

Campagne Art de la Guerre

# Ad Imperii

v. 3

## Table des matières

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| Les bases .....                 | 2 |
| Le tour de jeu .....            | 3 |
| Royaumes non joueurs .....      | 4 |
| Alliés.....                     | 4 |
| Armées de campagne.....         | 4 |
| Armées provinciales.....        | 5 |
| Déplacements par mer.....       | 5 |
| Batailles .....                 | 5 |
| Armées autorisées .....         | 7 |
| Fiche de référence rapide ..... | 8 |

La campagne “Ad Imperii”/L’Art de la Guerre se déroule en Europe, sur les rives de la Méditerranée et au Proche-Orient, de 500 à 1 av. J.-C.

## Les bases

Chaque joueur contrôle un roi, des proconsuls, des flottes et des armées de campagne dans le but d’étendre son empire. La campagne permet à des armées qui ne se sont jamais rencontrées chronologiquement ou géographiquement de s’affronter si le jeu le permet. Chaque joueur doit choisir une armée dans la liste des armées autorisées (voir plus bas, « *Armées autorisées* »), comme armée principale. Ils peuvent également se battre avec d’autres listes en tant qu’alliés, ou, à l’occasion, contre des armées « non-joueurs ».

Les joueurs envahissent, défendent et contrôlent des provinces et des villes, qui génèrent les revenus (talents) nécessaires à la création et au soutien des armées, ainsi qu’à la diplomatie.

**Le roi** – Chaque joueur commence la partie avec un roi (ou un satrape, un prince, ou tout autre titre). Le roi est un commandant en chef qui commence au niveau 1 (ordinaire) et, comme les autres généraux, gagne un niveau à chaque victoire jusqu’au niveau 4 (stratège). Si le roi d’un joueur est tué au combat, le joueur nomme un nouveau roi, soit l’un des proconsuls, soit un nouveau général de niveau 1. Un roi peut défendre n’importe quelle province ou diriger n’importe quelle armée ou flotte de campagne disponible. Au début de chaque tour, le joueur déclare quelle province le roi défend, ou laquelle de ses armées de campagne ou de ses flottes il dirige.

**Proconsuls** – Chaque joueur peut choisir de créer un proconsul à chaque tour, y compris au premier tour. Il n’y a pas de limite au nombre de proconsuls. Les proconsuls sont des commandants en chef dont les capacités peuvent progresser comme celles des rois. Ils commencent au niveau 1 (général ordinaire) et gagnent un niveau chaque fois qu’ils gagnent une bataille, jusqu’à un maximum de 4 (stratège). Ils peuvent défendre des provinces ou commander des armées de campagne ou des flottes. Ils peuvent également agir en tant que diplomates, se rendant dans les royaumes non joueurs et proposant des alliances (voir plus bas « *Diplomatie* »). Ils peuvent être utilisés pour défendre les provinces de ces alliés ou même commander les armées de campagne des royaumes non joueurs.

Un nouveau proconsul est créé dans une province contrôlée par un joueur et ne peut pas être envoyé en mission diplomatique le tour de sa création.

**Les flottes** – Les flottes permettent aux joueurs de transporter des armées de campagne à travers la mer. Elles peuvent également empêcher les flottes ennemies de transporter des armées de campagne à travers la mer. En option, deux joueurs qui contrôlent des flottes dans la même mer peuvent choisir de livrer une bataille navale (voir plus bas). Les flottes coûtent 2 talents à créer et ne peuvent être créées que dans les provinces côtières. Une fois créée, une flotte nécessite 1 talent par tour pour être entretenue.

