

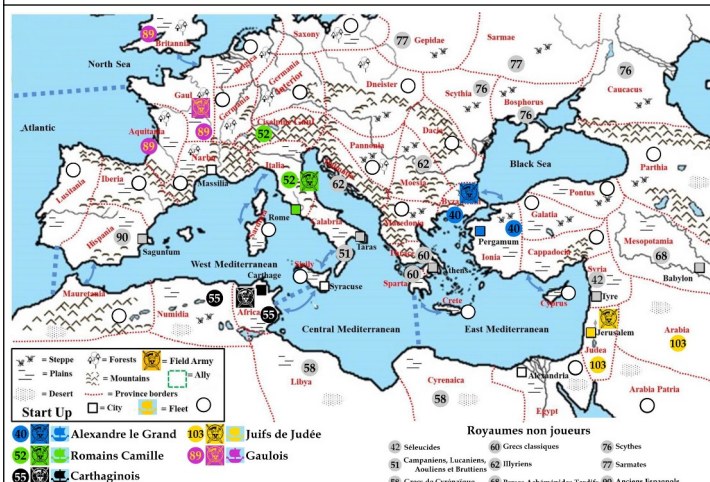
CAMPAGNE ART DE LA GUERRE : MEDITERRANEE

Proconsul : Vous pouvez créer un proconsul gratuitement par tour, dans une province qui vous appartient. Vous pouvez envoyer un proconsul déjà existant en mission diplomatique, pas le tour de sa création. Il n'y aura donc pas de missions diplomatiques le premier tour. Les proconsul peuvent être envoyé dans les royaumes non joueurs pour créer des alliances ou rompre des alliances existantes. Un proconsul existant ou un souverain sont librement déplacés d'une province ou d'une armée à l'autre sans contrainte de distance. Tous les souverains et proconsuls sont, au départ, des généraux ordinaires.

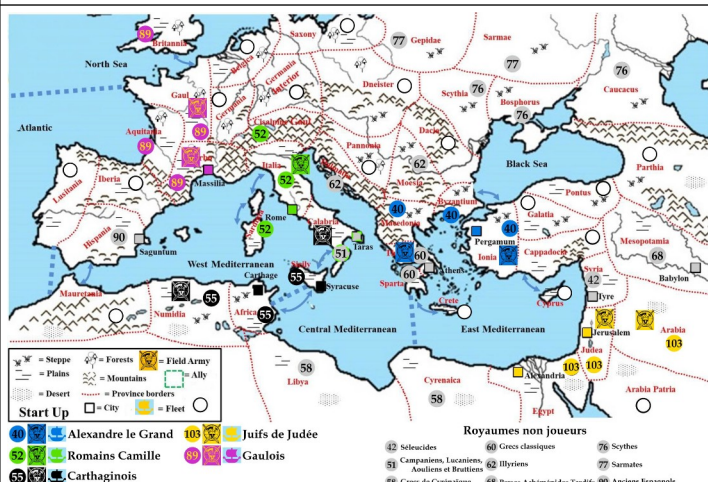
Armée : Une armée doit avoir à sa tête un souverain ou un proconsul. S'il n'y en a pas, elle est débandée. Elle se déplace de deux provinces inoccupées ou amies (vous appartenant ou alliées) par tour. Si elle rentre dans une province appartenant à un autre joueur ou à un royaume non joueur, elle s'arrête et l'occupation de la province est réglée par un jet de dé (royaume non joueur) ou un jet de dé ou une bataille (joueur). Si une armée entre dans une province en même temps que l'armée d'un autre joueur, il y a obligatoirement une bataille. L'armée reste dans la province tant qu'elle n'est pas occupée. Si elle la quitte, la province reste inoccupée. La composition de l'armée est fixée au début de chaque bataille. Elle peut donc radicalement changer d'une bataille à l'autre. Il n'y a pas de suivi à ce niveau.

Royaumes alliés : lorsque vous avez noué une alliance (avec un royaume non joueur, pas avec un autre joueur si cela arrive), vous pouvez lever un corps allié dans cette nation si vous le souhaitez, lorsque vous alignez une armée pour une bataille. Le royaume allié génère des revenus qui lui sont attribués et gérés par le joueur qui a noué l'alliance. Il peut lever des armées et placer un de ses proconsul à sa tête. Une armée alliée peut se déplacer et attaquer comme les autres armées de campagne, mais si l'alliance est rompue et passe à un autre joueur, les provinces et les armées changent de camp... et les éventuels proconsuls que vous y avez placé disparaissent. C'est une arme à double tranchant.

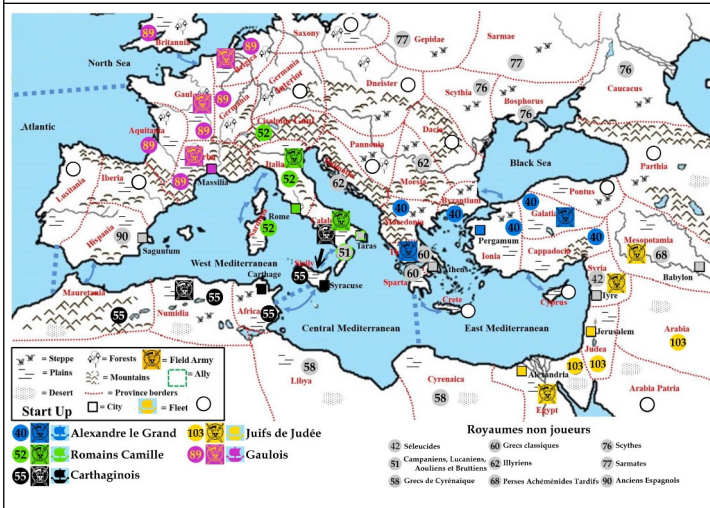
DEPLOIEMENT INITIAL



FIN TOUR 1



FIN TOUR 2



FIN TOUR 3

