



## ORDRES

### RECRUTEMENT (3.2.1) + Construire ou Reconnaître ?

**But :** Augmenter les Forces alliées.

**Lieu :** Régions non Dévastées.

**Coût :** 2 Ressources par Région (0 si sur Voie de Ravitaillement).

**Procédure :** Dans chaque Région, si **Contrôle Romain ou César**, Placer 1 Allié Romain (sur Soumis) ; ou, si **Chef/Allié/Fort Romain**, Placer autant d'Auxiliaires que **Chef+Fort+Alliés, +1 si Province**.

### MARCHE (3.2.2) Pas si Gel (2.3.8) + Construire ou Reconn. ?

**But :** Déplacer et cacher des Forces Romaines.

**Lieu :** Régions avec Légions, Auxiliaires, Chef Romain.

**Coût :** 2 Ressources par Région de départ (4 si Dévastée).

**Procédure :** Déplacer Pièces jusqu'à 2 Régions de distance, 3 avec César. Stop sur Dévasté, à travers le Rhin, et vers/hors Bretagne. Si Région traversée, Gaulois peuvent – Germains doivent – causer des Pertes ; Éliminer 1 Auxiliaire ou, sur 1-3, Légion ou Chef par 3 Guerriers Cachés (arrondi inf. par Faction). Auxiliaires deviennent Cachés. Si vers/hors Bretagne, pas de Compétence.

### SAISIE (3.2.3) + Construire ou Reconnaître ?

**But :** Extorquer des Ressources, écraser les Tribus.

**Lieu :** Régions avec Pièces Romaines (Coût de 0).

**Procédure :** Disperser les Tribus Soumises sous Contrôle Romain jusqu'à 4 marqueurs max. ; Arvernes et Belges lancent un dé pour chacun et sur 1-3 Ralliement gratuit dans Régions adjacentes. Si non Dévastée, gagner +2 Ressources par Tribu Soumise et Allié Romain, +6 par marqueur Dispersé placé. Les Gaulois peuvent – les Germains doivent – causer des Pertes ; éliminer 1 Auxiliaire/Allié ou, sur 1-3, Légion/Fort/Chef par 3 Guerriers Cachés (arrondi inf. par Faction).



### BATAILLE (3.2.4) + Pister ou Assiéger ?

**But :** Éliminer des Guerriers Ennemis, Soumettre des Tribus.

**Lieu :** Régions avec Romains et Ennemis.

**Coût :** 2 Ressources par Région (4 si Dévastée).

**Procédure :** Dans chaque Région consécutivement, dans cet ordre –

- ▶ L'Attaquant sélectionne 1 autre Faction présente pour Défendre
- ▶ Le Défenseur Gaulois peut choisir de se Replier. Si Repli vers Contrôle d'une autre Faction, cette Faction doit donner son Accord.
- ▶ Attaque – Le Défenseur subit des Pertes comme suit.
- ▶ Sauf si Repli, Contre-Attaque – l'Attaquant subit des Pertes.
- ▶ Sauf si Repli, tous les participants Cachés sont Révélés.
- ▶ Si Repli, Défenseur déplace ses Guerriers vers Région Adjacente sous son Contrôle ou celui d'une Faction ayant donné son Accord (pas Non-Contrôlée) ou les Élimine. Chef et Pièces Cachées peuvent rester sur place ou partir.

**Pertes :** Subir ½ Perte par Guerrier ou Auxiliaire Ennemi, plus 1 par Légion et Chef – 2 par Légion si en Défense contre César – divisé par 2 si Défenseur se Replie ou dans Citadelle (arrondi inf.). Pour chaque Perte, Éliminer 1 Guerrier, Auxiliaire, ou Allié ; ou lancer un dé – sur 1-3, Éliminer 1 Légion, Chef, Citadelle, ou Fort. Si Défenseur se Replie, Éliminer Allié, Citadelle, et Fort d'abord ; sinon, les Éliminer en dernier.

## COMPÉTENCES

### CONSTRUIRE (4.2.1)

**But :** Ajouter des Forts et Soumettre ou s'Allier avec des Tribus.

**Ordre associé :** Recrutement, Marche, ou Saisie.

**Lieu :** Région avec Allié Romain ou Voie de Ravitaillement avec Romains, et À 1 Région de César ou avec son Successeur.

**Coût :** 2 Ressources par Fort ou Allié placé ou retiré.

**Procédure :** Dans chaque Région, Placer un Fort et/ou – si Contrôle Romain et si non sélectionné pour la Saisie – Placer 1 Allié Romain ou éliminer 1 Allié non-Romain (pas de Citadelle).

**Note :** Voie de Ravitaillement (3.2.1) désigne une Région faisant partie d'une chaîne de Régions Adjacentes vers la Gaule Cisalpine, étant soit Non-Contrôlée soit Contrôlée par une Faction qui donne son Accord (les Germains ne le donnent jamais).

### RECONNAÎTRE (4.2.2)

**But :** Déplacer des Auxiliaires ; Révéler des Ennemis.

**Ordre associé :** N'importe lequel.

**Lieu :** Toutes Régions avec Auxiliaire.

**Procédure :** Déplacer Auxiliaire(s) vers des Régions Adjacentes (ni vers ni hors de Bretagne). À 1 Région de César ou avec son Successeur, Révéler des Auxiliaires Cachés (autant que désiré) pour Révéler et Placer un Marqueur Pisté (Scouted) sur jusqu'à 2 Guerriers par Auxiliaire Révélé dans la Région.



**Note :** Les Guerriers avec marqueurs Pisté (Scouted) sont Révélés et retirent leur marqueur au lieu d'être Cachés (4.2.2). Les marqueurs Dispersé (3.2.3) bloquent le placement d'Alliés (1.4.2) et soustraient des points au score Belge (7.2).

### ASSIÉGER (4.2.3)

**But :** Aider à détruire les Citadelles et Allié lors des Batailles.

**Ordre associé :** Bataille.

**Lieu :** Bataille avec Légions Attaquant des Tribus Alliées ou Citadelles (pas de Chef requis).

**Procédure :** Juste avant d'infliger les Pertes, l'Attaquant peut Éliminer 1 Citadelle ou Allié du Défenseur (les Citadelles diminuent quand même les Pertes de moitié).

**Note :** Les Auxiliaires Cachés aident à éviter les Embuscades Ennemies (4.3.3) et peuvent Harceler la Marche de Vercingétorix à travers une Région (3.3.2).

### VICTOIRE (7.0)

**Romains :** Tribus Soumises + Tribus Dispersées + Allié Romains supérieur à 15.

**Arvernes :** Légions hors-carte supérieur à 6 et Tribus Alliées et Citadelles Arvernes supérieur à 8.

**Éduens :** Allié et Citadelles Éduens supérieur à celui de chacune des autres Factions (Gauloises, Germanique et Romaine ; sans les Forts).

**Belges :** Contrôle Belge (non Dispersés, non Suèves) + Allié et Citadelles Belges, supérieur à 15.

*Lors de l'Hiver final : le plus proche l'emporte (7.3).*

## FALLING SKY

*La Révolte de la Gaule Contre César*



# CONFÉDÉRATION ARVERNE



## ORDRES

### RALLIEMENT (3.3.1) + Exhorter ou Dévaster ?

**But :** Augmenter les Forces alliées.

**Lieu :** Toute Région ; *si Dévastée, seulement avec Vercingétorix.*

**Coût :** 1 Ressource par Région (2 *si Dévastée*).

**Procédure :** Dans chaque Région, *si Contrôle Arverne* ou *Vercingétorix*, Placer 1 Allié Arverne ; ou, *si Chef/Allié/Citadelle Arvernes*, Placer autant de Guerriers que leur nombre +1 ; ou, *si Allié Arverne* dans une Cité, Remplacer par une Citadelle ; ou, *si dans Région d'Origine Arverne*, Placer 1 Guerrier. *Vercingétorix* Place Allié/Citadelle + Guerriers.

### MARCHE (3.2.2) Pas si Gel (2.3.8) + Exhorter ou Dévaster ?

**But :** Déplacer et cacher des Forces Arvernes.

**Lieu :** Régions avec Guerriers ou Chef Arvernes.

**Coût :** 1 Ressource par Région de départ (2 *si Dévastée*).

**Procédure :** Déplacer Guerriers/Chef vers Régions Adjacentes. *Si avec Vercingétorix et pas par Dévastée, ni à travers le Rhin, ni vers/hors Bretagne*, peut entrer dans 2<sup>ème</sup> Région ; Ennemis dans 1<sup>ère</sup> Région peuvent – *Germanis doivent* – causer des Pertes ; Éliminer 1 Guerrier ou, sur 1-3, Chef par 3 Guerriers ou Auxiliaires Cachés (*arrondi inf. par Faction*). Guerriers deviennent Cachés (*ou retirent marqueur Pisté*). *Si vers/hors de Bretagne*, pas de Compétence.

