

Europa Universalis à 8 joueurs

Bertrand Asseray - Pierre Borgnat
Jean-Christophe Dubacq - Jean-Yves Moyen

7 août 2003

Présentation

Ces règles adaptent le jeu Europa Universalis de Philippe Thibaut, édité par AWE, pour introduire deux nouveaux joueurs. La liste des puissances majeures est augmentée de la Suède, de la Pologne et de la Prusse, selon la période en cours.

Les joueurs se répartissent ainsi les rôles :

- i) Espagne ;
- ii) France ;
- iii) Turquie ;
- iv) Angleterre ;
- v) Russie ;
- vi) Portugal puis Suède à partir de la période III ;
- vii) Venise qui devient Hollande en période III puis les Habsbourgs d'Autriche par choix à la suite de la Guerre de Succession d'Espagne ;
- viii) Pologne qui devient la Prusse durant la période VI, en 1740 au plus tard.

L'équilibre devra être revu pour les points de victoire. Pour l'instant cette tâche n'est que peu abordée.

On trouvera dans ces règles la réécriture partielles des événements, basée essentiellement sur la version de Risto Majormaa, et amendée pour tenir compte de la carte de la seconde édition ainsi que les propositions du second supplément (en particulier guerres de religion en France et guerre de 30 ans) auxquelles de très larges emprunts sont faits. Une section de règles spéciales est consacrée à chaque pays majeur affecté par ces nouvelles règles. Enfin une section de modifications de règles politiques clarifie la position par rapport aux règles originelles sur certains points..

Attention : l'écriture de cette adaptation n'est pas finie. Il manque certains événements peu habituels. Ils arriveront un jour.

Les règles utilisées

Les règles de référence utilisées sont celles de l'édition anglaise (car laissant moins la place à l'ambiguïté et intégrant déjà beaucoup de changements de l'extension 1).

La carte est celle proposée pour une nouvelle édition avec de faibles changements de provinces (indiquées plus loin), et est disponible sous une forme retravaillée et redessinée au même endroit que ce document.

Les événements politiques sont soit réécrits dans ce document, soit à consulter dans la réécriture par Risto des événements quand il est indiqué *inchangé*.

Les extensions sont utilisées. Certaines de règles de celles-ci sont rappelées *in extenso*, d'autres sont juste esquissées et il conviendra de se reporter aux extensions pour les appliquer.

Convention : les renvois à des numéros de règles en italiques concernent des sections des règles du jeu ; les renvois en police normale sont celles aux diverses parties de ces modifications.

Chapitre 1

Modifications générales

1.1 Les règles des extensions

1.1.1 Extension 1 en français

On utilisera tels qu'indiqués :

- 1. Les pions supplémentaires
- 2. Les Forts
- 3. Les Missionnaires et missions
- 4. Les gouverneurs
- 5. Les Cipayes
- 6. Alliés indigènes
- 7. Les convois de Smyrne et des Indes Orientales

Les pays mineurs (section 8) sont redéfinis dans les nouvelles annexes. Les autres règles (section 9 et 10) ont été elles reprises dans les règles en anglais pour leur majorité. D'autres sont modifiées ici. Ainsi aucune de ces règles n'est à utiliser.

Enfin on n'utilise pas les monarques historiques (13). Quelques souverains marquants interviennent au cours de la simulation pour éviter un déséquilibre trop grand quand un pays ne bénéficie pas de souverain compétent lors d'une de ses périodes cruciales...

Les questions et réponses peuvent continuer à servir de guide pour clarifier certains morceaux de règles mais ne sont plus prioritaires du fait de la réécriture (édition en anglais) et des changements des règles.

1.1.2 Projet d'extension 2 en français

Grâce à Nicolas Tsagouria et Philippe Thibaut, nous avons eu accès à une version de travail d'une possible deuxième extension pour EU. Nous avons intégré de nombreuses modifications dans les propositions qui suivent.

On notera en particulier un effort de développement des règles de combat rapide qui ont été proposées dans ce projet d'extension ; ce sont les règles du chapitre II que l'on peut en fait utiliser sans employer le restant de l'adaptation et des changements pour jouer à 8 personnes.

1.1.3 Modifications de la carte

On propose d'utiliser la carte d'Europe revue par l'auteur, plus détaillée en maints endroits et représentant l'Europe orientale jusqu'à plus loin. Cependant quelques modifications supplémentaires ont été apportées.

Ajouter la province Kapela (2), qui est le sud de la Slovenia et comprend la partie côtière. C'est un territoire initialement à la Hongrie.

Ajouter la province de Thorn, qui peut être appelée Prusse Royale. Morceau de la Gross Polen, adjacent à Öst Pommern, Neumark, Lausitz, Gdansk. La ville est Thorn, forteresse niveau 2, le terrain est de la forêt, le revenu est 3. Gross Polen perd les frontières avec Öst Pommern et Neumark et son revenu est 5.

La province Carpathia est divisée en deux provinces : Carpathes orientales [Kárpátok] (1) et Carpathes occidentales [Bukoniva] (1). La frontière entre les deux passe entre Volhynia et Magyar.

La province Maynz est renommée en Franken, la province Franken s'appelle Thuringe. Il faut ajouter une province Maynz (évêché de Mayence, dont la ville est Mayence (capitale), le revenu est 4 et le terrain clair.

Le découpage des provinces hollandaises nous semble folklorique : aucune ne semble en place par rapport aux autres cartes dont nous disposons. Elles sont toutes replacées à leur position normale, sans que cela change grand chose au jeu...

*Une nouvelle carte intégrant ces modifications ainsi que des changements de détails et d'allure générale a été réalisée par Jean-Christophe Dubacq et est mise sur le site web. **La suite de ces règles utilise cette carte.*** Nous renvoyons aux annexes la liste des équivalences entre les provinces de la nouvelle carte et celles de la carte modifiée de l'auteur. Il n'existe pas de correspondance avec la carte des éditions françaises et anglaises, bien moins détaillée.

1.2 La paix et la guerre

1.2.1 Les événements de guerre

Certains événements induisent une guerre par des CB proposés. Les déclarations de guerre se font immédiatement, à la phase de événements, ce qui interdit donc de signer des alliances en réaction autre que limitées. Les déclarations de guerre utilisant des CB fournies par un même événement associe les pays qui les utilise contre les même pays en un seul camp (même s'ils n'étaient pas alliés au préalable), sauf cas précisés de guerres distinctes.

Si les pays concernés sont déjà en guerre, la résolution exacte dépend du caractère de l'événement : obligatoire pour les pays en question, éventuellement incompatible avec d'autres guerres, ou provoqué par eux. La majorité des événements sont obligatoires ; seuls les provoqués sont indiqués pour tels.

Pour un événement **obligatoire**, tous les effets sont appliqués. Un pays qui a un CB obligatoire pour amorcer un conflit peut annoncer à une phase de déclaration de guerre qu'il transforme un conflit en cours en la guerre liée à l'événement. Les appels à des alliés dans cette guerre qui change partiellement de motif sont à nouveau possibles à ce tour. Tous les effets particuliers de cette guerre s'appliquent alors dès ce tour en plus des éventuels effets particuliers déjà en cours. La seule chose à ignorer est la déclaration de guerre initiale puisque guerre il y a déjà (un CB pour ce tour sera par exemple considéré comme utilisé).

Certains événements politiques particuliers entraînant des guerres sont de plus **incompatibles** une guerre déjà enclenchée. Un tel événement ne peut alors avoir lieu si une guerre est déjà en cours entre deux pays qui devraient entrer en conflit selon le texte de l'événement. Dans ce cas, l'événement politique n'est pas coché et il faut tirer un autre événement en remplacement à ce tour. En revanche, une guerre incompatible peut sans problème être suivie d'une guerre déclenchée par un événement obligatoire.

Si l'événement politique est **provoqué**, un pays est indiqué comme ayant le contrôle de l'événement. Si il est déjà en guerre contre un des pays contre lesquels il a un CB, il peut différer l'événement qui n'est alors pas coché. Un autre événement est tiré en remplacement pour ce tour. Il peut aussi accepter l'événement et simplement appliquer, comme pour les événements obligatoires, les effets et les nouvelles conditions de la guerre.

Il n'est pas possible d'annoncer une armistice pour un conflit qui se développe à ce tour du fait d'un événement obligatoire ou provoqué selon le mécanisme décrit ici.

Les traités de paix des événements. Un petit nombre d'événements politiques peuvent initier des guerres où les conditions de paix sont pré-déterminées ou complétées par des conditions spécifiques. Ils ne changent en rien les règles exposées ci-dessous pour d'autres conflits qui auraient lieu en même temps, si un des camps en guerre est un camp autre que les deux décrits par l'événement (remarquez que cet autre camp doit entrer en guerre par un autre moyen que le jeu d'appel des alliances). Cet autre conflit s'achèvera par un traité de paix normal.

1.2.2 Les déclarations de guerre

Ordre des déclarations et constitution des camps.

Les CB donnés par les événements sont en fait utilisés (ou déclinés), à la suite de la phase de événements (avec possibilité de discuter par diplomatie en s'isolant cependant). Les annonces commencent alors par la résolution de ces ef-

fets d'événements. Ensuite les autres annonces sont résolues simultanément.

Lors de la phase diplomatique, les déclarations de guerre sont choisies en secret (comme toutes les autres déclarations diplomatiques), notées par écrit puis annoncées par ordre d'initiative. Font suite alors des séries de **réactions diplomatiques** pays par pays dans l'ordre des initiatives :

- appel à des alliés majeurs (qui doit rompre l'alliance ou déclarer la guerre à ce segment) pour des pays qui étaient alliés au moment de la déclaration initiale (et non après) et pour une guerre débutant à ce tour,
- faire entrer en guerre des mineurs sur la piste d'un pays majeur en guerre
- entrer en guerre aux côtés d'un allié (même sans demande de sa part) dans une guerre qui commence à ce tour, pour une alliance signée avant la déclaration de guerre initiale,
- déclarer une alliance limitée (et/ou une intervention), au tour de n'importe quel pays de cette nouvelle alliance (possible même après la déclaration de guerre ainsi qu'à un tour ultérieur d'un conflit),
- signer une armistice dans un conflit qui n'a pas commencé à ce tour.

Un segment de réaction d'un pays peut être lieu d'un nombre quelconque d'annonces en réaction de ce pays (ce n'est pas limité à une seule).

On continue les segments de réaction dans l'ordre jusqu'à que tout pays ait décliné une fois de continuer à réagir diplomatiquement après la dernière action. Ainsi toute nouvelle entrée en guerre autorise les autres pays à réagir en chaîne. En revanche il ne peut y avoir de nouvelle déclaration de guerre initiale (contre un pays qui n'est pas déjà en guerre ou par un pays sans alliance avec un camp en guerre).

Entrée en guerre des alliés. En profitant des réactions par alliance, un pays majeur ou mineur entrant en guerre rejoint le camp de son allié et doit alors entrer en guerre contre les camps adverses de son allié sans discrimination. Un allié non sollicité est libre de réagir pour entrer en guerre ou non. Un pays ne peut jamais être en guerre contre un autre pays qui est dans le même camp (même si c'est du fait d'une autre guerre) et donc rejoindre un camp où se trouve déjà un pays contre lequel il se bat. Il devra rompre une alliance le cas échéant, soit celle d'un allié qui l'appelle, soit d'un autre pays qui était dans son camp, et qui a alors un CB gratuit contre lui. Cette rupture d'alliance coûte bien sûr 2 en stabilité.

Il peut arriver qu'un pays (ou un camp) soit en guerre contre des camps qui n'ont pas relation (si les déclarations de guerre n'ont pas eu lieu du fait d'appel à des alliés, ou de CB donnés par le même événement). L'entrée en guerre d'alliés d'un pays est alors nécessairement contre tous les autres camps en guerre contre lui.

Les camps dans une guerre ; guerres multiples. Une guerre oppose en général deux camps identifiés, même si tous les pays d'un même camp ne sont pas nécessairement alliés. En général, un pays qui rejoint un camp donné, déclare la

guerre à tous ceux du camp adverse. Dans tous les cas (y compris ceux dessous), un camp est de manière homogène en guerre contre tous les autres pays d'un camp adverse, les mineurs en particulier. La guerre se terminera par une paix, ou éventuellement plusieurs en cas de paix séparées.

Les cas de guerre multiples sont ceux qui mettent en jeu plus de deux camps dans un même conflit (guerre tripartite par exemple) : les camps sont souvent hostiles les uns aux autres et le conflit cessera suite à une paix signée entre chaque paire de camps hostiles (plus cas de paix séparées).

Lors d'une guerre avec plus de deux camps en guerre contre un même camp, ces pays ou camps ne sont alors pas alliés, ne peuvent collaborer (jouer au même moment, se soutenir, se ravitailler ou transporter, ou entrer dans des provinces occupées par l'autre camp), et examinent les possibilités paix individuellement nécessairement (et signent des paix sans qu'elles soient séparées). En revanche, si ils ne sont pas en guerre eux-mêmes l'un contre l'autre et que cet état dure depuis un tour complet, ils peuvent annoncer à la fin de la phase de diplomatie qu'ils s'associent en un seul camp pour le restant du conflit, peuvent alors agir conjointement et signeront la paix ensemble. À défaut, le conflit doit se terminer par un traité de paix pour chacune des guerres.

Entrée en guerre aux tours suivants. Il n'est en règle général pas possible de demander l'entrée dans une guerre commencée à un tour précédent de nouveaux alliés ou pays mineurs. Des pays majeurs peuvent intervenir en fait dans le conflit en déclarant d'eux-mêmes une guerre (mais sans bénéficier de CB par une alliance).

En revanche, les pays mineurs qui n'étaient pas entrés en guerre au premier tour peuvent être à nouveau sollicités selon 34.5.G.2 en faisant un nouveau test d'entrée en guerre au prix d'une action diplomatique. Faire entrer en guerre un nouvel allié (qui est passé en AM ou mieux au tour dernier) est possible de la même manière, avec un test et comptant comme une action diplomatique.

1.2.3 Intervention limitée dans un conflit

Une alliance défensive limitée peut être signée après les déclarations de guerre, lors des réactions après les déclarations initiales. Elle ne peut engager qu'un pays en paix avec un pays victime à ce tour d'une déclaration de guerre. Une telle alliance permet uniquement d'entrer en guerre limitée dans un conflit qui commence. L'Angleterre seule peut signer de même une alliance offensive limitée.

Une guerre limitée n'est pas un état de guerre et ne demande pas la perte de stabilité usuelle pour y entrer ou y rester. Elle reste contraire à une alliance et est un motif de rupture de n'importe quelle alliance (avec les conséquences normales).

Note. L'intervention pour soutenir un des camps d'une guerre religieuse ou civile obéit aux restrictions de l'intervention limitée, voir plus loin. Quand un pays mineur en AM ou CE soutient son protecteur, il n'est en général pas en

guerre mais considéré en guerre limitée contre l'autre camp. Cet autre camp pourra généraliser la guerre contre ce pays mineur à la fin du tour de la manière décrite ci-dessous, en précipitant alors le mineur en EG selon 33.6 et 33.7.

Les conditions de l'intervention limitée. Le pays en guerre limitée ne peut envoyer qu'une pile terrestre dans le conflit (et en europe) et ne peut utiliser au plus qu'une pile navale. Puisque ce n'est pas un état de guerre, le pays paie son entretien comme un pays en paix. Il peut tirer son ravitaillement de son allié en guerre normale ou de son propre pays. Il marque les PV normaux pour les batailles et sièges mais les provinces conquises le sont pour le compte de son allié actif et le résultat militaire de sa force sert au différentiel de paix du pays actif. Il peut cependant piller le territoire occupé par sa pile pour son trésor.

La fin de la guerre limitée. À chaque phase de paix, le pays en guerre limitée doit soit faire une paix blanche et se retirer du conflit, soit poursuivre et baisser sa stabilité de un point. Il ne pourra pas envoyer plus d'une A+ en renfort dans sa pile d'intervention, pour ce nouveau tour de guerre limitée. Si le pays retire son intervention, il abandonne le contrôle des provinces conquises à un pays du camp qu'il a soutenu, et obligatoirement à la faction soutenue si la guerre est civile ou religieuse (selon 53.40). Il ne peut bien sûr déclarer une nouvelle guerre limitée (car il ne disposera plus de la possibilité d'user d'une alliance, limitée ou non, pour cette guerre).

La Guerre ouverte. L'ennemi a un CB gratuit à chaque tour contre un pays qui reste en guerre limitée contre lui. Une telle déclaration de guerre ne permet pas un appel aux alliés (mineurs ou majeurs); elle généralise seulement le conflit pour celui qui était en guerre limitée. Elle ne donne pas non plus de bonus pour remonter la stabilité au pays anciennement en intervention limitée.

Un pays mineur généralise ou non un état de guerre limitée au choix du joueur qui joue ce pays.

Si un pays en guerre limitée est victime d'une déclaration de guerre par un autre pays que son ennemi, le statut de guerre limitée cesse immédiatement (on fait le rapatriement des unités militaires) et on résout normalement le début de ce nouveau conflit.

L'Angleterre. Elle peut entrer en guerre limitée offensive aux côtés de l'agresseur au tour de la déclaration de guerre. En guerre limitée, elle seule a le droit d'utiliser ses corsaires ou d'envoyer sa pile d'intervention ailleurs qu'en europe. Elle peut aussi faire appel à ses pays mineurs vassaux. Dans ce cas elle a le droit d'utiliser deux piles terrestres au total et d'envoyer au plus la moitié des forces de base de ses vassaux.

1.2.4 Les guerres maritimes

Afin de représenter certains états de guerre, ou de tension, entre des pays qui ne se combattaient pas en Europe mais

se livraient à des batailles maritimes, à l'occupation des possessions coloniales adverses, et au pillage des ressources commerciales adverses, on introduit un nouveau type de conflit. Il représente les guerres commerciales entre Angleterre et Hollande au 17^e siècle, les opérations de récupération des colonies du même siècle – contre la Suède par exemple, mais aussi les heurts récurrents en mer méditerranée.

Les casus belli commerciaux et les déclarations de guerre maritime. Certains événements ou quelques conditions offrent des CB commerciaux pour débiter des guerres maritimes. Il coûte 1 point de stabilité de les utiliser : cela initie un conflit maritime, et une séquences de réactions diplomatiques usuelles. Déclarer une guerre maritime offre à l'adversaire un CB gratuit au tour de la déclaration pour transformer cette guerre en conflit ouvert. Aux tours suivants sur la guerre maritime se poursuit, et pendant toute la durée du conflit, chaque belligérant dispose d'un CB normal pour le transformer en guerre ouverte à la phase des annonces diplomatiques.

Les CB commerciaux existants sont les suivants (sauf modifiés par des événements) :

- tout pays contre un étranger qui une flotte de commerce face + dans sa ZP,
- VEN ou TUR contre le pays recevant des revenus du Centre de Commerce d'Orient,
- ESP (avant III-1, Révolte des Provinces-Unies), HOL, FRA et ANG contre le pays recevant des revenus du Centre de Commerce Atlantique,
- les pays protestants ou conciliants contre l'ESP en périodes II à IV,
- tous les pays avec des COL ou COM en Asie ou Amérique contre l'Espagne si elle a le Portugal en annexion,
- les pays chrétiens contre les barbaresques,
- tout pays majeur contre les pays organisés neutres hors Europe (Inde, Chine, Japon, Mogol, Afghanistan, Incas, Aztèques),
- les pays affectés par l'événement IV-9 "Acte de Navigation" contre l'ANG, et ceux affectés par V-9 "Mercantilisme Colbertien" contre la FRA.

Il existe quelques événements qui complètent ces CB commerciaux, ou les modifient partiellement. Il est interdit autrement de déclarer une guerre maritime.

Un pays mineur qui est victime d'une déclaration de guerre commerciale appelle son protecteur majeur (quel que soit le statut diplomatique) ; le majeur doit alors décider de déclarer un conflit commercial à l'agresseur et dispose d'un CB pour le faire, ou bien il accepte de perdre un niveau de contrôle diplomatique sur ce pays mineur. Un pays mineur victime d'une guerre maritime, ne reçoit pas de renforts au premier tour de la guerre, ne peut engager plus de forces que ces forces de base en dehors de son territoire, et ne peut recevoir des renforts que si ses forces restantes sont moins nombreuses que ses forces de base (souvent ce sont des renforts navals) et jusqu'à concurrence de leurs forces de base.

Des pays alliés mineurs peuvent être appelés dans une

guerre maritime mais sont limités à l'utilisation de leurs forces navales, leurs forces terrestres ne pouvant que rester se défendre chez eux (sauf notes spécifiques dans la description du pays) ; ils reçoivent des renforts comme les pays mineurs victimes d'un conflit commercial. Si des alliés majeurs se déclarent en guerre après une déclaration de guerre commerciale, ils sont astreints aux mêmes règles de conflit maritime.

Les limitations des guerres maritimes. Des pays qui sont en guerre maritime uniquement ne peuvent se combattre sur le sol européen. Ils ne sont aucunement limités dans leur usage des flottes, dans les combats sur la carte hors Europe (et l'invasion ou occupation des colonies, l'interception de la flotte de l'or, etc), ainsi que sur la côte européenne de l'Afrique et le Moyen-Orient (du Maroc jusqu'au sultanat du Caire des Mamelouks, les territoires de l'Irak en 1492, et la Perse). Pour la maintenance des forces, un pays majeur est considéré en paix.

Les traités de paix des guerres maritimes se font de la même manière que des traités de paix normaux sauf qu'ils ne peuvent aboutir à la cession de provinces d'Europe (toute la carte d'Europe cette fois). Une paix signée dans une guerre maritime apaise tout CB commercial pendant les deux tours suivants, sauf si un nouveau CB de ce type est obtenu par événement. Face à un pays mineur, il est automatique d'obtenir une paix blanche contre le mineur.

Une guerre maritime qui se poursuit en fin de tour ne baisse la stabilité que de 1 pour les pays en guerre, et ce quel que soit la durée passée de ce conflit ; cette baisse ne s'applique pas à un pays qui est en guerre ouverte par ailleurs. Une déclaration de guerre maritime, comme une guerre maritime qui se poursuit, compte comme un conflit normal pour les ajustements aux tentatives de remonter la stabilité.

Les barbaresques contre les chrétiens. Les barbaresques (Algérie, Tunisie, Tripoli, Cyrénaïque) sont toujours en guerre maritime contre tous les pays chrétiens, dans le sens qu'ils peuvent attaquer leur commerce et utiliser leurs flottes. Cependant cet état de guerre ne fait pas perdre de stabilité aux pays chrétiens. Les barbaresques peuvent recevoir des renforts (mais n'entretiennent que leur force de base) si ils ont moins de forces que leur force de base. De leur côté ils ne cessent jamais leur guerre maritime.

Les pays chrétiens peuvent dans cet état de guerre maritime toujours confronter les barbaresques sur mer. Ils peuvent aussi leur déclarer en retour une guerre maritime usuelle (au prix d'un en stabilité) et ainsi porter la guerre sur le sol d'Afrique du Nord (par exemple pour y installer des présidios). Signer une paix revient à cesser le conflit maritime du côté du pays chrétien (ce qui évite la baisse de stabilité et le malus pour la remonter).

Les chevaliers contre la Turquie. Les chevaliers sont toujours en guerre maritime contre la Turquie et ne signent jamais la paix pour ce conflit. L'effet est en fait celui des

règles : le corsaire des chevaliers peut attaquer le commerce turque, la Turquie a en retour un CB contre les chevaliers, la Turquie perd un en stabilité si elle n'est pas en guerre et que le corsaire des chevaliers est sorti en mer. Tant que la guerre reste maritime, la Turquie ne peut rien faire d'autres aux chevaliers que combattre le corsaire.

1.2.5 Les guerres dans les colonies

La guerre peut se poursuivre sans limite sur la carte hors-europe entre les pays européens qui sont en conflit total ou maritime seulement. Concernant les pays non européens et les indigènes, trois cas différents prévalent, selon 33.11.

- Certains pays sont ouverts à la diplomatie (Hyderabad, Mysore, Aden, Oman, Soudan, Sibérie, Ohio); les relations avec ces pays sont soumises aux règles normales avec comme seule exception la possibilité d'y implanter des colonies ou comptoirs. Une réaction à l'implantation ou la présence de COL, COM ou troupes armées dans une de leur province implique la force de base du pays. Le pays européen victime de cet assaut peut immédiatement (même en cours de la phase militaire) décider d'engager un conflit maritime contre le pays mineur.

- Quelques pays organisés refusent toute diplomatie normale (Chine, Japon, Mogol, Aztèques, Incas, Afghanistan) et on peut pénétrer dans leur territoire pour installer des colonies ou comptoirs. Cependant, certains événements ou des réactions à l'occupation militaire peuvent faire apparaître les armées des ces pays. Dans ce cas un état de guerre maritime (et coloniale ici) débute entre le pays non européen et le pays d'Europe. Inversement, le pays d'Europe peut décider d'une guerre maritime contre un des ces pays à la phase de diplomatie, ou en cours de tour au moment où il est victime d'une réaction indigène dans ce pays.

Lors de la phase de paix, le pays non européen ne cède de province : la condition de paix est remplacée par le droit d'installer un COM ou une COL face - sans réaction ce pays (même si il est fermé par événement); cependant cela n'exclue pas des réactions futures et un établissement face + entrainera la réaction immédiate prévue dans les règles pour ce pays. Les réparations de guerre sont des conditions de paix valides (si une paix autre que blanche est demandée) et le démantèlement d'un établissement colonial du pays dans une province du pays non européen correspond à la cession de province.

- Enfin le restant des régions hors europe ne sont pas organisées et les combats contre les indigènes ne sont pas un état de guerre pour les règles.

1.2.6 Guerre et paix entre pays – règle 50

La paix entre puissances majeures est réglée par la section 50 et est fondée sur la différence de stabilité des pays en guerre. Elle peut être augmentée par la situation militaire. Nous modifions partiellement les règles.

50.4 Paix formelle. Les conditions de paix possibles sont déterminées essentiellement par une comparaison des stabilités. On moyenne la stabilité des puissances majeures de chaque camp souhaitant signer une paix (arrondi au plus proche, inférieur si 0.5) et la différence est le différentiel de paix (DP). Le camp qui a la plus grande stabilité moyenne est a priori le camp en position dominante.

50.4.C Modificateur de situation militaire. Si un des camps détient militairement à la fin du tour plus de provinces du camp adverse que ce dernier n'en contrôle sur lui, le DP est modifié en sa faveur. Le modificateur est de 1 si c'est deux provinces que le camp a conquis en plus, de 2 si c'est au moins quatre provinces. Les provinces des capitales de pays majeur comptent pour deux provinces. Une modification de 2 peut faire changer le camp dominant.

50.4.D Effet du différentiel de paix. On obtient ainsi un différentiel de paix en faveur d'un camp, ou bien un DP nul. Trois formes de paix sont alors possibles selon sa valeur :

- paix blanche (niveau 0) : toujours autorisée.
- paix négociée : paix de niveau 1 en faveur du camp négocié ; possible uniquement si le DP est au plus de 2 en faveur de n'importe quel camp.
- paix formelle : paix de niveau le DP (strictement) en faveur du camp en position dominante, ou paix inconditionnelle en faveur du camp dominant si il contrôle la capitale et 50% des provinces (arrondi au supérieur) au moins de tous les pays majeurs auxquels la paix est proposée.

Les traités de paix s'appliquent globalement aux deux camps selon les règles usuelles (une seule application des conditions de paix et les gains sont à partager entre les vainqueurs).

50.12 Paix séparée. C'est une paix où une (ou plusieurs) puissance(s) majeure(s) signe(nt) un traité de paix alors que d'autre(s) du même camp reste(nt) en guerre. Une paix séparée ne peut pas permettre de signer plusieurs traités de paix au même tour. Une paix séparée entraine toujours un CB temporaire immédiat pour les pays laissés seuls en guerre contre les anciens pays de leur camp. La perte de stabilité pour un pays signant une paix séparée n'a lieu que si il laisse seul un pays avec lequel il a eu une alliance militaire ou dynastique au moment du traité ou au début de la guerre qu'il achève.

Les réparations de guerre des majeurs. Elles sont payables immédiatement à la phase de paix ou aux phases de revenus des tours suivant la paix, majorées de l'inflation (subie par le pays devant recevoir l'indemnité) au tour où la paix est conclue pour la partie restant à la fin de ce tour. Le versement se fait au gré du vaincu entre les 3 tours où il peut le faire – il peut cependant être négocié avant la signature de la paix une clause de versement total ou partiel immédiat des réparations que le vaincu doit accepter.

Si le versement des indemnités n'est pas soldé dans les deux tours, les pays qui n'ont pas eu l'indemnité totale ont un CB gratuit immédiat contre celui qui n'a pas réglé les réparations en entier au moment de la phase de revenu du deuxième tour. Une déclaration de guerre se fait normalement avec appel aux alliés.

Modification : la réparation de guerre d'une paix niveau 2 est de 75 ducats.

Guerre multiple. Si il y a plusieurs pays majeurs dans un camp, chaque pays calcule sa stabilité modifiée puis on compare les moyennes de ces stabilités entre les deux camps. Une paix séparée ne s'occupe que des stabilités modifiées des pays qui veulent la signer.

Si il y a trois camps en guerre, les paix possibles sont examinées deux camps par deux camps. Un pays n'a toujours qu'un indice de situation militaire face aux majeurs.

50.15 Les pays mineurs. Un pays mineur non aligné obéit à la règle usuelle pour la paix. Un modificateur est ajouté à ceux de la situation pour un pays mineur en guerre et sur la piste diplomatique d'une puissance majeure qui est en guerre dans le même camp. Il est égal au différentiel de paix (modifié par le contrôle militaire), compté en - si le camp du mineur est en position dominante, en + (et limité à +3) si le camp du mineur est dominé. Ces modificateurs jouent en cas de tentative de paix séparée sur le mineur.

Les réparations de guerre des pays mineurs. Un pays mineur paie toujours les réparations de guerre à la phase de signature de la paix. Un pays mineur ne peut pas payer plus du quadruple de ses revenus en réparations de guerre (revenus calculés avant une éventuelle perte de provinces). Le restant des réparations est annulé.

Un pays majeur qui propose de verser des indemnités à un pays mineur pour faire cesser un conflit doit les payer dans leur intégralité au moment de la signature de la paix.

1.2.7 L'armistice

Une armistice peut être signée, entre des pays en guerre depuis un tour précédent, à la phase de déclaration de guerre. L'armistice est une cessation temporaire des combats pour le tour. Il faut l'accord des deux parties pour signer une armistice.

Pendant un tour où une armistice est signée, les pays concernés ne peuvent pas combattre ou entrer sur le territoire contrôlé par l'adversaire. Les zones assiégées doivent être évacuées au premier round du tour.

En fin de tour, les pays en armistice ne perdent pas de stabilité à cause de la guerre. De plus le tour est escamoté pour savoir depuis combien de tours les pays sont en guerre (pour la perte de stabilité d'une guerre longue). En revanche le modificateur dû à l'état de guerre pour remonter la stabilité s'applique.

1.2.8 53.40 Guerre civile et intervention

Les événements suivants mettent le pays concerné en guerre civile et les assujettissent donc à cette règle : II-9 (guerre de la ligue de Smalkalde, HAB contre pays de la ligue dans HRE), III-11 (guerres de religion en France), III-B (guerre de religion en Suède), III-C (guerre de religion en Pologne), IV-2(2) (Temps des Troubles), IV-7 (guerre civile en Angleterre), IV-12 (rebellion de la Rochelle), V-7 (guerre de succession d'Espagne), V-12 (glorieuse révolution), VI-4 (guerre de succession de Pologne), VI-9 (guerre de succession d'Autriche), VI-10 (rebellion Jacobite), VI-19 (crise de succession de Courlande), VII-3 (révolte de Pougatchev), VII-4 (guerre d'indépendance dans les colonies), VII-6 (révolution française), VII-12 (guerre de succession de Bavière).

Les premières guerres sont des guerres de religion jusqu'à IV-12. Les suivantes, à partir de V-7 sont des guerres civiles ou de succession. Chaque événement peut préciser des conditions particulières d'intervention. À celles-ci s'ajoutent toujours la possibilité d'une intervention limitée d'autres pays selon 53.40.

L'intervention est d'au plus une pile terrestre et une navale. Si ceci est dépassé, c'est une déclaration immédiate de guerre qui stoppe le conflit interne jusqu'à résolution de la guerre extérieure. Noter que certains événements permettent une intervention complète d'un pays dans une guerre civile sans cet effet. Toute déclaration de guerre formelle qui n'entre pas dans le cadre de l'événement stoppe momentanément la guerre civile aux conditions de 53.40.B.

Enfin cette intervention au titre de 53.40 coûte un point de stabilité à un pays qui décide, en fin de tour, de continuer l'intervention au tour suivant si il n'est pas par ailleurs en guerre.

En guerre de religion un pays ne peut intervenir qu'aux côtés du camp ayant la même religion que lui. Pour les guerres plus tardives, il n'y a pas de restriction quant au choix du camp soutenu.

1.3 Autres règles

1.3.1 Nouveau monde

A. Les alliés indigènes

Les alliés indigènes et les troupes du mineur Ohio ont les capacités particulières suivantes :

- ils sont toujours ravitaillés dans leur province d'origine et jusqu'à 12 PM de celle-ci ;
- on considère qu'ils ont une manœuvre de 5 pour le mouvement si aucun chef ne les accompagne ;
- ils ont un bonus de +3 pour l'interception et à la retraite avant combat, qu'ils donnent aussi à toute pile qu'ils accompagnent ;
- si ils sont seuls en attaque, ils ne tiennent pas compte du terrain.

B. Colonies avec des ressources inconnues

Amériques. Les colonies dans les régions produisant du sucre ou du tabac ne peuvent avoir plus de 2 niveaux avant 1615. Pareil pour celles produisant du coton avant 1700.

Les colonies qui produisent de l'or sont exemptées de cette limitation.

Antilles. Les colonies ne peuvent dépasser le niveau 1 avant 1615, à l'exception de Cuba si la colonie est développée par l'ESP. Un changement de propriétaire n'entraîne pas de réduction du niveau.

L'exploitation progressive. Lorsqu'une ressource devient disponible (en 1615 ou 1700), une seule ressource par grande région apparaît par tour. Il y a donc une ressource en 1615, 2 en 1620, etc. Le type de ressource disponible est déterminée au hasard si plusieurs existent.

C. De l'extension 1

Les forts

Missionnaires et missions

Les gouverneurs

Les cipayes

Les alliés indigènes

Les convois coloniaux, qui est repris en *39.J.2* dans son intégralité.

D. L'exploitation des ressources

D.1 Répartition des ressources. L'exploitation de nouvelles ressources exotiques par des COL ou COM se décide toujours à la suite de la phase administratif, en employant les règles quelque peu modifiées ici sur les compétitions automatiques. L'exploitation est notée sur la feuille de marques et se poursuit d'un tour sur l'autre. Normalement les exploitations sont fixées et restent les mêmes, sauf pour les cas expliqués après. Quand un niveau d'établissement (COL ou COM) est créé et qu'une ressource est libre (soit par apparition, abandon de l'exploitation ou simplement car il n'existait pas d'établissement en nombre suffisant pour l'exploiter), un pays peut décider de l'exploiter et note ceci si il n'a pas d'opposition. Des règles qui suivent régissent les litiges (nouveaux établissements qui cherchent à prendre des ressources aux autres, ou désaccord pour répartir les nouvelles exploitations).

Un établissement peut choisir d'abandonner l'exploitation d'une ressource (pour en exploiter une autre qui n'est pas exploitée par ailleurs ou pour raisons diplomatiques). L'abandon s'annonce à la phase des annonces diplomatiques; la nouvelle exploitation se fera après les actions administratives (donc perte du revenu commercial à ce tour). Cette ressource est remise sur le marché comme l'apparition d'une nouvelle ressource.

Enfin un établissement qui exploite des ressources peut choisir de ne pas les mettre sur le marché au début de la

phase de revenu, en espérant ainsi faire monter le prix. Il ne touche pas le revenu, les ressources sont perdues (non accumulées pour un tour suivant) mais pour calculer la variation du prix qui se fait au début de la phase des revenus ces ressources ne sont pas comptabilisées.

D.2 Compétition (provoquée) pour les ressources.

On peut faire des compétitions sur les établissements coloniaux afin de leur prendre l'exploitation des ressources. Le résultat d'une compétition réussie dépend de la nature de l'établissement :

- un COM perd un niveau et doit réduire son exploitation si il n'a plus assez de niveaux pour la maintenir ;
- une COL perd directement l'exploitation d'une ressource (au choix du joueur la perdant) mais pas de niveau (sauf réduction virtuelle dans les cas de compétition automatique).

D.3 Compétition forcée pour les ressources. Des désaccords sur la répartition des ressources entraînent dans certaines conditions des conflits d'exploitation qui se traduisent par des compétitions automatiques. Un conflit d'exploitation apparaît lors d'un des cas suivants.

1/ Un établissement a un niveau d'exploitation libre, soit car il abandonné l'exploitation d'une ressource, soit car ce niveau vient d'être créé par action administrative à ce tour (la création d'un seul niveau suffit même pour les ressources qui demandent 2 niveaux d'établissement) et il n'y a pas assez de ressources libres pour les satisfaire. Ces établissements sont dits actifs. On résout une compétition entre ces établissements et tous ceux qui exploitent des ressources dans la province qui vise à libérer des ressources.

→ La compétition s'arrête dès que assez de ressources ont été libérées pour que les niveaux restants des établissements actifs puissent tous exploiter des ressources, ou que assez d'établissements actifs se sont retirés de la compétition pour cela. Ces niveaux ne se limitent pas aux niveaux qui ont servi à l'activation de l'établissement; tous leurs niveaux comptent.

2/ Des COL ou COM cherchent à exploiter les mêmes ressources libres (après apparition des ressources, ou des établissements, ou abandon d'une exploitation) : concurrence automatique entre ces établissements (et seulement ceux-là).

→ La compétition s'arrête dès que les pays se mettent d'accord ou qu'un seul établissement convoite l'exploitation de chaque ressource. Si la compétition implique plus de deux pays, un pays peut se retirer du conflit alors que deux autres continuent; ou un peut se voir attribuer par les 2 autres telle ressource tandis que ces 2 pays continuent la compétition pour une autre ressource. Un pays qui se retire de la compétition ne peut se mettre à exploiter en fin de la phase plus que ce qui lui a été accordé lors de la compétition (dans le cas par exemple ou les deux pays qui ont continué la compétition ont tous deux perdus les moyens d'exploitation).

Il est bien sûr possible de s'entendre pour ne pas faire de concurrence en refusant de tenter d'exploiter toutes les ressources que l'on pourrait, ou en se mettant d'accord sur qui exploite quelle nouvelle ressource. Dans ce cas les niveaux des établissements qui ne servent pas ne peuvent demander à exploiter des ressources que lors de l'apparition de ressources ou l'abandon par un autre établissement d'une exploitation (pas de compétition selon le cas 1 qui n'a lieu que si on vient de créer le niveau ou d'abandonner une ressource). Un tel accord pour les ressources peut se faire avant, ou pendant les concurrences automatiques.

Les deux types de concurrence automatique sont envisagées et résolues dans l'ordre imposé 1 puis 2, dans chaque région. En cas de désaccord sur l'ordre de résolution dans les régions, chaque joueur décide d'une région ou faire ces compétition dans l'ordre de l'initiative¹.

D.4 Résolution des compétitions automatiques. Elles se résolvent comme des compétitions faibles, gratuites, avec la procédure normal qui utilise le DCE ennemi le plus grand impliqué dans la compétition. Chaque pays ayant au moins un pion dans la compétition fait un jet (et un seul). Un E fait perdre un niveau au pion (ou à un des pions) engagé(s) dans la compétition de ce pays. Les pertes sont les mêmes que pour la compétition normale. Ainsi une COL perd virtuellement un niveau à chaque perte, afin de savoir si il lui reste des niveaux libres pour la procédure de concurrence automatique ; ces niveaux ne sont perdus que le temps de cette concurrence (inutile donc de les noter).

E. Esclaves et plantations

On modifie ici les règles 61.4.B et C.

Si un joueur ne dispose pas d'esclaves (donnés par ses établissements coloniaux) pour exploiter les ressources à plantation (sucre, tabac, coton), il peut s'appuyer soit sur un autre pays majeur, soit sur les esclaves de contrebande.

E.1 Contrebande d'esclaves. Un pays ne peut se reposer sur les esclaves de contrebande que si il a au moins un niveau de flotte dans une ZM adjacente à une région à esclave, ou qu'un autre pays dans cette situation lui donne le droit. Dans ce cas le joueur considère qu'il récupère les esclaves nécessaires mais ne touche que la moitié (arrondi à l'inférieur) du prix normal des ressources.

Si un pays n'a même pas l'accord d'une flotte dans une ZM conduisant a des esclaves, les esclaves de contrebande lui coûtent la totalité des revenus des plantations. L'intérêt de l'exploitation est cependant d'être comptée pour l'augmentation du prix des ressources.

E.2 Marché des esclaves entre pays. Les pays majeurs exploitant des esclaves peuvent les utiliser pour leurs plantations (en plus d'en toucher les revenus) ou bien les vendre à d'autres joueurs. Le prix de vente est libre.

¹Ca, c'est pour les pointilleux.

Un pays mineur (Portugal par exemple) qui exploite des esclaves les fournit à un pays sur la piste diplomatique duquel il est sans autre contrepartie (à l'Espagne pendant l'annexion).

E.3 Asiento. L'Espagne doit se fournir auprès d'une seule source d'esclave, celle qui possède le droit de l'Asiento. Au début du jeu ce droit est celui de la couronne d'Espagne et le pays se fournit vraisemblablement par contrebande (ou par les établissements du Portugal si il est annexé).

Le droit de l'Asiento peut être concédé à un autre pays majeur à partir de 1665. Ce pays doit fournir des esclaves à l'Espagne, gratuitement, à la requête de l'Espagne qui peut en demander entre 0 et 4 à chaque tour. Le fournisseur peut même en vendre plus mais il n'y est pas tenu. Tant que le pays est capable de fournir le nombre d'esclaves (jusqu'à 4) que l'Espagne demande, il conserve l'Asiento. Si il ne peut pas répondre à la demande pendant 3 tours de suite il perd l'Asiento qui retourne à l'Espagne.

L'Asiento est un droit qui peut être cédé à quelqu'un d'autre à la suite de guerres. Un pays imposant une paix à l'Espagne peut lui demander l'Asiento (au lieu de demander une province) ; le pays (autre que l'Espagne) qui le possédait auparavant gagne un CB commercial ou normal (au choix) contre le nouveau détenteur du droit. Un pays imposant une paix au détenteur de l'Asiento peut lui prendre, au lieu de prendre une province. L'Espagne n'a alors rien à dire.

PV de l'Asiento. Un pays majeur ayant l'Asiento accumule 20 PV, plus 1 PV par tour où il amène des esclaves (en nombre suffisant par rapport à la demande) à l'Espagne. Si l'Asiento est repris car la pays ne réussit pas à fournir les esclaves demandés, les PV ne sont pas reçus. Sinon, les PV accumulés sont reçus au moment où l'Asiento est perdu (après une guerre), ou à la fin de la partie.

F. L'exclusif

L'Espagne applique une politique commerciale exclusive forte dans ses colonies. Elle ne peut accorder le droit de s'installer dans une ZM hors-Europe où elle se trouve. De plus, si l'Espagne possède une colonie (un comptoir ne suffit pas) dans une région bordée par une ZM donnée, un autre pays ne peut implanter une flotte dans cette ZM que si elle a aussi une COL ou un COM sur cette zone, ou bien si elle a déjà une flotte de commerce. Avoir découvert toutes les mers ne suffit pas.

À partir de 1665, l'Espagne peut accorder le droit de commerce à des pays, c'est-à-dire celui de s'implanter dans ces ZM bordant les colonies espagnoles. L'Espagne perd 1 niveau de stabilité et 20 PV par pays auquel ce droit est concédé. Ceci annule l'effet spécial du paragraphe précédent.

1.3.2 L'événement R/D

Cet événement politique recouvre à la fois un révolte et des tensions diplomatiques. La procédure est décrite dans le

tableau à la fin du chapitre, une révolte et des effets diplomatiques.

1.3.3 Les excellents ministres

On modifie globalement la durée de tous les excellents ministres qui peuvent apparaître par des événements politiques ou économiques. La table suivante donne leur durée :

Excellents ministres	
1d10	durée
1-2	3
3-4	4
5-6	5
7-10	6

1.3.4 Mines d'or

La prolifération des mines d'or en Europe étant improbable et peu réaliste, on limite l'événement. Cela permet de plus de résoudre la baisse trop fréquente de l'inflation due à l'augmentation du nombre de joueurs.

Un pays majeur donné ne peut bénéficier que de **deux** fois au cours de la partie d'un événement économique "découverte de mines". On laisse les pions en place (même si la mine est épuisée ensuite) afin de s'en souvenir. D'autres événements du même type obtenus par un pays majeur se transforment en inflation (augmenter le marqueur d'une case).

D'autre part, un même pays majeur ne peut être sujet à plus de deux événements "mine épuisée" au cours de la partie. Si il a déjà trois marqueurs de ce type (sauf venant d'une conquête), l'événement ne concerne que l'épuisement des mines hors europe.

1.3.5 La mer baltique

On ne représente pas de ZP de la Suède ou de la Pologne qui font passer leur commerce maritime par la mer baltique. Pour simuler cependant l'intense flux marchand de l'époque dans cette zone, on adopte la règle suivante.

La valeur économique de la ZM baltique est de 40 ducats. La ZM mer baltique rapporte 2 ducats par niveau de flotte; elle est représentée pour ceci par un rond. Elle est affectée de plus par les règles particulières liées aux droits de passage du Sund, voir 3.1.4.

53.41 Colonisation et accès à la Sibérie

La Pologne bénéficie des mêmes conditions d'accès à la Sibérie que la Russie son attitude est Champion de l'Orthodoxie.

1.4 Pays mineurs particuliers

1.4.1 Le commerce des pays mineurs

On adopte la clarification et la simplification suivante pour 46.7 Competition and Minor Countries.

Certains pays mineurs disposent de flottes de commerce. Leur niveau de référence est celui indiqué en 1492, parfois modifié à la suite d'événements particuliers (l'Inde gagne 3 niveaux de flotte de base à partir de II-4(2)) et ne change pas par les pertes (qui ne sont que temporaires) dues aux compétitions et aux corsaires/pirates. En général ce niveau de référence est aussi le niveau maximal de la flotte (celui quand elle a récupéré des pertes de pirates ou concurrence). Le niveau maximum diminue quand une compétition automatique (contre une flotte de niveau 6) a lieu et réduit la flotte d'un niveau.

Le niveau de référence de Venise, du Portugal et de la Hollande est le niveau (max, sans regarder les pertes temporaires) des flottes au moment du passage en mineur, avec un minimum indiqué dans les annexes.

46.7.A.a - Les flottes des vassaux n'ont pas d'action propre et peuvent être augmentées et défendues comme les flottes du pays majeur. En particulier c'est le DCE du majeur qui sert; elles regagnent automatiquement un niveau par phase après des pertes faites par les pirates et corsaires jusqu'à leur niveau maximal.

46.7.A.b - Les mineurs non vassaux ont un DCE de 2 (ou 3 pour Venise, Portugal, Hollande, Suède, Gènes, Danemark), qui augmente de 1 après 1665.

46.7.B.a - Les mineurs non vassaux récupèrent un niveau à chaque tour, avant les actions administratives, par flotte de commerce dont le niveau est diminué par rapport au niveau maximal actuel, du fait d'une concurrence ou d'attaques de pirates ou corsaires. Si la flotte est à son maximum courant, rien ne change.

46.7.B.b - Les mineurs non vassaux disposent d'une action commerciale, de mise moyenne, pour implanter une flotte dans une ZM où leur niveau maximal actuel est inférieur au niveau de référence du pays mineur. C'est une action par tour, pas plus. C'est le premier pays dans la liste de contrôle d'un mineur non aligné qui doit s'occuper de cela (et choisir ou non de faire l'action).

1.4.2 Colonisation des mineurs

Quelques pays mineurs, souvent anciennement majeurs, ont la possibilité de faire des actions administratives d'implantation de colonies, de comptoirs, ou de concurrence. Ces actions sont résolues avec des mises moyennes par le joueur qui en a le contrôle diplomatique.

- Le Portugal dispose d'une action de COL et une de COM en période III. Ces actions sont réduites à une action de COM ou de COL après III-6, et sont définitivement perdues dès que l'Espagne met le Portugal en annexion. Si le Portugal est neutre, c'est la Suède qui décide de ces actions.

- La Hollande dispose d'une action de COL, une de COM et une Concurrence en tant que mineur avant VII-5. Si la Hollande est neutre, c'est la Suède qui décide de ces actions.

Ni la Suède ni Venise ne garde des capacités coloniales.

1.4.3 La Hollande jusqu'à la révolte

Les provinces du nord-est

Les pays commerçants de la Hollande ne furent que peu à peu intégrés à l'empire de Charles Quint, entre 1520 et 1543. Ils commencent associés en un pays mineur que l'ESP peut annexer.

Les provinces Holland, Overijssel, Gelderland, Friesland, Utrecht sont réunies en 1492 dans le mineur Provinces du Nord-Est.

Après l'événement I-A, l'ESP peut commencer à annexer ces provinces, soit par la voie militaire de manière habituelle avec, en exception, la possibilité d'annexer les provinces de capitale, soit par la diplomatie. Si les provinces du NE ne sont pas en guerre contre l'ESP, il peut tenter pour une action DIPL d'annexer une province de ce mineur. Le seuil de l'action est la valeur en ressource de la province divisée par deux, arrondi à l'inférieur. La Gelderland ne peut être annexée de cette manière.

La Hollande espagnole

La Hollande espagnole est l'ensemble des territoires espagnols qui sont dans les limites du territoire national hollandais. L'ESP ne touche pas directement les revenus de ces provinces. En revanche il peut après I-A lever une taxe forfaitaire sur les revenus des commerces et terres de la Hollande. Cette taxe est de 40 ducats, plus 10 ducats par province dans la Hollande dans le territoire Habsbourg. Le maximum est donc de 100 ducats.

Tant que les Provinces Unies ne sont pas révoltées par III-1, l'ESP compte les flottes de commerce de la HOL comme siennes pour les revenus des centres de commerce. Initialement, le centre de commerce atlantique est à Anvers, hollandais mineur, et passe à l'ESP après I-A et I-B qui en touche les revenus entiers.

La révolte des Provinces Unies

Les provinces unies peuvent se révolter selon l'événement III-1 et 53.20. La révolte de la puissance majeure Hollande comprend les provinces nationales de la Hollande (Zeeland (9), Holland (15), Overijssel (11), Gelder (10), Friesland (5), Drenthe (14)) et les trois provinces suivantes des pays-bas espagnols : Brabant (9), Limburg (9), Vlaanderen (10).

Toutes ces provinces se révoltent, quel que soit leur propriétaire au moment de l'événement. L'ESP perd cependant 5PV par province qui se révolte qui ne lui appartenait pas au moment de III-1.

1.4.4 La Bourgogne

Le statut de la Bourgogne en 1492

Il existe en 1492 un mineur Bourgogne. C'est un pays en EG des HAB, particulier. On ne peut faire de diplomatie sur lui. Si le HAB entre en guerre, le contrôleur du HAB peut

tester l'alliance pour l'intervention de la Bourgogne. Toute déclaration de guerre contre la Bourgogne est en fait une déclaration de guerre contre les HAB.

Les pays-bas espagnols

Ce sont les provinces de Vlaanderen, Flandre, Hainaut, Luxembourg, Brabant, Limburg annexées par l'ESP grâce à l'action dynastique A-2. L'ESP gagne aussi la Franche-Comté qui n'est pas dans les pays-bas et la province de Zeeland (9) qui rejoint la Hollande espagnole à ce moment (et ne donne pas ses revenus mais est soumise à la taxe).

Le centre de commerce atlantique, initialement en Bourgogne et hollandais, donne ses revenus à l'ESP dès l'événement I-A même si I-B n'a pas été joué.

1.4.5 Le duché de Mazowie

Ce pays mineur spécial peut être annexé par la Pologne et disparaître sous certaines conditions. La province peut aussi devenir part du territoire national polonais. Voir le chapitre 4 sur la Pologne.

1.4.6 Le khanat de la Horde d'Or

En 1492 le khanat de la Horde d'Or, héritier des conquêtes mongoles, n'est plus que l'ombre de sa puissance passée. Il existe cependant toujours et revendique la suzeraineté sur les autres khanats. Ce n'est qu'en 1502 que la Horde d'Or est détruite par la khanat de Crimée.

Au début de la partie, le mineur Steppes est le khanat de la Horde d'Or. Sa force de base est une A- et un DT. L'armée est de classe i et l'artillerie et la cavalerie sont indiquées dans les tableaux.

Si un pays déclare la guerre à un des khanats de Kazan, Astrakhan, ou aux Cosaques du Don, la Horde d'Or entre immédiatement en guerre aux côtés du pays mineur, avec des renforts normaux en offensif. Cela ne s'applique pas si c'est le pays mineur qui déclare la guerre.

L'événement I-11 peut détruire la Horde d'Or, en quel cas l'intervention décrite ci-dessus cesse de s'appliquer. La force de base des Steppes est réduite à un DT et le pion armée de la Horde d'Or est enlevé du jeu.

1.4.7 Les khanats

Les provinces des khanats de Kazan, Astrakhan, Steppes (Horde d'Or) et Cosaques du Don sont affectées la règle des terres sous-cultivées, cf 6.1.1.

Sauf quand la liste est précisée autrement, les khanats sont les pays mineurs suivants : Kazan, Astrakhan, Steppes (Horde d'Or), Crimée, Cosaques du Don et Cosaques d'Ukraine (comme partie de la Pologne ou pays indépendant).

1.4.8 La Perse

La Perse est considérée entièrement en europe pour les règles de combat rapide. Les généraux d'europe peuvent entrer dans ces provinces par voie terrestre. Les pachas turcs ne peuvent cependant sortir de la carte europe.

La révolte perse.

Les provinces de Kars, Persis, Ispahan, Merched et Ormuz peuvent se révolter spontanément si elles sont annexées. À chaque tour on lance un dé après les déclarations de guerre. Sur 9+, une révolte + apparaît dans une de ces provinces (déterminer laquelle au hasard). Si la Turquie est en guerre au moment de ce test, la révolte a lieu sur 5+ au lieu de 9+. Si il y a une révolte, chaque autre province se révolte aussi sur un jet de 5+ et reçoit une révolte face -.

La Perse déclare immédiatement la guerre à la Turquie si ils n'étaient pas déjà en conflit. Les cités des provinces qui se révoltent passent sous le contrôle perse, sauf si une unité militaire ennemie est dans la province.

Les rebelles reçoivent des forces militaires comme un pays mineur. On lance un dé de renfort modifié par la valeur de provinces anciennement perses en révolte (depuis ce tour ou un tour précédent). Elles sont placées dans les provinces révoltées sans force ennemie. Si toutes sont occupées par des ennemis, les forces rebelles sont toutes mises dans la région de soulèvement initial et les ennemis doivent retraiter dans la ville ou une région adjacente. L'armée rebelle peut immédiatement lancer un assaut sur la ville comme si une brèche avait été obtenue.

Les rebellions causées par cette règle ne s'étendent pas en-dehors des provinces citées. Les forces rebelles deviennent des troupes perses (et entretenues alors comme des forces perses) à la fin du tour. Les provinces concernées qui sont en rébellion et contrôlées militairement par la Perse sont annexées en fin de tour sans attendre la paix.

Si la Turquie accepte une paix défavorable contre n'importe qui alors que des provinces perses sont en révolte, elle doit concéder aussi une paix favorable à la Perse qui annexe alors toutes les provinces de la Turquie en révolte spéciale même si elle n'en a pas le contrôle militaire.

Résurgence de la Perse.

Si la Perse est éliminée (conquête intégrale par la Turquie) au moment où une révolte perse a lieu, le pays mineur perse réapparaît. Les effets décrits au-dessus s'appliquent, la région Persis étant automatiquement la région qui se soulève initialement avec une révolte face +. Deux A+ perses et le Chah y apparaissent comme indiqué et peuvent attaquer la cité.

Les renforts supplémentaires peuvent apparaître dans une province perse en révolte vide d'ennemi ou, si il n'y en a aucune, dans n'importe quelle région soulevée en faisant retraiter les ennemis et en ayant une opportunité de donner l'assaut de la ville.

La Perse soulevée qui n'a pas encore repris de territoire à la Turquie n'accepte pas de paix inconditionnelle tant que toutes les révoltes n'ont été matées. Elle ne reçoit de renforts que par les rebellions tant qu'elle n'a pas repris une province. Elle annexe les régions de la Perse révoltées et contrôlées militairement comme au paragraphe précédent.

1.4.9 La Transylvanie

Ce pays mineur peut être créé par le partage de la Hongrie, après une défaite militaire de celle-ci. Voir l'événement I-E. Tant qu'il n'existe pas, les généraux de Transylvanie sont des généraux hongrois.

1.4.10 Les chevaliers (complément à 53.4)

Chevaliers réfugiés sur une autre île. Si Malte n'est plus une île espagnole quand les chevaliers doivent quitter Rhôdes, il peuvent être relocalisés à Corfu ou en Crète si le propriétaire de l'île choisie accepte et que celui qui a la Papauté sur sa piste diplomatique le demande (ou le Seul Défenseur de la Foi Catholique si la Papauté est neutre). [La ville de l'île choisit devient la capitale du mineur Les Chevaliers pour le restant du jeu.](#)

La Valette. La Valette a ses dates d'entrée aléatoires. À partir de la période III ou du moment où les chevaliers sont sur une autre île que Rhodes, on fait un test au premier combat ou test de sape qui implique le Grand Maître de l'Ordre. Sur 4 ou plus, il se trouve que La Valette est le Grand Maître actuel. Il durera 4 tours (y compris celui entamé).

1.4.11 Les Cosaques d'Ukraine

Ce pays mineur peut être créé par IV-2 (2). Il dispose au plus d'une armée et de 2 DT. Il débute avec un statut diplomatique particulier en ayant un protecteur comme défini dans l'événement.

1.4.12 Indépendances de principautés

Un pays majeur peut parfois accorder l'indépendance à des groupements de provinces révoltés en leur entier. L'indépendance simule la liberté conquise du groupe de provinces qui ne sont pas exactement les provinces nationales du majeur.

Groupements concernés. Les règles qui suivent ne concernent qu'un nombre restreint d'entités géographiques que l'on énumère ici. Les groupes donnés ne sont valables que pour le pays majeur indiqué et si le groupe contient au moins trois provinces.

