatique avec cette région. Un opposant peut toutefois temporairement lever l'effet de son lien sur les possibilités de rébellion de la région. Si plus d'un opposant a un marqueur diplomatique « Tie » avec une région il faut qu'ils abandonnent tous ensemble l'effet de leur lien pour que l'effet sur la rébellion soit pris en compte.

12.43 Un lien diplomatique (Diplomatic Tie) peut être cassé uniquement par certains évènements (Event/Holding Cards : 19.0). Ou alors, si le joueur qui l'a établi décide volontairement de le supprimer. Il n'y a pas de limite à la longévité d'un lien diplomatique.

13.0 DEFENSE (DEFENSE ENDEAVOR)

C'est une action intérieure (Domestic Endeavor) qui permet à un joueur d'abaisser le taux de réussite (effectiveness rating) d'un leader ennemi lorsqu'il mène une action de conquête ou de pillage (Conquest ou Pillage Endeavor) au niveau d'une région du joueur. C'est la seule action qui peut se tenter pendant qu'un adversaire fait son tour. Il faut annoncer l'action de défense avant que le joueur actif ne joue sa carte « année » (Year Card) : chaque joueur aura donc une carte « année » à jouer. On teste ensuite les effets de la tentative menée par l'attaquant (joueur actif).

Si un joueur tente une défense, voici les étapes à suivre :

1. Il annonce son intention de réagir au bon moment (Defense Endeavor).
2. L'attaquant annonce la valeur du leader pour l'action tentée (effectiveness rating). Il ne peut le modifier en dépensant de l'or.

3. Le défenseur annonce la somme d'or qu'il utilise (chaque niveau abaisse la capacité du leader à réussir sa tentative d'action : Leader effectiveness Rating).

4. Les modificateurs à cette capacité sont appliqués selon les tables, puis le résultat est appliqué.

13.1 Coûts et restrictions des actions de défense (Defense Endeavor Costs & Restrictions)

13.11 Au moins 1 point d'or doit être dépensé à chaque fois qu'une action de défense est tentée (Defense Endeavor). S'il existe une ou plusieurs régions maritimes entre la région abritant la cour du défenseur (Court Area) et la région défendue, alors il peut y avoir des coûts supplémentaires (cf. 9.5).

Pour les dépenses d'or permettant d'abaisser les taux de réussite d'une action tentée par l'ennemi : (cf. 9.33).

13.12 Pendant un round donné, un joueur ne peut tenter plus de 4 actions de défense.

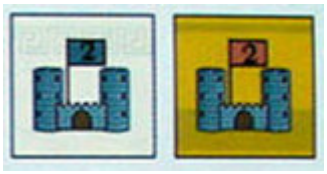
13.13 Une action de défense nécessite de jouer une carte "année".

13.2 Effets d'une action de défense (defense endeavor)

13.21 En faisant une action de défense, en réponse à une tentative de pillage ou de conquête, on abaisse la chance pour un leader attaquant de réussir son action (effectiveness rating) d'un nombre correspondant à la capacité de combat (Combat Stature) du leader faisant la défense.

13.22 Les résultats de la carte "année" jouée par un défenseur ne sont pas pris en compte. Par contre, si le fait de jouer une action de défense (Defense Endeavor) entraîne que la probabilité de réussite (effectiveness rating) du leader attaquant passe sous zéro, alors tous les résultats '**C**', '**D**', or '**G**' sont ignorés. Mais, dans cette situation, si c'est un résultat '**– I (<< #)'** qui est obtenu, alors il est appliqué.

14.0 FORTIFICATION



C'est une action intérieure (Domestic Endeavor) qui permet à un joueur de créer des constructions défensives dans ses régions (ce qui réduit les possibilités d'éventuelles conquêtes ou pillages). Les chances de réussite des leaders attaquants sont réduites d'autant de points qu'il y a de niveaux de fortification dans la région. De plus, les valeurs de rébellion (Rebellion Value) sont réduites de la même façon (cf. 17.26). Quand des fortifications sont construites dans une région, on place un marqueur de fortification de niveau "2". Une nouvelle action de fortification réussie peut faire passer le niveau à « 3 » (valeur maximale).

14.1 Coûts des fortifications (Fortification Endeavor Costs)

Au moins 2 points d'or doivent être dépensés à chaque fois qu'une action de fortification est tentée (Fortification Endeavor). S'il existe une ou plusieurs régions maritimes entre la région abritant la cour du défenseur (Court Area) et la région défendue, alors il peut y avoir des coûts supplémentaires (cf. 9.5).

Pour les dépenses d'or permettant d'abaisser les taux de réussite d'une action tentée par l'ennemi : cf. 9.33.

14.2 Fortification : Résultats

En dehors d'un résultat "sans effet" il y a 2 possibilités :

F : La fortification est construite (Fortification Constructed): Un marqueur de niveau "2" est placé s'il n'y avait pas déjà de fortification (sinon le marqueur est de force "3").

- 1(# >>) : Le niveau social de la région est abaissé (Target Area Social State Decreased): le marqueur est adapté (perte d'un niveau)

14.3 Effets de ces Fortifications

14.31 La probabilité de réussite d'un leader (effectiveness rating) est abaissée du niveau de fortification présent dans la région quand il tente les actions « Conquête » ou « Pillage »

14.32 La probabilité de rébellion (Rebellion Value) d'une région est abaissée du niveau de fortification présent dans la région (sc. 17.2).

14.4 Destruction de Fortifications

14.41 Quand un joueur par une action de conquête (Conquest Endeavor) réussit totalement à conquérir une région dans laquelle il y a des fortifications de niveau "3", elles lui appartiennent alors (mais elles sont de niveau "2". Si ces fortifications étaient de niveau « 2 », elles disparaissent.

14.42 Quand un joueur réussit une conquête suite à une action dipomatique (Diplomacy Endeavor), il remplace les marqueurs de fortification par sa propre couleur (mais le niveau est inchangé).

14.43 Pendant son tour, à tout moment, un joueur peut décider de baisser le niveau de fortification de ses régions.

15.0 GESTION (RULING)

Une action de gestion (Ruling Endeavor) est une action intérieure (Domestic Endeavor) par laquelle un joueur tente d'augmenter le niveau social (Social State Levels) de ses régions. De plus, si cette action est réussie alors que la région subissait une agitation (state of Unrest), les risques de rébellion s'atténuent (cf. 17.0).

15.1 Coût des actions de gestion (Ruling Endeavor Costs)

Un joueur ne dépense pas d'or pour une telle tentative d'action. Mais s'il existe une ou plusieurs régions maritimes entre la région abritant la cour du défenseur (Court Area) et la région défendue, alors il peut y avoir des coûts supplémentaires (cf. 9.5).
Pour les dépenses d'or permettant d'augmenter les taux de réussite d'une action de ce type : cf. 9.2.

15.2 Résultats de ces tentatives de gestion (Ruling Endeavor Results)

Deux possibilités (+ le cas : « sans effet ») :

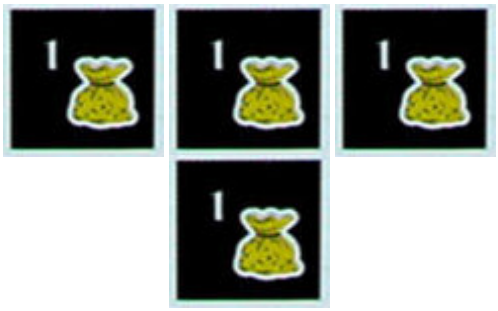
+ 1(# >>) : la région a son niveau social augmenté (Target Area Social State Increased) : Modifier le marqueur (cf. aussi 7.12)

- 1(# >>) : la région a son niveau social diminué (Target Area Social State Decreased) : Modifier le marqueur

15.3 Agitation sous condition (Quelling Unrest)

Quand un joueur tente une action de gestion (Ruling Endeavor) dans une région qui est agitée (state of Unrest : cf. 17.0), le marqueur d'agitation est supprimé si la carte indique :
+ 1 (# >>) qu'il y ait résultat ou non. Le marqueur d'agitation reste en place uniquement si le résultat de l'action de gestion est **– 1 (# >>)**.

16.0 OR, TAXE, TAXE LOURDE (GOLD, TAXATION & PLUNDER)



Il existe différents marqueurs "or": 1, 2, 5, 10. Au début d'un scénario, 12 points sont attribués (12 Gold Points). Les joueurs placent ce montant dans leurs casiers respectifs (sur la carte de jeu au niveau du cadre « Treasury Display » sur la carte).

Certaines actions impliquent des dépenses d'or, la diplomatie éventuellement. Les taxes rapportent de l'or, le pillage également. Quand la trésorerie change, il faut donc adapter le montant au niveau du « cadre de trésorerie » (Treasury Display).

Taxer (Taxation): Quand un joueur actif déclare qu'il taxe ses régions, il annonce la région et le montant qu'il compte en tirer. Il détermine ensuite les possibilités de rébellions qui s'ensuivent (Rebellion Value : 17.2) puis il lance 2 dés (6) et observe le résultat sur la table d'agitation et de rébellion (Unrest and Rebellion Table). S'il n'y a pas de résultat, ou un résultat d'agitation (unrest) sur cette table, alors il a réussi à la taxer comme il le souhaitait. Par contre, si un résultat de rébellion (Rebellion) apparaît, alors le marqueur de niveau social de cette région est remplacé par un marqueur de niveau social indépendant, mais il n'y a pas eu gain d'or. Il réalise ceci pour chaque région qu'il possède. Ensuite, il passe à une autre action ou passe son tour.

Taxe spéciale (Plunder): Un joueur peut essayer de taxer de façon particulière certaines de ses régions (uniquement pendant la phase de taxe (Taxation Segment) de son propre tour). La procédure est la suivante :

1. Le niveau social de la région concernée est immédiatement baissé d'un niveau (changer le marqueur dans la région). Il est impossible de taxer lourdement une région dont le niveau social est « -3 »
2. Si la région taxée lourdement n'est pas agitée (state of Unrest) elle le devient (placer un marqueur "unrest" dans cette région). Si la région lourdement taxée est

déjà agitée, on vérifie de suite une éventuelle rébellion (rebellion). Si elle a lieu, la région devient indépendante et la taxe n'est pas récupérée. Note : quand on détermine le risque de rébellion d'une région qui subit une taxe lourde, on considère que ce sont 3 niveaux d'or qui sont réclamés (cf. *17.25).*

3. Si les régions ne sont pas devenues indépendantes à la suite d'une vérification de rébellion (étape 2), le joueur détermine la somme obtenue en taxant spécialement la région. Il suffit de lancer un dé et de lire la table Pillage/Taxe spéciale (Pillage/Plunder Table :11.3).
4. Le joueur récupère l'or qui n'était pas en jeu et le place dans son cadre "trésorerie » (Treasury Display).

16.1 Taxer (Taxation):

Pendant chacun de ses propres tours, un joueur peut taxer les régions de son empire qui ont un niveau social positif (positive Social States).

Le niveau social de la région (Social State) détermine le montant d'or récupérable. La région apporte autant d'or qu'elle a de niveaux sociaux.
Note : les régions à niveau social négatif peuvent être taxées de façon particulière (plunder : cf. 16.2).
16.11 Taxer est une action volontaire qui n'est jamais obligatoire.
16.12 Une région ne peut être taxée que si elle appartient à l'empire et présente un niveau social positif. De plus, la région doit être connectée à la cour.
16.13 Il peut décider de taxer à n'importe quel moment de son tour de joueur : avant qu'il ait joué toute carte « année », ou après… quand il veut. La seule restriction est que toutes les régions doivent ensuite être taxées en même temps (avant qu'une autre carte "année" ne soit jouée).
16.14 Une région ne peut être taxée qu'une fois par tour de joueur donné. Il n'y a par contre, pas de restriction sur le nombre de tours ou les taxes se font.
16.15 A chaque fois qu'un joueur taxe une région, il peut récupérer en or l'équivalent du niveau social de la région. Toutefois, il peut décider de récolter moins.
16.16 Pour chaque point d'or que l'on tente de récupérer dans une région, les risques de rébellion sont augmentés d'un niveau (Rebellion Value : cf. 17.2).
16.17 Un joueur peut toujours taxer la région où se trouve sa cour , ceci sans aucun risque d'agitation ou de rébellion (Unrest – Rebellion). Donc, à chaque tour, automatiquement, la cour rapporte (si le niveau social est positif) de l'or.

16.2 Taxe spéciale (Plunder):

Cela permet à un joueur de tenter de récupérer plus d'or que normalement autorisé. Cela permet par exemple de taxer les régions à niveau social (Social State) nul ou négatif (interdit normalement par 16.1) mais attention cela ne concerne jamais les régions à niveau social de "-3".

On ne peut taxer normalement (**Taxation**) une région et la taxer de façon spéciale (**Plunder)**. Une région ne peut subir une taxe spéciale qu'une seule fois par tour de joueur.

Pour les effets sur les possibilités de rébellion de la région : voir 17.0.

17.0 AGITATION ET REBELLION (UNREST - REBELLION)

Cette partie simule la résistance de certaines populations vis-à-vis des différents empires. Certaines circonstances provoquent des risques d'agitation voire de rébellion dans une région. Lors d'une rébellion, la région devient indépendante, et le joueur en perd le contrôle.

Voici la liste de quelques évènements pouvant induire ces troubles :

Taxe (Taxation) : (cf. 16.1) – lors d'une taxation, on détermine un risque de rébellion pour la région(Rebellion Value). Un test de vérification de rébellion (Rebellion Check) est réalisé pour cette région

Taxe spéciale (Plunder) : Quand elle est réalisée dans une région qui n'est pas agitée (pas Unrest) cette dernière le devient :cf. 16.2 . Quand elle est réalisée dans une région qui est agitée (Unrest) cette dernière est succeptible d'entrer en rébellion : on détermine le risque pour la région (Area's Rebellion Value) et on fait un test de vérification (Rebellion Check)

Actions ratées (Failed Endeavor) : Quand un joueur utilise une région comme base, pour une action extérieure (Foreign Endeavor) ou quand un joueur utilise une région cible pour une action interne (Domestic Endeavor) et que cette région est agitée (Unrest) ,il peut y avoir des problèmes. En effet, si cette action impose comme résultat une baisse d'un niveau social dans cette région (Area's Social State), alors on détermine le risque pour la région (Area's Rebellion Value) et on fait un test de vérification (Rebellion Check)
Note : cela ne s'applique que si la région est agitée (Unrest) quand l'action (Endeavor) est tentée.

Aires nouvellement conquises (Newly Conquered Areas) : Quand un joueur réussit une conquête par le biais d'une action conquête (Conquest Endeavor), la région devient automatiquement agitée (state of Unrest). Quand le joueur place son marqueur de niveau social (Area's Social State marker), il place aussi un marqueur d'agitation (Unrest marker) dans la région.
Note : le niveau social de la région n'a pas d'effet sur le niveau (lequel ?) de la région après la conquête.

Régions non connectées à la cour (Areas not connected to the Court) : Si la ligne de communication entre la cour et la région du joueur est

cassée, alors la région devient agitée (Unrest). Si elle était déjà agitée, elle le reste.

