BRITANNIA

Tour d'une nation:
1. Croissance de Population
2. Mouvement
3. Batailles/Retraites
4. Retrait des Pilleurs
5. Surpopulation

Accroissement de la Population:
1 zone de terrain normal = 2pts
1 zone de terrain difficile = 1pt
+ points restants

6 pts = 1 armée
Les points restants sont sauvés

Limites d'empilement:
terrain normal = 3 unités
terrain difficile = 2 unités
Surempilement - ***Pour 1 région par nation :***
terrain normal = illimité
terrain difficile = 4 unités

Mouvement:
Armée normale : 2 zones/tour
Cavalerie : 3 zones/tour
Armée romaine : 3 zones/tour
Armée avec chef : 3 zones/tour + Groupe ignore règle du terrain difficile.

Règle du terrain difficile:
toutes les unités doivent arrêter en entrant un terrain difficile.

Le mouvement à travers un détroit consomme tout le potentiel de mouvement.

Romains: mouvement gratuit de fort à fort (sauf terrain difficile – cf p.15)

Débordement:
Une armée constituée de plus du double de celle occupant la zone dans laquelle elle se déplace peut continuer à bouger l'excédent d'unités au-delà du double.

Invasion:
1. Accoster + 1 mvt sur terre
2. 1 mvt maritime + accoster
3. Si pillage au 1er tour d'invasion majeure: rester sur place
Doit finir sur terre.

Invasion Majeure:
Une 1ere phase de mouvement + batailles/retraites (sur place si Pillage)
Une 2e phase de mouvement + batailles/retraites

Pillage:
Les unités ne sont des pilleurs que si en mer, et doivent terminer leur tour en mer, en:
1. Restant en mer;
2. Faisant retraite en mer;
3. Se retirant en mer.

Batailles:
Infanterie normale élimine infanterie normale sur:
5 ou+
Armée romaine ou cavalerie élimine infanterie normale sur:
4 ou +
Armée romaine ou cavalerie éliminées sur :
6 ou +
Armée en défense dans terrain difficile:
6 ou +

- Les forts romains/burhs comptent pour une infanterie normale.
- Les unités romaines doivent être éliminées avant les forts.
- +1 au dé si empilé avec un chef.

Retraite défenseur:
OUI: **1.** Zone adjacente occupée par unités amies.
2. Zone adjacente vide et non adjacente à une zone occupée uniquement par des unités de la nation attaquante.
NON: **1.** Zone maritime.
2. Zone contenant des unités ennemies.
3. Zone d'où vient l'attaquant.

Surpopulation:
1. Nombre de zones terrestres occupées
2. Nombre d'armées occupant ces zones
Pas + du double d'armées que de zones occupées.
On retire l'excédent d'armées.

Soumission:
Gallois: 5 zones ou moins
Brigantes & Pictes: 3 zones ou moins

- Déclarer la soumission à la fin d'un round de combat ou une bataille.

- Le Romain ne peut pas attaquer les nations soumises mais reçoit les Points de Victoire pour les zones contrôlées par les nations soumises à la fin du tour 5.

- Une nation soumise ne gagne que la moitié de ses points de population, à moins que le Romain ne l'autorise à gagner le total de ses points. Elle ne gagne également que la moitié de ses Points de Victoires à la fin du tour 5.

- Une nation soumise ne peut pas abandonner une zone contrôlée. Les Romains peuvent traverser ces zones mais pas y finir leur mouvement.