**Armées de campagne** – Les armées de campagne sont les forces de frappe des royaumes et des empires. Chacune représente une armée de 200 points. Chaque joueur commence avec une armée de campagne, la création d’armées de campagne supplémentaires coûte 2 talents. Le maintien des armées de campagne coûte 1 talent par tour. Une seule armée de campagne peut se trouver dans une province à la fois, mais un joueur peut contrôler autant d’armées de campagne qu’il peut se le permettre. Un roi ou un proconsul doit être le commandant en chef d’une armée de campagne. Ils ne comptent pas dans les 200 points de l’armée, ni dans les points de commandement de l’armée. Une armée de campagne ne peut avoir qu’un seul roi

ou proconsul à sa tête, les commandants de corps sont choisis et payés normalement. Si un roi ou un proconsul est retiré d'une armée de campagne sans être remplacé, l'armée est dissoute.

**Talents** - Les talents représentent, de manière abstraite, le potentiel économique simplifié de la ville ou de la province. Chaque ville ou province génère 1 talent par tour pour le joueur qui la contrôle. Les talents peuvent être utilisés ou « mis en banque » et conservés pour un usage ultérieur. Comme il s'agit d'une notion abstraite, ils ne peuvent être ni volés ni détruits.

## Le tour de jeu

Chaque tour de campagne représente une saison : printemps, été, automne et hiver. La saison peut influencer sur les mouvements possibles de la campagne.

Au début du tour, le joueur reçoit un talent pour chaque province et chaque ville qu'il contrôle. Il devra alors allouer des talents pour maintenir ou construire des armées de campagne et des flottes, pour créer des proconsuls ou mener des actions diplomatiques. Les joueurs peuvent également garder une réserve de talents au cas où ils souhaiteraient défendre une province.

À chaque tour, les joueurs envoient leurs actions par e-mail aux arbitres qui les reportent sur la carte et déclarent les batailles et les effets qui se produisent. À chaque tour, les joueurs peuvent effectuer les actions suivantes.

**Déplacement** - les rois et les proconsuls peuvent se déplacer dans n'importe quelle province contrôlée par le joueur. Les proconsuls peuvent également se rendre dans n'importe quel royaume non joueur du plateau pour mener des actions diplomatiques. Les armées de campagne peuvent se déplacer de 2 provinces à condition que les provinces soient incontrôlées ou contrôlées par le joueur (si von déplace une armée de campagne à travers une province incontrôlée, on en prend le contrôle). Elles peuvent également embarquer à bord d'une flotte et traverser une mer. Certaines zones maritimes, marquées par des flèches à double sens, peuvent être traversées comme s'il s'agissait de provinces terrestres. Les flottes peuvent se déplacer d'une zone maritime par tour, mais seulement si le joueur contrôle une province côtière que la flotte peut utiliser comme port (un royaume allié non joueur peut également être utilisé comme port). Les flottes ne peuvent pas déplacer ou transporter des armées pendant la saison d'hiver.

**Invasion** - Les armées de campagne peuvent envahir les provinces voisines contrôlées par d'autres joueurs ou des royaumes non joueurs. Le joueur propriétaire peut choisir de défendre la province, de la contester ou de battre en retraite.

Défendre la province revient à livrer une bataille pour son contrôle. Si un roi ou un proconsul est présent dans la province, lever une armée provinciale pour la défendre ne coûte rien. Sinon, le défenseur doit dépenser 1 talent pour lever une armée provinciale afin de la défendre (voir plus bas « *Armées provinciales* »).

La contestation de la province consiste à se battre pour défendre la province par de petits engagements plutôt que par des batailles rangées. Chaque tour, l'armée de campagne lance un dé. Sur un 6, elle pacifie la province et en prend le contrôle. Pour chaque tour où elle a essayé de pacifier une province, elle ajoute 1 au jet de dé (au tour 1, il faut un 6, au tour 2, un 5-6, au tour 3, un 4-6, etc.). Certaines armées (Numides, Thraces, Steppes, Barbares... voir les armées autorisées ci-dessous) ajoutent un +1 au jet de dé pour pacifier une province contestée.