La carte évènement spécial "Leader Dies Heir-less" : elle peut provoquer des agitations dans l'empire d'un joueur : les régions touchées par l'agitation devront subir un test de rébellion (rebellion : cf. 19.1)

17.1 Effets de l'agitation et de la rébellion (Effects of Unrest & Rebellion)

17.11 Le marqueur "agitation" (Unrest) est alors placé dans la région. Une région déjà agitée qui subit une taxe spéciale (Plunder), ou qui est utilisée comme base ou comme cible et qui rate son action (failed Endeavor) doit passer un test de rébellion (Rebellion Check).

17.12 Quand une région agitée (Unrest) fait un test de rébellion, son risque de rébellion (Area's Rebellion Value) est augmenté de "5" lors de ce test.

17.13 Une région agitée (Unrest) peut être utilisée normalement comme base ou comme cible (Base / Target) pour une action (Endeavor) : il n'y a pas de modifications particulières à la résolution (mais en cas d'échec, comme dit plus haut, il y a risque de rébellion).

17.14 Une région agitée (Unrest) peut être taxée ou taxée spécialement (taxation/plunder). Une région agitée (Unrest) n'affecte pas la résolution de ces 2 financements (mais le risque de rébellion est plus grand).

17.15 Quand la région d'un joueur se rebelle (Rebel), elle ne fait plus partie de son empire (remplacer le marqueur de niveau social (Area's Social State) par un marqueur indépendant. Si la région était agitée avant la rébellion : retirer le marqueur d'agitation « Unrest ». S'il y avait des fortifications dans la région, au moment où elle entre en rébellion, leur force passe de "3" à "2" et de "2" à "0".

17.2 Risques de rébellion (Rebellion Values)

17.21 Quand une région doit tester une éventuelle rébellion,, il faut déjà trouver la valeur du risque (Area's Rebellion Value). Le risque de base est « 0 » (Basic Rebellion Value). Il est modifié selon certaines circonstances indiquées sur la table correspondante.

17.22 Calculer un risque de rébellion
(voir la table Rebellion Value Summary)

17.23 Le risque de rebellion décroît avec les forces de fortification de la région.

17.24 Le risque de rebellion décroît de "2" si le joueur qui possède la région a un lien diplomatique (Tie) au sein de cette région. Le risque peut augmenter de « 2 » si des liens inamicaux (unfriendly Diplomatic Ties) existent dans la région (Exception : 12.42).

17.3 Tests de rebellion (Rebellion Checks)

Il faut déterminer le risque de rébellion de la région (Rebellion Value), lancer un dé sur la table correspondante (Unrest and Rebellion Table : *17.5), en utilisant la colonne adéquate.*

17.4 Agitation et rébellion : résultats (Unrest & Rebellion Table Results)

Trois possibilités de résultats se présentent :

U : agitation (Unrest) : placer un marqueur "unrest" dans la région (rien de spécial s'il était déjà là) . Si la région était taxée, l'or est récolté.

R : rébellion (Rebellion) : la région devient indépendante. Si la région était taxée, l'or n'est pas récolté.

- : pas d'effet (No Effect): pas de changement dans le statut de la région, si la région était taxée, l'or est récolté.

17.5 Tables d'agitation et de rébellions (Unrest & Rebellion Table)

(Cf. tables)

18.0 REVENDICATIONS (CLAIMS)

Elles correspondent à un élément essentiel de la vie politique médievale Européenne. Ces revendications de territoire avaient plusieurs origines (liées à la dynastie, au pouvoir…) et entraînaient de nombreux conflits entre les royaumes.

Les régions qu'un joueur revendique sont repérées en y plaçant les marqueurs correspondants (suivre, au départ les instructions du scénario). Durant le jeu, les actions diplomatiques permettent de conserver ces revendications, et même d'en obtenir de nouvelles. Cela se fait à travers l'utilisation des liens diplomatiques (Diplomatic Ties), et à travers les résultats de certains évènements aléatoires : cartes "évènements » (Event Cards).

Si à la fin d'un jeu, un joueur possède à la fois une région et sa revendication, il reçoit des points de victoire (cf. 26.0). Plusieurs joueurs peuvent revendiquer une même région (mais un joueur ne peut avoir qu'une seule revendication pour une région donnée).

Voici quelques façons d'obtenir une revendication (obtain Claims). Voir aussi 12.0 et 19.0.

1. Au début du jeu : placer les marqueurs "revendication" indiqués par le scénario
2. Quand un joueur possède une région pour laquelle aucun joueur n'a de revendication (Claim), il peut obtenir automatiquement une revendication soit en formant un lien diplomatique (Diplomatic Tie) avec cette région, soit en jouant la carte "Recognition of Claim" Holding Card (une carte comportant un « hold » jaune).

Il place ensuite un marqueur de revendication (Claim marker) dans la région.

Note: Un joueur peut obtenir la revendication d'une région qu'il possède uniquement de cette façon seulement si aucun autre joueur ne possède de revendication sur cette région (peu importe s'il a des liens avec cette région (Diplomatic Ties)).

Note: Un joueur peut obtenir une possession et former un lien diplomatique dans n'importe quel ordre.

3. Quand un joueur possède une région pour laquelle un ou plusieurs joueurs ont une revendication, ce joueur peut obtenir la revendication de cette région des façons suivantes :

   A. former un lien diplomatique (Diplomatic Tie) avec cette région et jouer ensuite la carte évènement "reconnaissance d'une revendication" (Recognition of Claim Card).

   B. Si le joueur ne possède pas la carte "Recognition of Claim" et ne veut pas attendre d'en avoir une, alors il peut obtenir la réclamation (Claim) lors de la convocation d'une assemblée (Claim Resolution Parley : cf. 18.2).

4. Quand un joueur crée un lien diplomatique (Diplomatic Tie) avec une région, il peut obtenir une revendication à l'aide de la carte "évènement" : héritage dynastique (Dynastic Inheritance). Dans ce cas, la revendication est automatique ; même si d'autres joueurs ont des liens ou des revendications (Ties / Claims) avec cette région.

18.1 Restrictions au sujet des revendications (Claim)

18.11 Un joueur ne peut avoir qu'une seule revendication pour une région donnée.

18.12 Il n'y a pas de restriction sur le nombre de régions qu'un joueur peut revendiquer.

18.13 Plusieurs joueurs peuvent revendiquer une même région, il n'y a pas de limite.

18.14 Un joueur ne peut jamais obtenir la revendication d'un région dont la religion est différente de son leader (c'est le groupe de religion qui compte, pas le type exact).

18.2 Résoudre des revendications à l'aide d'assemblées (Resolving Claims through Parleys)

Ceci (Claim Resolution Parley) se fait à l'aide des règles vues en 20.5. La résolution se fait sous forme d'un vote : chaque joueur ayant un nombre de votes corrspondant à la valeur diplomatique de son leader (Leader's Diplomatic Stature). L'assemblée doit répondre à la question : « le demandeur est-il autorisé à revendiquer la région ? » : si elle répond oui, le marqueur « claim » est placé dans la région.

19.0 CARTES "EVENEMENTS" (EVENT CARDS)

Le paquet de 56 cartes "évènements" comporte 2 types de cartes :

* cartes classiques (Event Cards)

* cartes à garder (Holding Cards)

L'effet de chaque carte est indiqué dessus. Au début du scénario, le paquet est mélangé. A chaque début de tour de joueur (player's turn) durant chaque Round (?) le joueur tire la carte du dessus de la pile. Si c'est une carte classique elle est tout de suite montrée et jouée. Si elle est à garder, le joueur peut la réserver pour le moment venu. Au début de chaque tour de jeu (game turn), les cartes qui ont été écartées ou jouées sont mélangées à la pile de départ.

19.1 * cartes classiques (Event Cards)

Elles sont obligatoirement à jouer tout de suite. Elles sont retournées à côté de la pile des cartes qui ne sont pas encores tirées (pile avec les faces cachées). Elles n'affectent pas obligatoirement uniquement le joueur qui vient de tirer la carte.

Voici la liste des types de cartes classiques (Event Cards) et de leurs effets

Rq : Dans ce qui suit, le chiffre indique le nombre d'exemplaires présents dans le jeu

*** Année faste (Year of Plenty : 9)**.

Chacune indique une liste de régions pour lesquelles le niveau social (Social State) augmente d'une valeur quand la carte est jouée - rappel : il ne peut s'élever de plus de 2 valeurs par rapport à la valeur initiale donnée par le scénario (Social State Norm). Ces cartes simulent de bonnes récoltes, de bonnes pêches etc… qui ont un impact positif sur l'économie de la région.

*** Famine (Year of Famine : 9)**.

Chacune indique une liste de régions pour lesquelles le niveau social (Social State) baisse d'une valeur quand la carte est jouée. Ces cartes simulent divers désastres naturels ayant un impact négatif sur l'économie de la région.

*** Epidémies – Peste (Epidemics and the Plague : 2).**

Quand un joueur tire cette carte, le niveau social (Social State) de toutes les régions de cet empire qui possèdent un

niveau de population positif (Population Values) est tout de suite réduit d'un niveau. Le cas de la peste bubonique (mort noire : Black Death), peut apparaître dans certaines conditions ; ses effets sont particuliers. Voici les conditions d'apparition :

(1) une carte "épidémies" est tirée pendant le round 1200 ou après

… et

(2) au moins une des régions affectées par l'épidémie est connectée à l'une des régions maritimes (Sea Areas) suivantes : Aegean Sea, Ionian Sea, Adriatic Sea, Tyrrhenian Sea, ou Western Mediterranean.

Si ces 2 conditions sont réunies on remplace les effets habituels d'une carte « épidémies » par ce qui suit :

1. Le niveau social (Social State) de Constantinople est réduit de 2 niveaux. Ensuite, il faut déterminer la direction de l'épidémie.
2. la direction de l'épidémie se fait vers les régions à risque élevé (Plague Susceptibility) : risque de 1 ou plus. Ce taux est la somme « Niveau social » + « niveau de population » (Social State + Population Value).
3. Cette peste contamine à partir de Constantinople toutes les régions à risque qui lui sont connectées à travers les terres. Elle s'étend aussi éventuellemnt, au-delà d'une région maritime (Sea Area). Finallement cette peste atteint Venice. Le niveau social (Social State) de chaque région touchée est réduit de "2".
4. Ces nouvelles régions touchées sont elles aussi des sources de contamination (comme cela a été vu en 3.).
5. La chaîne de contamination ne doit pas être brisée par 2 ou plusieurs régions maritimes, par des régions non à risques.
6. Une région n'est affectée qu'une fois. De plus, cette peste noire n'arrive qu'une seule fois dans la partie (les autres cartes « épidémies » qui apparaîtraient ensuite seraient traitées normalement).

(+ Note historique non traduite sur la peste et d'autres fléaux)

*** Naissance de l'hérésie (Outbreak of Heresy : 1).**

Elle n'est utilisée que si elle est tirée par un joueur dont le leader est chrétien ; il faut également que l'empire possède au moins une région chrétienne agitée (Unrest). Si ces conditions ne sont pas remplies, la carte est mise de côté. Les conséquences de cette carte sont les suivantes :

1. Le joueur ayant tiré la carte et étant dans la situation requise doit déterminer le foyer de l'hérésie : c'est la région chrétienne agitée (Unrest) de son empire qui compte les plus hauts niveaux sociaux et de population (on fait la somme Social State + Population Value). En cas de choix multiple, une sélection aléatoire est faite à l'aide de dés. La région concernée devient hérétique.

Note : l' Héresie ne peut naître dans une région où se trouve la cour (Court Area).

2. La région hérétique devient indépendante, on place un marqueur "Heresy" dessus.

Note: une région chrétienne hérétique (heretical Christian) n'est pas traitée comme une région à religion chrétienne (Christian Religion (7.2)).

3. Le joueur qui vient de tirer la carte « hérésie » doit tout de suite conquérir ce foyer de contamination pendant ce tour de jeu (player Turn). Sinon, à la fin de son tour, l'hérésie se dispersera à toutes les aires chrétiennes (Christian Areas) de n'importe quelle église (Church) directement connectées sur terre (les régions doivent avoir la même langue que le foyer). Ces régions nouvellement touchées deviennent indépendantes et sont repérées par un marqueur "Heresy". L'hérésie ne s'étend jamais à une région où la cour est localisée (Court Area). Cet évènement ne s'étend qu'une fois seulement.
4. Une région hérétique le reste jusqu'à ce qu'elle soit convertie au christianisme (Christianity : cf. 22.2).

(+ Note historique non traduite sur l'hérésie)

*** mort d'un leader sans succession (Leader Dies Heirless : 5).**

Une telle carte nécessite que le joueur teste les caractéristiques de leader (Leader Stature Check). Il doit aussi retirer tous les marqueurs de lien diplomatiques (Diplomatic Tie markers) de la carte, il doit aussi retirer les marqueurs de revendication (Claims) situés dans des régions qu'il ne possède pas.Cette carte « Leader Dies Heirless" provoque également de l'agitation et de la rébellion (Unrest / Rebellion).

Il existe différents types de cette carte :

a- Trois entraînent que toutes les régions de l'empire du joueur qui ont une langue (language) différente de celle du leader deviennent agitées (Unrest).

b- Deux entraînent que toutes les régions de l'empire du joueur (y compris celle de la cour) deviennent agitées (Unrest).

Dans ces cas a et b, il doit tester si chaque région de son empire qui était déjà agitée, ou qui l'est devenue à l'instant, n'entre pas en rébellion : une vérification de rébellion (Rebellion Checks) normale est réalisée. Mais il y a une exception : quand un résultat "pas d'effet" (no effect) apparaît, sur la table de test "Unrest - Rebellion Table », le marqueur d'agitation « Unrest » est retiré de la région. Quand il a fini ses tests de rébellion (Rebellion Checks) le joueur peut relocaliser sa cour dans une région de même langue (same Language) et de même religion que son leader.

(+ Note incomprise)

(+ Note historique non traduite sur la mort de grands leaders)

19.2 *cartes à garder (Holding Cards)

Une telle carte peut être jouée à tout moment du jeu. On la joue en la dévoilant et en l'annonçant. Certaines cartes peuvent êtres jouées puis gardées (jusqu'à ce qu'un évènement donné se produise). Il n'est pas autorisé de garder en main plus de 3 cartes "hold". Un joueur peut écarter une telle carte à tout moment (ex : à un moment il en récupère une 4°, il peut écarter celle qu'il veut)

*** Reconnaissance d'une revendication (Recognition of Claim : 7)** .

Cette carte permet d'obtenir une revendication (Claim) de région déjà possédée (une seule région par carte). Une fois jouée, elle est écartée.

*** Héritage dynastique (Dynastic Inheritance)**.

Une telle carte permet à un joueur qui possède un lien diplomatique (Diplomatic Tie) dans une région d'en obtenir sa revendication (Claim). Quand elle est jouée, placer le marqueur correspondant dans cette région. Elle peut aussi être utilisée dans le cas où la région est déjà revendiquée (Claim) par le leader et qu'il veut en obtenir la possession. Cette possession est immédiate (placer le marqueur de niveau social correspondant : Social State marker). Si un adversaire possède la région, ce dernier peut s'opposer à cet héritage dynastique en convoquant une assemblée (Parley : cf. 20.4). Un vote est réalisé et un cas d'excommunication peut éventuellement se produire (cf. 22.1).