1. Angleterre : Irlande (Ulster, Connaught, Meath, Munster, Leinster);

2. Autriche : Belgique (Flandre, Vlaanderen, Hainaut, Artois, Brabant, Luxembourg, Limbourg) ;
3. Espagne : Belgique (Flandre, Vlaanderen, Hainaut, Artois, Brabant, Luxembourg, Limbourg), Hollande (provinces de la future Hollande) ;
4. Pologne : Ukraine (Ukrainya, Poltava, Podolia, Zaporozhye, Don), Lithuanie (Lithuania, Wilna, Pripyat, Seweria, Bielorossya, Smolensk, Polotsk) ;
5. Suède : Finlande (Finland, Savolaks, Nyland, Karjala) ; Lifflandie (Neva, Estonia, Livonia, Kurland, Memel), Pomméranie (Holstein, Lubeck, Mecklenburg, West Pommern, Ost Pommern, Gdansk) ; Norvège (Trandelag, Østlandet, Vestfold) ;
6. Russie : Lithuanie (Lithuania, Wilna, Pripyat, Seweria, Bielorossya, Smolensk, Polotsk), Ukraine (Ukrainya, Poltava, Podolia, Zaporozhye, Don), Finlande (Finland, Savolaks, Nyland, Karjala).

Condition de l'indépendance. Un pays majeur peut accorder l'indépendance à un des groupes indiqués si toutes les provinces de ce groupe (sauf au plus une) qu'il possède ont au moins une révolte face -. L'indépendance s'accorde à la face des déclarations diplomatiques. Le pays accordant l'indépendance perd 2 niveaux de stabilité.

Le mineur peut être créé et disparaître un nombre quelconque de fois.

Le nouveau pays mineur. Le groupement de provinces nouvellement indépendant (qui contient nécessairement toutes les provinces du groupe que possédait le majeur) est maintenant un pays mineur qui est mis en mariage Royal du majeur qui vient de lui accorder l'indépendance. Le mineur n'a pas de capitale, accepte la diplomatie (génériquement avec : MR = 4, Sub = -50, AM = 2, CE = 4, EG = 5, VA = 8, Annexion impossible, fidélité 10), et dispose d'un pion armée, de 2 DT et a une force de base de 1A-. Ils sont décrits dans les annexes.

Les renforts du pays mineur sont nécessairement tirés en défensif (et jamais en offensif). L'ordre de préférence pour le contrôle est écrit en annexe et le majeur ayant accordé la liberté est toujours en premier. Puisque le pays mineur n'a pas de capitale, il n'est pas possible de lui imposer une paix inconditionnelle autrement qu'en obtenant une paix de niveau 5 (ou voir ci-dessous).

Relations avec le majeur. Trois spécificités s'appliquent au pays majeur qui a accordé l'indépendance dans ses relations avec le nouveau mineur :

- le pays majeur dispose d'un CB normal contre le pays mineur (ou un CB gratuit si le mineur possède des provinces nationales du majeur - ne concerne que la Lithuanie et le Finlande) ;
- le pays majeur ne peut demander des réparations de guerre au pays mineur à l'issue d'une guerre ;

- le pays majeur peut forcer une paix inconditionnelle au mineur si à la phase de paix il contrôle militairement toutes les provinces du mineur. Dans ce cas il peut choisir de réannexer toutes les provinces du mineur d'un coup (sans la limite de 3 provinces) et le mineur cesse d'exister.

Les états Habsbourg La Hollande est un cas particulier : seul le paragraphe sur les conditions de l'indépendance s'appliquent. Accorder l'indépendance revient à déclencher immédiatement l'événement III-1 (ceci est interdit avant l'événement I-8 (2), Réforme pour les pays majeurs). En ce cas, le joueur de Venise joue dès ce moment deux pays majeurs : Venise (jusqu'en 1559) et la Hollande nouvellement créée.

Les autres états Habsbourg dont on peut déclarer l'indépendance par ailleurs ont volontairement été laissés de côté pour cette règle et se trouvent au chapitre sur les Habsbourgs.

1.4.13 53.27 La Prusse et la Suède

Ces règles sur les armées suédoises et prussiennes sont supprimées et remplacées par des règles spécifiques dans les chapitres suivants.

1.4.14 53.29 La Suisse

Demande d'intervention. L'intervention est demandée après la phase de diplomatie sur les mineurs par un pays en guerre qui a une province en Italie ou dont les ennemis ont une province en Italie. On ne peut pas demander l'intervention des cantons suisses si la Suisse est en guerre.

Un test par pays a lieu sur 1d10, modifié par le bonus de diplomatie pour le joueur qui contrôle le marqueur de la Suisse. Sur un résultat de 7 ou plus la Suisse intervient aux côtés de celui qui a fait le plus sur son test. En cas d'égalité des scores maxima ou d'échec à atteindre 7, les armées suisses n'interviennent pas. L'intervention ne dure qu'un tour.

Si elle est obtenue, l'intervention coûte 50d. Si le pays refuse de payer, la Suisse propose ses services au pays ayant le résultat suivant le plus élevé dépassant le seuil.

Effet de l'intervention. Une A+ suisse, ne pouvant agir qu'en Italie, devient disponible et est mise en Suisse à la phase de déploiement. L'ennemi ne peut pas envahir la Suisse du fait de cette intervention.

Particularités militaires Les forces suisses ont un moral augmenté de 1 jusqu'à la technologie baroque, limité à 4 (comme les tercios). Elles sont immunisées aux effets de la supériorité de cavalerie.

Ces avantages sont annulés si la Suisse signe une paix perpétuelle ou quand la Suisse (technologie protestante) passe en guerre baroque.

La paix perpétuelle, 53.29. La paix perpétuelle peut être signée du fait d'une bataille majeure perdue lors d'une intervention de la Suisse.

1.4.15 53.34 La Pologne

Le modificateur diplomatique de -3 sert à partir du transfert de majeur de la Pologne vers la Prusse.

1.4.16 Pions supplémentaires des pays mineurs

Ajouter une armée aux pays suivants : Palatinat, Danemark, Bavière, Brandebourg, Hongrie, Chine, Japon, Mongols, Perse. Le Palatinat, le Danemark peuvent perdre leur deuxième armée au moment de la guerre de Trente Ans tandis que la Bavière peut obtenir sa 2^e. La 3^e armée perse n'est disponible que suite à un événement politique.

Les pays suivants disposent maintenant d'une armée : Bohême, Milan, Naples, Horde d'Or (avant I-11).

Ajouter les généraux suivants :

Danemark : général Daniel Rantzau (A 423) T 15-17

Danemark : généraux ?2 (A 232) ; ?3 C(223-1)

1.5 Les transferts de joueurs

Certains joueurs changent de puissance majeure au cours de la Grande Campagne. Les règles générales suivantes régissent ces changements, tandis que certaines spécificités seront trouvées au chapitre concernant chaque pays.

1.5.1 Les transferts : qui, quand, comment.

A. Portugal / Suède. Le joueur du Portugal abandonne ce pays dès 1560, au début de la période III, et devient la Suède.

B.1 Venise / Hollande / Autriche. Le joueur de Venise abandonne celle-ci à partir de 1560 au tour où l'événement III-1 (Révolte des Provinces Unies) est tiré. Il peut ensuite passer à l'Autriche si elle est dissociée de l'Espagne par les suites de V-7 (Guerre de Succession d'Espagne) et en prend le contrôle au moment de la dissociation (que ce soit au début ou à la fin de la guerre) si le choix est de continuer avec l'Autriche. Le choix de ce possible transfert doit être fait au moment où l'événement est tiré (avant l'activation) ou en même temps que le choix des objectifs de la période VI si il a lieu avant.

Pendant la Guerre de Succession d'Espagne, le joueur continue à jouer la Hollande en pays majeur. Elle devient un pays mineur à la résolution de la paix ; cependant, si la dissociation (et donc le transfert) a lieu avant la fin de la période V, le joueur continue à jouer la Hollande en pays majeur en plus de l'Autriche jusqu'en 1699 (afin de tenter de remplir ses objectifs hollandais). La Hollande a interdiction alors de

signer des traités autres que des alliances défensives (en particulier pas de traité de prêt d'argent...), ou de déclarer des guerres sans avoir de Casus Belli.

B.2 Suède vers Autriche. Si la Hollande refuse de passer à l'Autriche, la Suède a alors le choix de prendre le contrôle de l'Autriche de la même manière, en gardant la gestion en pays majeurs des deux pays pendant la guerre de Succession d'Espagne, et en période V de la Suède.

C.1 Pologne / Prusse. Le joueur de la Pologne prend le rôle de la Prusse au plus tôt en 1700, et au plus tard en 1740, selon les événements politiques obtenus. VI-4 (Guerre de Succession de Pologne), VI-9 (Guerre de Succession d'Autriche) et VI-11 (Guerre de Sept Ans) le transfèrent à la Prusse si le tour est 1700 ou après. Autrement, il passe à la Prusse en 1740.

1.5.2 Position du pays abandonné

A. Situation militaire et économique. En règle général, le pays mineur abandonné conserve sa position du début du tour. Les forces militaires levées, les forteresses restent et sont entretenues à ce tour par le pays mineur (en vétéran), en cas de conflit qui continue, ou bien de guerre l'impliquant commençant au tour de la séparation. Les possessions (colonies, comptoirs, nouvelles provinces), les flottes de commerce restent en place. Ces dernières servent de niveau actuel et de référence pour le commerce de ces pays dans la suite (des niveaux de référence minima étant donnés dans les annexes). À partir du tour suivant le transfert, les forces entretenues de base redeviennent celles de la fiche du pays mineur.

Colinisation. Dans le cas du Portugal et de la Hollande qui peuvent continuer à développer leurs colonies en étant des pays mineurs, c'est le pays qui est le contrôle sur sa piste diplomatique qui s'en occupe (ou le premier dans la liste des préférences). La résolution est faite avec le DCE extérieur du pays mineur (3 puis 4 à partir de 1665 pour les deux pays) et une mise moyenne.

B. Piste diplomatique des pays mineurs. Les pays devenant mineurs conservent leur piste diplomatique et les pays mineurs qui y seraient. Ils les défendent contre des actions diplomatiques avec une mise moyenne et un potentiel diplomatique de 3 (modificateur +5). En cas de guerre, ils défendent ces pays si il sont attaqués, et ils demandent systématiquement leur aide dans un conflit.

C. Position diplomatique des nouveaux mineurs. Si au moment du transfert le pays avait une alliance avec un pays majeur, il est mis sur la piste diplomatique de ce dernier : MR pour une alliance dynastique, SUB pour une alliance défensive, AM pour une alliance offensive. Si plusieurs alliances étaient en cours pour le tour de la séparation, les pays doivent faire un jet de diplomatie pour savoir qui prend le nouveau pays mineur sur sa piste. Cela compte comme une

action diplomatique (mais on peut choisir de ne rien faire ce qui abandonne le lien diplomatique avec ce pays) et ceci se fait avant les événements politiques du tour (et donc les réactions diplomatiques).

D. Piste diplomatique des Habsbourgs d'Autriche. Par exception, il est possible que l'Autriche comme pays mineur obtienne d'autres pays mineurs sur sa piste diplomatique à la suite de quelques événements. Ils sont gérés comme des pays mineurs de l'Espagne avant la séparation (défendus ou avancés sur la piste par l'ESP) et entrent en guerre ou donnent leur revenus comme si ils étaient sur la piste espagnole. Après la séparation ils sont défendus diplomatiquement, et impliqué dans des conflits, comme pour ceux d'un nouveau pays mineur (selon B). Les pays mineurs restent sur sa piste quand l'Autriche devient un pays majeur.

E. Bilan de points de victoire. Quand un joueur abandonne le contrôle d'un pays majeur, il doit faire immédiatement un bilan de la situation de ce pays et marque des points de victoire en accord avec celui-ci. Ceci est détaillé au chapitre sur le décompte de la victoire.

1.6 Placement

On conserve le nombre d'unités indiqués, sans tenir compte des contenances. Un pays étant indiqué comme ayant un DN aura alors soit 1 DGa soit un DN.

1.7 Le jeu à 6 ou 7 joueurs

Les règles qui suivent peuvent être utilisées pour reprendre les puissances usuelles afin de jouer à 6 personnes, ou pour jouer à 7. Cet aspect des règles n'est que esquissé.

Jeu à 7. La Suède redevient un pays mineur. La Russie est mineurs en période I et II. Le sixième joueur joue le Portugal puis la Russie à partir de 1560. Le septième joueur prend la Pologne puis la Prusse.

Le chapitre 3 est à ignorer entièrement, sauf pour les limites de pions (3 A, 2F) et les généraux. La Suède obéit aux règles normales du jeu (*53.27* est rétabli entre autre).

Les événements politiques suivants sont modifiés par rapport à ce que donnent les chapitres plus loin : III-4 redevient II-2 de Risto (mais la SUE gagne Gotland et Malmö) ; III-22 à réécrire (POL peut déclarer la guerre à SUE une seule fois - sans la gestion du changement de souverain suédois) ; IV-0 est supprimé ; IV-2 (1 et 2), la SUE utilise son CB ; IV-17, reprendre celui de Risto (SUE gagne Västergotland) ; V-1, V-3, V-13 jouer tels qu'écrits par Risto.

Jeu à 6. La Pologne, la Suède, la Prusse et la Russie en période I et II redeviennent des mineurs. Les puissances sont donc celles d'EU normal.

Les chapitres 3 et 4 sont à ignorer entièrement sauf : les limites de pions (3 A, 2F) et les généraux de la Suède ; les généraux supplémentaires de la Pologne, à ajouter aux rois historiques disponibles dans le jeu.

Les événements politiques suivants seraient modifiés par rapport à ce que donnent les chapitres plus loin : À ECRIRE... Ou alors jouer plus simplement avec les événements de Risto qui forment un tout cohérent et historiquement plausible.

ÉVÉNEMENT DIPLOMATIQUE ET RÉVOLTE

- Tirer au hasard une révolte.
- Déterminer quelle religion subie des tensions en lançant 1d10 :
1-3 catholique, 4-6 protestant, 7-9 islam, orthodoxe et autres, 10 aucune
- Déterminer le(s) groupe(s) de mineurs à tester en lançant deux fois 1d10.
- Chaque mineur des groupes désignés fait un test de 2d10, +3 si des troubles religieux le touchent. Si il est supérieur ou égal à sa fidélité, le pays descend de la différence en nombre de cases sur la piste diplomatique. Si le même groupe est choisi deux fois, on fait deux fois ces tests.

Un mineur en annexion n'est jamais affecté par un tel événement. Si un vassal brise son alliance avec un pays majeur, celui-ci a un CB contre le mineur à ce tour.

Pays de l'événement diplomatique

1. Aden (I, 17), Bade (C, 14), Moldavie (O, 17), Kazan (I,12), Suède (P, 10), Modène (C, 8), Trèves (C, 14)
2. Algérie (I, 15), Bavière (C, 16), Gênes (C, 17), Portugal (C,16), Sibir (A, 11), Soudan (I, 9), Cosaques du Don (I, 14), Mayence (C, 10)
3. Cyrénaïque (I, 8), Alsace-Lorraine (C, 16), Danemark (P, 10), Habsbourg (C, 18), Cosaques d'Ukraine (O, 14), Montferrat (C, 12), Pise (C, 9)
4. Maroc (I, 15), Palatinat (C, 9), Suisse (CP, 9), Milan (C 10), Hyderabad (A, 11), Pologne (C, 12), Brunswick (P, 14), Géorgie (O, 14)
5. Papauté (C, 8), Brandebourg (P, 16/9), Oman (I, 14), Wallachie (O, 16), Iraq (I, 6), Liège (C, 16)
6. Savoie (C, 9), Berg (P, 12), Tripoli (I, 8), Thuringe (P, 14), Steppes (I, 10), Mamelouk (I, 15)
7. Tunisie (I,8), Perse (I, 5), Cologne (C, 12), Hanovre (P, 15), Arabie (I, 16), Ordres des chevaliers nordiques (C, 14)
8. Crimée (I, 18), Wurtemberg (C, 12), Hanse (P, 16), Hongrie (C, 17), Parme (C, 8), Mysore (A, 9)
9. Saxe (P, 11), Chevaliers des Saint-Jean (C, 16), Toscane (C, 14), Pologne (C, 12), Bohême (P, 12), Transylvanie (C, 11), Pskow (O, 14), Ryazan (O, 14)
10. Écosse (P, 16), Hesse (P, 14), Ohio (A, 18), Venise (C, 14), Astrakhan (I,14), Naples (C, 10)

Chapitre 2

Le combat rapide revisité

2.1 Présentation

Ce système de combat terrestre rapide est repris de celui qui doit être présenté dans la 2^e extension d'Europa Universalis toujours à paraître. Il doit permettre de ne plus prendre en considération les contenances d'armées pour aucun aspect du jeu, même hors Europe (usure et combat contre les indigènes). Les règles du combat rapide, laissant de côté l'attrition, le problème de la taille des armées, les spécificités des campagnes hors Europe, etc, des propositions de complément sont données ici.

Les règles écrites par Ph. Thibaut sont utilisés sauf pour les ajustements que nous proposons ; les majeurs sont indiqués en *italique* ci-dessous. Cette nouvelle écriture des règles est complète (à la différence de `eu8combat.pdf` qui ne donne que les changements proposés aux règles de combat rapide).

Enfin, comme le restant de nos modifications ajoutent deux joueurs et des puissances majeurs potentielles (Pologne, Suède, Prusse, Russie en périodes I et II), les tableaux font apparaître ces nations.

2.2 Le combat rapide

Les forces armées terrestres sont dans ce système toujours évaluées en équivalent détachement pour toutes les fonctions du jeu : combat mais aussi logistique, empilement et attrition, en Europe comme dans le reste du monde.

Faisons un survol du combat rapide : il se déroule en 1 ou 2 round, sans avoir à calculer des facteurs de Feu et de Choc. À chaque round, chaque joueur lance 1 dé pour le feu puis un pour le choc (*si personne n'a craqué au moral après le feu*) sur la nouvelle table de combat ; la colonne y est déterminée par la technologie (tables des aides de jeu). Les dommages sont évalués en nombre équivalent de détachements perdus par l'adversaire et en points de moral.

Si personne ne craque à la fin du 1er round ni ne tente de retraiter pendant la bataille (règle 2.2.3), un second round a lieu de la même manière mais avec -1 aux jets de dés pour les deux protagonistes. L'armée vaincue subit une poursuite (toujours en colonne E) *même si elle n'a pas craqué au moral*.

On calcule ensuite le nombre de pertes effectivement subies par chaque côté (*voir plus bas les modificateurs de taille*

d'armée à utiliser, 2.2.4). Le perdant peut subir des pertes supplémentaires en faisant un test sur la table de retraite. La totalité des pertes sont alors appliquées aux armées.

2.2.1 Description des armées, moral, technologie

Toute force militaire est maintenant ramenée à son contenu en détachement selon l'équivalence : $1 A- = 2D$; $1 A+ = 4D$. Les pachas turcs valent de 0 à 3 détachements selon ce qui est indiqué. Les pions armées ont quand même une particularité importante : ils sont les seuls à contenir de l'artillerie.

Le **moral** d'une pile est celui de la majorité des forces, comptée en équivalent détachement. En cas d'égalité on prend d'abord le moral de la majorité des pions armées. Une égalité à nouveau donne un moral conscrit. Cette procédure est aussi utilisée pour connaître la technologie militaire d'une pile. La moins bonne est utilisée en cas d'égalité.

Chaque pion appartient à une certaine **classe** militaire (notée de **i** à **iv**, avec les particuliers **im**, **iim**, **iiim**, **ivm** et **a**) qui décrit en quelque sorte l'évolution des diverses doctrines et tailles des armées de l'époque et décide de sa taille (de 0 à 7) en fonction de la période en cours.

La **taille** d'une pile militaire est donnée par la moyenne, arrondie à l'inférieure, des tailles de chaque unité. Cette moyenne est comptabilisée en équivalents détachements (donc une A+ compte pour 4 fois plus qu'un DT) et arrondie strictement à l'inférieur.

Exception : Si des pachas accompagnent l'armée, le moral est forcément conscrit. Le restant (taille et technologie) est déterminé selon la règle normale.

2.2.2 Séquence de la bataille

La bataille commence après les tentatives éventuelles d'interception, de retraite avant combat, et les jets d'attrition des forces qui ont bougé.

A. Les rounds de combat, simultanés. Si à la fin d'un des 4 rounds, une armée a craqué au moral (aussi appelé déroute, c'est-à-dire est arrivé à 0 ou moins au moral), *passer directement en C.1*

1. Premier round de feu : chaque camp lance un dé modifié sous la colonne de feu. On retient les pertes faites par les

deux camps.

2. Premier round de choc : chaque camp lance un dé modifié sous la colonne de choc. On ajoute les résultats aux pertes faites par chaque camp.

B. Possibilité de rompre le combat, défenseur puis attaquant. Si les pertes sont à ce moment suffisantes pour que, une fois modifiées par les pertes variables, un camp soit éliminé, le combat cesse et on passe au C.

3. Second round de feu : chaque camp lance un dé modifié sous la colonne de feu, avec -1 au dé. On ajoute le résultat aux pertes faites par chaque camp.

4. Second round de choc : chaque camp lance un dé modifié sous la colonne de choc, avec -1 au dé. On ajoute le résultat aux pertes faites par chaque camp.

C.1 Si une armée a craqué au moral et pas l'autre, effectuer un jet de poursuite (colonne E).

C.2 Si une armée a moins de moral restant que l'autre mais n'est pas en déroute, elle perd le combat. *Le vainqueur fait une poursuite qui peut causer une déroute.*

C.3 Si les deux armées ont le même moral final ou que les deux ont craqué au moral, chaque camp retourne d'où il vient, on ne fait pas de poursuite et personne ne gagne

D. On totalise les pertes de chaque camp (des 4 rounds et la poursuite) qui sont modifiées en fonction de la taille de l'armée causant les pertes, *ensuite de sa classe comparée à celle de l'armée prenant les pertes.*

E. Le perdant du combat (qui doit retraiter) fait un test d'attrition au cours de la retraite qui peut accroître ses pertes de 1/2 ou 1. La manœuvre du général est utilisée si la force n'est pas en déroute.

F. Les pertes sont arrondies à l'entier inférieur (sauf 1/2 qui devient 1).

G. Les tests de perte des généraux sont faits (règle usuelle). On regarde si il y a eu bataille majeure.

2.2.3 Pendant les rounds de combat

1. Technologie et feu. - Une armée en Médiéval ne lance pas de jet de feu.

- En Renaissance, une force utilise le table de feu si elle contient des pions armées, ou bien si elle n'a que des DT, quand elle combat des indigènes ou pays non européens en Médiéval. Dans les deux cas elle ne fait que les pertes au moral.

- En Arquebuse, les pertes obtenues sur la table doivent être divisées par deux (arrondies à l'inférieur).

- Pour toutes les technologies après Arquebuse, les pertes sont celles indiquées.

2. Modificateurs. Ils sont indiqués à côté de la table de combat (terrain; -1 au second round; effet des généraux).

3. Avantage de cavalerie. Chaque pile contient un nombre de cavalerie qui dépend de sa taille et de la

quantité de cavalerie par équivalent détachement. Une valeur *qui dépend de la nationalité de l'armée en question (voir ci-dessous)* est multipliée par le nombre d'équivalent de détachement et donne ainsi la quantité de cavalerie dans la force. Les DT contiennent autant de cavalerie par détachement que les A.

Si un camp a au moins deux fois plus de cavalerie que son adversaire, il a +1 au dé pour le choc et la poursuite si la bataille est en plaine (qu'il soit défenseur ou attaquant), désert, ou dans les forêts orientales (voir 2.4.4, pour certaines technologies seulement).

Cavalerie par détachement		
Nation	Période	Quantité
Turquie, Russie	I	4
Khanats, Cosaques, i	II à IV	3
	V à VII	2
Sibérie	I à VII	5
France, Savoie, Saxe, Palatinat, Ordres Nordiques	I à VI	1.5
	sauf V	2
Suède	I à III	1
	IV-V	2
	VI-VII	1.5
Pologne, Islam ii, Asie a	I à III	3
	IV à VII	2
Habsbourgs, Hongrie Prusse	I à V	1
	VI-VII	1.5
Autres occidentaux iii, USA	I à VII	1
Amériques, Afrique a	I à VII	0

4. Poursuite. Les jets de poursuite sont affectés par le différentiel de choc, le terrain, l'avantage de cavalerie et la condition à la fin du combat :

+1 si l'adversaire a craqué au feu,

+2 si l'adversaire a craqué à un des 2 premiers rounds (cumulable avec le précédent).

5. Rompre le combat. Lors du segment B. de la bataille, entre les 2 premiers rounds de feu puis choc et les deux derniers, une armée peut décider de rompre le combat. Le défenseur a la possibilité de le faire et, si il décline ou échoue, l'attaquant peut le tenter.

Un jet de dé inférieur à la manœuvre du général plus le moral restant à l'armée permet de finir la bataille tout de suite; celui qui rompt le combat est le perdant. On finit le combat par le segment C.2 et les suivants. Si le test est échoué, le combat continuera et l'adversaire a un bonus de +2 à son jet de feu subséquent.

2.2.4 Variation des pertes

Le résultat des pertes est le total de ce qui est fait aux différents tests de feu, choc et éventuellement poursuite (mais sans la retraite) donnant un nombre d'équivalent détachement encaissé par l'armée adversaire. Cependant la table est prévue pour donner le nombre de pertes faites par une pile de 2 A+ à une armée de même taille. Notez qu'avoir

plus de 8 DT dans une pile (pour la Turquie avec les pachas) ne donne aucun avantage : pas de pertes supplémentaires (à la différence du traitement des indigènes, voir *infra*).

1. Pour tenir compte de la taille réelle de l'armée, on consulte la table des pertes variables (voir tables de combat) qui indique combien de perte enlever pour obtenir le nombre de pertes final. **On applique une limitation importante à ce stade : le total des pertes ne peut être supérieur à la taille de l'armée causant les pertes, comptée en équivalent détachement.**

2. On compare ensuite le type de chaque armée. Il y a 5 groupes d'armées qui sont les suivants, leur taille étant indiquée pour les sept périodes (la répartition précise est indiquée dans les annexes pour les mineurs et sur les tableaux des majeurs) :

Le tableau suivant (à droite) permet alors de déterminer le différentiel selon la taille de chaque armée. On a mis en caractère gras les lignes et colonnes qui servent usuellement, en caractères normaux celles où des armées de tailles différentes sont mélangées (colonne 1, 5 et 6). L'armée qui subit les dommages est prise en ordonnée sur une colonne, celle qui les inflige sur une ligne ; le tableau est symétrique avec un changement de signe par rapport à la diagonale.

Comparaison des tailles								
	0	1	2	3	4	5	6	7
7	+2	+2	+2	+1	+1	+1	0	0
6	+2	+2	+1	+1	+1	0	0	0
5	+2	+1	+1	+1	0	0	0	-
4	+1	+1	+1	0	0	0	-	-
3	+1	+1	0	0	0	-	-	-
2	+1	0	0	0	-	-	-	-
1	0	0	0	-	-	-	-	-
0	0	0	-	-	-	-	-	-
			1	1	1	2	2	2

Valeurs des classes des armées									
Classe	Nom	Périodes							Pays
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
im	<i>Russie</i>	4	7	7	4	3	4	4	Russie
i	<i>Hordes</i>	7	7	7	4	4	2	2	Turquie, Khanats, Cosaques
ii	<i>Orient</i>	4	4	4	2	2	0	0	Islam...
iim	<i>Orient mixte</i>	4	4	4	2	2	2	2	Pol, Hongrie, Orthodoxes...
iiim	<i>Occident mixte</i>	0	0	0	2	2	3	3	Suè, Saxe, Savoie
iii	<i>Occident</i>	0	0	0	0	0	2	2	Ven, Hol, Esp, Por, latins...
iv	<i>Majeurs</i>	2	2	2	2	3	4	4	Fra, Pru, Aut, USA
ivm	<i>Majeur mixte</i>	0	0	0	0	0	2	4	Ang
a	<i>Autres</i>	7	7	7	4	4	4	4	Asie, Amériques, Afrique

Algorithme : diviser la différence de taille entre l'armée la plus grande et la plus petite par 3 et arrondir au modificateur le plus proche pour obtenir le + ? accordé à l'armée de taille plus grande.

2- Variation de pertes par comparaison des tailles – Terre																	
-2	1/2	1/2	1/2	1	1	1 1/2	1 1/2	2	2 1/2	2 1/2	2 1/2	3	3	3 1/2	3 1/2	4	-3
-1	1/2	1/2	1	1 1/2	2	2 1/2	2 1/2	3	3 1/2	4	4 1/2	5	5	5 1/2	6	6 1/2	-1 1/2
0	1/2	1	1 1/2	2	2 1/2	3	3 1/2	4	4 1/2	5	5 1/2	6	6 1/2	7	7 1/2	8	8+
+1	1/2	1	1 1/2	2	3	3 1/2	4	4 1/2	5	6	6 1/2	7	7 1/2	8	8 1/2	9	+1
+2	1	2	3	4	4 1/2	5	5 1/2	6	6 1/2	7	7 1/2	8	8 1/2	9	9 1/2	10	+2

3. Les pertes véritablement infligées sont alors celles données par le tableau ci-dessus, la ligne 0 correspondant au nombre de pertes calculé à l'étape A, avant le modificateur dû à la comparaison des classes d'armée.

4. On ajoute à la valeur obtenue le nombre de pertes données par la table de retraite (qui n'est pas modifié donc par le point 3). Les pertes obtenues sont arrondies à l'unité inférieure (sauf 1/2 qui donne 1) et donnent la valeur en équivalent détachement du nombre de pertes effectuées.

2.2.5 Qui gagne le combat

Les différentes issues du combat sont données dans la séquence des batailles et détaillées ici.

Le vainqueur de la bataille.

C.1 Si une armée seule armée craque au moral (arrive à 0 ou moins) et pas l'autre à la fin d'un round, l'adversaire gagne le combat. Il effectue une poursuite, on ajuste les pertes. Le perdant recule dans une zone amie adjacente et fait un test d'attrition sans soustraire la manœuvre du général. Les PVs normaux sont accordés.

C.2 Si aucune armée n'a craqué au moral après les 4 rounds, l'armée qui a le moins de moral restant perd le combat. *Le vainqueur fait une poursuite.* Les pertes dues à la poursuite peuvent entraîner une déroute du perdant, en quel cas la fin de la procédure est la même que C.1. Autrement, le perdant recule dans une zone amie adjacente et fait un test d'attrition modifié par la manœuvre du général. Des PVs réduits de moitié sont accordés.

C.3 Si les deux armées ont le même moral final, ou si les deux ont dérouté, chaque camp retourne d'où il vient. C'est-à-dire qu'un siège continue à être maintenu, qu'une armée qui vient de se déplacer ou d'intercepter retourne dans la zone où elle était juste avant le combat. Il n'y a pas de poursuite, pas d'attrition de retraite et personne ne gagne ni ne marque de PV.

Une **victoire majeure** est accordée si le perdant a effectivement perdu 3 détachements de plus que le vainqueur (après modifications de la classe, retraite et arrondis), ou 4 DT si le perdant avait un modificateur de comparaison de taille égal à -2.

Les pertes sont réparties par celui qui les subit comme il le veut parmi ses forces. Il peut détruire des pions armées (une A+ = 4D) par exemple ou faire tout son possible pour en garder (par exemple 2 A+ subissant 4 pertes peuvent rester sous forme de 1 A+ ou 2 A- ou encore 4D – ce qui poserait des problèmes d'empilement...)

2.3 Les sièges

2.3.1 L'assaut

Les rounds d'assaut. L'assaut se fait en deux jets, un de feu puis un de choc sauf que le choc n'est pas fait par un camp qui a craqué au moral. Les tables de combat montrent une colonne spécifique à l'assiégé et une pour l'assiégeant. Noter que l'assiégé fait une perte en moins au feu et au choc si le combat est suite à une **brèche**.

Modificateurs. L'assiégeant ajoute 1 si le défenseur est médiéval, soustrait 1 si le défenseur est en arquebuse ou mieux, à son feu et son choc. L'assiégeant soustrait aussi le niveau de la forteresse aux deux si il n'y a pas eu de brèche. Enfin, l'artillerie ajoute +1 en assaut si l'assiégeant a au moins

4 fois le niveau de la forteresse en artillerie (sauf contre un fort).

Les ajustements aux pertes.

- 1- si l'assiégeant n'a pas 2 A+, le tableau des pertes variables réduit ce qu'il inflige;
- 2- la Turquie et la Russie jusqu'en 1614, et la Pologne jusqu'en 1559 augmentent les pertes faites en assaut de 1/2 par A+ présente;
- 3- l'assiégeant prend une demie-perte en plus si il a craqué au moral.
- 4- les pertes de l'assiégeant sont limitées au nombre de DT dans la fortification plus 2 fois la résistance de la forteresse (ajustée par la brèche).

Résistance de la forteresse. Les pertes faites à l'assiégé sont d'abord prises sur les unités enfermées dans la forteresse, puis sur la résistance de celle-ci. Cette résistance est égale à son niveau, mais est réduite en cas de brèche. Elle revient à son niveau maximum après chaque assaut.

La victoire. Elle revient au camp selon l'ordre de priorité suivant :

1. Assiégé, si l'assiégeant est éliminé;
2. Assiégeant, si les troupes à l'intérieur sont éliminées et la résistance atteint 0, ou si l'assiégé craque au moral (même si l'assiégeant déroute);
3. Assiégé, si l'assiégeant seul ou si personne ne craque au moral.

Artillerie par armée + / Période							
Nation	I	II	III	IV	V	VI	VII
Venise	2	3	3	3	4	5	5
Hollande			3	4	5	5	6
Habsbourg	2	2	3	4	4	5	6
Portugal	2	3	3	3	4	5	5
Suède	2	2	3	4	4	6	6
Espagne	2	3	3	4	4	5	6
France	2	3	4	4	6	6	6
Angleterre	2	2	4	4	4	6	6
Turquie	2	3	3	3	3	4	4
Russie	1	1	1	2	3	6	6
Pologne	1	2	3	3	4	4	4
Prusse	2	2	3	3	4	6	6
USA						6	6
Autres pays par classe							
i et ii	2	2	3	3	3	3	3
iim et iiim	2	2	3	3	4	5	5
iv	2	2	3	3	4	5	5
Asie a	1	1	1	1	1	2	2

2.3.2 La sape

Mettre le siège. Le siège par usure n'est presque pas modifié. Un pion armée contient toujours un nombre d'artillerie

égal à celui de la contenance maximum de sa nation à la période en cours. Une armée sur la face - contient l'artillerie de l'armée + divisée par 2 et arrondie à l'inférieur.

Il faut pour maintenir le siège devant une forteresse disposer d'au moins autant d'équivalent détachement que le niveau de la forteresse. Si l'assiégeant ne peut maintenir le siège en fin de round (après un assaut ou une bataille), il doit immédiatement retraiter dans une province amie (avant de pouvoir piller) et jouer l'attrition. Si il choisit de maintenir le siège, il doit soit lancer un assaut, soit faire un test dur la table de sape (qui peut être suivi d'un assaut en cas de brèche).

Le propriétaire de la forteresse peut laisser des troupes dans celle-ci. L'empilement dans une forteresse est d'au plus 2DT par niveau de la forteresse, ou d'un DT dans les forts. Ces forces subissent une attrition à chaque fin de phase de mouvement si le siège est déjà établi. Une fois enfermés dans une forteresse, une force ne peut en sortir qu'en fin de siège (victorieux ou non) et n'a pas le droit s'attaquer les assiégeants.

Résolution de la sape. On utilise la table des annexes, avec les modificateurs indiqués.

Les pertes assiégeantes obtenues sur la table des sièges se résolvent en lançant 1d10, diminué des valeurs en siège des généraux et augmenté de 1 par DT (ou équivalent) en défense dans la forteresse. Si le résultat est inférieur (strictement) au nombre de round de siège écoulé, l'assiégeant doit faire un test d'attrition sur la table adéquate (Europe ou non) avec les modificateurs indiqués.

2.3.3 Prise des forteresse

Une forteresse qui tombe par assaut ou sape perd 2 niveaux de fortification (avec la valeur mise sur la carte en tant que minimum), sauf si le nouvel occupant décide immédiatement de mettre un garnison. Il doit pour cela utiliser un DT qui est perdu (le DT peut provenir de la séparation d'un pion armée).

2.3.4 Généraux ingénieurs

Un petit nombre de généraux sont en fait des ingénieurs militaires : Vauban, Coehoorn et Dahlberg. Ils n'ont pas à respecter la hiérarchie militaire si le joueur le souhaite (et peuvent ainsi autant aider à un siège que rester seuls dans une forteresse pour la défendre) mais sont alors restreints aux actions de siège. Il peuvent être utilisés comme des généraux mais entrent alors dans la hiérarchie.

2.4 Autres règles militaires

2.4.1 Phase de jeu

On propose comme clarification et modification de la phase militaire de prendre la suivante. Le premier camp, ayant l'initiative, est celui qui a son monarque dont la somme des va-

leurs est la plus forte. Les alliés doivent bouger ensemble (ceci rend possible une coopération militaire) et prennent alors l'initiative du moins bon monarque. En cas d'égalité entre deux camps, tirer au hasard pour tout le tour au début du premier round.

Séquence du round militaire

- Test de fin du tour après le round qui commence.
Modification : il n'y a pas de test au 2^e round – ainsi le tour comporte au moins 3 rounds.
- Phases du camp 1 :
choix de la campagne, mouvements et découvertes ; interceptions (et batailles immédiates) possibles par le camp 2 pendant les mouvements, puis usure et batailles.
- Phases du camp 2 :
choix de la campagne, mouvements et découvertes ; interceptions (et batailles immédiates) possibles par le camp 1 pendant les mouvements, puis usure et batailles.
- Phases finales :
dans l'ordre d'initiative, sièges des deux camps (sape et/ou assaut), lutte contre les révoltes et les pirates.

2.4.2 Mouvement, empilement, attrition

a. Coût des mouvements. Les coûts en PM des zones sont un peu modifiés. On donne le coût de la carte europe et celui hors europe (qui inclut aussi les terrains non cultivés de la Russie et les khanats, voir 6.1.1).

Coût des mouvements		
	Europe	Reste
Terrain clair ami	1 PM	2 PM
Terrain accidenté ami	2 PM	6 PM
Terrain clair ennemi (forces ou citadelle)	2 PM	4 PM
Terrain accidenté ennemi	2 PM	6 PM
Traversée d'un détroit, d'une rivière :	+1 PM	+2 PM
Déplacement naval (embarquement et débarquement dans un port)	2 PM	2 PM
Exceptions hors-Europe :		
colonie de niveau 6 de son camp compté comme Europe mouvement le long d'un fleuve (57.1) comme terrain clair		

b. Empilement, usure L'empilement maximum est de trois pions dans une même zone terrestre pour un camp donné avec une limite de 8 équivalents détachement d'un même camp et deux pachas. Cette limite doit être respectée à la fin du déplacement de chaque pile.

L'usure des mouvements terrestre est jouée sur la table d'attrition donnée ci-dessous dès que la pile fait au moins 6 PM. Elle se fait sur la table ci-dessous en Europe (voir plus pour hors-Europe). Les forces enfermées dans des fortifications subissent aussi une attrition si le siège a été mis depuis au moins le round précédent.

Attrition en Europe (et PA en sièges)				
1d10	1 DT	2 DT	3 à 5 DT	6+ DT
1-3	rien	rien	rien	rien
4-6	rien	1	1	2
7-10	1	1	2	3
Soustraire la manœuvre (sauf dérouté ou siège) +2 si mauvais temps				
Lors d'un siège				
- ? Siège des généraux ; -2 pour l'assiégeant +1/+3 par pion usure (-/+) pour l'assiégé -3 si port sans blocus, pour l'assiégé				

c. Réorganisation des forces. Pendant la phase de mouvement d'un camp, il lui est possible d'intégrer des détachements dans des armées face -. Il faut deux détachements pour passer une armée - en armée +. Il est aussi possible de séparer des pions en armée sans que le nombre équivalent de détachement soit modifié. Ces ajustements peuvent se faire au cours du mouvement.

En revanche, il est interdit de faire apparaître un nouveau pion armée ; ainsi 2 DT ne peuvent devenir une A- ou une A+ ne peut se couper en 2 A-. On peut si on veut éliminer un pion armée dans les réorganisations.

Les forces qui interceptent un ennemi peuvent se réorganiser à la fois dans la zone de départ (pour laisser des forces en arrière) et dans celle d'arrivée (pour intégrer des forces déjà sur place). Le général qui a servi à l'interception doit suivre les forces interceptantes. Celles qui sont interceptées ne se réorganisent qu'après le combat. L'intercepteur peut donc gagner la bataille et se retrouver dans la même province qu'une pile ennemie : il aura le droit de tenter de l'intercepter si elle cherche à sortir de la province, et si les deux piles sont toujours au même endroit après les mouvements, une bataille sera résolue, la pile ayant interceptée comme attaquant.

Le niveau d'expérience des forces amalgamées (en une A+) doit être noté sur un papier. Il faut noter le nombre de DT équivalent vétéran (le reste est conscrit). Il faut aussi noter (pour la détermination du moral en cas d'égalité aux détachements) le moral du pion armée.

d. Hiérarchie des chefs. La hiérarchie des généraux doit être respectées à chaque round. Si la hiérarchie n'est pas respectée en début de round, des forces terrestres ne peuvent être intégrées à une pile ou laissées que si cela permet de satisfaire à nouveau la hiérarchie (si plusieurs mouvements sont nécessaires, ils sont autorisés dans n'importe quel ordre du moment qu'à la fin des mouvements la hiérarchie est correcte). Sinon aucune armée ne peut modifier sa composition. Une pile terrestre ne peut pas ramasser ou laisser des forces en violant la hiérarchie.

Les piles multi-nationales sont commandées comme il suit :
- le monarque passe devant tous les autres généraux (y compris d'un autre pays) pour commander une pile,
- la majorité des troupes décide sinon de quel général commande ; en cas d'égalité du nombre de DT les joueurs choi-

sissent (ou tirent au hasard si ils ne se mettent pas d'accord) ; si le pays majoritaire n'a pas de général présent, on utilise un général de remplacement de ce pays,

- pour le général qui commande, toute la pile est comptée au regard de la hiérarchie ; pour les généraux des autres pays qui ne sont pas le commandant en chef, ils n'ont que leur contingent sous leurs ordres pour déterminer le respect de la hiérarchie.

Ces mêmes règles s'appliquent pour les forces maritimes, avec comme seule différence que la taille de chaque contingent est comptée comme pour les forces terrestres : un pion F-compte comme 2 D, et un F+ comme 4. Les DGa comptent comme les DNav et les DC comme un demi.

e. Interception Une pile ne peut tenter d'intercepter qu'une seule fois pendant le mouvement d'une pile ennemie. Une même pile peut cependant être victime de plusieurs tentatives d'interception par différentes piles ennemies durant son mouvement, au plus une interception par province dans laquelle elle entre.

Lors d'une interception, la pile interceptante peut laisser des forces en arrière et se réorganiser après le mouvement avec une force déjà sur place (pour respecter la limite de pions dans la région). Cette pile du camp en réaction est l'attaquant lors du combat qui est immédiatement résolu (avant tout autre mouvement) ; si l'interception est dans une province contenant des forces terrestres amies de l'intercepteur, c'est la force en mouvement qui est l'attaquant. Personne ne peut tenter de refuser le combat d'une interception réussie.

La force interceptante doit faire un jet d'attrition si elle entre dans une province ennemie non occupée par des troupes amies (qui feraient le siège). Celle interceptée teste l'attrition si elle a déjà bougé d'au moins 6 PM.

Après le combat, si la force interceptée a gagné le combat, elle peut poursuivre son mouvement (mais n'aura plus à tester l'attrition si elle a déjà dû le faire).

f. Passer outre l'ennemi. Une force de 2 A+ entrant dans une province ne contenant qu'un détachement peut déclarer un combat d'écrasement. Le combat est immédiatement résolu (sans résoudre maintenant l'attrition) et si la force active gagne, elle peut continuer son mouvement. Si elle perd, elle retraite et teste après le combat l'attrition éventuelle si elle avait fait au moins 6 PM avant la bataille.

Une force entrant dans une province contenant une forteresse hostile non assiégée doit s'y arrêter sauf si elle laisse une force suffisante pour mettre le siège (1 DT par niveau de la forteresse), le restant pouvant continuer le mouvement. L'attrition éventuelle portera en priorité sur les troupes qui ont poursuivi le mouvement.

2.4.3 Logistique des guerres

a. Les campagnes. Le fonctionnement des campagnes est modifié. Il existe 4 types de campagnes.

Coût des campagnes	
Type	Coût
Passive	10d
Active, une pile de 5DT	20d
Majeure, une pile de toute taille ou plusieurs piles de 5DT	50d
Multiple, plusieurs piles	100d

Un pacha compte pour 1 DT dans l'empilement pour cette règle et on peut en mettre un seul dans les piles des campagnes actives ou majeures limitées à 5DT. Quand il n'y a pas cette limite, l'empilement maximum est de 8DT, 3 pions plus 2 pachas (règle du chapitre II).

La campagne d'une pile multinationales peut être payée par n'importe quel pays majeur ayant des troupes dans la pile. Un pays mineur ne peut prendre à sa charge que les piles qu'il commande.

b. Achat de troupes. L'achat de troupe se fait uniquement par pion entier. Les limites d'achat par période ont été adaptées dans le tableau final; elles sont exprimées en équivalent détachement.

Le prix d'achat d'un détachement terrestre est maintenant toujours égal à la moitié (arrondie au supérieur) du prix d'une A-. Il faut remarquer que les pions armées doivent être achetés comme tels et qu'il est impossible d'en créer au cours des réorganisations. À la phase de logistique les réorganisations sont possibles autant qu'après l'entretien et le placement des nouvelles unités.

Recrutement maximum en DT							
Nation/Période	I	II	III	IV	V	VI	VII
Venise	4	5	4	3			
Hollande	4	4	5	4	3	3	3
Autriche			3	3	3	4	4
Portugal	2	3	2				
Suède			4	4	3	3	3
Espagne	5	5	5	5	4	3	3
France	4	4	4	4	4	4	4
Angleterre	3	4	3	3	3	2	2
Turquie	4	4	5	5	4	4	4
Russie	4	4	4	4	4	3	3
Pologne	4	4	4	4	3	3	3
Prusse						4	3

c. Entretien des troupes *Pour rendre compte de la difficulté de maintenir une armée levée à cette époque, et à la payer, les coûts d'entretien sont majorés en temps de paix (y compris pendant seulement des guerres maritimes). Le prix n'est pas modifié quand le pays est en guerre car l'armée peut vivre partiellement sur le pays et parfois les soldats sont réquisitionnés et ne peuvent repartir même en l'absence de solde régulière.*

Le coût d'entretien des troupes n'est pas le même si le pays majeur est en guerre ou en paix. Les tableaux d'entretien indiquent les nouveaux coûts (pour vétérans et conscrits).

Lors d'une guerre commerciale ou une intervention limitée (défensive ou offensive), le pays utilise le coût d'entretien en paix. Le coût en guerre est réservé à une guerre complète. Noter que certaines interventions dans des guerres provoquées par des événements (guerres civiles en particulier), sont des guerres complètes (du moment que l'intervention n'est pas qualifiée de limitée).

d. Levée exceptionnelle. *L'épuisement des forces armées étant trop élevé, on donne la possibilité de lever des troupes durant la phase militaire.* En cas de pénurie de troupes durant la phase militaire, un pays peut procéder à une levée exceptionnel de forces terrestres. Décider d'une levée exceptionnel se fait en toute fin d'un round (dans l'ordre l'initiative) et fait perdre 1 en stabilité (sauf à la Suède et à la Prusse).

Cette levée est la poursuite de la conscription à la phase logistique et respecte donc les limites d'achat de troupe (et les coûts correspondant) en ajoutant les nouvelles troupes à celles levées au début du tour. Une fois la levée exceptionnelle décrétée, le pays peut continuer de lever des troupes à la fin de chaque round (dans les limites du recrutement maximum) sans perdre de stabilité supplémentaire.

f. Prêts exceptionnels. Pour faire face aux dépenses imprévues des rounds militaires, il est possible de souscrire des prêts durant les phases militaires. Ils se font aux mêmes conditions que les prêts de la phase logistique, obéissent aux mêmes restrictions si ce n'est qu'on peut en faire un à ce moment même si un premier a été souscrit pendant la logistique. Un prêt demandé durant les phases militaires ou en fin de tour ne peut en revanche pas être refusé, quelles que soient les conditions obtenues.

2.4.4 La cavalerie et les forêts orientales

L'usage de la cavalerie en Europe orientale n'est pas entièrement simulée dans le jeu. En effet celle-ci domina pendant la période 1500-1600, en particulier la cavalerie polonaise (hussards), grâce à ses capacités de choc, sa mobilité et surtout la possibilité de contrôler les larges espaces de la région et de s'y ravitailler alors que le peuplement n'était qu'éparse. Les changements suivants sont proposés.

a. Étendue des forêts orientales. Ce sont toutes les forêts à l'est de la ligne Neumark, Lausitz, Österreich, Steienmark (provinces comprises), au nord de Transylvania, Marosz, Moldavia (provinces comprises aussi) puis ligne plein est jusqu'à la carte. Les provinces de la Finlande ne sont pas dans la zone, ni celles de la Scandinavie.

b. Supériorité de cavalerie. Le bonus de supériorité de cavalerie en combat est rétabli dans les zones de forêt d'europe orientale pour certaines technologies.

Les pays de technologie latine ou orthodoxe peuvent en bénéficier dans ces forêts si leur technologie est Arquebuse,

Mousquet ou Baroque. Si l'adversaire est de technologie Ma-nœuvre ou Dentelles, tout avantage de cavalerie est annulé.

Les pays musulmans n'ont jamais cet avantage du fait de leur cavalerie plus légère. Leur propre avantage réside dans le nombre de cavalerie présent dans leur armée.

c. Siège. Une force pouvant bénéficier du bonus précédent et qui assiège en forêt orientale avec un nombre de cavalerie supérieur ou égal à 8, réduit le modificateur de mauvais terrain à -1 au lieu de -2. De plus elle n'a pas le malus de terrain non clair pour tester le résultat "pertes assiégeantes".

2.4.5 Le militaire et la mer Baltique

a. Les galères. *Les galères qui agissent en mer Baltique n'eurent jamais une domination nette face aux navires de ligne comme cela put être en méditerranée. En fait les galères sont plus souvent des navires légers ne pouvant pas tenir des sorties océaniques longues, sans être techniquement des galères. Cela a permis la constitution de flottes pas trop chères et d'efficacité convenable à certains pays mais pas plus.*

Avant 1615, les galères en mer Baltique ne bénéficient pas du bonus en combat contre les vaisseaux de ligne de la règle 53.7.

b. Gel de la mer Baltique. En cas d'événement de mauvais temps, si le jet de dé est 1 le détroit du Sund est gelé pour le round et autorise le passage d'armées entre la province Danmark et les provinces de Skåne, Schleswig, Lübeck et Jutland. Le passage est considéré un mouvement en terrain difficile mais sans détroit (y compris pour l'effet sur le combat). La province maritime "Sund" est impassable en cas de gel (et les flottes qui y sont présentent restent bloquées); une flotte à Copenhague ne peut sortir que en mer Baltique.

2.4.6 Diverses règles militaires

a. 53.22 Les monarques au combat. Le tableau de la règle 53.22 est remplacé la procédure qui suit. On tire d'abord la valeur moyenne comme général du souverain sur la 1^{ère} partie de la table. Seule cette valeur moyenne est initialement connue. À la première bataille que commande le souverain, on modifie séparément chaque valeur par le jet de 1d10 sur la table en-dessous; avant cela on utilise la valeur moyenne comme manœuvre. La compétence en siège est de 0, ou 1 si la valeur moyenne est de 4 ou 5, modifiée par la seconde étape qui est tirée lors de sa première action de sape. Le modificateur pour un roi adolescent s'ajoute après la détermination des valeurs.

Valeurs des monarques au combat										
Valeur moyenne comme général - 1d10 ↘										
MIL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
4	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2
5	0	0	1	1	1	1	1	1	2	3
6	0	1	1	1	1	1	2	2	3	3
7	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3
8	1	1	1	1	2	2	3	3	4*	4*
9	1	1	1	1	2	2	3	3	4*	5*
Seuil en artillerie : 0 ou 1 si *										
Ajustement pour chaque valeur										
1d10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
↓	-2	-1	-1					+1	+1	+2
POL +1 en man. et choc; SUE +1 en feu et choc										

b. 53.21 Inondation des provinces hollandaises.

L'inondation touche les provinces de Friesland, Utrecht, Holland, Overijssel, Gelderland. Elle est annoncée à la phase de mouvement de l'ennemi et toute armée hostile dans la zone doit retraiter (qu'elle vienne d'entrer ou non).

c. Les Croisades. Lors d'une croisade (guerre à l'appel du pape), deux pions armées Croisés sont disponibles qui peuvent être constitués de détachement de n'importe quels pays en guerre. Ils ont la contenance générique des pays d'occident (la même que ceux d'Italie et du Saint-Empire, classe iii) et de technologie des latins. La composition exacte de ces armées doit être notée. Leur utilisation est entièrement confiée au chef de la croisade (y compris pour la répartition des pertes au combat).

d. Les amiraux corsaires. Les corsaires (dont le symbole est en blanc) de rang A, B ou C sont en fait aussi des amiraux et peuvent commander de flottes. Si ils ne sont pas mis avec des pions corsaires, ils font partie de la hiérarchie des amiraux. Les corsaires de rang inférieurs ne peuvent commander que des pions corsaires et des DN. *Les nouveaux pions remplacent tous les corsaires affectés par des amiraux corsaires et permettent de se passer de cette règle.*

e. Les alliés indigènes. Les alliés indigènes et les troupes du mineur Ohio ont les capacités particulières suivantes :

- ils sont toujours ravitaillés dans leur province d'origine et jusqu'à 12 PM de celle-ci;
- on considère qu'ils ont une manœuvre de 5 pour le mouvement si aucun chef ne les accompagne;
- ils ont un bonus de +3 pour l'interception et à la retraite avant combat, qu'ils donnent aussi à toute pile qu'ils accompagnent;
- si ils sont seuls en attaque, ils ne tiennent pas compte du terrain.

f. 53.14 Les Cosaques. Quand la Russie bénéficie de l'aide des Cosaques, elle applique les deux effets suivants :

- entretien gratuit de 2DT conscrits en Sibérie ;
- achat gratuit à chaque tour d'un DT en Sibérie ou dans une province des Cosaques.

2.5 Les flottes et le combat rapide

La gestion des forces navales est maintenant dans ces règles simplifiée de façon à ne comptabiliser que des détachements navals et des flottes (et non des navires individuels) et à utiliser le système de combat accéléré.

2.5.1 Description des unités navales

Les forces maritimes sont représentées par des **détachements navals**, notés **pions DN**, et appelés dans les règles **DNav** si ils contiennent des navires de guerre à voile, **DGa** si ils contiennent des galères. Pour Venise, **DGal** indiquent spécifiquement des galéasses. Elle dispose en effet à partir de 1550 d'au plus 2 DGal (soit dans des flottes, soit représentées par un pion DN) qui se comportent comme des galères, sauf en combat. Les pions détachements navals peuvent ainsi représenter des navires à voile ou des galères et ceci est à noter sur la feuille de marque.

Un nouveau type de pions, notés **DTr**, représentent des **vaisseaux de transport**. Les pays mineurs (autres que ceux qui peuvent devenir ou ont été majeur) disposent tous d'un pion DTr qui peut leur servir à représenter un détachement de transports seulement en plus de ceux dans les flottes. Les pays majeurs en ont 4 (ESP, POR, FRA, ANG, HOL, TUR) ou 2 (les autres).

La flottes de l'Or, le convoi de Smyrne et le convoi des Indes Orientales sont tous des flottes de transport : ils contiennent chacun 5 DTr. Les convois de Smyrne et des Indes portent 10d par DTr, et la Flota de Oro voie l'Or transportée dans sa capacité de transport d'Or illimitée répartie également entre les 5 DTr.

Les explorations maritimes hors de l'Europe peut se faire avec des escadres réduites qui sont appelées de **détachements d'exploration**, ou **DE**, qui sont en gros un tiers ou un demi DN (selon le cas)¹. Ils servent aussi pour fractionner l'attrition et les pertes en combat des navires de guerre et galères. Il est ainsi rajouté des pions DE dont le nombre maximal dépend du pays (les mineurs ont 2 DE au plus sauf Oman et Aden qui en ont 4 ; pour les pays majeurs voir la table des limites navales). Les pions DE contiennent en général des navires à voile (pour les explorations maritimes), sauf mention explicite sur la feuille de marque quand il s'agit de galères (après attrition ou combat)².

¹Les DE sont comptés comme un demi en général, sauf dans les tables d'attrition et de pertes en combat où il sont un tiers des DN, et pour reformer un DN à partir de DE sur la carte où l'équivalence est de 3 DE pour un DN

²Les pions DE seront faits avec deux faces : l'une représentent les DE, l'autre sert aux DC, voir plus bas le paragraphe sur les explorations.

Consolidation - Si 3 DE d'un même pays sont dans la même pile navale (après un combat ou des pertes par attrition, même si ils sont dans des pions F différents), ils sont immédiatement fondus en un DN si un pion est disponible. Il n'est pas possible de volontairement couper un DN en détachements d'exploration (mais on pourra acheter des DE séparément).

Tous ces détachements peuvent être réunis dans des **flottes**, pions notés F, dont la contenance (face - ou +) varie selon le pays et la période (de 2DN/1DTr à 7DN/2DTr). Un DGa (ou DGal) ou un DE n'occupe dans une flotte la place que d'un demi-DN dans les pions de flotte F. Les détachements qui sont dans des pions de flottes n'utilisent pas de pions. Il faut noter sur la feuille militaire ce que contient exactement la flotte comme on note la nature des pions DN (vaisseaux, galères, transports, galéasses ou détachements d'exploration). Voir la **table de contenance des pions flottes** selon le pays.

La **limite d'empilement** dans chaque pile navale est de deux pions plus un DE à tout moment la phase de mouvement (avant les combats). Des piles navales séparées d'un même camp peuvent être dans la même mer (pour ainsi faire des actions séparées). Un port ne peut contenir qu'une seule pile.