### RAID (3.3.3) + Exhorter ou Dévaster ?

**But :** S'emparer de Ressources.

**Lieu :** Régions avec Arvernes Cachés (*Coût de 0*).

**Procédure :** Révéler 1-2 Arvernes Cachés par Région ; pour chacun, soit ajouter +1 Ressource (*pas dans Dévastée*), soit prendre 1 Ressource d'une Faction présente n'y ayant ni Citadelle ni Fort.

### BATAILLE (3.3.4) + toute Compétence à choix ?

**But :** Éliminer des Forces Ennemies.

**Lieu :** Régions avec Arvernes et Ennemis.

**Coût :** 1 Ressource par Région (2 *si Dévastée*).

**Procédure :** Dans chaque Région consécutivement, dans cet ordre –

- ▶ L'Attaquant sélectionne 1 autre Faction présente pour Défendre
- ▶ Le Défenseur Romain ou Gaulois peut choisir de se Replier. *Si Repli vers Contrôle d'une autre Faction*, cette Faction doit donner son Accord.
- ▶ Attaque – Le Défenseur subit des Pertes comme suit.
- ▶ *Sauf si Repli*, Contre-Attaque – l'Attaquant subit des Pertes.
- ▶ *Sauf si Repli*, tous les participants Cachés sont Révélés.
- ▶ *Si Repli*, Défenseur déplace Chef, Guerriers, Auxiliaires, et Légions vers Région Adjacente sous son Contrôle ou celui d'une Faction ayant donné son Accord (*pas Non-Contrôlée*) ou les Élimine.

**Pertes :** Subir ½ Perte par Guerrier ou Auxiliaire Ennemi, plus 1 par Légion et Chef – divisé par 2 *si Défenseur se Replie* ou dans *Citadelle (arrondi inf.)*. Pour chaque Perte, Éliminer 1 Guerrier, Auxiliaire, ou Allié ; ou lancer un dé – *pour chaque 1-3*, Éliminer 1 Légion, Chef, Citadelle, ou Fort. *Si Défenseur se Replie*, Éliminer Alliés, Citadelle, et Fort d'abord ; *sinon*, les Éliminer en dernier.

## COMPÉTENCES

### EXHORTER (4.3.1)

**But :** Favoriser la trahison, retourner l'allégeance en faveur des Arvernes.

**Ordre associé :** Tous.

**Lieu :** Régions avec Arvernes Cachés, et À 1 Région de Vercingétorix, ou avec son Successeur.

**Coût :** 1 Ressource par Région.

**Procédure :** Remplacer soit 1 Guerrier ou Auxiliaire ou – *si Contrôle Arverne* – 1 Allié Gaulois ou Germain (*ni Citadelle ni Allié Romain*) par son équivalent Arverne.

### DÉVASTER (4.3.2)

**But :** Affamer les armées, ralentir la Marche Romaine.

**Ordre associé :** N'importe lequel.

**Lieu :** Toutes Régions Contrôlées par les Arvernes À 1 Région de Vercingétorix ou avec son Successeur.

**Procédure :** L'Arverne Élimine 1 sur 4 ; toutes les autres Faction 1 sur 3 du total de leurs Guerriers, Auxiliaires, et Légions (*arrondi inf.*) dans chaque Région. Placer un marqueur *Devastated* dans chaque Région Sélectionnée *qui n'en a pas déjà un*.



**Note :** Les marqueurs *Devastated* bloquent le Recrutement (3.2.1) et le Ralliement (3.3.1), doublent le coût des Ordres dans la Région, stoppent la Marche (3.2.2, 3.3.2), et empêchent la prise de Quartiers dans la Région pendant l'Hiver (6.3).

### EMBUSQUER (4.3.3)

**But :** Améliorer les chances en Bataille.

**Ordre associé :** Bataille.

**Lieu :** Batailles qui commencent avec plus d'Arvernes Cachés que de Défenseurs Cachés, et qui sont À 1 Région de Vercingétorix ou avec son Successeur.

**Procédure :** Pas de Repli. *Sauf si contre César sur un 4-6*, chaque Perte Élimine 1 Défenseur, pas de Contre-attaque.

**Note :** Les Guerriers Arvernes Cachés peuvent *Harceler* la Marche des Romains passant à travers une Région (3.3.2) ou une Saisie Romaine (3.2.3).

### VICTOIRE (7.0)

**Romains :** Tribus Soumises + Tribus Dispersées + Allié Romains supérieur à 15.

**Arvernes :** Légions hors-carte supérieur à 6 et Tribus Alliées et Citadelles Arvernes supérieur à 8.

**Éduens :** Allié et Citadelles Éduens supérieur à celui de chacune des autres Factions (Gauloises, Germanique et Romaine ; sans les Forts).

**Belges :** Contrôle Belge (non Dispersés, non Suèves) + Allié et Citadelles Belges, supérieur à 15.

*Lors de l'Hiver final : le plus proche l'emporte (7.3).*



## ORDRES

### RALLIEMENT (3.3.1)

+ **Enrôler ou Terrifier ?**

**But :** Augmenter les Forces alliées.

**Lieu :** Toute Région non Dévastée.

**Coût :** 1 Ressource par Région, *2 hors de Belgique*.

**Procédure :** Dans chaque Région, *si Contrôle Belge*, Placer 1 Allié Belge sur Tribu Soumise ; ou, *si Allié ou Citadelle Belge*, Placer autant de Guerriers que leur nombre ; ou, *si Cité Alliée Belge*, Remplacer Allié par Citadelle ; ou *si dans Région de Belgique*, Placer 1 Guerrier.

### MARCHE (3.2.2) *Pas si Gel (2.3.8)*

+ **Enrôler**

**But :** Déplacer et cacher des Forces Belges.

**Lieu :** Régions avec Guerriers ou Chef Belges.

**Coût :** 1 Ressource par Région de départ (*2 si Dévastée*).

**Procédure :** Déplacer Guerriers/Chef vers Régions Adjacentes et/ou les Cacher (*ou retirer marqueur Pisté*). *Si Marche vers/hors de Bretagne*, pas de Compétence.

### RAID (3.3.3)

+ **Enrôler ou Terrifier ?**

**But :** S'emparer de Ressources.

**Lieu :** Régions avec Belges Cachés.

**Coût :** 0 Ressource.

**Procédure :** Révéler 1-2 Belges Cachés par Région ; pour chacun, soit ajouter +1 Ressource (*pas dans Dévastée*), soit prendre 1 Ressource à Faction présente n'ayant ni Citadelle ni Fort.

### BATAILLE (3.3.4)

+ **toute Compétence à choix ?**

**But :** Éliminer des Forces Ennemies.

**Lieu :** Régions avec Belges et Ennemis.

**Coût :** 1 Ressource par Région (*2 si Dévastée*).

**Procédure :** Dans chaque Région consécutivement, dans cet ordre –

- ▶ L'Attaquant sélectionne 1 autre Faction présente pour Défendre
- ▶ Le Défenseur Romain ou Gaulois peut choisir de se Replier. *Si Repli vers Contrôle d'une autre Faction*, cette Faction doit donner son Accord.
- ▶ Attaque – Le Défenseur subit des Pertes comme suit.
- ▶ *Sauf si Repli*, Contre-Attaque – Attaquant subit des Pertes.
- ▶ *Sauf si Repli*, tous les participants Cachés sont Révélés.
- ▶ *Si Repli*, Défenseur déplace Chef, Guerriers, Auxiliaires, et Légions vers Région Adjacente sous son Contrôle ou celui d'une Faction ayant donné son Accord (*pas Non-Contrôlée*) ou les Élimine.

**Pertes :** Subir ½ Perte par Guerrier ou Auxiliaire Ennemi – **1 par Guerrier si en Défense contre Ambiorix** – plus 1 par Légion et Chef – divisé par 2 *si Défenseur se Replie ou dans Citadelle (arrondi inf.)*. Pour chaque Perte, Éliminer 1 Guerrier, Auxiliaire, ou Allié ; ou lancer un dé – sur 1-3, Éliminer 1 Légion, Chef, Citadelle, ou Fort. *Si Défenseur se Replie*, Éliminer Allié, Citadelle, et Fort d'abord ; sinon, les Éliminer en dernier.

## COMPÉTENCES

### ENRÔLER (4.5.1)

**But :** Solliciter l'aide des Germains.

**Ordre associé :** Tous.

**Lieu :** Régions À 1 Région de la Germanie ou contenant des Pièces Germaniques, et À 1 Région d'Ambiorix ou avec son Successeur.

**Procédure :** Soit y traiter les Guerriers Germaniques comme des Belges pour cet Ordre, Contrôle y compris ; soit Exécuter un Ordre Germanique Gratuit dans 1 Région.