**Diplomatie** - Un joueur peut faire de n'importe quel royaume non joueur un allié en y envoyant un proconsul avec un talent. Les alliances sont automatiques, sauf si plusieurs joueurs se disputent les mêmes royaumes non joueurs. Dans ce cas, les joueurs s'affrontent à

coups de dés, le plus fort résultat l'emporte. Les joueurs peuvent dépenser des talents supplémentaires pour augmenter leurs chances, chaque talent ajoutant +1 au jet de dé. Les joueurs peuvent également contester une alliance déjà existante en envoyant un proconsul et au moins un talent pour forcer un nouveau jet de dé. Dans ce cas, le joueur avec l'alliance existante obtient un +1 au jet de dé, mais peut toujours ajouter d'autres talents pour obtenir des bonus supplémentaires (voir plus bas « *Alliés* »).

**Siège** – Les armées de campagne peuvent assiéger les villes et les prendre en faisant un 6 avec un dé. Pour chaque tour de siège supplémentaire après l'attaque initiale, elles ajoutent 1 au jet de dé. À moins d'être secourues par une armée de campagne amie, toutes les villes finissent par tomber. En raison de leur organisation et de leurs capacités techniques exceptionnelles, les armées romaines et macédoniennes bénéficient d'un +1 supplémentaire lorsqu'elles assiègent des villes (voir plus bas « *Armées autorisées* »). Les villes assiégées ne génèrent pas de talents.

## Royaumes non joueurs

Les royaumes non joueurs ne livrent pas de batailles à moins qu'un joueur ne s'allie avec eux. Si leurs provinces sont envahies, ils contestent automatiquement l'invasion au lieu de livrer une bataille pour se défendre.

## Alliés

Les royaumes non joueurs peuvent être transformés en alliés en menant des actions diplomatiques (voir plus haut). Une fois alliés, ils collectent des talents que le joueur allié peut allouer à la défense et à l'armée de ce royaume. Après avoir été confirmés comme alliés, les joueurs peuvent défendre les provinces alliées en plaçant un proconsul dans les provinces qu'ils contrôlent, ou ils peuvent même lever une armée de campagne alliée, qui coûte deux talents pour être levée et un talent par tour pour être maintenue, comme n'importe quelle autre armée de campagne. Si l'alliance est usurpée par un autre joueur, cette armée de campagne devient immédiatement la sienne.

Les alliances permettent au joueur d'utiliser des armées provinciales ou de campagne à partir d'autres listes d'armées que sa liste standard. De plus, une fois qu'une alliance est formée, les joueurs peuvent choisir de déployer un corps d'armée allié de cette liste avec leurs armées de campagne tant que l'alliance existe (même si les armées ne font normalement pas partie des alliés autorisés par la liste d'armées).

## Armées de campagne

Les armées de campagne sont généralement des armées ADLG standard de 200 points. Les armées suivent les règles normales de construction d'armée avec les exceptions suivantes :

- Elles ne peuvent pas prendre de stratégie, même si leur armée en dispose normalement. Un roi ou un proconsul peut agir en tant que commandant en chef de l'armée de campagne et aucun point ne devra être payé pour lui et il ne comptera pas dans points de commandement de l'armée.
- Les commandants de corps subordonnés suivent les règles standard (achats, points de commandement) mais ne peuvent pas être des stratèges.
- La composition de l'armée peut changer d'une bataille à l'autre.
- Les alliés de la liste d'armée peuvent toujours être choisis. Un corps allié peut être choisi parmi les alliés obtenus au cours de la campagne (voir les alliés ci-dessus).

Bien qu'on doive toujours choisir les armées de campagne dans la liste choisie, la composition de l'armée peut changer d'une partie à l'autre. Lorsqu'on construit une liste, on n'a jamais besoin de payer le commandant en chef en points, ou en points de commandement (roi ou proconsul). On ne peut pas prendre de stratège. Les commandants de corps peuvent être choisis normalement, mais doivent respecter les restrictions de points de commandement de leur liste.