2.5.2 Logistique des forces navales

Les forces navales sont entretenues par pion DN, F- ou F+. L'entretien a un coût indiqué dans les tableaux de chaque pays. On peut utiliser l'équivalence suivante pour la force gratuite de base : D entretient 2 DE et 2D permettent l'entretien de F-, 4D de F+ (l'équivalence inverse n'est pas possible). En revanche un pion posé doit être entretenu sans lui appliquer cette équivalence (F+ ne peut être compté comme 2 F-). Les DTr s'entretiennent comme des DN (de même que DNav, DGa ou DGal s'entretiennent de la même façon).

L'achat se fait par DN, les coûts étant différents entre les DNav, les DGal et les DTr. Il est aussi possible d'acheter des flottes entières F+ ou remplies à moitié F-, au coût indiqué (en général réduit). Enfin des DE peuvent être achetées au prix de la moitié d'un DN du type de navire choisi.

On verra ci-dessous la **table des limites d'achat par tour et du maximum de DN par période**. Les DTr ne comptent pas dans ces deux limites ; les DGa si mais comme 1/2 DN seulement. Pour le nombre de navires, les DE dans les flottes sont arrondis au DN (ou DGa) supérieur, tandis que les DE qui ne sont pas dans les flottes sont limités par le nombre de pions disponibles. À l'achat, un DE compte pour 1/2 DN (pour le coût et la limite d'achat par tour).

Renforts des pays mineurs. La table des renforts navals est modifiée de manière à convertir les navires reçus en DN ou DE. 2 ou 3N correspondent à DE ; 5 ou 10N à DN ; 15N à F- ; 20N à 3DN et DTr ; 30N à 4DN et DTr.

2.5.3 Clarification sur les mouvements

Une pile navale dispose d'un potentiel de mouvement illimité pendant un round et peut ramasser ou laisser des détachements en route librement. Des forces laissées ou ramassées ne peuvent faire ou avoir fait d'autres mouvements du round. Une pile est restreinte de deux manières durant la phase militaire. Premièrement elle ne peut faire que l'une des activités suivantes par round : transport naval (c'est-à-dire débarquement de troupes, accompagné d'un blocus de la province de débarquement et du soutien de ravitaillement des forces débarquées – on peut embarquer librement des troupes pour les transporter et faire une des actions décrites ici librement si on ne les décharge pas ; voir plus bas l'exception des conquistadors), mise en blocus d'un port (qui peut ne s'annoncer qu'à la phase des sièges, avant tout test de siège), lutte contre les pirates d'une zone commerciale, exploration d'une nouvelle mer, attaque d'une pile navale ennemie en mer.

Deuxièmement elle doit faire un test d'attrition à la fin de son mouvement ainsi qu'à chaque combat ou au moment de débarquer des troupes, ce qui cesse même temporairement son mouvement. La flotte peut donc être conduite à faire plusieurs attritions dans un même tour et le nombre de provinces traversées est celui entre deux de ces tests d'attrition.

L'empilement est limitée dans chaque pile navale à deux pions plus un DE, et non dans chaque mer. Cependant seule une pile navale d'un camp est autorisée à faire une action donnée dans une mer (c'est-à-dire lutter contre pirates et corsaires, ou attaquer une pile ennemie spécifique, ou encore mettre le blocus à un port précisé). Deux piles maritimes peuvent tout de même mettre un blocus de manière indépendante à deux ports sur la même zone.

Interception. Durant les mouvements, les flottes ennemies peuvent tenter d'intercepter dans leur mer ou la mer adjacente la pile maritime qui bouge, sans limite du nombre de tentative. La force en mouvement peut tenter d'intercepter une fois (et une seule) toute pile maritime en mer en étant dans sa zone, afin de forcer le combat tout de suite. On résout d'abord les interceptions de forces inactives avant de tenter celles de la pile active. En cas de réussite, on fait immédiatement les tests d'attrition des flottes (celle active, et celle inactive si c'est elle qui intercepte). La flotte active pourra continuer son mouvement après interception si elle gagne la bataille. Une flotte défaite ne peut plus intercepter pendant jusqu'à début de sa prochaine phase de mouvement.

De toute façon, et sans test d'interception, le combat devient possible et automatique contre une force maritime dans la même mer après les déplacements (mais ceci compte alors comme l'action de la force navale pour le round).

2.5.4 Transport maritime

La **table de transport maritime** indique le nombre de points de transport nécessaires pour embarquer un DT (il en faut 2) ou une A- (de 3 à 6 selon la classe d'armée). Une A+ compte comme deux A-. Les DN (DNav, DGa ou

DGal) transportent 1 point chacun et les DTr transportent 3 points (c'est même leur unique fonction!). Les DE transportent seulement 1/2 points. Les DC (conquistadors) ne demandent eux que 1/2 point de transport.

Autre limite, un pion naval ne peut en général transporter qu'un seul pion terrestre. Pour être plus précis, un pion F de navires peut transporter jusqu'à une A+ (soit l'équivalent de 4 DT, éventuellement en 2 pions, mais pas 3) ; si le transport est assuré par des DGa et des DTr dans F, la limite passe à 2A+ en 3 pions. Un détachement naval (de toute nature : DTr, DN, DE) ne peut contenir plus d'un pion (donc DC, DT ou A- pour les armées les plus petites).

Une force navale doit faire un test d'attrition au moment où elle débarque des forces. Si elle obtient des pertes par attrition, le même pourcentage de perte est appliqué aux DT ou armées transportées en consultant la table des forces restantes après attrition. En combat maritime, les pertes n'affectent les armées que quand il n'y a plus assez de navires intacts pour transporter les troupes (les forces terrestres en trop sont détruites tout de suite).

2.5.5 Attrition en mer

Les flottes qui se déplacent ou restent en mer encourent un risque d'attrition. La procédure est peu changée par rapport à la règle normale.

Le test d'attrition consiste à lancer 1d10 auquel on ajoute la valeur de risque la plus haute des mers pénétrées par la force navale. Les valeurs de risque sont diminuées de 2 si un port ami est sur la zone. On ajoute de plus la valeur des modificateurs de toutes les mers difficiles traversées (valeur en bleu), un malus de +1 par groupe (plein) de 4 zones de mouvement (on ignore les fractions), et un malus éventuel d'un événement (+2 si mauvais temps). On soustrait d'un autre côté la manœuvre d'un amiral (ou un explorateur si le mouvement commence ou se termine hors Europe). Le résultat est comparé à 11 : chaque point du résultat au-delà de 11 induit 10% d'attrition. Ce résultat peut être lu sur la table d'exploration et attrition hors-Europe.

Ensuite, le pourcentage obtenu est converti en pertes à l'aide de la **table des attritions pour l'exploration et le mouvement maritime**. Ce tableau indique, selon la perte et le nombre de détachements présents, ce qu'il reste dans la pile après les pertes d'attrition. Un résultat * (dans la table d'attrition ou le tableau de ce qui reste) indique une chance sur deux de perdre un DE (sur mer) ou DC (sur terre).

Les transports ne disposent pas de pions fractionnaires DE comme les DN. Si un détachement de transports doit prendre au moins DE de perte, il est détruit en entier.

2.5.6 Bataille navales rapides

a. Séquence de bataille. Les batailles navales sont résolues sur un système de combat accéléré qui utilise la table des résultats des batailles rapides. Le combat peut se poursuivre sur plusieurs jours selon la séquence suivante.

1. Décider du type de navires (Nav, Ga ou Tr) mis en avant (et en déduire le moral, les colonnes utilisées, et les modificateurs pour l'avantage du vent) ; ils doivent constituer au moins 1/4 des détachements de la pile.
2. Déterminer l'avantage du vent (sauf dans un combat de galères contre galères).
3. Segment de feu ; noter les pertes. Elles sont réduites de moitié si des Ga sont en 1^{re} ligne. Si un camp craque au moral, aller directement en 7.
4. Retraite optionnel du camp sous le vent, sans poursuite (mais avec suivi et attrition).
5. Segment d'abordage ; noter les pertes.
6. Ajouter les pertes de 3 et 5 et les ajuster en fonction du nombre de DN présents. Les retirer des forces navales.
7. Si un camp est à 0 en moral, il rompt le combat et se réfugie au port (un des ports amis les plus proches), avec poursuite si l'autre camp n'a pas craqué au moral, et suivi éventuel pour établir un blocus.
8. Si personne n'a craqué au moral, les deux joueurs choisissent en secret de rester ou de se replier au port. Si seule une force se replie, l'autre peut suivre au port pour mettre le blocus. Si les deux forces restent, reprendre une journée de combat au segment 2 en utilisant les valeurs de moral restant (contrairement aux batailles terrestres, le combat n'est pas limité à deux journées, le modificateur -1 s'appliquant à partir du 2^e jour). Si jamais les DN du type de navires mis en avant sont tous détruits, il faut choisir un nouveau type et le moral est le minimum entre celui après la journée de combat et celui du nouveau type de navire en 1^{re} ligne.

b. Effet des pertes. Les pertes obtenues en 3 et 5 sont ajoutées et modifiées alors par un pourcentage dépendant du nombre de DN dans la flotte qui fait les pertes (les DE comptent comme une moitié de DN mais l'arrondi est fait vers le bas). Voir le **tableau des modificateurs des taille de flottes**. On arrondi les fractions du résultat au demi supérieur, sauf si le résultat est $\leq 0,3$ qui est réduit à 0.

Ensuite ces pertes sont réparties entre des détachements coulés, immobilisés (reviennent au tour suivant dans un port ami à décider immédiatement) et endommagés (reviennent au round suivant dans cette flotte) en consultant la **table de répartition des pertes navales**. Si les pertes sont plus que 3 D, utiliser plusieurs fois la table pour chaque tranche de 3 D et le reste. Les DE se combinent ici selon l'équivalence $1DN=3DE$.

Les pertes affectent d'abord les détachements des navires mis en avant, ensuite sur les autres navires.

c. Poursuite ou suivi au port. La poursuite est un jet de perte sur la colonne E. Les pertes sont modifiées par la taille de la force navale qui poursuit (après les pertes du combat) et se répartissent pour moitié (arrondie à l'inférieur) comme des vaisseaux capturés et endommagés (reviennent rou round

suivant dans un port ami au choix), et le restant comme des vaisseaux coulés.

Ensuite une force navale est parfois autorisée à suivre son adversaire qui retraite pour mettre le blocus devant le port atteint. Elle peut ne suivre qu'avec une partie de la flotte (qui cesse son mouvement en blocus, après attrition pour le déplacement) tandis que le restant de la flotte continue son mouvement si le combat résultait d'une interception, ou fera une autre action navale dans la mer ensuite (blocus, lutte contre des pirates, etc).

d. Galères et galéasses. Les DGa et DGal comptent en empilement dans les pions F comme un demi-DN. Ainsi les flottes de galères sont en général plus importantes. Cependant elle font des pertes réduites de moitié à l'étape 3 de feu (arrondir les fractions 1/4 vers le bas), ceci avant de les modifier par la taille.

Venise peut avoir jusqu'à deux détachements de galéasses. La présence d'un détachement de galéasses en combat contre des galères (uniquement) permet d'utiliser les pertes complètes au feu ; la présence de 2 DGal fait que le feu se fait en plus avec +1 au dé de feu. Contre des vaisseaux, les galéasses combattent comme des galères.

e. Transports en combat. Les DTr ne comptent pas du tout en combat maritime et prennent des pertes si les navires de guerre qui les accompagnent sont déjà perdus. Des DTr mis en avant au début d'un jour de combat rompent toujours au moral après le feu quel que soit le résultat adverse et ne font pas de pertes (même si des navires de guerre sont en retrait).

2.6 Explorations et découvertes

2.6.1 Les détachements de conquistadors

Les règles précédentes s'appliquent entièrement aux unités qui sont sur la carte hors europe, sauf quelques ajustements pour les détachements se déplaçant seuls hors-europe et pour les indigènes. L'ajustement principal est qu'il existe des **détachements de conquistadors**, notés **DC**, utilisables uniquement hors europe. Les DC sont les versos des pions DE.

Un DC s'entretient au coût de la moitié d'un DT conscrit (arrondi au supérieur) et occupe 1/2 DT en transport maritime. Il compte comme un pion pour l'empilement dans une case. Si 3 DC sont empilés ensemble, ils peuvent être regroupés en un DT (conscrit). Les DC sont toujours comptés comme des troupes conscrites (*simule le faible nombre de cavalerie en général*). **Exceptions** : les DC de tercios espagnols et les DC portugais qui sont toujours vétérans et se combinent donc en DT vétérans.

Si des DC apparaissent dans un transport maritime du fait de l'attrition, on arrondit lors d'un débarquement en Europe 2DC à 1DT et DC à rien immédiatement. Si le débarquement

est dans les colonies, il n'y a pas d'arrondi (mais il faut veiller à respecter les limites d'empilement).

2.6.2 Mouvement, exploration, attrition hors europe

La même table sert à résoudre attritions et explorations et une flotte ne teste pas l'attrition en plus du test d'exploration. Cependant, les explorations ne nécessitent pas de rajouter la difficulté des provinces traversées (on lit sur la première colonne, qui correspond en fait à une difficulté de 10), mais on ajoute tout de même 1 par groupe de 4 mers pénétrées pour l'exploration maritime. Les attritions dues aux explorations sont transcrites en pertes en équivalent détachement à satisfaire. La table est la même que pour l'attrition maritime, voir **table des restes après attrition pour exploration**. Les "de" indiqués indiquent bien sûr des DC.

L'attrition hors europe sans faire d'exploration est jouée sur la même table que l'attrition en mer, avec une difficulté des provinces de 8 si la pile ne passe que par des provinces explorées, ou 6 si toutes les provinces (de celle du départ à celle d'arrivée) sont explorées et amies (présence d'un établissement colonial ou un fort dans la province). Comme pour l'attrition en mer, on ne compte que les résultats d'attrition en pourcentage. Si une exploration est faite en fin du mouvement terrestre, cela remplace le jet d'attrition.

Le débarquement de troupes hors-europe ne compte pas comme une action pour une force navale si ce débarquement est accompagné par un conquistador (ou un explorateur qui sert de conquistador) et ne contient pas de pion armée. Ainsi une force navale peut explorer une mer et débarquer des conquistadors à la découverte des terres adjacentes dans le même round. Il faut tout de même résoudre l'attrition maritime avant le débarquement si la flotte a bougé avant le débarquement (sans qu'une exploration résolve l'attrition de ce mouvement).

2.6.3 Les combats hors europe

Les pertes hors europe ne sont pas arrondies : une demie perte fait perdre deux DC, et donc laisse un DC sur un DT. Les pertes infligées par DC ou 2 DC en combats sont réduites de 2 sur la tables des pertes variables, puis limitées à 1 perte maximum. Des DC en combat avec des DT ou armées comptent pour 1DT si il y en a 2, pour rien si il n'y en a qu'un.

Les DC ne contiennent pas de cavalerie donc il faut au moins un DT pour obtenir un avantage de cavalerie sur des indigènes. Faire attention que les indigènes d'Asie ont 2 ou 3 cavaleries par équivalent DT.

Les pertes causées aux indigènes sont de 15 points par détachement complet à perdre et 5 points pour une demie-perte (qui n'est pas alors arrondie).

2.6.4 Les indigènes

En combat les forces indigènes sont transcrites en équivalent détachements selon le rapport : 15 points d'indigène = 1 DT ; 5 points = 1 DC. Ils sont de classe terrestre Asie, Afrique, Amériques, soit a.

Si une force indigène compte au final plus de 8 équivalent DT, elle inflige une fois des pertes par fraction de 8 DT complète et une de plus pour la fraction restante en lançant plusieurs dés sur la table de combat (un par 8 DT ou fraction). Cette dernière fraction fera des dégâts diminués par la table des pertes variables.

Les armées indigènes (Chine, Japon, etc) ne font pas apparaître de DC puisqu'ils n'ont pas de pions de ce type (leurs pertes sont donc arrondies comme les combats en Europe).

2.6.5 Forts, missions, milices

Un fort est une forteresse de niveau zéro pour l'action de sape. Il suffit d'un détachement même réduit pour y mettre le siège. Lors d'un assaut, sa résistance est 1/2 sauf si une brèche fut obtenue en quel cas sa résistance est 0 : elle chute automatiquement sans combat si il n'y a pas de troupe enfermée dans le fort. On peut mettre un DT en défense dans un fort.

Une COL dispose d'une milice d'un DC par fraction de 2 niveaux, et donc d'un DT complet aux niveaux 5 et 6. Elles sont en général conscrites. Par exception la France a des milices vétérans. Les colonies du Portugal ont des milices vétérans et au nombre de 1 DC par niveau de colonie.

Tout comptoir possède de base un fort en défense qu'il faut prendre militairement pour avoir le contrôle du comptoir (et pouvoir alors le réduire à la phase de redéploiement). Des troupes en défense dans un fort de comptoir n'entraînent pas de réaction indigène. Celles qui font le siège, ou qui dépassent 1 DT, comptent. Si une forteresse de niveau supérieur est construite, elle remplace ce fort et la présence de plus d'un DT peut causer une réaction. Dans ce cas les troupes peuvent s'enfermer dans la fortification (et elles réduisent les dommages causés par la réaction indigène comme indiqué sur la table).

Une mission compte dans une colonie comme un fort qui peut donc accueillir un DT et doit être prise pour assurer le contrôle militaire de l'établissement. Les milices peuvent s'enfermer dans les missions.

2.6.6 Achats dans les colonies

L'achat est limité à 1 DC par province hors-Europe avec une COL ou un COM, ou bien 1 DT au coût double, et comptant double dans les limites d'achat. On ne peut pas normalement pas acheter de pion armée dans les colonies et comptoirs. Les forces navales achetées dans les colonies le sont au coût double et comptent aussi double dans la limite d'achat du tour.

Une exception pour les colonies de niveau 6 : on peut y acheter par tour jusqu'à 2 DT au coût normal, ou bien une

A- au coût double. Tous ces achats entrent dans la limite de construction normale. Des navires peuvent y être achetés exactement comme en Europe (coût normal).

Les pêcheries permettent d'acheter un DE par deux ressources de pêche exploitées au coût normal et en dehors de la limite des navires construits par tour.

Contenance des pions F- : F+ (DN/DTr) – DGa=0,5DN							
Pays	Période						
	I	II	III	IV	V	VI	VII
ANG	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	3/1 : 6/2	3/1 : 7/2	3/1 : 7/2
ESP	2/1 : 4/1	2/1 : 4/2	2/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2
FRA	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	3/1 : 6/2	3/1 : 7/2	3/1 : 7/2
POL			1/1 : 2/1	1/1 : 2/1	2/1 : 4/2	2/1 : 5/2	2/1 : 5/2
RUS		1/1 : 2/1	2/1 : 3/1	2/1 : 5/2	2/1 : 5/2	3/1 : 6/2	3/1 : 7/2
TUR	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	3/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2
VEN	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	iii	iii	iii	iii
HOL			2/1 : 4/1	3/1 : 5/1	3/1 : 6/1	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2
AUT					2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 5/2
POR	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	iii	iii	iii	iii
SUE	iii	iii	2/1 : 4/1	2/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 6/2
ii	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1
iii	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	3/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2

Limite d'achat par tour, et max. de DN par période – DGa=0,5DN								
Pays	Période							# pions F/DE
	I	II	III	IV	V	VI	VII	
ANG	4 / 8	6 / 12	6 / 18	8 / 24	8 / 24	10 / 36	10 / 42	6 / 10
ESP	4 / 12	7 / 15	8 / 30	8 / 26	6 / 24	5 / 24	5 / 24	4 / 10
FRA	3 / 8	5 / 12	6 / 14+2	7 / 18+2	8 / 26+6	10 / 30+6	10 / 38	6 / 8
POL	1 / 1	1 / 2	2 / 4	2 / 4	2 / 6	2 / 7	2 / 7	1 / 3
PRU						1 / 1	1 / 2	0 / 3
RUS	0 / 0	1 / 2	2 / 4	3+2 / 5	3 +2/ 10	4+2 / 18	5+2 / 22	3 / 8
TUR	5 / 12	8 / 15	10 / 30	10 / 26	8 / 24	6 / 22	5 / 18	6 / 6
VEN	4 / 12	7 / 15	7 / 18					2 / 4
HOL			10 / 28	8 / 32	8 / 36	6 / 30	6 / 25	5 / 8
AUT					1+1/1+3	1+1/1+3	1+1/2+6	(1)/ 3
POR	4 / 12	5 / 15	6 / 18					1 / 8
SUE			4 / 12	6 / 15	6 / 18	5 / 18	5 / 15	2 / 6

Transport maritime par A-			
Classe	Points	Navire	Contient
i, im, iv	5	DN, DGa	1
ii, iim	4	DTr	3
iii, iiim, ivm	3	DE	1/2
en périodes IV-V : +1 à iiim			
en périodes VI-VII : +1 sauf i, ii, iim			
en périodes VII : ivm = 6 points			
DT	2	DC	1/2

Résultats des combats – Mer/Terre – Feu/Choc					
1d10	A	B	C	D	E
3-	-	-	-	-	-
4	1/2	-	-	-	-
5	1/2	1/2	1/2	1/2	-
6	1	1	1/2	1/2	1/2
7	1 1/2 *	1 *	1/2 *	1/2 *	1/2
8	2 *	1 1/2 *	1 *	1 *	1
9	2 **	2 *	1 1/2 *	1 *	1 *
10	2 1/2 **	2 **	2 **	2 *	1 1/2 *
11	2 1/2 **	2 1/2 **	2 **	2 **	2 *
12	3 **	2 1/2 **	2 1/2 **	2 **	2 **
13	3 1/2 ***	3 ***	3 ***	2 1/2 ***	2 **
14+	4 ***	3 1/2 ***	3 ***	2 1/2 ***	2 1/2 ***

Feu en Renaissance : si A présent, et baisse du moral seulement
 Feu en Arquebuse : pertes divisées par deux (arrondir au 1/2 inf.)
 Feu des Galères : pertes divisées par deux (arrondir au 1/2 inf.)
 Feu des Galéasses contre Ga : pertes pleines, +1 au dé si 2 DGal

Avantage de cavalerie = avoir le double de cavalerie au moins,
 → ne compte qu'en plaine et désert,
 et forêt orientale en ARQ, MOU, BAR pour latins et orthodoxes

Modificateurs au dé

Feu et Choc -1 au 2^e jour (ou après)

- 1 en forêt, marais, désert
- 1 attaquant en montagne ou traverse un fleuve
- +1 pour la flotte ayant l'avantage du vent
- +1 Ga contre Nav/Tr jusqu'en 1614 (sauf Baltique)
- 2 Ga contre Nav à partir de 1665

Feu

- + ? différentiel de Feu des chefs pour le meilleur
- 1 attaquant débarque ou traverse un détroit

Choc ou Abordage

- + ? différentiel de Choc des chefs pour le meilleur
- +1 si avantage de cavalerie
- 2 attaquant débarque ou traverse un détroit

Poursuite sur la colonne E

- + ? différentiel de Choc des chefs pour le meilleur
- +2 perdant craque au 1^{er} tour
- +1 perdant craque au feu
- +1 si avantage de cavalerie
- 1 en forêt, marais, désert
- 1 attaquant en montagne ou traverse un fleuve
- 1 attaquant débarque ou traverse un détroit

Attrition en Europe (et PA en sièges)

1d10	1 DT	2 DT	3 à 5 DT	6+ DT
1-3	rien	rien	rien	rien
4-6	rien	1	1	2
7-10	1	1	2	3

Soustraire la manœuvre (sauf dérouté ou siège)
 +2 si mauvais temps

Lors d'un siège

- ? Siège des généraux ; -2 pour l'assiégeant
- +1/+3 par pion usure (-/+) pour l'assiégé
- 3 si port sans blocus, pour l'assiégé

Retraiter après le 1^{er} jour sur Terre

1d10 ≤ (Moral+Manœuvre) ⇒ combat perdu, poursuite et retraite
 > (Moral+Manœuvre) ⇒ 2^e jour, adversaire +2 au feu

3- Retraite – Terre

lancer 1d10	1 - 3	4 - 6	7 - 10
pertes ajoutées	-	+1/2	+1
- ? Manœuvre du général (sauf dérouté)			

Résultat des assauts									
1d10	ASSIÉGÉ						ASSIÉGEANT		
	Feu		Brèche		Choc		Brèche		Feu
3-	-	-	-	1/2	-	-	-	-	1/2
4	1/2	-	-	1/2	-	-	1/2	-	1/2
5	1/2	*	-	1	*	-	1/2	-	1
6	1	*	-	1	*	-	1	-	1
7	1	*	-	1 1/2	*	1/2	1	*	1 1/2
8	1 1/2	**	1/2	1 1/2	**	1/2	1 1/2	*	1 1/2
9	1 1/2	**	1/2	2	**	1	1 1/2	*	2
10	2	***	1	2	***	1	2	**	2
11	2	**	1	2 1/2	**	1 1/2	2	**	2 1/2
12	2 1/2	***	1 1/2	2 1/2	***	1 1/2	2 1/2	**	2 1/2

Feu en Renaissance : si A présent, et baisse du moral seulement
Feu en Arquebuse : pertes divisées par deux (arrondir au 1/2 inf.)

1- Appliquer les variations si l'assiégeant a moins de 8 DT
2- TUR et RUS avant 1615, POL avant 1560 ajoute 1/2 par A+

3- Assiégé fait 1/2 perte de plus si assiégeant craque au **moral**
4- Pertes de l'assiégeant limitées à (2 x résistance) + nbre DT à l'intérieur

Assaut composé d'un feu puis choc
(un camp ayant craqué ne fait pas le choc)
Objectif

réduire l'assiégé à 0 en défense **ou** moral

Résistance des forteresses						
niveau	fort	1	2	3	4	5
résistance	1/2	1	2	3	4	5
si brèche	0	1/2	1/2	1	1 1/2	2

Prendre d'abord les pertes sur les troupes

Modificateurs assiégeant

+1 si assiégé Médiéval

-1 si assiégé Arquebuse ou au-delà

-N niveau de la forteresse

+1 si artillerie $\geq 4xN$ (sauf contre fort)

Feu

+ ? différentiel de Feu pour le meilleur

Choc

+ ? différentiel de Choc pour le meilleur

Table de siège - Action de sape

1d10	Résultat	Explications
0-	PA	PA : pertes assiégantes
1	-	1d10 +S les valeurs de siège des assiégeants
2	-	- ?, nombre de DT en défense dans la forteresse
3	-	résultat < au nombre de round de sièges
4	usure -	→ attrition (table de siège)
5	usure -	Usure : augmenter le niveau d'usure
6	usure -	Brèche : l'assiégeant peut lancer un assaut favorable
7	usure +	Honneurs de la guerre : si l'assiégeant les accorde, la
8	usure +	forteresse tombe et les défenseurs sont placés dans
9	usure +	une province amie la plus proche par leur possesseur
10	Brèche	Reddition : le forteresse tombe, assiégés éliminés
11	Brèche	Chute - la forteresse perd deux niveaux en tombant,
12	B ou H	un seul si l'assiégeant y laisse un DT (perdu),
13+	Reddition	le minimum restant toujours le niveau de la carte

Modificateurs à la sape

-N niveau de la forteresse

-2 si province autre que plaine, ou bien

-1 si forêt orientale avec au moins 8 cavaleries

-2 si port sans blocus

-S somme des valeurs de siège des assiégés

+2 si **Brèche** au round précédent

+1 par marqueur Usure (-)

+3 par marqueur Usure (+)

+1 si un ou des DT sont dans la forteresse, ou bien

+3 si une ou des A sont dans la forteresse

+1 si l'artillerie de l'assiégeant est > au niveau de la forteresse N, ou bien

+2 si l'artillerie de l'assiégeant est \geq à 2xN niveau de la forteresse

+S somme des valeurs de siège des assiégeants

Découvertes et attrition hors-Europe 1d10					
Expl.	Attr.	Mer	Terre	Pertes	Résultats S succès de l'exploration E échec de l'exploration 1/2 test de demi-réussite sur 1d10 1-3 : E* 4-5 : E 6-8 : S* 9-10 : S * test de disparition du chef ?% perte → voir table du reste (unique résultat de l'attrition)
1-	11	S	S	0%	
2	12	S	S	10%	
3	13	S*	S	20%	
4	14	S*	S	30%	
5	15	1/2	1/2	40%	
6	16	1/2	1/2	50%	
7	17	E	E*	60%	
8	18	E	E*	70 %	
9	19	E*	E*	80%	
10	20	E*	E*	90%	
11+	21	E*	E*	100%	

Disparition : chaque chef lance 1d10, si > manœuvre, il est mort

Modificateurs - ? Manœuvre du chef (sauf siège)

+2 si événement mauvais temps

+ malus de difficulté des mers pénétrées (cercle bleu)

+1 par groupe de 4 régions de mer connues pénétrées (fractions ignorées)

Exploration seulement

+1 par province ou mer explorée en plus de la 1^{re}

Attrition maritime ou hors-europe (y compris siège)

+8 pour des provinces terrestres (réduit à +6 si provinces amies uniquement)

+ ? valeur de difficulté (réduite de 2 avec port ami) la plus grande en mer

Lors d'un siège - ? Siège des généraux ; -2 pour l'assiégeant

+1/+3 par pion usure(-/+), et -3 si port sans blocus pour l'assiégé

Reste après attrition pour exploration, maritime et hors-europe									
Pourcentage	10	20	30	40	50	60	70	80	90
de/dc	de	de	de/*	de/*	de/*	de/*	de/*	de/*	de/*
2 de/dc	2de	de/*	de	de	de	de/*	de/*	de/*	de/*
1 D	1/*	2de	2de	2de	de	de	de	de/*	de/*
2 D	2/*	1/2de	1/de	1/de	1	1	2de	de	de/*
3 D	2/2de	2/de	2	2	1/de	1/de	1	2de	de
4 D	3/de	3	3	2/de	2	1/de	1/de	2de	de
5 D	4/de	4	3/de	3	2/de	2	1/de	1	de
6 D	5/de	5	4	3/de	3	2/de	2	1	2de/*
7 D	6	5/de	5	4	3/de	3	2	1/de	2de
8 D	7	6	5/de	5	4	3	2	1	2de
9 D	8	7	6/de	6	5	4	3	2	1/*
10D	9	8	7	6	5	4	3	2	1

* = 50% de chance de perdre DE/DC en plus

Plus de 10 D = utiliser par fractions de 10 D et un reste

Les fractions de de/dc sont toujours regardées sur les lignes de/dc ou 2 de/dc

1- Modification des pertes selon la flotte – Mer								
Nombre de D	≤1	1/de-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14
Multiplicateur	0.1	0.25	0.5	0.75	1	1.25	1.50	1.75

Plus de 14 D : ajouter pertes de 14 plus reste

DE = compte comme 1/2 de DN en combat (et arrondir vers le bas)

Arrondi final : au demi du dessus (sauf si ≤ 0,3, réduit à 0).

2- Répartition des pertes navales – Mer						
Pertes	0,5	1	1,5	2	2,5	3
Détruit		de	2de	2de	1	1
Immobilisé	de	de	de	2de	1	1
Endommagé	de	de	de	2de	de	1
Poursuite	immobilisé, endommagé = capturé					

Première partie

Règles spécifiques aux puissances majeures

Chapitre 3

Règles spécifiques à la Suède

3.1 Règles politiques

3.1.1 Union de Kalmar

Règle politique 53.3 La Suède commence la période I attachée au royaume du Danemark, quoiqu'avec quelques contestations. La règle normale s'applique tant que l'union n'est pas rompue.

Rupture de l'Union de Kalmar. Elle a lieu par événement (de la période II). Si l'événement n'a pas encore été joué, il est appliqué au premier tour de la période III.

Dès que l'événement est actif, les règles précédentes ne s'appliquent plus. Le Danemark devient immédiatement prétendant à la couronne suédoise.

3.1.2 Transfert Portugal-Suède

Il se passe de la même manière que les transferts habituels. Le placement de la Suède au début de la période III est indiqué plus loin. Si la rupture de l'Union de Kalmar a eu lieu pendant les deux premières périodes, on considère que le Danemark a renoncé à la couronne suédoise.

Si la rupture n'a pas eu lieu, l'événement II-8 est automatiquement un des trois événements à appliquer à ce tour. De plus, en conséquence particulière, l'événement III-4, guerre Suède-Danemark, est joué en surplus des 3 événements : le Danemark et la Suède entrent en guerre.

À la suite de cette guerre, le Danemark peut renoncer à la couronne suédoise au lieu de la cession d'une province à la Suède - au choix des propositions paix du joueur suédois.

3.1.3 Relations entre le Danemark et la Suède

La Suède fut souvent en conflit contre le Danemark pour la domination de la mer baltique. Le joueur suédois ne peut jamais avoir le marqueur politique du Danemark au-delà de la case Alliance Militaire.

Renonciation du Danemark à la couronne suédoise. Tant que le Danemark prétend à la couronne suédoise (à partir de la fin de l'union de Kalmar), le joueur suédois ne peut

accomplir aucune action de diplomatie sur le mineur Danemark. La renonciation est obtenue par certains événements ou bien si le Danemark signe en sa défaveur une paix de niveau 1 ou plus ; au lieu de prendre une province à laquelle elle a le droit dans le processus de paix, la Suède obtient à la place la renonciation.

La guerre en Scandinavie et le commerce. *Les guerres en Scandinavie attirèrent bien des médiations de la part des puissances maritimes car elles jetait le désordre dans le commerce en mer baltique. Plus d'une fois la Hollande ou l'Angleterre envoya une flotte, ou simplement des diplomates, dans ce lieu pour soutenir un camp et espérer mettre fin aux conflits récurrents entre le Danemark et la Suède.*

En cas de guerre entre le Danemark et la Suède, le commerce européen est baissé de 75 ducats (sauf si un événement ayant provoqué cette guerre précise autre chose. Cette baisse ne s'applique pas à la Suède (déjà en guerre contre l'autre partie) ou à tout pays en guerre contre la Suède.

3.1.4 Les droits du Sund

La lutte pour les droits commerciaux levés sur les flottes traversant le Sund, détroit de Copenhague, alimenta le conflit entre le Danemark, la Suède qui prétendit parfois à ces droits et les pays commerciaux comme la Hollande et l'Angleterre qui dominèrent le commerce de la zone.

Droits sur le Sund ; levée des taxes. À chaque tour un pays et un seul disposera des droits sur le Sund selon les règles exposées ci-après. À la phase de diplomatie, il annonce si il lève les taxes ou laisse le commerce libre ; un pays ne peut lever les taxes que si il occupe (même assiégé) à ce moment ou possède Skåne, Västergötland ou Denmark.

Les droits sur le Sund sont initialement détenus par le Danemark. Un pays mineur (dont le Danemark) qui a les droits sur le Sund lève les taxes si il est en guerre et possède ou occupe (même assiégé) Skåne, Västergötland ou Denmark.

Effet des taxes. La levée des taxes par le Danemark lui donne, en état de guerre, un DT de renfort supplémentaire à chaque tour. La levée des taxes par d'autres mineurs ne leur donne rien.

Quand un pays majeur lève les taxes du Sund, il gagne 5 ducats plus 1 par niveau des flottes de commerce dans la ZM baltique autres que la sienne.

Si n'importe quel pays lève les taxes, le bonus de monopole des taxes ne peut être perçu que par le pays qui lève ces taxes ; si il n'a pas la flotte en monopole, personne d'autre ne reçoit les ducats ni les PV. Lever les taxes fournit un CB maritime ou un CB normal (selon son choix) à un pays qui a le monopole sur la ZM baltique.

Prendre les droits du Sund. Les droits sur le Sund changent de propriétaire à la manière d'une province, en fait comme une colonie pour les conditions de paix (50.11.B), ou pour les alliances diplomatiques. Pour 50.11.B, les provinces de Skåne, Västergötland ou Denmark déterminent si les droits comptent comme une ou deux provinces pour la paix (selon qu'une de ces provinces a été occupée militairement durant le conflit – l'occupation est effective si le pays demandant les droits possédait une déjà de ces provinces au début du conflit).

Cas particulier du Danemark. Quand le Danemark signe une paix blanche ou qui lui est favorable, il récupère automatiquement les droits sur le Sund (remarque : on peut lui proposer les droits comme rétribution de guerre). Si le pays qui possédait ces droits n'était pas dans le camps adverse au Danemark (neutre ou allié), il dispose d'un CB gratuit contre le Danemark au début du tour suivant.

Tout pays peut abandonner, à la phase diplomatique, les droits sur le Sund et les redonner au Danemark. Il dispose gratuitement d'un bonus de +2 à la diplomatie sur le Danemark à la phase de diplomatie sur les mineurs juste suivante.

Commentaire : si un pays marchand comme la Hollande veut conserver le commerce sur le Sund, il a intérêt à prendre lui-même les droits, au lieu de les laisser au Danemark qui ne les utilise qu'en cas de guerre.

3.1.5 La monarchie suédoise et la Réforme

Le royaume de Suède fut affecté par quelques troubles religieux car, alors que la population s'est rapidement et en grande majorité convertie à la Réforme, les souverains ne suivirent pas tous cette voie. La reine Christine, fille de Gustave Adolphe, catholique qui entretenait une activité culturelle et religieuse intense dans son royaume pendant qu'Oxenstierna menait la politique étrangère, finit par abdiquer du fait de sa religion. Elle cacha sa foi catholique jusqu'à son abdication. Le catholicisme face au protestantisme fut aussi un enjeu important de l'union échouée entre la Suède et la Pologne.

Le moment du choix. L'attitude générale des rois de Suède face aux problèmes de religion doit être décidée au moment du transfert vers la Suède, au tout début de la période III, avant le choix des objectifs.

Un pays catholique peut, lors d'une paix inconditionnelle en défaveur de la SUE, imposer le catholicisme en SUE qui

change alors de religion à la phase d'événement du tour suivant.

Souverains fermement protestants. L'événement union polono-suédoise III-22 est modifié : la Pologne peut mener une guerre sans restriction contre la Suède. La Pologne, si elle est catholique, gagne de plus un CB permanent contre la Suède pour les périodes III et IV. À chaque début de guerre de la POL contre la SUE en période III, tirer une révolte en SUE qui représente l'agitation catholique minoritaire.

L'intervention de la Suède dans la guerre de 30 ans est obligatoire et doit se faire à partir du 2^e tour de guerre au lieu du 3^e. L'effet militaire de cette guerre (Gustave Adolphe et la guerre Baroque) n'est activé qu'au 3^e tour de la guerre.

La SUE gagne une action de flottes commerciales à chaque tour pendant les périodes III et IV.

Souverains protestants conciliants. C'est l'option historique. Pas de changements à apporter.

Souverains catholiques. La Suède redevient un pays catholique pour la diplomatie et les autres règles. La Suède gagne pour les périodes III et IV un CB permanent contre tout pays chrétien non catholique.

L'événement union polono-suédoise III-22 est modifié en III-B, guerre de religion en Suède. Une révolte protestante a lieu pour tenter de briser la royauté catholique et rétablir le protestantisme (conciliant) a lieu – voir l'événement.

La Suède n'intervient plus dans la guerre de 30 ans forcément aux côtés de l'alliance. Elle pourra intervenir aux côtés de la ligue catholique de manière limitée -- **ceci reste à écrire**. L'effet militaire de la guerre de 30 est maintenu cependant à partir du tour 3.

L'événement IV-1 est en cours de réécriture complète et ceci sera précisé à ce moment.

3.1.6 L'union polono-suédoise

L'événement III-22 peut mettre en place une union dynastique forte (même souverain) entre la Suède et la Pologne. Le souverain polonais est considéré aussi roi de Suède. L'ancien roi de Suède au moment où l'union est imposée est exécuté. Les valeurs du roi polonais sont celles utilisées par la Suède pour toutes ses actions. Le souverain de la Suède est catholique tant que l'union dure et revient au choix initial du joueur dès qu'elle cesse.

La Suède est en alliance défensive forcée de la Pologne et doit entrer en guerre si il est fait appel à l'alliance. L'inverse n'est pas vrai mais si la Pologne ne répond pas à la demande d'aide de la Suède, l'union est immédiatement rompue.

La Suède ne peut pas déclarer une guerre sans l'accord de la Pologne.

L'union est rompue quand le roi polonais meurt ou ne répond pas à l'alliance défensive avec la Suède. On tire immédiatement un nouveau souverain pour la Suède. Comme

III-22 est toujours en cours, la POL a à nouveau un CB dynastique contre la SUE aux conditions décrites dans l'événement.

Prétentions polonaises à la couronne de Suède. Cette prétention commence à la suite de III-22. Tant que la Pologne n'a pas renoncé à ses prétentions, et qu'il n'y a pas eu de changement dynastique en Pologne, le roi polonais a un CB dynastique contre la SUE à chaque nouveau roi suédois.

Cependant, comme décrit en III-22, durant une guerre initiée par ce CB, la POL ne peut utiliser en-dehors de son territoire national que des unités entretenues sur les deniers de la couronne et non celles payées par l'entretien gratuit. Cet effet est limité aux forces terrestres. Cela ne s'applique pas si les rois suédois ont fait le choix d'être fermement protestants.

La POL peut imposer l'union à la place de toute autre réparation ou province en cas de paix de niveau 3 ou plus, ou inconditionnelle.

La POL peut renoncer pendant la phase diplomatique à ses prétentions ou bien à la place d'une réparation (équivalent d'une province) exigée par la SUE dans le traité de paix.

3.1.7 Les rois suédois

Le succès de la Suède fut en grande partie dû à la qualité de ses souverains pendant plusieurs dizaines d'années. Pour refléter cela, certains monarques entrent par événements :

- Si la rupture de l'union de Kalmar a lieu au premier tour de la période III, le souverain suédois est Gustave I Vasa (8/6/7) dont la durée est à déterminer au hasard (en ignorant et retirant le résultat si il n'est pas adulte). Il n'a pas de capacités de général.
- Si la rupture d'avec le Danemark fut antérieure, Eric XIV (5/5/7) est le souverain en place, mort prévue en 1580 (début du tour 19), dont il faut tirer la survie au début du tour 17. Eric XIV n'est pas un général.
- Charles IX (8/6/6) peut entrer en jeu par l'événement III-22.
- Gustave II Adolphe (9/8/9) est un souverain en période IV qui entre selon les événements IV-1 ou IV-22 ;
- Charles XII (5/6/9) est un souverain guerrier exceptionnel qui peut apparaître après Gustave Adolphe.

On donne les valeurs sous le format (Adm/Dipl/Mil).

Éric XIV. Quoiqu'administrateur compétent et militaire efficace (valeurs 5/5/7), Éric XIV était sujet à des crises de folies qui finirent par amener son renversement par son frère. Ses jets de survie subissent un modificateur de +2 durant tout son règne. Si il meurt prématurément, il faudra relancer tout jet de durée du successeur de 8, 9 ou 10 et ses caractéristiques sont déterminées sous la colonne 7+ exceptionnellement (sauf en cas de crise dynastique). Éric ne peut pas être utilisé en tant que général.

Charles IX. Charles IX est un souverain de valeur 8/6/6, sans capacités de général, qui entre comme successeur

prétendant au trône suédois si l'événement III-22 est actif. Il entre à la première succession. Si Gustave Adolphe était le roi prévu, ce dernier est prioritaire et Charles IX n'entrera pas en jeu. La durée de Charles IX est à déterminer aléatoirement.

Gustave II Adolphe. Il y a deux possibilités pour qu'il entre en jeu.

Soit l'effet militaire de la Guerre de 30 ans (voir l'événement IV-1) est activé alors qu'il n'est pas en jeu : le souverain suédois change immédiatement et devient Gustave Adolphe. Il prend les valeurs (9/8/9) et devient un chef militaire de génie 666. Sa durée de règne est de 7 tours.

Si l'événement IV-22, "Dominium Mari Baltici" fut tiré avant cela, Gustave Adolphe est le successeur prévu du roi actuel. La Suède est immunisée à l'événement "Mort de l'Héritier du Trône" pendant ce temps. Il aura les valeurs (9/8/9), sera un général 332 pendant les premiers tours de son règne. Il devient 666 au début du 4^{ème} tour ou dès que l'effet militaire de la Guerre de 30 ans est activé. Il est prévu de régner 7 tours.

Pendant les 5 premiers tours de son règne Gustave Adolphe n'a pas à faire de jet de survie. Il peut cependant décéder pendant un combat.

Charles XII. Il peut entrer dans la cours du jeu de deux manières, à partir de la mort du successeur de Gustave Adolphe :

- le premier souverain suédois qui a 7, 8 ou 9 en militaire est considéré être Charles XII.
- à la fin de chaque phase administrative d'un tour où la Suède est en guerre contre un pays majeur, 1d10 est lancé ; sur 1-3, l'héritier du roi sera le futur Charles XII.

Quand il arrive, Charles XII est un général génie militaire 566-1. Il dure pour un temps déterminé comme pour un souverain, même s'il n'est que l'héritier. Tant qu'il n'est qu'héritier, ses caractéristiques de monarque ne sont pas tirées, et il ne fait pas de jet de survie à chaque tour. Il devient roi si le souverain de Suède meurt avant lui et on applique un seuil minimum de 7 en Militaire à ses valeurs de souverain.

Pour référence historique uniquement, nous donnons ses capacités de souverain : 5/6/9, qui seront en fait à déterminer aléatoirement dans la partie.

Fuite devant la capture. La première fois qu'un test de survie de Charles XII impliquerait qu'il soit tué ou capturé en combat, il est à la place indisponible pour la fin du tour et pendant le tour suivant en entier (non utilisable comme général, toutes ses valeurs de souverain, si il est roi, sont diminuées de deux avec un minimum de 3). Il revient comme général et éventuellement souverain au début du tour suivant.

Des rois soldats. Pour rendre compte de ce que de nombreux rois de Suède de l'époque eurent des compétences militaires convenables, on ajoute 1 au dé de détermination des valeurs de feu et choc des rois utilisés en généraux.

Les souverains suédois. Nous donnons la liste des souverains historiques, à utiliser avec la règle optionnelle des annexes. Les premiers rois du Danemark, à utiliser avant la rupture de l'union de Kalmar (*variante à 7 joueurs seulement*), sont indiqués aussi.

- Jean II, roi du Danemark (1481-1513) et de Suède (1497-1513), 6/6/5 ;
- Christian II, roi du Danemark (1513-1523) et de Suède (1520-1523), 5/8/6 ;
- Frédéric I, roi du Danemark (1523-1533) 6/5/7 ;
- Christian III, roi du Danemark (1535-1559) ;
- Frédéric II, roi du Danemark (1559-1588) ;
- Gustave I Vasa (1523-1560) 8/6/7 ;
- Éric XIV (1560-1568) 5/5/7 ;
- Jean III (1568-1592) 7/5/6 ;
- Sigismond, roi de Pologne (1587-1632) et de Suède (1592-1599) 5/5/6 ;
- Charles IX (1599-1611) 8/6/6 ;
- Gustave II Adolphe (1611-1632) 9/8/9 ;
- Christine (1632-1654) 6/5/5 ;
- Charles X Gustave (1654-1660) 6/4/8 ;
- Charles XI (1660-1697) 8/7/7 ;
- Charles XII (1697-1718) 5/6/9 ;
- Ulrike-Éléonore (1719-1720) 7/6/5 ;
- Frédéric I (1720-1751), le mari de la précédente ;
- Adolphe Frédéric (1751-1771) ;
- Gustave III (1771-1792) ;
- Gustave IV Adolphe (1792-1809) ;
- Charles XIII (1809-1818) ;

3.1.8 La conscription suédoise

La Suède a mis un système de conscription militaire efficace dès son indépendance (par Gustave I), renforcé par la suite par Gustave Adolphe. Il fut essentiel à l'activité de ce royaume si peu peuplé en comparaison de ses voisins (Pologne, Russie) et qui réussit pourtant plus d'une fois à mener des guerres sur plusieurs fronts.

Cette règle remplace 34.6.D et 53.27 pour la Suède.

Dès le moment du transfert vers la Suède, la conscription est supposée en place. Ses effets sont :

1. Les renforts achetés sous la limite d'achat de la période sont dès le tour d'achat des vétérans.
2. La Suède peut procéder à des levées exceptionnelles durant les rounds militaires sans perte de stabilité. En revanche elle respecte les règles de limite d'achat (pour le coût et savoir le moral des troupes).
3. Le nombre d'armées de base est majoré de une A- quand la Suède est en guerre. La Suède bénéficie d'une campagne militaire simple pour une pile terrestre en Europe gratuite à chaque tour.
4. Si son souverain a un potentiel militaire de 7, 8 ou 9, les effets précédents sont renforcés : l'entretien en guerre est augmenté de une A+ (au lieu de A-) et la Suède bénéficie d'une campagne multiple gratuite à chaque tour.

Pour simuler le besoin qu'a la Suède de territoires débordant le royaume initial pour recruter des armées, en périodes V et suivantes, le nombre maximal de pions armés est de 2 normalement, ou 3 si elle possède au moins 3 provinces en Europe qui ne sont ni en Suède ni en Finlande. En périodes III et IV elle dispose toujours des 3 pions d'armée. La victoire lors de VI-1 peut accorder à la Suède les 3 pions armés sans condition pour le restant de la partie.

Notez que la règle autorisant la puissance majeure suédoise à obtenir des renfort par la table de renforts est supprimée et (sauf pour certains événements).

Livonie. La Suède peut lever des armées terrestres dans les provinces de Livonie et de Courlande (duché de Courlande) au prix normal, comme si elles étaient des provinces nationales.

3.2 Placement et unités

3.2.1 Grande campagne

Provinces en 1492 (44 D\$) : Finland (3), Savolaks (2), Nyland (5), Karelia (2), Jämtland (5?+20), Gastrikland (5), Svealand (9), Bergsladen (8+20), Småland (5) soit un revenu des terres de 44 D\$ et 40 D\$ de mines.

État en 1560

Technologies militaires en 1560 : terrestre = celle du plus avancé -3 cases (minimum latin) ; navale = latin + 1.

Stabilité = +2 ; Trésor initial = 150 ducats ; DCI = 3 ; DCE = 2.

Unités : une A+, une F- (de N), 2 DT, 2 niveaux de fortification, flotte commerciale de niveau 3 en ZM Baltique. Un niveau de manufacture de métal en Jämtland, deux niveaux de manufacture de bois en Svealand.

3.2.2 Personnalités militaires

Généraux

Charles de Morney (B 222) T 15-17
 Klas Kristersson Horn (C 322) T 15-18 ; double usage (choix par round) en amiral (A 433) (1517-1566)
 Pontus de la Gardie (C 434) T 17-20 (1520-1585)
 Herman Wrangel (B 433) T 27-29
 Gustav Horn (C 242) T 27-33 (1592-1657)
 Bernard de Saxe-Weimar (B 344-1) T 30-35 ; peut être recruté par la France en chef mercenaire
 John Banér (D 424) T 30-34 (1596-1641)
 Lennart Torstensson (C 563) T 31-34 (1603-1651)
 Karl Gustav Wrangel (C 234) T 31-36 ; double usage en amiral (A 234) (1613-1676)
 Magnus de la Gardie (C 222) T 34-39 (1622-1686)
 Gustaf Stenbock (C 233) T 34-37 (1614-1685)
 Erik Dahlbergh (D 122-2) T 34-40 (1625-1703)
 Adam L. Lewenhaupt (B 232) T 41-46 (1691-1719)

C. Rehnskjold (D 424) T 43-48 (1651-1722)
 Magnus Stenbock (D 244) T 43-48 (1665-1717)
 Arvid B. Horn (E 333) T 46-48 (1664-1742)
 Charles E. Lewenhaupt (B 332) T 49-52 (1691-1743)
 Whilhelm M. Klingspor (C 521) T 59-60 (1744-1814)

Poniatowski (C 322) T 43-46; entrée spéciale par VI-1

Bernard de Saxe-Weimar. *Après la mort de Gustave-Adolphe, Bernard de Saxe-Weimar continua à s'impliquer dans la guerre de 30 ans avec le but avoué de se tailler un domaine. Il combattit pendant un temps à la tête d'armées entretenues par la France. Durant cette guerre et si Gustave Adolphe n'est plus le roi suédois, le joueur français peut, quand il le souhaite, prendre le général Bernard comme mercenaire, au coût de 30 D\$. Il restera au service de la France tant qu'elle continue de payer 10 D\$ à chaque tour suivant. Son rang est F quand il est mercenaire français. Si la France ne paie pas le coût de maintien de Bernard en mercenaire, le général est retiré du jeu (il ne redevient pas suédois).*

Le général français Bernard (de la première extension) est supprimé du jeu.

Généraux non nommés

Utiliser les pions existants suivants :

?1 A 322; ?2 E 233; ?3 J 323; Krung1 A 322; Krung2 A 222

ou les nouveaux pions :

?1 A 322; ?2 E 233; ?3 J 323; ?4 C 322; ?5 D 222-1

Amiraux

Klas Kristersson Horn (A 433) T 15-18; double usage en général (C 322) à choisir à chaque round

Karl Gustav Wrangel (A 234) T 31-36; usage possible en général (C 234) à choisir au début du tour

C. Cronstedt (B 344) T 59-60 (1756-1820) (*représente plutôt l'habileté surprenante de Gustave III à obtenir une victoire navale sur les Russes dans la guerre de 1788-1790*)

supprimé : Wasa (A 234) T 29-32 Une blague ? C'est un navire puissant mais qui coula en 1628 presque à sa première sortie... À remplacer par KG Wrangel.

Amiraux non nommés

?1 B 324; ?2 G 121; ?3 H 432

Explorateurs

Non nommés : ?1 D 411; ?2 C 322

Conquistadors

Johan Printz von Buchau (B 423), T 31-33 (*gouverneur de 1643 à 1653 en Nouvelle Suède, installée en 1638 au Delaware*)

Johan Rising (B 212), T 34-36 (*gouverneur de 1654 à 1655, avant la conquête par les hollandais*)

Non nommés : ?1 C 412; ?2 C 233

Économie - 5 colonies, 5 comptoirs, 10 flottes de commerce.

Manufactures :

- Art : 5, 10%; 10, 20%
- deux de Métal : 4, 6%; 8, 12%
- deux de Bois : 2, 4%; 4, 8%
- Tissus : 4, 2%; 8, 4%.

3.2.3 Pions disponibles

Militaire - 4 A, 2 F (avec les limites des règles), 10 D, 5 DT, 1 corsaire, forteresses 1 (5 :4), 4 (4 :3), 4 (3 :2), 2 (2 :1).

3.3 Tableaux

3.3.1 Limites de tour

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1560-1614 III	2	1°	0	0	1	A ⁻ F ⁻ *	4DN / 4DT	2G/1A
1615-1664 IV	3	1°	1+†	1+†	1	A ⁺ F ⁻ D *	6DN / 4DT	2G/1A/1E
1665-1699 V	3	2	1+	1+	2	A ⁺ F ⁻ D *	6DN / 3DT	2G/1A
1700-1759 VI	3	1#	1+†	1+†	2	A ⁻ F ⁻ 2D *	5DN / 3DT	2G/1A
1760-1799 VII	3	1#	1+†	1+†	2	A ⁻ F ⁻ 2D *	5DN / 3DT	1G/1A

* ajouter une A- si en guerre (ou une A+ si MIL 7, 8 ou 9) ° ajouter 1 si rois fermement protestants
+ une action de COL ou une de COM par tour / † ne doit pas faire d'action à des tours consécutifs
ajouter 1 action en ZM baltique si au moins 3 ports sur la ZM non en Suède et Finlande

3.3.2 Limites de période

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions				Max. DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM	# A		F-	F+	art.	cav.	classe
1560-1614 III	3	3	2	1	1	3	12	2/1	4/1	3	1	iiim
1615-1664 IV	4	4	3	2	1	3	15	2/1	5/2	4	2	iiim
1665-1699 V	4	4	4	3	3	2+	18	2/1	5/2	4	2	iiim
1700-1759 VI	4	4	4	5	5	2+	18	3/1	5/2	6	1.5	iiim
1760-1799 VII	5	5	5	5	5	2+	15	3/1	6/2	6	1.5	iiim

+ ajouter 1 si contrôle 3+ provinces en Europe sauf Suède ou Finlande

3.3.3 Achats et maintenance

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	8	15	8/4	10/5	25/15	12/8	15/10	35/25
Renaissance	9	18	9/5	15/10	30/20	14/9	22/15	45/30
Arquebuse	11	22	10/6	20/12	35/25	15/10	30/20	50/35
Mousquet	13	25	11/7	25/15	40/30	16/11	35/25	50/40
Baroque	20	40	12/7	30/20	50/35	18/12	45/30	70/50
Mouvement	30	60	15/8	40/25	70/40	22/15	60/40	100/70
Dentelles	47	95	20/9	50/30	80/50	30/20	75/50	120/80

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	35	70	10	50	50	15	25	55
Galion	40	80	10	60	50	17	35	80
Voile Latine	50	120	15	70	50	20	40	90
Batterie	55	150	15	90	50	25	45	100
Vaisseau	60	190	20	100	50	30	50	110
Trois-ponts	70	230	20	120	50	35	60	130

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

Chapitre 4

Règles spécifiques à la Pologne

4.1 Règles politiques

4.1.1 Économie retardée

La Pologne subit un malus de 1 au dé pour implanter des manufactures ou augmenter ses DCI et DCE durant toute la partie.

Comme pays majeur, la Pologne est de technologie militaire latine. Elle ne se rattache aux orthodoxes que en devenant un pays mineur (voir plus bas).

4.1.2 Avant l'union de Lublin

Avant l'événement II-18 "Union de Lublin", le royaume de Pologne et le grand duché de Lithuanie étaient réunis sous une même autorité mais gardaient des administrations propres. L'existence de ces 2 états dans la Pologne entraîne quelques spécificités.

Les armées polonaises sont séparées entre les 2 états. Il y a 2 armées et 6 DT lithuaniens et 2 armées et 6 DT polonaises. L'entretien gratuit est séparé entre les deux états, sauf pour les D gratuits qui peuvent être assignés à l'un ou l'autre état ou à la marine. Les DN/DT, ainsi que les navires (dans les DN ou flottes) n'ont d'appartenance à aucun des 2 états. Les armées des deux états ne peuvent pas se transférer des unités.

Chaque état a des provinces nationales et des provinces autres. Une armée ne peut être construite que dans une province de son état. De manière générale, les provinces de chaque état ne sont provinces nationales que pour les forces de l'état considéré.

Le DCI est limité avant l'union de Lublin (*cf* table).

Toute région annexée par la Pologne doit être assignée à un des états. Celui-ci doit être adjacent à la province. Si la province n'est pas adjacente au royaume, elle est automatiquement attribuée à l'état de Pologne.

Le jet de durée d'un monarque est diminué de 2 quand l'union de Lublin n'est pas en place.