### TERRIFIER (4.5.2)

**But :** Montrer sa férocité pour effrayer l'ennemi.

**Ordre associé :** Ralliement, Raid, ou Bataille.

**Lieu :** Toutes Régions avec Guerriers Belges Cachés, et À 1 Région d'Ambiorix ou avec son Successeur.

**Procédure :** Une Faction – *ni Germains, ni Pièces avec un Chef, une Citadelle ou un Fort* – soit Replie soit Élimine 1 de ses Guerriers, Auxiliaires, et/ou Légions pour chaque Guerrier Belge Caché, qui est Révélé. Ces Pièces se Replient vers 1 Région Adjacente sous Contrôle d'une Faction donnant son Accord.

### EMBUSQUER (4.3.3)

**But :** Améliorer les chances en Bataille.

**Ordre associé :** Bataille.

**Lieu :** Batailles débutant avec plus de Belges Cachés que de Défenseurs Cachés, et situées À 1 Région d'Ambiorix ou avec son Successeur.

**Procédure :** Pas de Repli. *Sauf si contre César sur un 5-6*, chaque Perte Élimine 1 Défenseur, pas de Contre-attaque.

**Note :** Les Guerriers Belges Cachés peuvent **Harceler** la Marche des Romains ou de Vercingétorix passant à travers une Région (3.2.2, 3.3.2) ou une Saisie Romaine (3.2.3).

### VICTOIRE (7.0)

**Romains :** Tribus Soumises + Tribus Dispersées + Allié Romains supérieur à **15**.

**Arvernes :** Légions hors-carte supérieur à **6** et Tribus Alliées et Citadelles Arvernes supérieur à **8**.

**Éduens :** Allié et Citadelles Éduens supérieur à celui de chacune des autres Factions (Gauloises, Germanique et Romaine ; sans les Forts).

**Belges :** Contrôle Belge (*non Dispersés, non Suèves*) + Allié et Citadelles Belges, supérieur à **15**.

*Lors de l'Hiver final : le plus proche l'emporte (7.3).*



## ORDRES

### RALLIEMENT (3.3.1) + Commercer ou Manipuler ?

**But :** Augmenter les Forces alliées.

**Lieu :** Toute Région non Dévastée.

**Coût :** 1 Ressource par Région sélectionnée.

**Procédure :** Dans chaque Région, *si Contrôle Éduen*, Placer 1 Allié Éduen sur Tribu Soumise ; ou, *si Allié ou Citadelle Éduens*, Placer autant de Guerriers que leur nombre ; ou, *si Cité Alliée Éduenne*, Remplacer Allié par Citadelle ; ou *si dans Région d'Origine des Éduens*, Placer 1 Guerrier.

### MARCHE (3.2.2) Pas si Gel (2.3.8) +Commercer ou Manipuler ?

**But :** Déplacer et Cacher des Forces Éduennes.

**Lieu :** Régions avec Guerriers Éduens.

**Coût :** 1 Ressource par Région de départ (2 si Dévastée).

**Procédure :** Déplacer Guerriers/Chef vers Régions Adjacentes et/ou Cacher (ou retirer marqueur Pisté). Si vers/hors de Bretagne, pas de Compétence.

### RAID (3.3.3) + Commercer ou Manipuler ?

**But :** S'emparer de Ressources.

**Lieu :** Régions avec Éduens Cachés.

**Coût :** 0 Ressource.

**Procédure :** Révéler 1-2 Éduens Cachés par Région ; pour chacun, soit ajouter +1 Ressource (pas dans Dévastée), soit prendre 1 Ressource à une Faction présente n'y ayant ni Citadelle ni Fort.

### BATAILLE (3.3.4) + Commercer ou Embusquer ?

**But :** Éliminer des Forces Ennemies.

**Lieu :** Régions avec Éduens et Ennemis.

**Coût :** 1 Ressource par Région (2 si Dévastée).

**Procédure :** Dans chaque Région consécutivement, dans cet ordre –

- ▶ L'Attaquant sélectionne 1 autre Faction présente pour Défendre
- ▶ Le Défenseur Romain ou Gaulois peut choisir de se Replier. Si Repli vers Contrôle d'une autre Faction, cette Faction doit donner son Accord.
- ▶ Attaque – Le Défenseur subit des Pertes comme suit.
- ▶ Sauf si Repli, Contre-Attaque – l'Attaquant subit des Pertes
- ▶ Sauf si Repli, tous les participants Cachés sont Révélés.
- ▶ Si Repli, Défenseur déplace Chef, Guerriers, Auxiliaires, et Légions vers Région Adjacente sous son Contrôle ou celui d'une Faction ayant donné son Accord (pas Non-Contrôlée) ou les Élimine.

**Pertes :** Subir ½ Perte par Guerrier ou Auxiliaire Ennemi plus 1 par Légion et Chef – divisé par 2 si Défenseur se Replie ou dans Citadelle (arrondi inf.). Pour chaque Perte, Éliminer 1 Guerrier, Auxiliaire, ou Allié ; ou lancer un dé – pour chaque 1-3, Éliminer 1 Légion, Chef, Citadelle, ou Fort. Si Défenseur se Replie, Éliminer Allié, Citadelle, et Fort d'abord ; sinon, les Éliminer en dernier.

## COMPÉTENCES

### COMMERCER (4.4.1)

**But :** Obtenir des Ressources en important des produits Romains.

**Ordre associé :** Tous.

**Lieu :** Régions sur Voies de Ravitaillement.

**Procédure :** Les Factions donnent ou non leur Accord pour la Voie de Ravitaillement. Sur les Voies de Ravitaillement, ajouter +1 Ressource Éduenne – +2 si les Romains ont donné leur Accord – pour chaque Allié et Citadelle Éduens, chaque Tribu Soumise sous Contrôle Éduen, et – si les Romains ont donné leur Accord – chaque Allié Romain sous Contrôle Éduen.

**Note :** Voie de Ravitaillement (3.2.1) désigne une Région faisant partie d'une chaîne de Régions Adjacentes vers la Gaule Cisalpine, étant soit Non-Contrôlée soit Contrôlée par une Faction qui donne son Accord (les Germains ne le donnent jamais).

### MANIPULER (4.4.2)

Max. 1 Région

**But :** Acheter l'allégeance ou la neutralité.

**Ordre associé :** Ralliement, Marche, ou Raid.

**Lieu :** 1 Région avec Guerrier Éduen Caché.

**Coût :** 2 Ressources par Allié, 1 pour toute autre Pièce.

**Procédure :** Placer et/ou retirer jusqu'à 3 Pièces au total (de n'importe quelle Faction). 1 Pièce au plus peut être une Tribu Alliée (pas une Citadelle ; Placer un Allié seulement sur Tribu Soumise) ; les autres doivent être des Guerriers et/ou Auxiliaires.

### EMBUSQUER (4.3.3)

Max. 1 Région

**But :** Améliorer les chances en Bataille.

**Ordre associé :** Bataille.

**Lieu :** Une Bataille débutant avec plus d'Éduens Cachés que de Défenseurs Cachés.

**Procédure :** Pas de Repli. Sauf si contre César sur un 4-6, chaque Perte Élimine 1 Défenseur, pas de Contre-attaque.

**Note :** Les Guerriers Éduens Cachés peuvent Harceler la Marche des Romains ou de Vercingétorix passant à travers une Région (3.2.2, 3.3.2) ou une Saisie Romaine (3.2.3).

### VICTOIRE (7.0)

**Romains :** Tribus Soumises + Tribus Dispersées + Allié Romains supérieur à 15.

**Arvernes :** Légions hors-carte supérieur à 6 et Tribus Alliées et Citadelles Arvernes supérieur à 8.

**Éduens :** Allié et Citadelles Éduens supérieur à celui de chacune des autres Factions (Gauloises, Germanique et Romaine ; sans les Forts).

**Belges :** Contrôle Belge (non Dispersés, non Suèves) + Allié et Citadelles Belges, supérieur à 15.

**Lors de l'Hiver final :** le plus proche l'emporte (7.3).





# TRIBUS GERMANIQUES



## ORDRES

### RALLIEMENT (3.3.1, 3.4.1)

**But :** Augmenter les Forces Germaniques.

**Lieu :** Toute Région non Dévastée.

**Coût :** Aucun.

**Procédure :** Dans chaque Région, *si Contrôle Germanique*, Placer 1 Allié Germanique sur Tribu Soumise (*s'il y en a*). Puis, Placer *ensuite* autant de Guerriers Germaniques dans chaque Région que le nombre de leurs Alliés s'y trouvant ; ou, *si en Germanie et sans Allié Germanique*, Placer 1 Guerrier.

### MARCHE (3.2.2, 3.4.2)

**But :** Déplacer et cacher des Forces Germaniques.

**Lieu :** Régions avec Guerriers Germaniques.

**Coût :** Aucun.

**Procédure :** Dans chaque Région, Cacher les Guerriers Germaniques (*ou retirer marqueur Scouted*). Puis les Guerriers Germaniques quittent la Région vers des Régions Adjacentes.

### RAID (3.3.3, 3.4.3)

**But :** Réduire les Ressources.

**Lieu :** Toutes Régions avec Germains Cachés, avec des Romains sans Fort ou des Gaulois sans Citadelle.

**Coût :** Aucun.

**Procédure :** Révéler 1-2 Germains Cachés par Région ; réduire les Ressources Romaines ou Gauloises de 1 par Guerrier Germanique Révélé.