## Armées provinciales

Les armées provinciales peuvent être formées pour contrer les invasions de territoires non défendus (voir ci-dessus). Les armées provinciales sont des armées de 150 points composées de deux corps d'armée. Aucun de leurs généraux ne peut être un stratège, mais un proconsul ou un roi peut être le commandant en chef.

Si un roi ou un proconsul est le commandant en chef de l'armée, il ne doit pas être payé en points, sinon le commandant en chef doit être acheté conformément aux règles et à la liste d'armée. On ne peut pas prendre de stratège (les stratèges n'apparaissent dans la campagne que pour les rois et les proconsuls qui ont acquis de l'expérience au cours de la campagne). Vous pouvez construire l'armée provinciale à partir de votre liste, sauf si vous défendez une province conquise à laquelle une armée non-joueur a été assignée. Dans ce cas, votre armée provinciale peut provenir soit de votre liste, soit de l'armée non-joueur locale.

Les armées provinciales peuvent choisir un avantage défensif : elles peuvent soit prendre un corps peu fiable, soit choisir l'avantage des fortifications et du terrain.

- Si elles choisissent l'avantage du terrain et des fortifications, elles bénéficient de 8 fortifications gratuites, et elles peuvent placer un terrain supplémentaire où elles le souhaitent sur la table, sans lancer de dé (si elles choisissent une zone côtière, un village ou une porte de ville, elles obtiennent le terrain automatiquement, sans lancer de dé).
- Si elles choisissent le corps non fiable, l'armée provinciale devient une armée de 200 points, mais le troisième corps a un général non fiable, qui peut être inclus ou non dans une formation, et doit prendre au moins 25% du budget total de l'armée (50 des 200 points).

## Déplacements par mer

Les flottes sont utilisées pour traverser la mer, ou elles peuvent bloquer le déplacement d'autres flottes. Il n'est pas nécessaire de livrer des batailles, mais si deux joueurs contrôlent des flottes sur la même mer et décident de s'en disputer le contrôle, ils peuvent livrer une bataille en utilisant une règle de bataille navale compatible avec cette période. Les flottes peuvent simplement rester en place pour empêcher d'autres joueurs de traverser une zone maritime qu'elles occupent, elles n'ont pas besoin de se battre.

## Batailles

Les batailles se déroulent généralement selon le système ADLG standard. Il y a cependant quelques changements à faire pour prendre en compte les campagnes, ainsi qu'un nouveau type de terrain. Pour les besoins de la description qui suit, l'envahisseur est l'armée de campagne qui a envahi la province, l'« envahi » est l'armée qui défend la province. Si deux armées de campagne envahissent leurs provinces respectives, les joueurs procèdent à un dé pour déterminer quel est l'envahisseur, en ajustant le résultat en fonction de l'initiative de

l'armée. Les armées provinciales choisissent alors de prendre l'avantage des fortifications et du terrain, ou le troisième corps d'armée non fiable.

**Initiative** – Une fois l'envahisseur déterminé, les joueurs déterminent qui est l'attaquant et qui est le défenseur. Les envahisseurs peuvent être des défenseurs au niveau tactique. La région n'est pas choisie dans la liste d'armée du défenseur, mais dans les régions disponibles dans cette province (voir la carte).

**Terrain** – Une fois l'attaquant/défenseur déterminé et la région choisie, le terrain est placé normalement avec les changements suivants. Tout d'abord, l'avantage de fortification et de terrain est appliqué par le joueur envahi - même s'il est l'attaquant (terrain placé maintenant, fortifications dans la phase suivante, voir Armées provinciales ci-dessus). Le terrain est ensuite placé normalement, les zones côtières ne sont autorisées que dans les provinces ayant un grand fleuve ou une zone côtière sur la carte de campagne (les fleuves ADLG n'ont pas besoin de cela, étant des fleuves plus petits et de grands cours d'eau). Ajustement du terrain, comme d'habitude, les stratèges peuvent ajouter +1 au jet de dé pour déterminer s'ils obtiennent une zone côtière, une rivière, un village ou une porte de ville. Un stratège peut également tenter de retirer une zone côtière ou une porte de ville pendant l'ajustement du terrain, ce qui nécessite un jet de 6 pour le faire.