Les provinces de la Lithuanie ne sont pas des provinces nationales pour la puissance majeure Pologne. Celle-ci n'a pas de CB permanent si une province de Lithuanie a été annexée.

4.1.3 Union de Lublin

Quand l'union de Lublin est effective, la séparation en deux états n'existe plus, en particulier pour les limites de commandement de certains généraux et l'entretien. Certaines limites de période augmentent. Toutes les provinces du royaume de Pologne et du Grand Duché de Lithuanie deviennent des provinces nationales normales. Celles de duchés de Courlande, Prusse, celles d'Ukraine et la Mazowie (avant le transfert de la capitale à Varsovie) n'en sont pas.

L'union de Lublin peut être brisée par une paix défavorable de niveau 3 ou plus contre la Pologne si le vainqueur souhaite imposer cette rupture à la place de la conquête ou des indemnités de deux provinces. Tous les effets du défaut d'union sont immédiatement appliqués, avec réduction immédiate de DCI, DCE et manufacture si nécessaire.

4.1.4 L'Ukraine polonaise

L'Ukraine et son armée. L'Ukraine est un ensemble de régions qui sont attachées en 1492 à l'état de Lithuanie. Ce ne sont jamais des provinces nationales de la Lithuanie ou (après union de Lublin) de la Pologne. Tant qu'une de ces provinces est polonaise, et que les cosaques ne se sont pas révoltés (IV-2, deuxième occurrence), l'état de Lithuanie (ou la Pologne après l'union de Lublin) bénéficie d'une armée supplémentaire et d'un entretien gratuit de A- pour celle-ci en périodes I à V, un DT ensuite.

Elle ne peut être construite et renforcée que dans les provinces d'Ukraine. Sa contenance est différente des autres armées polonaises : elle est celle des armées Cosaques en période I à V, puis celles des armées polonaises en VI et VII. Elle ne peut échanger des troupes avec les autres armées de Pologne ni des détachements. Il ne peut y avoir plus de 4DT d'Ukraine (ou leur équivalent dans l'armée). Son affiliation technologique est Orthodoxe pendant toutes les périodes.

Troubles cosaques. Quand l'armée d'Ukraine est sur la carte, le polonais peut, au début de la phase militaire, choisir de la laisser mener des expéditions spontanées dans les pays voisins, dénommés "troubles cosaques". Ce n'est possible qu'à partir de la période III et si la Pologne n'est pas en guerre contre la Crimée ni la Turquie. L'armée est enlevée

de la carte (elle reviendra à la phase de déploiement) et le joueur choisit une cible : la Turquie ou la Russie. On lance ensuite un dé ; sur un résultat de 10 ou plus, une révolte est immédiatement tirée sur la table du pays visé. Les modificateurs sont : +2 si la Turquie est la cible, +2 si l'armée est sur sa face +. Si la révolte tombe au sud des provinces de Illiria, Kossovo, Bulgaristan, Trakya, Bursa, Kocaeli, Ankara, Trabzon, Géorgie, Terek, elle n'a en fait pas lieu. Sinon on tire sa force normalement.

Perte de l'Ukraine. À la fin d'une phase d'événement où les conditions de contrôle de l'Ukraine par la Pologne n'existe plus, l'armée d'Ukraine disparaît immédiatement. L'événement IV-2 supprime aussi le groupement Ukraine polonaise pour cette règle et donc tous les effets décrits ici.

Les provinces d'Ukraine. Les provinces d'Ukraine sont celles des suivantes qui appartiennent à la Pologne : Ukraine (6), Poltava (4), Podolie (3), Zaporozhye (4), Don (8).

En 1492, seules Ukrainya, Poltava, Podolie sont polonaises.

4.1.5 Duché de Mazowie

En 1492 le duché de Mazowie est un mineur vassal de la Pologne. Il ne dispose pas de forces. Tant qu'il est sur la piste diplomatique de la Pologne, les troupes de l'état de Pologne peuvent y être construite comme dans une province non nationale. Les manufactures polonaises y sont utilisées normalement. La Mazowie est aussi associée entièrement à la Pologne pour la guerre et la paix (pas de déclaration ou de paix séparée possible).

Pendant le règne de Sigismond I, la Pologne peut annexer (par une action diplomatique normale) le duché de Mazowie. Il devient alors une province non nationale de l'état polonais de la puissance majeure Pologne et le mineur Mazowie disparaît du jeu. Après le règne de Sigismond I, si l'annexion n'a pas été faite, la Pologne peut annexer militairement la Mazowie au cours d'une guerre (par exception puisque c'est une capitale).

Si un autre pays a la Mazowie sur sa piste de diplomatie, il se comporte comme un mineur normal (qui ne dispose d'aucune force militaire propre).

4.1.6 La capitale polonaise

Sigismond III Vasa, roi élu de Pologne et héritier de Suède, en conflit pour son trône de l'autre de l'autre côté de la Baltique, rapprocha la capitale de ses rives en 1596 pour affermir la lutte contre la Suède et la Russie.

La capitale de la Pologne est en 1492 Cracovie (Cracow). À partir du tour suivant l'annexion de la Mazowie, à la phase des souverains, la Pologne peut transférer sa capitale à Varsovie. La Mazowie devient une province nationale polonaise. La stabilité de la Pologne remonte de deux immédiatement. Cracovie reste une capitale pour savoir si la Pologne doit accepter une paix incondionnelle, 50.10 (la Pologne a donc

deux capitales). En revanche la province peut être annexée comme si elle n'était pas une capitale (et n'entraîne pas de relocalisation de celle-ci).

4.1.7 Union polono-suédoise

Voir l'effet de cette union au paragraphe 3.1.6.

4.1.8 Union polono-russe

Le souverain russe est aussi roi de Pologne. Ses caractéristiques sont utilisées pour les actions des deux pays. Le modificateur au jet de durée de la POL ne s'applique pas à ce souverain.

La POL est en alliance défensive forcée de la RUS et doit entrer en guerre si il est fait appel à l'alliance. L'inverse n'est pas vrai mais si la RUS ne répond pas à la demande d'aide de la POL, l'union est immédiatement rompue.

La POL ne peut pas déclarer une guerre sans l'accord de la RUS.

L'union est rompue quand le roi RUS meurt et que la POL refuse de prolonger l'union (voir III-A) ou que la RUS refuse de venir à l'aide de la POL.

Prétentions russes sur la Pologne. Tant que l'événement III-A n'est pas fini, et si l'union n'est pas effective, la RUS a un CB contre la POL. En cas de paix de niveau 3 ou plus ou incondionnelle contre la POL, la RUS peut imposer l'union en lieu et place de toute réparation de guerre à la POL. Le souverain POL est tué et l'union est à nouveau en place. Si elle ne le fait pas, la RUS abandonne ses prétentions.

La RUS peut abandonner ses prétentions à n'importe quelle phase de diplomatie ou bien comme réparation de guerre contre la POL (au lieu d'une province). Cet abandon coûte 2 en stabilité si il est fait suite au refus de la POL de maintenir l'union.

4.1.9 Nihil Novi, Pacta Conventa et Liberum Veto

Petit à petit les nobles de Pologne et de Lithuanie réussirent à limiter le pouvoir des rois élus de Pologne et conserver leurs prérogatives. Le statut électif particulier de cette royauté se ressent principalement dans les limites générales de la Pologne. Des trois grandes dates qui consacrent l'affaiblissement de la royauté polonaise, Nihil Novi en 1496, Pacta Conventa en 1573 et Liberum Veto en 1652, seul ce dernier fait l'objet d'un événement spécifique.

Liberum Veto. Quand l'événement IV-18 établit le Liberum Veto, plusieurs effets s'appliquent dès lors.

– Le jet de durée des rois est de nouveau affecté d'un -2, même si l'union de Lublin existe.

- Les déclarations de guerre de la Pologne lui coûtent 2 points de stabilité avec CB, 3 sans CB (au lieu de 1 et 2) ; les CB gratuits ne sont pas affectés ;
- Le malus pour remonter la stabilité pendant une guerre contre des pays majeurs est de -5 (au lieu de -3).
- Les forteresses ne peuvent être entretenues à un niveau supérieur à 3 pendant la paix. Aux tours où elle est en guerre, elles peuvent être élevées ou maintenues au niveau 4 ou 5 jusqu'à la fin de la guerre.
- Lorsque la Russie est en guerre, alors que la Pologne ne participe pas au même conflit, la Russie peut forcer le passage militaire en Pologne (sans droit de ravitaillement, possibilité de mettre des sièges ou de piller). Si elle le fait à un tour, la Pologne dispose d'un CB gratuit contre la Russie à utiliser au tour suivant la transgression des frontières.
- Comme expliqué dans l'événement IV-18, une guerre civile peut être engagée afin d'établir l'absolutisme en Pologne.

4.1.10 Absolutisme polonais

La Pologne est un des rares royaumes de l'époque à ne pas avoir dévié vers l'absolutisme. La succession du dernier roi Jagellon (Sigismond II 1548-1572) conforte le caractère électif de la monarchie et l'affirmation du Pacta Coventa qui s'en suit, puis l'usage de plus en plus courant du Liberum Veto après 1652, a affaibli la royauté. Par suite de l'événement IV-18, les rois de Pologne auraient pu essayer d'établir une couronne plus forte, ce qu'a presque tenté Auguste II de Saxe (s'il n'avait pas déjà été empêtré dans la Grande Guerre du Nord), et qu'essaya, bien trop tard au regard de l'histoire, Stanislas-Auguste Poniathowski. La confédération du Bar inquiéta tant les pays voisins que la Pologne fut leur victime et disparut pour plus d'un siècle en 1795.

L'événement IV-18 explique comment, à chaque nouveau souverain polonais après l'événement, la Pologne peut tenter d'imposer l'absolutisme. Si IV-18 n'a pas eu lieu, la Pologne peut aussi tenter d'imposer l'absolutisme pendant V-16, tant que la dynastie de Saxe est sur le trône polonais.

Si la guerre civile est favorable au camp de l'absolutisme, l'effet du *Liberum Veto* est annulé : la durée des rois n'est plus modifiée par -2 ; les déclarations de guerre ont un coût normal en stabilité ; le malus pour la remonter redevient normal ; la Russie ne peut pas transgresser la frontière polonaise. Si la Pologne devient un pays mineur alors que l'absolutisme est établi, le modificateur de diplomatie de 53.34 ne s'applique pas.

Remettre en cause l'absolutisme. Lors d'une paix défavorable signée par la Pologne, son adversaire peut comme une des réparations de guerre mettre fin à l'absolutisme – la Pologne doit être d'accord au moment de la décision de signer la paix pour ce faire (sauf bien sûr si la paix est obligatoire) si elle est un pays majeur. Si elle est un pays mineur, son accord est automatique sauf si elle est un vassal spécial d'un

pays du fait de VI-4 ou VII-9.

4.1.11 La religion et les affaires polonaises

L'attitude face aux Orthodoxes

Le moment du choix. En 1492, la Pologne applique une politique de conversion lente des orthodoxes. Ce choix peut être remis en cause lors de la première occurrence de l'événement Réforme (I-8 ou II-13). Elle choisit alors : politique de conversion, tolérance de l'Orthodoxie, Champion de l'Orthodoxie.

Politique de conversion. Les cosaques sont encadrés fermement (d'où l'armée d'Ukraine disponible pour la Pologne) mais risquent de se révolter à terme (IV-2 2^e effet). La Pologne peut générer des "troubles cosaques".

Tolérance de l'Orthodoxie. La révolte de l'Ukraine, IV-2 (2), ne sera pas possible. À partir du début de la période III, l'armée des cosaques d'Ukraine et l'entretien gratuit de celle-ci en A- pour la Pologne disparaît. Les "troubles cosaques" ne sont bien sûr pas possibles.

Champion de l'Orthodoxie. La religion de la Pologne devient immédiatement l'Orthodoxie.

La Pologne gagne une action de COL par tour à partir de la période III. Elle gagne un C minimum en période III à V. Elle bénéficie de la règle 53.14 comme la Russie. Elle peut annexer les khanats (uniquement), aux conditions de la règle 53.15.

L'union de Lublin (II-2(2)) est supprimée et ne sera pas possible durant le restant de la partie.

L'événement union Saxe-Pologne, V-16, est supprimé.

L'événement union polono-suédoise (III-22) est remplacé par l'Union russo-polonaise (III-A) si la Russie est Champion de l'Orthodoxie, annulé sinon. Les conditions sont proches mais inversées : c'est le souverain RUS qui est sur le trône POL et a les prétentions sur ce trône.

La Prusse ducale ne rejoint pas la Pologne par I-13 et va direct au Brandebourg. Si elle était déjà Polonaise, elle fait sécession, rejoint le Brandebourg et la Pologne a un CB contre le Brandebourg.

Le duché de Courlande ne rejoint pas la Pologne suite à III-8 mais est annexé à la place par la Suède.

La Pologne doit nécessairement avoir une attitude conciliante face à la Réforme ensuite.

La Pologne et la Réforme

Le moment du choix. La Pologne décide d'être catholique contre-réforme, conciliante ou protestante lors du deuxième événement Réforme (I-8 ou II-13), en même temps que les autres puissances majeures.

Pologne contre-réforme. Elle ne peut plus acquérir la Prusse ducale par I-13 qui va direct au Brandebourg. Si elle était déjà Polonaise, elle fait sécession, rejoint le Brandebourg et la Pologne a un CB contre le Brandebourg. Intervention obligée et plus sévère en cas de perte dans la guerre de 30 ans.

À DETAILLER

Événements union polono-suédoise (III-22) et union Saxe-Pologne sont impossibles et remplacés par une révolte en Pologne, et un événement diplomatique.

La POL gagne un CB contre tous les pays protestants jusqu'à la fin de la période III. Elle peut reconverter les pays protestants aux mêmes conditions que 53.24.

Pologne conciliante. La version historique.

Pologne protestante. L'Union de Lublin est rompue et ne sera pas possible dans le futur (II-2(2) ou III-21).

Les actions de flottes et CONC deviennent 1 en toute période. La Pologne obtient une action de COL ou COM par tour en IV et V. Le max. des pions COL et COM passe à 5 et 5 à partir de la période IV.

La Pologne perd une action de diplomatie par tour en périodes I à IV.

L'union polono-suédoise III-22 devient automatique entre les couronnes mais avec une guerre de religion en Pologne (nouvel événement III-C) . L'intervention dans la guerre de 30 ans sera aux côtés des protestants et plus sévère en cas de défaite.

À DETAILLER

4.1.12 La Monarchie élective polonaise

Des souverains élus. *L'élection des rois polonais par la Diète (même si parfois le candidat choisi n'était autre que l'héritier du dernier roi) favorisait le choix de souverains adultes, fréquemment bons généraux, tout en diminuant la stabilité à long terme de la royauté. Cette règle tente de simuler ces spécificités.*

Les souverains polonais ont un bonus de 1 au dé pour tirer leurs caractéristiques de mouvement et de choc en tant que généraux (tableau des modificateurs de chaque valeur).

Un modificateur de -2 est appliqué au dé de détermination de la durée de règne pour chaque nouveau souverain. *Cela facilite les crises dynastiques et représente les interventions massives des voisins auprès de la Diète à chaque changement de souverain.* Ce modificateur est annulé après l'Union de Lublin mais réapparaît suite au *Liberum Veto* (et peut être enlevé par absolutisme).

Sigismond I. Le premier successeur au début de la campagne est Sigismond I, souverain de valeurs 8/7/8. Il est adulte et la durée prévue de son règne est 8 tours. On ne fait pas de jet de survie pendant les 5 premiers tours du règne. On remarquera que, pour simplifier, on ignore le court règne

d'Alexandre I. Durant son règne, la Pologne peut annexer la Mazowie. Sigismond I ne peut pas être utilisé en général.

Des souverains militaires. Deux généraux, Etienne de Bathory et Jean Sobieski, furent élus du fait de leur compétence, après avoir servi par les armes. Si le roi polonais meurt et change (sans qu'un événement précise le nouveau souverain) et qu'un de ces deux généraux est en jeu, il devient immédiatement le nouveau souverain polonais.

On ne tire pas la durée de règne. Le roi est adulte, sa fin prévue est celle du pion général et il n'y a pas de crise dynastique. Les caractéristiques de souverains sont 8/7/9 pour Etienne Bathory, et 6/6/8 pour Jean III Sobieski.

Des souverains étrangers. Deux rois polonais peuvent être imposés par des événements. Il s'agit de Sigismond III Vasa, lié à III-22 union polono-suédoise, souverain de valeurs 5/5/6 et général 434. Sa durée de règne prévue est de 9 tours.

Le deuxième est Auguste II, électeur de Saxe, lié à V-16. Ses valeurs ne sont pas imposées et à tirer comme après une crise dynastique. Il dure initialement 7 tours et n'a pas de potentiels comme général.

L'accession au trône des ces souverains est prioritaire devant les souverains militaires.

Jean I Albert et Alexandre I. En 1492, le roi est Jean I, de règne prévu jusqu'à la fin du tour 4. Ses valeurs sont 4/5/4. En fait il simule les deux rois lors de cette période de monarchie affaiblie. Son successeur sera Sigismond I.

Changement de dynastie. Pour certains événements il est utile de savoir quelle dynastie règne en Pologne. Il y a un changement de dynastie quand le nouveau roi survient à la suite d'un événement qui le précise, après une crise dynastique ou après l'élection au trône d'un souverain militaire.

Les rois de Pologne. À utiliser pour une variante sur les souverains historiques.

- Jean I Albert (1492-1501) 4/5/4
- Alexandre I (1501-1506) 4/5/4
- Sigismond I Jagellon (1506-1548) 8/7/8
- Sigismond II Auguste Jagellon (1548-1572)
- Henri de Valois (1573-1574)
- Etienne Bathory (1575-1586) 8/7/9 général 524
- Sigismond III Vasa (1587-1632) 5/5/6 général 434
- Ladislas IV Vasa (1632-1648)
- Jean-Casimir Vasa (1648-1668)
- Michel Wisnowiecki, Piast (1669-1673)
- Jean III Sobieski (1674-1696) 6/6/8 général 425
- Auguste II, électeur de Saxe (1697-1733)
- Auguste III, électeur de Saxe (1733-1763)
- Stanislas-Auguste Poniatowski (1764-1795)

4.2 La Pologne en pays mineur

La Pologne devient un pays mineur (décrit dans les annexes) quand le joueur est transféré au nouveau majeur Prusse (par VI-4, 9 ou 11, ou en 1740). Le pays est alors soumis aux règles suivantes :

- sa technologie militaire est attachée aux orthodoxes et progresse maintenant en même temps que les orthodoxes (mais reste au niveau plus avancé si c'est le cas) ;
- le modificateur de -3 de 53.34 s'applique pour faire entrer en guerre la Pologne ;
- le droit de transgression de la Russie, et la limite du niveau des forteresses avant une guerre dus au *Liberum Veto* sont appliquées aussi ;
- cependant, si l'absolutisme avait été établi, il reste et nullifie donc les deux derniers points. De plus la Pologne absolutiste tire ses renforts avec +2 au dé.

4.3 Placement des unités

4.3.1 Placement de la grande campagne

Provinces initiales (94 D\$) :

Royaume de Pologne (42 D\$) (Klein Polen (6), Gross Polen (5), Prusse Royale (3), Gdansk (6), Podlasia (7), Volhynia (7)); Grand Duché de Lithuanie (31 D\$) (Lithuania(5), Wilna (4), Pripyat(2), Seweria(4), Bielorossya (7), Smolensk (5), Polotsk (4)); Ukraine (13 D\$) (Ukrainya (6), Poltava (4), Podolia (3))

Manufactures : 1 Céréales en Lithuania, 1 Métal en Mazowia.

Hongrie et Bohème en MR ; Mazovie en vassal.

Technologies militaires : terrestre 7 et navale 7.

Stabilité = +2 ; Trésor initial = 100d ; DCI = 1 ; DCE = 1.

Flotte commerciale : aucune.

Unités : une A+ polonaise, une A+ lithuanienne, une A-d'Ukraine, 1 DT.

4.3.2 Personnalités militaires

Généraux

Constantin Ostrojski (B 423) (1510-1520) T 5-7, général Lithuanien (ne peut commander que des DT et des A lithuaniennes)

Gd Hetman Jan Tarnowski (A 524) T 8-12

Etienne Bathory (B 524) T 17-22, souverain polonais 8/7/8 possible, général de Transylvanie (tant qu'il n'est pas roi, il ne peut commander que des DT, l'armée d'Ukraine et celles d'alliés mineurs de la Pologne)

Jan I Zamoiski (A 332) T 19-25

Jan Karol Chodkiewicz (B 432) T 23-25, général Lithuanien (ne peut commander que des DT et des A lithuaniennes)

Gd Hetman Stanislas Zolkiewski (A 423) T 24-27

Hetman Stanislas Koniecpolski (B 534) T 26-31

Stefan Czamieski (C 622) T 33-36

Jean Sobieski (A 425) T 37-42, souverain polonais 6/6/8 possible

Patkul (A 421) T 39-44, rôle de ministre (Dipl=9) ; quand il est en jeu, la Pologne peut signer des alliances offensives limitées (comme l'Angleterre) afin de développer une guerre contre la Suède (que l'entrée en guerre limitée soit celle de la Pologne ou de son allié)

Poniatowski (C 322) T 43-46, qui rejoint la Suède lors de la grande guerre du Nord

Benyowski (B 422) T 51-57

autres généraux sous Auguste II ?

Kocisuko (D 344) par événement VII-9.

Les limites de commandement (entre Lithuanie et Pologne) ne s'appliquent plus après l'union de Lublin.

Généraux non nommés

?1 B 313 ; ?2 C 421 ; ?3 K 422 ; ?4 E 423 (marqué ?2)

Krol1 A 412 ; Krol2 A 523 (à employer comme des généraux normaux mais de rang D).

Amiraux non nommés

?1 C 312 ; ?2 D 222

4.3.3 Pions disponibles

Militaire - 2 A de Pologne, 2 A de Lithuanie, 1 A d'Ukraine, 1 F (avec les limites des règles), 3 D, 12 DT, forteresses : (5 :4), 4 (4 :3), 4 (3 :2), 2 (2 :1).

Économie - 5 colonies, 5 comptoir, 6 flottes de commerce.

Manufactures :

- Métal : 4, 2% ; 8, 4%
- Bois : 2, 2% ; 4, 4%
- deux de Céréales : 2, 1.5% ; 4, 3%
- Instruments : 5, 1% ; 10, 2%
- Art : 4, 2% ; 8, 4%

4.4 Tableaux

4.4.1 Limites de tour

PÉRIODE	ACTION			FORCES DE BASE				ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	CONC	Pologne	Lithuanie	Autre	Ukraine		
1492-1519 I	2-	0 ⁺	0 ⁺	A ⁺	A ⁺		A-	1DN / 4DT	2G
1520-1559 II	2-	0 ⁺	0 ⁺	A ⁺	A ⁺		A-	1DN / 4DT	2G
1560-1614 III	2-	0 ⁺	0 ⁺ *	A ⁺	A ⁺	D	A-	1DN / 4DT	3G
1615-1664 IV	3-	1	0 ⁺ *	A ⁺	A ⁺	D	A-	1DN / 4DT	2G
1665-1699 V	3	1	0 ⁺ *	A ⁺	A ⁺	2D	A-	2DN / 3DT	2G
1700-1759 VI	2	1	1 *	A ⁺	A ⁻	2D	D	2DN / 3DT	2G
1760-1799 VII	2	1	1 *	A ⁺	A ⁻	D	D	2DN / 3DT	2G

* ajouter une action en ZM baltique si a 3 ports au moins sur cette ZM

+ ajouter 1 si la Pologne est protestante - enlever 1 si la Pologne est protestante

Note : la Pologne n'a pas d'action de Colonie ou de Comptoir, sauf si protestante ou orthodoxe – voir alors le paragraphe correspondant).

4.4.2 Limites de période

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions				Max. DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM	# F		F-	F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	2	1	2	0	0	0	1	-	-	1	3	iim
1520-1559 II	2	1	3	0	0	0	2	-	-	2	3	iim
1560-1614 III	2*	1	3	1	1	1	4	1/1	2/1	3	3	iim
1615-1664 IV	2*	1*	3*	1	1	1	4	1/1	2/1	3	2	iim
1665-1699 V	3*	2*	3*	2	2	1	6	2/1	4/1	4	2	iim
1700-1759 VI	4	3	5	3	3	1	7	2/1	5/2	4	2	iim
1760-1799 VII	5	3	5	3	3	1	7	2/1	5/2	4	2	iim

* ajouter 1 si l'Union de Lublin est effective ou si protestante

4.4.3 Achats et maintenance

TECHNOLOGIE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
TERRESTRE								
Médiéval	8	15	2/1	8/4	20/10	3/2	12/8	30/20
Renaissance	10	20	3/1	15/5	30/15	5/3	20/15	40/30
Arquebuse	13	25	4/2	20/12	40/25	6/4	25/20	50/40
Mousquet	18	35	5/2	30/15	50/30	8/5	35/30	70/50
Baroque	23	45	7/3	40/20	60/40	12/7	45/40	80/60
Mouvement	28	55	10/4	50/25	70/40	15/10	55/50	100/70
Dentelles	35	70	15/5	60/40	90/60	25/15	70/60	120/90

TECHNOLOGIE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
NAVALE								
Caraque	50	80	15	50	50	15	25	55
Galion	55	110	15	50	50	17	35	80
Voile Latine	60	155	15	60	50	20	40	90
Batterie	65	175	20	70	50	25	45	100
Vaisseau	70	200	20	90	50	30	50	110
Trois-ponts	80	220	20	90	50	40	60	130

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

Chapitre 5

Règles spécifiques à la Prusse

5.1 Le pays mineur Brandebourg

Avant le transfert du joueur de la Pologne à la Prusse, ce pays est nommé comme Brandebourg (l'électorat qu'il était en 1492) et est un pays mineur.

Le Brandebourg s'étend et voit ses limites (dans les annexes) modifiées suite à certains événements politiques. Le Duché de Prusse est un groupement de province particulier que le Brandebourg peut posséder (voir plus loin).

- I-H peut donner Preussen au Brandebourg si la POL n'est pas Catholique, sinon il rejoint l'entité Duché de Prusse ;
- III-8 met Memel dans le Duché de Prusse ;
- IV-1, la résolution finale de la Guerre de 30 ans accorde dans certains cas Öst Pommern au Brandebourg ;
- IV-19 change l'armée de base du Brandebourg et le fait réclamer les provinces qui peuvent constituer le Duché de Prusse. La Pologne peut lui céder de manière particulière ces provinces ;
- V-4 permet de créer le royaume de Prusse. Les annexes sont à nouveau modifiées. Le Brandebourg annexe les provinces réclamées polonaises et Berg. Il peut devenir un royaume.

Duché de Prusse. C'est le nom de possessions de l'électeur du Brandebourg qui étaient sous l'autorité de la couronne polonaise jusqu'à après la guerre de 30 ans. Ce duché est constitué des provinces suivantes quand elles sont polonaises : Preussen (6), Memel (5), Öst Pommern (5), Neumark (5). Il peut être cédé en bloc par la Pologne suite à IV-19 (avec des conditions avantageuses, voir l'événement) et doit l'être au moment de V-4.

5.2 Le Transfert Pologne-Prusse

Le joueur polonais abandonne la Pologne pour prendre le nouveau pays majeur Prusse dès le moment où l'une des deux conditions suivantes est vérifiée à phase des événements politiques :

- le tour est en 1700 ou après et la Guerre de Succession de Pologne (VI-4), la Guerre de Succession d'Autriche (VI-9) ou la Guerre de Sept Ans (VI-11) arrive à ce tour ;

- le tour est celui de 1740.

Pologne en pays mineur. La Pologne devient immédiatement un état mineur. Elle continue les guerres en cours mais ne profite jamais des CB proposés par les événements si ils ne sont pas obligatoires.

Si l'union avec la Saxe est effective par V-16, elle continue : les deux pays mineurs n'en sont qu'un seul pour la diplomatie. La seule façon de contraindre l'un des deux à une paix séparée est par une reddition inconditionnelle. L'union se poursuit jusqu'à un changement de dynastie (possible uniquement alors par un événement politique comme VI-4 ou VII-7).

Prusse en pays majeur. Si IV-19 ou V-4 n'ont pas été joués, ils sont tous deux joués en plus des événements tirés à ce tour. La Pologne cède toutes les provinces du Duché de Prusse au pays majeur Prusse (qui ne marque pas les points de victoire correspondant).

Si le Brandebourg était en guerre au moment du changement, le conflit se poursuit et la stabilité de la Prusse est +3 moins le nombre de tours guerre déjà écoulés. Sinon sa stabilité est de +3. Le déploiement de la Prusse est indiqué plus bas. Si elle n'était pas en guerre, elle dispose des forces de base du Brandebourg (2A+, 3 fortifications) levées. Si un conflit est en cours, elle dispose de ce qui est sur la carte. Ses marqueurs de technologie militaire sont mis une case devant ceux des pays latins.

Les événements (des périodes précédentes) qui causeraient une déclaration de guerre du Brandebourg contre un pays sont transformés en un CB obligatoire à ce tour contre le pays visé. Le CB peut être refusé au prix de 3 points de stabilité.

5.3 Une armée qui occupe un état

5.3.1 Des souverains militaires

La Prusse, pays aux ressources bien faibles, a arraché sa position dominante grâce à l'énergie de souverains au-dessus de la moyenne. D'abord le Grand Électeur qui sort ses possessions en état de la Guerre de Trente Ans (IV-19) ; ensuite

Frédéric I qui obtient la dignité royale (V-4) et Frédéric-Guillaume I, le Roi Sergent, qui fonde une armée moderne (V-4); enfin Frédéric II qui conduisit le royaume à des victoires brillantes autant qu'au bord de la ruine.

Frédéric-Guillaume. Quand la Prusse devient un pays majeur, le souverain est Frédéric-Guillaume si le tour est avant 1740. Ses potentiels sont (8/5/9) et il est prévu de durer jusqu'au début de tour de 1740. Ce n'est pas un général.

Frédéric II. Le successeur prévu, qui est le roi si la Prusse devient majeur en 1740, est Frédéric II, le Grand. C'est un souverain (9/9/9) qui dure normalement 9 tours. Il ne fait pas de tests de survie pendant ses 6 premiers tours (le premier est donc vraisemblablement en 1775). Frédéric II monte sur la trône aussi au moment où l'événement VI-11, "Guerre de Sept Ans", est activé. Il remplace Frédéric-Guillaume immédiatement.

Frédéric II est un génie militaire : ses capacités de général sont 666-1. Il doit faire les tests de survie normaux quand il est au combat mais il ne subit pas le modificateur de -1 dû à ses potentiels de valeur 6.

5.3.2 Avantages militaires

La Prusse dispose à chaque tour d'une campagne militaire simple gratuite. Si Frédéric II est le roi de Prusse, cette campagne gratuite est en fait une campagne multiple.

Les forces achetées par la Prusse sous sa limite de renforts normaux sont directement des vétérans (cela simule l'entraînement renforcé donné à partir du Roi-Sergent). La Prusse procède aux levées exceptionnelles sans avoir à perdre un point de stabilité.

L'invention de l'ordre oblique. La technologie militaire de la Prusse avance automatiquement de 3 cases par tour sous les conditions suivantes :

- le souverain a 9 en militaire (exemple : Frédéric-Guillaume I ou Frédéric II) ;
- un événement parmi VI-1, VI-4, VI-9 ou VI-11 est en cours (tiré à ce tour ou avant et la guerre induite n'est pas finie pour la Prusse) ;
- cette augmentation se fait après les ajustements des autres pays majeurs par action, en même temps que celle des pays mineurs (et avant le remplacement des palliers) ;
- cette augmentation ne peut pas amener la Prusse au-delà de une case devant la Guerre en Dentelles ; dès que ce point est atteint (ou quand la date de la GD n'est pas atteinte et que le pion de technologie terrestre de la Prusse est bloqué), l'augmentation ne se fait pas à tour en cours ;
- cette augmentation, quand elle a lieu, est gratuite et remplace l'action administrative d'augmentation de la technologie de la Prusse (qui ne peut en faire d'autre).

5.4 Règles politiques spécifiques

5.4.1 La Silésie

La Prusse gagne immédiatement un niveau de manufacture de Métal (Silésie) à la phase d'événement du premier tour où elle possède les deux provinces de Lausitz et Silésie. Cette manufacture ne peut être placée que dans l'une de ces deux provinces (et sera détruite si la Prusse les perd ; elle pourra être reconstruite par action administrative si elle en regagne une).

5.5 Placement des pions

5.5.1 Au moment du transfert

2 A+, 2DT, 3 niveaux de forteresse si en temps de paix. Sinon la Prusse dispose des forces qui restent au Brandebourg durant le conflit en cours.

Manufactures : 2 placées ; pas de flotte commerciale.

Technologies militaires : 3 case au-dessus des latins pour la terrestre, au niveau des latins pour la maritime.

Stabilité = +3 moins le nombre de tour de guerre en cours du Brandebourg.

DCI = 4 ; DCE = 4 ; Trésor initial = 200 ducats.

5.5.2 Personnalités militaires

Généraux nommés

Dessau (T 42-45) A 4.4.4

Schwerin (T 50-55) B 4.4.4

Heinrich (T 52-56) C 4.3.5

Seydlitz (T 52-57) D 4.1.6

Brünswick (T 59-60) B 1.3.2

Friedrich-Wilem A 2.3.3 (événement IV-19)

Friedrich II A 6.6.6 -1 (passage en majeur)

Généraux non nommés

?1 E 222, ?2 F 122, ?3 G 433, ?4 H 344, ?5 G 322, ?6 H 223, ?7 G 222, ?8 H 231

5.5.3 Pions disponibles

Militaire - 4 A, 2 D, 8 DT, forteresses (5 :4), 4 (4 :3), 4 (3 :2), 2 (2 :1), pas de flotte ni corsaire

Économie - 2 colonies, 2 comptoirs, 1 flotte de commerce
Manufactures :

- Métal 4, 6% ; 8, 12 %

- Instrument 4, 6% ; 8, 12 %,

- Art 5, 10% ; 10, 20%

- Tissus 4, 2 % ; 8, 4%

- Métal (Silésie) 5, 10% ; 10, 20%

5.6 Tableaux

5.6.1 Limites de tour

PÉRIODE	ACTION			FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	CONC			
1700-1759 VI	3	0	1	2 A+	1DN / 3DT	3G
1760-1799 VII	3	0 *	1	2 A+	1DN / 3DT	3G

* ajouter une action en ZM baltique si a 3 ports au moins sur cette ZM

La Prusse n'a jamais d'actions de comptoir ou de colonie
(sauf par événement).

5.6.2 Limites de période

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Max. DN	TAILLE DES FORCES		
			MNU	COL	COM		art.	cav.	classe
1700-1759 VI	5	5	3	1	1	1	6	1.5	iv
1760-1799 VII	5	5	4	2	2	2	6	1.5	iv

5.6.3 Achats et maintenance

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Baroque	23	45	7/3	30/18	50/35	11/7	40/30	70/50
Mouvement	28	55	10/4	40/20	60/40	15/10	50/40	85/60
Dentelles	30	60	12/5	50/25	70/50	18/12	60/50	100/70

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	50	80	15	50	50	15	25	55
Galion	55	110	15	50	50	17	35	80
Voile Latine	60	155	15	60	50	20	40	90
Batterie	65	175	20	70	50	25	45	100
Vaisseau	70	200	20	90	50	30	50	110
Trois-ponts	80	220	20	90	50	40	60	130

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

Chapitre 6

Règles spécifiques à la Russie

6.1 Règles politiques

6.1.1 Économie retardée

La technologie de rattachement de la Russie est l'Orthodoxe. Ses marqueurs technologiques ne peuvent qu'égaliser la position des marqueurs correspondants Latins sans jamais les dépasser après les ajustements des mineurs (baisser alors le marqueur russe si il le faut). Cette restriction est levée par la réforme militaire de Pierre le Grand.

La Russie a un malus de 1 pour augmenter DCI et DCE. Elle a le même malus de 1 pour la création de manufactures avant l'arrivée de Pierre le Grand.

Terres sous-cultivées. (*règle 53.9.D*) Les territoires initiaux de la Russie, des khanats de Kazan, Astrakan, et des Steppes (Horde d'Or), et des Cosaques du Don ont un coût double en MPs avant 1700 pour tous les pays étrangers. Cela représente la grande taille et le peuplement épars des régions. Cela s'applique au mouvement et au ravitaillement. Cette particularité ne s'étend pas aux territoires nouvellement conquis en dehors de la zone, ni à ces provinces si elles ont été cédées à des voisins autres que les khanats, les Cosaques ou la Russie.

Les unités de ces pays et celles du khanat de Crimée et des Cosaques d'Ukraine ne sont pas affectées par ce surcoût de MP, dans aucune des régions (elles disposent de la cavalerie nécessaire).

Pugnacité russe. (*règle 53.9.D.1*) Avant 1700 aussi la Russie n'est obligée de se rendre qu'à la suite de 3 tours consécutifs à -3 en stabilité face au même ennemi (au lieu de 2).

Ces deux particularités disparaissent à partir de 1700.

6.1.2 Les Cosaques d'Ukraine

La *règle 53.15* sur les Cosaques s'applique dès lors que la Russie possède une province d'Ukraine, c'est-à-dire une province parmi : Ukraine (6), Poltava (4), Podolie (3), Zaporozhye (4), Don (8); ou si la Russie possède toutes les provinces de Kazan et Astrakhan.

6.1.3 L'attitude religieuse de la Russie

Le moment du choix. En 1492 la Russie se pose en Champion de l'Orthodoxie. Lors du premier événement Réforme (I-8 ou II-13), elle peut remettre en cause ce choix et s'ouvrir à toutes les religions.

Champion de l'Orthodoxie. C'est l'option historique. Pas de changements à apporter.

Ouvert à toutes les religions. La Russie augmente son nombre d'actions diplomatiques de 1 pendant les périodes I à IV. La Russie ne subit pas de malus ni de bonus diplomatiques liés à la religion.

La règle particulière sur les cosaques (*53.7*) cesse de s'appliquer à la Russie.

L'entretien de base est réduit de une A- jusqu'à la fin du jeu.

6.1.4 Les monarques remarquables de la Russie

Ivan IV le Terrible. Le premier souverain qui arrive à partir du début de la période II est Ivan IV, le Terrible. Il est enfant au début de son règne qui dure 11 tours normalement. Ses potentiels sont 6/9/8, diminués de 2 au premier tour et de 1 au suivant. Il ne fait pas de jet de survie pendant les 7 premiers tours de son règne.

À partir du troisième tour de son règne, il est un général 522-1. À partir de ce moment aussi la Russie bénéficie de l'entretien gratuit d'une A+ supplémentaire tant qu'Ivan IV est le souverain. Pendant son règne l'événement III-19(1) "Oprichnina" est possible.

Pendant le temps des troubles. L'événement IV-2(2) met Boris Godounov (5/8/4), général (A 232) sur le trône. Si il meurt, la famille Romanov (6/5/6) peut prendre la succession ou bien l'usurpateur Dimitri (4/7/5), général (A 422). Voir les détails dans l'événement.

Pierre le Grand. Pierre Le Grand peut arriver de deux manières différentes :

- par l'événement V-10;

- à partir de la période V incluse, le premier souverain qui a au moins 8 en administration et 18 au total de ses caractéristiques est Pierre le Grand.

Dans les deux cas les effets *53.10*, *53.11*, *53.12* sont activés. Ses caractéristiques de souverain deviennent 9/9/9. Il a des capacités de général 444-1 et d’amiral 334, mais la règle *53.10.A* est abrogée. De plus sa durée est automatiquement de 7 tours et il ne fait pas de tests de survie pendant les 5 premiers tours de son règne. La stabilité de la Russie remonte de 2 quand il monte sur le trône.

L’entretien de base est augmenté de une A+ et d’un DN.

Une flotte fluviale peut être créée et basée dans un province bordée par un fleuve qui débouche dans la Mer Noire. Cette ville portuaire ne peut pas être mise en blocus (mais ne devient pas techniquement un port pour le siège).

Catherine II. Catherine peut entrer en jeu par l’événement VI-11.

Ses valeurs sont 7/9/8. Son règne est de 5 tours et elle ne fait pas de jet de survie durant les 3 premiers.

La RUS gagne une A+ d’entretien de base durant son règne.

6.1.5 Résumé des règles politiques pour la Russie

Ne pas oublier les règles politiques suivantes qui concernent la Russie :

- *53.9* Russie (*53.9.D* amendée par 6.1.1) ;
- *53.10* Pierre le Grand (modifiée par 6.1.4), point A supprimé ;
- *53.11* Saint-Petersbourg ;
- *53.12* Réforme de l’armée russe ;
- *53.13* Arkhangelsk, ZP Russie et la flotte fluviale ;
- *53.14* Cosaques ;
- *53.15* Conquêtes russes.

6.1.6 *53.11* Saint-Petersbourg

Saint-Petersbourg peut être construite à **partir** du règne de Pierre le Grand (elle peut l’être après sa mort).

Le russe peut construire Saint-Petersbourg dans une des provinces suivantes de son choix : Carélie (2), Newa (3), Estonie (4), Livonie (5), Courlande (6). Le revenu de la province devient alors le revenu de base (indiqué ci-dessus entre parenthèses) multiplié par le niveau de la forteresse maintenue dans la province, en plafonnant la valeur obtenue à 20 ducats.

Si St-Petersbourg est construite en Courlande ou Livonie, la région ne fait plus partie du groupement de Courlande. Ainsi Si St Petersburg est en Courlande quand VI-19 est tiré, la succession de Courlande ne concerne que la deuxième province du duché.

6.2 Placement des unités

6.2.1 Grande campagne

Souverain : Ivan III (6/7/7), mort au début du tour 4 (1505).

Provinces (41 D\$ et 20 D\$ de mines) : Moskwa (8), Vyatka (6), Yaroslav (12+20), Izhoria (3), Nowgorod (8), Tula (4)

Moldavie en MR, Crimée en MR (officiellement alliée de la Russie mais vassale en titre du Sultan), Kazan en AM.

Manufactures : aucune.

Technologies militaires : terrestre 4 et navale 4.

Stabilité = +3 ; Trésor initial = 100 ducats ; DCI = 1 ; DCE = 1.

Flotte commerciale : aucune.

Unités : deux A+, 2 DT.

6.2.2 Personnalités militaires

Généraux

Andrei Kurbskii (A 342-1) T 13-18 (changement), affecté par l’événement III-19 (1) “Oprichnina”

Mikhaïl Vorotynski (B 513) (en Crimée en 1572) T 16-19??

Alexis (B 122) T 32-36

Romanov (A 242) T 33-39 (lequel est-ce?)

new ! Menchikov (B 433) T 40-44

Lefort (B 241-1) T 41-43

new ! Boris Shremetov (C 223) T 43-46

Gordon (C 323) T 44-45

Soltikov (B 323) T 47-55

Tottlenben (C 124) T 48-56

Rumanjev (D 335) T 51-57

Orlov (E 424) T 54-60

Potemkine (A 522) T 56-60

Souwarov (A 555-1) T (57)-60-60

particuliers : Dimitri (A 422) (5 tours) et Godounov (A 232) (5 tours) avec IV-2(2)

Amiraux

Spiridof (? 433) T 44-46

Apraxine (A 344) T 43-48

Bibikov (B 232) T 53-59

Ochakov (A 323) T 57-60

Jones (B 533) T 59-60

Explorateurs

Behring (F 542 e) T 43-47

Conquistadors

Hetman (I 234 e) T 16-17

Yermak (I 566) T 18-23

Hetman (I 234 e) T 24-32

Khabarov (I 444) T 39-41

6.2.3 Pions disponibles

Militaire - 6 A, 3 F (avec les limites des règles), 10 D, 10 DT, 1 corsaire

Économie - 11 colonies, 5 comptoirs, ?? flottes de commerce.

Manufactures : celles du jeu, sans modification.

6.3 Tableaux

6.3.1 Limites de tour

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1492-1519 I	1	0	0	0	0	2A ⁺	0DN / 4DT	2G
1520-1559 II	2	0	0	0	0	2A ⁺ D	1DN / 4DT	2G
1560-1614 III	2	1	1	1	0*	A ⁺ A ⁻ 3D	2DN / 4DT	3G/1C
1615-1664 IV	2	1	2	1	0*	2A ⁺ 2D	3DN# / 4DT	3G/2C
1665-1699 V	3	1	2	1	0*	2A ⁺ 3 D	3DN# / 4DT	3G/1C
1700-1759 VI	3	1	2	1	0*	2A ⁺ F ⁻ 4D	4DN# / 3DT	3G/1A/1C
1760-1799 VII	3	1	2	1	0*	3A ⁺ F ⁺ 5D	5DN# / 3DT	3G/1A/1C

* ajouter 1 à partir du règne de Pierre le Grand

ajouter 2DN après la fondation de St Petersburg

6.3.2 Limites de période

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Max DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM		F-	F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	1	1/3*	1	0	0	0	-	-	1	4	im
1520-1559 II	1	1/3*	1	2	0	2	1/1	2/1	1	3	im
1560-1614 III	1	1/4*	2	4	1	4	2/1	3/1	1	3	im
1615-1664 IV	1	1/4*	2	6	2	5	2/1	5/2	2	3	im
1665-1699 V	1+	1/5*	3	8	3	10	2/1	5/2	3	2	im
1700-1759 VI	1+	2/5*	4	10	4	16	3/1	6/2	6	2	im
1760-1799 VII	2+	2+/5*	5	11	5	22	3/1	7/2	6	2	im

+ ajouter 1 à partir du règne de Pierre le Grand

* la seconde valeur sert pour les actions hors-europe

6.3.3 Achats et maintenance

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	4	8	2/1	8/4	20/10	3/2	12/8	30/20
Renaissance	10	20	3/1	15/5	30/15	5/3	20/15	40/30
Arquebuse	13	25	4/2	20/12	40/25	6/4	25/20	50/40
Mousquet	15	30	5/2	25/15	45/30	8/5	30/25	60/45
Baroque	20	40	7/3	35/20	60/40	10/7	40/35	80/60
Mouvement	30	60	10/4	45/25	70/40	15/10	60/45	100/70
Dentelles	45	90	15/5	70/40	90/60	25/15	90/70	120/90

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	50	80	10	40	40	20	30	75
Galion	55	90	10	50	40	25	45	110
Voile Latine	60	150	10	60	40	25	50	115
Batterie	65	170	10	70	40	30	60	130
Vaisseau	70	225	15	90	40	35	65	140
Trois-ponts	80	270	20	110	40	40	70	160

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

Chapitre 7

Règles spécifiques aux dynasties Habsbourgs : Espagne et Autriche

7.1 Les actions dynastiques Habsbourgs

7.1.1 Ce qu'est une action dynastique

En 1492 les souverains d'Espagne n'avaient pas encore accès aux ressources de la Bourgogne ou des possessions Habsbourgs de Hollande. Les liens entre les différentes dynasties s'affermirent peu à peu par mariages et héritages. Cette règle permet de restituer cette formation d'un empire européen.

À chaque tour l'ESP peut utiliser une action diplomatique pour faire une action dynastique Habsbourg. Chaque action a une difficulté et il faut obtenir un résultat supérieur ou égal à celle-ci sur 2d10 pour la réussir.

Le coût de l'action est celle des actions DIPL, avec les modificateurs pour le coût usuel (0, +2 ou +5). Aucun autre modificateur n'intervient et aucun soutien n'est possible.

Les actions sont réparties en 3 classes : A, B et C et il faut que toutes les actions d'une classe soient accomplies avant de pouvoir en faire une de la suivante. Il n'est plus possible de faire des actions dynastiques quand les Habsbourgs d'Espagne et d'Autriche sont dissociés.

L'effet des ces actions est en général d'activer des événements particuliers (dont certains ne peuvent avoir lieu autrement).

Certains événements ont pour effet d'entraîner une action dynastique. Elle ne coûte alors rien à l'ESP et est toujours réussie dans jet de dé.

7.1.2 Liste des actions dynastiques

A-1 : Mariage Habsbourg. Difficulté = 7. Active l'événement I-A.

A-2 : Héritage Bourguignon. Difficulté = 7. Active l'événement I-B.

B-1 : Mariage de Bohème. Difficulté = 8. Active l'événement I-C.

B-2 : Mariage Milanais. Difficulté = 9. Active I-F.

C-1 : Mariage Hongrois. Difficulté = 12. À partir de la période II, le premier événement R/D tiré active l'héritage Hongrois en faveur du Habsbourg : appliquer I-D.

C-2 : Cession du Milanais à l'Espagne. Difficulté = 10. Appliquer l'événement I-G.

C-3 : Mariage Portugais. Difficulté = 11. Quand l'événement III-6 survient, on applique immédiatement en surplus l'événement III-7.

C-4 : Mariage Bavarois. Difficulté = 9. Le HAB (ou ESP tant que HAB est allié spécial de l'ESP) bénéficie d'un bonus diplomatique de +1 sur la Bavière.

7.1.3 L'endogamie des Habsbourgs

Chaque action dynastique jouée (que ce soit par événement ou par une action explicite de l'ESP) augmente les problèmes liés à l'endogamie des souverains espagnols.

Un malus spécial au dé de détermination de la durée de règne est appliqué pour savoir si il y a une crise dynastique. Si elle n'a pas lieu (résultat > 1), le malus ne s'applique pas pour connaître la durée de règne.

Nombre d'actions	1	2	3	4	5	6	7	8
période I	-1	-2	-3
période II à IV	-1	-2	-3	-3
période V	.	.	.	-1	-2	-3	-3	-3
période VI et VII	.	.	-1	-2	-3	-3	-3	-3

Guerre de Succession d'Espagne. Une crise dynastique en Espagne à partir de la période V déclenche immédiatement l'événement V-7/VI-3 comme un des 3 événements du tour.

Le malus d'endogamie n'est plus appliqué si ESP et HAS sont dissociés suite à V-7/VI-3.

7.1.4 Les annexions espagnoles.

Des annexions qui augmentent le territoire des Habsbourg ou de l'Espagne sont régies par les actions dynastiques et des événements.

Voir 1.4.3 pour le statut des provinces du Nord-Est et la Hollande dominée par les HAB. Si le HAB ne contrôle pas toutes ces provinces au moment de III-1, il perd 5 PV par province qui se révolte qu'il ne possédait pas.

Concernant la Bourgogne : voir 1.4.4.

Les royaumes de Hongrie, Bohême et le Milanais sont affectées par des événements politiques, parfois suite à des actions dynastiques.

7.2 Les états autonomes espagnols

Les joueurs Habsbourg (Espagne et Autriche) peuvent choisir d'accorder une autonomie plus grande aux états de branches cadettes, perdant les revenus de ces terres en échange d'une force armée entretenue par ces pays.

7.2.1 Conditions générales d'autonomie.

L'autonomie se déclare à la phase des annonces diplomatiques. Le pays Habsbourg faisant la déclaration (Espagne ou Autriche) perd un point de stabilité. L'autonomie est accordée à des groupes de provinces suivants sans pouvoir en retenir. Il faut que le groupe contienne au moins trois provinces éligibles pour que l'autonomie puisse être accordée (ou l'unique province dans le cas de Milan). Toute province du royaume en révolte lors de cette déclaration apaise la révolte immédiatement.

Les revenus du royaume autonomes de sont plus perçus par le Habsbourg mais il conserve la propriété des provinces. Il ne peut plus y lever des forces militaires autres que celles du royaume autonome. Le royaume autonome n'est pas soumis à la diplomatie : il est en EG automatique du Habsbourg, ne fait jamais de paix séparée, et a ses provinces soumises aux conditions de paix du majeur Habsbourg. Entre autres, toute province du royaume que reconquiert le Habsbourg est obligatoirement attribuée au royaume autonome. Le majeur Habsbourg ne peut céder par mariage royal des provinces d'un royaume autonome. Avant la dissociation des deux branches Habsbourgs, le royaume de Naples est mis sur la piste diplomatique de l'Espagne, ceux de Bohême et Hongrie sur la piste de l'Autriche, et Milan est au pays qui le possède, selon que l'action dynastique C-2 a été jouée ou non.

Le royaume autonome dispose de forces entretenues gratuitement mais ne reçoit pas de renforts. Ses armées sont de taille et technologie précisées dans les annexes. Le majeur Habsbourg peut racheter des forces si elles ont été détruites. Le majeur Habsbourg peut aussi construire des forteresses dans certaines provinces des royaumes autonomes qui sont en maintenance gratuite (et de niveau libre). Les forces armées du royaume autonome ont une région d'action limitée.

Pour tous les autres pays, ces régions continuent d'être assimilées à des provinces normales du pays Habsbourg concerné (déclaration de guerre commune, pour les conditions de paix, etc).

7.2.2 Royaume de Naples

Le royaume de Naples est constitué de Napoli (8), Basilicate (2), Abruzzo (2), Puglia (3), Calabria (1), Sicilia (8), Sardinia (3). Une forteresse peut être maintenue gratuitement à Naples.

Le royaume de Naples dispose d'une A+ (iii, latin, tercios en I et II comme l'Espagne) et d'une F- (au choix entre Ga et N). L'armée peut agir dans tout le royaume et en Italie, la flotte en Méditerranée.

7.2.3 Duché de Milan

Le Duché de Milan est constitué de la seule province de Lombardia (12). L'Espagne ne peut lui accorder l'autonomie que après l'action dynastique C-2, événement I-G. L'Autriche peut lui accorder l'autonomie par la suite.

Ce royaume dispose d'une A+ (classe iii, latin, tercios comme l'Espagne en I et II) qui peut agir dans toute l'Italie, l'Autriche et l'Espagne. Une forteresse peut être maintenue à Milan.

7.2.4 Royaume de Bohême

Ce royaume contient Bohemia (14), Lausitz (4), Schliesen (6), Moravia (5) et est membre du HRE. Il peut être activé par le Habsbourg espagnol avant la dissociation ou ensuite par l'Autriche.

Le royaume de Bohême dispose d'une A+ (classe iii, latin) qui peut agir dans le HRE, la Pologne, la Hongrie et le mineur Habsbourg ou le majeur Autriche. Une forteresse peut être maintenue à Prague.

7.2.5 Royaume de Hongrie

Le royaume de Hongrie est formé de Banat (3), Croatia (3), Pecs (6), Slovakia (3), Erbland (2), Camiola (5), Kapela (2), Carpathes (1), Bukovina (1), Magyar (10), Transylvanie (5), Marosz (3). Il peut être activé après I-E par l'Espagne avant la dissociation, par l'Autriche ensuite que l'événement donnant la Hongrie fut I-D ou I-E. Si il est activé, le Habsbourg ne dispose plus des pions militaires hongrois donnés par I-D ou I-E, ni de l'augmentation de la maintenance de base.

Le royaume de Hongrie entretient 2 A+ et ses forces sont de classe iim, technologie latine. Des forteresses peuvent être maintenues gratuitement dans toute province de Hongrie. Les armées hongroises peuvent agir en Hongrie (toute province potentielle de la Hongrie), Turquie, Pologne, Bohême, Autriche (ou mineur Habsbourg). Si le royaume contient 4 provinces ou moins, l'entretien baisse à 1A+.

7.2.6 Royaumes autonomes et événements

Comme dans tout pays mineur, les révoltes d'un royaume autonome en paix sont automatiquement apaisées.

Lors de la guerre de 30 ans, le royaume de Bohême peut être en révolte (voir l'événement) et cesse d'être un royaume autonome à partir de ce moment. Le Habsbourg pourra, si il le souhaite, déclarer à nouveau son autonomie après la guerre.

Lors de la dissociation, l'Autriche (ceci est décidé par la Hollande) peut choisir de reprendre le contrôle plein sur la Bohême et la Hongrie à ce moment. Il suffit de l'annoncer et le royaume autonome est désactivé. Il en est de même pour Milan si l'Autriche récupère ces territoires dans la résolution de la guerre de Succession d'Espagne.

L'Autriche doit donner l'autonomie au royaume de Naples quand elle le contrôle, et ce à la première phase de diplomatie où l'Autriche est en paix. Elle ne peut désactiver le royaume de Naples.

7.3 Autres règles politiques pour l'Espagne

7.3.1 Actions diplomatiques

Ajouter une action diplomatique à l'Espagne pendant les périodes I et II (pour les action dynastiques et annexions).

7.3.2 L'économie espagnole

L'afflux de l'Or. Dès que les mines d'Or rapportent au moins 40 D\$ par tour à l'ESP, elle subit un malus permanent de -2 pour implanter des manufactures et augmenter son DCI ou DCE.

Drap des Flandres. La manufacture de tissus qui apparaît suite à I-B doit rester en Flandre. Elle est éliminée si la province Flandre cesse d'être officiellement espagnole.

Elle disparaît aussi si ENG, HOL et FRA ont chacune une manufacture de tissus.

7.3.3 Expulsion des Juifs et des Moresques

Au début d'une phase diplomatique, durant les périodes I à III, l'ESP peut décréter cette expulsion.

Elle reçoit alors immédiatement 500 D\$ dans son trésor. Tous les prêts nationaux en cours peuvent être annulés sans pénalité. Jusqu'à la fin de la période IV, son DCI et son DCE (partie Europe) sont limités à 2 et 3 respectivement.

Si l'ESP est Seul défenseur de la foi catholique et qu'il n'a pas procédé à l'expulsion, il perd 75 PV à la fin de la période III.

Tout ceci est annulé au moment où l'ESP devient protestante.

7.3.4 Les Aztèques et les Incas

Soumission des Aztèques. Quand l'ESP ou un autre pays conquiert leur capitale Technochtitlan avec un conquistador, ce dernier est nommé Vice-Roi, 53.38.A, les natifs aztèques des autres régions sont réduits à 10% de leur force nominale, 62.4.A.4 et une colonie de niveau 3, Mexico, est immédiatement placée avec une mission de Franciscains dans la zone (pas de mission si ce n'est pas l'ESP).

Avant la soumission, à chaque round de siège de Technochtitlan, on doit lancer un dé. Sur 8 ou plus une force aztèque de 2A+, vétéran, médiéval, sans cavalerie, attaque les assiégeants. La table des conquistadors ne peut être utilisée contre cette armée. Cette armée ne peut apparaître qu'une fois; elle est éliminée si elle est vaincue sinon elle reste sur place et ne se renforce pas.

Soumission des Incas La règle est identique pour la soumission des Incas. La colonie espagnole historique est Cuzco.

Résistance des Aztèques et Incas. L'événement II-20 peut modifier la règle de soumission des deux empires d'Amérique.