### BATAILLE + EMBUSCADE (3.3.4, 3.4.4)

**But :** Éliminer des Forces Romaines ou Gauloises.

**Lieu :** Régions avec Faction Romaine ou Gauloise ayant moins de Pièces Cachées que les Germains.

**Coût :** Aucun.

**Procédure :** Dans chaque Région consécutivement, dans cet ordre –

- ▶ Sélectionner 1 Faction non-Germanique présente pour Défendre
- ▶ Les Guerriers Germaniques infligent ½ Perte chacun. Le Défenseur retire 1 Pièce par Perte, *divisé par deux si Citadelle ou Fort (arrondi inf.)*. Éliminer Alliés, Citadelles, Fort en dernier.
- ▶ *Si César Défend*, lancer un dé : *si 4-6*, chaque Perte sur une Légion, Chef, ou Fort ne l'élimine *que sur un lancer de dé de 1-3 ; de plus (si 4-6)*, les Romains Contre-attaquent – éliminer 1 Pièce Germanique pour César, 1 par Légion survivante, et ½ par Auxiliaire survivant (*arrondi inf.*). Éliminer d'abord les Guerriers, les Tribus en dernier.
- ▶ Tous les participants survivants sont Révélés.

## HIVER

### RALLIEMENT *Dans Régions non-Dévastées :*

- Placer autant d'Alliés que possible, *d'abord* sur Suebi, *puis* sur les autres ailleurs en Germanie, *puis* partout ailleurs.
- *Puis* Placer autant de Guerriers que possible (*y compris où des Alliés viennent d'être placés, et en Germanie même si sans Alliés Germaniques*).
- Choisir aléatoirement parmi les emplacements équivalents.
- Ajuster les Contrôles.

### MARCHE *Dans Régions Adjacentes :*

- À *partir de* Régions avec au moins 1+ plus Germains que Contrôle.
- Avec autant de Guerriers que possible, sans perdre de Contrôle Germanique, Déplacer *en premier* les groupes les plus nombreux.
- Vers 1 Région par zone de départ, *d'abord* pour ajouter un Contrôle Germanique, *puis (ou dans ce cadre)* vers Contrôle Joueur (*opposé à Non-joueur et même si il n'est pas possible de contester le contrôle*), *puis aléatoirement*.
- Tous les Guerriers Germaniques sont Cachés (*ou retirer Scouted*).

### RAID *Dans Régions avec Germains Cachés et une Faction non-Germanique ayant des Pièces mais ni Fort ni Citadelle :*

- Avec autant de Guerriers que possible.
- *Seulement contre* Factions ayant des Ressources.
- *Contre des Joueurs avant Non-Joueurs ; sinon*, choisir aléatoirement entre les Factions cibles possibles dans chaque Région.

### BATAILLE + EMBUSCADE *Dans Régions avec Germains et une autre Faction qui a moins de Pièces Cachées :*

- Partout où les Germains peuvent le faire avec Embuscade et causeraient une Perte Ennemie.
- *Contre des Joueurs avant les Non-Joueurs ; sinon* choisir aléatoirement entre les Factions cibles possibles dans chaque Région.
- Choisir aléatoirement l'ordre des Batailles.
- Ajuster le Contrôle.

### Pertes, Harcèlement, Accord (3.4.5)

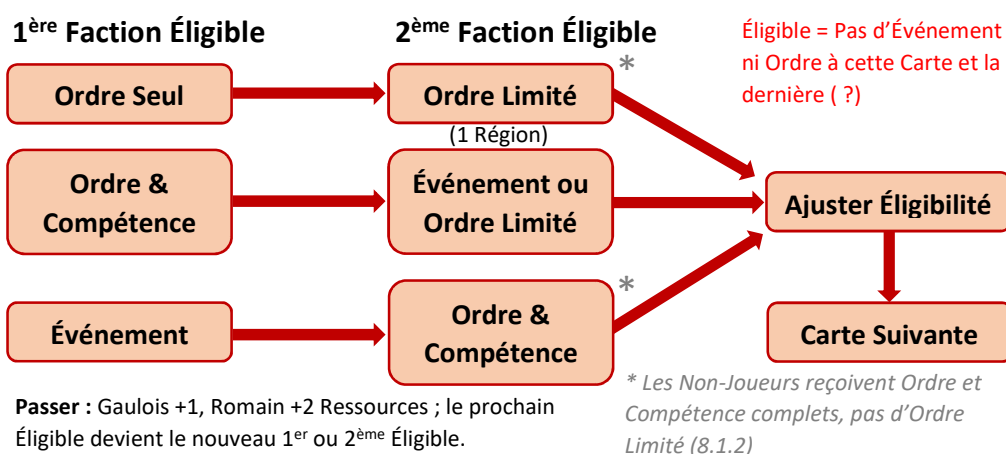
- Les Germains subissant des Pertes lors des Batailles (3.2.4, 3.3.4) Éliminent Guerriers Pistés, *puis Révélés, puis Cachés ; finalement* Alliés, ceux dans Cités *en dernier (s'il y en a)*.
- Les Germains Harcèlent toujours (3.2.2, 3.2.3, 3.3.2) et ne donnent jamais leur Accord pour Voies de Ravitaillement ni pour Replis (3.2.1, 3.2.4, 3.3.4).



# SEQUENCE DE JEU

## Cartes Événement

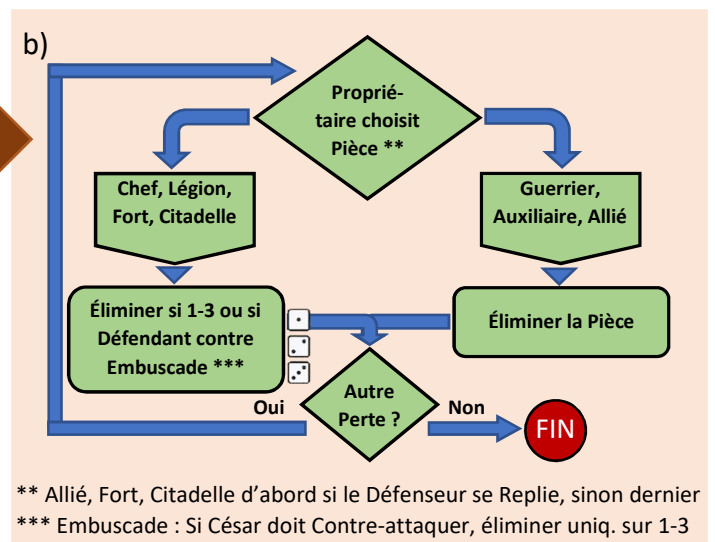
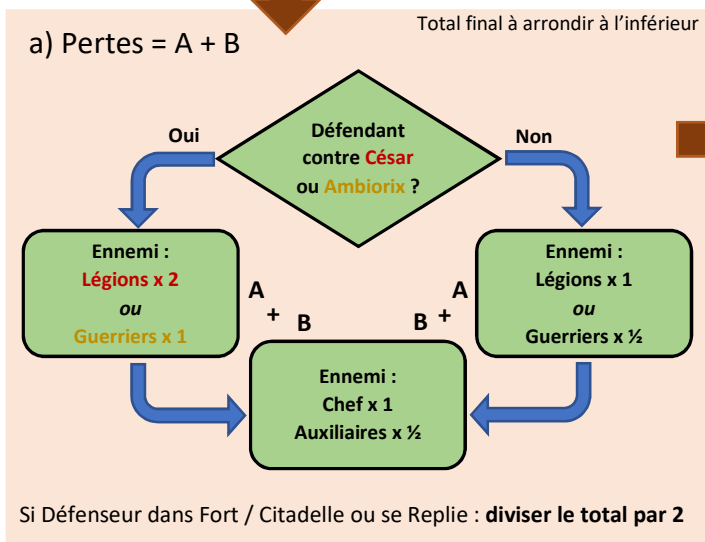
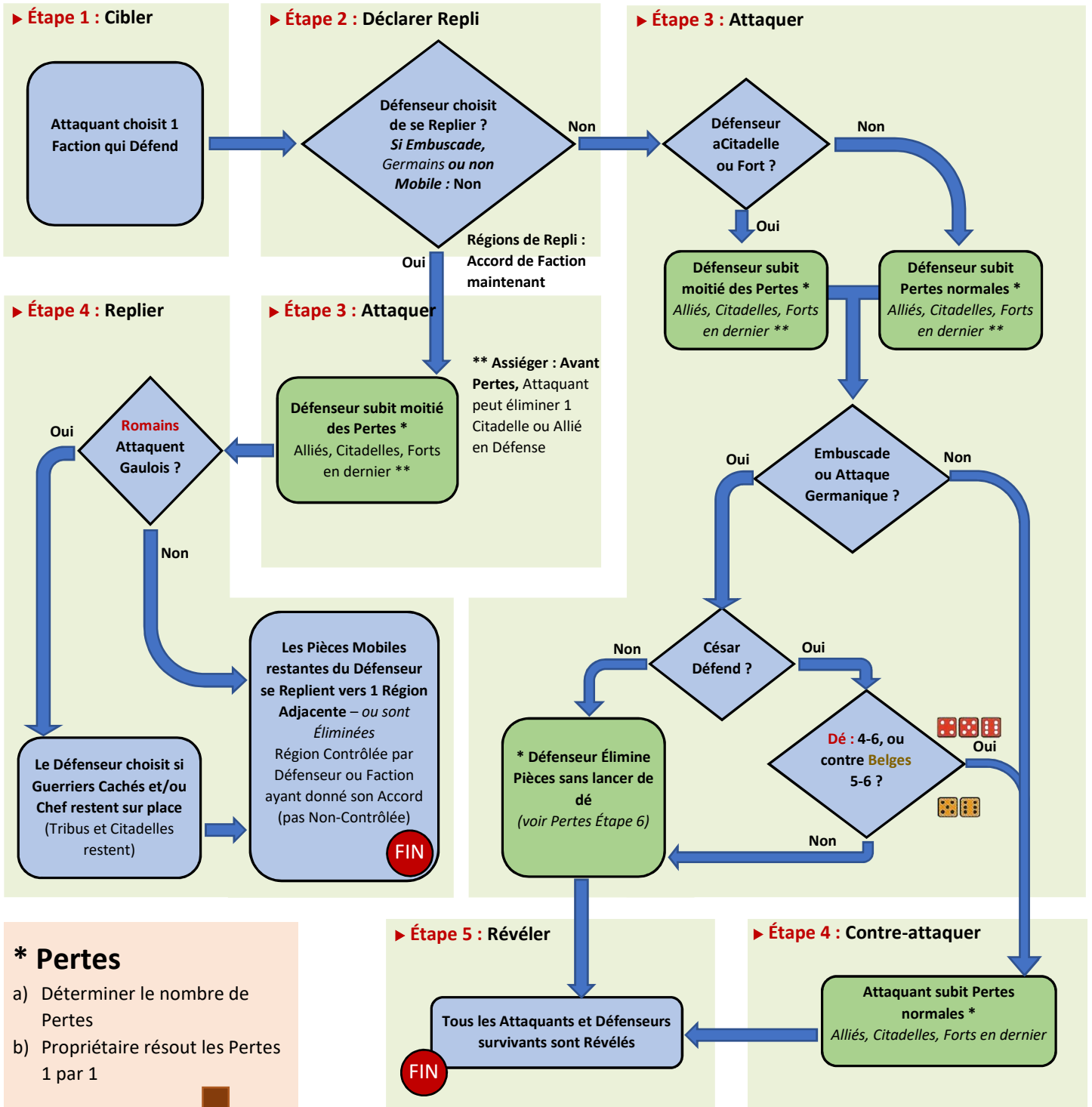
Dernière Carte avant Hiver :  
Gel – pas de Marche (2.3.8,  
3.2.2, 3.3.2)



