

JULIAN

STRATAGEMES

Agentes

Jouer ce marqueur vous permet de faire l'une des actions suivantes (à votre choix). Vous pouvez potentiellement jouer autant de marqueurs Agentes que vous voulez pendant chaque Phase d'Opérations.

- 1) Jouer à tout moment pendant l'une de vos Phases d'Opérations, il vous permet d'examiner immédiatement tous les marqueurs Stratagem actuellement dans la main de votre adversaire.
- 2) Jouer immédiatement après le jeu d'un marqueur Agentes par votre adversaire comme décrit ci-dessus, votre marqueur annule son marqueur.
- 3) Jouer immédiatement après le jeu d'un marqueur Federate par votre adversaire comme décrit en 7.11, votre marqueur annule son marqueur.

Credo

Vous pouvez jouer l'un de ces marqueurs pendant une Phase de Marqueur Stratagem afin de pouvoir piocher au hasard deux autres marqueurs de la réserve (pour aucun TP pour le Romain). Puis retournez ce marqueur dans la réserve.

Vous pouvez également choisir de jouer ce marqueur pendant une de vos Sous-Phases de Renfort afin, cette fois-ci, de pouvoir piocher au hasard deux marqueurs Stratagem de la main de votre adversaire. Après avoir piocher ces deux marqueurs, donner ce marqueur Credo à votre adversaire.

Dux

Jouez ce marqueur au début d'une Phase d'Opérations pour immédiatement et simultanément activer une seconde force amie. La seconde force, cependant, ne peut être choisie que parmi vos autres commands dont le jeton a déjà été tiré ce tour de jeu. Ceci quelque soit le joueur ayant réellement tiré ce jeton de command. Le joueur romain ne peut activer qu'une force romaine ; le joueur barbare ne peut activer qu'une force barbare ; aucune activation Federate n'est permise dans ce cas. Vous pouvez jouer plus d'un marqueur Dux en même temps, activant ainsi des forces supplémentaires. Le joueur romain peut aussi choisir de jouer un marqueur Dux pendant une de ses Sous-Phases de Renfort afin de faire entrer en jeu une unité de chef sans coût en TP. Pas plus d'un Dux ne peut être joué par Phase d'Opérations pour cet effet.

Federate

Voir les règles 5.8(3), 5.9(2), 5.9(3), 5.9(4) et toute la section 6.0. Aucun joueur ne peut jouer plus d'un marqueur Federate par Phase d'Opérations, et notez également la règle 7.9(3).

Imperium

Vous ne pouvez pas jouer plus d'un de ces marqueurs par Phase d'Opérations (la votre ou celle de votre adversaire) afin de faire l'une des actions suivantes (à votre choix).

- 1) Annoncez que votre marqueur Imperium est en fait tout autre marqueur de Stratagème pouvant être légalement joué à ce moment.
- 2) Faire immédiatement relancer un jet de dé. *Exception* : les jets de dés de résolution de combat ne peuvent jamais être relancés grâce à ce marqueur.

Military

Vous pouvez jouer ce marqueur pendant l'une de vos Sous-Phases de Mouvement afin de doubler le facteur de mouvement de l'une de vos piles en mouvement. Toutes les unités dans cette pile doivent rester ensemble pendant ce mouvement.

Vous pouvez également jouer ce marqueur au début de la résolution d'un combat afin de doubler les facteurs de combat de toutes vos unités participantes. Si leurs facteurs de combat sont déjà doublés grâce au terrain, ils sont triplés à la place. Vous ne pouvez jamais utiliser plus d'un marqueur Military pour aider un mouvement ou un combat.

SEQUENCE DE JEU

I. Phase de marqueurs Stratagem.

II. Phases d'opérations

A. Première phase d'opérations

B. Seconde phase d'opérations

C. Phases d'opérations suivantes

III. Phase intermédiaire de tour de jeu

A. Phase de retour.

B Phase de taxation.

C. Phase de ravitaillement et d'attrition (règles optionnelles 25.0)

D. Phase de résolution de crise (règles optionnelles 23.0)

E. Avancée du tour de jeu

JULIAN

RESULTATS DES COMBATS

AC (Catastrophe pour l'Attaquant)

- 1) Toutes les unités attaquantes sont éliminées et leur réapparition comme renforts peut être retardée (voir 15.10).
- 2) Le défenseur pioche immédiatement, au hasard et sans aucun coût, deux marqueurs Stratagem.
- 3) L'attaquant retourne dans la réserve deux marqueurs Stratagem de sa main, au hasard.

AD (Attaquant Défait)

- 1) Éliminez la moitié du total des points de force attaquants impliqués (arrondi au supérieur).
- 2) Toutes les unités attaquantes survivantes sont retraitées d'un hex par l'attaquant.
- 3) Le défenseur pioche immédiatement, au hasard et sans aucun coût, un marqueur Stratagem.
- 4) L'attaquant retourne dans la réserve un marqueur Stratagem de sa main, au hasard.

AR (Attaquant en Déroute)

- 1) Éliminez la moitié du total des points de force attaquants impliqués (arrondi au supérieur).
- 2) L'attaquant jette un dé pour chacune de ses unités survivantes. Retraitez chaque unité du nombre d'hexes indiqué par le résultat. Le défenseur choisit le chemin de la retraite.
- 3) Le défenseur pioche immédiatement, au hasard et sans aucun coût, un marqueur Stratagem.
- 4) L'attaquant retourne dans la réserve un marqueur Stratagem de sa main, au hasard.

BB (Bain de Sang)

- 1) Toutes les unités du camp ayant le moins de facteurs de combat imprimés sont éliminées.
- 2) L'autre joueur doit éliminer au moins autant de facteurs de combat de sa force impliquée.
- 3) Les unités attaquantes survivantes peuvent poursuivre d'un hex.

DC (Catastrophe pour le Défenseur)

- 1) Toutes les unités en défense sont éliminées.
- 2) Les unités attaquantes peuvent poursuivre de deux hexes.
- 3) L'attaquant pioche immédiatement, au hasard et sans aucun coût, deux marqueurs Stratagem.
- 4) Le défenseur retourne dans la réserve deux marqueurs Stratagem de sa main, au hasard.

DD (Défenseur Défait)

- 1) Éliminez la moitié du total des points de force en défense impliqués (arrondi au supérieur).
- 2) Toutes les unités en défense survivantes sont retraitées d'un hex par le défenseur.
- 3) Les unités attaquantes peuvent poursuivre d'un hex.
- 4) L'attaquant pioche immédiatement, au hasard et sans aucun coût, un marqueur Stratagem.
- 5) Le défenseur retourne dans la réserve un marqueur Stratagem de sa main, au hasard.

DR (Défenseur en Déroute)

- 1) Éliminez la moitié du total des points de force en défense impliqués (arrondi au supérieur).
- 2) Le défenseur jette un dé pour chacune de ses unités survivantes. Retraitez chaque unité du nombre d'hexes indiqué par le résultat. L'attaquant choisit le chemin de la retraite.
- 3) Les unités attaquantes impliquées peuvent poursuivre d'un hex.
- 4) L'attaquant pioche immédiatement, au hasard et sans aucun coût, un marqueur Stratagem.
- 5) Le défenseur retourne dans la réserve un marqueur Stratagem de sa main, au hasard.

IMPORTANT : les marqueurs Stratagem ne sont gagnés ou perdus, comme demandés par les résultats ci-dessous, que si une unité ou plus impliquées dans un camp ou l'autre a un facteur de mouvement imprimé de "3".