7.3.5 Les tercios

Les tercios sont une technologie spécifique à l'infanterie espagnole, obtenue quand le marqueur technologique de l'ESP atteint la case Tercio (15). Le royaume de Naples et le duché de Milan, pays mineurs spéciaux que peut activer l'ESP, sont aussi en tercios pendant les périodes I et II si l'ESP l'est. Les unités tercios ont un moral augmenté de 1 quelle que soit leur technologie, avec un maximum de 4 cependant. La supériorité de cavalerie n'est plus possible face aux unités en tercios.

Le statut de tercios est perdu dès qu'une bataille est gagnée sur une force contenant au moins une A+ en tercios par un pays qui est en technologie baroque. Il est sinon perdu dès qu'une puissance passe en technologie Manœuvre.

7.3.6 Les souverains espagnols

Charles Quint. Charles V est le premier souverain espagnol à accéder au trône après l'action dynastique A-1. C'est un roi de valeurs 6/9/8 qui doit durer 8 tours. Il ne fait pas de jet de survie pendant les 5 premiers tours de son règne. Il ne peut pas être utilisé en général.

Quand Charles V est souverain et que le HAB est en alliance particulière avec l'ESP, l'ESP gagne les revenus des mines des HAB. De plus les HAB peuvent être activés sans test ni perte de stabilité quand l'ESP déclare la guerre. Enfin l'ESP a un bonus lors de l'élection au Saint-Empire, I-2.

Philippe II. Philippe II succède à Charles V. Ses valeurs sont 6/7/7 et il dure 9 tours. Il n'est pas un général. Il ne fait pas de jet de survie pendant ses 5 premiers tours de règne.

Durant celui-ci, l'ESP gagne les revenus des mines des HAB si les HAB sont en alliance spéciale de l'ESP.

7.4 Autres règles politiques pour l'Autriche

7.4.1 L'Autriche dissociée

Suite à la guerre de Succession d'Espagne, l'Autriche peut être dissociée de l'Espagne. Elle devient alors soit le nouveau pays majeur choisi par le joueur anciennement hollandais, soit un pays mineur. Dans les deux cas, les événements et règles qui se réfèrent au Habsbourg s'appliquent maintenant à l'Autriche. L'empereur Habsbourg est, par exemple, Autrichien.

7.4.2 Transfert Hollande-Autriche

Le choix du transfert Hollande-Autriche doit être fait au moment où l'événement est tiré (avant l'activation) ou en même temps que le choix des objectifs de la période VI (ce qui arrive en premier). L'Autriche devient un nouveau pays majeur au moment de la dissociation joué par le joueur de la Hollande jusqu'ici.

Pendant la Guerre de Succession d'Espagne, le joueur de l'Autriche continue à jouer la Hollande comme un pays majeur. La Hollande devient un pays mineur à la résolution du conflit (et le joueur marque des PV en fonction de la situation générale de la Hollande à ce moment – voir le système de points de victoire). Cependant, si la période V n'est pas encore achevée, la Hollande reste jouée en pays majeur jusqu'au dernier tour de la période (voir le chapitre 1).

7.4.3 L'Autriche en pays mineur

En tant que pays mineur, l'Autriche profite toujours des CB offerts par les événements politiques. En déclarant la guerre, elle fait appel à tout pays qui aurait développé des relations diplomatiques en AM au moins, comme s'il s'agissait d'une alliance offensive. Si elle est attaquée, elle fait appel à tout pays en CE comme s'il s'agit d'une alliance défensive (avec comme pénalité de rupture d'alliance la perte de la position diplomatique). Noter que sa classe d'armée devient *iv* à la dissociation.

7.4.4 Les Croisades contre la Turquie (règle 53.5.32)

Les HAB ont un CB gratuit contre la TUR si une Croisade est appelée. En tant que mineur ils l'utilisent toujours.

Les HAB ont un CB permanent contre la TUR si celle-ci possède une province initialement hongroise et que I-D ou I-E a eu lieu.

7.4.5 les souverains autrichiens

Marie-Thérèse. Marie-Thérèse devient l'impératrice d'Autriche au début de la guerre de succession d'Autriche, événement VI-9. Ses valeurs sont 8/8/7 et elle dure 8 tours, ne faisant pas de tests de survie pendant les 5 premiers.

L'AUT gagne une A+ d'entretien de base gratuit durant son règne.

7.4.6 États autonomes Habsbourg

La règle 7.2 est utilisable par l'Autriche si elle récupère les provinces espagnoles après V-7/VI-3. L'Autriche peut choisir de désactiver le royaume de Bohême ou celui de Hongrie au moment où elle devient un pays majeur. Elle est obligée d'activer le pays mineur Naples à la première phase de diplomatie où l'Autriche est en paix.

7.4.7 Flotte de la Baltique

La possession d'une province avec un port qui appartenait anciennement au territoire normal de la Hanse augmente les limites de construction et d'entretien des flottes autrichiennes. Elle gagne de plus la possibilité d'utiliser un pion flotte (qui peut être construit ou basé n'importe où).

7.4.8 Placement à la dissociation

L'Autriche, au moment où elle se sépare de l'Espagne se déploie comme il suit. Elle dispose de 400 ducats dans son trésor, d'un DCI et DCE de 3, de 3 pions manufacture (sur la face 2) ou de 4 pions si on est en période VI ou VII. Son souverain est Ferdinand III (6/8/7) dont la durée est à tirer aléatoirement. Ses marqueurs technologiques sont mis sur les cases des marqueurs espagnols.

Elle dispose de l'équivalent de 3 A+ levées et 2 niveaux de forteresse. Si elle était déjà en guerre, elle lève gratuitement les forces terrestre et les niveaux de forteresses qui lui manquent (les forces sont conscrites) mais garde les forces supplémentaires dont elle disposerait. Sa stabilité est à +3, diminué du nombre de tours de durée d'une guerre qui se poursuivrait.

Elle a le droit de négocier et signer directement une paix blanche ou négociée (mais pas formelle) si cela est autorisé.

7.4.9 Tableaux pour l'Autriche en majeur

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Max. DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM		F-	F+	art.	cav.	classe
1665-1699 V	3	4	4	0	0	1+3*	2/1	4/1	4	1	iv
1700-1759 VI	4	4	5	0	0	1+3*	2/1	4/1	5	1.5	iv
1760-1799 VII	5	5	5	0	0	2+6*	2/1	5/2	6	1.5	iv

* ajouter le nombre à droite si contrôle un port de la Hanse

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1665-1699 V	3	0	0	0	0	2A+	1DN* / 4DT	3G
1700-1759 VI	4	0	0	0	0	2A+ A-	1DN* / 4DT	3G
1760-1799 VII	4	0	0	0	0	2A+ A- D	1DN* / 4DT	4G

* doubler si contrôle un port de la Hanse

L'entretien augmente de une A- si la Hongrie a été partagée par I-E, et de une A+ et un D si elle a été héritée par I-D. Cet entretien supplémentaire n'est pas disponible si une autonomie limitée est accordée à la Hongrie.

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	8	15	6/3	8/5	15/10	8/6	12/8	25/15
Renaissance	13	25	7/4	12/ 8	20/12	10/7	18/12	30/20
Arquebuses	18	35	8/4	15/10	25/15	12/8	25/15	40/25
Mousquets	23	45	9/5	20/12	30/18	15/9	30/20	45/30
Baroque	35	70	10/6	25/15	40/20	16/10	40/25	60/40
Mouvement	38	75	12/7	30/20	50/25	18/12	45/30	75/50
Dentelles	45	90	15/8	40/25	60/35	25/15	60/40	90/60

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	50	80	15	50	50	15	25	55
Galion	55	110	15	50	50	17	35	80
Voile Latine	60	155	15	60	50	20	40	90
Batterie	65	175	20	70	50	25	45	100
Vaisseau	70	200	20	90	50	30	50	110
Trois-ponts	80	220	20	90	50	40	60	130

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

Chapitre 8

Autres pays majeurs

8.1 La France

8.1.1 Les souverains français

François Ier - Ce roi est le premier successeur à entrer en jeu à la suite de l'événement guerre d'Italie (I-4). Ses valeurs sont 5/8/9. Le militaire est à déterminer au hasard. Sa durée, aussi au hasard, est d'au moins 4 tours.

Henri III - Au quatrième événement III-11, Guerres de religion, le souverain français devient Henri III, de valeurs 4/8/4. Il dure normalement 5 tours.

Henri IV - À la fin des événements III-11, Guerres de religion en France, le souverain peut devenir Henri IV selon l'issue obtenue. C'est un monarque 9/9/9. Il est aussi un général 233-1. Il dure normalement 5 tours à partir de la fin des guerres de religion. La France reçoit une A+ en maintenance gratuite supplémentaire pendant son règne.

Henri de Guise - À la fin des événements III-11, il se peut que Henri de Guise monte sur le trône. Il dure normalement 5 tours après cette fin, a comme valeurs 6/9/7 et est un général 224-1. La France reçoit une A+ en maintenance gratuite supplémentaire pendant son règne.

Louis XIV - Le successeur après l'événement IV-20, Richelieu, ou le nouveau Roi de France suite à l'événement IV-16, La Fronde, est Louis XIV. Il entre en jeu bébé, de durée prévue 12 tours. Ses valeurs de souverain adulte sont 7/6/9. Il ne peut être utilisé en général. Il ne fait pas de test de survie pendant les 5 premiers tours de son règne. Une fois que Louis XIV est adulte, la France reçoit une A+ et un DN en maintenance gratuite supplémentaire jusqu'à la fin de son règne.

8.1.2 La guerre de course

La France ne peut utiliser qu'un seul pion corsaire au début du jeu. À partir du règne de Louis XIV ou de l'événement Colbertisme (V-9), elle peut accorder des patentes de corsaires pour disposer de corsaires supplémentaires.

Patentes de pillages. La France peut accorder jusqu'à 4 patentes en même temps. Pour ce faire elle doit annoncer qu'elle immobilise un pion flotte F- au port pour tout le tour (il doit être entretenu comme F- et avoir au moins 15N) ; une F+ laissée au port peut servir à deux patentes. Cette flotte ne pourra pas prendre la mer, sauf en cas de prise par la terre du port (dans ce cas elle a le droit à un mouvement unique pour rejoindre un nouveau port).

Accorder de cette manière une patente donne un pion corsaire face + (sans avoir à payer l'achat) français qui peut s'ajouter au pion corsaire disponible normalement (max. de 4 corsaires). Un amiral corsaire (si disponible) est tiré et obtenu pour le tour. Si le pion corsaire est détruit la flotte perd 4N à la fin du tour ; si il est réduit à face - la perte est de 2N.

Amiraux corsaires. Les amiraux français qui sont corsaires (exclusifs ou en addition) ne sont disponibles que quand des patentes de pillages sont accordées. Ils peuvent alors servir soit à la tête des corsaires, soit comme amiraux réguliers (limités à des DN pour les corsaires exclusifs).

Un amiral corsaire exclusif non nommé (et un seul) est disponible aux périodes où il n'en existe pas de nommés. Il est à tirer entre les trois pions : ?1 X 512 rc ; ?2 X 523 c ; ?3 X 433 rc

Les amiraux corsaires concernés par cette règle sont : Bart, d'Estrées, d'Estambuc, Forbin, Dugay Trouin, Cassard et Suffren (auquel ajouter le potentiel corsaire possible).

8.1.3 Modifications des généraux des guerres de religion

Guise (le deuxième), Coligny, Henri IV et Condé (le premier) n'apparaissent que dans le cadre de III-11 et non à leurs dates historiques.

Montmorency arrive aux dates normales. Sa seule particularité pour III-11 est qu'il reste automatiquement du côté des catholiques.

8.1.4 La France révolutionnaire

Les spécificités de la France à partir de la Révolution française sont décrites à l'événement VII-6.

8.2 Venise

8.2.1 Le Doge

Le Doge est le souverain de Venise. Il a comme particularité de pouvoir servir d'amiral et non de général comme les autres monarques. De plus il faut appliquer un bonus de +1 au dé pour tirer les caractéristiques de chaque nouveau Doge, avec comme valeur minimale 4 dans les trois domaines.

8.2.2 La politique italienne de Venise

Venise peut choisir l'objectif *Italia e San Marco* en période I visant à établir une hégémonie vénitienne en Italie. Même sans choisir cet objectif, elle bénéficie en période I des possibilités suivantes. Ces règles se poursuivent en période II uniquement si elle a choisi l'objectif.

Diplomatie et annexions vénitiennes. Venise peut vassaliser puis annexer tout mineur en Italie grâce à cet objectif. Si le marqueur diplomatique ne le permet normalement pas pour un pays donné, les valeurs de passage vers Vassal puis Annexion sont de 4. Militairement, une paix inconditionnelle contre un pays mineur italien permet, au lieu de prendre des réparations, de forcer immédiatement une annexion sur la piste diplomatique (qui est ensuite gérée normalement).

La Papauté. Si la Papauté est entièrement conquise, le Pape se réfugie ou est amené à Venise. Cette conquête est soit due à la prise de la dernière province du mineur par le Turc, soit à une paix inconditionnelle imposée par Venise (même si elle ne peut annexer la province de Rome). On place alors le marqueur de la Papauté sur la piste diplomatique de Venise en AN. Personne ne peut faire de diplomatie dessus.

La Papauté quitte cette alliance et redevient neutre si Venise est vaincue militairement avec une paix de niveau 2 au moins ou si Rome est libérée (reconquise par un autre pays).

Gênes. Gênes, ancien ennemi de Venise dont la splendeur est passée, ne peut pas être vassalisée ni annexée par Venise par diplomatie. En revanche, en cas de paix inconditionnelle contre Gênes, le mineur est annexé de manière particulière. Son marqueur diplomatique est mis sur la piste diplomatique de Venise et Venise peut défendre sa prise pour contrer des actions diplomatiques. Mais elle ne peut reprendre Gênes, si une puissance majeure fait baisser le marqueur diplomatique, que par la force. Venise bénéficie d'un CB gratuit au tour suivant la perte de contrôle diplomatique de Gênes en période I, et en période II si elle a pris l'objectif *Italia e San Marco*.

Guerres en Italie. Lors des événements I-4 et II-3, Venise a un CB pour participer à la guerre qui se déclenche du côté qu'elle veut. Elle doit y participer ou perdre 2 niveaux de stabilité.

Pendant les événements, Venise peut annexer Naples (première guerre) ou Milan (suivantes) en cas de conquête de ces provinces.

Points de victoire - Cet objectif rapporte 20 PV par province italienne annexée ou vassale en rang A, 10 PV en rang B, 5 PV en rang C. Une pénalité de 100 PV est appliquée en fin de période II si Venise n'avait pas le contrôle d'au moins 5 provinces d'Italie en dehors de celles de Venise en 1492 à la fin de la période I et que cela est toujours le cas à la fin de la période II.

8.3 Le Portugal

8.3.1 Politique coloniale portugaise

Aden et Oman. Lorsque Albuquerque ou Almeida est en jeu, une force terrestre sous son commandement peut occuper militairement Aden ou Oman par une campagne active, mais sans combat. Le Portugal en exploite alors les ressources exotiques. Il doit cesser l'occupation à un tour ou ni Albuquerque ni Almeida n'est encore en jeu.

Les comptoirs arabes. En 1492 des comptoirs de niveau 1 sont placés en Malaya, Sofala et Mozambica avec un pion détachement indigène sur chaque (10i conscrites). Ces comptoirs sont les points clefs du commerce arabe et sont représentés par des pions portugais.

Si le Portugal défait le D et capture la province, le comptoir devient immédiatement portugais et se comporte maintenant normalement.

Ormuz. Dès le moment où Da Gama est en jeu et que le Portugal a la Perse en Subsidés ou plus sur sa piste diplomatique, il peut poser un comptoir de niveau 1 dans la région perse d'Ormuz.

Pour cela il doit limiter son contrôle diplomatique à Subsidés, ce qu'il peut décider à une phase de diplomatie.

Le comptoir disparaît si le POR dépasse le niveau Subsidés en contrôle de la Perse, ou si il est en guerre contre la Perse. Il disparaît aussi quand le POR devient un pays mineur en 1560.

Résistance du Brésil portugais. Les colonies et comptoirs portugais en Amérique du Sud possèdent une milice coloniale valant 1 D terrestre vétéran par 2 niveaux pleins de colonie. Ils réapparaissent à chaque tour si ils ont été détruits ou amoindris et que la province n'est pas conquise par l'ennemi.

Casa de Indias. Le Portugal peut créer la compagnie *Casa de Indias* dès qu'il contrôle au moins 4 épices et 2 produits d'orient. La création coûte 50 ducats et fait perdre 20 PV.

L'effet est d'augmenter son DCE (et la limite de DCE) de 1 et de donner deux niveaux de flotte à mettre dans des zones des commerciales en Asie.

8.3.2 Le transfert Portugal-Suède.

Au début de la troisième période (1560), le joueur du Portugal prend maintenant en charge les destinées de la Suède. Le Portugal devient un pays mineur aux conditions du chapitre 1.

8.4 La Hollande

8.4.1 La Hollande avant la révolte

Tant que III-1 n'a pas lieu, la Hollande n'existe pas comme pays (et le joueur continue avec Venise). Au tour de l'événement III-1, le changement a lieu.

La Hollande est initialement constituée de toutes ses provinces nationales, quelles que soient leur propriétaire et des territoires restant dans le mineur Province du Nord-Est (ce qui le détruit définitivement si ce n'était pas déjà fait). Un pays qui perd ainsi une province a à ce tour un CB à utiliser contre l'ESP et la HOL en même temps uniquement.

La stabilité de la Hollande est à +3. Ses technologies militaires dont à 1D6-3 cases devant (ou derrière si résultat négatif) le pays le plus avancé technologiquement, au moins une case devant ceux des pays latins (modification de 53.20).

La règle 53.19 s'applique pour les points qui n'ont pas été changés ici.

8.4.2 La révolte des Provinces unies

La règle 53.20 donne les conditions au moment de la révolte. Certains points sont modifiés dans ces paragraphes qui ont priorité.

L'événement donne logiquement le centre de commerce atlantique pleinement à la Hollande en dissociant les 2 flottes commerciales. De plus les provinces Brabant (9), Limburg (9) des pays-bas espagnols sont militairement contrôlés au départ par la HOL (sans PV pour quiconque) mais restent officiellement propriété de l'Espagne (à charge de résoudre cette situation lors d'un traité de paix).

Ne pas oublier que l'Espagne marque 5 PV par tour sans reconnaître la Hollande en période III (ce nombre diminue ensuite).

8.4.3 La révolte et la guerre dans les Indes

Événements III-1 et III-7. La Hollande peut harasser le Portugal dès qu'il est annexé par l'Espagne à la suite de III-7. La fin de cet état de guerre larvée est gérée par les règles de l'événement III-7 (réécrit).

Guerre larvée en Inde. Lors de cette guerre, seules les troupes du Portugal aidées par celles de l'Espagne, et les forces de la Hollande sur la carte hors-europe peuvent se combattre, et les possessions sur cette carte peuvent être envahies.

Les comptoirs face - portugais occupés par la Hollande à la fin d'un tour sont convertis en comptoirs hollandais ayant un niveau de moins (les comptoirs de niveau 1 sont alors éliminés).

Les comptoirs face + et les colonies portugaises occupés par la Hollande à la fin d'un tour fournissent la moitié de leur revenu normal à la Hollande et tous les revenus des ressources exploitées.

À la fin du conflit, selon les modalités exposées au III-7, la Hollande peut annexer jusqu'à deux comptoirs + et une colonie du Portugal qu'elle a occupés militairement.

8.4.4 Le régime politique hollandais

Choix du régime politique. La Hollande dispose de deux types de gouvernement : le Stadhouterat ou gouvernement aristocratique, et le gouvernement parlementaire. Elle est soumise à un gouvernement aristocratique au moment de la révolte des Provinces Unies. La Hollande peut changer de type de gouvernement à la mort de chaque souverain, avant de déterminer les compétences du suivant.

Elle le peut aussi dans les cas particuliers suivants : en remplaçant le Stadhouter Guillaume de Nassau par Oldensbarneveld et un régime parlementaire (voir dessous) ; au début du tour suivant la reconnaissance par l'Espagne ; immédiatement après être victime d'une déclaration de guerre.

Le régime aristocratique. Un monarque déterminé en régime aristocratique a au moins 5 en Militaire. La Hollande dispose d'un corsaire (face +) en maintenance (et reconstruction) gratuite pendant les périodes III, IV, V. Au tour où elle est victime d'une déclaration de guerre (y compris si la Hollande a adopté ce gouvernement à cette occasion), elle reçoit 2 DT et une forteresse du niveau maximum possible à placer en Europe. En contrepartie, la maintenance de base est réduite de une F- et au plus un pion Armée peut être présent hors Europe.

Le régime parlementaire. Un monarque déterminé sous ce régime a au moins 5 en Administratif. La Hollande dispose d'une action de concurrence gratuite et automatique en mer Baltique et d'une action de flottes commerciales supplémentaire par tour. Le centre de commerce Atlantique rapporte 150 ducats à la Hollande au lieu de 100, tant que "l'Acte de Navigation" IV-9 n'a pas été changé cela. En revanche la maintenance de base de la Hollande baisse de une A+

Construction navale. Dans les deux régimes, si un nouveau monarque a au moins 7 en ADM et MIL, la Hollande reçoit gratuitement une flotte face - (ou 2 DN, au choix) à la phase logistique.

Important : la Hollande dispose de 5 pions de flottes.

8.4.5 Politique commerciale et coloniale

Les marins hollandais et les découvertes. Du fait de la présence de nombreux marins hollandais sur les vaisseaux espagnols et portugais, le joueur HOL commence avec certaines découvertes. Il choisit un itinéraire prioritaire, vers l'Asie ou vers les Amériques et lance 1d10 pour ces deux itinéraires, modifié par +4 pour le prioritaire. Le résultat est le nombre de découverte dans chaque direction.

Si des zones de la liste n'ont pas été découvertes par l'Espagne ou le Portugal, le joueur hollandais les remplace par le même nombre de zones maritimes de son choix dans les découvertes de l'Espagne (route vers les Amériques), ou du Portugal (pour la route vers l'Asie).

La Hollande connaît enfin toutes les mers (découvertes par quiconque) des ZM dans lesquelles elle a une flotte commerciale (ce qui est possible à la suite d'un accord avec un autre pays majeur).

Itinéraire vers les Amériques. 1. Central Atlantic Ocean, 2. Southern Atlantic Ocean, 3. Sea of Natal, 4. Gulf of the Amazon, 5. Winward Island, 6. Carribean Sea, 7. Sea of Puerto Rico, 8. Sea of Recife, 9. Sea of Cuba, 10. Straits of Florida, 11. Gulf of Mexico, 12. Sea of Bahia, 13. Rio de la Plata, 14. South Central Atlantic Ocean.

Itinéraire vers l'Asie. 1. Central Atlantic Ocean, 2. Southern Atlantic Ocean, 3. Sea of Natal, 4. South Eastern Atlantic Ocean, 5. Coast of Angola, 6. Cape of Good Hope, 7. Cape of Storms, 8. Western Indian Ocean, 9. Central Indian Ocean, 10. Eastern Indian Ocean, 11. Straits of Malacca, 12. Straits of Sunda, 13. Bay of Bengale, 14. Coast of Malabar.

8.4.6 Les dirigeants hollandais

Guillaume de Nassau. Le Stadhouder au moment où la Hollande devient une puissance majeure par III-1, est Guillaume de Nassau. Il dure normalement pendant 7 tours. À compter de la révolte, Guillaume de Nassau est un souverain 9/9/9 et ne fait pas de jet de survie pendant ces 3 premiers tours. C'est un général 332-1 qui est représenté en tant que tel par un pion spécifique.

Le gouvernement est aristocratique pendant tout son règne. La HOL peut choisir de passer en gouvernement parlementaire à n'importe quelle phase de survie du monarque. Dans ce cas Guillaume de Nassau cesse d'être le souverain hollandais, il faut en tirer un autre normalement (historiquement c'est Oldenbarneveld) qui a cependant au moins 7 en administratif. Le général Guillaume de Nassau peut continuer à être utilisé en simple général tant que la durée prévue de son règne n'est pas dépassée.

Guillaume d'Orange. Guillaume d'Orange est le premier souverain de Hollande dont le règne débute en période V.

Il est 7/9/7 et doit durer 7 tours. Il ne fait pas de test de survie pendant les 5 premiers. C'est de plus un général 333. La Hollande reçoit une A+ gratuite en maintenance pendant son règne.

L'événement V-12, Glorieuse révolution, met sur la trône d'Angleterre la dynastie d'Orange : Guillaume d'Orange devient Guillaume I si il est en jeu, un de ses successeurs sinon devient roi d'Angleterre et réalise l'union. Si Guillaume d'Orange n'a pas encore été en jeu ou si il y a eu une Crise dynastique en Hollande après son règne, la dynastie d'Orange n'est pas à la tête de la Hollande et il n'y aura pas d'union.

8.4.7 Transfert Hollande-Autriche

Au moment où l'événement V-7 (ou VI-3) Guerre de Succession d'Autriche est obtenu, ou avant cela au moment du choix des objectifs de période VI, le joueur de la Hollande peut décider d'un transfert vers l'Autriche. Le transfert n'a effectivement lieu que quand l'événement dissocie les Habsbourgs (au début ou à la fin de la guerre) et l'Autriche devient un pays majeur.

Pendant la durée de la Guerre de Succession, le joueur continue à jouer la Hollande comme un pays majeur et ne la rend qu'à la paix. Elle devient alors pays mineur et le joueur marque des PV en fonction de sa situation globale.

Par exception, si la période V n'est pas finie à ce moment, le joueur continue à jouer la Hollande qui ne devient mineure qu'en 1699, auquel moment seulement sont calculés les PV de la situation finale de la Hollande. Pendant qu'il joue les deux pays majeurs, le joueur est restreint pour la Hollande à ne pas signer d'autres accords que des alliances défensives, et ne peut déclarer de guerre pour la Hollande sans avoir un casus belli.

8.5 L'Angleterre

8.5.1 Les souverains anglais

Elisabeth I. Le premier successeur du roi qui établit II-1, Acte de Suprématie, est considéré être la reine Elisabeth I. Elisabeth est un souverain de valeurs 8/8/6 qui dure 8 tours. Elle ne fait pas de test de survie pendant les 5 premiers tours. Elle n'a pas de capacité de général.

L'ANG reçoit une F+ et un corsaire en maintenance gratuite pendant qu'elle est reine.

Gouvernement Parlementaire. Pendant IV-7, guerre civile en Angleterre, le gouvernement est dans les mains du Parlement, de valeurs 5/8/8 et immortel. L'Angleterre a un bonus de +3 au dé à toutes ses actions administratives sous ce gouvernement, sauf aux taxes exceptionnelles. Ce gouvernement, si les royalistes n'ont pas gagnés, continue pendant 3 tours après la fin de la guerre civile

Cromwell. La fin de l'événement IV-7, guerre civile en Angleterre peut mettre Cromwell au pouvoir. Il est un souverain 7/8/9. Sa durée de règne est le temps restants sur ces 5 tours de présence à compter de la guerre civile. Il reste un général 444 et l'ANG reçoit une A+ en maintenance gratuite supplémentaire. L'ANG a aussi un bonus de +3 à toutes ses actions administratives sous son gouvernement, sauf aux taxes exceptionnelles.

Guillaume d'Orange. L'événement V-12, Glorieuses révolution, met sur la trône d'Angleterre la dynastie d'Orange. Si Guillaume d'Orange ou un successeur est souverain en Hollande, il devient aussi roi d'Angleterre.

L'union entre la Hollande et l'Angleterre : la dynastie d'Orange. Du moment où l'événement V-12, Glorieuse révolution, est tiré, si la dynastie d'Orange est souveraine en Hollande et que l'ANG est réformée, une union personnelle se forme entre la HOL et l'ANG. Si la dynastie d'Orange n'est pas encore apparue (Guillaume d'Orange pas en jeu) ou n'est plus en Hollande (événement Crise Dynastique après le règne de Guillaume d'Orange), cet effet n'a pas lieu.

Toute guerre anglo-hollandaise est immédiatement suspendue. Ces deux pays sont maintenant en alliance défensive forcée pendant tout le règne de Guillaume et en alliance offensive usuelle. Les potentiels du souverain sont les mêmes pour ANG et HOL.

Si le roi réalisant l'union est Guillaume, il cesse dès ce moment d'être un général. Il vaut toujours 7/9/7 applicable à la HOL et à l'ANG.

L'union ne dure que le temps d'un règne.

8.5.2 L'intervention limitée

L'Angleterre a des conditions favorables particulières d'intervention limitée dans un conflit. voir 1.2.3.

8.5.3 Les chefs modifiés

- Cromwell (A 444) n'arrive que dans le cadre de IV-7 et dure alors 5 tours.

- Rupert, Monk et Blake arrivent à leur tour normal selon les conditions suivantes :

- si IV-7 n'est pas encore achevé, ils sont des généraux ;
- si IV-7 a déjà eu lieu et est fini, un test est fait pour chacun : général si le dé est inférieur ou égal à la manœuvre en général du chef, amiral sinon ;
- pendant IV-7, l'anglais peut décider de convertir définitivement Blake ou Monk (un seul) en amiral à un phase de redéploiement ;
- à la fin de IV-7, les généraux restants deviennent des amiraux.

Liste de ces chefs :

Rupert (C 434) T30-36, amiral (C 344) (royaliste)

Monk (B 333) T30-38, amiral (A 453) (parlementaire)

Blake (A 334 ◊) T31-37, amiral (A 444 ◊) (parlementaire)

8.6 Turquie

8.6.1 Les sultans

Instabilité turque. Le souverain de la Turquie a un malus de +1 au test de survie si il n'a pas 7 ou plus en militaire. Si il meurt ainsi et que le dé était impair, le sultan a été assassiné et la TUR perd 1 en stabilité.

Le malus de +1 ne s'applique pas pendant l'événement V-15, Köprülü. Le reste si.

Soliman le Magnifique. Le premier sultan turc de la période II est Soliman le Magnifique. Il dure 9 tours et ne fait pas de test de survie pendant les 5 premiers. C'est un souverain 7/9/8 qui apporte de plus une A+ en maintenance gratuite à la Turquie.

Bayezid II. C'est le sultan initial turc. Il vaut 6/6/8. On prendra comme durée de règne prévue tours 1 à 6, mort donc au début du 7.

8.6.2 Particularités de la Turquie

Diplomatie. Ajouter une action diplomatique à la Turquie pendant la période I (ce qui la passe à 3 actions).

Alliances restreintes. La Turquie ne peut pas faire d'alliance offensive avec des pays majeurs avant 1700.

Les Mamelouks. Si les mamelouks sont vassalisés par la Turquie, le centre commercial Grand Orient reste à Alexandrie mais donne ses revenus à la Turquie tant que le pays reste vassal. Dès ce moment la TUR peut accéder à Oman, Aden, sortir de la carte europe pour les découvertes, reçoit la flotte de Smyrne, etc.

La conquête des Mamelouks continue à apporter les mêmes avantages.

Relations avec les Chiites. La paix avec les Perses subie un malus de -4 auquel il ne faut pas ajouter le -2 dû à l'hérésie Chiite pour les Sunnites.

Technologies de la Turquie. Avant la réforme militaire turque (53.17), ses technologies sont limitées à Baroque sur terre et Batterie sur mer. Le marqueur turc ne peut plus progresser une fois cette limite atteinte.

Les pachas sont eux de technologie au plus Arquebuse.

8.6.3 Les chefs modifiés

Köprülü (A 434-1) est lié à l'événement V-15 nommant un membre cette dynastie comme vizir.

Deuxième partie

Les événements politiques

Chapitre 9

Événements de la période I

Modificateurs. règle 53.23.A modifiée

Après la découverte des Amériques et tant que l'événement 1 n'a pas été tiré, chacun des dés est modifié par :

- 1 si ESP est catholique contre-réforme ou si I-8 n'a pas eu lieu une 2^{ème} fois ;
- 1 si un nouveau pion COL ou COM a été placé en Amérique au dernier tour ;
- 1 si ESP ou POR contrôle la Papauté.

Ces modificateurs sont uniquement valables pour la période I.

I-1 TRAITÉ DE TORDESILLAS 1494

(Durée : jusqu'à la fin de la période II ou jusqu'à III-7 - premier arrivé)

1. Si les Amériques ne sont pas découvertes, ne pas cocher l'événement et en déterminer un nouveau.
2. Si ESP ou POR n'accepte pas l'événement, on coche la case mais l'événement est ignoré. Il peut survenir à nouveau.

o **Phase d'événement -**

1. FRA et ANG ont un CB temporaire contre ESP et POR.
2. ESP et POR touchent chacun 50d.

o **Effet à long terme -**

1. Les COL, COM et explorations de ESP et POR (uniquement) sont limitées aux zones d'influence définies en 53.23.C et par les règles 1, 2 et 3 qui suivent.
 - a. La zone d'influence de l'ESP contient toute l'Amérique sauf Belem, Recife, Bahia et Rio ; la province de Luzon ; les océans y compris les caps de Bonne espérance et Horn, mais pas les mers adjacentes aux provinces des zones d'Asie, de Moyen-Orient et d'Afrique.
 - b. La zone d'influence du POR est l'Afrique, le Moyen-Orient, l'Asie, les provinces Amazonia, Belem, Recife, Bahia et Rio ; les océans y compris le cap d'Horn et la côte du Chili et les mers sauf celles ne bordant pas une province de sa zone.
2. Tout marqueur COL ou COM contrevenant à ce partage est immédiatement soit éliminé soit transféré à l'autre pays, au choix du propriétaire du pion en infraction.
3. Tout mouvement ou exploration en infraction au partage entraîne une perte de un de stabilité par pile et par province entrée en infraction au pays violant l'accord.
4. Jusqu'à la fin de la période II, tout autre pays catholique

qui sort une pile sur la carte hors-europe ou tente de placer une COL ou un COM, perd un en stabilité par infraction constatée et le contrôle diplomatique de la Papauté.

5.a. Jusqu'à la fin de la période II, ESP et POR peuvent attaquer toute pile ou tout marqueur d'un autre pays qu'eux deux sur la carte hors europe, sans avoir besoin d'être en guerre contre le pays. Les COL ou COM ainsi attaqués en dehors d'un état de guerre ne peuvent qu'être détruits, pas convertis.

5.b. Ils disposent aussi d'un CB commercial gratuit contre tout pays ayant un pion hors europe dans leur zone d'influence ou ayant transgressé l'édit selon le point 4. L'état de guerre qui en résulte permet d'aller plus loin que par le point 5.b (annexion de la colonie, attaque du commerce adverse, guerre en Afrique du Nord et Moyen Orient).

6. L'ESP ou le POR peut décider de briser le traité de Tordesillas à une phase d'annonce diplomatique : l'autre pays a alors un CB gratuit et prend directement la Papauté comme vassal.

I-2 ÉLECTION AU SAINT-EMPIRE 1519

(Durée : jusqu'à l'obtention par les HAB du titre d'empereur)

o **Phase d'événement -**

1. L'élection du nouvel empereur est conduite. Les prétendants sont les rois d'ESP, FRA, POL et ANG si ils sont catholiques, et RUS si ouvert à toutes les religions et qu'ils choisissent de participer à l'élection. Chaque joueur mise une somme non nulle de ducats (par tranches de 10) en secret. Le roi ayant la plus forte mise emporte le titre d'empereur. En cas d'égalité, les rois à égalité surenchérissent à nouveau secrètement. Les mises de tous les candidats sont perdues.
2. L'élection peut se dérouler sans candidat et l'événement est tout de même coché. Un mineur remporte le titre pour 1d10 tours.
3. À la première élection, la maison de Frugger peut donner un bonus de 50d à l'ESP ou de 100d si le roi ESP est Charles V, ce qui augmente l'inflation d'une case. Les pays contrôlant les électeurs (Cologne, Palatinat, Saxe, Trèves, Mayence, Brandebourg et Bohème – ou Habsbourg si elle a hérité de la Bohème par I-C) ont une mise supplémentaire de 10 d

chacun à apporter au candidat de leur choix (même si le pays qui contrôle l'électeur n'est pas un des candidats.). Les mises de la RUS compte pour moitié moins de leur valeur réelle pour remporter l'élection.

4. Le nouvel empereur reçoit 75d et 10 PV.

5. Il devient immédiatement le bénéficiaire de la *règle 53.26* sur le Saint-Empire.

6. Si le nouvel empereur est ESP, elle gagne un CB gratuit immédiat pour faire entrer le Habsbourg en guerre dans tout conflit où ESP est engagée.

○ **Effet à long terme -**

1. À la phase d'événement suivant la mort de l'empereur meurt ou sa conversion à la Réforme ou l'Orthodoxie, l'événement est rejoué en plus des 3 tirés. Il peut avoir ainsi lieu un nombre illimité de fois.

2. Exception : si l'empereur est ESP et qu'il meurt, le titre passe de manière permanente aux Habsbourgs d'Autriche sans élection. L'action dynastique C-2 "Cession du Milanais à l'Espagne" est activée si c'est possible.

I-3 CONFLIT COMMERCIAL VÉNÉTO-TURC *pas de date précise*

Provoqué, VEN

○ **Phase d'événement -**

1. Venise a un CB commercial contre la Turquie quand le centre de commerce Grand Orient est à Smyrne.

2. Si la TUR entre ou est en guerre contre les Mamelouks, VEN a un CB gratuit temporaire contre la TUR.

○ **Phase de diplomatie -**

1. Par la suite a TUR peut concéder un droit de commerce à travers Alexandrie et la mer Rouge à Venise. Le centre de commerce Grand Orient est mis alors à Alexandrie et VEN en touche la moitié des revenus.

On verra plus tard pour la route coloniale de la mer Rouge.

○ **Effet à long terme -**

1. Si le centre de commerce Grand Orient est à Alexandrie, province turque, la TUR peut dénoncer l'accord lors d'une phase d'annonce diplomatique future et ramener le centre de commerce à Smyrne. VEN reçoit alors un CB gratuit contre la TUR à ce tour.

I-4 GUERRES EN ITALIE 1494-1504 / 1510-1514 / 1515-1516 (2)

(Durée : jusqu'à la fin de la guerre causée par l'événement ou le refus de l'événement)

Obligatoire

1. Si la France est protestante, l'événement est coché mais non appliqué. Un résultat R/D est joué en remplacement.

2. Le deuxième événement ne peut avoir lieu tant que le premier n'est pas fini. Si c'est le cas, ne pas cocher la case et retirer un événement.

PREMIER ÉVÉNEMENT

○ **Phase d'événement -**

1. La FRA a un CB contre le possesseur de Napoli. Il doit

être utilisé à ce tour ou au suivant, à la phase de déclaration des guerres.

2. Si la FRA est déjà en guerre contre ce pays, le conflit se transforme en guerre d'Italie à ce tour ou au suivant (au choix du FRA) et le reste de l'événement s'applique à ce moment. Il est possible que la guerre d'Italie soit immédiatement généralisée (voir *infra*), avec les pénalités normales si c'est du seul fait de la FRA. Il est toujours possible de refuser l'événement au coût indiqué.

○ **Phase de diplomatie -**

1. Avant les déclarations de guerre (lors des deux tours qu'a le FRA pour initier celle-ci), l'un ou l'autre pays impliqué peut refuser l'événement.

a. Le FRA peut refuser le CB et ainsi ne pas déclencher la guerre au prix de 2 points de stabilité. Le reste de l'événement est alors ignoré,

b. Le possesseur de Napoli peut céder aux demandes françaises et donner la province Napoli à la FRA. Il lui en coûte 3 en stabilité en plus de la cession de Napoli. Le reste de l'événement est aussi ignoré alors.

2. La FRA a +2 à la diplomatie sur la Toscane et -1 pour la Papauté et Parme pendant toute la durée de l'événement.

3. Si au cours de la guerre déclenchée ainsi la FRA conquiert Naples (il n'est pas nécessaire de l'annexer), elle reçoit un CB contre la TUR, utilisable pendant la période en cours. De plus la FRA peut exceptionnellement annexer Thracia au cours de n'importe quelle guerre malgré son statut de capitale. Ceci n'est valable que jusqu'à la fin de la période en cours.

○ **Phase administrative -**

1. À chaque tour de guerre d'Italie, baisser le marché européen de 250 d pour tous les pays.

○ **Phase de mouvement -**

1. Au premier tour de la guerre, tous les pays mineurs d'Italie non engagés dans le conflit peuvent être traversés par la FRA et accordent le droit de ravitaillement aux armées françaises (uniquement). Ce ravitaillement est impossible cependant si une armée assiège la cité de la province en question ou occupe la province.

2. La guerre se déroule exclusivement dans des provinces d'Italie tant qu'un belligérant ne la généralise pas.

a. Si la FRA ou un de ses alliés envahit une province d'un pays ennemi en dehors de l'Italie, la FRA perd immédiatement 1 en stabilité et 10 PV. Cette clause ne s'applique qu'au premier mouvement, la guerre étant ensuite généralisée. La pénalité en PV ne s'applique pas si les actions dynastiques A-1 et A-2 ont toutes deux été jouées.

b. Si un ennemi de la FRA envahit une province de la FRA ou d'un de ses alliés et que l'armée en mouvement ne peut pas prendre son ravitaillement dans une province italienne, la guerre est immédiatement généralisée et la restriction de mouvement est levée pour les deux camps.

3. Au moment où une armée de FRA (pas un allié) entre dans la province de Napoli, les armées de FRA, ESP, et HAB gagnent pour le restant de l'événement et tant qu'elles sont engagées dans le conflit, un droit de passage à travers

tous les pays mineurs d'Italie non engagés dans ce conflit. Les pays majeurs ne gagnent pas de droit de ravitaillement (sauf si 1.), peuvent occuper les provinces de ces pays mineurs mais ne peuvent assiéger les cités sans déclaration de guerre formelle.

◦ **Interphase -**

1. Si la FRA ne réussit pas à prendre le contrôle militaire de Naples à un moment ou un autre de cette guerre, elle perd 10 PV à la fin de l'événement. Si la FRA annexe Napoli, elle gagne 10 PV supplémentaires.

◦ **Effet à long terme -**

1. Jusqu'à la fin de la période en cours, la FRA a un CB permanent contre le possesseur de Napoli.

DEUXIÈME ÉVÉNEMENT

◦ **Phase d'événement -**

1. La FRA reçoit un CB obligatoire contre le possesseur de Lombardia, à utiliser à ce tour ou au suivant.

◦ **Phase de diplomatie -**

1. Avant les déclarations de guerre (lors des deux tours qu'a la FRA pour initier celle-ci), l'un ou l'autre pays impliqué peut refuser l'événement.

a. La FRA peut refuser le CB et ainsi ne pas déclencher la guerre au prix de 2 points de stabilité. Le reste de l'événement est alors ignoré,

b. Le possesseur de Lombardia peut céder aux demandes françaises et donner la province Lombardia à la FRA. Il lui en coûte 3 en stabilité en plus de la cession de Napoli. Le reste de l'événement est aussi ignoré alors. Si Milano est HAB, l'ESP peut décider de donner la province.

2. Si Lombardia est une province du mineur Milan, les HAB ont un CB gratuit contre la FRA à la suite de la déclaration de guerre de la FRA. Milan est alors considéré en EG des HAB (sauf si il en est déjà le vassal).

3. La FRA a +2 à la diplomatie sur la Toscane et -1 pour la Papauté et Parme pendant toute la durée de l'événement.

◦ **Phase administrative -**

1. Si Milan est vassal du HAB (par I-F) et que la Suisse est neutre, le HAB bénéficie automatiquement de l'intervention militaire des cantons suisses à chaque tour de la guerre, sans test ni coût de 50 ducats. Voir 1.4.14 pour l'effet exact.

◦ **Phase de mouvement -**

1. La guerre se déroule exclusivement dans des provinces d'Italie tant qu'un belligérant ne la généralise pas.

a. Si la FRA ou un de ses alliés envahit une province d'un pays ennemi en dehors de l'Italie, la FRA perd immédiatement un en stabilité et 10 PV. Cette clause ne s'applique qu'au premier mouvement, la guerre étant ensuite généralisée. La pénalité en PV ne s'applique pas si les actions dynastiques A-1 et A-2 ont toutes deux été jouées.

b. Si un ennemi de la FRA envahit une province de la FRA ou d'un de ses alliés et que l'armée en mouvement ne peut pas prendre son ravitaillement dans une province italienne, la guerre est immédiatement généralisée et la restriction de mouvement est levée pour les deux camps. L'ennemi perd alors 5 PV.

2. La Savoie donne libre accès et droit de ravitaillement à la FRA dans ses territoires si elle est neutre dans ce conflit, pendant le premier tour seulement. Le ravitaillement est cependant impossible à partir d'une zone dont la cité est assiégée.

◦ **Phase militaire -**

1. Si l'événement I-F n'a pas eu lieu, la FRA peut annexer Lombardia au moment où elle initie un siège de la ville. Il n'est pas utile de résoudre le siège. Il faut que des troupes françaises participent à ce siège. Dans ce cas la province Lombardia est immédiatement annexée par la FRA, ce qui peut éliminer le mineur Milan.

◦ **Effet à long terme -**

1. a. Si Lombardia est annexée par la FRA par suite de cet événement, la Savoie concède un droit de passage permanent à la FRA et à ses alliés à partir du tour suivant. Ce droit ne permet ni de stopper son mouvement en Savoie, ni de se ravitailler dans ces provinces mais laisse passer une ligne de ravitaillement. Les pays en guerre contre la FRA obtiennent temporairement le même droit.

b. Ce droit de passage est interrompu pendant les tours où la Savoie est en guerre contre la FRA. Il est définitivement annulé quand un autre pays que la FRA annexe Milano.

2. À la suite de la guerre, si le mineur Milan existe toujours, toutes ses provinces sont annexées par le HAB et le mineur disparaît.

3. Jusqu'à la fin de la période en cours, la FRA a un CB permanent contre le possesseur de Lombardia.

I-5 DÉCLARATION DE LA LIBERTÉ HONGROISE / MARIAGE DE BOHÈME (2) 1505 / 1526

(Durée : *permanent*)

PREMIER ÉVÉNEMENT

1. Si l'événement I-D ou I-E a été joué, cocher la case et appliquer un effet R/D à la place.

◦ **Phase d'événement -**

1. L'héritage hongrois en attente (I-D) est annulé ; il ne sera pas possible.

2. Les HAB ont un CB temporaire contre la Hongrie.

◦ **Effet à long terme -**

1. L'action dynastique C-1, les événements I-6 et I-D ne sont plus possibles.

DEUXIÈME ÉVÉNEMENT

1. Si l'action dynastique B-1, Mariage de Bohème, a déjà été jouée, cocher la case et jouer R/D.

◦ **Phase d'événement -**

1. L'événement I-C et l'action dynastique B-1 sont conjointement joués.

I-6 MARIAGE HONGROIS 1491, *non activé*

(Durée : *activation à partir de la période II puis permanent*)

1. Si l'action dynastique C-1, Mariage Hongrois, a déjà été jouée, cocher la case et appliquer un effet R/D.

2. Si I-5 a été joué une fois, cocher l'événement et appliquer R/D à la place.

3. Autrement l'action dynastique C-1 est jouée immédiatement.

○ **Effet à long terme -**

1. À partir de la période II, le premier événement R/D tiré active l'héritage Hongrois en faveur du Habsbourg : appliquer I-D.

I-7 MARIAGE MILANAIS DU HABSBURG ??

(Durée : permanent)

1. Si l'action dynastique B-2, Mariage Milanais a déjà été jouée, cocher la case et tirer un nouvel événement en remplacement.

○ **Phase d'événement -**

1. L'événement I-F est immédiatement appliqué et l'action dynastique B-1 est considérée jouée.

I-8 LA RÉFORME (3) 1522-1560

PREMIER ÉVÉNEMENT

Tour 1

○ **Phase d'événement -**

1. Le Danemark, la Suède, Berg, la Bohème, la Suisse, la Hanse, les Provinces du Nord-Est, la Hesse, Saxe, Hannover, et Wurtemberg deviennent protestants.

2. La Pologne doit choisir son attitude face à l'Orthodoxie : politique de conversion, tolérance de l'Orthodoxie ou Champion de l'Orthodoxie.

a. L'effet à long terme est décrit dans 4.1.11.

b. Si la Pologne devient Champion de l'Orthodoxie, elle perd immédiatement deux points de stabilité et doit tirer deux révoltes.

c. Si la Pologne choisit la tolérance de l'Orthodoxie, elle perd un point de stabilité.

3. La Russie doit choisir sa politique religieuse : Champion de l'Orthodoxie, Ouvert à toutes les religions.

a. L'effet à long terme est décrit dans 6.1.3.

b. Si la Russie s'ouvre à toutes les religions, elle perd deux points de stabilité et joue une révolte.

Tour 2

○ **Phase d'événement -**

1. Le Brandebourg devient protestant. Jouer en surplus l'événement I-H.

DEUXIÈME ÉVÉNEMENT

Les pays majeurs ESP, FRA, ANG, et POL doivent choisir leur attitude face à la Réforme : contre-réforme, conciliant, protestant.

○ **Phase d'événement -**

1. FRA, ESP, ANG et POL doivent choisir entre Catholique contre-réforme, Catholique conciliant, ou Protestant. Les choix sont faits simultanément et en secret. Ils ne peuvent plus être modifiés volontairement par la suite.

○ **Conséquences générales -**

1. Catholique contre-réforme.

a. Si seul un des pays concernés est contre-réforme, il devient immédiatement et définitivement le Seul Défenseur de la Foi Catholique et gagne 20 PV.

b. Si plus d'un pays est contre-réforme, le Seul Défenseur de la Foi Catholique est déterminé normalement mais seulement entre ces pays catholiques contre-réforme.

c. Si aucun des pays majeurs concernés n'est contre-réforme, tous ces pays majeurs perdent 1 en stabilité.

2. Catholique conciliant.

a. 1 point de stabilité est perdu.

b. 1 révolte apparaît dans le pays, 2 dans le cas de l'ESP.

c. Le pays gagne une action diplomatique par tour et a un bonus de +2 sur les pays protestants tant que la religion a un effet diplomatique entre catholiques et protestants (jusqu'en 1615).

3. Pour le choix protestant.

a. Aucune diplomatie n'est possible par ce pays jusqu'à la fin de la période en cours. Le contrôle de la Papauté est perdu immédiatement.

b. 2 points de stabilité sont perdus.

c. 2 révoltes apparaissent dans le pays, ou 4 dans le cas de l'ESP.

○ **Conséquences pour chacun des pays -**

FRANCE

1. Catholique contre-réforme.

a. Les événements III-11 et V-8 sont modifiés.

2. Catholique conciliant.

a. Bonus de +1 pour augmenter la stabilité à ce tour et au suivant.

3. Protestant.

a. Aucune diplomatie possible sur la Papauté avant la période IV.

b. Les événements I-4, II-3, III-11, IV-12, V-8 et V-9 sont modifiés.

c. À partir de la période II, les limites de DCI, DCE, colonies et comptoirs sont augmentées de 1.

d. Les actions de Colonie et de Comptoirs sont montées à 1 en période I et II, et à 2 pendant les suivantes.

e. Un explorateur est reçu à ce tour (comme par l'événement économique 41). La FRA reçoit aussi un explorateur en chef minimum pendant les périodes II et III.

ESPAGNE

1. Catholique contre-réforme.

a. Un bonus permanent de +2 est obtenu pour la diplomatie sur la Papauté.

b. La Restauration du Catholicisme est possible avec les bonus afférents (53.24).

2. Catholique conciliant.

a. Malus de -2 pour augmenter la stabilité à cette période et à la suivante.

b. La Restauration du Catholicisme dans un pays étranger ne donne aucun bonus.

c. **Option future : changer II-9, III-1, III-7, III-8, III-11, IV-1et V-8 après ce choix, ainsi**

que les transferts de joueur.

ANGLETERRE

1. Catholique contre-réforme.
- a. II-1 est modifié.
- b. Le nombre d'actions de colonie est limité à 1 jusqu'à la fin de la période V.
- c. Le nombre de colonies et comptoirs disponibles sont réduits de 2 pendant les périodes IV et V. 2. Catholique conciliant.
- a. Bonus de +1 pour augmenter la stabilité à cette période et à la suivante.
3. Protestant.
- a. II-1 est modifié.
- b. L'ANG a une action de colonie et une de comptoir minimum jusqu'à la fin de la période II, 2 minimum par tour ensuite.
- c. Un explorateur est reçu à ce tour (comme par l'événement économique 41).
- d. Le nombre de révoltes est doublé à chaque fois qu'une révolte doit survenir en Angleterre, et ce jusqu'à la fin de la période III.

POLOGNE

1. Catholique contre-réforme.
- a. L'événement I-13 est modifié et la POL ne gagne pas la Prussia.
- b. Les événements III-22 et V-16 sont modifiés.
- c. La POL gagne un CB contre tous les pays protestants jusqu'à la fin de la période III.
- d. L'événement IV-1 est modifié. La Pologne doit intervenir dans le conflit aux côtés des catholiques.
2. Catholique conciliant.
- a. Bonus de +1 pour augmenter la stabilité à ce tour et au suivant.
3. Protestant.
- a. L'union de Lublin est immédiatement rompue et ne sera plus possible (II-8(2) ou III-21).
- b. La POL perd une action diplomatique par tour.
- c. Les actions de flotte commerciale et de concurrence deviennent chacune de 1 à toutes les périodes. La POL obtient une action de colonie ou une de comptoir à chaque tour des périodes IV et V.
- d. Les limites de points comptoir et colonie passent à 5 et 5 à partir de la période IV.
- e. L'événement IV-1 est modifié. La Pologne peut intervenir dans le conflit aux côtés des protestants.

TROISIÈME ÉVÉNEMENT

- o **Phase d'événement -**
- 1. Le Palatinat, la Thuringe et l'Écosse passent à la Réforme.

I-9 PRESSIONS DIPLOMATIQUES TURQUES *pas de date précise*
inchangé

I-10 GUERRE CONTRE L'ÉCOSSE 1513-1514

Obligatoire

inchangé

I-11 CHUTE DU KHANAT DE LA HORDE D'OR / ANNEXIONS RUSSES (2) 1502 / 1510 et 1517

Obligatoires

PREMIER ÉVÉNEMENT

1. Si la Crimée n'existe plus, l'événement est coché mais ses effets ne sont pas appliqués.

o **Phase d'événement -**

1. La Crimée déclare la guerre à la Horde d'Or.
2. Les deux pays font des paix blanches obligatoires dans les conflits où ils seraient engagés.

o **Phase de diplomatie -**

1. Aucun pays ne peut ni faire de diplomatie ni déclarer la guerre ou appeler en allié un des ces deux pays à ce tour.

o **Phase de paix -**

1. La Horde d'Or est vaincue à la fin du tour par la Crimée. Le mineur Horde d'Or devient le mineur Steppes, perd son pion armée et sa force de base est réduite à un DT. L'intervention de la Horde d'Or aux côtés des autres khanats cesse. Voir la règle dans le chapitre sur la Russie, 1.4.6.

DEUXIÈME ÉVÉNEMENT

o **Phase d'événement -**

1. Les provinces Pskow et Ryazan deviennent des provinces nationales russes.
2. La RUS peut immédiatement annexer le mineur Pskow ou le mineur Ryazan, au choix.
3. Le pays ayant le marqueur diplomatique du pays annexé sur sa piste a un CB temporaire contre la RUS.
4. La POL a un CB temporaire contre la RUS.

I-12 ACTION DYNASTIQUE HABSBOURG *différentes dates*

o **Phase d'événement -**

1. L'ESP peut choisir une action dynastique valide et l'applique immédiatement, sans coût ni test de réussite.

I-A HÉRITAGE HABSBOURG 1502

Condition d'activation : Par l'action dynastique A-1

Philippe le Beau, héritier Habsbourg, est marié à Jeanne la Folle, héritière d'Espagne

o **Phase d'événement -**

1. Les HAB et l'ESP sont maintenant liés de manière particulière.
2. L'ESP peut annexer les Provinces du Nord-Est à partir de ce tour, voir 1.4.3.
3. L'ESP a un CB à ce tour ou au suivant contre tout autre pays qui posséderait une région initialement appartenant aux Provinces du Nord-Est.

o **Effet à long terme -**

1. Statut de la Hollande avant la révolte (III-1) :

a. Les flottes de la Hollande sont comptées comme espagnoles pour savoir qui gagne les revenus des centres de commerce. Le centre de commerce atlantique revient donc habituellement à

l'ESP.

b. Jusqu'à III-1, l'ESP peut taxer la Hollande de 50 à 100 ducats par tour, selon 53.19 et 1.4.3. Cette taxe est de 40 ducats plus 10 ducats par région de la Hollande annexée par l'ESP ou les HAB. Elle facilitera la révolte des provinces unies (voir 53.20).

c. Le mineur annexé Hollande n'a pas de forces propres, est considéré comme des provinces espagnoles pour recruter des troupes et pour les affaires militaires.

d. Toute province appartenant au groupement Hollande que gagne l'ESP est ajoutée à ce mineur spécial.

2. Le mineur HAB est maintenant régi par les règles spéciales 53.5. Son marqueur politique est mis en EG de l'ESP.

3. L'événement V-7/VI-3 peut remettre en cause l'union entre HAB et ESP.

I-B HÉRITAGE BOURGUIGNON 1506

Condition d'activation : Par l'action dynastique A-2

L'Espagne prend le contrôle politique direct de l'héritage bourguignon

o Phase d'événement -

1. L'Espagne annexe les provinces suivantes de la Bourgogne : Vlaanderen, Flandre, Hainaut, Luxembourg, Franche-Comté, Brabant, Limburg, Zeeland. Elle a un CB à ce tour ou au suivant contre tout autre pays qui aurait une de ces provinces. La Zeeland rejoint les provinces de Hollande pour calculer la taxe (voir I-A).

2. Une manufacture espagnole de Tissus de niveau 2 est placée en Flandre.

3. Le mineur Bourgogne cesse d'exister.

4. À partir du moment où I-A aura aussi été joué, Liège devient vassalisable et annexable diplomatiquement par le possesseur des pays-bas espagnols (ESP puis AUT éventuellement).

I-C HÉRITAGE DE LA BOHÈME 1526

Condition d'activation : Par I-5, 2^{ème} fois, ou par l'action dynastique B-1

o Phase d'événement -

1. Le royaume de Bohème est hérité par les Habsbourgs. Le mineur Bohème cesse d'exister, ses provinces actuelles reviennent aux HAB.