## Carte Hiver

- **Victoire ?** Si une Faction a atteint ses conditions de Victoire (7.2) ou si la partie se termine (Dernier Hiver, 2.4.1) ; déterminer la Victoire. Sinon, continuer.
- **Germanis :** Les Forces Germaniques Rallient, puis Marchent, puis exécutent des Raids, puis des Batailles, comme indiqué sur le dos de cette page sous « Tribus Germaniques – Hiver ». Ajuster les Contrôles si nécessaire.
- **Quartiers :** Ajuster le Contrôle si nécessaire. Les Factions peuvent transférer des Ressources durant cette Phase.
  - Les Tribus **Germaniques** dans des Régions Dévastées sans Allié Germain se replacent dans une Région de Germanie aléatoirement choisie.
  - Les **Belges**, puis les Éduens, puis les Arvernes peuvent déplacer des Guerriers et leur Chef vers des Régions Adjacentes, non-Dévastées sous leur Contrôle (ou celui d'une autre Faction ayant donné son Accord) ; ensuite lancer un dé pour chaque Guerrier qu'ils possèdent dans des Régions Dévastées sans Allié ni Citadelle, et les Éliminer sur un jet de 1-3.
  - Les **Romains** peuvent déplacer leurs Légions, Auxiliaires, et Chef vers des Régions Adjacentes non-Dévastées sous Contrôle Romain (ou celui d'une autre Faction ayant donné son Accord) ; puis ils peuvent déplacer des Légions/ Auxiliaires depuis les Voies de Ravitaillement (3.2.1) – puis le Chef depuis n'importe quelle Région vers la Province – ; enfin, pour chaque Légion et Auxiliaire hors de Province, ils doivent soit :
    - À l'exception d'une 1 Pièce par Allié et Fort Romain, payer pour le laisser en place : 1 Ressource si Région avec Allié Romain, 2 Ressources sinon, ou le double de ce coût (2 ou 4 Ressources) si Région Dévastée.
    - Ou, lancer un dé et éliminer la Pièce sur un 1-3 (Légions vers Fallen).
- **Récolte :** Chaque Faction reçoit des Ressources. Les Factions peuvent transférer des Ressources lors de cette Phase.
  - Romains – Ajouter des Ressources égales au score Romain actuel (Soumis + Dispersés + Alliés).
  - Gaulois – Ajouter des Ressources égales à 2 fois le nombre de Tribus Alliées et Citadelles de la Faction.
  - Taxes Fluviales des Éduens – Ajouter +4 Ressources aux Éduens (uniquement).
- **Sénat :**
  - **Déplacement du Sénat ?** – Si le score actuel Romain est inférieur à 10, déplacer le Sénat d'une rangée vers le haut (vers Tollé) ; si de 10 à 12, le déplacer vers Intrigue ; s'il dépasse 12, le déplacer vers le bas (vers Adulation). EXCEPTIONS : Ne pas le déplacer vers le bas (même d'Intrigue vers Tollé) s'il y a des Légions dans l'encart « Fallen Legions ». Un déplacement hors du tableau retourne le marqueur sur Ferme ; si le marqueur est sur Ferme, le retourner simplement sur son côté normal (non Ferme).
  - **Légions** – La moitié (arrondi inf.) des Légions Tombées restent dans l'encart « Fallen Legions », le reste va sur l'encart des Légions. Puis Placer en Province toutes les Légions de l'encart « Legions » situées sur la rangée du marqueur du Sénat ou au-dessus.
  - **Auxiliaires** – Si le Chef Romain est dans la Province, Placer 3 Auxiliaires Disponibles en Province si le Sénat est en Tollé, 4 si Intrigue, 5 si Adulation.
- **Printemps :** Les Factions peuvent Placer leur Successeur depuis les Forces Disponibles dans une Région contenant leurs Pièces ou dans leurs Régions d'Origine ayant un symbole « Ralliement » ou « Recrutement ». Déplacer toutes les Légions Tombées restant vers l'encart « Legions ». Retirer tous les marqueurs « Devastated » et « Dispersed-Gathering » ; puis retourner les marqueurs de Tribus Dispersées sur « Dispersed-Gathering ». Retirer tous les marqueurs « Scouted » ; puis retourner tous les Guerriers et Auxiliaires sur Cachés. Toutes les Factions deviennent Éligibles. Jouer la Carte Suivante.

# Procédure de Bataille (3.2.4, 3.3.4, 3.4.4, 4.2.3, 4.3.3, 4.4.3, 4.5.3)



# Résumé des Instructions Non-Joueurs (8.1 - 8.4)

## Ordres Limités (8.1.2, 2.3.5)

Les Factions Non-Joueurs censées obtenir selon la Séquence de Jeu (pas selon un Événement) un Ordre Limité reçoivent à la place un Ordre Complet et une Compétence.

## Événements Doubles (8.2.2, 5.2)

Les Non-Joueurs Exécutant un Événement Double choisissent la section suivante, sauf si les Instructions de l'Événement indiquent le contraire :

- Éduens et Romains Clair.
- Belges et Arvernes Ombré.

## Repli (8.4.3, 3.2.4, 3.3.4, 8.4.2)

- Les Non-Joueurs se Replient pour épargner leur dernière Pièce, ou – si Romains – pour minimiser les Pertes sur les Légions, ou si :
  - ▶ ils n'ont ni Citadelle ni Fort, et
  - ▶ ils infligeraient < ½ Perte de plus que celles qu'ils n'en subiraient
  - ▶ le Repli lui-même ne fait Éliminer aucune Pièce
- Les Guerriers restent sur place s'il le peuvent ; les Chefs rejoignent les troupes les plus nombreuses.
- Les Non-Joueurs n'accordent en général pas le Repli dans les Régions qu'ils Contrôlent ; Éduens et Romains peuvent le faire l'un pour l'autre (8.6.6, 8.8.6).

## Ressources et Voies de Ravitaillement

Les Non-Joueurs n'offrent en général pas de Ressources ni ne donnent leur Accord pour des Voies de Ravitaillement ; les Éduens et Romains peuvent le faire l'un pour l'autre (8.6.6, 8.8.6).