Note: toutefois, si la carte "Héritage dynastique" (Dynastic Inheritance) se joue en réaction à la carte mort d'un leader sans succession (Leader Dies Heirless) avant que cet opposant ne fasse tout de suite son action, alors cet adversaire ne peut s'opposer à la carte "Héritage dynastique" en convoquant une assemblée (calling for a parley).

Quand cette carte est jouée, elle est écartée.

a- Trois de ces cartes permettent à un joueur d'obtenir la revendication ou la possession d'une région

b- Deux de ces cartes permettent à un joueur d'obtenir la revendication ou la possession de groupes de régions

Le joueur doit alors, avoir soit un marqueur de lien diplomatique soit de revendication (Diplomatic Tie - Claim) dans chaque région du groupe. Chaque région du groupe doit être connectée par terre à au moins une des autres. Quand il joue la carte, les régions concernées sont revendiquées (si elles possédaient des marqueurs Diplomatic Tie) ou possédées (si elles possédaient des marqueurs Claim).

Influence religieuse (Influence in Church Hierarchy : 3).

Elle est utilisée uniquement lors des assemblées (Parleys) : le joueur possède alors 5 votes en plus de ceux fournis par son niveau diplomatique (Leader's Diplomatic Stature). Une fois jouée, elle est écartée.

*** Retrait diplomatique (Diplomatic Coup : 7)**.

Une telle carte permet de retirer tout marqueur diplomatique (Diplomatic Tie) d'une région de son empire (une seule). Une fois jouée, la carte est mise de côté.

*** Augmentation de la trésorerie liée à un roi (Enlargement of King's Personal Demesne : 4)**. Elle permet de rapporter un point d'or en plus à chaque round (lors d'une taxation). Si après avoir joué l'une de ces cartes, il y a mort d'un leader sans succession (Leader Dies Heirless), alors elle est tout de suite perdue

*** Avance militaire/Avance tactique (Technological Weapons Advance/Tactical Systems Advance : 1 de chaque).**

Ces cartes sont utilisées, lors d'une action de Conquête ou d'un Pillage en augmentant la capacité du leader de « 3 ». Si elles sont utilisées lors d'une action de défense, (Defense Endeavor), la probabilité de réussite du leader attaquant (attacking player's effectiveness rating) est réduite de "3" (ceci, en plus de l'effet habituel de la capacité de combat du défenseur : Defender's Combat Stature). Si les 2 types de cartes sont utilisés simultanément, leurs effets seront conjugués (ex : capacité d'attaque de +6). Elles représentent des "avancées" telles que les arbalètes, arcs long, l'artillerie…. Ces cartes peuvent être jouées indéfiniment (on ne les écarte pas après utilisation).

*** Ferveur missionnaire (Missionary Fervor : 1)** .

Elle facilite la conversion de chaque région que le joueur tente de convertir (elle divise le différentiel de conversion par 2 : Conversion Differential – cf. 22.2). Cette carte peut être gardée indéfiniment et jouée de façon répétitive.

20.0 GRANDE DIPLOMATIE

Les rèles vues pour l'instant (liens diplomatiques, revendications, agitations, rébellions : Diplomatic Ties, Claims, Unrest et Rebellion) traitaient surtout des rapports entre un empereur et ses vassaux. Quelques mécanismes règlent également les relations que peuvent avoir 2 empereurs. Puisque les joueurs eux-mêmes jouent le rôle d'empereurs, ce sont eux qui gèreront ces relations internationales. Ils ont une certaine liberté (ils peuvent se faire leurs « règles maison ») pour gérer cet aspect du jeu, mais il existe aussi des restrictions. Les participants doivent s'accorder sur ces règles avant le début du jeu (attention au fairplay…)

20.1 Echanges (Exchangeable Items)

L'or, les revendications, et régions peuvent librement s'échanger (gold, Claims, Areas) ou se donner ou s'acheter sans aucune limite… Il faut bien sur adapter le marqueur de niveau social suite à ces tractations (changements de couleur des marqueurs "Social State »).

Si la région était agitée (Unrest) elle doit le rester jusquà ce que les actions de gestion (Ruling Endeavor) impliquent le contraire. Le niveau de fortification d'une région est lui aussi négociable (Status of fortifications), tout comme les liens diplomatiques (Diplomatic Ties).

Les fortifications peuvent changer de propriétaire, mais pas les marques de liens diplomatiques (Diplomatic Ties). Ces derniers ne peuvent être créés qu'en réalisant des actions diplomatiques (Diplomacy Endeavor), et ils ne peuvent être retirés que par leur propriétaire ou avec l'utilisation de la carte d'évènement « coupure des liens diplomatiques » (Diplomatic Coup Holding Card).

Les échanges de leaders, cartes "années", cartes "évènements à garder" (hod card) sont interdits.

20.2 Restriction de temps de jeu (Time Restrictions)

Ceci est à la volonté de l'équipe de joueurs, mais 2-3 minutes par tour de joueur semblent raisonnables.

20.3 Contrats (Binding Agreements)

Ce sont des agréments diplomatiques qui stipulent que si un traité est rompu, alors le contrevenant subit automatiuement une excommunication (excommunication cf. 22.2). Les joueurs doivent être clairs sur le traité qu'ils veulent signer. Pour le leader chrétien (*Christian Leader) qui renie son traité, c'est la convocation d'une assemblée qui statue (*parley :20.4). Un contrat peut être annulé si tous les acteurs s'accordent. De plus, un joueur est automatiquement libéré d'un contrat existant (binding agreement) si son leader meurt sans descendance (carte « dies heirless »).

20.4 Conditions de la convocation d'une assemblée pour régler un conflit (Conditions Under which a Diplomatic Parley may be convened)

20.41 Un joueur peut convoquer une assemblée (parley) pour contester une conquête réalisée par action diplomatique (Diplomacy Endeavor). L'objectif de l'assemblée est de déterminer qui a des droits sur la région impliquée. Si l'ayant droit est celui qui a été convoqué par l'assemblée, alors il maintient sa possession de la région. S'il a été décidé que c'est son adversaire l'ayant droit, alors l'ancien possesseur de la région doit la donner ou alors être excommunié : au choix de l'assemblée (22.4) et ceci automatiquement. Si le vote est à égalité, le joueur qui a convoqué l'assemblée possède alors la région.

20.42 Un joueur peut convoquer une assemblée (parley) pour obtenir la revendication (Claim) d'une région qu'il possède et qui a une marque de lien diplomatique (Diplomatic Tie : cf. 18.2). Si le vote est à égalité, le joueur qui convoque possède alors la revendication (Claim).

20.43 Quand un adversaire tente d'obtenir la possession de la région d'un autre joueur par le biais d'une carte évènement « héritage dynastique » (Dynastic Inheritance Card), il est possible de contester. L'assemblée doit décider qui est l'ayant droit. Si le joueur qui a convoqué l'assemblée (Parley) est conforté alors il garde sa région. S'il a été décidé que c'est son adversaire l'ayant droit, alors l'ancien possesseur de la région doit la donner ou alors être excommunié (automatiquement : 22.4). En cas d'un vote à égalité, le leader ayant demandé l'assemblée garde le contrôle de la région.

Remarque : pour le cas d'une interaction entre 2 cartes : "mort sans descendance" et "héritage dynastique" (died heirless - dynastic Inheritance Cards : voir 19.2

20.44 Si un adversaire rompt un contrat, il est possible de convoquer une assemblée (Parley). L'assemblée doit décider si le fautif est excommunié ou non (22.4).

20.45 Un joueur qui a été excommunié peut convoquer l'assemblée une fois par round dans le but de reintégrer l'église à laquelle il appartient (ceci est aussi possible une fois par round : voir 20.55)

20.5 Fonctionnement de l'assemblée (Diplomatic Parley Procedure)

Seuls les joueurs dont les leaders sont "chrétiens" (Christian) peuvent convoquer l'assemblée. Le vote et la décision sont appliqués dans la foulée. Chaque joueur a un nombre de vote égal à son statut diplomatique (Leader's Diplomatic Stature) : il utilise ce total comme il veut. Seuls les joueurs dont les leaders sont "chrétiens" (Christian) participent au vote.

20.51 Un joueur qui utilise la carte "influence religieuse" (Influence in Church Hierarchy Holding Card) reçoit 5 votes supplémentaires (en plus des votes liés à son statut diplomatique : Leader's Diplomatic Stature) ; de plus, on peut jouer plus d'une carte de ce type lors d'une même assemblée.

20.52 Si une assemblée est convoquée au sujet d'une revendication (Claim) ou de la possession d'une région (ou d'un groupe) de religion "Eastern Orthodox" alors le byzantin reçoit (au maxi) 5 votes supplémentaires.

20.53 Un joueur qui tente de revendiquer une région donnée (Claim) peut convoquer l'assemblée autant de fois qiu'il le désire pendant le jeu (mais une seule fois par round).

20.54 Si un joueur conteste la conquête de l'une de ses régions par le biais d'une action diplomatique (Diplomacy Endeavor), ce joueur doit immédiatement après cette conquête convoquer l'assemblée (parley). De plus, une assemblée est également convoquée en cas de rupture de contrat (20.3) au moment même de cette rupture. Un joueur qui convoque l'assemblée et qui est contredit ne peut renouveler d'autres convocations pour ce problème précis.

20.55 Un joueur qui a été excommunié peut convoquer l'assemblée une fois par round dans le but de reintégrer l'église à laquelle il appartient.

21.0 EXIL

Un joueur qui a perdu la possession de sa région "cour" (Court Area) et qui est incapable d'en établir une nouvelle en suivant les restrictions imposées par « 7.52 » est forcé à l'exil. Il garde malgré tout la possession de son or (gold), de ses liens diplomatiques (Diplomatic Ties), de ses revendications (Claims). Pendant son exil, il continue à garder son tour de joueur. Par contre, il ne peut récupérer aucune taxe. Il ne peut tenter que des actions diplomatiques (Diplomacy Endeavors), mais seulement si un autre joueur lui a donné asile. Il peut continuer à avoir des contrats avec les autres (diplomatic agreements) sans restriction. Quand il peut avoir une nouvelle cour, il sort de son exil.

21.1 Conditions relatives à l'exil (Conditions of Exile)

Comme vu plus haut, certaines pénalités s'appliquent ; néanmoins, un joueur en exil peut continuer à jouer, à choisir sa place dans les tours en fonction de son initiative, à tirer les cartes « d 'évènement » (Event Card), à jouer ses 5 cartes « années ». S'il a reçu un droit d'asile, il est donc capable d'avoir des actions diplomatiques (Diplomacy Endeavors : 21.2), mais s'il n'utilise pas toutes ses 5 cartes « années », il devra (comme d'habitude) réaliser (au besoin) les tests de statut de leader (Stature Checks) indiqués par ces cartes. Un exilé est sujet aux effets des cartes évènements (et peut normalement garder celles qui ont la marque « hold » en haut à gauche).

21.2 Asile (Asylum)

Les seules actions possibles pour un joueur exilé sont de nature diplomatique (Diplomacy Endeavors), et ceci seulement si un autre joueur lui a donné asile. Quand un joueur donne asile, il l'autorise à utiliser la région où se situe sa propre cour (Court Area) comme région de base pour ses actions diplomatiques (Diplomacy Endeavors). Dans ces conditions, un exilé qui calcule le taux de réussite d'une action diplomatique prend en compte le niveau social (Social Status Level) de la région qui l'héberge. Attention, en ce qui concerne la religion ou la langue, ce sont celles du leader d'origine qui sont prises en compte (et non celles de la région d'accueil). Toutes ces restrictions cessent quand la cour a pu s'installer normalement au sein de son empire. Donner l'asile ou le rechercher n'est jamais obligatoire. Le joueur qui a fourni l'asile peut changer d'avis ensuite à tout moment.

21.3 Revenir d'exil (Returning from Exile)

Une nouvelle région de cour (suitable Court Area) est une région qui est exactement de la même religion et de même langue que le leader. La démarche à suivre pour trouver une nouvelle région à la cour est la suivante :

1. le joueur exilé peut obtenir une région suite à des conquêtes diplomatiques (Diplomacy Endeavor : 12.0).
2. le joueur exilé peut obtenir une région suite à l'effet de la carte « héritage dynastique » (Dynastic Inheritance Card : 19.2).
3. le joueur exilé peut obtenir une région suite à un contrat passé avec un autre joueur (diplomatic agreement or exchange : 20.0).
4. le joueur exilé peut obtenir une région de la même religion et de même langue automatiquement suite à l'apparition d'un personnage « Magnat » (Magnate : 24.0).

22.0 EXCOMMUNICATION ET CONVERSION RELIGIEUSE (EXCOMMUNICATION & RELIGIOUS CONVERSION)

Un leader chrétien (Christian Leader) peut être excommunié suite au vote d'une assemblée (parley decision) ou après rupture d'un contrat avec un autre leader (binding agreement : 20.0).

Le procédé pour convertir une région est semblable à celui des actions de conquêtes militaires (Conquest Endeavors). Le nombre d'actions à réussir pour convertir la région est lié à la religion initiale de cette région.

22.1 Excommunication

Deux exemples : King John I par le Pape Innocent III et Frederick II par Gregory IX.

"+Note historique non traduite"

22.11 Quand un joueur est excommunié, lorsqu'il s'agira de déterminer certaines de ses capacités (effectiveness Ratings - Rebellion Values), on le considère alors de religion « pagan ».

22.12 Quand un joueur est excommunié, il ne peut plus participer aux assemblées (parleys), avec une exception : s'il est à nouveau accepté par les autres joueurs et qu'il est à nouveau considéré « chrétien ». Quand un joueur est excommunié, il ne peut plus contester les conquêtes diplomatiques ou les héritages dynastiques (Diplomatic Conquests - Dynastic Inheritances) qui sont menés contre lui. La seule fois où il peut participer à une assemblée, c'est lors de sa réadmission éventuelle au sein de l'église chrétienne (read-mission to Christianity).

22.13 Il n'existe que 2 moyens par lesquels un joueur excommunié peut revenir au sein de l'église chrétienne (read-mission to Christianity).

1- automatiquement en cas d'évènement "leader mort sans descendance" (carte : Leader dies heirless)

2- en fonction d'un vote d'une assemblée (decision from a parley)

22.2 Conversion religieuse (Religious Conversion)

Pour convertir un région, il faut déjà la posséder, puis annoncer son intention. Ensuite, le joueur doit calculer le différentiel de conversion (Conversion Differential).

(voir la table des risques de conversion religieuse :Conversion rating Chart)

Il doit soustraire sa capacité à convertir, qui est fonction de sa religion (Proselytic Ability rating of the player's Religion) à la force de conviction correspondant à la religion de la région (Convictional Strength rating of the Religion of the Area) qui risque d'être convertie.

Ce différenciel (Conversion Differential) donne le nombre de fois que le joueur actif devra réaliser de résultats '**C**' (Conquest Endeavors) contre cette région. Note : cela revient pour le joueur à tenter une conquête classique…, mais sur une région qui lui appartient déjà ! La différence est qu'à chaque fois que le niveau social de la région (Social State) diminue suite aux résultats de conquête, alors elle devient agitée (Unrest) et un test de rebellion doit être fait (Rebellion Check).