2. Si des provinces initialement de Bohème appartiennent à un autre pays, le HAB a un CB immédiat contre ces pays.

3. Si la Bohème était en guerre contre un autre pays, c'est maintenant les HAB qui se retrouvent en guerre contre ce pays. Le contrôleur du pays en question à la possibilité immédiate de signer une paix blanche avec les HAB et Bohème.

o Effet à long terme -

1. Le mineur Bohème peut réapparaître par recréation limitée au choix de l'ESP ou bien lors de la guerre de 30 ans.

I-D HÉRITAGE HONGROIS non activé

Condition d'activation : Au premier R/D à partir de la période II si I-6 ou l'action dynastique C-1 est effectif

1. Si la Hongrie n'existe plus, il ne se passe rien. Ignorer le reste de l'événement.

o Phase d'événement -

1. Le mineur Hongrie disparaît. Ses provinces sont annexées par le Habsbourg.

2. La force de base du HAB augmente de une A+ et un D. Les pions hongrois (2A, 4 DT) sont ajoutés à ceux des HAB. Les futurs généraux Hongrois seront considérés comme des généraux des HAB.

3. Si la Hongrie était en guerre contre un autre pays, c'est maintenant les HAB qui se retrouvent en guerre contre ce pays. Le contrôleur du pays en question a la possibilité immédiate de signer une paix blanche avec les HAB et Hongrie.

o Effet à long terme -

1. L'ESP (ensuite l'AUT) pourra choisir de réactiver de manière limitée la Hongrie.

I-E PARTAGE DE LA HONGRIE 1526

Condition d'activation : 1. Si la Turquie obtient une victoire majeure ou une élimination complète contre une pile avec une A de Hongrie, ou prend Buda, à n'importe quel moment des périodes I et II.

2. Si l'événement I-5 (première fois) a été joué, une victoire des HAB dans les mêmes conditions active cet événement à n'importe quelle période.

1. Cet événement remplace la règle 52.2

o Phase d'événement -

1. Dès le tour suivant l'activation, le mineur Hongrie disparaît.

2. La Hongrie est séparée en plusieurs morceaux. Les provinces suivantes, si hongroises, obéissent au partage décrit ici. Les PV sont gagnés normalement sauf pour les provinces mises en b.

a. Les provinces Banat(3), Croatia (3), Pecs (6) sont annexées par la TUR.

b. Les provinces Slovakia (3), Erbland (2), Camiola (5), Kapela (2) et Carpathia ouest (1) sont annexées par les HAB qui ne gagne cependant pas les VP correspondants.

c. La province Carpathia est (1) est annexée par la Pologne si elle y est adjacente.

d. La province de Magyar (10) est annexée par la puissance qui a causé la chute de la Hongrie.

e. Les provinces Transylvanie (5), Marosz (3) et d'autres provinces que la Hongrie posséderait encore, forment le nouveau mineur Transylvanie. Il est placé en VA de la puissance qui a causé le partage.

3. La force de base du HAB augmente de une A-. Les futurs généraux Hongrois seront considérés comme des généraux des HAB.

4. Les pions hongrois (2A, 4 DT) sont ajoutés à ceux des HAB au moment où ils annexent la province Magyar. Ils gardent ensuite ces pions même si la province est perdue.

o Effet à long terme -

1. L'ESP ne pourra pas choisir de réactiver de manière limitée la Hongrie. Après la dissociation des Habsbourgs,

l'Autriche pourra activer le royaume de Hongrie.

I-F HÉRITAGE DE MILAN ??

Condition d'activation : Par I-7, ou par l'action dynastique B-2

1. Si Milan est actuellement en guerre, les HAB ont un CB gratuit pour se joindre au conflit aux côtés de Milan. Si il est refusé (choix immédiat), le reste de l'événement est ignoré.

o **Phase d'événement -**

1. Le mineur Milan devient un vassal permanent du HAB tant qu'il existe. Les HAB et Milan sont la même entité pour les déclarations de guerre.

2. Si Milan est une province française, une révolte - est placée dans la province et le HAB a un CB gratuit à ce tour et au suivant contre la FRA.

o **Effet à long terme -**

1. L'action dynastique C-2 "Cession du Milanais à l'Espagne" est maintenant possible.

I-G MILANAIS ESPAGNOL ??

Condition d'activation : Par l'action dynastique C-2

o **Phase d'événement -**

1. Le vassal permanent Milan du HAB ou la province Lombardia du HAB est cédée à l'ESP. Le pays mineur cesse d'exister. Lombardia devient espagnole.

2. Si Lombardia est une province d'un autre pays que HAB, une révolte - est placée dans la province et ESP et HAB ont un CB gratuit à ce tour contre la FRA.

o **Effet à long terme -**

1. L'ESP peut maintenant lever des troupes à Milan quand cette province est sienne.

2. L'ESP peut accorder une autonomie limitée au duché de Milan.

I-H SÉCULARISATION DE L'ORDRE DES CHEVALIERS TEUTONIQUES 1525

Condition d'activation : par le deuxième événement Réforme I-8 ou par III-8

Obligatoire

o **Phase d'événement -**

1. L'ordre des Chevaliers Teutoniques devient protestant et est sécularisé. Les provinces Prussen, Öst Pommern et West Pommern se scindent des Ordres Nordiques. Les unités présentes dans ces provinces sont renvoyées dans leur pays d'origine.

2. Prussen devient une province du duché de Prusse.

a. Il est immédiatement annexé par l'état de Pologne si elle catholique conciliante ou protestante. Si la province n'appartenait plus aux Ordres Nordiques, la Pologne a un CB temporaire contre leurs propriétaires jusqu'à la fin de la période.

b. Sinon (Pologne contre-réforme ou champion de l'Orthodoxie), le duché de Prusse est annexé par la Brandebourg. Si la province appartient à un autre pays, la province fait secession et la pays en question a un CB contre le Brandebourg.

3. West Pommern et Öst Pommern des Ordres Nordiques

sont annexées par la Hanse.

a. Si une ou les deux appartiennent à un autre pays, différent de la POL, la Hanse est immédiatement mise en AM de la POL qui bénéficie d'un CB contre le possesseur de cette province.

b. Si une ou les deux appartiennent à la POL, le Brandebourg et la Hanse déclare la guerre à la POL. L'empereur a un CB contre la POL qui, si il est utilisé, lui rapporte le Brandebourg et la Hanse en AM.

c. En cas de conflit, ces deux provinces ne pourront être annexées que par la Hanse.

4. Le mineur Ordres Nordiques peut maintenant être appelé "Ordre des Porte-Glaives". Il perd un pion armée et une A-d'entretien de base et ne peut plus utiliser que les pions des Porte-Glaives. Un état de guerre contre ce pays continue normalement.

o **Phase de paix -**

1. Si une guerre entre le Brandebourg et un pays mineur est déclenché, la guerre durera un tour sans que l'on fasse sa résolution. La paix est signée à la fin du tour et le Brandebourg garde la province de Prussen.

Chapitre 10

Événements de la période II

II-1 ACTE DE SUPRÉMATIE 1542

inchangé

Futur : ESP conciliante et Ang CR = récupère des actions supplémentaires hors-europe (comme si protestant) si le roi gagne IV-7 (qu'il faut augmenter un peu).

II-2 ÉLECTION DE L'EMPEREUR / UNION DE LUBLIN *non historique / 1568*

(Durée : pour le second, jusqu'à la rupture de l'union)

PREMIER ÉVÉNEMENT

Appliquer l'événement I-2 si il n'a pas encore été joué. Sinon cocher la case et appliquer R/D.

DEUXIÈME ÉVÉNEMENT

1. Cet événement est impossible si la Pologne est Champion de l'Orthodoxie ou protestante. Cocher la case et jouer R/D en remplacement.

2. L'Union de Lublin peut être mise en place quand le joueur de la POL le souhaite, à la phase des événements d'un tour. Les effets suivants s'appliquent alors.

o Phase d'événement -

1. Les deux composantes de la Pologne s'unissent. Les particularités décrites en 4.1.2 ne s'appliquent plus dès maintenant. On peut consulter 4.1.3 pour les nouvelles conditions.

2. Si la POL est en paix ou en guerre contre seulement des pays mineurs, jouer deux révoltes. Si elle est en guerre contre un majeur, aucune révolte ne commence.

3. La RUS et la SUE si elle est une puissance majeure, ont un CB contre la POL au tour de l'Union de Lublin.

o Effet à long terme -

1. L'union peut être brisée comme rétribution pour une paix de niveau 3 ou plus, à la place de deux provinces.

II-3 GUERRE EN ITALIE 1521-1526 / 1526/1530 / 1536-1539 / 1542-1544 / 1552-1559

(Durée : jusqu'à la fin du conflit ESP-FRA)

Incompatible

1. Si I-4 est toujours en cours, la case n'est pas cochée et on tire un autre événement à ce tour.

2. Si la FRA est protestante ou si elle possède la Lombardia, considérer l'événement joué : la case est cochée mais aucun autre effet n'est appliqué.

o Phase d'événement -

1. La FRA a un CB obligatoire contre le possesseur de Lombardia, à utiliser à ce tour ou au suivant.

o Phase de diplomatie -

1. Avant les déclarations de guerre (lors des deux tours qu'a la FRA pour initier celle-ci), l'un ou l'autre pays impliqué peut refuser l'événement.

a. Le FRA peut refuser le CB et ainsi ne pas déclencher la guerre au prix de 2 points de stabilité. Le reste de l'événement est alors ignoré,

b. Le possesseur de Lombardia peut céder aux demandes françaises et donner la province Lombardia à la FRA. Il lui en coûte 3 en stabilité en plus de la cession de Napoli. Le reste de l'événement est aussi ignoré alors. Si Milano est HAB, l'ESP peut décider de donner la province et subit elle-même la perte de stabilité.

2. Si Lombardia est une province du mineur Milan, les HAB ont un CB gratuit contre la FRA à la suite de la déclaration de guerre de la FRA. Milan est alors considéré en EG des HAB (sauf si il en est déjà le vassal).

3. La FRA a +2 à la diplomatie sur la Toscane et -1 pour la Papauté et Parme pendant toute la durée de l'événement.

o Phase de mouvement -

1. La Savoie donne libre accès et droit de ravitaillement à la FRA dans ses territoires si elle est neutre dans ce conflit, pendant le premier tour seulement. Le ravitaillement est cependant impossible à partir d'une zone dont la cité est assiégée.

o Effet à long terme -

1. Jusqu'à la fin de la période en cours, la FRA a un CB permanent contre le possesseur de Lombardia.

II-4 EXPANSION DE L'EMPIRE MOGOL (2) 1527 / 1529

inchangé

II-5 GUERRE ENTRE LA PERSE ET LA TURQUIE 1526-1555

inchangé

II-6 VASSALISATION DE L'ALGÉRIE PAR LA TURQUIE 1529
inchangé

II-7 GUERRE ENTRE LA POLOGNE ET LA TURQUIE
1526-1535 environ

Provoqué, TUR

(Durée : jusqu'à la fin du conflit)

o **Phase de diplomatie -**

1. La Turquie a un bonus de +2 en diplomatie à ce tour sur les mineurs Moldavie, Wallachie et Transylvanie.

2. La TUR a un CB gratuit à ce tour et au suivant contre la Pologne si elle possède une province adjacente à la POL ou a un mineur en EG au moins adjacent à la POL. Si la TUR utilise ce CB, tout mineur ayant une frontière terrestre avec la POL et en EG minimum de la TUR entrera sans test d'alliance dans la guerre contre la POL.

o **Phase administrative -**

1. Si l'Ukraine polonaise existe encore, la POL reçoit à la phase de logistique de chaque tour de guerre une A- gratuite à mettre dans l'armée d'Ukraine (si elle n'est pas à plein).

II-8 RUPTURE DE L'UNION DE KALMAR 1523

inchangé

II-9 GUERRE DE LA LIGUE DE SMALKALDE 1546-1547

(Durée : jusqu'à la dissolution de la ligue ou l'octroi de la liberté religieuse dans l'empire)

Obligatoire

1. Si la Réforme (I-8 ou II-13) n'a pas eu lieu deux fois, ne pas cocher la case et relancer les dés.

2. Les effets de cet événement cessent avec IV-1.

o **Phase d'événement -**

1. Les pays protestants : Hesse, Saxe, Thuringe, Wurtemberg forment une ligue défensive qui les associent comme une entité politique si quelqu'un veut leur déclarer la guerre.

2. Le joueur contrôlant l'empereur perd le contrôle diplomatique de tous les pays de la ligue et ne peut plus entreprendre d'action diplomatique sur eux.

o **Phase de diplomatie -**

1. L'empereur a un CB permanent contre la ligue. Ce CB devient gratuit si l'empereur est aussi Seul défenseur de la foi catholique. Il n'est pas valide tant qu'une guerre entre l'empereur et un pays de la ligue continue.

2. Si une guerre est initiée, les différents pays de la ligue sont joués normalement par les joueurs qui doivent gérer leur mouvements. Ils sont cependant considérés alliés (et peuvent s'empiler, traverser leurs territoires, etc).

o **Phase militaire -**

1. Les pays de la ligue jouent au même moment, à l'initiative la plus lente des joueurs qui les gèrent.

o **Phase de paix -**

1. Chaque pays obéit séparément et normalement aux règles de paix. Une paix qui n'est pas proposée à tous les pays de la ligue en guerre obéit aux règles de paix séparée.

2. Un pays qui est forcé à signer une reddition inconditionnelle quitte la ligue immédiatement. Il ne subit plus les effets de cet événement. Pour les autres types de paix, il reste dans la ligue pour les conflits futurs.

3. La ligue peut cesser d'exister, ce qui met fin à l'événement, sous certaines conditions.

a. Si la Saxe et la Hesse sont forcés à quitter la ligue, elle est détruite.

b. Si la Hesse ou la Saxe a quitté la ligue, le joueur empereur peut accorder la liberté religieuse pour les souverains du Saint-Empire à une phase de diplomatie. Le pays de l'empereur perd alors 1 en stabilité et 10 PV. La ligue est quant à elle dissoute, ce qui termine l'événement.

o **Effet à long terme -**

1. Lorsque survient l'événement IV-1, les pays protestants de la ligue (si elle existe toujours) rejoignent sans test l'alliance protestante. L'événement II-9 prend alors fin et la ligue n'existe plus.

II-10 CONFLIT DANS L'OCÉAN INDIEN 1536-1538 / 1546

Obligatoire

inchangé (mais on peut avoir à choisir entre les événements de Risto et l'extension 2).

II-11 DYNAMISME COLONIAL PORTUGAIS pas de date

précise

inchangé

II-12 DYNAMISME COLONIAL ESPAGNOL pas de date

précise

inchangé

II-13 LA RÉFORME 1522-1560

1. Cet événement est le même que I-8 et le continue.

II-14 CONQUÊTE RUSSE DES KHANATS Kazan 1547-1552

Provoqué, RUS

1. Si I-11 (2) n'a pas été joué, il est joué en plus des événements de ce tour.

o **Phase de diplomatie -**

1. La RUS a un CB gratuit à ce tour uniquement contre le khanat de son choix.

II-15 CONQUÊTE RUSSE DES KHANATS Astrakhan 1554-1556

Provoqué, RUS

o **Phase d'événement -**

1. La RUS bénéficie de l'effet d'une Percée Technologique dans le domaine terrestre.

o **Phase de diplomatie -**

1. La RUS a un CB gratuit à ce tour uniquement contre le khanat de son choix.

II-16 GUERRE RUSSIE - POLOGNE 1507-1522 / 1534-1537**Obligatoire**

1. Si la RUS et la POL sont en guerre, cocher l'événement en jouer R/D.

◦ **Phase d'événement -**

1. La RUS a un CB contre la POL et la POL un CB contre la RUS. Ils sont utilisables à ce tour ou au suivant.

2. Ne pas oublier que les déclarations de guerre sont en théorie simultanées et écrites secrètement.

II-17 MARCHE VERS LA BALTIQUE 1558-1561

1. Si l'Ordre des Porte-Glaive n'existe plus (III-8), la case est cochée mais l'événement n'est pas joué. On joue R/D en remplacement.

2. Si la RUS n'a pas de province adjacente à l'Ordre des Porte-Glaive, ne pas cocher la case et tirer un autre événement pour ce tour.

◦ **Phase d'événement -**

1. La RUS a un CB gratuit contre l'Ordre des Porte-Glaive.

◦ **Phase administrative -**

1. Les Porte-Glaive prennent automatiquement leurs renforts en offensif au premier tour du conflit.

◦ **Phase de paix -**

1. Avant de résoudre la paix, on doit tester la survie des Porte-Glaive. On lance 1d10, modifié par le différentiel de paix de la RUS face aux Porte-Glaive. Si le jet est supérieur ou égal à 6, l'Ordre des Porte-Glaive s'effondre. La paix n'est pas possible à ce tour. À la prochaine phase d'événement, on appliquera en surplus III-8.

II-18 GUERRE RUSSIE - TURQUIE Crimée 1521-1523, 1559, 1572**Provoqué, RUS**◦ **Phase d'événement -**

1. La RUS a un CB gratuit à son tour contre le khanat de son choix.

2. Si elle en fait usage, le pays mineur en question est mis en CE de la TUR (sauf si sa situation est déjà meilleure) qui doit alors choisir de le soutenir ou non dans le conflit selon les règles usuelles.

◦ **Phase de paix -**

1. Si la TUR n'a pas soutenu le khanat et qu'il est entièrement conquis par la RUS, la TUR bénéficie d'un CB gratuit, au tour suivant la conquête uniquement, contre la RUS.

II-19 ACTION DYNASTIQUE HABSBOURG différentes dates◦ **Phase d'événement -**

1. L'ESP peut choisir une action dynastique valide et l'applique immédiatement, sans coût ni test de réussite.

II-20 SURSAUT DES EMPIRES D'AMÉRIQUE non historique

1. Ne peut avoir lieu si personne n'a découvert la capitale de l'empire inca ou celle des aztèques.

◦ **Phase d'événement -**

1. La technologie des deux empires aztèques et incas devient

Renaissance (et augmentera dans le futur comme les technologies Chine, Japon et Inde).

2. La règle 7.3.4 ne s'applique plus dorénavant.

3. Les Aztèques comme les Incas sont maintenant des pays mineurs non européens contre lesquels il faut déclarer la guerre. Ils disposent de 2 A+ de base chacun (et de 3 DT utilisables en plus), ne peuvent construire de forteresse, n'acceptent aucune diplomatie. Ils déclarent la guerre à tout pays occupant (avec une colonie ou militairement) une de ses provinces au moment de l'événement.

◦ **Phase administrative -**

1. Chaque empire en guerre reçoit 2 DT en renfort par tour après le premier, sauf si sa capitale est occupée militairement en quel cas aucune renfort n'est reçu.

◦ **Phase de paix -**

1. Si la capitale d'un empire est occupée militairement et que l'empire n'a plus au moins 4 DT (ou équivalent), il se rend : les natifs de l'empire dans les autres régions sont réduits à 10% de leur force nominale (62.4.A.4) et une colonie de niveau 3, est immédiatement placée dans la province de la capitale.

2. Si la conquête est espagnole, une mission de Franciscains est ajoutée, et un conquistador qui serait dans la grande région de l'empire est nommé Vice-Roi de la grande région (53.38.A).

Chapitre 11

Événements de la période III

Modificateurs. *règle 53.19.C.2*

Pour chaque tour auquel l'ESP a taxé le commerce de la Hollande depuis 1492, le deuxième dé du tirage d'événement est modifié par -1 tant que III-1 n'a pas été tiré.

III-1 RÉVOLTE DES PROVINCES UNIES / TRÔNE POLONAIS À L'HÉRITIER DE FRANCE (2) 1568-1609

Obligatoire

PREMIER ÉVÉNEMENT

Description à peine modifiée.

Les provinces de la Hollande au départ sont : Zeeland (9), Holland (11), Overijssel (10), Gelderland (15), Friesland (5), Utrecht (14), et les provinces non nationales Brabant (9), Limburg (9).

Les règles sur le souverain Guillaume de Nassau et sur la technologie initiale de la Hollande sont changées. Voir la partie spécifique sur la Hollande. Une armistice est possible pendant le conflit. Le reste ne change pas.

DEUXIÈME ÉVÉNEMENT

◦ **Phase d'événement -**

1. Appliquer un événement R/D.
2. A la mort du roi Pologne actuel, le nouveau roi peut venir de la dynastie de France. La France aura le choix immédiat (sans négociation) d'accepter le trône ou de refuser.
3. L'acceptation induit une alliance défensive obligatoire entre la Pologne et la France (obligatoire dans les deux sens) durant le règne de ce roi français de Pologne, et fait perdre 1 en stabilité à chaque événement III-11 "Guerrre de religions en France" suivant. Le roi français passe devant un possible roi général. En cas d'acceptation mais de crise dynastique, le roi français est venu mais reparti et la France perd 1PV pour cette opération ridicule; un roi d'un autre dynastie (éventuellement un général) est élu au trône.
4. Le refus n'a aucune conséquence.

III-2 ARKHANGELSK ET LA COMPAGNIE DE COMMERCE DE MOSCOU 1584

inchangé

III-3 GUERRES EN INDE toute la période

Obligatoire

inchangé

III-4 GUERRE SUÈDE-DANEMARK 1563-1570

Obligatoire

1. Cet événement ne peut pas avoir lieu avant la troisième période. En tirer un autre le cas échéant.

◦ **Phase de diplomatie -**

1. Le Danemark déclare la guerre à la Suède. Si la Suède est en paix, il est contrôlé selon l'ordre de priorité. Si elle est en guerre, les ennemis de la Suède sont prioritaires.

2. Le Danemark reçoit ses renforts en offensif avec un bonus supplémentaire de +2.

◦ **Phase administrative -**

1. Baisser le niveau du marché européen de 100d pour tout le monde tant que ce conflit dure.

III-5 EXTENSION DE L'EMPIRE MOGOL 1573

inchangé

III-6 DÉSASTRE PORTUGAIS EN AFRIQUE 1578

inchangé

III-7 ANNEXION DU PORTUGAL PAR L'ESPAGNE 1580

inchangé sauf les points suivants concernant la guerre larvée entre la Hollande et la Portugal.

◦ **La Guerre larvée Hollande-Portugal.**

1. a. Une guerre larvée, dont les effets sont décrits 8.4.3 (repris de la 2nde extension continue normalement jusqu'à la paix entre HOL et ESP ou la fin de la période III, parfois prolongé par un conflit affaibli (cas 2). La Hollande peut bénéficier une fois d'annexions particulières de COM ou COL portugais comme expliqué ci-dessous (en 3 et 4).

b. Lors de toute guerre, l'ESP peut décider d'utiliser les forces du Portugal (changement à la règle de l'annexion) en défense mais doit payer l'entretien et le recrutement de toutes les forces portugaises comme faisant partie des siennes. Noter que c'est la règle appliquée si n'importe quel joueur entre en guerre contre le Portugal annexé. Les forteresses portugaises en place peuvent être entretenues même en temps de paix.

c. Pendant la guerre larvée, le Portugal et la Hollande ne peuvent pas s'attaquer en Europe. Pareil avec l'Espagne quand il n'y a plus de guerre en Europe. Une trêve dans la guerre d'indépendance entre la HOL et l'ESP est aussi une trêve dans la guerre larvée.

2. a. Un état de guerre larvée affaiblie peut continuer après 1614 tant que la HOL n'a pas bénéficié d'annexions sur le Portugal selon 3 ou 4. Les conditions sont les mêmes que ci-dessus mais seuls les COM+ ou COL revendiquées par la HOL peuvent rester occupés en fin de tour. Les autres sont évacués par les deux camps ; ainsi les COM - ne peuvent plus être convertis par la HOL (elle ne peut que les détruire et l'ESP peut faire la même chose sur les siens selon 60.8). Les COM + et COL revendiquées donnent toujours une partie de leurs revenus à la HOL selon 8.4.3 . Les autres, devant être évacués, peuvent au plus être pillés.

b. La HOL revendique tous les COL ou COM + qu'elle a occupé militairement à la fin d'un tour antérieur (donc en période III ou pendant une guerre normale). Cette information doit être notée.

c. Si une guerre normale existe entre HOL et ESP, les restrictions de la guerre larvée ne s'appliquent pas (l'ESP peut toujours utiliser les forces du Portugal en défense).

3. Si l'annexion a eu lieu à un tour avant celui de la reconnaissance, la HOL peut annexer à la première paix avec l'ESP jusqu'à 2 comptoirs + et 1 colonie du Portugal, occupés militairement (selon 8.4.3) si la paix est blanche ou favorable. Toute paix entre HOL et ESP finira l'état de guerre larvée à la fin de la période III (ou immédiatement si le conflit est déjà en période IV, affaibli).

4. Si l'annexion a eu lieu au même tour (à la phase de paix) que la reconnaissance, ou à un tour postérieur, la guerre larvée continue (mais de manière affaiblie après 1614, voir 2) jusqu'à la première paix que doivent signer la Hollande et l'Espagne. Toute paix mettra fin à l'état de guerre larvée en 1614 (ou tout de suite si on est plus tard). La HOL peut annexer sur le Portugal jusqu'à 2 comptoirs + et 1 colonie occupés militairement (13-G) en fin de tour si la paix est blanche ou favorable.

5. Dans tous les cas, la Hollande peut renoncer à la guerre contre les possessions portugaises en l'annonçant à la phase de diplomatie. Les troupes de HOL occupant des possessions portugaises sont rapatriées et cette guerre larvée se termine sans annexion.

o La perte des possessions portugaises.

1. Du moment où l'ESP a annexé le Portugal, elle reçoit 300 ducats de revenus par tour pour les possessions portugaises.

2. Chaque colonie perdue depuis le passage du Portugal en pays mineur réduit de 50 ducats le revenu. Chaque comptoir + perdu le réduit de 30 ducats. Chaque comptoir face - perdu ne le réduit que de 15 ducats.

3. Si le revenu final est négatif, la somme doit être payée par l'ESP à chaque tour. Cette somme à payer peut l'être partiellement en payant l'entretien de forces militaires du Portugal (pas l'achat) ou en faisant des actions de Comptoir.

III-8 SÉCULARISATION DE L'ORDRE DES PORTE-GLAIVE 1561

1. Si I-H n'a pas été joué, il l'est immédiatement, en surplus des événements de ce tour.

o Phase d'événement -

1. Le pays mineur des Porte-Glaive disparaît définitivement de la carte.

2. Les provinces de ce pays sont partagées comme il suit.

a. Esti (4) et Neva (3) sont annexées par la Suède.

b. Livonie (5), Kurland (6) forment le duché de Courlande. Ce duché est disputé entre la Pologne si elle n'est pas orthodoxe, et la Suède.

c. Memel (3) rejoint le duché de Prusse et est alors annexée par celui qui possède ce duché (Pologne ou Brandebourg).

d. Les provinces éventuellement restantes des Porte-Glaive sont attribuées au pays qui les possédaient en 1492.

e. Si une ou plusieurs de ces provinces furent conquises par un pays différent de celui qui devrait en hériter, la puissance devant recevoir cette province a un CB contre l'autre pays. Un pays mineur ayant un tel CB déclare toujours la guerre.

3.a La POL a un CB contre la SUE à ce tour. Si elle refuse de l'employer, elle perd 1 point de stabilité et ses droits sur la Courlande qui est annexée par la SUE.

3.b La SUE a un CB contre la POL. Si elle refuse de l'employer, elle perd ses droits sur la Courlande qui est annexée par la POL.

3.c Si les deux ont utilisé leur CB, la Livonie revient à la SUE et la Kurland à la POL. Si aucun ne veut l'utiliser, le duché de Courlande est créé à ce moment avec les deux provinces.

o Phase de diplomatie -

1. Si un pays était en guerre contre les Porte-Glaive, il a un CB gratuit à utiliser immédiatement contre la POL et la SUE en même temps. Si il ne souhaite pas en faire usage, il doit évacuer les provinces de l'Ordre qu'il occupe et rendre de plus toute province conquise sur les Ordres depuis 1492 à la POL ou la SUE.

2. Un pays adjacent à une province des Porte-Glaive a un CB à utiliser contre la SUE et la POL conjointement.

3. Il est fort probable que l'événement induise une guerre à trois camps. Cela est normal.

III-9 GUERRE PERSE-TUQUIE 1606-1639

Obligatoire

inchangé

III-10 RÉVOLTE EN SIERRA NEVADA 1568-1570

inchangé (sauf à voir pour les provinces)

III-11 GUERRES DE RELIGION EN FRANCE (*) 1560-1598

Utiliser la version de l'extension 2.

III-12 FERMETURE DE LA CHINE 1557

inchangé

III-13 GUERRE ÉCOSSE-ANGLETERRE 1542-1548**Obligatoire**

inchangé

III-14 RÉVOLTE EN CORSE 1564-1567

inchangé sauf

○ **Phase administrative -**

1. La rébellion de Corse, puis la Corse indépendante, dispose du général Sampiero (A 423) pour 5 tours.

III-15 RÉVOLTE À CEYLAN *non historique*

inchangé

III-16 GUERRE EN SIBÉRIE *non historique*

inchangé

III-17 CRÉATION DE THE EAST INDIA COMPANY 1600

inchangé

III-18 CRÉATION DE LA ÖOSTINDISCHE COMPANIE 1602

inchangé

III-19 OPRICHNINA / TEMPS DES TROUBLES (2) 1565-1572 / 1605-1613*(Durée : jusqu'à la suppression de toutes les révoltes)*

PREMIER ÉVÉNEMENT

1. Si le souverain russe n'est pas encore Ivan IV, retirer un événement sans cocher la case.

2. Si Ivan IV est déjà décédé, cocher la case et appliquer R/D à la place.

○ **Phase d'événement -**

1. Des révoltes apparaissent à Moscou et Nowgorod dont la force est à déterminer au hasard.

2. Une révolte supplémentaire doit être tirée.

3. Si il est en jeu, le général RUS Kourbski est retiré du jeu. Il s'enfuit en Lithuanie et commence une correspondance épistolaire controversée avec le Terrible.

○ **Phase administrative -**

1. Les limites de construction terrestre peuvent être dépassées sans pénalité à ce tour par la RUS.

○ **Phase militaire -**

1. Ivan IV est obligé de prendre personnellement le commandement d'une pile terrestre.

2. La pile militaire où se trouve Ivan IV pille obligatoirement les provinces qu'il occupe à la fin de chaque round.

○ **Phase de paix -**

1. Si à la phase de paix il n'y a plus de révoltes en RUS, l'équivalent d'une A+ doit être démobilisée par la RUS et elle regagne 1 en stabilité.

DEUXIÈME ÉVÉNEMENT

1. Si III-19 (1) est en cours, cocher la case et appliquer R/D.

2. Sinon, appliquer l'événement IV-2 (1), "Temps des troubles".

III-20 CRÉATION DE L'AMSTERDAM STOCK EXCHANGE 1608

inchangé

III-21 UNION DE LUBLIN 1569*(Durée : jusqu'à la rupture de l'union)*

1. Cet événement est impossible si la Pologne est Champion de l'Orthodoxie ou protestante ou si il a déjà été joué (II-2 (2)). Cocher la case et jouer R/D en remplacement.

2. L'Union de Lublin peut être mise en place quand le joueur de la POL le souhaite, à la phase des événements d'un tour. Les effets suivants s'appliquent alors.

○ **Phase d'événement -**

1. Les deux composantes de la Pologne s'unissent. Les particularités décrites en 4.1.2 ne s'appliquent plus dès maintenant. On peut consulter 4.1.3 pour les nouvelles conditions.

2. Si la POL est en paix ou en guerre contre seulement des pays mineurs, jouer deux révoltes. Si elle est en guerre contre un majeur, aucune révolte ne commence.

3. La RUS et la SUE si elle est une puissance majeure, ont un CB contre la POL au tour de l'Union de Lublin.

○ **Effet à long terme -**

1. L'union peut être brisée comme rétribution pour une paix de niveau 3 ou plus, à la place de deux provinces.

III-22 UNION POLONO-SUÉDOISE 1595-1599*(Durée : jusqu'au renoncement de la couronne de Suède par les Vasa de Pologne ou un changement dynastique en Pologne)***Incompatible**

PREMIER ÉVÉNEMENT

1. Si on est en période I ou II, retirer un autre événement sans cocher la case.

2. Si le souverain polonais est Sigismond I pendant ses 5 premiers tours de règne, tirer un autre événement et ne cocher pas celui-ci.

3. En fonction de l'attitude religieuses de plusieurs pays, il faut appliquer les effets suivants :

a. Si la SUE est catholique, appliquer III-B, "Guerre de religion en Suède".

b. Si la Pologne et la Russie sont Champions de l'orthodoxie, appliquer III-A "Union polono-russe", et voir 4.1.11.

c. Si la Pologne est protestante ainsi que la Suède, appliquer III-C "Guerre de religion en Pologne".

c. Si la SUE est protestante (conciliante ou ferme) et la Pologne catholique (contre-réforme ou conciliante), appliquer le restant de l'événement.

d. Si aucune des situations précédentes n'existe, cocher la case et appliquer R/D à la place.

○ **Phase d'événement -**

1. Le roi polonais est subitement remplacé (son prédécesseur est décédé) par l'héritier du trône de Suède, Sigismond III Vasa. Il est un souverain 5/5/6 et un général 434. Sa durée de règne prévue est de 9 tours.

2. Une branche de la dynastie Vasa possède dès lors la couronne de Pologne jusqu'à ce que la dynastie change en Pologne.

○ **Effet à long terme -**

1. Tant que la dynastie Vasa est sur le trône de Pologne, à chaque changement du roi de Suède, le roi polonais peut faire valoir ses droits sur le trône suédois. Il a ainsi un CB dynastique contre la Suède à utiliser une fois pendant le règne de ce nouveau roi, et ce à chaque nouveau roi tant que l'événement dure. Il est de plus un prétendant valable en cas de crise dynastique lors d'une succession royale en SUE.

2. Le souverain de POL peut renoncer par simple déclaration à ses prétentions et ainsi terminer l'événement à n'importe quelle phase de diplomatie.

3. Durant une guerre initiée par ce CB dynastique, la Pologne ne peut utiliser en-dehors de son territoire national que des unités entretenues sur les deniers de la couronne et non celles payées par l'entretien gratuit. Cela ne s'applique que aux forces terrestres. Cela ne s'applique pas si les rois suédois sont fermement protestants.

4. Le premier nouveau roi de Suède après cet événement est Charles IX (8/6/6, pas de capacités de général) – sauf si Gustave Adolphe devait entrer en jeu à ce moment.

○ **Phase administrative -**

1. Lors du premier conflit déclaré à l'aide du CB dynastique, la Pologne choisit au début de la cette phase une province de la Suède (à l'exception de la capitale) dont elle prend le contrôle militaire immédiat. La Pologne peut lever des troupes polonaises dans cette province au premier tour de la guerre (ce sont en fait des mercenaires et les fidèles en Suède) au prix double puisque ce n'est pas une zone de recrutement normale.

○ **Phase de paix -**

1. Si la Suède gagne la guerre, une condition de paix possible (à la place d'un province) est d'obtenir le renoncement de la branche polonaise des Vasa à la couronne de Suède. L'événement se finit alors.

2. Si la Pologne impose une paix de niveau 3 ou une paix inconditionnelle, le souverain polonais devient immédiatement le roi de Suède. Appliquer alors les effets de l'union polono-suédoise 3.1.6 à la place de toute autre condition de paix.

DEUXIÈME ÉVÉNEMENT

1. Si la SUE a des souverains catholiques et que III-B n'a pas été joué, appliquer cet événement.

2. Autrement appliquer R/D.

III-23 RENAISSANCE PERSE 1590-1722

(Durée : jusqu'à l'événement VI-20 "Chute des Séfévides")

○ **Phase d'événement -**

1. Si la Perse n'existe plus, ou si une province Perse d'origine

est conquise, une révolte perse a lieu selon les règles du paragraphe 1.7.7.

2. Un événement diplomatique selon les règles normales est joué.

3. La Perse reçoit le général Shah Nadir (même pion que Shah Abbas) pour les 5 tours qui suivent.

○ **Effet à long terme -**

1. Dorénavant la Perse a la même technologie terrestre que la Turquie. Ses armées deviennent de classe i pour le restant de l'événement. Elle dispose de 3 pions armées.

2. Au cours des guerres entre la Perse et la Turquie, toute colonie ou tout comptoir turque capturé et occupé militairement par la Perse en fin de tour est détruit.

III-A UNION POLONO-RUSSE non historique

(Durée : jusqu'à l'abandon des prétentions du Tsar à la couronne de Pologne)

1. S'applique en lieu et place de III-22 si la POL et la RUS sont champions de l'orthodoxie.

○ **Phase d'événement -**

1. Le roi polonais est subitement remplacé (son prédécesseur est décédé) par l'héritier du Tsar de Russie, Dimitri I. Ses valeurs de souverain sont à déterminer à partir de valeurs du Tsar actuel. Sa durée de règne est à tirer au hasard normalement.

2. Une branche de la dynastie russe possède dès lors la couronne de Pologne, jusqu'à un changement de dynastie en POL.

○ **Effet à long terme -**

○ **Phase d'événement -**

1. Quand le Tsar meurt, Dimitri I devient roi de Russie, avec la durée de règne restante.

2. Quand Dimitri devient Tsar, et à chaque fois ensuite qu'un nouveau Tsar russe est couronné, la POL peut accepter l'union ou la remettre en cause.

a. Si l'union est acceptée, Dimitri I ou le nouveau Tsar est roi de POL et de RUS. Appliquer les effets de l'union polono-russe 4.1.8.

b. Si l'union est refusée, un prétendant à déterminer au hasard comme après une crise dynastique est élu à la couronne de POL (ou bien un souverain militaire si l'un est en jeu).

○ **Phase de diplomatie -**

1. En cas de refus de l'union, la Russie a un CB gratuit contre la POL, à utiliser de suite. La RUS peut refuser ce CB au prix de 2 en stabilité et cela termine l'événement.

○ **Phase de paix -**

1. Si la RUS impose une paix de niveau 3 ou plus ou inconditionnelle à la POL, elle peut imposer l'union en lieu et place de toute réparation de guerre à la POL. Le souverain POL est tué et l'union est à nouveau en place. Si elle ne le fait pas, elle abandonne ses prétentions.

2. La RUS peut abandonner ses prétentions à n'importe quelle phase de diplomatie ou bien comme réparation de guerre

contre la POL (au lieu d'une province).

III-B GUERRE DE RELIGION EN SUÈDE *non historique*
(Durée : jusqu'à la fin de la guerre entre catholiques et protestants par paix inconditionnelle.)

Incompatible

1. S'applique en lieu et place de III-22 si la SUE est catholique.
2. Si la SUE est en guerre contre un pays quelconque, elle signe une paix blanche pour la durée de l'événement. Chaque ennemi de la Suède choisit soit de faire une paix finale ce qui rend les provinces occupées à leur propriétaire, soit de ne signer qu'une armistice en quel cas les provinces militairement conquises restent occupées mais aucun combat n'est possible tant que la guerre de religion continue. Les pays mineurs optent pour une paix blanche.

Tour 1

o Phase d'événement -

1. Tirer 4 révoltes en Suède au hasard avec pour contrainte que les 4 provinces doivent être différentes et dans le territoire suédois. Les villes de ces provinces sont automatiquement contrôlées par la rébellion protestante et forment le territoire initial de la rébellion.
2. Le joueur SUE choisit son camp :
 - a. il doit jouer les catholiques loyalistes si le catholicisme fut son choix initial.
 - b. il choisit librement la rébellion ou les catholiques si le catholicisme lui fut imposé (par conversion forcée ou pendant l'union polono-suédoise).
 - c. Si le SUE choisit la rébellion, il tire les caractéristiques d'un nouveau souverain sur la colonne 7+ et en ignorant les crises dynastiques et les résultats non adulte pour la durée de règne. Les caractéristiques de l'ancien sont à conserver pour le cas d'une victoire catholique, ainsi que pour l'employer comme général pendant la guerre civile.
3. Chaque unité militaire, chaque chef et chaque colonie ou comptoir est testé : sur 1-5 il reste loyaliste, sur 6-10 il rejoint la rébellion. Les unités rebelles et celles loyales dans des territoires rebelles sont immédiatement redéployés.
4. La POL, si catholique, contrôle le camp catholique non joué. Sinon c'est le HAB. L'Angleterre si protestante contrôle le camp protestant non joué, sinon c'est la Hollande.
5. Durant toute la guerre de religion, la SUE ne peut déclarer de guerre ni faire de diplomatie sur les mineurs (sauf en réaction). Son intervention dans un conflit du fait d'un événement est reporté à la fin de la guerre.
6. L'intervention de pays étrangers dans la guerre de religion est régie par 53.40 et possible pour les pays de même religion que le camp soutenu..

o Phase de diplomatie -

1. Si la POL est catholique, elle a un CB contre la rébellion en SUE.
2. Si la POL use de ce CB, le Danemark entre en guerre aux côtés de la rébellion contre les loyalistes catholiques et la

POL.

3. Ces deux pays ne sont pas assujettis aux limites de de 53.40.

Tour durant la guerre

o Phase administrative -

1. Le camp du joueur SUE effectue normalement la logistique avec les provinces dont il dispose initialement, les manufactures de ces provinces, le commerce extérieur, etc.
2. L'autre camp n'accomplit pas d'administration. Il a un entretien de base identique à celui de la Suède et reçoit un dé en renforts, modifié par le revenu des provinces qu'il contrôle.
3. Chaque camp a un général minimum si jamais le partage ne lui en attribuait pas.

o Phase militaire -

1. Si la POL est entrée en guerre, elle ne peut envoyer qu'une seule pile terrestre de l'autre côté de la Baltique.

o Phase de paix -

1. Seule des paix inconditionnelles peuvent être signées par les loyalistes et les rebelles. Si il n'y a plus de révolte, les rebelles se rendent inconditionnellement. Noter que les révoltes se répandent normalement.
 - a. Si la royauté est renversée par les révoltes ou par une paix inconditionnelle du camp rebelle, la SUE redevient protestante conciliante.
 - b. Si les rebelles se rendent, la SUE reste catholique.
2. a. La POL en guerre du côté des catholiques vainqueurs gagne 40 PV.
b. La POL en guerre du côté des catholiques battus se retrouve en guerre normale contre la SUE et n'a plus la limite d'une pile en Suède.
3. a. Le Danemark en guerre aux côtés des protestants vainqueurs prend une province, au choix du SUE, à la Suède.
b. Le Danemark en guerre aux côtés des protestants battus se retrouve en guerre normale contre la SUE (et la POL).
4. Si le camp choisit par le joueur a été renversé, il perd 20 PV.

III-C GUERRES DE RELIGION EN POLOGNE *non historique*

1. Remplace III-22 si la Pologne est protestante. L'héritier de roi de Suède est élu au trône de Pologne, reste protestant et doit battre une guerre de religion dans son nouveau royaume. Reste à écrire...

Chapitre 12

Événements de la période IV

IV-1 GUERRE DE TRENTE ANS 1618-1648

(Durée : Jusqu'à la fin de guerre provoquée par l'événement)

Tour 1 - Guerre en Bohême

o Phase d'événement -

Placer le marqueur stabilité ALLIANCE sur la case +3, placer le marqueur stabilité LIGUE sur la case +3.

o Phase de diplomatie -

1. Les mineurs Bohême et Palatinat forment l'ALLIANCE (jouée par la HOL) et déclarent la guerre au HAB et à la Bavière (qui forment la LIGUE jouée par l'ESP). La Bohême est recrée si elle avait disparue (et le royaume Habsbourg de Bohême est désactivé).

2. Si la ligue de Smalkalde (II-9) existe toujours, les pays protestants qui la constituent rejoignent dès ce tour l'ALLIANCE avec les forces décrites pour l'entrée en guerre du tour 2. Les autres restent neutres.

o Phase administrative -

1. Le HAB, si mineur, reçoit ses forces de bases plus un jet de renfort normal.

2. La Bavière reçoit 1 A+, 3D, 1 niveau de fortification, Tilly (durée de vie 4 tours), 2CM. Le général Tilly peut commander n'importe quelle armée de la LIGUE. Si Tilly meurt, il est remplacé au tour suivant par Mercy. La Bavière dispose à présent de 2 pions armées.

3. L'ESP (et elle seule) peut faire une intervention limitée dans la guerre (une pile), obligatoirement du côté de la LIGUE.

4. L'ANG peut faire une intervention limitée à une A+ dans la guerre, du côté ayant sa religion (n'importe quel camp si conciliant). Elle dispose du passage dans tout pays du HRE de sa religion pour le faire. Cette intervention limitée peut continuer ou se terminer à chaque fin de tour mais doit rester d'au plus un équivalent de 4 DT. Si l'intervention limitée est stoppée, elle ne pourra être reprise (une intervention complète restera permise).

5. La Bohême reçoit 1 A+, 1D et un niveau de fortification.

6. Le Palatinat reçoit 1 A-, 2D, 1CM et le général Mansfeld (durée de vie, 3 tours). Mansfeld peut commander n'importe quelle armée de l'ALLIANCE. Mansfeld peut aussi retraiter avec 1D dans un mineur protestant neutre.

o La Marche turque -

1. Le HAB reçoit 2 A+ supplémentaires et un général en Austria ou n'importe quelle province de Hongrie.

2. Tant que cette garnison de 2 A+ reste en Autriche ou en Hongrie, la TUR n'a pas le droit de déclarer la guerre au HAB.

3. Si Vienne est conquise par les protestants ou si la garnison est réduite à moins de 2 A+ **avant** la phase de renfort, la TUR peut déclarer la guerre au HAB.

4. Si la TUR prend Vienne, la guerre s'arrête automatiquement sur une victoire protestante et un appel à la croisade a lieu.

o Révolte de Gabor -

1. Tirer une révolte (-) dans une province au hasard de Hongrie. La révolte contrôle la ville.

2. Placer 1A+ hongroise et le général Gabor (durée de vie, 4 tours) sur la révolte. La révolte peut utiliser 1 A et 2 D de Hongrie.

3. Tant que la révolte dure, le HAB ne peut utiliser que 1 A et 2 D de Hongrie.

4. Les forces de Gabor peuvent toujours se réfugier en Transylvanie, ou être levées à nouveau dans ce pays mineur. Des armées qui entrent dans ce pays doivent y rester jusqu'à la fin du tour mais pourront sortir à un tour suivant. La TUR a un CB contre la Transylvanie si des forces de Gabor sont dans ce pays à une phase de diplomatie.

o Phase militaire -

1. Si la LIGUE capture Prague, la Bohême est immédiatement reconquise par le HAB. Le mineur Bohême cesse d'exister. Les autres provinces de Bohême deviennent alors HAB dès que le siège est mis devant la ville avec au moins 1 A+. La HOL perd 1 en stabilité.

2. La LIGUE et l'ALLIANCE peuvent traverser librement n'importe quel mineur neutre du Saint Empire mais pas s'y arrêter.

3. De même, le ravitaillement passe librement à travers n'importe quel mineur neutre du Saint Empire.

4. Tout pillage de la LIGUE va dans le trésor de l'ESP. Tout pillage de l'ALLIANCE va dans le trésor de l'a HOL.

5. En cas de bataille majeure incluant des troupes de l'ALLIANCE ou de la LIGUE, modifier les stabilités en conséquence.

o Phase de paix -

1. Si un mineur est entièrement occupé militairement, il ne

conclut pas de paix inconditionnelle. Les pays de la LIGUE et l'ALLIANCE feront une paix groupée.

2. Si Vienne est prise au premier tour, la Bohème devient indépendante, et la guerre s'arrête sur une victoire protestante. La HOL gagne 50 PV et l'ESP (ou HAB si majeur) perd 50 PV.

3. Baisser de 1 la stabilité de chaque camp, y compris de l'ESP.

4. Baisser de 1 la stabilité de l'ANG si elle poursuit une intervention limitée.

5. **Ajouter possible arrêt de la guerre si précoce (période III surtout).**

Tour 2 et suivants - Guerre en Allemagne

o Phase de diplomatie -

1. L'ESP rentre automatiquement en guerre du côté de la LIGUE. Ça ne lui coûte rien. De même, la HOL rentre automatiquement en guerre du côté de l'ALLIANCE. ESP et HOL ne peuvent pas signer de trêve à ce tour.

2. Le Danemark signe une paix blanche forcée avec ses adversaires et rentre en guerre du côté de l'ALLIANCE. Il est joué par l'ANG.

3. La SUE, si ses rois sont fermement protestants peut faire une intervention limitée aux côtés de l'ALLIANCE dès ce tour. Ceci ne déclenche pas l'effet militaire de la guerre de 30 ans.

4. La Saxe rentre en guerre du côté de l'ALLIANCE.

5. Chaque mineur du Saint-Empire rentre en guerre du côté correspondant à sa religion (ALLIANCE pour les protestants, LIGUE pour les catholiques) sur un jet de dés ≤ 8 .

6. L'ANG peut faire ou continuer une intervention limitée du côté de sa religion (ou n'importe quelle camp si elle est conciliante). Voir les conditions au tour 1.

o Phase administrative -

1. Les mineurs qui rentrent en guerre reçoivent à ce tour les forces suivantes :

- Bade (LIGUE) : 2D et 1 niveau de fortification.
- Cologne (LIGUE) : 1D et 1 niveau de fortification.
- Liège (LIGUE) : 1 niveau de fortification.
- Lorraine (LIGUE) : 2D et 1 niveau de fortification.
- Mayence (LIGUE) : 1 niveau de fortification.
- Trèves (LIGUE) : 1 niveau de fortification.
- Wurtemberg (LIGUE) : 2D et 1 niveau de fortification.
- Berg (ALLIANCE) : 1D et 1 niveau de fortification.
- Brandebourg (ALLIANCE) : 1 A+, 1 général (si aucun en vie) et 1 niveau de fortification.
- Brünswick (ALLIANCE) : 1D et 1 niveau de fortification.
- Hannovre (ALLIANCE) : 1 A+ et 1D.
- Oldenburg (ALLIANCE) : 1D.
- Hanse (ALLIANCE) : 2D et 1DN.
- Hesse (ALLIANCE) : 1 A+, 1D et 1 niveau de fortification.
- Saxe (ALLIANCE) : 1 A+, 2D, 1 niveau de fortification et 1 CM.
- Thuringe (ALLIANCE ou LIGUE) : 1D et 1 niveau de fortification.

2. Le Danemark reçoit 2 A+, 1F-, 1 niveau de fortification,

Christian IV (durée de vie, 4 tours) et 2 CM.

3. L'ALLIANCE reçoit 4D de renfort plus un jet sur la table des renforts en défensif à +4.

4. La LIGUE reçoit 3D de renfort plus un jet sur la table des renforts en défensif à +4. Elle peut utiliser le pion armée Saint Empire.

5. Les renforts de la LIGUE sont baissés de 1 par ville conquise par l'ALLIANCE à la fin d'un tour précédent (même si libérée depuis) parmi Vienne, Salzbourg ou Bavière (2 provinces).

6. Les renforts de l'ALLIANCE sont baissés de 1 pour la capture à la fin d'un tour précédent (même si libéré depuis) de Brandebourg (Magdebourg et Berlin suffisent), Saxe (2 provinces) ou Mannheim (Palatinat) (-1 pour chaque mineur capturé).

7. Les renforts de l'ALLIANCE sont baissés de 1/2 (arrondir le total à l'inférieur) pour chaque ville à la fin d'un tour précédent (même si libéré depuis) parmi Hannovre, Kassel, Francfort, Prague, Lübeck et Hambourg.

8. Les renforts (LIGUE comme ALLIANCE) ne peuvent pas apparaître dans une province pillée.

9. Les renforts ne peuvent pas être placés dans les pions d'un mineur qui a été entièrement capturé (mais pourront l'être si des territoires du mineur sont libérés). Exception, une pile avec Mansfeld peut recruter même si le mineur d'origine est entièrement occupé.

10. Le HAB doit recruter le mercenaire Wallenstein au coût de 40 D\$. Wallenstein peut commander n'importe quelle pile de la ligue qui ne comprend pas de pions bavarois. 11. Le HAB peut décider d'assassiner Wallenstein à n'importe quel tour. Le pion Wallenstein est retiré du jeu et la LIGUE gagne 1 en stabilité.

12. 3 généraux mercenaires sont mis en service face caché et peuvent être recrutés soit par la LIGUE, soit par l'ALLIANCE. La mise minimale pour remporter un mercenaire est de 10 D\$. Chaque mercenaire dure 1 tour et disparaît à la phase de paix. En payant 10D\$ supplémentaire, un mercenaire peut commander une pile même en présence d'un chef de rang plus élevé.

o Phase militaire -

1. Les conditions du tour 1 continuent à être utilisées.

2. Chaque camp est ravitaillé dans toutes provinces contrôlées militairement par son camp et qui n'est pas pillée.

o Phase de paix -

1. Chaque camp compte le nombre de points de victoire qu'il a en fonction des villes contrôlées : Mannheim vaut 2 pour la LIGUE et 1 pour l'ALLIANCE; Prague vaut 2 pour l'ALLIANCE et 1 pour la LIGUE; Munich, Fribourg, Strasbourg, Hannovre, Berg, Kassel, Magdebourg, Berlin, Dresde, Francfort et Brünswick valent 1; Köln, Stuttgart, Ulm, Mainz, Trier, Hambourg et Erfurt valent 1/2.

2. Si un camp a 3 points de plus que son adversaire, il gagne 2 en stabilité et est dit en position favorable.

3. Si le Danemark remporte une victoire contre au moins 1A+ et reste dans le Saint Empire sans être vaincu, il annexe Lübeck et Holstein (ou Mecklembourg si il possède déjà ces

deux provinces) et est placé en EG de l'ANG et l'ALLIANCE gagne 1 en stabilité. Sinon, le Danemark fait une paix blanche et ses armées sont retirées du Saint Empire.

4. Chaque camp perd 2 en stabilité, ESP, HOL et SUE (si en intervention) perdent 1 (comme pour une guerre normale), et ANG 1 si son intervention limitée continue.

Tour 3 - Croisade suédoise

o Phase d'événement -

La SUE peut rentrer en guerre à ce tour du côté de l'ALLIANCE. Si elle le fait, le roi devient Gustave-Adolphe (si ce n'est pas déjà le cas), de caractéristique 989 qui est aussi un général 666. Durée de règne prévue de 7 tour, pas de jet de survie pendant les 4 premiers tours (mais il peut mourir au combat).

o Phase de diplomatie -

1. Chaque mineur du Saint Empire non encore en guerre est testé comme au tour 2.

2. La SUE peut rentrer en guerre ouverte du côté de l'ALLIANCE. Elle a un CB gratuit si elle est protestante, et doit l'utiliser si elle est fermement protestante. Elle n'a pas de CB si ses rois sont catholiques (et il lui en coûte alors 2 en stabilité)

o Phase administrative -

1. Les mineurs qui rentrent en guerre à ce tour reçoivent des troupes comme indiqué pour le tour 2.

2. La LIGUE et l'ALLIANCE reçoivent des renforts comme indiqué pour le tour 2 (points 3 à 9).

3. Wallenstein doit être engagé ou assassiné, 3 mercenaires sont disponibles (comme au tour précédent).

4. Si la SUE entre en guerre, sa technologie terrestre devient Baroque. Ceci remplace son augmentation normale de technologie pour ce tour. Placer le marqueur technologique SUE juste devant le pion Baroque et ajuster celui-ci en conséquence (après toute autre augmentation). Aucun autre majeur ni mineur ne peut acquérir la technologie Baroque à ce tour.

o Phase militaire -

1. Mêmes conditions qu'au tour 2.

2. Si Mecklembourg, Ost Pommern ou West Pommern est assiégé à ce tour par au moins 1 A+ SUE à la fin d'un round, elle se rend de suite sans jet de dé.

o Phase de paix -

1. Ajuster la stabilité de LIGUE et ALLIANCE en fonction de villes contrôlées, comme au tour précédent.

2. Baisser de 3 la stabilité de LIGUE et ALLIANCE, baisser les stabilités des majeurs comme pour une guerre normale.

3.a. La **paix de Prague** est demandée (et accordée forcément) si un camp (LIGUE ou ALLIANCE) est à -3 en stabilité pendant 2 tours consécutifs et qu'il n'est pas en position favorable en Allemagne.

3.b Un statu quo dans la paix de Prague est possible autrement si les deux camps sont à -3 en stabilité à la fin du tour et que les deux acceptent le statu quo.

4. Les stabilités de la LIGUE et de l'ALLIANCE sont dans ce cas retirées du jeu, elle ne servent plus. Le traité de paix de

Prague (voir plus bas) est appliqué.

5. Normalement les pays du Saint-Empire cessent alors le combat, sauf si des pays majeurs veulent poursuivre la guerre (c'est-à-dire qu'il reste un pays majeur qui est en guerre sans signer de trêve au tour suivant). Dans ce cas la guerre européenne se poursuit et la **paix de Westphalie** sera possible pour les tours suivants, sinon elle est appliquée tout de suite.

Tour 4 - La guerre Française

o Phase d'événement -

La SUE protestante doit entrer en guerre si elle ne l'a pas fait au tour précédent. Elle bénéficie des mêmes avantages (Gustave-Adolphe).

o Phase de diplomatie -

1. Les mineurs non encore en guerre rentrent automatiquement en guerre (sans test).

2. La FRA et l'ANG peuvent entrer en guerre du côté de leur choix. Elle ont un CB gratuit contre la camp qui n'est pas de leur religion, un CB normal contre un camp de leur religion, ou un CB gratuit contre les deux si elles sont conciliantes. Ces CB sont valables jusqu'à la fin de la guerre en Allemagne.

3. La POL peut au choix entrer en guerre complète ou limitée (pour un tour seulement) du côté de la LIGUE si elle est catholique, de l'ALLIANCE si elle est protestante. Elle dispose d'un CB gratuit valable uniquement une fois.

o Phase administrative -

1. Les mineurs qui rentrent en guerre ont leurs troupes indiquées précédemment (sauf paix de Prague).

2. L'ALLIANCE et la LIGUE reçoivent des renforts comme au tour précédent.

3. Wallenstein peut être engagé ou assassiné, et 3 généraux mercenaires sont disponibles comme au tour précédent.

4. Si la SUE rentre en guerre à ce tour, elle bénéficie des mêmes avantages (technologie). Personne d'autre qu'elle ne peut avoir la technologie Baroque. Si elle est déjà en guerre depuis un tour, tous les majeurs peuvent accéder normalement à la technologie Baroque.

o Phase militaire -

1. Mêmes conditions qu'au tour 2.

2. Si SUE est entrée en guerre à ce tour, même avantage qu'au tour 3 sur la capture de Mecklembourg, West Pommern et Ost Pommern.

3. L'intervention éventuelle de la Pologne est limitée (donc au plus une pile dans le HRE).

o Phase de paix -

1. Ajuster les stabilités de LIGUE et ALLIANCE en fonction des villes contrôlées comme auparavant, puis les baisser de 4 (4ème tour de guerre).