## Harcèlement (8.4.2, 3.2.2, 3.2.3, 3.3.2)

Les Belges et Arvernes ne Harcèlent que la Marche et la Saisie Romaines ; les Éduens et Romains ne Harcèlent que la Marche de Vercingétorix.

## Gel (8.4, 2.3.8, 7.2)

Lorsque l'Hiver arrive, les Non-Joueurs n'effectuent aucune Action qui pourrait donner la victoire directe à une Faction Joueur.

## Sélection Aléatoire (8.3.4)

Entre candidats équivalents, choisir à l'aide d'un lancer de dé à probabilité égale.

## Actions Événements (8.2.3, 5.1)

Lors de l'Exécution d'Événements par les Non-Joueurs :

- Pour les Ordres et Compétences gratuits, suivre leurs Diagrammes.
- Pour les Actions par les Germains, suivre les règles de Phase des Germains (6.2).
- S'il a le choix du ou des bénéficiaire(s), un Non-Joueur ne choisit que lui-même.

## Emplacements des Événements (8.3.1)

En considérant ce qui précède et les Instructions y relatives, sélectionner les Régions pour Placer et Éliminer le plus de Légions, puis de Citadelles, Alliés, puis les autres Pièces.

- Utiliser les Compétences dès que possible (8.3.3).

## Placer et Éliminer (8.4.1, 1.4.1)

- Une fois les Régions choisies, cibler les Chefs Ennemis ; puis les Légions ; Citadelles/Forts ; Alliés (Cités en premier) ; Guerriers/Auxiliaires (Cachés, Révélés, Pistés).
- Placer vos Pièces dans l'ordre ci-dessus : éliminer ses propres Pièces dans l'ordre inverse.



# Falling Sky

The Gallic Revolt Against Caesar





## Romains Non-Joueur



**Instructions de l'Événement** (8.1.1, 8.2.1, 8.8.2) Les Glaives (S) en gris autour du symbole Romain sur la Carte signifient que l'Événement est « Non-Romain », les Lauriers (L) gris qu'il existe des instructions spécifiques listées ci-dessous.



**Inopérant** – (8.1.1) Si rien ne devait se produire, continuer sur le Diagramme avec l'Ordre et la Compétence.

**Capacités** – (8.1.1) Si la prochaine Carte Hiver sera la dernière de la partie, continuer sur le Diagramme.



**Non-Romain** – (8.1.1) Conseil des Chefs, Consuetudine, Convictolitavis, Druides, Cris Gaulois, Jonction, Oppida, Optimates, Commerce Fluvial, Sègnes & Condruses, Mobilisation des Suèves, Surus : Continuer sur le Diagramme à la place.

**Aquains, Assemblée de Gaule, Rites Celtiques, Sapeurs** : Cibler les Arvernes puis les Belges, pas les Éduens.

**Allégeances Germaniques, Chefs Germaniques, Migration** : Marcher de Contrôle Romain à non-Romain ; Embusquer selon Bataille Romaine (8.8.1) ; éviter de Placer des Alliés Germaniques ; si pas possible, les traiter comme « Non-Romain ».

**Cicéron** – Déplacer vers le bas (vers Adulation, ou le retourner sur Ferme si déjà en Adulation ou pas encore Ferme).

**Sécheresse** – Placer un marqueur pour éliminer des Arvernes et/ou Belges Joueur (pas de Non-Joueur), et pas de Romains.

**Marches Forcées, Flotte de Guerre** – Déplacer des Forces en utilisant les priorités de la Marche Romaine (8.2.3, 8.8.3), puis utiliser le Diagramme complet pour les Actions à suivre (8.2.3)

**Impétuosité** – Sauf si les priorités de la Marche Romaine (8.2.3, 8.8.3) résulteraient en une Bataille, la traiter comme « Non-Romain ».

**Legiones XIII et XV** – Placer les 2 Légions ; si moins que ce nombre pouvait être Placé, traiter comme « Non-Romain ».

**Lucterios, Numides, La Province** – Placer le nombre total d'Auxiliaires ; si pas possible, traiter comme « Non-Romain ».

**Loyautés Changeantes** – Sélectionner une Capacité Ombrée affectant le joueur Arverne ou Belge, puis les Romains.



## Éduens Non-Joueur



**Instructions de l'Événement** (8.1.1, 8.2.1, 8.8.2) Les Glaives (S) en gris autour du symbole Éduen sur la Carte signifient que l'Événement est « Non-Éduen », les Lauriers (L) gris qu'il existe des instructions spécifiques listées ci-dessous.



**Inopérant** – (8.1.1) Si rien ne devait se produire, continuer sur le Diagramme avec l'Ordre et la Compétence.

**Capacités** – (8.1.1) Si la prochaine Carte Hiver sera la dernière de la partie, continuer sur le Diagramme.



**Non-Éduen** – (8.1.1) Aduatuca, Conseil des Chefs, Cicéron, Consuetudine, Marches Forcées, Chefs Germaniques, Impétuosité, Jonction, Optimates, Mise à Sac, Sègnes & Condruses, Mobilisation des Suèves : Continuer sur le Diagramme à la place.

**Alaudae, Ambacti, Frondeurs Baléares, Circonvallation, Clodius Pulcher, Commios, Cotuatus & Conconnetodummnus, Fuite d'Ambiorix, Gallia Togata, Legio X, Legiones XIII et XV, Marcus Antonius, Numides, Pompée, La Province, Titus Labienus** : Si les Romains sont Joueur, ou si le score Romain Non-Joueur dépasse 12, traiter comme « Non-Éduen ».

**Assemblée de Gaule, Catuvolcos, Sécheresse, Lucterios, Marécages, Vin Romain, Sapeurs** – Sélectionner les Factions, Régions, et Pièces uniquement en ciblant les Arvernes et/ou Belges Joueur (pas de Non-Joueur).

**Loyalistes de Dumnorix** – Ne déplacer aucune Pièce pour Reconnaître ; Pister les Arvernes Cachés, puis les Belges, ensuite les Germains.

**Migration** – Utiliser le texte Ombré ; déplacer 2 Guerriers choisis aléatoirement.

**Loyautés Changeantes** – Sélectionner une Capacité Ombrée affectant un Joueur Gaulois, puis avec le symbole Éduen 1<sup>er</sup> sur la Carte.

**Flotte de Guerre** – Déplacer le groupe le plus grand possible vers une Région au hasard ; Rallier si cela permet de Placer des Pièces, sinon Raid.



## Arvernes Non-Joueur



**Instructions de l'Événement** (8.1.1, 8.2.1, 8.8.2) Les Glaives (S) en gris autour du symbole Arverne sur la Carte signifient que l'Événement est « Non-Arverne », les Lauriers (L) gris qu'il existe des instructions spécifiques listées ci-dessous.



**Inopérant** – (8.1.1) Si rien ne devait se produire, continuer sur le Diagramme avec l'Ordre et la Compétence.

**Capacités** – (8.1.1) Si la prochaine Carte Hiver sera la dernière de la partie, continuer sur le Diagramme.



**Non-Arverne** – (8.1.1) **Ballistae, Catuvolcos, L'Assemblée des Chefs, Circonvallation, Commios, Corréos, Indutiomaros, La Jonction, Migration** : Continuer sur le Diagramme à la place.



**Auto 1-4** – (8.7.2) **Alaudae, Frondeurs Baléares, Clodius Pulcher, Gallia Togata, Cavalerie Germanique, Legio X, Legiones XIII et XV, Chute de l'Aigle, Lucterios, Archers Gaulois En Nombre, Pompée, Mise à Sac, Sapeurs, La Province, Élite de Vercingétorix** : Jouer l'Événement, comme si un résultat de 1-4 avait été obtenu.

**Acco** : Utiliser le texte Clair (sélectionner des Arvernes, 8.2.3), à moins que le texte Ombré ne permette de Placer une Citadelle Arverne.

**Ambacti, Loyalistes de Dumnorix, Marcus Antonius, Numides** : Sélectionner des Auxiliaires d'abord pour laisser les Légions sans Auxiliaires dans autant de Régions que possible.

**Arduenna** : Effectuer Marche et Bataille pour infliger le maximum de Pertes sur les Légions ; si impossible, traiter comme « Non-Arverne ».

**Assemblée de Gaule, Influence des Rèmes** – Si les Arvernes n'en retirent pas de bénéfices, traiter comme « Non-Arverne ».

**Cicéron** – Déplacer le Sénat vers le Haut (vers Tollé, ou retourner le marqueur sur Ferme si déjà sur Tollé et pas encore Ferme).

**Marches Forcées, Optimates** – Si <9 Alliés+Citadelles Arvernes, traiter comme « Non-Arverne » ; se déplacer uniquement selon 8.7.6.