Si la région se rebelle, le résultat de conquête qui vient d'être fait pour faire avancer la conversion n'est pas comptabilisé (penser à enregistrer tout cela, au cours du jeu, sur un papier) . Quand le joueur actif a réalisé autant de résultats '**C**' que le différentiel de conversion (Conversion Differential), le marqueur de religion de la région est modifié.

22.21 Tous les résultats 'C' ne doivent pas être obligatoirement réalisés successivement (d'autres actions sont possibles entre temps). Toutefois, si une région partiellement convertie est conquise par un autre joueur, alors tous les résultats 'C' précédents sont perdus. Si une région change de propriétaire par un autre moyen que des actions « conquête » (Conquest Endeavor) les joueurs peuvent s'accorder en ce qui concerne le statut de la région (voir : "grande diplomatie : 20.0).

22.22 Une région peut être convertie sans limite.

22.23 Si le joueur tentant la conversion d'une région possède la carte « évènement » (Missionary Fervor Holding Card), alors le différentiel de conversion (Conversion Differential) est divisé par 2 (arrondir à l'inférieur).

22.24 Le différentiel de conversion (Conversion Differential) est divisé par 2 (arrondir à l'inférieur) lors de la tentative de conversion d'une région avec laquelle le joueur a un lien diplomatique (Diplomatic Tie).

Note : le différentiel de conversion peut être divisé par 4 : ceci en cas de possession d'un lien (Tie) et de l'utilisation de la carte « ferveur missionnaire » (Missionary Fervor Card).

22.25 Lors de la conversion d'une région de l'un des groupes suivants, toutes les régions connectées à l'intérieur du groupe sont automatiquement converties :

Norse Pagan, West Slavonic Pagan, East Slavonic Pagan, and South Slavonic Pagan. L'exception à cette conversion automatique d'un groupe entier est pour une région, qui, au

moment de la conversion est possedée par un joueur d'une autre religion.

Exemple: Toutes les régions « South Slavonic » sont « pagan ». De plus, toutes sont indépendantes exeptés : Croatia, qui appartient à un joueur « Roman Catholic » et Serbia, qui appartient à un joueur " Eastern Orthodox ». Si le joueur «Eastern Orthodox » convertit Serbia, toutes les régions indépendantes « South Slavonic » sont automatiquement converties à la religion « Eastern Orthodoxy ». Toutefois, la Croatia resterait de religion « Pagan ».

22.26 Les religions suivantes doivent être converties individuellement : Roman Catholic, Eastern Orthodox, Baltic Pagan, Moslem, and Christian Heretic.

22.27 La force de conviction (Convictional Strength rating) d'une région qui a pour religion « Iberian Moslem » est de « 0 » (Spain et Portugal abritaient alors une minorité Islamique au sein d'une vaste étendue Catholique Romaine). En conséquence, si une région «Iberian Moslem » est conquise par un joueur dont le leader est chrétien (Christian), la religion de cette région change et devient automatiquement «Catholique Romaine » (Roman Catholicism). Note: cela ne correspond pas à une véritable action de conversion, donc les 5 points de victoire ne sont pas récupérés (cf. 22.28).

22.28 Un joueur reçoit 5 points de victoire quand il réussit à convertir un région à la religion de son leader (ces points ne peuvent être perdus quoiqu'il arrive ensuite à cette région).

22.3 Tables de Conversion (Conversion rating Chart)

(cf. tableaux)

23.0 OPTIONS « SCHISME « ET « CROISADES » (THE SCHISM AND THE CRUSADES)

Elles rendent le jeu plus réaliste (… mais aussi plus long !). Elles peuvent être utilisées ensemble ou séparément (c'est aux joueurs de le décider au début du jeu).

Elles rendent compte des différences qui existaient entre les 2 églises chrétiennes. C'est donc le différent qui opposait Rome et Constantinople (les puissances de l'ouest contre l'empire Byzantin) qui est pris en compte ici. Si ces options ne sont pas prises en compte lors d'un scénario, on considère qu'il y a schisme (division au sein du monde chrétien entre la religion « Roman Catholic » et la religion «Eastern Orthodox ») .

* Les circonstances qui permettent l'apparition des croisades (Crusades) sont les suivantes :

1. Il s'agit d'un Round pendant le tour de jeu "1001", ou de tout tour suivant jusqu'au tour de jeu (Game Turn) 1276 (compris)
2. Un schisme existe au sein de la religion chrétienne (Christian Religion)
3. Un magnat (Magnate) basé en Syria contrôle à la fois Syria et Jérusalem (cf. 24.7)
4. Si les conditions 1, 2 et 3 sont réunies, une Croisade est automatiquement provoquée si le joueur byzantin appelle à la croisade. Il le fait en l'annonçant simplement oralement aux autres joueurs. Une croisade peut aussi être provoquée si un joueur dont le leader est catholique romain (Roman Catholic) convoque une assemblée sur le problème (tout dépend des résultats des votes). Tous les joueurs à leaders chrétiens (Christians) qu'ils soient «Roman Catholic » ou « Eastern Orthodox » peuvent voter lors de cette assemblée (Crusade parley). Toutefois, seuls les leaders «Roman Catholic» participent à une croisade. Un croisade correspond à la conquête à la fois de Syria et Jérusalem.

* Les circonstances qui permettent l'apparition d'un schisme (Schism). Au début de chaque tour de jeu (séquence :6.0), les joueurs doivent tester l'état des églises chrétiennes (Christian Churches). Ils le font en vérifiant l'influence de Byzance sur la région Rome (en lançant 2 dés sur la table de "schisme") : Schism Table. L'influence de Byzance est variable :

1. le joueur Byzantin (Byzantine player) possède Rome et est le seul à avoir un lien diplomatique dans la région (Diplomatic Tie)
2. le joueur Byzantin possède Rome et a un lien diplomatique dans la région Rome, mais d'autres joueurs ont aussi des liens diplomatiques avec Rome
3. le joueur Byzantin ne possède pas Rome mais il a un lien dipomatique dans la région Rome
4. aucun joueur ne possède Rome et aucun ne possède de lien diplomatique avec elle
5. aucun joueur ne possède Rome, mais un ou plusieurs joueur (autres que le joueur Byzantin) ont un ou des liens diplomatiques avec elle
6. un joueur (autre que le joueur Byzantin) possède Rome

Croisades (Crusades)

Lors d'un round où les conditions de croisade se produisent, la séquence des activités est modifiée par l'ajout d'une « phase croisade » (Crusader Phase). Dès que les joueurs ont constaté le déclenchement d'une croisade, après la phase des invasions et des magnats (Raider – Magnate) pour le tour en cours, les joueurs dont les leaders sont de religion «Roman Catholic » réalisent leur phase de croisade (Crusader Phase). Les activités sont les suivantes :

1. les croisés (Crusaders) déterminent quel sera leur meneur. Si la croisade a été entreprise suite à une assemblée (Crusade parley), ce sera le joueur qui a fait appel à cette assemblée. Si la croisade a été demandée par un joueur byzantin, le meneur est le croisé qui a la plus grande capacité de combat (Combat Stature) ; en cas d'égalité, c'est la somme des 3 capacités des leaders qui intervient.
2. les Croisés determinent l'ordre dans lequel ils réaliseront leurs actions (Endeavors) pendant la phase de croisade. Le croisé avec la plus haute capacité de combat (Combat Stature) commence, puis c'est celui qui a la 2° capacité de combat etc (en cas d'égalité, départager au hasard). Pendant cette « phase croisade », les joueurs tentent une action dans l'ordre qui vient d'être déterminé. Chaque joueur paie le montant de son action. Si un joueur n'a pas assez d'or pour réaliser une action « conquête » (Conquest Endeavor) pendant une croisade, alors il peut entreprendre une action « pillage » (Pillage Endeavor) – il peut aussi emprunter de l'or à un autre joueur.
3. le meneur de la croisade détermine la route que les croisés devront suivre pour Syria et Jérusalem. Pendant une croisade, toutes les régions qui appartiennent aux participants de cette croisade et toutes les régions indépendantes de religion « Roman Catholic » sont considérées amies des croisés. Les croisés peuvent utiliser ces régions pour la ligne de communication reliant leur cour, ces régions peuvent être utilisées comme base pour leurs actions. Note – le meneur croisé a 2 choix pour tracer la route :

   * le long d'une suite de régions connectées à partir du bord de la Méditerranée (Mediterranean Sea) : ex. Sicily ou Venice

   * ou par voie terrestre à partir de régions comme Croatia ou Hungary.
4. quand les croisés ont choisi leur région de départ pour la croisade, ils commencent leurs avances vers Syria ou Jérusalem. L'avance doit se faire le long de régions connectées. A chaque fois que les croisés (lors de leur progression vers Jérusalem ou Syria) arrivent vers une région qui n'est pas « *Roman Catholic* », indépendante, ou contrôlée par un magnat (Magnate), ils doivent la conquérir s'ils veulent la traverser. A chaque fois qu'ils arrivent vers une région contrôlée par le joueur Byzantin, le meneur doit demander l'autorisation de passage à ce joueur. Si ce Byzantin est d'accord, les croisés peuvent passer si besoin est. S'il refuse de donner son accord, alors, le meneur décide soit de conquérir la région, soit de prendre une autre route.

5. l'objectif de la croisade est de conquérir à la fois Syria et Jérusalem. Après avoir gagné l'accès à ces régions, les croisés continuent chacun à la fois à tenter des conquêtes (Conquest Endeavor) : cela dans l'ordre déterminé auparavant. Ils le font jusqu'à ce que Syria et Jérusalem soient conquises. Quand elles l'ont été toutes les 2, la croisade cesse (à moins que par consentement mutuel, ils décident de fortifier ou de gérer (rule) Jérusalem.

Quand la « phase croisade »(Crusader Phase) est achevée,tous les joueurs participent à une phase d'initiative (Initiative Determination Phase) et réalisent ensuite leurs tours de joueurs dans l'ordre fixé. Bien sûr, les joueurs qui ont participé à la croisade peuvent avoir moins de 5 cartes « années » (voir « 0 ») à jouer pendant leurs tours de joueurs. Les joueurs doivent réaliser leurs tours de joueurs (player Turns) quelque soit le nombre de cartes "années" restantes. Si par exemple un joueur n'en a plus, il aura toujours à tirer une carte « évènement » (Event Card), il aura également la possibilité de taxer.

23.1 Schisme (Schism)

23.11 un lancer de dé sur la table de schisme **(**Schism Table) peut avoir une des 3 conséquences suivantes :

U = union (Union of the two Churches). Tous les leaders de religion « Roman Catholic » et « Eastern Orthodox » et les régions correspondantes sont considérées de la même église (same Church) à tous les niveaux . De plus, le joueur Byzantin ne reçoit pas 5 votes supplémentaires lors des assemblées qui concernent les régions qui … (problème de tradution… : désolé…) …" … bear the Eastern Orthodox cross" ???.

S = schisme (Schism). Les leaders et les régions de religion « Roman Catholic » sont considérés comme étant d'églises différentes de ceux qui sont «Eastern Orthodox ».

- = pas de changement (No change in status of Churches). Si les 2 églises étaient unies, elles le restent, si elles étaient en opposition, elles le restent.

23.12 En plus du test de schisme (sur la Schism Table) au début de chaque tour de jeu (each game turn), un test de schisme doit aussi se faire quand l'influence de Byzance sur Rome change.

Exemple: si pendant son tour de joueur (player Turn), le Byzantin forme un lien diplomatique avec Rome (Diplomatic Tie) il doit tout de suite faire le test. Si dans le même tour, il conquiert Rome : idem.

23.2 table de schisme **(**Schism Table)

(voir la table)

23.3 Croisades (The Crusades)

L'évènement déclencheur de la première croisade a été la capture de Syria et Jérusalem par les Turcs (Seljuk Turks) puis leur refus de laisser accéder les pélerins chrétiens à la terre promise. En appelant à la croisade, la papauté avait non seulement l'intention de libérer et de protéger les chrétiens de Palestine des infidèles, mais elle avait également l'intention de réunir les Byzantins (menacés par l'expansion Turque), au sein d'une seule et même église chrétienne. Suite à l'appel du Pape Urbain en 1095, beaucoup de croisés se lancèrent vers l'Est : mais tous n'agirent pas par pure ferveur religieuse (certains agirent par intérêt politique ou économique). Les effets de la croisade ont parfois été contradictoires par rapport aux objectifs recherchés (le commerce a été largement perturbé, un sentiment anticlérical a pu apparaître à l'Ouest) etc…

23.31 Une croisade se termine quand :

* Syria et Jérusalem sont conquises, ou,

* tous les croisés ont utilisé leurs 5 cartes "années" (la croisade est alors un échec).

Il ne peut y avoir qu'une croisade par tour de jeu (game turn), les croisés devront attendre que les conditions de croisade apparaissent à nouveau lors d'un tour prochain s'ils veulent en déclencher une nouvelle.

23.32 Toutes les régions conquises par les croisés sont considérées indépendantes (jusqu'à ce qu'un joueur ou un magnat les conquiert). Il faut alors placer un marqueur de niveau social « croisade » dans les régions concernées (Crusader State Social State marker). Les joueurs ne contrôlent pas ces régions, elles sont considérées indépendantes à tout point de vue : il y a toutefois une exception - pendant une phase croisade (Crusader Phase), les croisés peuvent passer à travers sans avoir à déjà les conquérir.

23.33 Le niveau social (Social State) de chaque région qui n'est ni « Roman Catholic » ni contrôlée par un « Roman Catholic » et qui est traversée par des croisés est automatiquement réduit d'un niveau (en plus des conséquences liées aux actions de ces croisés). C'est la même chose pour les régions byzantines à travers lesquelles les croisés ont été autorisés à passer (comme expliqué plus haut).

24.0 OPTION « INVASIONS ET MAGNATS»(RAIDERS & MAGNATES)

Dans le jeu, une demi-douzaine de « grandes nations » sont représentées. Mais il ne faut pas oublier l'intervention de nations moins prestigieuses qui ont pu avoir plus ou moins d'importance à un moment donné (en raison, par exemple, de l'apparition d'un leader plus ou moins agressif, ambitieux…). C'est ce que tentent de réprésenter les règles qui suivent. Comme les autres options, celle-çi augmente à la fois le réalisme et la durée de jeu.

* Les envahisseurs (Raiders) sont des peuples qui pendant le Moyen-Age faisaient du pillage de l'Europe un mode de vie. Ces Raiders représentent les « Vikings», les « Saracen Pirates », et les « Magyars ». Leurs activités sont indiquées en 24.14. Pendant la phase des invasions (Raider Phase) à chaque round où il est indiqué qu'une invasion a lieu, les joueurs la réalisent et les actions de pillage (Pillage Endeavors) sont menées selon les règles qui suivent.

* Les magnats (personnages particuliers) représentent des leaders ou de petites nations plus ou moins stables qui ont pu avoir un impact au niveau international. Pendant la phase des magnats (Magnate Phase) de chaque round, les joueurs déterminent si des magnats apparaissent ou non. Leurs actions sont ensuite déterminées comme décrit en 24.2.