**Portes de ville** – Il s'agit d'un nouveau type de terrain. Les portes de villes sont calculées comme une zone côtière, et comme une zone côtière, elles sont placées sur l'un ou l'autre des bords courts du plateau. Elles sont représentées par une porte de ville ou un autre modèle de fortification sur un socle rectangulaire de la taille d'un village - un côté de ce socle est déclaré comme étant la porte. Elle est placée n'importe où sur le bord court choisi. Ce bord court est bloqué, comme s'il s'agissait d'une zone côtière - les éléments ne peuvent pas fuir par ce bord et les marches de flanc ne peuvent pas entrer sur la table depuis ce bord. La seule exception est la porte elle-même : l'armée envahie peut fuir hors de la table par la porte et une marche de flanc, ou une sortie, peut sortir par la porte. En outre, la force envahie peut, si elle en dispose, placer jusqu'à deux pièces d'artillerie dans les portes. Elles peuvent tirer à leurs portées et dans leurs arcs de tir normaux, mais ne peuvent ni se déplacer, ni pivoter, ni être attaquées en mêlée. Elles peuvent être attaquées et détruites normalement par des tirs à distance (et bénéficient du bonus de couverture/fortification lorsqu'on leur tire dessus).

**Le placement des camps et des fortifications, la préparation des plans de bataille, le déploiement** et la bataille elle-même se déroulent normalement.

**Fin de la bataille** – Pour la démoralisation, la campagne utilisera les règles de démoralisation standard du livre de règles. Si aucun des deux joueurs n'a gagné la partie avant la fin de la bataille, il y a égalité et la province envahie reste contestée, à moins que l'envahisseur ne choisisse de battre en retraite. Lorsqu'une armée est démoralisée, l'armée de campagne perdante bat en retraite dans une province adjacente, amie ou non contrôlée, au choix du joueur perdant, si un tel mouvement est possible. Si cela n'est pas possible, l'armée de campagne est détruite. Si l'armée de campagne détruite a un roi ou un proconsul survivant, ils s'enfuient (seuls, sans armée) vers la province la plus proche du joueur, même en territoire occupé.

Les rois et les proconsuls qui sont tués au combat sont tués définitivement, à moins que le joueur qui les a tués ne choisisse de les faire prisonniers. Ces prisonniers peuvent être retenus contre une rançon, dont les modalités sont laissées à l'appréciation des joueurs concernés. Les batailles de l'Antiquité étaient dangereuses et de nombreuses carrières se sont terminées prématurément de cette manière. Les rois et proconsuls capturés peuvent être remplacés si le joueur ne souhaite pas les rançonner. Les rois morts sont toujours remplacés (le joueur peut

promouvoir un proconsul ou créer un nouveau roi de niveau 0) ; les proconsuls de remplacement doivent être créés en utilisant les règles ci-dessus.

Si le camp d'une armée est pris, ou si une armée perd plus de 50% de ses points de démoralisation, cette armée est immobile le tour suivant pendant qu'elle se regroupe et se réorganise. Les joueurs peuvent sauter cette étape en dépensant un talent pour réorganiser immédiatement l'armée de campagne. Notez que cette réorganisation est nécessaire, que l'armée ait gagné ou non la bataille.

## Armées autorisées

Les listes d'armées suivantes peuvent être choisies par les joueurs comme armée principale, ou apparaître comme alliés ou ennemis possibles. Les joueurs ne peuvent choisir que des options d'armée qui correspondent à la période de la campagne, de 500 av. J.-C. à 1 av. J.-C.  
\*Ces armées romaines et macédoniennes ont un +1 pour prendre des villes lors d'un siège en campagne. \*\* Ces armées ont un +1 pour pacifier une province contestée.