**Impétuosité, Flotte de Guerre** – Déplacer autant que possible de Guerriers ainsi que le Chef (si applicable) pour prendre le Contrôle Arverne d'un Région contenant des Pièces d'un Joueur – Romain, puis Éduen, ensuite Belge – puis y livrer une Bataille contre le Joueur.

**Loyautés Changeantes** – Sélectionner une Capacité Claire affectant les Romains ou les Éduens (Joueur), puis les Arvernes.



## Belges Non-Joueur



**Instructions de l'Événement** (8.1.1, 8.2.1, 8.8.2) Les Glaives (S) en gris autour du symbole Belge sur la Carte signifient que l'Événement est « non-Belge », les Lauriers (L) gris qu'il existe des instructions spécifiques listées ci-dessous.



**Inopérant** – (8.1.1) Si rien ne devait se produire, continuer sur le Diagramme avec l'Ordre et la Compétence.

**Capacités** – (8.1.1) Si la prochaine Carte Hiver sera la dernière de la partie, continuer sur le Diagramme.



**Non-Belge** – (8.1.1) **Aquitains, L'Assemblée de Gaule, Ballistae, Boïens, Conseil des Chefs, Circonvallation, Consuetudine, Marches Forcées, Chefs Germaniques, Gobannitio, Jonction, Optimates, Commerce Fluvial, Sègnes & Condruses, La Province** : Continuer sur le Diagramme à la place.

**Acco** – Utiliser texte Clair.

**Alaudae, Cicéron, Gallia Togata, Chute de l'Aigle, Pompée, Sapeurs** : Si les Belges remplissent leurs conditions de victoire (7.2), ou si le Romain est Non-Joueur, traiter comme « Non-Belge ».

**Tribus Alpines, Frondeurs Baléares, Legio X, Titus Labienus** – Si le Romain est Non-Joueur, les traiter comme « Non-Belge ».

**Ambacti, Otages, Marcus Antonius, Numides, Vin Romain** – Sélectionner en premier lieu les Régions de Belgique.

**Corréos, Allégeances Germaniques, Pays de Brume et de Mystère, Influence des Rèmes** – Traiter comme « Non-Belge » à moins que l'Événement n'ajoute au nombre d'Alliés et Citadelles Belges.

**Impétuosité** – Déplacer le plus possible de Pièces capables de livrer Bataille au Joueur ayant le meilleur score.

**Legiones XIII et XV, Litaviccus** – Bataille où maximum de Pertes contre des Légions ; si aucune, traiter comme « Non-Belge ».

**Archers Gaulois en Nombre, Élite de Vercingétorix** – Si les Arvernes sont Joueur et les Romains Non-Joueur, utiliser le texte en Clair ; sinon traiter comme « Non-Belge ».

**Migration, Flotte de Guerre** – Sans perdre de Contrôle Belge, déplacer juste assez de Guerrier pour prendre le Contrôle d'une Région contenant une Tribu Soumise ; pour Migration, Placer un Allié ; pour Flotte de Guerre, Rallier.

**Marécages** – Embusquer tous les Romains puis les Gaulois là où des Pertes sont possibles, puis Marcher sur place pour se Cacher.

**Loyautés Changeantes** – Sélectionner la Capacité Claire affectant les Romains ou Éduens Joueur, puis les Belges.



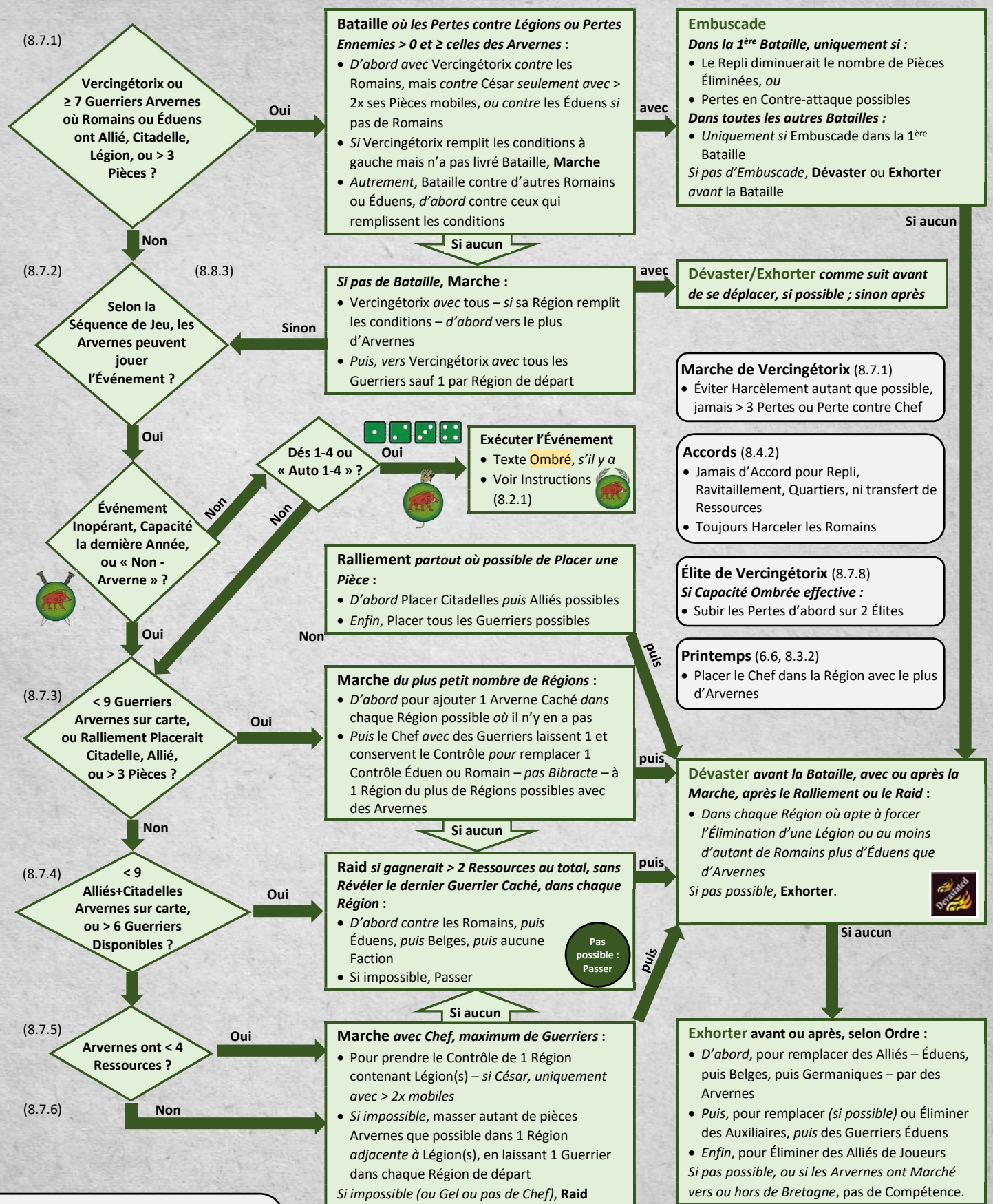


# Arvernes Non-Joueur



## Ordre ou Événement ? (8.7)

## Compétences (8.7.1)



### Quartiers d'hiver (6.3.2, 8.7.7)

- Quitter Régions Dévastées si pas d'Allié/Citadelle
- Déplacer groupe de Chef/Guerriers pour rejoindre les plus nombreux, terminer près du plus de Régions possible avec des Arvernes, laisser 1+ ou pour maintenir le Contrôle



### Non-Arverne (8.11)

Les Arvernes Non-Joueur renoncent à ces Événements : **Ballistae, Catulvolcus, Conseil des Chefs, Circonvallation, Commios, Corréos, Indutiomarus, Jonction, Migration.**

### Auto 1-4 (8.7.2)

Les Arvernes jouent ces Événements comme s'ils avaient obtenu 1-4 : **Alaudae, Frondeurs Baléares, Clodius Pulcher, Gallia Togata, Cavalerie Germanique, Legio X, Legiones XIII et XV, Chute de l'Aigle, Lucterios, Archers Gaulois en Masse, Pompée, Mise à Sac, Sapeurs, La Province, Élite de Vercingétorix**