Raiders. Pendant la phase des envahisseurs **(**Raider Phase) de chaque round, les joueurs déterminent la nature des "raiders" qui sont actifs ce round. Ils le font en consultant la table correspondant aux 3 peuples décrits ci-dessous. Un type de peuple est actif après 1100, et seulement les "Saracen Pirates » sont actifs après l'an 1000. Sur chacune des tables qui correspondent à un peuple « raider » (Raider Schedules), il est indiqué le niveau des 3 capacités du leader correspondant durant le tour où il est actif. Pendant la phase de raider (Raider

Phase) 3 cartes années sont distribuées pour chaque peuple envahisseur actif. Chacune de ces 3 cartes est utilisée comme suit. Parmi les différentes régions que ce peuple peut envahir (Target area), il faut choisir celle qui a le plus fort niveau social + niveau de population (Social State + Population Value). En utilisant la capacité du leader "raider" actif (Raider's Stature) et les caractéristiques de la région de base utilisée pour l'attaque (Raider's Base Area), les joueurs conduisent une tentative de pillage (Pillage Endeavor) contre la région cible (Target Area) : les résultats sont appliqués normalement. Remarque : l'or n'est jamais stocké par les joueurs qui interviennent en représentant les raiders. L'action de pillage ne peut être conduite si la capacité du leader est <0. Si le taux de réussite (Raider's effectiveness rating) pour une action de pillage (Pillage Endeavor) contre une région cible (qui est celle à plus haut niveau social+ niveau de population) est <0, alors le leader « raider » doit s'attaquer à la région qui a le total « niveau social + niveau de population » un peu plus faible. En cas d'égalité de ce total entre plusieurs régions cibles potentielles, alors un dé est lancé pour tirer au sort. Si la région cible est possédée par un joueur, ce dernier peut se défendre (Defense Endeavor). Si cette action de défense fait tomber le taux de réussite du leader « raider » sous 0, la carte « année » de ce « raider » peut toujours être jouée.

Magnats. Pendant leur phase (Magnate Phase) à chaque round, les joueurs déterminent si de nouveaux magnats apparaissent. Il faut suivre la démarche suivante :

1. lancer 1 dé et consulter la table d'apparence des magnats (Appearance Table : 24.99). Attention, il ne peut y avoir plus de 3 magnats en même temps sur la carte.
2. si un résultat de 1 ou 2 apparaît, les joueurs doivent consulter la table appropriée (Magnate Matrix) : il faut l'utiliser en lançant un dé pour déterminer une colonne à utiliser, puis lancer un autre dé pour déterminer une ligne. A l'intersection, la région où le magnat arrive est indiquée.
3. la région en question devient la cour du personnage si elle est indépendante où qu'elle appartient à un joueur mais qu'elle est agitée (state of Unrest). Si le magnat doit apparaître dans une région contrôlée par un joueur et qu'elle n'est pas agitée, alors le magnat n'apparaît pas (sauf en Syria et Mongols).
4. quand les joueurs ont déterminé la région d'apparition, ils remplacent le marqueur de statut social (Area's Social State marker) par un marqueur « magnat » (Magnate Social State marker). Si le niveau social de la région de cour du magnat à l'instant où celui-çi apparaît, est inférieur à sa valeur de base (celle indiquée au départ du scénario), il est remonté à cette valeur (Norm Level). Un magnat reçoit 5 cartes « années » pendant sa phase (Magnate Phase), et les joueurs interviennent pour lui en menant ses actions.

24.1 à 24.4 Les différents raiders : Vikings – Magyars – Saracen Pirates

24.1 Les « Vikings »

24.11 Les Bases Vikings

Ce sont Norway et Denmark. Pour chaque action de pillage (Pillage Endeavor) tentée par les vikings, les joueurs devraient utiliser la base qui a le plus haut niveau social (Higher Social State).

24.12 Les régions visées par les vikings (Viking Targets)

Les cibles possibles sont toutes celles (excepté Norway et Denmark) qui sont connectées aux régions maritimes (Sea Areas) suivantes : North Sea, North Atlantic, English Channel, et Bay of Biscay.

24.13 Conquêtes vikings (Viking Conquests)

Si à un moment donné, il n'y a pas de région cible (Target Area) pour les vikings, qui possède un total « niveau social + niveau de population » >0, alors ces vikings tentent une conquête (Conquest Endeavor) contre une des régions cibles possibles : cette région doit être adjacente à la (ou les régions) qui possède le plus grand résultat « niveau social + niveau de population ».
Remarque : cette région sera habituellement Normandy, Flanders, ou Aquitaine. Les Vikings continuent à tenter de telles actions de conquête (Conquest Endeavors) jusqu'à ce que :

* la région soit conquise
* ou qu'il apparaisse une région cible posible avec un total « niveau social + niveau de population » >0.

Quand une telle région est conquise, les régions adjacentes deviennent des cibles possibles.

24.14 Restrictions et Cessations des raids vikings (Cessation of Viking Raids)

Un raid ne peut être lancé soit de Denmark ou de Norway si un joueur contrôle la région. De plus, si une des régions de type Norse Pagan est convertie au christianisme (Christianity) alors les raids vikings cessent pour le reste du jeu. Après 1000, ils cessent automatiquement.

24.2 Les « Magyars »

24.21 Les bases Magyars (Magyar Bases)

Tous les raids Magyar sont lancés à partir de Hungary.

24.22 Les régions visées par les Magyars (Magyar Targets)

Ce sont toutes les régions connectées directement à Hungary ainsi que toutes celles qui lui sont connectées par le lien d'une région qui sont des cibles possibles pour les raids Magyar. Ce dernier cas correspond à une exception de la règle générale de pillage (Pillage Endeavors) : en effet, normalement, la région base et la région cible doivent être adjacentes.

24.23 Cessation des raids Magyar

Un raid Magyar ne peut être lancé si un joueur contrôle la région Hungary : ce sera à nouveau possible si Hungary devient ultérieurement indépendante. Si Hungary est convertie au christianisme (Christianity), les raids

cessent définitivement. Ils cessent également automatiquement et définitivement après l'an 1000.

24.3 Les « Saracen Pirates »

24.31 Les raids menés par les « Saracen » (Saracen Raids)

Ils n'ont pas de région de base sur la carte, leur niveau social est toujours considéré « 0 ». Leur type de religion est Moslem*, leur langue est de type N*on-Indo Européen.

24.32 Les régions visées par les Saracen (Saracen Targets)

Ce sont toutes les régions connectées directement aux régions maritimes suivantes : Western Mediterranean et Tyrrhenian.

24.33 Cessation des raids menés par les Saracen

Ils cessent automatiquement et définitivement après l'an 1100. De plus, à chaque round, les joueurs doivent lancer un dé pour déterminer si des risques de raids menés par les « saracen » se produisent pendant le tour actuel. Sur un résultat de 5 ou 6, il n'y a pas de raid « saracen » ce round.

24.4 Tables des invasions (Raider Activity Schedules)

(voir les tables correspondantes)

24.5 Activités d'un magnat (Magnate Activities)

En général, les actions principales des raiders sont le pillage, mais pour les magnats c'est plutôt la conquête. Un leader magnat aura toujours une valeur de combat de 5 ou 9 (Combat Stature). Ses caractéristiques religieuses et linguistiques son toujours celles de la région où il apparaît au départ (cette région correspond à sa cour). Remarque : un magnat ne dépense ni ne collecte d'or.

24.51 Un magnat tente automatiquement des actions de conquête (Conquest Endeavors) contre la région adjacente à sa cour et qui a le plus haut niveau social (highest Social State). Si plusieurs régions correspondent, il tente la conquête de la région la plus semblable au niveau religieux et linguistique (lancer un dé pour départager en cas de problème). A chaque fois qu'un magnat conquiert une région, la prochaine à attaquer est celle qui correspond aux critères ci-dessus (elle doit être adjacente à une des régions contrôlées par le magnat, et une chaîne de régions doivent rejoindre la cour). En cas de réussite : placer le marqueur approprié (Magnate controlled marker).

24.52 Si le taux de réussite d'un magnat **(**Magnate's effectiveness rating) pour conquérir une région est <0, mais que celui qui permettrait de piller cette région est >0, alors c'est l'action de piller qui est tentée (jusqu'à ce qu'il soit capable de la conquérir à nouveau, ou alors qu'une région cible différente, avec un plus haut niveau social, puisse être conquise).

[Ajout : si la province avec le plus haut niveau social ne peut être conquise ou pillée avant toute action de défense, l'objectif du magnat se tourne vers des provinces du niveau social suivant (Social State).]

24.53 Un magnat ne peut tenter que des actions de conquête (Combat Endeavors). De plus, il doit toujours tenter 4 conquêtes ou/et pillages (Conquest / Pillage Endeavors) durant la phase de magnat (Magnate Phase). Une des cartes est donc toujours gardée pour une défense (elle est utilisée en réponse à la première action de conquête ou pillage dirigée contre une des régions du magnat).

24.54 Un magnat est retiré du jeu quand il joue une carte indiquant un test de vérification de leader (Stature Check for Leaders) de niveau 5 (Stature 5) (que son véritable statut soit de 5 ou 9). Aucun test de capacité n'est réalisé (No Stature Check), mais toutes les régions contrôlées par le magnat en question retournent à leur statut d'indépendance (Independent status). Les marqueurs sont remplacés : anciens niveaux sociaux du magnat remplacés par des marqueurs de niveaux sociaux indépendants (controlled Social State markers / Independent Social State markers).

24.6 Magnats classiques (Normal Magnates)

Quand les joueurs déterminent dans quelle région un magnat apparaît (en utilisant les tables « Magnate Matrix »), ils doivent ensuite vérifier si le magnat entre véritablement en jeu. Si la région est indépendante ou si elle appartient à un autre joueur et qu'elle est agitée (state of Unrest) : il entre en jeu. Si le magnat doit apparaître dans une région contrôlée par un joueur et qu'elle n'est pas agitée, alors le magnat n'apparaît pas (sauf en Syria et Mongols). Un magnat a toujours une capacité de combat de 5 quand il apparaît dans une région.

24.7 Magnats syriens (Syrian Magnates)

A chaque round de chaque tour débutant à partir de l'année 1001 , un lancer de dé qui donne « 3 » sur la table d'apparition des magnats (Initial Magnate Appearances Check Table) signifie qu'un magnat peut apparaître en Syria. Les joueurs doivent ensuite lancer un dé pour déterminer cette éventualité (ainsi que les capacités du leader). Sur un dé 1, 2, ou 3, un magnat syrien apparaît avec une capacité de combat de 5. Sur un dé 4, un magnat syrien apparaît avec une capacité de combat de 9. Sur un dé 5 ou 6 : pas d'apparition de magnat syrien. Un magnat apparaît en Syria quelque soit le statut de la région. La procédure pour mener les activités d'un magnat syrien diffère de la procédure normale au niveau suivant : le taux de réussite d'un magnat syrien (effectivness rating) n'est jamais réduit pour des raisons de différences ou de similarités religieuses ou linguistiques. Rappel : un magnat est retiré du jeu quand il joue une carte indiquant un test de vérification de leader (Stature Check for Leaders) de niveau 5 (Stature 5), ceci même si la capacité du magnat est de 9 (Magnate's Stature = 9).

24.8 Les mongols

Pendant chaque round se déroulant des tours 1201 à 1276, un résultat de 4 sur la table « vérification d'apparition des magnats » (Initial Magnate Appearance Check Table) entraîne automatiquement que des hordes mongoles arrivent des steppes (quelque soit le statut de la région). La capacité de combat du leader est 9 (Mongol Magnate's Combat Stature).
Particularités : un tel leader reçoit pendant chaque phase « magnat » (Magnate Phase) 10 cartes « années ». Toutes ces cartes doivent être utilisées pour des actions de conquête et de pillage (Conquest - Pillage Endeavors). Aucune carte n'est gardée pour des actions de défense (Defense Endeavor). De plus,le taux de réussite d'un leader mongol n'est jamais réduit pour des raisons de différences ou de similarités religieuses ou linguistiques.

24.9 Tables des magnats (Magnate Tables)

(voir les différentes tables)
24.91 table d'apparition des magnats (Magnate Appearance Table)
24.92 tables des magnats (Magnate Matrices)
24.93 table d'apparition des magnats syriens (Syrian Magnate Appearance Table)

25.0 COLONISATION (OPTION)

Jusqu'à 771, la plupart des migrations des peuples de l'Europe de l'Ouest qui avaient marqué les 5 premiers siècles après J.C. était terminée. Les frontières linguistiques des contemporains de Charlemagne avaient peu changé depuis plus de 100 ans. Toutefois, certains évènements eurent une grande importance :
- invasions germaniques au niveau des régions Slaves et Baltes
- invasions Turques en Grèce, Asie Mineure, Europe…
… tout ceci ayant entraîné de nombreux conflits.

Dans le jeu, un joueur peut modifier la langue d'une région par le biais d'une Colonisation (colonization) qui se fait en général sur plusieurs rounds. A la fin de chaque round, le joueur obtient un certain nombre de points de colonisation (Colonization Points) pour chaque région où il tente une telle action. Quand le nombre de points requis est atteint, la langue d'origine change. Cela prend en général beaucoup de rounds, et cette opion devrait plutôt être utilisée uniquement pour le « Grand Scénario ».

1. Il suffit d'annoncer son intention pendant son propre tour de joueur. Le joueur annonce la région où il veut agir (cible), ainsi que la région à partir de laquelle il agit (base). Il place ensuite un marqueur de colonisation dans la région ciblée (Colonization marker).
2. A la fin de chaque round, en commençant par celui où le marqueur de colonisation a été placé, le joueur détermine le nombre de points de colonisation qu'il obtient (cf. ci-dessous)
3. Le joueur actif détermine la valeur de colonisation de la région (ou des) utilisée comme base pour réaliser cette colonisation (Colonization Value of the Area) : c'est la somme « niveau de population + niveau social » (Population Value + Social State Level) = Y. Si le joueur utilise plusieurs régions comme base, alors il ajoute toutes les valeurs de colonisation. Le même calcul est réalisé pour la région ciblée (Colonization Value of the Area being colonized) = X
4. On réalise le calcul X-Y. Le résultat obtenu est le nombre de points de colonisation obtenus pendant ce round
5. Chaque round, le joueur enregistre ses points. Quand le total requis (cf. 25.2) est atteint, le marqueur de colonisation est retourné pour indiquer le changement de langue.

25.1 Restrictions au sujet de la colonisation (Colonization Restrictions)

25.11 Un joueur ne peut entreprendre la tentative de colonisation (Colonization attempt) d'une région que si elle est en bordure de son empire. Quand il tente l'action de colonisation, la (ou les) région servant de base doit faire patie de l'empire du joueur. (problème de traduction ?)
25.12 Quand un joueur annonce son intention de tenter la colonisation d'une région, il doit désigner une (ou plusieurs) région qui servira de base pour ces essais. Chacune des bases doit être directement connectée par voie terrestre, à la région ciblée. Toutes les bases doivent être exactement de la même langue (exact same Language).
25.13 Pendant la phase de colonisation "Colonization Record Phase", le joueur peut désigner des régions supplémentaires pouvant agir comme bases. Une fois qu'une telle région a éte désignée, elle est obligatoirement utilisée pour les calculs de colonisation (Colonization Value) dans toutes les tentatives suivantes (jusqu'à ce que la colonisation réussisse ou soit abandonnée).
25.141 Une région peut être utilisée comme base uniquement pour un essai de colonisation par round.
25.15 A aucun moment, un joueur ne peut tenter plus de 2 tentatives de colonisation (Colonization attempts).