### MACÉDONIENS :

38 - Premiers Macédoniens\* ; 39 - Alexandre le Macédonien\* ; 40 - Alexandre le Grand\* ; 41 - Diadoques et Successeurs\* ; 42 - Séleucides ; 43 - Lagides ; 44 - Pyrrhus\* ; 45 - Derniers Macédoniens\*

### ROME ET ITALIE :

47 - Tribus d'Italie ; 48 - Étrusques ; 49 - Romains Tulliens ; 50 - Syracuse ; 51 - Campaniens, Lucaniens, Aouliens et Bruttiens ; 52 - Romains Camille ; 53 - Romains de la République\* ; 83 - Romains du Triumvirat\* ; 84 - Révoltes Serviles

### CARTHAGE ET L'AFRIQUE :

54 - Anciens Carthaginois ; 55 - Carthaginois ; 56 - Numides\*\* ; 57 - Egyptiens Saitic ; 58 - Grecs de Cyrénaïque ; 59 - Kushite de Méroé

### GRÈCE ET DANUBE :

60 - Grecs classiques ; 61 - Grecs hellénistiques ; 62 - Illyriens ; 63 - Thraces\*\*

### ASIE MINEURE :

64 - Perses Achéménides ; 67 - Bithyniens ; 68 - Perses Achéménides Tardifs ; 69 - Cappadociens ; 70 - Royaume du Bosphore ; 71 - Arméniens ; 72 - Galates ; 73 - Pergame ; 102 - Parthes ; 103 - Juifs de Judée ; 104 - Commagène ; 105 - Mithridate

### EST ET STEPPES :

74 - Araméens\*\* ; 75 - Premiers Arabes\*\* ; 76 - Scythes\*\* ; 77 - Sarmates\*\*

### BARBARES :

89 - Gaulois\*\* ; 90 - Anciens Espagnols\*\* ; 91 - Germains\*\*

## Fiche de référence rapide

### Tour de jeu :

**1. Récolter des talents.** Collectez 1 talent pour chaque province ou ville que vous contrôlez au début d'un tour. Les provinces contestées et les villes assiégées ne génèrent pas de talent.

**2. Créer et maintenir des proconsuls, des flottes et des armées de campagne.** Un seul proconsul peut être créé. Vous pouvez créer autant de flottes et d'armées de campagne que vous pouvez vous le permettre, à condition d'avoir un roi ou un proconsul pour les diriger.

- a. Créer un proconsul = 0 talent
- b. Créer une armée de campagne = 2 talents
- c. Maintenir l'armée de campagne = 1 talent
- d. Créer une flotte = 2 talents
- e. Maintenir la flotte = 1 talent

**3. Décidez de la diplomatie** et de l'endroit où les armées de campagne et les flottes seront déployées si elles sont nouvellement créées, déclarez le mouvement des armées de campagne (2 provinces si elles ne sont pas défendues), le mouvement des flottes (1 zone maritime, doit avoir un port ami), et toutes les invasions. Placez les proconsuls et les rois qui ne dirigent pas d'armée de campagne ou ne mènent pas de diplomatie.

**4. Mener la diplomatie**, pacifier les provinces contestées, assiéger les villes.

**5. L'arbitre** prend en compte tous les mouvements des joueurs et informe les joueurs des décisions à prendre en matière de défense ou de lutte contre les invasions, etc.

a. Défendre une province sans roi ni proconsul coûte 1 talent. La contestation d'une province est gratuite.

6. Menez toutes les batailles nécessaires. Voir la section Batailles ci-dessus.

7. L'arbitre mettra à jour la carte avec les changements appropriés en fonction des résultats des batailles.