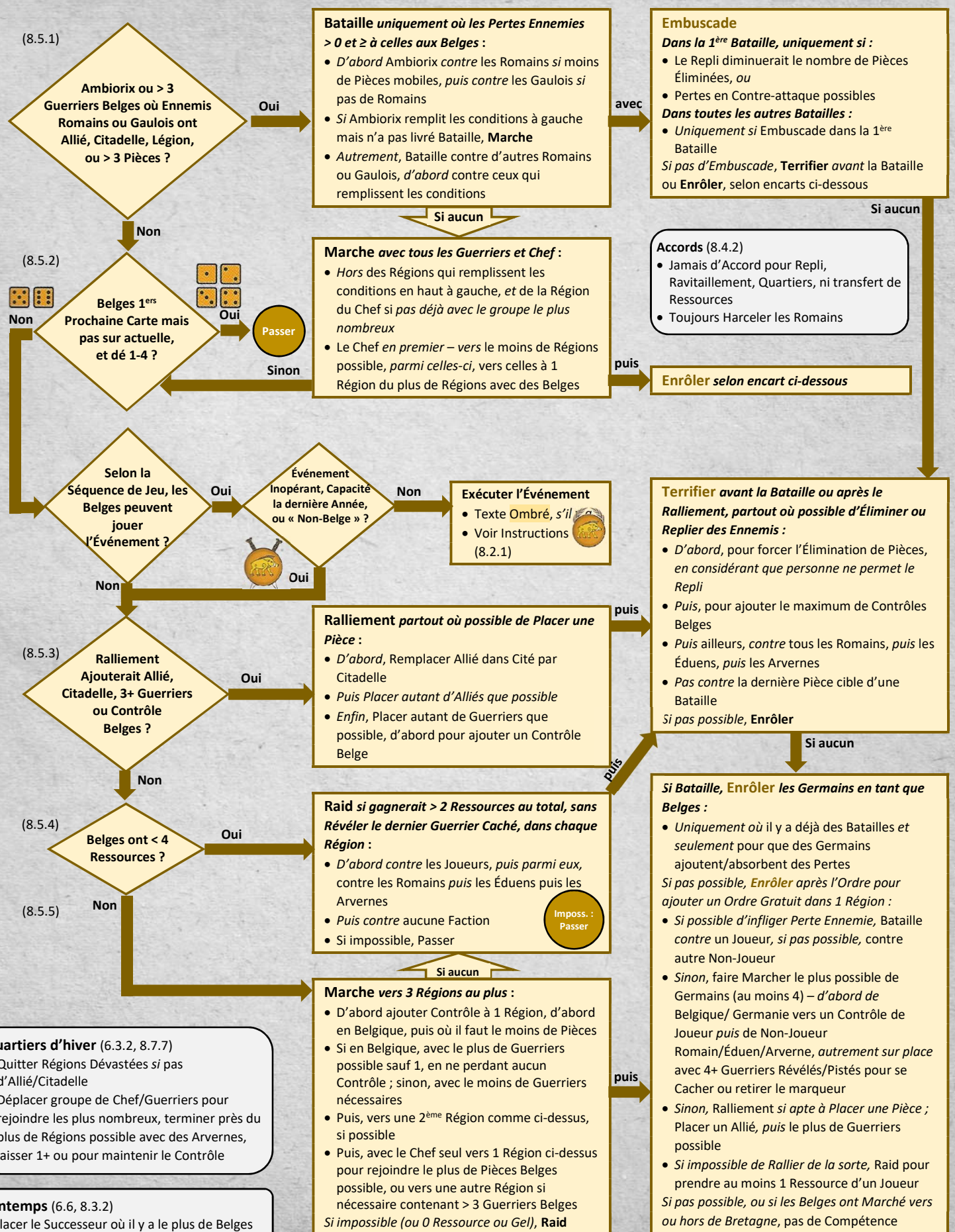


# Belges Non-Joueur



## Ordre ou Événement ? (8.5)

## Compétences (8.5.1)



### Non-Belge

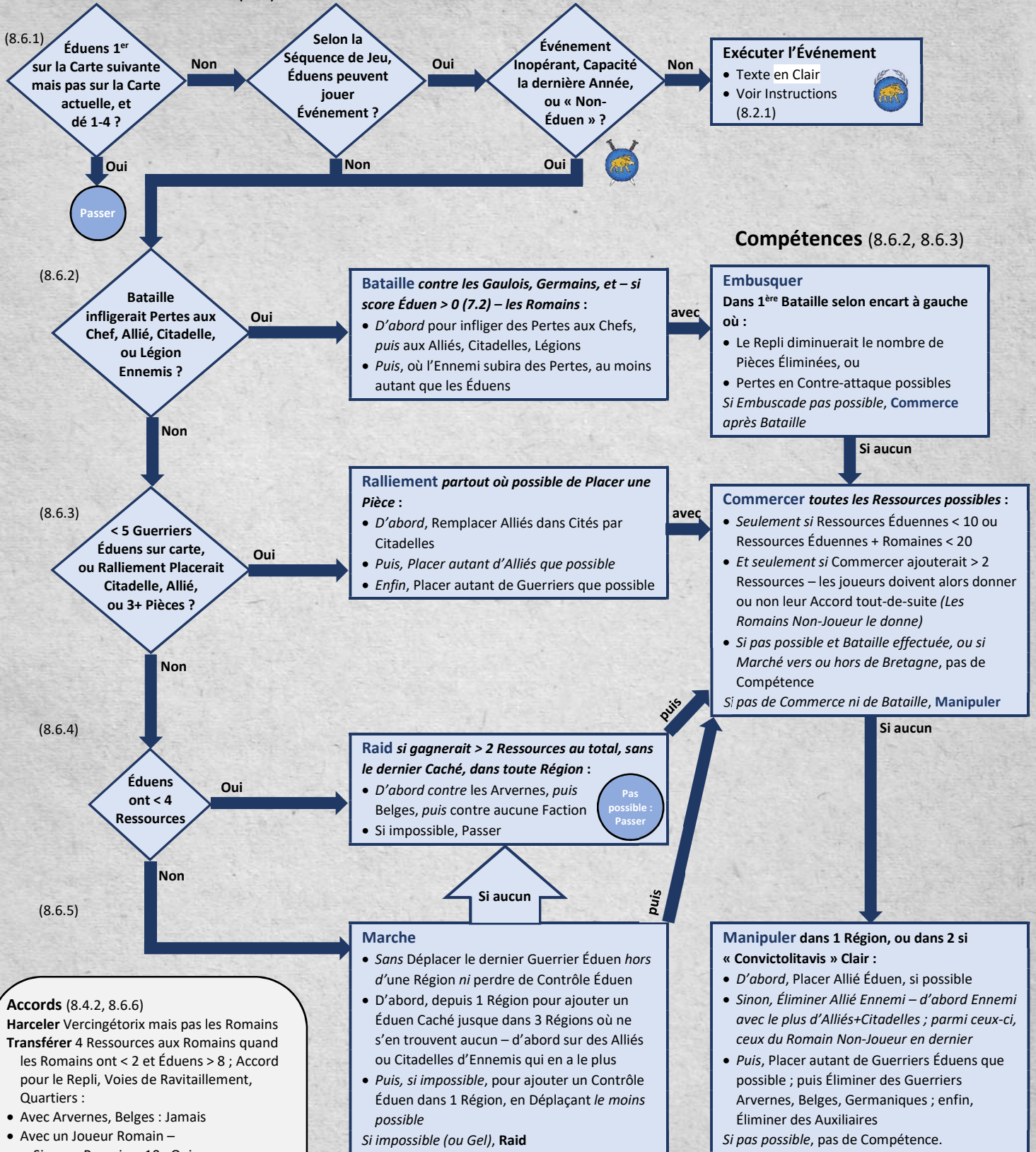
(8.11) Les Belges Non-Joueur renoncent à ces Événements : Aquitains, Conseil de Gaule, Ballistae, Boïens, Conseil des Chefs, Circonvallation, Consuetudine, Marches Forcées, Chefs Germaniques, Gobannitio, Jonction, Optimates, Commerce Fluvial, Sègnes & Condurses, La Province



# Éduens Non-Joueur



## Ordre ou Événement ? (8.6)



### Accords (8.4.2, 8.6.6)

#### Harceler Vercingétorix mais pas les Romains

Transférer 4 Ressources aux Romains quand les Romains ont < 2 et Éduens > 8 ; Accord pour le Repli, Voies de Ravitaillement, Quartiers :

- Avec Arvernes, Belges : Jamais
- Avec un Joueur Romain –
  - Si score Romain < 10 : Oui
  - Si score Romain 10-12 ; seulement sur un lancer de dé de 1-4 (si 5-6 pour Voie de Ravitaillement, le Joueur Romain peut choisir une autre action)
  - Si score Romain > 12 : Non
- Avec Non-Joueur Romain : Toujours

### Quartiers d'hiver (6.3.2, 8.6.7)

- Déplacer seulement pour partir d'une Région Dévastée où il n'y a pas d'Allié/Citadelle Éduen

### Diviciacos (8.6.8)

#### Clair effectif :

- Lors des Ordres Romains, ne donner l'Accord que si le score Romain est < 13 (7.2), mais pas si Reconnaissance ou Bataille contre les Éduens
- Lors des Ordres Éduens, utiliser autant d'Auxiliaires que possible lorsque Romains donnent leur Accord
- Rallier des Auxiliaires uniquement si Romain Non-Joueur et quand plus de Guerriers Éduens Disponibles



### Non-Éduen

(8.11) Les Éduens Non-Joueur renoncent à ces Événements : Aduatuca, Conseil des Chefs, Cicéron, Consuetudine, Marches Forcées, Chefs Germaniques, Impétuosité, Jonction, Optimates, Mise à Sac, Sègnes & Condruses, Mobilisation des Suèves