25.2 Points de colonisation (Colonization Points)

Il faut les enregistrer à chaque round. Voici quelques circonstances spéciales :
25.21 Si, pendant la phase de colonisation "Colonization Record Phase" de n'importe quel round, une région qu'un joueur tente de coloniser n'est pas en sa possession, le nombre de points de colonisation que le joueur devrait obtenir normalement est divisé par 2 (arrondir au dessus).
25.22 Si, pendant la phase de colonisation "Colonization Record Phase" de n'importe quel round, une région qu'un joueur veut utiliser comme base pour son action de colonisation, est agitée (Unrest), alors il ne peut utiliser cette région (il ne récolte pas de point de colonisation, à moins qu'il ait une autre base).

25.23 Si, pendant la phase de colonisation “Colonization Record Phase” de n’importe quel round, une région qu’un joueur tente de coloniser devient agitée (Unrest), aucun point n’est apporté pour la colonisation.
25.24 Quand un joueur a obtenu, pour une région donnée, le nombre de points de colonisation nécessaire (Colonization Points), alors la colonisation est terminée. Le nombre de points requis pour coloniser une région dépend du niveau de population de la région ciblée.
* Pour les régions à niveau de population <1 il faut 100 points
* Pour les régions à niveau de population =2 il faut 150 points
* Pour les régions à niveau de population =3 il faut 175 points
* Pour les régions à niveau de population =4 il faut 200 points

25.3 Effets de la Colonisation

Quand un joueur a obtenu, pour une région donnée, le nombre de points de colonisation nécessaire (Colonization Points), le marqueur de colonisation de cette région est placé sur la face « colonisation terminée » (Colonization Complete side). A ce moment-là, la langue de cette région est la même que celle de la région qui a servi de base. Cinq points de victoire sont reçus (quoiqu’il arrive ensuite à cette région).

26.0 CONDITIONS DE VICTOIRE (VICTORY CONDITIONS)

A la fin du jeu, chaque joueur reçoit un certain nombre de points de victoire (VP), en fonction de la taille et de l’état de son empire. Ces points sont attribués de la façon suivante selon plusieurs conditions :
1 : chaque joueur reçoit des VP pour chaque région de son empire dans laquelle il pourrait mener une action de gestion (Ruling Endeavor) : ceci sans tenir compte des capacités du leader lui-même (Leader’s Stature). Ces régions doivent être connectées à la cour. Le nombre de points gagné est calculé ainsi :
- on ajoute 3 au niveau social actuel
(ex 1 : une région à niveau -2 apporte +1 VP) (ex 2: une région à niveau +3 apporte +6 VP)

2 :de plus, le joueur ajoute +3 VP pour chaque région qu’il possède à la fin du jeu et pour laquelle il a une revendication (marqueur Claim).

3 : de plus, il reçoit 5 VP pour des conversions et des colonisations réussies (Conversion - Colonization) au cours du jeu (quelque soit le statut de ces région à la fin du jeu : langue, religion).

SCENARIOS

27.0 CHARLEMAGNE ET L'EMPIRE FRANC

Ce scénario est prévu pour être joué en solitaire, c’est aussi un bon moyen d’apprendre les règles et les mécanismes de base d’**empires of the Middle Ages**.

Dans la version solitaire, le joueur dirige l’empire franc. Il peut aussi être joué à 2, l’autre participant dirigeant l’empire byzantin.

27.1 Valeurs des leaders (Initial Leader Statures)

Frankish Empire: 9-9-9 (Charles the Great)

Byzantine Empire: 5-3-3 (Constantine V)

27.2 Possessions impériales et revendications (Imperial Possessions & Claims)

27.21 Possessions

Frankish Empire: Lorraine (cour), Franconia, Swabia, Switzerland, Friesland, Flanders, Champagne, lie de France, Normandy, Anjou, Aquitaine, Toulouse, Burgundy, Provence.

Byzantine Empire: Constantinople (cour), Adrianople, Greece, Trebizond, Asia, Cilicia, Anatolia, Macedonia, Apulia, Sicily.

27.22 Revendications

Frankish Empire: le joueur franc revendique toutes ses possessions de départ, mais aussi Lombardy, Tuscany, et Rome.

Byzantine Empire: le joueur byzantin revendique toutes ses possessions de départ, sauf Anatolia.

Il revendique en plus Naples, Rome, Tuscany, and Venice.

27.3 Niveau sociaux initiaux (Initial Social State Levels)

Toutes les régions ont les valeurs indiquées sur la carte sauf :

Lorraine (+3), Friesland (+2), Wessex (+1), Northumbria (+2), Rome (+1), Constantinople (+3), Greece (+2).

27.4 Fortifications

Saxony (3), Friesland (2), Flanders (2), Lorraine(2), Venice (3), Constantinople (3).

27.5 Religion

Les exceptions par rapport à ce qui est indiqué sur le terrain de jeu sont les suivantes :

Pagan: Denmark, Norway, Sweden, Saxony, Austria, Hungary, the Steppes, Khazar, toutes les régions slaves et baltiques

Moslem: Leon, Castille, Aragon, Portugal, Valencia, Cordova, Granada.

Eastern Orthodox: Apulia, Sicily.

27.6 Langues

Les exceptions par rapport à ce qui est indiqué sur le terrain de jeu sont les suivantes : Brandenburg (West Slavonic); Austria, Bulgaria, Wallachia (non-Indo-Européen).

27.7 Règles spéciales

Longevité de Charlemagne: pendant les 7 premiers rounds, il n'y a pas de vérifications de changement de leaders (Stature Checks).

27.8 Durée du jeu

début 771 A.D., puis 9 tours sont faits jusqu'à 815.

27.9 Conditions de Victoire

27.91 Version Solitaire

(calcul des points : cf. 26.0)

Total VP	**Niveau de performance**
131 ou +	Excellent
111-130	Très bon
91-110	Bon
71-90	Médiocre
61-70	Pauvre
60 or less	Très pauvre

27.92 Version 2 joueurs

(calcul des points : cf. 26.0)

- chaque joueur fait son total
- le franc retire 40 points à son total
- on compare…
- celui qui a la plus grande valeur a remporté la victoire

28.0 MILLENNIUM 976-1075 A.D.

- prévu pour 2 à 6 joueurs- il est conseillé de prendre les empires du début de la liste ci-dessous quand on ne joue pas à 6

28.1 Valeurs des leaders (Initial Leader Statures)

German Empire: 3-3-3 (Otto II)

Kingdom of France: 2-2-2 (Lothair)

Kingdom of Burgundy: 3-3-3 (Rudolf III)

Kingdom of Denmark: 5-5-5 (Harold Bluetooth)

Kingdom of Poland: 3-3-3 (Mieszko I)

Byzantine Empire: 5-5-5 (Basil II)

Kievan Russian Empire: 3-5-5 (Vladimir the Saint)

28.2 Possessions impériales et revendications (Imperial Possessions & Claims)

28.21 Possessions

German Empire: Lorraine (cour), Franconia, Bavaria, Swabia, Austria, Friesland, Saxony, Verona (unrest), Lombardy (unrest), Tuscany (unrest), Rome (unrest).

Kingdom of France: Ile de France (court), Champagne, Normandy, Anjou, Brittany, Flanders, Aquitaine, Toulouse.

Kingdom of Burgundy: Burgundy (cour), Provence, Switzerland.

Kingdom of Denmark: Denmark (cour), Northumbria.

Kingdom of Poland: Poland (cour), Silesia.

Byzantine Empire: Constantinople (cour), Greece, Adrianople, Asia, Trebizond, Cilicia, Macedonia, Apulia, Anatolia, Armenia.

Kievan Russian Empire: Kiev (cour), Ryazan (unrest), Muscovy (unrest), Smolensk (unrest), Novgorod, Volhynia.

28.22 Revendications

Les empires revendiquent toutes leurs possessions de départ mais rien d'autre.

28.3 Niveaux sociaux initiaux (Initial Social State Levels)

Les exceptions par rapport à ce qui est indiqué sur le terrain de jeu sont les suivantes : Denmark (+2), Sweden (+1), Poland (+2), Novgorod (+1), Muscovy (+1), Kiev (+1), Syria (+2), Constantinople (+3), Tuscany (+2), Lombardy (+3), Sicily (+1), Provence(+ 1), Burgundy(+3).

28.4 Fortifications

Denmark (2), Constantinople (3), Venice (3).

28.5 Religion

Les exceptions par rapport à ce qui est indiqué sur le terrain de jeu sont les suivantes :

Pagan: Norway, Sweden, Hungary, the Steppes, Khazar, toutes les régions baltiques..

Moslem: Portugal, Castille, Valencia, Cordova, Granada.

28.6 Langue

Les exceptions par rapport à ce qui est indiqué sur le terrain de jeu sont les suivantes :

Brandenburg (West Slavonic); Bulgaria, Wallachia (non-Indo-European).

28.7 Durée

- début 976 A.D.

-20 Round

- fin en 1075.

28.8 Condition de Victoire

- les points de victoire sont calculés selon 26.0 à la fin du jeu
- chaque empire a un bonus (handicap points)

Empire	**Points de handicap**
German Empire	0
Byzantine Empire	5
Kingdom of France	10
Kievan Russian Emp.	20
Kingdom of Burgundy	30
Kingdom of Denmark	30
Kingdom of Poland	30

Le joueur totalisant le plus grand nombre de points est victorieux

29.0 LE TEMPS DES CROISADES : 1136-1200 A.D.- AGE OF THE CRUSADES

- scénario prévu pour 2 à 6 participants (optimum = 6) il est conseillé de prendre les empires du début de la liste ci-dessous quand on ne joue pas à 6.

29.1 Valeurs initiales des leaders (Initial Leader Statures)

German Empire: 3-3-3 (Lothair II)

Kingdom of France: 3-3-3 (Louis VI, "the Fat")

Kingdom of England: 3-3-3 (Stephen)

Kingdom of Sicily: 5-5-5 (Roger II)

Byzantine Empire: 5-3-5 (John Comnenus)

Principality of Poland: 5-5-5 (Boleslav III, "Wry-mouthed")

29.2 Possessions impériales et revendications (Imperial Possessions & Claims)

29.21 Possessions

German Empire: Swabia (cour), Lorraine, Franconia, Bavaria, Austria, Switzerland, Friesland, Saxony, Brandenburg, Bohemia, Verona (unrest), Lombardy (unrest), Tuscany (unrest), Rome (unrest), Corsica, Sardinia, Burgundy.

Kingdom of France: lie de France (cour), Champagne, Anjou, Toulouse, Aquitaine, Flanders.

Kingdom of England: Wessex (cour), Mercia, Northumbria, Brittany, Normandy.

Kingdom of Sicily: Sicily (cour), Apulia, and Naples.

Byzantine Empire: Constantinople (cour), Asia, Trebizond, Cilicia, Adrianople, Greece, Macedonia, Bulgaria.

Principality of Poland: Poland (cour), Silesia, Pomerania.

29.22 Revendications (Claims)

Tous les empires revendiquent toutes leurs possessions de départ. De plus, le Franc revendique Brittany et Normandy. L'Anglais lui revendique Aquitaine et Anjou.

29.3 Niveaux sociaux initiaux (Initial Social State Levels)

Les modifications par rapport à ce qui est indiqué sur la carte sont les suivantes :

Swabia (+1), Lorraine (+2), Saxony (+1), Provence (+1), Venice (+3), Lombardy (+3), Tuscany (+ 2), Sicily (+ 2), Greece (+ 2), Constantinople (+3), Syria (+2), Poland (+2), Hungary (+2).

29.4 Fortifications et régions à populations à vocations maritimes (Seafaring Areas)

29.41 Fortifications

Venice (3) et Constantinople (3).

29.42 Régions à populations à vocations maritimes (Seafaring Areas)

Les régions concernées sont celles indiquées en 9.53, mais il faut ajouter à la liste : Sicily .

29.5 Religion

Les modifications par rapport à ce qui est inscrit dans les régions (sur le terrain de jeu) sont les suivantes :

Pagan: The Steppes, Khazar, all Baltic Areas.

Moslem: Granada, Cordova, Valencia, Portugal.

29.6 Durée du scénario

De 1136 A.D. à 1200 (13 Rounds).

29.7 Condition de Victoire

- les points de victoire sont calculés selon 26.0 à la fin du jeu
- chaque empire a un bonus (handicap points)

Empire	**Points de handicap**
German Empire	0
Byzantine Empire	5
Kingdom of France	15
Kingdom of England	15
Kingdom of Sicily	20
Principality of Poland	20

Le joueur totalisant le plus grand nombre de points est victorieux.

30.0 DEFAITE A L'EST : 1201-1300 A.D.

- scénario prévu pour 2 à 6 participants (optimum = 5) il est conseillé de prendre les empires du début de la liste ci-dessous quand on ne joue pas à 6.

30.1 Valeurs initiales des leaders (Initial Leader Statures)

German Empire: 2-2-2 (Frederick II regency)

Kingdom of France: 5-5-5 (Philip II)

Kingdom of England: 2-2-2 (John, "Lackland")

Principality of Poland: 2-2-2 (Leszek I)

Byzantine Empire: 3-3-3 (Alexius III)

Kingdom of Aragon: 3-3-3 (Peter II)

30.2 Possessions impériales et revendications (Imperial Possessions & Claims)

30.21 Possessions

German Empire: Swabia (cour), Lorraine, Franconia, Bavaria, Austria, Switzerland, Saxony (unrest), Brandenburg, Friesland, Verona, Lombardy, Tuscany, Rome (unrest), Burgundy, Bohemia.

Kingdom of France: lie de France (court), Champagne, Normandy, Anjou, Toulouse, Brittany, Flanders.

Kingdom of England: Wessex (court), Mercia, Northumbria, Wales, Ireland, Aquitaine.

Principality of Poland: Poland (court), Silesia, Pomerania.

Byzantine Empire: Constantinople (court), Adrianople, Asia, Greece, Macedonia.

Kingdom of Aragon: Aragon (court), Provence, Valencia.

30.22 Revendications (Claims)

Tous les empires revendiquent toutes leurs possessions de départ. De plus on ajoute :

France: Aquitaine

England: Normandy, Brittany, Anjou

German Empire: Sicily, Apulia, Naples

30.3 Niveaux sociaux initiaux (Initial Social State Levels)

Les exceptions aux valeurs indiquées par le terrain de jeu sont les suivantes :

Wessex (+3), lie de France (+3), Flanders (+3), Lorraine (+ 2), Bavaria (+2), Saxony (+ 1), Lombardy (+3), Verona (+3), Venice (+3), Naples (+1), Sicily (+2), Greece (+2), Constantinople (+3), Trebizond (+1), Novgorod (+1), Poland (+2), Silesia (0), Aragon (+ 2), Valencia (+ 1).

30.4 Fortifications

Constantinople (3), Venice (3).

30.5 Religion

Les exceptions aux valeurs indiquées par le terrain de jeu sont les suivantes :

Pagan: all Baltic Areas, the Steppes, Khazar.

Moslem: Cordova, Granada.