2. Possible paix de Prague ou de Westphalie comme au tour 3 (3, 4 et 5).

3. Si la SUE, la POL (en guerre complète) ou l'ANG ne contrôle plus rien dans le Saint Empire (ni troupe, ni ville), elle fait une paix blanche forcée.

4. Si la POL en intervention limitée gagne une victoire

contre au moins une A+ et reste dans le Saint Empire sans être vaincue, POL annexe Ost Pommern ou toute province anciennement polonaise. Le camp qu'elle soutient gagne 1 en stabilité. De toute façon son intervention cesse.

Tour 5 et suivants

o Phase de diplomatie -

1. La POL peut entrer en guerre comme expliqué au tour 4.

o Phase administrative -

1. Renforts et mercenaires comme précédemment.
2. Les mineurs "latins" gagnent la technologie Baroque au tour 5 (déplacer le marqueur en conséquence).

o Phase militaire -

1. Comme au tour 2.
3. L'intervention éventuelle de la Pologne est limitée (donc au plus une pile dans le HRE, et au plus une A+ en renfort).

o Phase de paix -

1. L'intervention limitée de la POL se finit comme décrit au tour 4.
2. Si SUE, la POL (en intervention complète) ou l'ANG ne contrôle plus rien dans le Saint Empire (ni troupe, ni ville), elle fait une paix blanche forcée.
3. Ajuster les stabilités de LIGUE et ALLIANCE en fonction de la situation sur le terrain, puis les baisser de 4.
4. Possible paix de Prague ou de Westphalie.

o Paix de Prague -

1.a. La paix de Prague est demandée (et accordée forcément) si un camp (LIGUE ou ALLIANCE) est à -3 en stabilité pendant 2 tours consécutifs et qu'il n'est pas en position favorable en Allemagne.

1.b Un statu quo dans la paix de Prague est possible autrement si les deux camps sont à -3 en stabilité à la fin du tour et que les deux acceptent le statu quo.

2. Les stabilités de la LIGUE et de l'ALLIANCE sont alors retirées du jeu, elle ne servent plus. Le traité de paix de Prague est appliqué. Il en existe trois versions : statu quo ou favorable à la LIGUE ou l'ALLIANCE.

3. Normalement les pays du Saint-Empire cessent le combat, sauf si des pays majeurs veulent poursuivre la guerre (c'est-à-dire qu'il reste un pays majeur qui est en guerre sans signer de trêve au tour suivant). Dans ce cas la guerre européenne se poursuit et la paix de Westphalie sera possible pour les tours suivants, sinon elle est appliquée tout de suite.

Traité de paix de Prague

1. Les pays mineurs suivants continuent à se battre jusqu'à la paix de Westphalie :

a. pour la LIGUE : Habsbourg, la Bavière si statu quo ou favorable à la LIGUE,

b. pour l'ALLIANCE : 2 pays au choix de la HOL entre Hesse et Hanovre et Palatinat, 1 seul si paix défavorable ;

c. la Saxe retourne son alliance si paix favorable à l'ALLIANCE ; ses forces sont enlevées du jeu, les villes de Saxe contrôlées par un pays de camp protestant (majeur ou ALLIANCE) se rendent à la LIGUE et le pays est maintenant dans la LIGUE. Sinon il cesse sa participation à la guerre.

d. La SUE peut choisir d'abandonner ses droits sur la Pomméranie ; dans ce cas le Brandebourg reste dans l'ALLIANCE sinon cesse la guerre.

2. Tous les autres mineurs du Saint-Empire qui ont été impliqués dans la guerre vont dans la case "les neutres". Leurs forces sont retirées de la guerre. Les villes de ces mineurs qui affecteraient les renforts d'un ou l'autre camp (voir phase administrative, points 5, 6 et 7) sont considérées comme tombées. Les pions du HRE ne sont plus disponibles.

3. Brandebourg annexe Ost Pommern.

4. Paix favorable à la LIGUE.

a. La Bavière annexe Oberpfalz, gagne l'électorat et le deuxième pion A.

b. Le Palatinat perd Oberpfalz et son deuxième pion A.

c. La victoire totale de la LIGUE devient possible.

5. Statu Quo.

a. La Bohème disparaît comme pays mineur indépendant et revient aux Habsbourg.

b. Les positions de la Bavière et du Palatinat sont inchangées : électeur palatin, Palatinat a 2 A, Bavière 1 A (exceptionnellement 2 A jusqu'à la fin de la guerre).

c. Aucune victoire totale n'est possible.

6. Paix favorable à l'ALLIANCE.

a. La Bohème est recréée comme un pays mineur indépendant.

b. Les positions de la Bavière et du Palatinat sont inchangées : électeur palatin, Palatinat a 2 A, Bavière 1 A.

c. Hanse, Oldenburg, Hannovre, Hesse et Berg sont mis en EG de HOL ; HOL gagne un revenu commercial de 10d par ville cotière contrôlé par la Hanse.

d. La victoire totale des protestants est possible.

o Paix de Westphalie -

1. Possible que si la paix de Prague est signée (à ce tour ou à un précédent) et que tous les majeurs dans le conflit veulent la paix (traité de paix signé ou trêve).

2. Les pays majeurs en guerre jusqu'au tour où la paix de Westphalie est signée (ils font la paix ou une trêve à ce tour) peuvent emporter les avantages suivants sur les pays allemands (en plus des traités de paix qu'ils signent entre pays majeurs). Les pays majeurs concernés sont ESP, FRA, HOL, SUE, ANG et POL. Ils ont une position dominante si ils ne signent que des traités de paix favorables pour mettre fin à la guerre contre les majeurs de l'autre camp ; ils ont une position défavorable si ils n'ont pas signé de paix favorable ou neutre (paix blanches ou des trêves) ou si ils sont sortis de la guerre à un tour avant la paix de Westphalie ; autrement la position est neutre.

Remarque : les pays majeurs en guerre dans un même camp ne sont pas nécessairement alliés et peuvent faire des paix séparées sans rupture d'alliance (sauf si ils en ont signées une). En revanche avant la paix de Prague, ils sont alliés avec soit la LIGUE soit l'ALLIANCE (et donc soumis à la rupture d'alliance si paix séparée).

3. Conditions obtenues par pays :

a. ESP favorable et la victoire catholique totale est autorisée

par la paix de Prague : les Habsbourg rétablissent un Saint-Empire unifié. Toute diplomatie est impossible sur les pays du HRE. Tous ces pays sont associés en un état, Saint-Empire, qui est vassal des Habsbourg. [Détailleur...](#)
Remise en cause.

b. ESP favorable sans victoire catholique totale : Bavière, Wurtemberg, Lorraine et Cologne sont placés en EG du HAB ; ESP gagne 50d tant que ces mineurs restent contrôlés par un catholique ; l'ESP a un bonus de +1 en diplomatie sur tous les mineurs du Saint Empire. Ces avantages sont perdus lors de la dissociation des Habsbourg.

c. FRA favorable ou neutre : elle gagne Lorraine en vassal et Cologne en CE. De plus, si paix favorable, elle gagne un bonus de +1 en diplomatie sur les mineurs du Saint-Empire jusqu'à la fin de la période

d. SUE favorable : elle annexe Mecklenbourg, au choix Bremen ou Lübeck et, si elle a gardé ses prétentions sur la Pomméranie, West Pommern ; elle gagne Brandebourg en CE et si elle a libéré Mannheim au tour où elle est entrée en guerre, Palatinat est placé en EG de la SUE.

e. SUE neutre : elle annexe Mecklenbourg et, si elle a gardé ses prétentions sur la Pomméranie, West Pommern ; elle gagne Brandebourg en CE et si elle a libéré Mannheim au tour où elle est entrée en guerre, Palatinat est placé en EG de la SUE.

f. HOL favorable et victoire totale possible : elle gagne la Hanse en vassal permanent.

g. HOL favorable : elle gagne la Hanse en vassal.

h. HOL neutre ou défavorable : la Hanse est détruite.

i. ANG favorable : elle gagne un pays du HRE neutre mais de son camp en EG. Elle gagne un bonus de +1 en diplomatie sur les mineurs du Saint-Empire jusqu'à la fin de la période.

k. POL favorable : elle gagne un pays du HRE neutre mais de son camp en EG. Elle gagne un bonus de +1 en diplomatie sur les mineurs du Saint-Empire jusqu'à la fin de la période.

4. Si la Hanse est détruite, les provinces qui resteraient sont partagées ainsi : le Danemark annexe Lübeck, Holstein ; la SUE annexe Bremen, le Brandebourg annexe West Pommern et Mecklenbourg.

IV-2 TEMPS DES TROUBLES EN RUSSIE / RÉVOLTE DES COSAQUES 1605-1613 / 1654-1667

PREMIER ÉVÉNEMENT

(Durée : jusqu'à la paix civile)

Obligatoire

1. Si Ivan le Terrible n'est pas encore mort, ne pas cocher l'événement et en tirer un autre en remplacement. Si la RUS est ouverte à toutes les religions, cocher l'événement et appliquer R/D à la place.

2. Si la RUS est en guerre, l'événement est reporté au moment où ce conflit cessera. Après la paix, un jet de dé de 5 ou plus sur 1d10 fait à la phase des événements active l'événement.

3. Pendant que la RUS est en attente de la guerre civile, elle

ne peut déclarer la guerre et doit accepter toute proposition de paix blanche. Elle ne peut bénéficier de paix favorable quel que ce soit le différentiel de paix.

Tour 1

o Phase d'événement -

1. Le souverain russe décède. Il est remplacé par Boris Godounov, de valeurs 5/8/4. Il est prévu pour durer 5 tours. C'est un général (A 232).

2. Tirer 6 révoltes en Russie. Seules les révoltes effectivement dans une province de la RUS s'appliquent – les autres sont simplement ignorées. Les révoltes sont contrôlées par la Pologne. La RUS est maintenant en guerre civile, 53.40.

3. Les rebelles placent une A+ dans un des territoires en révolte.

4. Pendant l'événement, les provinces non rebellées dont la ville appartient à la Russie sont RUS. Les provinces en rébellion sans armée RUS dedans appartiennent au camp rebelle. Toutes les autres provinces sont disputées.

o Phase de diplomatie -

1. Tant que la révolte dure, la RUS peut demander l'aide de la Suède. La RUS peut céder immédiatement une province à la Suède en échange (comme par une alliance dynastique). Si cette province est en révolte elle le reste et est toujours russe. La révolte pourra s'étendre à la fin du tour dans un territoire de la RUS (mais pas de la SUE). En revanche dès qu'il n'est plus révolté, le territoire devient une zone de la SUE. La Suède doit envoyer au moins une pile de 4 DT en RUS, aux conditions de l'intervention limitée, qui ne déclenche pas une intrusion étrangère en guerre civile pour 53.40. La SUE ne peut plus se retirer de la guerre civile en RUS et n'a pas le droit d'enlever volontairement des troupes si cela passe la corps expéditionnaire à moins de 4 DT.

2. Les pays majeurs peuvent intervenir de manière limitée : les pays orthodoxes du côté des loyalistes, tous les autres chrétiens du côté des rebelles. Si la RUS est ouverte à toutes les religions, seuls les catholiques contre-réforme peuvent intervenir pour les rebelles.

o Phase administrative -

1. Les rebelles reçoivent des renforts en offensif à chaque tour de l'événement, basé sur les provinces qu'ils contrôlent.

2. Les rebelles ont automatiquement Dimitri (A 422) comme général tant qu'il n'est pas tué en combat. Il dure 5 tours. La table des renforts peut leur en attribuer un autre.

o Phase militaire -

1. Les rebelles utilisent, en plus des forteresses qu'elles possèdent, les zones en rébellion sans unité ennemie dedans comme sources de ravitaillement.

2. Les rebelles ont la même technologie et la même contenance que les armées russe. Ils ont d'affiliation catholique pour les règles d'intervention.

o Phase de paix -

1. Voir les explications ci-dessous valables pour tous les tours.

Tour 2 et suivant

o Phase d'événement -

1. Boris Godounov a +3 à son jet de survie.
2. Si Godounov meurt (quelle que soit la raison), une période d'anarchie d'un tour s'en suit. Il n'y a plus de souverain officiel. On prend les valeurs 3/3/3 par défaut. À partir du tour suivant la famille Romanov domine (Fiodor et Michel) qui donnent des valeurs de souverain 6/5/6. Ce souverain qui est en fait une coalition ne tire pas de survie.
3. Dimitri doit après la mort de Godounov faire un jet de survie (comme un souverain) à +3 comme unique modificateur et ce à chaque tour (à partir du tour de la mort de Godounov) tant que l'événement dure.
4. À chaque tour où l'événement continue, tirer trois nouvelles révoltes aux mêmes conditions que ci-dessus.
5. Du moment que la POL est en guerre contre les loyalistes et la SUE en soutien des loyalistes, le POL peut, au début d'un tour suivant, déclarer un conflit ouvert contre la SUE aux conditions de 53.40. Cependant la généralisation ne s'applique que à la guerre POL-SUE et à leur territoire et ne change pas les conditions d'intervention des ces deux pays dans la guerre civile.

o **Phase de diplomatie -**

1. À partir du deuxième tour de la révolte, la POL peut intervenir aux côtés des rebelles. Elle a pour ce faire un CB contre la RUS ou un CB gratuit si Dimitri est encore en vie.
2. L'intervention de la POL n'est pas une intrusion étrangère en guerre civile. Elle se mène comme une guerre usuelle, les rebelles et la POL formant un seul camp, en guerre contre la RUS et le corps SUE si elle intervient dans la guerre civile. La POL est alors limitée à deux piles en RUS.

o **Phase de paix -**

1. Les révoltes dans des provinces occupées par des armées polonaises ne s'étendent pas en Russie ni en Pologne et ne comptent pas pour les conditions de victoire militaire de la guerre civile.
2. Si la moitié des provinces nationales sont en révolte, le tsar Godounov est tué (selon 30.5) mais on n'applique pas 30.5.A.
3. Un camp remplit la condition de victoire militaire si il a gagné une bataille majeur contre l'autre camp ou si il contrôle toutes les forteresses des province nationales ou encore si il n'y a plus de forces militaires terrestres ennemies (autres que les alliés).
4. L'événement se termine par la victoire des rebelles ou celle du camp russe.
 - a. Les rebelles gagnent si le tsar Godounov a été renversé ou est mort d'autre manière, qu'ils ont la condition de victoire militaire et qu'ils contrôlent la forteresse de Moscou.
 - b. Les loyalistes gagnent si les révoltes sont toutes éliminées et qu'ils remplissent la condition de victoire militaire.
5. a. Si les loyalistes gagnent et que Godounov est en vie, il reste souverain de la RUS et ses valeurs deviennent 6/8/5. Dimitri disparaît du jeu. La RUS gagne 10PV
- b. Si les loyalistes gagnent et que Godounov est mort, le nouveau souverain est Michel Romanov, de valeurs 6/5/6 et de durée prévue 5 tours. La stabilité russe remonte de 1. Dimitri disparaît du jeu.

c. Si les rebelles gagnent et que Dimitri est vivant, il devient tsar, de valeurs 4/7/5 et de durée prévue de 5 tours. La RUS perd 3 en stabilité. Si la POL était toujours en guerre, la RUS doit rester en alliance défensive forcée avec la POL pendant son règne. De plus, la POL gagne une province de son choix, que ses armées ont conquises ou occupent, en Russie.

d. Si les rebelles gagnent et que Dimitri est mort, le tsar est aussi Michel Romanov, de valeurs 6/5/6 et de durée prévue 5 tours. La RUS perd 2 en stabilité. La POL, si elle était en guerre, gagne une province de son choix, que ses armées ont conquises ou occupent, en Russie.

6. En cas de victoire loyaliste, la POL peut poursuivre la guerre contre la RUS ou proposer la paix. En cas de victoire rebelle, la POL gagne 10 PV et signe un paix blanche (tout en gagnant une province).

7. La Suède doit cesser son intervention et garde la province dans toutes les issues. La RUS a maintenant un CB gratuit à un seul usage contre la SUE jusqu'à la fin de la période.

8. Les armées rebelles sont éliminées ainsi que toutes les révoltes en Russie ou dans les provinces annexées par la POL et la SUE.

DEUXIÈME ÉVÉNEMENT

(Durée : jusqu'à la fin des guerres entraînées par l'événement)

1. Si le choix POL fut tolérance de l'Orthodoxie, l'événement ne s'applique pas. On le coche et on joue R/D en remplacement.

Tour 1

o **Phase d'événement -**

1. Les provinces d'Ukraine appartenant à la POL et aux HAB se séparent de ces pays et deviennent le nouveau mineur Cosaques d'Ukraine (aussi nommé Cosaques). Les unités des autres pays sont redéployées immédiatement.
2. Le nouveau mineur a un statut de VA spécial sur la piste de son protecteur. Personne ne peut faire de diplomatie sur lui. Le protecteur perd son statut si il déclare la guerre aux Cosaques ou si il faillit à leur venir en aide. Le suivant sur la liste des protecteurs éligibles devient le nouveau protecteur.
3. Les Cosaques d'Ukraine ne font jamais de paix séparée de leur protecteur et doivent être inclus dans le traité de paix de celui-ci.
3. Les protecteurs éligibles sont dans l'ordre : la RUS (protecteur initial), la TUR, la POL. Et personne après ; la diplomatie devient possible sur ce pays mineur. Une POL en pays mineur vient toujours au secours des Cosaques.

o **Phase de diplomatie -**

1. La POL a un CB gratuit contre les Cosaques si elle a perdu une province dans la formation de ce pays.

o **Phase administrative -**

1. Si la POL se retrouve en guerre contre un pays majeur pendant l'événement, le HAB peut intervenir de manière limitée aux cotés de la POL. Elle est limitée à une pile

militaire en-dehors de son territoire. L'ESP décide de l'intervention et contrôle les mouvements HAB.

◦ **Effet à long terme -**

1. Les règles sur l'Ukraine polonaise sont caduques : plus d'armée supplémentaire, plus de troubles cosaques.

Tour 2

◦ **Phase d'événement -**

1. Si la POL est en guerre contre les Cosaques, la SUE a un CB gratuit pour déclarer la guerre à la POL.

2. Si la SUE est en guerre contre la POL, la RUS a un CB gratuit pour déclarer la guerre à la SUE. Ce CB peut être utilisé en réaction de la déclaration de guerre au titre du 1 ci-dessus. Si la RUS l'utilise, le Danemark si inactif ou en guerre contre la SUE, est mis en EG de la RUS et attaque aussi la SUE.

◦ **Phase de paix -**

1. Les règles de paix s'appliquent normalement sauf que les alliés de la POL ne peuvent pas annexer des provinces des Cosaques qu'ils ne contrôlaient pas avant l'événement.

IV-3 GUERRE PERSE-TURQUIE 1606-1639

Obligatoire

inchangé

IV-4 RÉVOLTE NATIONALE DU PORTUGAL 1640-1668

inchangé sauf peut-être les provinces

IV-5 EXTENSION DE L'EMPIRE MOGOL 1636

◦ **Phase d'événement -**

1. Les provinces de Marathi et Carnatic sont annexées par l'empire Mogol. Il déclare la guerre aux propriétaires des ces zones et à ceux qui ont une COL ou un COM dans ces zones.

◦ **Phase militaire -**

1. L'armée Mogol et les milices locales attaquent les COL et COM dans ces zones jusqu'à les éliminer ou périr.

IV-6 UNION PERSONNELLE ENTRE L'ANGLETERRE ET L'ÉCOSSE 1603

inchangé

IV-7 GUERRE CIVILE ANGLAISE 1642-1648

inchangé sauf pour l'arrivée de Cromwell qui est lié à l'événement. Il arrive automatiquement pour 5 tours.

IV-8 CRÉATION DU LONDON STOCK EXCHANGE 1554

inchangé

IV-9 ACTE DE NAVIGATION 1651

presque inchangé

Complément - phase d'événement

1. Tous les pays majeurs affectés disposent maintenant d'un CB commercial permanent jusqu'à la fin du jeu. Ce CB n'est

perdu que si une paix supprime l'Acte de Navigation.

IV-10 FERMETURE DU JAPON 1638

inchangé

IV-11 SOULEVEMENTS EN INDE (∞) diverses fois dans la période

inchangé

IV-12 RÉVOLTE DE LA ROCHELLE 1626

inchangé

IV-13 RÉVOLTES À CEYLAN pas de date précise

inchangé

IV-14 DYNAMISME COLONIAL HOLLANDAIS (∞) pas de date précise

inchangé

IV-15 GUERRES INDIENNES pas de date précise

inchangé

IV-16 LA FRONDE 1648-1653

(Durée : tant que Louis XIV n'est pas majeur ou jusqu'à la fin du tour de révolte)

◦ **Phase d'événement -**

1. Le roi de FRA meurt et est remplacé par Louis XIV qui est bébé, dure 12 tours et a les valeurs 7/6/9 (donc 4/3/6 au premier tour). Il devient adulte au début du 4^{ème} tour de règne, ce qui termine l'événement.

2. Si par IV-20 Richelieu était encore ministre du roi qui vient de mourir, pendant les deux premiers tours du règne de Louis XIV, Mazarin est ministre de la régente et donne ses valeurs 7/8/7 en remplacement du souverain.

◦ **Phase de diplomatie -**

1. À chaque tour jusqu'à la fin de l'événement, la FRA offre obligatoirement une paix blanche à tous les pays mineurs. Elle offre de même une paix basée sur le différentiel de situation total aux pays majeurs, limitée à un niveau 1 si la situation est favorable à la France.

2. Les pays mineurs neutres acceptent automatiquement.

3. Les autres pays (majeurs et mineurs) choisissent leur attitude à chaque tour que cette proposition est faite : acceptation, rejet de la paix ou armistice (voir la règle correspondante).

4. La FRA ne peut pas déclarer de guerre tant que l'événement n'est pas terminé.

5. Si à la phase d'une phase de diplomatie la FRA n'est plus en guerre contre quiconque n'a pas déclaré une armistice, la Fronde a effectivement lieu.

Tour de révolte

◦ **Phase de diplomatie -**

1. La moitié des armées et détachements français en Europe se rebellent. La FRA choisit des piles de troupes qui restent loyales jusqu'à en prendre au plus la moitié. Le reste forme les troupes de la Fronde. Un général est choisi au hasard qui prend parti pour la Fronde (nommé si possible).

2. La Fronde est contrôlée par un pays en armistice avec la FRA ou à défaut un autre, dans l'ordre de priorité : ESP, ANG, HOL, AUT, POL, RUS, SUE, TUR.

3. Les forces navales, les amiraux, les troupes hors-Europe et tous les pions administratifs restent sous le contrôle de la FRA.

◦ **Phase administrative -**

1. La FRA ne collecte pas de revenus de ses provinces (ni de ses vassaux) à ce tour. Elle reçoit le reste des revenus.

2. La Fronde reçoit des renforts en offensif sans modificateur.

3. Aucun des camps ne peut recevoir des renforts qui amènent la force en Europe au-delà de la force de base de la FRA à cette période.

◦ **Phase militaire -**

1. Les pays en armistice avec la FRA peuvent intervenir dans la guerre civile selon 53.40 du côté voulu. Cependant chaque pion entrant en France doit être empilé avec un pion du camp soutenu et est limité à une A+ par pays.

2. Les flottes de FRA peuvent rester basées dans des ports conquis par les rebelles sans pénalité.

3. Les forteresses en France sont amicales à la FRA et à la Fronde. Une province est contrôlée par un camp si il a une armée dans la province et qu'il n'y a pas de force ennemie assiégée dans la forteresse. Toutes les autres zones, quoique non contrôlées, sont amicales aux deux camps pour la ravitaillement.

4. Comme exception à 3, la capitale de FRA est toujours contrôlée par les loyalistes sauf si la Fronde a conquis la forteresse de cette zone.

◦ **Phase de paix -**

1. Le camp qui possède la capitale de FRA à la fin du tour a gagné le conflit.

2. Si les rebelles gagnent, Louis XIV (et Mazarin) sont renversés. Au prochain tour une crise dynastique a lieu en FRA. Le joueur qui contrôle la rébellion gagne 10 PVs.

3. Dans tous les cas, toutes les unités loyalistes et de la Fronde redeviennent françaises et l'événement cesse.

IV-17 GUERRE SUÈDE-DANEMARK 1643-1645

Obligatoire

◦ **Phase d'événement -**

1. La SUE a un CB obligatoire gratuit contre le Danemark à ce tour. Et ceci quelles que soient les autres guerres en cours (ils peuvent être du même côté pour la Guerre de 30 ans tout en étant en guerre...)

2. Si la SUE refuse le CB, elle perd 3 points de stabilité.

IV-18 LIBERUM VETO (2) 1652

PREMIER ÉVÉNEMENT

◦ **Phase d'événement -**

1. Les conditions du *Liberum Veto* (voir 4.1.9) s'appliquent dorénavant jusqu'à la fin du jeu.

◦ **Phase administrative -**

1. Si la POL est en paix au tour de l'événement, après la phase des guerres, elle perd deux en stabilité.

◦ **Effet à long terme -**

1. À chaque fois qu'un nouveau roi est élu en Pologne, le joueur peut décider qu'il essaie d'imposer l'absolutisme dans la République. Cette décision est prise à la phase de souverains, donc avant de voir les événements du tour; cette décision ajoute l'événement IV-A "Guerre Civile en Pologne" aux événements tirés à ce tour. On ne pourra pas obtenir d'événement supplémentaire à ce tour.

DEUXIÈME ÉVÉNEMENT

1. Appliquer IV-19 si il n'a pas eu lieu.

IV-19 LE GRAND ÉLECTEUR FRÉDÉRIC-GUILLAUME 1640-1688

(Durée : jusqu'à la cession du duché de Prusse au Brandebourg (et des aspects permanents))

◦ **Phase d'événement -**

1. Frédéric-Guillaume devient électeur de Prusse. L'armée de base du Brandebourg augmente et passe à une A+. Le général du Brandebourg Frédéric-Guillaume (A 233) entre en jeu à ce moment pour 6 tours et a le statut de souverain.

2. Il revendique le contrôle du duché de Prusse à partir de ce moment; ce sont les provinces Preussen (6), Ost Pommern (5), Memel (5), Neumark (5).

a. Les pays mineurs qui possèdent une de ces provinces la cèdent immédiatement au Brandebourg.

b. Les pays majeurs qui ont une de ces provinces ont le choix de la céder ou non.

◦ **Phase de diplomatie -**

1. Si un pays déclare la guerre à un pays majeur qui possède un territoire du duché de Prusse, il peut demander l'intervention du Brandebourg dans le conflit. Il est immédiatement mis en EG du premier pays et entre dans la guerre.

2. Si la Pologne a des provinces du duché de Prusse, elle peut à n'importe quel tour en donner la souveraineté au Brandebourg. Dans ce cas le Brandebourg annexe les provinces du duché (toutes), fait une éventuelle paix blanche avec la Pologne et est mis en EG de celle-ci. La POL ne perd pas les PV de ces provinces. Elle peut ensuite immédiatement essayer de faire entrer en guerre la Brandebourg. Si elle réussit, les unités du Brandebourg ne sont pas redéployées avant la guerre.

3. La POL passe maintenant en premier dans la liste des pays pour le contrôle du Brandebourg. La fidélité du Brandebourg passe à 9.

◦ **Phase de paix -**

1. Dans un conflit engagé avec le Brandebourg, seule celle-ci peut annexer une province du duché de Prusse lors de la paix. En cas de différentiel de paix favorable à son camp,

elle demande toujours ces provinces et refuse la paix sans les prendre.

IV-20 RICHELIEU 1624-1642

(Durée : jusqu'à la mort du roi ou la disparition de Richelieu.)

o Phase d'événement -

1. La FRA reçoit un ministre, Richelieu, de valeurs 9/8/7. Il dure 1d10 tours, limité à un maximum de 6. Il est aussi renvoyé quand le souverain change.

2. La FRA gagne un niveau de flotte commerciale dans une ZP ou ZM de son choix.

3. Les événements IV-12 et IV-16 sont modifiés pendant la durée de celui-ci.

o Phase administrative -

1. Pendant l'événement, la FRA a un bonus de +2 pour toutes ses opérations extérieures et l'augmentation de son DCE.

o Interphase -

1. La FRA peut renvoyer Richelieu à toute phase des monarchies, ce qui termine l'événement.

2. Le successeur du Roi qui a Richelieu en ministre sera Louis XIV (voir les règles à son sujet).

IV-21 OLIVARES 1621-1643

inchangé

IV-22 DOMINIUM MARI BALTICI 1607-1629

PREMIER ÉVÉNEMENT

1. Si la SUE est catholique, appliquer III-B en plus de l'événement qui suit.

Tour 1

o Phase d'événement -

1. La Suède a un CB contre chaque pays frontalier avec la mer baltique, utilisable avant la fin de la période IV.

Tour suivant, n'importe lequel

o Phase d'événement -

1. Si le roi meurt, son successeur est Gustave Adolphe (9/8/9, général 332 au début).

2. La Suède reçoit au premier tour de Gustave Adolphe un ministre d'exception, Oxenstierna (chancelier de 1612 à 1654), de valeurs 6/8/8, qui dure 8 tours et survivra à la mort de Gustave Adolphe. Si le roi meurt quand il est présent, on peut utiliser ses caractéristiques pour déterminer le successeur.

o Effet à long terme -

1. La Suède peut annexer toute province qui borde la mer baltique, même si c'est une capitale. Elle ne peut annexer Copenhague cependant que si c'est la dernière province du Danemark (hors Norvège); dans ce cas les province de Norvège forment pays mineur Norvège (comme si créé par

révoltes, selon 1.4.12).

DEUXIÈME ÉVÉNEMENT

1. Appliquer V-18, "Renaissance de la Perse".

IV-A GUERRE CIVILE EN POLOGNE *non historique*

(Durée : Jusqu'à la fin de la rébellion)

1. Ne peut avoir lieu qu'une seule fois, aux conditions de IV-18 ou de V-16.

o Phase d'événement -

1. La Pologne entre en guerre civile, en se coupant en un camp fidèle au roi tenté par l'absolutisme, dit "absolutistes", et un camp des grands nobles polonais qui restent fidèle à l'idée de la République et la Monarchie élective, dit "rebelles". Le joueur joue les absolutistes.

2. Les pays suivants, si ils ont une frontière commune avec la Pologne, peuvent entrer en guerre pleinement contre un des camps de la guerre civile : Russie, Suède, Habsbourg (majeur ou mineur), Prusse. Ils ont un CB gratuit à ce tour pour entrer aux côtés du camp de leur choix. Les autres pays ne peuvent intervenir que de manière limitée.

3. Crise économique et politique : réduire le trésor de la Pologne de moitié. Baisser sa stabilité de 2.

4. Placer les régions suivante sous le contrôle du rebelle : Maloposlka (Petite Pologne, Cracovie), Vilnius, une autre en Pologne et deux autres en Lithuanie. Ces dernières sont tirées parmi toutes les provinces en Pologne des ces deux zones géographiques, en excluant les provinces du groupement d'Ukraine de la Lithuanie. Les régions doivent être distinctes. Les rebelles contrôlent au départ les villes de ces 5 régions.

5. Tirer deux révoltes de paysans au hasard en Pologne; elles sont sur la face - et ne prennent pas la ville.

6. Si IV-2 (1) a déjà eu lieu mais pas IV-2 (2) alors que la Pologne n'a pas une politique de tolérance de l'Orthodoxie, la révolte des cosaques se déclenche immédiatement. En appliquer tous les effets.

7. Le camp rebelle est joué par le premier dans l'ordre de la liste des joueurs suivants qui est en guerre contre les absolutistes : Russie, Suède, Habsbourg, Turquie, Hollande, Angleterre, France, Prusse; si aucun n'est en guerre, on reprend la même liste et le contrôle est donné au premier pays qui n'est pas intervenu du côté des absolutistes.

o Phase administrative -

1. Des forces terrestres polonaises en nombre égal à l'entretien de base de la période (hors Ukraine) passent du côté des rebelles. Si la Pologne a moins d'armées levées, on en lève immédiatement un nombre suffisant, pris sur les deniers de la Pologne (banque-route possible) qui deviennent rebelles.

2. L'entretien de base du camp des absolutistes est réduit à celui de la Pologne uniquement (une A+). Il pourra utiliser les deux pions armée de Pologne et deux armées Royales. Il lève normalement les revenus des provinces qu'il contrôle ainsi que les armées. Il retraite les armées qui restent fidèles

des régions rebelles. Les flottes restent fidèles (mais il n'y a plus d'entretien de base sous forme de D). Le roi polonais doit être utilisé en général (sauf si c'est Auguste II de Saxe).

3. Le camp des rebelles utilise les 2 armées de Lithuanie et deux pions armées Nobles (ou rebelles). Il ne reçoit pas de renforts au premier tour autres que les forces qui ont désertées. Ces forces sont placées librement dans des provinces en révolte. Si un général nommé (autre qu'un roi ou que Patkul sous Auguste II) est disponible, il rejoint les rebelles. Sinon le rebelle reçoit un général mercenaire au hasard qui est à la tête du camp. Les rebelles reçoivent un général mineur ? supplémentaire.

4. Les révoltes en Pologne sont amicales au rebelle. Les généraux rebelles peuvent choisir de prendre la tête des révoltes (une révolte + compte comme un pile de 4DT, et une révolte - comme 2DT pour les règles d'ordre de commandement).

5. Aux tours suivants de la guerre civile, le camp rebelle recevra des renforts en se basant sur les provinces contrôlées par rebellion (dont il a la ville sans présence d'armée absolutiste dans la région). Renforts offensifs ou défensifs au choix du rebelle.

5. Si l'Ukraine n'est pas révoltée ou déjà indépendante du fait de IV-2 (2), son armée est utilisable par les absolutistes, mais sans l'entretien de base.

6. Si le roi tenant de l'absolutisme est de la dynastie de Saxe, les forces du pays mineur combattent aux conditions normales de V-16. La Saxe est officiellement en guerre contre les rebelles et ces derniers (et leurs alliés) ont le droit de traverser sur un chemin direct le Saint-Empire entre la Pologne et la Saxe pour y porter la guerre.

o **Phase militaire -**

1. Les armées absolutistes et rebelles tirent leur ravitaillement des villes qu'ils contrôlent. Cependant ils peuvent traverser des provinces ennemies (ville ennemies) lors d'une campagne active sans avoir nécessité de mettre le siège ; ce n'est pas possible pour le camp absolutiste dans une région en révolte paysanne. De plus cela ne s'applique pas aux étrangers qui interviennent.

o **Phase de paix -**

1. La victoire dans la guerre civile se décide au moment où un camp possède deux des trois conditions de victoire qui suivent :

a. contrôle des capitales : avoir le contrôle des provinces où sont Cracovie et, si Varsovie est la nouvelle capitale, la Mazowie en plus.

b. contrôle du pays : avoir le contrôle militaire de 60 % du pays, c'est-à-dire des régions dont le camp contrôle la ville et où l'ennemi n'est pas présent (les régions en révolte sans que la ville soit prise ne comptent pour personne).

c. victoire militaire : le camp a obtenu une victoire majeure de plus que l'adversaire à ce tour, ou bien l'adversaire n'a plus de pion armée en jeu.

Tant que la paix n'est pas obtenue, la guerre civile doit continuer.

2. Les guerres menées par l'étranger peuvent finir avant

par des paix séparées. Si aucun des pays (Russie, Suède, Habsbourg, Prusse) n'est en guerre complète contre les absolutistes, le majeur polonais ne perd pas de stabilité du fait de la guerre en cours (il peut en perdre du fait de révoltes). Autrement, la Pologne perd la stabilité normale. Une paix en guerre civile oblige normalement les étrangers à faire la paix avec la Pologne, sauf à refuser et à faire une paix séparée : le pays perd 2 en stabilité (rupture de l'alliance avec le camp polonais qu'il soutenait) et reste en guerre contre la Pologne (même si le nouveau roi est issu du camp que ce pays soutenait).

3. Victoire des absolutistes : l'effet du *Liberum Veto* (4.1.9) ne s'applique plus désormais. Les événements VI-1 et VII-7, 8 et 9, 11 sont modifiés. Un pays qui a soutenu en guerre complète le camp absolutiste, et accepte la paix, gagne une province au choix du polonais sur la Pologne au moment de la paix. Les armées rebelles restantes sont éliminées ; les révoltes de paysans restent en jeu.

4. Victoire des rebelles : crise dynastique qui remplace le souverain absolutiste (et sa dynastie). Une province polonaise est donnée à chaque majeur qui est intervenu pleinement dans le conflit contre le camp absolutiste et accepte la paix, au choix de ces pays (effectué dans l'ordre du tour). La stabilité de la Pologne passe à -1 et les révoltes disparaissent. Les armées du camp de l'absolutisme sont éliminées.

Chapitre 13

Événements de la période V

V-1 GUERRE DE DÉVOLUTION 1667-1668

inchangé sauf...

◦ Phase de diplomatie -

3. ignorer cette ligne

La SUE peut exceptionnellement faire une intervention limitée défensive ou offensive dans ce conflit aux mêmes conditions que l'ANG (dans les règles générales).

V-2 GUERRES EN INDE (*) *pas de date précise*

inchangé

V-3 CHAMBRE DE RÉUNION / GUERRE DE LA LIGUE D'AUGSBOURG (2) 1681-84 / 1688-97

PREMIER ÉVÉNEMENT

inchangé

DEUXIÈME ÉVÉNEMENT

◦ Phase de diplomatie -

La SUE peut exceptionnellement faire une intervention limitée défensive ou offensive dans ce conflit aux mêmes conditions que l'ANG (dans les règles générales).

V-4 CRÉATION DU ROYAUME DE PRUSSE 1701

1. Si IV-19 n'a pas encore été tiré, appliquer cet événement à la place et cocher la case correspondant de la période IV.

◦ Phase d'événement -

1. Si la Pologne a encore des provinces du duché de Prusse, elles reviennent immédiatement au Brandebourg. La Pologne a un CB gratuit immédiat contre le Brandebourg.

2. Le pays Berg est annexé par le Brandebourg et disparaît. Si un autre pays possédait Berg, elle peut le céder au Brandebourg sinon celui-ci lui déclare la guerre.

◦ Effet à long terme -

1. L'entretien de base du Brandebourg augmente et passe à 2 A+, un général et 3 niveaux de fortification.

2. Les forces du Brandebourg peuvent traverser tous les pays du Saint-Empire même quand ils sont neutres, de la même manière que l'empereur.

3. L'électeur du Brandebourg cherche à se déclarer roi. Il le fait dès qu'une des conditions suivantes est remplie :

a. l'empereur lui accorde la couronne. Le Brandebourg devient alors le royaume de Prusse (mais on continuera à le dénommer Brandebourg) et est mis en CE du pays qui est

empereur (Autriche en général).

b. le pays qui est empereur accorde une paix défavorable de quelconque niveau à la Prusse. En lieu et place de toute réparation, le Brandebourg gagne sa couronne royale.

c. l'empereur signe une paix défavorable de niveau au moins 2 envers quiconque. Le Brandebourg se déclare royaume de Prusse et l'empereur a un CB gratuit contre le Brandebourg. Quelle que soit la condition qui survient, le pays de l'empereur perd un point de stabilité quand le Brandebourg devient le royaume de Prusse.

V-5 GUERRE CONTRE LES IROQUOIS *pas de date précise*

inchangé

V-6 RÉVOLTE DES ESCLAVES DANS LES ANTILLES *pas de date précise*

inchangé

V-7 GUERRE DE SUCCESSION D'ESPAGNE 1700-1713

inchangé

V-8 EXPULSION DES PROTESTANTS DE FRANCE 1685

inchangé

À réécrire : les effets ne sont pas assez marqués (et doivent plus dépendre des choix religieux et de leurs conséquences).

V-9 MERCANTILISME COLBERTIEN 1661-1683

presque inchangé

◦ Phase d'événement -

4. Tous les pays affectés ont un CB commercial permanent contre la FRA, et ce jusqu'à la fin du jeu (annulé si l'effet de l'événement sur le commerce en ZP France est annulé).

V-10 PIERRE LE GRAND 1689-1725

inchangé

V-11 OCCUPATION DE FORMOSE PAR LA CHINE 1683

inchangé

V-12 LA GLORIEUSE RÉVOLUTION 1688-1690

inchangé

V-13 GUERRE ENTRE LA SUÈDE ET LE DANEMARK 1675-1679**Obligatoire**◦ **Phase d'événement -**

1. Le Danemark et le Brandebourg mineur, si inactifs, déclarent la guerre à la Suède.
2. Si la PRU est majeure, elle dispose d'un CB contre la SUÈ dont le refus lui fait perdre 1 en stabilité et le marqueur diplomatique du Danemark. Si elle l'utilise, elle gagne en EG le Danemark.
3. Les alliés peuvent être appelés normalement, en particulier un pays majeur qui a le Danemark ou le Brandebourg en AM ou plus est appelé par le mineur dans le conflit. Si il refuse, il perd le contrôle diplomatique de ce pays. La Suède perd automatiquement le contrôle de ces deux pays au moment de la déclaration de guerre.

V-14 TRAITÉ DE NERCHINSK 1689

inchangé

V-15 KÖPRÜLÜ 1656-1661

Ajout : le général Köprülü (A 434 -1) remplace le Grand Vizir pendant toute la durée de l'événement avec la même utilisation. Si ce général est tué ou capturé à un tour, la TUR perd immédiatement 1 point de stabilité. Tant que la dynastie de ministres Köprülü dure, un nouveau général Vizir représenté par le même pion est disponible à chaque début de tour.

Remarque historique : Kara Mustafa, bien qu'ici déconnecté de l'événement, était membre par alliance de la lignée des Köprülü.

V-16 ELECTEUR DE SAXE ROI DE POLOGNE 1697*(Durée : jusqu'à un changement de dynastie en Pologne)*

1. Si la Pologne est Orthodoxe ou Catholique contre-Réforme, le reste de l'événement est ignoré et on tire une révolte en Pologne, avant de résoudre un événement diplomatique.
 2. Si la Pologne est en guerre contre la Saxe, tirer un autre événement et ne pas cocher celui-ci.
- **Phase d'événement -**
1. Le roi de Pologne décède et l'électeur Frédéric-Auguste de Saxe est élu le roi Auguste II de Pologne. Il dure normalement 7 tours. Ses valeurs de souverain sont tirées aléatoirement sur 1d10 (minimum de 3), comme après une crise dynastique. C'est aussi un changement de dynastie pour la Pologne. Auguste II ne peut pas être utilisé comme général.
 2. La marqueur diplomatique de la Saxe est mis en Vassal de la Pologne tant que la dynastie de Saxe est sur le trône de

Pologne. La Saxe n'est plus considérée un pays séparé pour les résolutions des guerres (déclaration et paix). Elle se joint toujours à toute déclaration de guerre par la POL sans test nécessaire.

3. Tout guerre en cours contre soit la Saxe soit la Pologne au moment de l'événement se transforme en conflit contre les deux (sans déclaration de guerre formelle).

◦ **Phase administrative -**

1. La Saxe reçoit toujours des renforts comme un pays mineur quand elle est en guerre. Ses forces peuvent traverser librement le Saint-empire et la Pologne. Le trésor polonais peut servir à financer des troupes supplémentaires saxonnes (des mercenaires allemands).

2. Les forces polonaises n'ont pas le droit d'entrer en Saxe ou dans un pays du Saint-Empire qui n'est ni allié ni en guerre contre la Pologne. Elles sont gérées normalement en fonction du statut de la Pologne (mineur ou majeur).

◦ **Phase de paix -**

1. La seule façon de pousser la Saxe ou la Pologne à une paix séparée est d'imposer une paix inconditionnelle. Dans ce cas la paix est signée, le pays défait ne rejoindra pas à nouveau ce conflit mais l'alliance entre la Saxe et la Pologne perdure pour les guerres suivantes.

◦ **Effet à long terme -**

1. Tant que la dynastie de Saxe est sur le trône de Pologne, le roi peut tenter d'imposer l'absolutisme en Pologne aux conditions décrites aux IV-18, c'est-à-dire en résolvant l'événement IV-A. Ceci peut être choisi au début du 2^e tour de règne d'Auguste II, ou ensuite à chaque changement de souverain en Pologne.

V-17 DE WITT 1653-1672

inchangé

V-18 RENAISSANCE PERSE 1590-1722*(Durée : jusqu'à l'événement VI-20 "Chute des Séfévides")*

1. Cet événement est le même que III-23; si celui-ci a eu lieu, appliquer R/D et cocher la case.

◦ **Phase d'événement -**

1. Si la Perse n'existe plus, ou si une province Perse d'origine est conquise, une révolte perse a lieu selon les règles du paragraphe 1.7.7.

2. Un événement diplomatique selon les règles normales est joué.

3. La Perse reçoit le général Shah Nadir (même pion que Shah Abbas) pour les 5 tours qui suivent.

◦ **Effet à long terme -**

1. Dorénavant la Perse a la même technologie terrestre que la Turquie. Ses armées deviennent de classe i pour le restant de l'événement. Elle dispose de 3 pions armées.

2. Au cours des guerres entre la Perse et la Turquie, toute colonie ou tout comptoir turque capturé et occupé militairement par la Perse en fin de tour est détruit.

Chapitre 14

Événements de la période VI

VI-1 GRANDE GUERRE DU NORD 1700-1721

Obligatoire, incompatible

(Durée : jusqu'à la fin de la guerre)

o Phase d'événement -

1. La RUS a un CB gratuit obligatoire contre la SUE si celle-ci possède une province adjacente à la RUS. Le CB peut être utilisé à ce tour ou au suivant, ou alors refusé. Il en coûte 2 points de stabilité de le refuser, 3 points si le souverain Pierre le Grand est en jeu ou déjà passé.

2. La Pologne a un CB (normal) obligatoire contre la SUE si celle-ci possède une province adjacente à la Pologne. Le CB peut être utilisé à ce tour ou au suivant, ou alors refusé. Il en coûte 2 points de stabilité de le refuser, 3 points si le roi de Pologne vient de Saxe (selon V-16) ou si l'absolutisme a été établi (par IV-18).

3. Si la POL ou la RUS utilise son CB et déclare la guerre à la SUE, la SUE dispose d'un CB gratuit contre le deuxième pays qui n'aurait pas déclenché de guerre. **Ce CB pourra être utilisé à n'importe quel début de round de la phase militaire (ainsi qu'à n'importe quel tour de la guerre) et précipitera le pays en guerre, sans appel aux alliés.**

o Phase de diplomatie -

1. Par exception, les CB de la POL, la SUE, et la RUS peuvent être utilisés en réaction (dans l'ordre 1, 2 et 3), après la phase des annonces diplomatiques. Les alliés peuvent être appelés par la suite normalement dans le conflit par les deux camps.

2. Si la RUS utilise son CB, elle reçoit immédiatement le Danemark en CE qui entre en guerre contre la SUE.

3. Si les Cosaques (créés par IV-2) sont en guerre contre la RUS pendant l'événement, ou si la révolte Mazeppa (voir *infra*) est active, la TUR reçoit un CB gratuit contre la RUS pour le tour suivant. Ce CB est valable à chaque tour où une condition est remplie.

4. Si la PRU est un pays majeur, elle dispose d'un CB contre la POL ou contre la SUE, à son choix.

o Phase administrative -

1. La Suède reçoit un jet de renfort en offensif et un en défensif au premier tour de la guerre uniquement. C'est une exception à la règle supprimant les renforts par la table pour la Suède.

2. Des effets particuliers touchant les pays en guerre sont expliqués ci-dessous, le classement étant établi par pays.

o Guerre civile en Pologne -

Les multiples candidats écartés par l'élection d'Aguste, Électeur de Saxe, au trône de Pologne en 1697, ont été les acteurs d'un jeu politique complexe lors de cette guerre dont l'enjeu était la couronne élective de Pologne. Bien que forcé par les armes d'abandonner officiellement celle-ci au traité d'Altranstädt, Aguste reprit très vite la lutte et recouvra son trône. La Suède ne réussit pas à imposer durablement un candidat, bien que Stanislas Leszinski soit élu pour une règne contesté et éphémère en 1704.

1. Si l'absolutisme a été établi en Pologne par IV-18, le restant de l'événement concernant la guerre civile en Pologne est annulé.

2. Quand une armée de SUE entre en POL sans qu'il s'ensuive une bataille (sauf d'écrasement), on lance 1d10 modifié par la stabilité de de la Pologne et la valeur de forteresse de la province. Sur un résultat de 5 ou moins, la ville se rend immédiatement à la SUE. Un seul test par province est possible durant la guerre. On prendra 0 comme modificateur de stabilité si la Pologne est un pays mineur.

4. Si la SUE contrôle Varsovie à une phase de paix, ou bien si la stabilité de la Pologne est négative ou nulle, la SUE réussit à imposer Leszinski comme roi de Pologne au moins pour une partie du pays. La SUE reçoit le général Poniathowski, soit par trahison du général du même nom polonais, soit (si il n'est pas en jeu), en recevant ce général pour 2 tours (valeurs C 322). À partir du tour suivant, la SUE peut lever une jusqu'à une A+ en Pologne, qui est de classe, technologie et coût du majeur POL (cela ne diminue pas les armées polonaises disponibles).

4. Par exception, si la dynastie de Saxe est toujours selon V-16 sur le trône de POL, la SUE et la POL peuvent entrer, stationner et combattre sur les provinces du HRE qui sont sur une route directe entre la Pologne et la Saxe. Aucun camp ne peut mettre le siège ou piller ces provinces.

5. Si, à la fin de n'importe quel round, la SUE contrôle Varsovie et Cracovie ou bien Dresde si V-16 est en cours, la POL propose une trêve imposée. Si elle est acceptée par la SUE, la POL cède immédiatement une province à la SUE (au choix de la SUE), la SUE gagne le libre passage en POL pendant toute la trêve et conserve l'occupation des villes

conquises. Cette trêve ne peut être imposée qu'une seule fois.

6. Cette trêve peut être dénoncée par la POL après trois tours de trêve au moins, ou après une défaite majeure de la SUE. Pendant la trêve, la POL ne perd pas de point de stabilité – comme pour une armistice.

7. Si la POL signe une paix défavorable et qu'une trêve avait été imposée (même si elle a été dénoncée), Stanislas Leszinski devient un souverain (6/5/6) pour encore 1d6 tours. Durant son règne, la POL est en alliance défensive forcée de la SUE (alliance dans ce sens uniquement) si elle est majeure, ou mise en EG de la SUE pour ces mêmes tours (sans autre diplomatie possible).

o **Pologne pays mineur -**

Si la Pologne est un pays mineur EG spécial de la SUE par VI-4, une déclaration de guerre contre la SUE est aussi dirigée contre la Pologne. La règle de guerre civile en Pologne s'applique en retournant la règle en faveur de la Russie qui peut imposer une trêve, son prétendant, et lever des forces avec Poniatowski. La condition de victoire 7 de la guerre civile donne la Pologne à la RUS et brise le statut spécial de VI-4 et ce qui s'y rapporte.

Autrement, la Pologne étant un pays mineur, il est joué par la FRA si elle est en EG spécial par VI-4, ou par le premier pays dans l'ordre qui n'est pas allié à la SUE : PRU, FRA, AUT, HOL, ANG, RUS. Sauf si elle est alliée spécial de la FRA qui décide alors si la Pologne engage ou non la guerre, la Pologne profite immédiatement de son CB et fait une paix blanche forcée avec tous ses ennemis. Après la guerre, si la Pologne n'a pas signé de paix défavorable, elle est mise en EG du pays qui la jouait, autrement elle devient neutre. Si elle était un en EG spécial de FRA, elle le reste sauf si la SUE a réussi à changer le souverain de Pologne (selon 7) ce qui brise le statut de VI-4.

o **Révolte de Mazeppa -**

1. Les Cosaques peuvent rejoindre la SUE durant la guerre. La SUE peut entrer dans les provinces du groupement d'Ukraine quel que soit son statut à ce moment. Si les provinces entrées sont dans un pays majeur, le pays aura un CB gratuit contre la SUE au tour suivant ; le protecteur du mineur Cosaque aura aussi un CB gratuit contre la SUE au tour suivant. Exception : cela ne s'applique pas si le propriétaire des provinces ou le protecteur est la TUR qui aura un CB gratuit contre les ennemis de la SUE à la place.

2. Dès qu'un pion armée de SUE entre dans une province du groupement d'Ukraine (sauf si elle appartient à la SUE) et y reste à la fin d'un round, la révolte de Mazeppa s'active. Les armées des Cosaques d'Ukraine sont immédiatement éliminées (quel que soit leur statut). Une révolte face + est placée dans la province avec le général Mazeppa (qui doit durer 4T y compris celui en cours) et un DT, ou une A- d'Ukraine si le roi ou Charles XII (héritier) de SUE est présent. Les pions militaire d'Ukraine sont utilisés pour la suite de la guerre seulement par la SUE tant que la révolte dure.

3. La révolte pourra s'étendre dans toutes les provinces

d'Ukraine quel que soit leur propriétaire en donnant des CB comme au point 1. Les pions révolte ne sont pas des sources de ravitaillement pour les armées. La révolte est dite active tant qu'un pion révolte existe dans le groupement d'Ukraine et que Mazeppa est en vie.

4. Si la révolte de Mazeppa est active, la SUE reçoit des renforts à la phase administrative pour les forces d'Ukraine, en offensif, basés sur le nombre de provinces en révolte et ajoutant -2 au dé, ou 0 si le roi de SUE, ou Charles XII, est en Ukraine avec des forces suédoises.

5. Si une paix blanche ou favorable à la Suède est signée et que la révolte de Mazeppa est toujours active, les provinces du groupement d'Ukraine qui appartenaient au début de la guerre à des pays entrés en conflit contre la SUE rejoignent le mineur Cosaques d'Ukraine. Ce mineur est créé ou recréé (selon l'issue de l'événement IV-2, 2e) et la SUE devient son protecteur. Si dans le futur, la SUE ne vient pas au secours de l'Ukraine, le mineur n'a plus de protecteur, devient neutre et la diplomatie à son sujet devient possible.

o **Guerre au Danemark -**

1. Si la capitale du Danemark est occupée par la SUE ou que le Danemark est défait en bataille majeure (terrestre ou navale) par la SUE, il signe une trêve séparée immédiate à la demande de la SUE. La trêve durera au moins 3 tours et la SUE rend sa capitale au Danemark. Les autres provinces prises militairement restent contrôlées. Si la guerre s'achève pendant la trêve, il faut tenir compte de ces provinces dans le traité de paix.

o **Phase de paix -**

1. Si la SUE ne signe aucune paix défavorable comme issue de cette guerre, elle gagne immédiatement 50 PV. De plus elle disposera toujours de ses 3 pions armées (sans condition de contrôle de provinces) jusqu'à la fin du jeu.

VI-2 DISPARITION DE L'EMPIRE MOGOL ?
inchangé

VI-3 GUERRE DE SUCCESSION D'ESPAGNE 1700-1713
inchangé. Même événement que V-7.

VI-4 GUERRE DE SUCCESSION DE LA POLOGNE 1733-1735

Obligatoire

(Durée : De l'activation jusqu'à la fin de la guerre)

1. Ne peut s'activer avant la période VI.
2. L'événement s'active dès que le souverain de POL décède en période VI ou après. La Pologne devient un pays mineur, le Brandebourg devient le majeur Prusse.
3. Si la Pologne devient un pays mineur alors que l'événement est en attente d'activation, on continue à faire un test de survie de son souverain à chaque tour, afin de déterminer le moment où le roi meurt et la crise de succession a lieu.

o **Phase d'événement -**

1. Si VI-1 n'a pas eu lieu, la couronne de Pologne est

proposée au beau-père du roi de France. La FRA choisit de le soutenir ou non immédiatement. Si elle ne le soutient pas, un prétendant Suédois est proposé et la Suède peut aussi refuser de le soutenir. Dans ce cas le restant de l'événement est annulé sauf le 1 de la phase de diplomatie. Si la France ou la Suède soutient son prétendant, on nomme ce pays protecteur dans la suite de l'événement.

2. Si VI-1 a eu lieu et a imposé le prétendant soutenu par la Suède, Stanilas Leszinski, comme roi de Pologne (condition 7 de la guerre civile en Pologne), c'est à la Suède avant la France que la couronne est proposée.

3. La Pologne et son protecteur signent une paix blanche immédiate. La Pologne est mise en EG du pays majeur.

o **Phase de diplomatie -**

1. La RUS a un CB gratuit à ce tour contre la Pologne.

2. L'AUT (ou le Habsbourg) a un CB gratuit contre la Pologne à ce tour, et la SUE (sauf si protecteur) et la PRU des CB normaux.

3. Si une guerre est déclarée contre la Pologne à ce tour et que V-16 était en cours (dynastie de Saxe en Pologne), la Saxe déclare la guerre à la Pologne et est mise en EG d'un pays en conflit avec la Pologne : RUS, l'AUT (ou Habsbourg) ou SUE dans cet ordre.

4. L'Autriche en mineur rejoint la RUS en guerre si elle a initiée le conflit contre la POL.

5. Si personne n'entre en guerre à ce tour contre la Pologne, elle devient un vassal permanent de son protecteur comme expliqué ci-dessous à la phase de paix et on applique le paragraphe 2.

o **Phase de paix -**

1. Un malus de -4 sera appliqué pour obtenir une paix séparée de la Saxe, la Pologne ou l'Autriche pendant tout conflit débuté à ce tour.

2. Si la Pologne (ou son camp) signe une paix favorable de niveau 3 au moins, la Pologne devient un allié spécial permanent en EG du protecteur qui reçoit 50 PV, sauf si il n'est pas de même religion que la Pologne. Personne ne peut faire de diplomatie sur ce mineur tant que ce statut tient et il est considéré comme un vassal pour les déclarations de guerre et la possibilité pour son protecteur de traverser la Pologne.

Le pays mineur Lorraine peut être annexé (et détruit) si la FRA est protecteur, au cours d'une guerre initiée au tour de l'événement.

3. Si la Pologne (ou son camp) signe une paix défavorable de niveau 3 ou plus, le protecteur perd 15 PV (même si pas en guerre), la Pologne devient neutre, l'absolutisme y est aboli, et elle ne peut plus passer au-delà de Subsides sur la piste diplomatique. La RUS, l'AUT (ou Habsbourg), la PRU et les pays du HRE reçoivent un droit de passage libre permanent (sans ravitaillement) à travers les provinces polonaises qui n'induit aucun droit de réaction à la Pologne. La RUS et l'AUT (ou empereur Habsbourg) reçoivent 50 PV si ils étaient en guerre dans le camp victorieux.