30.6 Durée de scénario

Début 1201 A.D.

Fin 1300 (20 Rounds)

30.7 Conditions de victoire

- les points de victoire sont calculés selon 26.0 à la fin du jeu

- chaque empire a un bonus (handicap points)

Empire	Points de handicap
German Empire	0
Byzantine Empire	10
Kingdom of France	15
Kingdom of England	15
Kingdom of Aragon	25
Principality of Poland	25

Le joueur totalisant le plus grand nombre de points est victorieux.

31.0 CREPUSCULE DU MOYEN AGE 1386-1465 A.D.- TWILIGHT OF THE MIDDLE AGES

- scénario prévu pour 2 à 6 participants (optimum = 5) il est conseillé de prendre les empires du début de la liste ci-dessous quand on ne joue pas à 6.

31.1 Valeurs initiales des leaders (Initial Leader Statures)

German Empire: 2-2-2 (Wenzel)

Kingdom of Poland and Lithuania: 3-3-3 (Jagiello, titled Viadislav V)

Turkish States: 5-5-5 (Murad I)

Kingdom of France: 1-1-1 (Charles VI)

Kingdom of England: 2-2-2 (Richard II)

Kingdom of Aragon: 3-3-3 (Peter IV)

31.2 Possessions impériales et revendications (Imperial Possessions & Claims)

31.21 Possessions

German Empire: Lorraine (cour), Swabia, Franconia, Bavaria, Austria, Switzerland, Friesland, Saxony, Brandenburg, Bohemia, Verona, Lombardy, Tuscany.

Kingdom of Poland and Lithuania: Poland (cour), Silesia, Voihynia, Lithuania, Kiev.

Turkish States: Adrianople (cour), Asia, Cilicia (unrest), Anatolia (unrest), Armenia (unrest).

Kingdom 0/France: lie de France (cour), Champagne, Normandy, Anjou, Toulouse, Brittany, Flanders (unrest).

Kingdom of England: Wessex (cour), Mercia, Northumbria, Wales, Ireland, Aquitaine.

Kingdom of Aragon: Aragon (cour), Valencia, Sardinia.

31.22 Revendications (Claims)

Tous les empires revendiquent toutes leurs possessions de départ sauf pour le joueur Turc (il n'a aucune revendication cf 31.17).

De plus on ajoute :

German Empire: Burgundy, Provence.

Kingdom of Aragon: Sicily.

Kingdom of England: Brittany, Normandy, Anjou

Kingdom of France: Aquitaine

31.3 Niveaux sociaux initiaux (Initial Social State Levels)

Les exceptions par rapport à ce qui est indiqué dans les régions sont les suivantes :

Wessex (+3), Flanders (+3), Friesland (+1), Saxony (+2), Lorraine (+2), Bohemia (+3), Poland (+2), Silesia (0), Lithuania (+1), Kiev (0), Constantinople (+3), Trebizond (+1), Asia (+2), Adrianople (+2), Venice (+3), Aragon (+2), Sicily(+ 1), Valencia(+ I).

31.4 Fortifications

Venice' (3), Constantinople (3), Trebizond (2), Hungary (2).

31.5 Religion

Granada est de Type " Moslem".

Steppes et Khazar : Pagan.

Toutes les autres régions ont leurs religions habituelles (celles indiquées sur le terrain de jeu).

31.6 Langues

Les exceptions à ce qui est indiqué dans les tables de base sont : Adrianople, Asia, Cilicia, Anatolia, Armenia qui sont considérées comme étant de langue Turque (Turkish Language).

(Pour les particularités de cette langue Turque : cf. 31.7).

31.7 Règles spéciales

*Zèle Turque (Zeal of the Turks) : Quand les Turcs tentent une conquête, il ne faut pas tenir compte des différences de religion et de langage entre ce leader Turc (*Turkish Leader) et sa cible (pour le calcul du taux de réussite).

Supériorité militaire turque (Turkish Military Superiority): Au début du jeu, le joueur Turc possède la carte « système tactique à garder (hold) » .

Isolation diplomatique turque (Diplomatic Isolation of the Turks):Un joueur dont le leader est Chrétien ne peut jamais nouer de liens diplomatiques (Tie) avec une région appartenant au joueur turc et inversement (trop d'antagonisme religieux) . De plus, si à un moment, un joueur dont le leader est chrétien tente un accord (diplomatic agreement) avec le joueur turc, alors les autres joueurs chrétiens peuvent demander une assemblée (en vue d'une excommunication de leur frère en train de s'égarer). Une telle assemblée ne peut se produire qu'une fois par round (tant que l'accord entre le chrétien et le turc reste en action).

31.8 Durée du scénario

- début 1386 A.D.
- 16 Rounds
- fin en *1465*.

31.9 Conditions de Victoire

Voir la Section 26.0 pour les calculs. De plus, il existe des points bonus :

Empire au Handicap initial	**Points bonus liés**
German Empire	0
Kingdom of Poland/Lithuania	15
Kingdom of France	15
Kingdom of England	15
Turkish States	15
Kingdom of Aragon	20

De plus, si à la fin du jeu, le joueur turc "Constantinople", 25 points sont ajoutés à ses points. Le plus haut score détermine le vainqueur.

32.0 GRAND SCENARIO

A la différence des petits scénarios, le « Grand Scénario » s'éloigne de l'aspect « vérité historique ». Par contre, il permet de simuler des situations qui n'ont pas existées (« what-if… » ?)

Il est conseillé de le jouer à au moins 4 (et à 6 en situation optimale).

- L'installation commence comme celle du scénario pour 2 joueurs « Charlemagne » : cf 27.0

- Deux joueurs peuvent mener le scénario « Charlemagne » (ou alors plusieurs joueurs peuvent s'associer pour jouer le même empire) jusqu'à ce que le joueur (ou les joueurs…) de l'empire franc termine son 2° test de vérification de leader (*second Stature check).*

-A ce moment, le jeu cesse et une nouvelle procédure se met en place :

1. Le, ou les joueurs, francs séparent leur empire en 3 royaumes. Chaque région de chaque royaume doit être directement en contact avec une autre région terrestre de ce royaume. De plus, un royaume doit au moins être constitué de 3 régions. Si jamais une connection devait se faire à travers une région maritime, il faudrait que la région en question soit la plus proche possible. Dans un royaume donné, il faut qu'il y ait au moins 3 religions de type *Roman Catholic* ou *Eastern Orthodox* et que la langue utilisée dans ces régions soit identique (de plus, les régions doivent être connectées). Si c'est impossible de réaliser ceci avec 3 régions, il faut essayer de le faire avec 2.
2. Au sein d'un royaume donné, une des 3 régions de la même langue est désignée pour recevoir la cour (placer le marqueur). La cour de chaque royaume doit utiliser une langue différente des 2 autres cours.
3. Des marqueurs de niveaux sociaux *(Social State markers)* de 3 couleurs sont utilisés pour différencier les 3 royaumes. Les revendications (claim) existantes, les fortifications sont sous contrôle du nouveau monarque.Par contre, tous les contacts (Tie) que nouait le joueur franc sont retirés. La trésorerie de l'empire franc est vidée, mais chacun des 3 royaumes reçoit 10 niveaux d'or.
4. Les capacités des 3 leaders sont déterminées (*Leader Statures)* . Pour un leader, on lance les dés 3 fois et on compare sur la table correspondante au niveau de la colonne « Current Stature 3 »

   (on considère qu'avant les tests, les leaders sont des leaders 3-3-3 (Stature Checks pour Leaders of Statures 3-3-3).
5. Les joueurs vont devoir déterminer maintenant qui contrôle quel royaume. L'empire franc possède donc actuellement 3 royaumes: ils sont numérotés n°1- n°2 - n°3. L'empire Byzantin est associé au n°4. Les royaumes n°5 et 6 sont appelés à entrer en jeu plus tard (étape 6 ci-dessous).

   Chaque joueur lance un dé qui indique le royaume qu'il dirige.
6. Pour les joueurs qui ont hérité des royaumes n°5 et 6 :

   Si, au moment où les joueurs déterminent les propriétaires des royaumes et empires, il existe 2 ou plusieurs régions terrestres connectées qui sont soit Roman Catholic ou Eastern Orthodox, indépendantes, et de même langue (same Language), alors le joueur qui a tiré le royaume n°5 (dans l'étape 5) doit prendre lesdites régions pour son royaume. Il désigne l'une d'elle pour représenter sa cour. Il reçoit 10 points d'or et fixe ses capacités de leader (comme vu dans l'étape 3). Si un tel groupe de régions n'existe pas, le joueur qui a tiré le royaume n°5 prendra en main ces régions quand elles apparaîtront. Le joueur qui a tiré le royaume n°6 (dans l'étape 5) doit prendre pour son royaume le second groupe de régions qui apparaîtra. Si plusieurs

groupes de ces régions sont présents quand les joueurs n°5 et 6 doivent choisir leurs royaumes, c'est le n°5 qui choisit en premier.

32.1 Durée

- début : 771 A.D
- 140 Rounds
- fin en 1470

… prévoir du temps….

32.2 Conditions de victoire

La Section 26.0 permet le calcul des points de victoire.

33.0 DEUXIEME EDITION :

Sept 2003

Pions nécessaires: pour chaque joueur

1. Armées :
   4 x "1" force (avant) / "2" force (arrière)
   2 x "3" force (avant) / "4" force (arrière)
2. Flotte :
   3 x "1" force (avant) / "2" force (arrière)
   1 x "3" force (avant) / "4" force (arrière)
3. Cathédrales (avant) / Universités (arrière): 10
4. Palais (front) / Commerces (arrière): 10

Note: ces valeurs sont une moyenne (pour 2 joueurs, les chiffres sont plus élevés que pour 6).

Cartes supplémentaires : 114 au total

NOTE: Il faudrait modifier, dans la règle de base, « action de fortification » par « action de mobilisation », en effet les règles avancées font maintenant intervenir des flottes et des armées.

ARMEES

Elles représentent des troupes professionnelles, qui augmentent les possibilités de conquête et de pillage.

1.0 Mobiliser et entretenir une armée *(Building and Maintaining armies).*

1.1 Les armées sont produites au cours d'une action de mobilisation *(Mobilization Endeavor).* Le joueur annonce qu'il désire en créer une : cela dépense 2 niveaux d'or. Il désigne ensuite la région concernée. Si la tentative réussit, alors un marqueur d'armée est placé (en cas d'échec, l'or est de toute façon perdu).

1.2 Contrairement aux infrastructures (universités , palais…), il faut dépenser un niveau d'or pour entretenir une armée. Ceci est fait à la fin de son tour. Une armée qui ne peut être maintenue est éliminée (on peut aussi choisir de ne pas l'entretenir).

2.0 Utilisation des armées

2.1 Une armée a une force indiquée sur le pion. Ces marqueurs sont interchangeables sans aucun problème à tout moment (ex : un marqueur "3" est équivalent à 3 marqueurs "1" ou à un marqueur « 1 » et un marqueur "2")

2.2 Les armées ne peuvent être placées que dans une région que le joueur contrôle. S'il perd ce contrôle, alors l'armée est éliminée.

2.3 Si un attaquant subit une perte "-1" suite à une Conquête ou un Pillage il peut, au lieu de réduire son marqueur de niveau social (social level of the Area) choisir d'éliminer un point d'armée). Si un défenseur subit une perte "-1" suite à une Conquête ou un Pillage, il peut faire de même.

3.0 Mouvement des armées

Elles peuvent être déplacées au début d'un tour de joueur avant que toute action soit tentée. Le nombre de points d'armée qu'un joueur peut jouer correspond à sa capacité militaire : la distance parcourue également est dépendante de cette valeur (Leader's Military Value)

exemple: un leader de valeur militaire "5" pourrait bouger 1 point d'armée de 5 régions, ou 5 points d'une seule région, un point de 3 régions et un autre de 2 etc….

3.1 Les armées se déplacent de régions en régions contiguës le long des voies terrestres.

3.2 Elles peuvent aussi traverser des espaces maritimes, mais il faut qu'elles commencent ou finissent dans des régions qui sont contrôlées par le joueur (le mouvement

n'est pas toujours possible (Seafaring People ?)). Trois régions maritimes au maximum peuvent être ainsi traversées. Il faut dépenser un niveau d'or par région maritime traversée.

exemple: une armée peut éventuellement passer de Venice à Constantinople.

4.0 Conquête et Pillage

Chaque point d'armée qui est dans une région utilisée comme base pour une conquête ou un pillage permet d'ajouter +1 à la force d'attaque. Un défenseur qui subirait ce genre d'attaque pourrait lui aussi bénéficier d'une force supplémentaire si une armée était présente. Une armée peut être utilisée de cette façon plusieurs fois par tour (autant de fois que les actions militaires ou les invasions par "raiders" ont lieu).

5. Certaines cartes "évènements" permettront d'utiliser "gratuitement" des armées (mais il faudra quand même les maintenir).

FLOTTES (FLEETS)

Elles représentent une concentration de pouvoir naval. Elles accroissent les possibilités d'actions au-delà de régions maritimes.

1.0 Construire et entretenir des flottes

1.1 Les flottes sont produites au cours d'une action de mobilisation *(Mobilization Endeavor)*. Le joueur annonce qu'il désire en créer une : cela dépense 4 niveaux d'or. Il désigne ensuite la région concernée (il faut être en bordure de région maritime : *(Sea Area)*). Si la tentative réussit, alors un marqueur de flotte est placé dans la région maritime (en cas d'échec, l'or est de toute façon perdu).

1.2 Contrairement aux infrastructures (universités , palais…), il faut dépenser un niveau d'or par flotte entretenue. Ceci est fait à la fin de son tour. Une flotte qui ne peut être maintenue est éliminée (on peut aussi choisir de ne pas l'entretenir).

2.0 Utilisation des flottes

2.1 Une flotte a une force indiquée sur le pion. Ces marqueurs sont interchangeables sans aucun problème à tout moment (ex : un marqueur "3" est équivalent à 3 marqueurs "1" ou à un marqueur « 1 » et un marqueur "2")

2.2 Les flottes ne peuvent être placées que dans une région que le joueur contrôle et qui est adjacente à une région maritime *(Sea Area)*. S'il perd ce contrôle, alors la flotte est éliminée… . Les flottes ne sont aucunement concernées par les actions *(Endeavors)*.

3.0 Mouvement des flottes.

Elles ne sont jamais déplacées (elles représentent en fait des bases navales).

4.0 Actions.

4.1 Une flotte située dans une région qui n'est pas à vocation maritime (Seafaring People) transforme cette région : elle lui donne les possibilités vues en 9.53 – 9.54 (Seafaring People) tant que le marqueur de flotte est présent.

4.2 Chaque niveau de flotte présent dans une région qui est déjà à vocation maritime (Seafaring People) étend la portée de cette région d'un niveau [9.53]. A ce sujet, une flotte placée dans une région pour la transformer en région à vocation maritime (Seafaring People) ne permet pas d'étendre le rayon d'action.

* example a : 2 Flottes sont à Venice (Seafaring People) dès le départ : une action est donc possible à travers 5 régions maritimes (Sea Areas).

* example b : 1 Flotte en Normandy, (non Seafaring People) au départ : une action est donc possible à travers 3 régions maritimes (Sea Areas).

4.3 Un joueur ne peut conduire une Conquête ou un Pillage contre une aire à travers une région maritime (Sea Area) qui possède une ou des flottes en défense (à moins que la valeur de la flotte dans la région servant de base à l'attaque soit supérieure ou égale à celle de l'adversaire) . Les flottes n'ont aucune influence sur les actions (Endeavors) conduites à travers des régions terrestres).

5. Certaines cartes "évènements" permettront d'utiliser « gratuitement » des armées (mais il faudra quand même les maintenir)..

Infrastructures = Marqueurs de civilisation - *CIVILIZATION MARKERS*

Ils augmentent les possibilités de jeu. Ils sont constitués de :

- centres religieux (cathédrales, mosquées) : *Cathedrals/Mosques*
- carrefours commerciaux, industries, banques… : *Commerce (Center of commerce, industry and/or banking)*
- centres gouvernementaux : *Centers of government (Palace)*

- lieux de connaissances, universités : *universities*

1.0 Construire et maintenir un Marqueur de civilisation.

1.1 Construire un tel maqueur se fait à travers une action de gestion (ruling) et nécessite 4 valeurs d'or. Le joueur annonce ce qu'il tente de produire, désigne la région : si il y a réussite, on place le marqueur correspondant (en cas d'échec, l'or est perdu).

1.2 Maintenance

- elle est automatique (pas de trésorerie nécessaire)

2.0 Utilisation des marqueurs de civilisation

2.1 Un jour ne peut avoir dans une région qu'un seul marqueur de chaque type.

2.2 Au départ, ces marqueurs sont placés par un joueur dans une région de son empire. Mais il se peut qu'il gagne le contrôle d'une région où se trouve déjà un tel marqueur. Voici ce qui arrive alors :

(1) il gagne aussi le contrôle du commerce et des universités de cette région

(2) il gagne le contrôle des Cathédrales/Mosquées si sa région mère est de la même religion

(3) les palais, eux, sont éliminés.

2.3 Si pour une région ou une autre, une région devient indépendante Cathédrales/Mosquées, Commerces et Universités restent en place, mais les palais sont éliminés).

2.4 Si une région est la cible d'un pillage et qu'un -1 est obtenu contre le défenseur, l'attaquant peut choisir d'éliminer un marqueur de civilisation au lieu de faire baisser le niveau social (Social level). L'élimination d'une infrastructure apporte un niveau d'or à l'agresseur.

3.0 Les marqueurs de civilisation ne peuvent changer de région

4.0 Effets de ces marqueurs :

4.1 Cathédrales / Mosquées: Si une région contenant un tel marqueur est la cible d'une action de gestion (ruling), alors, un bonus de +1 est ajouté à la probabilité de réussite (Endeavor Effectiveness). On ajoute aussi +1 à la force de conversion lors d'une telle tentative [22.2].

4.2 Commerce : lors d'une taxation réussie d'une région, un niveau d'or en plus est gagné au niveau de la trésorerie. Par contre, en ce qui concerne les rébellions éventuelles, le niveau social normal est utilisé *(normal Social State)* [17.22].

ex: une région avec un niveau social de 2 est taxée avec réussite : cela devrait apporter 3 valeurs d'or à la trésorerie (3 Gold). Mais si un test de rébellion est fait : 2 points seulement sont pris en compte.

4.3 Palais : Quand une seule action de gestion est tentée (ruling), le joueur actif peut choisir comme cibles les régions (d'une seule à toutes) qu'il contrôle et qui contiennent un palais. Les modificateurs sont déterminés pour chaque région, mais on utilise une seule carte pour l'ensemble des actions. Chaque région applique son résultat indépendamment des autres. L'or dépensé est calculé par région. Si le joueur obtient un résultat « -1 » ou rate , alors la carte est écartée).

4.4 Université: si une université se trouve dans une région où le niveau social doit augmenter d'une valeur, alors il augmente de 2 valeurs.

EVENEMENTS CONDITIONNELS ET CARTES D'EVENEMENTS CONCERNANT LES LEADERS *(PROVISIONAL EVENT & LEADER EVENT CARDS)*

Ces cartes sont traitées comme les autre cartes « évènements » (mis à part le fait qu'elles ne peuvent être utilisées qu'à certaines périodes, ou par certains leaders)

* EVENEMENTS CONDITIONNELS : cartes repérées par "P" et une date d'intervention.

* EVENEMENTS CONCERNANT LES LEADERS : cartes repérées par "L" et une date d'intervention

1.0 Les 2 types de cartes ne peuvent être activées que dans les créneaux de temps qui sont indiqués dessus

1.1 Si un scénario débute et finit dans une période qui ne correspond pas du tout à la fourchette de temps, cette carte n'est pas utilisée pendant le jeu.

1.2. et 1.3. : voir l'exemple ci-dessous :

* exemple: une carte indique 1101-1300. Elle ne serait pas utilisée pour un scénario s'étalant sur 801-900. Elle serait placée dans la pile de départ, au début du scénario, s'il démarrait en 1201 et finissait en 1400. Par contre, si elle était tirée au cours du jeu en 1350 elle serait écartée.

2.0 Cartes d'évènement aléatoires « leader » *(Leader Event Cards)*

2.1 Elles apportent un bonus aux capacités (militaires, administratives ou diplomatiques) du leader concerné *(Leader Stature: Military, Administrative, Diplomatic*). Ces bonus sont indiqués sur la carte : mais attention, un seul de ces bonus peut être utilisé au moment de l'action.

2.2 Les cartes d'évènement aléatoires « leader » (Leader Event Cards) ont une indication sur le groupe de langues. Elles ne peuvent être utilisées pour mener une action que si ce groupe de langues correspond à celui du leader actif.

3. Quand vous jouez avec cette règle, vous pouvez maintenant garder jusqu'à 4 cartes « Holding Cards » au lieu de 3 (cf. 19.2)

MODIFICATIONS DES SCENARIOS

Selon le scénario, il faut ajouter les marqueurs dont la liste suit.

Rq : Si une région n'est pas contrôlée, aucune flotte ou armée ne peut être placée. Les marqueurs de civilisation, sont eux toujours installés.

[27.0] CHARLEMAGNE ET L'EMPIRE FRANC

Armies: 2 in Constantinople.

Fleets: 1 in Constantinople.

Cathedrals/Mosques: 1 in Constantinople, 1 in Ireland, 1 in Rome.

Commerce: 1 in Constantinople, 1 in Venice, 1 in Sweden, 1 in Syria.

Palaces: 1 in Constantinople, 1 in Adrianople, 1 in Greece, 1 in Asia, 1 in Trebizond, 1 in Cilicia, 1 in Anatolia.

Universities: aucune

[28.0] MILLENNIUM 976-1075 A.D.

Armies: 3 in Constantinople, 1 in Lorraine.

Fleets: 1 in Constantinople, 1 in Denmark.

Cathedrals/Mosques: 1 in Constantinople, 1 in Ile De France, 1 in Wessex, 1 in Ile de France, 1 in Franconia, 1 in Rome.

Commerce: 1 in Constantinople, 1 in Venice, 1 in Bohemia, 1 in Sweden, 1 in Syria, 1 in Mercia, 1 in Flanders, 1 in Champagne, 1 in Ile de France, 1 in Provence, 1 in Tuscany, 1 in Saxony, 1 in Prussia, 1 in Franconia, 1 in Novgorod, 1 in Kiev, 1 in Khazars.

Palaces: 1 in Constantinople, 1 in Adrianople, 1 in Greece, 1 in Asia, 1 in Trebizond, 1 in Cilicia, 1 in Anatolia, 1 in Lorraine, 1 in Franconia.

Universities: aucune

[29.0] L'AGE DES CROISADES 1136-1200 A.D.- AGE OF THE CRUSADES

Armies: 1 in Constantinople.

Fleets: 1 in Constantinople, 1 in Sicily.

Cathedrals/Mosques: 1 in Constantinople, 1 in Ile De France, 1 in Champagne, 1 in Lorraine, 1 in Franconia, 1 in Austria, 1 in Leon.

Commerce: 1 in Constantinople, 1 in Venice, 1 in Bohemia, 1 in Sweden, 1 in Syria, 1 in Mercia, 1 in Flanders, 1 in Champagne, 1 in Ile de France, 1 in Provence, 1 in Lombardy, 1 in Tuscany, 1 in Sicily, 1 in Saxony, 1 in Prussia, 1 in Franconia, 1 in Novgorod, 1 in Kiev, 1 in Khazars.

Palaces: 1 in Constantinople, 1 in Wessex, 1 in Mercia, 1 in Northumbria.

Universities: 1 in Wessex, 1 in Ile de France, 1 in Lombardy.

[30.0] DEFAITE A L' EST 1201-1300 A.D.

Armies: aucune.

Fleets: aucune.

Cathedrals/Mosques: 1 in Constantinople, 1 in Ile De France, 1 in Champagne, 1 in Lorraine, 1 in Franconia, 1 in Austria, 1 in Leon.

Commerce: 1 in Constantinople, 1 in Venice, 1 in Bohemia, 1 in Sweden, 1 in Syria, 1 in Mercia, 1 in Flanders, 1 in Champagne, 1 in Ile de France, 1 in Provence, 1 in Lombardy, 1 in Verona, 1 in Tuscany, 1 in Sicily, 1 in Saxony, 1 in Prussia, 1 in Franconia, 1 in Novgorod, 1 in Kiev, 1 in Khazars.

Palaces: 1 in Constantinople, 1 in Wessex, 1 in Mercia, 1 in Northumbria.

Universities: 1 in Wessex, 1 in Ile de France, 1 in Lombardy.

[30.0] CREPUSCULE DU MOYEN AGE 1386-1465 A.D.

Armies: 1 in Wessex, 1 in Adrianople.

Fleets: aucune.

Cathedrals/Mosques: 1 in Constantinople, 1 in Ile De France, 1 in Champagne, 1 in Lorraine, 1 in Franconia, 1 in Austria, 1 in Leon.

Commerce: 1 in Constantinople, 1 in Bohemia, 1 in Sweden, 1 in Syria, 1 in Wessex, 1 in Mercia, 1 in Flanders, 1 in Champagne, 1 in Ile de France, 1 in Provence, 1 in Lombardy, 1 in Verona, 1 in Tuscany, 1 in Naples, 1 in Sicily, 1 in Saxony, 1 in Prussia, 1 in Franconia, 1 in Poland, 1 in Novgorod, 1 in Kiev, 1 in Khazars.

Palaces: 1 in Wessex, 1 in Mercia, 1 in Northumbria, 1 in Ile de France, in Castille.

Universities: 1 in Wessex, 1 in Ile de France, 1 in Lombardy, 1 in Bavaria.

ANNEXES

Annexe1 : La procédure générale pour mener une action est la suivante :

1. au début d'un round, le joueur reçoit 5 *cartes « année »* (Year Card). Il ne regardera une carte qu'au moment où il l'utilise pour faire une des 5 actions (ou à la fin du round s'il n'a pas joué toutes ses 5 cartes). Si avant de faire son tour, un joueur a déjà consommé certaines de ses cartes pour faire des actions de défense (Defense Endeavors), il ne complète pas sa main : il joue avec ce qu'il lui reste.

2. Le joueur actif place son marqueur "leader" dans :

   * la région de base (base area) qu'il a choisi : pour mener une action extérieure (Foreign)

   * ou alors dans la région prise pour cible (target area) lors d'une action intérieure (Domestic)

3. Le joueur détermine ensuite laquelle de ses 3 caractéristiques de leader (Combat, Administration, ou Diplomatie) doit intervenir pour mener l'action choisie (Leader effectiveness rating).

4. Il annonce l'action qu'il mène et la valeur du leader pour l'action en question. S'il s'agit d'une conquête ou d'un pillage, il doit laisser le temps à l'autre joueur de décider s'il fait ou non une action de défense.

5. Le joueur actif paie le montent d'or nécessaire à l'action entreprise (ajuster les montants dans les casiers de bordure de carte). Le défenseur fait de même s'il a choisi de réagir en utilisant aussi une carte « année ».

6. Le joueur actif pose une carte "année" (Year Card) tirée aléatoirement sur la table (même chose, éventuellement) pour le défenseur : face lisible.

7. Le joueur actif calcule la caractéristique Combat, Administration, ou Diplomatie concernée (caractéristique de base du leader modifiée par divers paramètres, ainsi que par l'éventuelle réaction du défenseur) : ceci donne la probabilité de réussite de l'action (plus le chiffre est élevé plus le taux de réussite est fort). Les résultats sont lus sur la carte « année» (Year Card) qui vient d'être jouée.

8. Tous les résultats sont pris en compte de suite (ajuster les marqueurs qui ont évolués).

9. Si une carte qui vient d'être jouée porte la mention "Vérification des caractéristiques de leader" (Stature Check) : il faut vérifier si des changements des valeurs de Combat, Administration, ou Diplomatie ont lieu.

Rq : le défenseur est concerné s'il a joué une carte portant cette information.

10. Le joueur actif peut ensuite repasser au stade 2 (jusqu'à 9) s'il lui reste des cartes en main (il peut aussi en garder pour se défendre).

Annexe 2 :traduction du résumé 9.35 / Effectiveness rating summaries

Conquête

A- Modificateurs du joueur actif

Ajouter le potentiel de combat du leader actif et le niveau social de la région-base

B- Modificateurs liés à la région-cible

Ajouter le niveau social de la région ciblée et le niveau de fortification de la région ciblée et le potentiel de défense du leader passif (s'il joue une carte « année ») et les modificateurs de langue et de religion (9.34)

Soustraire le total B à A : ce qui donne les chances de réussite

Pillage

A- Modificateurs du joueur actif

Ajouter le potentiel de combat du leader actif et le niveau social de la région-base et le niveau de population de la région ciblée

B- Modificateurs liés à la région-cible

Ajouter le niveau social de la région ciblée et le niveau de fortification de la région ciblée et le potentiel de défense du leader passif (s'il joue une carte « année ») et les modificateurs de langue et de religion (9.34)

Soustraire le total B à A : ce qui donne les chances de réussite

Gestion (ruling)

A- Modificateurs du joueur actif

Ajouter le potentiel administratif du leader actif et le niveau social de la région ciblée (seulement si ce dernier est négatif)

B- Modificateurs liés à la région-cible

Ajouter le niveau social de la région ciblée (seulement s'il est positif) et les modificateurs de langue et de religion (9.34)

Soustraire le total B à A : ce qui donne les chances de réussite

Fortification

A- Modificateurs du joueur actif

Ajouter le potentiel administratif du leader actif et le niveau social de la région-base et le niveau de population de la région ciblée

B- Modificateurs liés à la région-cible

Ajouter les modificateurs de langue et de religion (9.34)

Soustraire le total B à A : ce qui donne les chances de réussite

Diplomatie

A- Modificateurs du joueur actif

Ajouter le potentiel diplomatique du leader actif et le niveau social de la région-base

B- Modificateurs liés à la région-cible

Ajouter le niveau social de la région ciblée et le potentiel diplomatique du leader de la région ciblée (si la région est indépendante on prend « 3 » - pour Venise on prend « 5 ») et les modificateurs de langue et de religion (9.34)

Soustraire le total B à A : ce qui donne les chances de réussite.