4. Dans les autres cas, les conditions suivantes s'appliquent. Le pays mineur Lorraine peut être annexé (et détruit) par la

FRA si elle a soutenu son prétendant au cours d'une guerre initiée au tour de l'événement. Le protecteur perd 15 PV ; la RUS et l'AUT (ou empereur Habsbourg) reçoivent 30 PV si ils étaient en guerre contre la Pologne. La RUS, l'AUT (ou Habsbourg), la PRU et les pays du HRE reçoivent un droit de passage libre permanent (sans ravitaillement) à travers les provinces polonaises qui donne cependant un CB normal à la Pologne au début d'un tour suivant son utilisation. Ce droit de passage remplace le droit de transgression de la Russie accordé par le *Liberum Veto*. L'absolutisme polonais est aboli.

VI-5 CRÉATION DU ROYAUME DE PRUSSE 1701

Même événement que V-4. Si il a déjà été joué, appliquer VI-19 en remplacement.

VI-6 VASSILISATION DU HANNOVRE PAR L'ANGLETERRE 1714

inchangé

VI-7 TRAITÉ DE METHUEN 1703

inchangé sauf...

o **Phase d'événement -**

1. Si le Portugal est toujours annexé par l'Espagne, rejouer la révolte nationale du Portugal (IV-4) (même si elle a déjà eu lieu et échoué) en plus de la suite de l'événement présent.

VI-7 ne peut avoir lieu qu'une fois (dernière chance de liberté du Portugal donc).

VI-8 ACTE D'UNION (ANGLETERRE) 1704

inchangé

VI-9 GUERRE DE SUCCESSION D'AUTRICHE 1740-1748

(Durée : jusqu'à la fin de la guerre)

1. Ne peut arriver si l'empire allemand existe. Dans ce cas cocher comme si joué et appliquer R/D.

2. Ne peut pas arriver avant 1700. Retirer un autre événement.

3. Le prétendant est la Bavière si elle a gagné l'électorat pendant la guerre de 30 ans, le Palatinat sinon.

o **Phase d'événement -**

1. Le Habsbourg (AUT sinon ESP) perd le contrôle du pays prétendant qui offre une paix blanche à ses ennemis. Le prétendant déclare ensuite la guerre au Habsbourg.

2. La POL devient un pays mineur, le joueur prend le contrôle de la PRU. Les règles de changement sont indiquées au chapitre 5. La PRU offre une paix blanche immédiate à ses ennemis. La PRU dispose ensuite d'un CB gratuit contre la POL.

3. Le prétendant et l'Autriche mineure sont contrôlées selon l'ordre normal des annexes (mais voir dessous).

o **Phase de diplomatie -**

1. La PRU dispose ensuite d'un CB gratuit contre le Habsbourg (AUT ou mineur).

2. La FRA dispose d'un CB contre le Habsbourg (AUT ou mineur) à chaque tour que dure la guerre. Si la FRA entre en guerre, elle prend immédiatement le contrôle du prétendant.
3. L'ANG dispose d'un CB gratuit contre la FRA en réaction au moment où la FRA entre en guerre contre le Habsbourg pendant l'événement. Si elle entre en guerre, elle prend alors le contrôle d'une Autriche mineure.

○ **Phase administrative -**

1. La PRU reçoit exceptionnellement des renforts comme un mineur, en mode offensif, au premier tour de la guerre.
2. L'AUT ou le Habsbourg/Autriche reçoit aussi des renforts supplémentaires au premier tour de guerre, en mode défensif sur la table des pays mineurs. Si l'Autriche/Habsbourg est un pays mineur, elle reçoit donc double renfort au premier tour, et prendra ses renforts en offensif à partir du second tour de guerre.

○ **Phase de paix -**

1. Si l'AUT/HAB accepte une défaite inconditionnelle du fait de cette guerre, elle perd la dignité d'empereur qui est accordée au prétendant pour le restant de la partie. La PRU reçoit automatiquement la couronne royale selon V-4.
2. Des PV supplémentaires sont accordés à la fin du conflit pour certaines provinces.
 - a. La PRU gagne 25 PV par province qu'elle annexe sur AUT/HAB. Si elle n'en annexe aucune, elle perd 20 PV.
 - b. L'AUT/HAB gagne 20 PV par province qu'elle prend à la PRU. Si elle n'en annexe aucune, elle perd 25 PV.
 - c. Celui qui contrôle le prétendant gagne 30 PV pour chaque province d'AUT/HAB annexée, et perd 15 PV si aucune ne l'est. Inversement, l'AUT/HAB (ou son contrôleur) perd 30 PV par province que lui annexe le pays prétendant, mais gagne 15 PV si aucune ne lui est prise.

VI-10 REBELLION JACOBITE EN ANGLETERRE 1715 / 1745-46
inchangé

VI-11 GUERRE DE SEPT ANS 1756-1763
(Durée : jusqu'à la fin de la guerre initiée par l'événement.)

1. Ne peut arriver avant 1700. Retirer un événement le cas échéant.
2. Ne peut arriver si la Prusse est en guerre par ailleurs (qu'elle soit un pays mineur ou majeur).

○ **Phase d'événement -**

1. Si le Brandebourg est encore mineur, il devient le pays majeur Prusse aux conditions décrites au chapitre 5. Le souverain est directement Frédéric II. La Pologne est elle maintenant un pays mineur.
2. La Prusse a un CB gratuit obligatoire contre la Saxe. La Saxe offre une paix blanche immédiate à ses adversaires.
3. Le Habsbourg a un CB gratuit contre la Prusse. L'Autriche en pays mineur en profite toujours et est alliée à la Saxe dans la guerre.
4. La France a un CB temporaire à ce tour contre la Prusse.

Si il est utilisé, l'Angleterre a en réaction un CB gratuit contre la France.

5. La Russie dispose pendant toute la guerre d'un CB contre la Prusse ou l'Autriche.

○ **Phase de diplomatie -**

1. Si le contrôleur de la Saxe n'est pas en guerre contre la Prusse, la Saxe est mise en EG du Habsbourg, ou de l'Angleterre, la Suède, la France, la Russie, au premier de la liste (dans cet ordre) en guerre contre la Prusse. Celui qui contrôle la Saxe a un bonus de +5 à la diplomatie sur les pays mineurs du HRE (autres que la Bavière).

○ **Phase administrative -**

1. Les limites d'achat de la Prusse sont doublées pendant la guerre. Elle peut de plus lever des troupes dans toute province conquise d'un pays du HRE au coût doublé.
2. Au premier tour, les pays mineurs engagés dans le conflit choisissent leurs renforts en défensif. Par la suite, ils seront tous en offensif ou naval.

○ **Phase de paix -**

1. Tant que Frédéric II est en vie, la Prusse ne peut être obligée à la paix qu'en faisant la conquête de toutes ses provinces.
2. Si la Prusse perd la guerre, FRA et AUT gagnent 50 PV si elles étaient en guerre contre la Prusse. Si elle était en guerre, l'ANG perd 25 PV si la PRU est défaite, 50 PV si la paix est inconditionnelle.
3. La Russie dispose d'une condition de paix supplémentaire pour cette guerre : elle peut annexer toutes les provinces de la Pologne adjacentes à la Russie si son camp impose une paix inconditionnelle à la PRU ou l'AUT (selon le camp choisi) ; cette condition de paix compte pour une province. Ses alliés peuvent contester cette annexion et disposent d'un CB au tour qui suit contre la RUS.

Si la Pologne est un Vassal spécial de la FRA ou la SUÈ du fait de VI-4, cette condition de victoire ne peut pas être demandée si ce pays est du même côté que la RUS dans la guerre. Cette condition ne peut non plus être demandée si l'absolutisme est établi en Pologne.

4. Si la PRU force la Saxe a une reddition inconditionnelle, elle gagne 25 PV. Si elle force le Habsbourg a une paix inconditionnelle, celui-ci (ou son contrôleur si le pays est mineur) perd 50 PV et un en stabilité.

○ **Interphase -**

1. Si la guerre continue pour la Russie peut choisir de modifier son test de survie des monarques de +5. Si son souverain meurt, il est remplacé pour un tour par Pierre II (3/3/3) et la Russie fait immédiatement une paix blanche contre tous ses adversaires (qui n'ont pas leur mot à dire). Pierre II ne dure qu'un tour (et encore!) et est remplacé au début du tour suivant par Catherine II.

VI-12 RÉVOLTE D'ESCLAVES DANS LES ANTILLES (*) *pas de date précise*
inchangé

VI-13 GUERRE CONTRE LA TURQUIE (*) 1716-1718 /

1737-1739

inchangé

VI-14 RAIDS BANTOUS (*) *pas de date précise*

inchangé

VI-15 WILLIAM PITT 1757-1761

inchangé

VI-16 ESTABLISHMENT ACT EN ANGLETERRE 1701

inchangé

VI-17 BILL OF TEST EN ANGLETERRE 1673

inchangé

VI-18 HEINSIUS / KAUNITZ 1689-1720 / 1753-1793

inchangé

VI-19 GUERRE DE SUCCESSION DE COURLANDE 1730-1731

Obligatoire

(Durée : Tant que le mineur Duché de Courlande existe.)

o **Phase d'événement -**

1. Les deux provinces du duché de Courlande se séparent de leur propriétaire actuel et forment le duché de Courlande.
2. Maurice de Saxe, s'il est en jeu, cherche un protecteur pour prendre possession du duché – sinon c'est un général non nommé qui le fait. Le premier protecteur possible est le pays que Maurice de Saxe. Ensuite, les pays suivants (autres que le précédent) doivent accepter ou refuser immédiatement dans l'ordre indiqué : FRA, Habsbourg (AUT et à défaut ESP si l'AUT n'est pas dissociée), PRU, HOL. Si tous les protecteurs potentiels déclinent, le mineur Courlande ne recevra pas de renforts pendant les guerres et ne disposera pas du général (qui finalement décide de ne pas y rester).
2. L'Autriche mineure refuse sa protection.

o **Phase de diplomatie -**

1. Tout possesseur d'une des deux provinces au moment de l'événement dispose d'un CB gratuit contre la Courlande.

o **Phase administrative -**

1. Par la suite la Courlande est vassal spécial de son protecteur sur lequel aucune diplomatie n'est possible. Le pays mineur dispose de 2 DT (sans force de base) et du général Saxe si il prend possession du duché, d'un général à tirer au hasard parmi les mercenaires sinon (il durera 4 tours). Ce général peut commander aussi des troupes du pays majeur protecteur. Quand il disparaît, la Courlande perd son général de base. La Courlande n'a pas de capitale et peut disparaître. Le protecteur ayant accepté la Courlande perd 30 PV si le duché n'existe plus à la fin de la partie.

VI-20 CHÛTE DES SÉFÉVIDES 1722

o **Phase d'événement -**

1. Les effets de l'événement V-18 "Renaissance de la Perse" sont partiellement annulés. La technologie perse n'augmentera plus maintenant que avec celle de l'Islam, et reste en attendant au niveau actuellement atteint. Elle ne dispose plus que de deux armées.
2. En revanche ses armées restent de classe i.
3. L'Afghanistan entre en rébellion (effet à décrire ??).

Chapitre 15

Événements de la période VII

VII-1 RÉVOLTE EN INDONÉSIE *pas de date précise*
inchangé

VII-2 VENTE DE LA CORSE PAR GÈNES 1759
inchangé

VII-3 RÉVOLTE DE POUGATCHEV 1773-1774
(Durée : jusqu'à la fin de la guerre civile)

◦ **Phase d'événement** -

1. Placer des révoltes face - dans les provinces suivantes si elles sont russes : provinces du Kazan, provinces d'As-trakhan, provinces de Crimée (sauf celles en Ukraine), Oural, Steppes et toutes les COL/COM dans des provinces hors-europe adjacentes à celles-ci.

2. Tirer deux révoltes supplémentaires en RUS (en ignorant sans en retirer si elles sont en dehors de son territoire).

3. Placer une A- (de type russe im) et le général Pugachev dans n'importe quelle province en révolte. Les rebelles sont contrôlés par l'ESP, ou la SUÈ si l'ESP est alliée à la RUS.

◦ **Phase de diplomatie** -

1. Tout pays ayant une province adjacente à la Russie peut intervenir (avec la limite d'une pile) d'un côté ou de l'autre dans la guerre civile.

◦ **Phase administrative** -

1. Les rebelles obtiennent des renforts en offensif à chaque tour. Ils disposent de pions en même quantité que la Russie.

2. L'extension des révoltes n'a pas lieu si les armées de la rebellion ont subi une défaite majeure au tour précédent.

3. À partir du troisième tour, si une armée rebelle est dans une province de Kazan, Astrakhan ou Steppes, on place en renfort supplémentaire une armée A+ de Sibérie. Ce renfort ne peut avoir lieu qu'une fois.

◦ **Phase militaire** -

1. Les rebelles utilisent les révoltes comme source de ravitaillement (même si les forteresses ne sont pas contrôlées) si il n'y a pas de force militaire loyale dans la province.

VII-4 GUERRE D'INDÉPENDANCE DES COLONIES 1775-1783
inchangé

VII-5 RÉVOLUTION EN HOLLANDE 1785-1787
une modification concernant le rapport à la Prusse :

◦ **Phase de diplomatie** -

1. Si la Hollande et la Prusse sont alliées (alliance entre majeurs ou l'un sur la piste diplomatique de l'autre), la Prusse a le droit d'intervenir dans la guerre civile.

◦ **Phase militaire** -

1. L'intervention de la Prusse est limitée à deux piles en Hollande.

VII-6 RÉVOLUTION FRANÇAISE 1789/1792

PREMIER ÉVÉNEMENT

Le premier événement de Révolution française couvre la banque-route de la royauté ajoutée à la crise de subsistance en France qui peut déboucher sur un changement de gouvernement. À ce moment plusieurs suites sont possibles selon le gouvernement obtenu.

◦ **Phase d'événement** -

1. La FRA perd 3 en stabilité, ou 1 seulement si elle est en guerre contre un pays majeur. Son trésor est réduit de 100 ducats.

2. Le restant du trésor français est divisé par deux et la FRA perd 10% de son revenu total jusqu'à la fin de la partie. L'inflation française est dorénavant une case plus haut que celle indiquée par le marqueur.

3. Tirer deux révoltes (paysannes) en France.

4. La France reste pour l'instant une monarchie mais le jet de survie du monarque est dans le futur augmenté de +2, de +5 si le gouvernement est convention. Si le roi meurt, la royauté est destituée. Le gouvernement français pourra dans le futur évoluer pour être dans l'un des trois états suivants : monarchie législative, convention, terreur (et directoire en fait).

5. Les pays majeurs suivants reçoivent un CB gratuit contre la France : Angleterre, Autriche, Prusse, Espagne, Hollande (sauf si gouvernement renversé par VII-5), Pologne (si dynastie française par VI-4). La France dispose d'un CB normal contre chaque pays majeur, contre tout pays mineur qui lui est adjacent, et contre la Hollande mineure si la révolte VII-5 a subi un échec.

◦ **Phase de diplomatie** -

1. Exceptionnellement, les CB précédents peuvent être utilisés en annonce de réaction diplomatique. La Pologne mineure utilise son CB si un autre pays le fait et dispose alors

d'un droit de passage dans le HRE.

2. À la fin de la phase des déclarations diplomatiques, le gouvernement français peut changer en fonction des déclarations. On doit faire un test en fin de la phase diplomatique sur 1d10 : 1-6 pas de changement ; 7-13 convention ; 14+ terreur. On modifie le dé tel qu'il suit : -4 si VII-4 n'a pas encore eu lieu ; -2 si la révolte de VII-4 a échoué ; +2 si VII-4 a créé les USA ; +2 si la FRA a utilisé à ce tour son CB donné par la Révolution ; +4 si la FRA est en guerre sans avoir déclaré de guerre ; +6 si le roi FRA est destitué.

3. **Convention.** Quand le gouvernement devient "convention", tirer immédiatement une révolte en France (révoltes royalistes), activer les émigrés et les chouans. Les armées françaises deviennent révolutionnaires. À la phase d'événement de chaque tour de convention, tirer une nouvelle révolte en FRA. Si le roi est destitué, il est remplacé par le monarque "convention" de valeurs 3/6/7.

4. **Terreur / Directoire.** Quand le gouvernement passe en Terreur, le roi est immédiatement tué et destitué, puis il faut tirer immédiatement trois révoltes en France (révoltes des fédérés). Les émigrés et les Chouans restent ou deviennent actifs. Tout pays majeur a un CB gratuit à utiliser immédiatement ou non contre la France. Les armées françaises passent à la levée en masse. Le DCI et le DCE de la France augmentent d'un (max. 5). Le gouvernement est de valeurs 5/6/9. Au début de chaque nouveau tour de gouvernement de terreur, tirer deux nouvelles révoltes.

○ **Phase administrative -**

1. Le revenu de la FRA est réduit de 50% à ce tour uniquement, ceci remplaçant la diminution usuellement causée par la stabilité.

○ **Les émigrés.** L'Autriche (ou le Habsbourg) en guerre contre la France révolutionnaire peut utiliser une armée royaliste française qui est de classe Occident iii et contient 1 cav. par DT et 4 artilleries. Elle apparaît comme une A- avec un général mineur non nommé et peut être renforcée (au prix des armées françaises d'Ancien Régime). Si l'AUT/HAB n'est pas en guerre, les émigrés peuvent être utilisés dans l'ordre par : la Prusse, l'Espagne, l'Angleterre, la Pologne (donc celui qui la contrôle).

○ **Les Chouans.** Les Chouans sont joués par l'Angleterre (même si il n'est pas en guerre contre la FRA). Ils consistent en des révoltes face - au Poitou et en Vendée. Les révoltes ne contrôlent pas les villes. Une armée de révolte face + et un général mineur sont placés au choix dans l'une des deux provinces. Les armées françaises doivent reculer de la province à l'apparition des révoltes. Tant que des révoltes existent en Poitou, Vendée, Morbihan, Bretagne ou Finistère, les Chouans gagnent un DT de révolte de renfort aux tours suivants le premier.

Un DT peut se cacher en Vendée (à la place du mouvement) avec une révolte. Il ne compte plus comme une présence militaire mais donne un malus de -2 pour calmer la révolte. Si la révolte est supprimée, le DT des chouans est supprimé.

○ **Les frontières naturelles.** En gouvernement convention ou terreur, toute région nationale française ou adjacente à

celles-ci est annexée si la France la contrôle militairement en fin de tour.

○ **Armées révolutionnaires.** Quand les armées françaises deviennent révolutionnaires (passage à la convention), toute nouvelle armée levée est une armée de conscription dont le coût (achat et entretien) est réduit de moitié, et la limite d'achat terrestre est doublée. La France a toujours 6 pions armées au maximum. Les armées pré-existantes ne sont pas affectées (elles restent d'organisation royaliste).

Le coût de construction navale est lui doublé pour représenter le manque de cadre (nobles) pour commander les flotttes. La France ne peut plus donner de patente à des corsaires.

○ **Levée en masse.** En plus des effets précédents, toutes les armées deviennent révolutionnaires immédiatement et la France peut avoir jusqu'à 8 armées de ce type. Elle dispose maintenant de 5 généraux non nommés et d'un amiral non nommé et d'aucun autre nommé. Le général Bonaparte (E 666-3) (non sujet au -1 pour les tests de survie) devient disponible à partir du début du round 3 de ce tour.

○ **Fin de l'histoire moderne.** 1. Le jeu cesse au plus tard à la fin du deuxième tour de gouvernement de Terreur / Directoire qui est remplacé vraisemblablement par le Consulat et ouvre l'ère des guerres de l'Empire. Ceci est l'objet d'autres simulations.

2. Si ce dernier tour de jeu est le tour 57 ou plus tardif, Souwarov est disponible à ce tour comme général russe (bien que ses dates limites soient normalement T 60-60)

DEUXIÈME ÉVÉNEMENT

Ce deuxième événement représente la dynamique propre de la Révolution française que le joueur ne peut contrôler.

1. Ne peut avoir lieu que si VII-4 est en cours ou s'est terminé par une victoire créant les USA.

○ **Phase d'événement -**

1. Le gouvernement français devient la "terreur". Appliquer toutes les conséquences précédentes de ce nouveau gouvernement.

2. La FRA perd un en stabilité.

2. Le jeu se terminera à la fin de ce tour, et exceptionnellement le tour durera au moins 4 rounds.

VII-7 PREMIER PARTAGE DE LA POLOGNE 1772

1. Si la Pologne n'existe plus, cocher et jouer R/D. Si la Pologne est toujours un pays majeur, ne pas cocher et retirer un événement.

2. Si une guerre est en cours entre des pays parmi les suivants : Autriche/Habsbourg, Prusse/Brandebourg, Russie, ne pas cocher l'événement et en tirer un autre.

3. Autrement, il existe 3 cas dépendant du statut de la Pologne.

CAS I : si la Pologne est vassale de FRA ou SUÈ par VI-4, ou si l'absolutisme est toujours établi en Pologne.

○ **Phase d'événement -**

1. La PRU, la RUS, l'AUT et la SUÈ ont un CB contre la Pologne et son protecteur en même temps. Si la Pologne n'a pas de protecteur, le pays qui l'aurait sur sa piste diplomatique aura un CB gratuit en réaction pour déclarer la guerre aux assaillants de la Pologne.

2. En tant que pays mineurs, Autriche et Brandebourg utilisent leur CB.

o **Phase de paix -**

1. La Pologne refuse toute demande de paix séparée; si son protecteur fait une paix séparée, elle continue de se battre sans protecteur.

1. Si le protecteur (FRA ou SUÈ ou pays majeur qui l'a soutenue) de la Pologne signe une paix défavorable de niveau 3 au moins, ou (si la Pologne n'a pas ou plus de protecteur), si elle doit signer une défaite inconditionnelle, les conditions de paix suivantes sont ajoutées :

a. le statut de vassal spécial de la Pologne est supprimé et la Pologne devient neutre à ce tour ;

b. l'absolutisme polonais est aussi aboli ;

c. la capitale polonaise peut maintenant être annexée par tout le monde ;

d. si la RUS signe cette paix en sa faveur, elle peut choisir de remplacer les réparations du traité de paix en qui lui reviennent par l'annexion des provinces du partage (voir plus bas) ;

e. la PRU peut échanger les réparations du traité de paix pour annexer les provinces du partage ;

f. l'AUT/Habsbourg peut échanger les réparations du traité de paix qui lui reviennent contre l'annexion des provinces du partage.

g. la SUÈ peut échanger les réparations du traité de paix pour annexer la province qui lui revient par le partage.

CAS II : Si la Pologne est un allié normal d'un pays majeur (sans que la Pologne soit absolutiste) un plan de division est proposé à ce pays.

o **Phase d'événement -**

a. Le pays majeur accepte le plan qui est immédiatement appliqué.

b. Le pays refuse le plan ; AUT, RUS, PRU et SUÈ ont un CB gratuit pour déclarer la guerre à la Pologne et le majeur qui la protège.

o **Phase administrative -**

1. La Pologne choisir ses renforts en défensif.

o **Phase de paix -**

1. Si le pays majeur aidant la Pologne, ou la Pologne en paix séparée, signe une paix défavorable de niveau 3 au moins, les conditions de paix suivantes sont ajoutées :

a. la Pologne rejoint les neutres à ce tour ;

b. l'absolutisme polonais est aussi aboli ;

c. la capitale polonaise peut maintenant être annexée par tout le monde ;

d. si la RUS signe cette paix en sa faveur, elle peut choisir de remplacer les réparations du traité de paix en qui lui reviennent par l'annexion des provinces du partage (voir plus bas) ;

e. la PRU peut échanger les réparations du traité de paix pour annexer les provinces du partage ;

f. l'AUT/Habsbourg peut échanger les réparations du traité de paix qui lui reviennent contre l'annexion des provinces du partage.

g. la SUÈ peut échanger les réparations du traité de paix pour annexer la province qui lui revient par le partage.

CAS III : si la Pologne est neutre ou alliée à la RUS, l'AUT ou la PRU.

o **Phase d'événement -**

1. Le plan de partage est tout de suite accepté.

2. La Pologne passe dans les pays neutres.

Premier plan de partage de la Pologne.

1. La RUS annexe les provinces polonaises en Ukraine, et Sévéria, Smolenska, Biélorussie, Polocko.

2. La PRU peut annexer Königliches Preussen, et toute province du duché de Prusse ;

3. L'AUT/Habsbourg peut annexer Moravia, Malopolska (Klein Polen) et Bukovina.

4. La SUÈ peut annexer une autre province de Pologne adjacente à son territoire.

Si certaines de ses provinces ne sont pas polonaises, le pays gagne seulement un CB gratuit pour la phase de diplomatie suivants contre le possesseur de la province.

VII-8 DEUXIÈME PARTAGE DE LA POLOGNE (ET PLUS) 1791, 1793

1. Si la Pologne n'existe plus, cocher et jouer R/D. Si la Pologne est toujours un pays majeur, ne pas cocher et retirer un événement.

2. Si VII-7 n'a pas encore eu lieu, retirer un événement sans cocher celui-ci.

3. Si une guerre est en cours entre des pays parmi les suivants : Autriche, Prusse, Russie, ne pas cocher l'événement et en tirer un autre.

4. Autrement, ce partage est résolu exactement de la même manière que le premier (avec la séparation en trois cas) mais utilise le plan de partage qui suit.

5. Cet événement peut avoir lieu plusieurs fois.

Plans de partage final de la Pologne.

1. La RUS annexe les provinces polonaises en Ukraine, et Sévéria, Biélorussie, Polocko, ou si il n'y en a plus, les provinces de Lithuanie, Vilnius, Prypiat.

2. La PRU peut annexer Königliches Preussen, et toute province du duché de Prusse, ou si aucune n'est polonaise, Gdansk, Wielkopolska (Gross Polen) et Mazowia ;

3. L'AUT/Habsbourg peut annexer Moravia, Malopolska (Klein Polen) et Bukovina, ou si aucune n'est polonaise, Podlasia et Wolhyn (Volhynie).

4. La SUÈ peut annexer une province de Pologne adjacente à son territoire, même une attribuée normalement à un autre pays dans le partage.

Si certaines de ses provinces ne sont pas polonaises, le pays

gagne seulement un CB gratuit pour la phase de diplomatie suivants contre le possesseur de la province. En cas de litige pour l'annexion, la province va au pays qui l'occupe militairement au moment du partage, à la Suède si personne ne l'occupait.

VII-9 SURSAUT NATIONAL EN POLOGNE 1795

1. Si VII-7 n'a pas encore eu lieu, tirer un autre événement sans cocher celui-ci.
2. Si la Pologne n'existe plus, appliquer le révolte de Kosciuszko ci-dessous.
3. Si la Pologne existe encore, appliquer le sursaut polonais.

CAS I : Révolte de Kosciuszko.

o Phase d'événement -

1. Placer des révoltes en Vilnius, Mazowia, Podlasia et Wielkopolska. Les forces militaires des occupants doivent retraiter. Seule la forteresse de Varsovie est aux mains des révoltés. Les révoltes sont sur la face - avant VII-6, face + si VII-6 a eu lieu à un tour antérieur.
2. Placer une A- polonaise et Kociuszko (général D 344) dans une des provinces en révolte. L'armée est ces provinces forment le mineur polonais révoltés.

o Phase de diplomatie -

1. Les polonais cherchent une aide extérieure qui peut être dans l'ordre : la FRA si VII-6 a eu lieu, la FRA ou la SUÈ qui a eu la Pologne comme vassal, la FRA, la SUÈ autrement, l'AUT, la PRU. Le premier pays qui accepte d'aider les révoltés a un CB obligatoire contre tous les pays qui possèdent une province du territoire national de la Pologne-Lithuanie.

o Phase administrative -

1. Le pays majeur qui aide les révoltés polonais cède (sans perte de PV) les provinces nationales de la Pologne-Lithuanie qu'il possède aux révoltés.
2. Le polonais révoltés reçoivent des renforts à tous les tours comme un pays mineur en utilisant les provinces contrôlées (en ayant la ville et pas d'ennemis) comme revenu.

o Phase militaire -

1. Les troupes polonaises avec Kosciuszko sont toujours des vétérans.

o Phase de paix -

1. Les révoltes ne peuvent d'étendre que dans les provinces nationales de Pologne-Lithuanie (mais même à travers des frontières de pays majeurs).
2. Les polonais révoltés ne cessent d'exister que si ils sont entièrement détruits (plus de forces militaires ou de révoltes) et autrement n'acceptent pas de paix autre qui n'est pas favorable en n'acceptant que la cession de provinces (pour recréer le mineur Pologne).
3. Si la Pologne et/ou son protecteur obtient une paix favorable, la Pologne est recréée avec comme provinces celles initialement en révolte, celles cédées par son protecteur et celles gagnées par la paix. Elle devient un vassal spécial du protecteur (aux mêmes conditions que VI-4).

CAS II : Sursaut polonais.

o Phase administrative -

1. Dorénavant, à chaque guerre qui met en jeu la Pologne, tirer 2 révoltes en Pologne qui peuvent être dans n'importe quel pays. La force est déterminée au hasard. Si VII-6 a eu lieu à un tour antérieur au début du conflit, on tire 4 révoltes et non 2.
2. Le général polonais Kosciuszko (D 344) est disponible jusqu'à la fin du jeu (mais disparaît si tué ou capturé).

o Phase militaire -

1. Les troupes polonaises avec Kosciuszko sont toujours des vétérans.
2. Les révoltes (et leurs forces, forteresses) sont du même camp que la Pologne.

o Phase de paix -

1. Les révoltes ne peuvent s'étendre que dans les provinces nationales de Pologne-Lithuanie (mais même à travers des frontières de pays majeurs).
2. Les provinces révoltées comptent comme polonaises pour la procédure de paix.

VII-10 INDÉPENDANCE DES MAMELOUKS vers 1795

Changements :

o Phase d'événement -

3. Les Mamelouks sont composés des provinces suivantes si Turques : Cataractes, Nil, Delta, Egypte, Nubie, Sinaï, Cirta.

o Effet à long terme -

1. La France, l'Angleterre, la Hollande et l'Espagne ont un CB normal permanent contre ce nouveau mineur Mamelouk. Si ils en contrôlent le capitale et la moitié des autres provinces à une phase de paix, les Mamelouks deviennent un pays mineur vassal qu'on ne peut leur reprendre par diplomatie, mais uniquement en faisant signer un traité de paix défavorable au majeur qui perd alors la vassalisation Mamelouk.

C'est l'expédition française en Egypte...

VII-11 CONFÉDÉRATION DU BAR 1768

1. Ne peut pas avoir lieu si VII-8 a déjà eu lieu est s'est finie en défaveur de la Pologne (mais peut avoir lieu si VII-7 s'est finie ainsi).

o Phase d'événement -

1. La noblesse de Pologne, inquiétée de l'influence des pays étrangers dans leur politique intérieure, établit l'absolutisme en Pologne.

VII-12 GUERRE DE SUCCESSION DE BAVIÈRE 1778-1779

Changements :

o Phase d'événement -

4. La Prusse a un CB gratuit immédiat contre l'Autriche si l'offre a été acceptée.

o Phase militaire -

1. Ignorer. Pas de renfort supplémentaire pour la Prusse.

VII-13 POTEMKINE 1783-1791

inchangé

VII-14 GUERRE EN FINLANDE 1788-1790

o **Phase d'événement** -

1. La SUÈ a un CB gratuit contre la RUS si cette dernière possède une province du groupement de Finlande.
2. La RUS a un CB gratuit contre la SUÈ si celle-ci possède une province en Finlande ou sur la côte balte (de Newa à Kurland).

Troisième partie

Les annexes

Annexe A

Liste des groupements de province

A.1 Les entités politiques

A.1.1 Pays mineurs

Ryazan (4) : Ryazan (4)
Pskow (4) : Pskow (4)
Sverige (49+20) : Finland (3), Savolaks (2), Nyland (5), Karelia (2), Jämtland (5 ?+20), Gastrikland (5), Svealand (9), Bergsladen (8+20), Småland (5)
Cosaques du Don (14) : Dikoe Pole (6 ?), Don (8)
Kazan (18) : Lipetsk (3), Bulgar (4), Kazan (5), Mordva (2), Tambov (2), Samara (2)
Astrakhan (10) : Astrakhan (8), Terek (2)
Horde d'Or (puis Steppes) (13+20) : Ural (20+9), Nogaï (4)
Crimée (27) : Zaporozhye (4 ?), Edisan (4), Crimea (4), Azow (3), Kuban (4), Kaffa (4)
Ordres Nordiques (23 et 16) : (Porte-Glaive) Estonia (4), Livonia (5), Kurland (6), Newa (3), Memel (5); (Chevaliers Teutoniques) Preussen (6), Öst Pommern (5), West Pommern (5)
Danemark (42) : Jutland (5), Denmark (12), Sleswig (4), Skåne (5), Vastergotland (5), Ostlandet (4), Vestfold (3), Trondelag (2), Gotland (2)
Bourgogne (61) : Vlaanderen (6), Flandre (5), Hainaut (7), Brabant (9), Zeeland (9), Limburg (9), Luxembourg (6), Franche-Comté (5), Artois (5)
Provinces du nord-est (55) : Holland (15), Overijssel (11), Gelder (10), Friesland (5), Drenthe (14)
Liège (5) : Liège (5) (vassalisable et annexable par HAB seulement après I-A et I-B).

Pays du Saint-Empire :

Hanse (20 puis 30) : Bremen (5), Holstein (6), Lübeck (3), Mecklemburg (6), puis par I-H, Öst Pommern (5), West Pommern (5)
Electorat de Brandebourg (25) : Brandeburg (11), Magdeburg (9), Neumark (5)
Hanovre (27) : Hannover (11), Osnabrück (7), Münster (6), Oldenburg (3)
Hesse (10) : Hessen (10)
Bohème (31) : Bohemia (14), Lausitz (4), Schliesen (6), Moravia (5)
Habsbourg (32+60) : Österreich (9), Steienmark (6), Salzburg (7), Kärnten (5), Slovenia (2), Tyrol (4), Bergama (6)

Saxe (17) : Sachsen (9), Anhalt (8)
Palatinat (14) : Pfalz (7), Oberpfalz (7)
Trèves (4) : Trier (4)
Bavière (9) : Bayern (9)
Wurtemberg (13) : Württemberg (7), Schwabe (6)
Bade (6) : Baden (6)
Berg (Duché de Clèves) (5) : Berg (5)
Thuringe (Haut-Palatinat) (7) : Franken (6), Thuringen (7)
Brunswick (6) : Brunswick (6)
Cologne (5) : Köln (5)
Mayence (6) : Mainz (4)
Suisse (8) : Grisons (3), Schweiz (5)
Lorraine (15) : Lorraine (7), Alsace (8)

Pays d'Italie :

Savoie (18) : Savoie (10), Nice (3), Bresse (5) ??
Montferrat (4) : Montferrat (4)
Milanais (12) : Lombardia (12)
Venise (45) : Veneto (11), Friuli (6), Mantova (9), Istria (2), Illyria (3), Ragusa (2), Corfu (2), Ionia (3), Creta (3), Cyprus (4)
Parme (5) : Parma (5)
Modène (5) : Modena (5)
Gènes (8) : Liguria (6), Corsica (2),
Pise (2) : Luca (2)
Florence (10) : Toscana (7) (ou à séparer)
Papauté (19) : Emilia (5), Lazzio (4), Marche (4), Campania (6)

A.1.2 Autres groupements

Finlande (12) : Finland (3), Savolaks (2), Nyland (5), Karelia (2)
Duché de Prusse (21) : Preussen (6), Ost Pommern (5), Memel (5), Neumark (5)
Duché de Courlande (11) : Kurland (6), Livonia (5)
Ukraine (25) : Ukrainya (6), Poltava (4), Podolia (3), Zaporozhye (4 ?), Don (8)
Royaume de Pologne (34 et 8) : Klein Polen (6), Gross Polen (5), Gdansk (6), Podlasia (7), Volhynia (7), Prusse Royale (3), ensuite Mazowia (8),
Duché de Mazowie (8) : Mazowia (8)

Grand Duché de Lithuanie (31) : Lithuania(5), Wilna (4), Pripyat(2), Seweria(4), Bielorossya (7), Smolensk (5), Polotsk (4)

Royaume de Naples (24) : Napoli (8), Puglia (3), Basilicate (2), Calebria (1), Sicilia (5), Sardinia (3), Abruzzo (2)

A.1.3 Provinces nationales

Russie (41+20 et 8) : Moskwa (8), Vyatka (6), Yaroslav (12+20), Izhoria (3), Nowgorod (8), Tula (4) puis Pskow (4) et Ryazan (4) après l'événement I-11, 2^{ème} fois.

Autriche (39+60) : Österreich (9), Steienmark (6), Salzburg (7), Kärnten (5), Slovenia (2), Tyrol (4), Bergama (6).

Hollande (64) : Zeeland (9), Holland (15), Overijssel (11), Gelder (10), Friesland (5), Drenthe (14).

Suède (54 +40) : Finland (3), Savolaks (2), Nyland (5), Jämtland (5 ?+20), Gastrikland (5), Svealand (9), Bergsladen (8+20), Småland (5), Skåne (5), Vastergotland (5), Götland (2)

Pologne (34 puis 42 ou 73) : Royaume de Pologne (34 et 8) : Klein Polen (6), Gross Polen (5), Gdansk (6), Podlasia (7), Volhynia (7), Prusse Royale (3) ; la Mazowia (8) peut être ajoutée par annexion et changement de capitale ; le Grand Duché de Lithuanie (31) est compté comme territoire national si l'Union de Lublin est en place : Lithuania(5), Wilna (4), Pripyat(2), Seweria(4), Bielorossya (7), Smolensk (5), Polotsk (4).

Prusse (46) : Brandeburg (11), Magdeburg (9), Neumark (5), Preussen (6), Ost Pommern (5), Memel (5), Berg (5).

Annexe B

Annexes des pays

B.1 Pays d'Europe

ALGÉRIE

Régence barbaresque d'Alger

Religion : Islam

Diplomatie : MR = 6 ; SUB = 40 ; AM = 1 ; CE = 1 ; EG = 2 ; VAS = 3 ; ANN = 10 **Préférences** : TUR, FRA, ESP, SUÈ, AUT, POR, PRU, POL, RUS, ANG, HOL, VEN

Fidélité : 15 ; **Géopolitique** TUR +1

Provinces : Wahran (4), al'Atlas (1), Aurès (1), al Jazaïr (5), Kabylia (2), Annabah (4) = revenu de 17

Force de base : A-, F-, corsaire +

Militaire : Musulman, classe ii

Limite de pions : A, F, 3 DT/DN, 1 corsaire, 2 DC/DE, DT

Spécial : peut activer gratuitement tous les tours son corsaire pour attaquer toutes les flottes de commerce non turques en ZM Golfe du Lion. En cas de perte du corsaire, reçoit un corsaire - par tour. Si vassal turc alors que Barberus est en jeu, cet amiral devient turc. +1 aux renforts avant 1570.

ALSACE

Principautés d'Alsace et de Lorraine

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 8 ; SUB = 50 ; AM = 1 ; CE = 2 ; EG = 4 ; VAS = 8 ; ANN = * **Préférences** : ESP, AUT, POL, FRA, HOL, ANG, PRU, VEN, POR, SUÈ, RUS, TUR

Fidélité : 16 ; **Géopolitique** ESP +1

Provinces : Alsace (8), Lorraine (7) = revenu de 15

Force de base : DT, un général

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : Alsace 1DT, Lorraine 1 DT

Spécial : peut être annexée par la France du fait d'événements.

ARABIE

Territoire du Hedjaz

Religion : Islam

Diplomatie : MR = 4 ; SUB = 50 ; AM = 1 ; CE = 1 ; EG = 2 ; VAS = 3 ; ANN = 10 **Préférences** : TUR, FRA, ESP, POR, PRU, POL, RUS, AUT, ANG, VEN, HOL, SUÈ

Fidélité : 17

Provinces : Jordania (3), Arabia (3), Nedj (1) = revenu de 7

Force de base : DT

Militaire : Musulman, classe ii

Limite de pions : 2 DT

ASTRAKHAN

Khanat de l'Astrakhan

Religion : Islam

Diplomatie : MR = 6 ; SUB = 40 ; AM = 1 ; CE = 3 ; EG = 4 ; VAS = 3 ; ANN = 10 **Préférences** : TUR, FRA, SUÈ, PRU, ESP, POR, ANG, VEN, HOL, AUT, POL, RUS

Fidélité : 14

Provinces : Terek (2), Astrakhan (8) = revenu de 10

Force de base : A-, DT

Militaire : Musulman, classe i

Limite de pions : A, DT

BADE

Margravat de Bade

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 6 ; SUB = 20 ; AM = 1 ; CE = 2 ; EG = 4 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : FRA, ESP, POL, AUT, PRU, HOL, VEN, POR, ANG, RUS, SUÈ, TUR

Fidélité : 14

Provinces : Baden (6) = revenu de 6

Force de base : DT

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : 2 DT

BAVIÈRE

Duché de Bavière

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 10 ; SUB = 20 ; AM = 2 ; CE = 4 ; EG = 6 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : ESP, FRA, HOL, VEN, POR, ANG, SUÈ, AUT, RUS, TUR, PRU

Fidélité : 16 ; **Géopolitique** FRA +1

Provinces : Bayern (9) = revenu de 9

Force de base : A-, DT

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : A, 3 DT

Spécial : **Géopolitique** ESP +1 après action dynastique C-4 (en plus de FRA). Peut gagner un 2^e pion armée après

IV-1, l'Oberpfalz et l'Électorat.

BERG

Comté de Berg et Duché de Clèves

Religion : Protestant

Diplomatie : MR = 4; SUB = 30; AM = 2; CE = 2; EG = 4; VAS = 8; ANN = * **Préférences** : FRA, ESP, AUT, POL, PRU, HOL, VEN, POR, SUÈ, ANG, RUS, TUR

Fidélité : 14

Provinces : Berg (5) = revenu de 5

Force de base : DT

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : DT

Spécial : peut être annexé définitivement par la Prusse du fait de V-4.

BOHÈME

Électorat de Bohème

Religion : Protestant

Diplomatie : MR = 15; SUB = 20; AM = 1; CE = 3; EG = 3; VAS = 5; ANN = 15 **Préférences** : HOL, ANG, FRA, VEN, PRU, POL, POR, RUS, ESP, SUÈ, TUR, AUT

Fidélité : 15

Provinces : Bohemia (14), Schliesen (6), Moravia (5), Lausitz (4) = revenu de 29

Force de base : A-

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : A, 2 DT

Spécial : peut être hérité par le Habsbourg, voir I-C. Pourra ensuite redevenir indépendante par IV-1.

BOURGOGNE

Duché de Bourgogne

Religion : Catholique

Diplomatie : impossible

Préférences : ESP, AUT

Fidélité : inutile

Provinces : Vlaanderen (10), Flandre (5), Hainaut (7), Brabant (9), Zeeland (9), Limburg (9), Luxembourg (6), Franche-Comté (5) = revenu de 50

Force de base : 2 DT

Militaire : Latin, classe iii

Limite de pions : 2 DT (utiliser des pions de la Hollande)

Spécial : pays en Entrée en Guerre spéciale des Habsbourgs; annexé par l'action dynastique A-2 par l'Espagne.

BRANDEBOURG

Électorat du Brandebourg

Religion : Protestant

Diplomatie : MR = 3; SUB = 70; AM = 2; CE = 3; EG = 4; VAS = *; ANN = * **Préférences** : POL, ANG, FRA, HOL, ESP, AUT, POR, VEN, RUS, SUÈ, TUR

Fidélité : 16, passe à 9 après IV-19

Provinces : Brandenburg (11), Magdeburg (9), Neumark (5) = revenu de 25

Force de base : A-, DT, 1 général

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : 3 A, 5 DT

Spécial : après IV-19, force de base passe à A+, DT, 1 niveau de fortification, un général; après V-4, force de base passe à 2 A+, 3 niveaux de fortification, un général.

BRUNSWICK

Duché du Brunswick

Religion : Protestant

Diplomatie : MR = 8; SUB = 40; AM = 4; CE = 3; EG = 3; VAS = *; ANN = * **Préférences** : FRA, ESP, AUT, POL, PRU, HOL, VEN, POR, SUÈ, ANG, RUS, TUR

Fidélité : 14

Provinces : Braunschweig (6) = revenu de 6

Force de base : A-

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : A, DT

CHEVALIERS

Ordre de Saint Jean de Jérusalem

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 2; SUB = 60; AM = 1; CE = 2; EG = 3; VAS = 2; ANN = 10 **Préférences** : ESP, FRA, VEN, POL, POR, AUT, ANG, PRU, HOL, RUS, SUÈ

Fidélité : 18; **Géopolitique** ESP +1

Provinces : Rhodes (2) = revenu de 2

Force de base : DN, corsaire +, Grand Maître (général et amiral) (ou La Vallette, selon 1.5.9)

Militaire : Latin, classe iii

Limite de pions : DT, DT/DN, 2 DC/DE, DTr

Spécial : peut activer gratuitement tous les tours son corsaire pour attaquer toutes les flottes commerciales turques en Méditerranée, ce qui entraîne une perte de stabilité pour la Turquie; le corsaire est remplacé tous les tours; la Turquie ne peut faire aucune diplomatie sur les Chevaliers. Peuvent se réfugier à Malte (ou Corfou ou Crète).

COLOGNE

Archevêché de Cologne, Électorat

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 8; SUB = 20; AM = 1; CE = 2; EG = 3; VAS = 8; ANN = * **Préférences** : ESP, FRA, AUT, SUÈ, POL, PRU, HOL, ANG, VEN, POR, RUS, TUR

Fidélité : 12

Provinces : Köln (5) = revenu de 5

Force de base : DT

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : DT

COSAQUES DU DON

Khanat des cosaques du Don

Religion : Islam

Diplomatie : MR = 6; SUB = 40; AM = 1; CE = 3; EG = 4; VAS = 3; ANN = 10 **Préférences** : TUR, FRA, ESP, SUÈ, POR, PRU, ANG, VEN, HOL, POL, RUS

Fidélité : 14

Provinces : Don (8), Dikoe Pole (6) = revenu de 14

Force de base : A-, DT

Militaire : Musulman, classe i

Limite de pions : A, DT

CRIMÉE

Khanat de Crimée

Religion : Islam

Diplomatie : MR = 6 ; SUB = 60 ; AM = 1 ; CE = 1 ;

EG = 3 ; VAS = 5 ; ANN = 10 **Préférences** : TUR, SUÈ,

AUT, FRA, PRU, ESP, POR, ANG, VEN, HOL, RUS, POL

Fidélité : 10 ; **Géopolitique** TUR +1

Provinces : Kaffa (4), Crimea (4), Azow (3), Kuban (4),

Odessa (4), Zaporozhye (4) = revenu de 23

Force de base : A-, DT, 1 général Khan

Militaire : Musulman, classe i

Limite de pions : A, 4 DT

CYRÉNAÏQUE

Régence barbaresques de Benghazi

Religion : Islam

Diplomatie : MR = 6 ; SUB = 60 ; AM = 1 ; CE = 1 ;

EG = 1 ; VAS = 3 ; ANN = 5 **Préférences** : TUR, FRA,

ESP, POR, RUS, PRU, POL, AUT, SUÈ, ANG, VEN, HOL

Fidélité : 16 ; **Géopolitique** TUR +1

Provinces : Barqah (Cyrenaïque) (2) = revenu de 2

Force de base : DN, corsaire -, 2 DC/DE, DT

Militaire : Musulman, classe ii

Limite de pions : 1 DT/DN, 1 corsaire

Spécial : peut activer gratuitement tous les tours son corsaire pour attaquer toutes les flottes de commerce non turques en ZM Mer Ionienne. En cas de perte du corsaire, reçoit un corsaire - après un tour complet.

DANEMARK

Royaume du Danemark

Religion : Protestant

Diplomatie : MR = 6 ; SUB = 30 ; AM = 1 ; CE = 2 ;

EG = 5 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : ANG, HOL,

RUS, FRA, POL, PRU, ESP, AUT, TUR, VEN, POR, SUÈ

Fidélité : 10

Provinces : Gotland (2), Vastergorland (5), Skåne (5),

Trøndelag (2), Østlandet (4), Vestfold (3), Jutland (5),

Schleswig (4), Denmark (12) = revenu de 40+3

Force de base : A-, F-, 1 niveau de fortification, 2 DT, un

général (roi ou ?), flotte commerce de (niveau 3) en ZM Mer

Baltique

Militaire : Latin, classe iii

Limite de pions : 2A, F, 4 DT/DN, 2 DC/DE, DT

Spécial : peut perdre un pion armée à cause de la Guerre de Trente Ans.

ÉCOSSE

Royaume d'Écosse

Religion : Protestant (tardif)

Diplomatie : MR = 8 ; SUB = 40 ; AM = 1 ; CE = 1 ;

EG = 3 ; VAS = 4 ; ANN = * **Préférences** : ANG, FRA,

SUÈ, HOL, ESP, POL, POR, VEN, PRU, AUT, RUS, TUR

Fidélité : 16 ; **Géopolitique** FRA +1

Provinces : Highlands (3), Grampians (3), Perth (3),

Strathclyde (4), Galloway (4), Lothian (7) = revenu de 24+3

Force de base : A-, DT, flotte commerce (niveau 3) en ZM Mer du Nord

Militaire : Latin, classe iii

Limite de pions : A, DT, 2 DT/DN, 2 DC/DE, DT

Spécial : peut être entièrement annexé par l'Acte d'Union VI-8.

GÈNES

République de Gènes

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 7 ; SUB = 30 ; AM = 1 ; CE = 2 ;

EG = 3 ; VAS = 4 ; ANN = * **Préférences** : ESP, FRA,

POR, ANG, SUÈ, POL, SUÈ, HOL, AUT, VEN, RUS, TUR

Fidélité : 17

Provinces : Liguria (6), Corsica (2) = revenu de 8+5

Force de base : F-, DT, un amiral, un niveau de fortification dans chaque province, flottes commerce (niveau 3) dans ZM Golfe du Lion, (niveau 2) dans ZM Mer Ionienne

Militaire : Latin, classe iii

Limite de pions : F, 2 DT/DN, 2 DC/DE, DT

Spécial : diplomatie impossible pour Venise.

GEORGIE

Royaume de Géorgie

Religion : Orthodoxe

Diplomatie : MR = 8 ; SUB = 40 ; AM = 4 ; CE = 3 ;

EG = 3 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : RUS, POL,

AUT, PRU, VEN, FRA, ESP, ANG, SUÈ, POR, HOL,

Fidélité : 14

Provinces : Géorgie (4) = revenu de 4

Force de base : DT

Militaire : Orthodoxe, classe iim

Limite de pions : DT

HABSBOURG

Royaume d'Autriche

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 8 ; SUB = 30 ; AM = 2 ; CE = 3 ;

EG = 2 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : ESP, VEN,

HOL, ANG, POR, SUÈ, POL, RUS, FRA, PRU, TUR

Fidélité : 18 ; **Géopolitique** ESP +1

Provinces : Österreich (9), Steienmark (6), Salzburg (7),

Kärntern (5), Tyrol (4), Bergama (6), Slovenia (4) = revenu

de 41+60

Force de base : A+, 2 DT, 2 généraux, 2 niveaux de fortification

Militaire : Latin, classe iii ou iv après dissociation, HRE

Limite de pions : 4 A, 8 DT

Spécial : est en Entrée en Guerre de l'Espagne selon une règle spéciale jusqu'à la dissociation des dynasties

Habsbourg par V-7. L'entretien de base augmente d'une A- après I-D ou de A+ et DT après I-E. Les pions de Hongrie sont considérés des pions Habsbourgs après l'un ces deux événements. Cependant l'activation de la Hongrie en royaume indépendant supprime ces deux effets. La force de base augmente après la dissociation due à V-7 de une A+ et 1 niveau de fortification; en tant que pays mineur dissocié de l'Espagne, les Habsbourg accordent une autonomie à Naples, la Hongrie et Milan.

HANNOVRE

Duché de Lunebourg et futur Électorat du Hannover

Religion : Protestant

Diplomatie : MR = 12; SUB = 20; AM = 1; CE = 2; EG = 3; VAS = 6; ANN = * **Préférences** : ANG, HOL, SUÈ, FRA, AUT, RUS, POL, PRU, POR, VEN, ESP, TUR

Fidélité : 15; **Géopolitique** ANG +1 après 1700

Provinces : Hannover (11), Osnabrück (7) = revenu de 18

Force de base : A-, DT, un général

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : A, 2 DT

HANSE

Villes Hanséatiques et duché de Mecklenbourg

Religion : Protestant

Diplomatie : MR = 4; SUB = 20; AM = 2; CE = 3; EG = 5; VAS = 8; ANN = * **Préférences** : HOL, ANG, POL, FRA, PRU, AUT, VEN, POR, RUS, ESP, SUÈ, TUR

Fidélité : 14

Provinces : Bremen (5), Lübeck (3), Holstein (6), Mecklenbourg (6) = revenu de 20, plus West Pommern (5), Öst Pommern (5) après I-H = revenu de 30

Force de base : DN

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : 3 DT/DN, 2 DC/DE, DT

Spécial : peut être démantelée comme conséquence de la Guerre de Trente Ans.

HESSE

Landgraviats de Hesse et Cassel

Religion : Protestant

Diplomatie : MR = 7; SUB = 20; AM = 1; CE = 3; EG = 3; VAS = 6; ANN = * **Préférences** : HOL, ANG, SUÈ, FRA, PRU, AUT, ESP, POL, RUS, POR, VEN, TUR

Fidélité : 14

Provinces : Hessen (10) = revenu de 10

Force de base : A-, DT

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : A, 2 DT

HONGRIE

Royaume de Hongrie

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 12; SUB = 50; AM = 1; CE = 1; EG = 3; VAS = *; ANN = * **Préférences** : POL, AUT, ESP, VEN, RUS, POR, FRA, ANG, SUÈ, PRU, HOL, TUR

Fidélité : 17; **Géopolitique** ESP +1

Provinces : Slovákia (3), Magyarország (Hongrie) (10), Balaton (2), Kárpátók (1), Bukovina (1), Pécs (6), Banat (3), Hrvatska (Croatia) (3), Kranj (Camiola) (5), Kapela (2), Erdély (Transylvanie) (5), Mures (Marosz) (3) = revenu de 44

Force de base : A+, un général

Militaire : Latin, classe iim

Limite de pions : 2 A, 4 DT

Spécial : peut disparaître à cause d'héritage par les Habsbourg I-D, ou de partage entre les Habsbourg et la Turquie selon I-E.

IRAK

Fédération du mouton blanc

Religion : Islam

Diplomatie : MR = 6; SUB = 20; AM = 1; CE = 1; EG = 2; VAS = 3; ANN = 10 **Préférences** : FRA, TUR, ESP, ANG, POL, PRU, AUT, HOL, RUS, SUÈ, POR, VEN

Fidélité : 6

Provinces : Iraq (5), Bassorah (5), Dijla (Tigre) (5) = revenu de 15

Force de base : DT

Militaire : Musulman, classe ii

Limite de pions : 2 DT

KAZAN

Khanat de Kazan

Religion : Islam

Diplomatie : MR = 4; SUB = 40; AM = 1; CE = 1; EG = 4; VAS = 3; ANN = 10 **Préférences** : TUR, ANG, FRA, ESP, HOL, AUT, VEN, SUÈ, POR, POL, PRU, RUS

Fidélité : 12

Provinces : Tatarstan (2), Cheboksary (3), Mordovie (2), Samara (2), Kazan (5), Bolgars de la Volga (4) = revenu de 18

Force de base : A-, DT

Militaire : Musulman, classe i

Limite de pions : A, DT

LIÈGE

Principauté de Liège

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 8; SUB = 50; AM = 3; CE = 2; EG = 4; VAS = 4+; ANN = 4+ **Préférences** : POL, ESP, AUT, FRA, POR, VEN, PRU, ANG, RUS, HOL, SUÈ

Fidélité : 16; **Géopolitique** HAB +1

Provinces : Liège (8) = revenu de 8

Force de base : DT

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : DT

Spécial : ne peut être vassalisé ou annexé (+) que par la dynastie Habsbourg qui a hérité de la Belgique (après IA).

MAMELOUKS

Califats de Damas et du Caire

Religion : Islam Shiite

Diplomatie : MR = 12 ; SUB = 20 ; AM = 1 ; CE = 1 ; EG = 1 ; VAS = 8 ; ANN = 15 **Préférences** : TUR, VEN, POL, ESP, AUT, ANG, POR, FRA, SUÈ, RUS, HOL, PRU

Fidélité : 8

Provinces : Syria (7), Beirut (4), Judea (4), Samaria (4), Sinai (0), Delta (3), Nile (6), Egypt (9), Nubia (1), Cataract (2), Cirta (0), Aleppo (6), Liban (4) = revenu de 50 (+50 du centre de commerce Grand Orient)

Force de base : A+, A-, DT, un général Calife, un général

Militaire : Musulman, classe ii

Limite de pions : 2 A, 4 DT

Spécial : peut disparaître par conquête totale par la Turquie.

MAROC

Royaume du Maroc

Religion : Islam

Diplomatie : MR = 4 ; SUB = 20 ; AM = 1 ; CE = 1 ; EG = 2 ; VAS = 3 ; ANN = 10 **Préférences** : FRA, TUR, ESP, ANG, VEN, HOL, AUT, RUS, POL, PRU, POR, SUÈ

Fidélité : 15

Provinces : al-Magrib (6), Er Rif (1), Tubkal (4), Sidi Ifni (1) = revenu de 12

Force de base : A-, DT

Militaire : Musulman, classe ii

Limite de pions : 1 A, 1 DT

Spécial : +1 aux renforts avant 1570

MAYENCE

Archevêché de Mayence, Électorat

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 6 ; SUB = 40 ; AM = 3 ; CE = 2 ; EG = 5 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : FRA, AUT, ESP, POL, PRU, HOL, VEN, POR, ANG, RUS, SUÈ, TUR

Fidélité : 10

Provinces : Mainz (4) = revenu de 4

Force de base : DT

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : DT

MAZOWIE

Duché de Mazowie

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 4 ; SUB = 60 ; AM = 1 ; CE = 1 ; EG = 1 ; VAS = 3 ; ANN = 6+ **Préférences** : POL, SUÈ, AUT, ESP, PRU, RUS, FRA, ANG, HOL, POR, VEN

Fidélité : 16

Provinces : Mazowia (8) = revenu de 8

Spécial : ne dispose d'aucune force militaire ; voir le chapitre sur la Pologne pour les relations qu'ils entretiennent ; seule la Pologne peut mettre la Mazowie en annexion (+)

MILAN

Duché de Milan

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 14 ; SUB = 50 ; AM = 4 ; CE = 5 ;

EG = 2 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : ESP, AUT, HOL, FRA, VEN, POR, RUS, SUÈ, POL, PRU, ANG, TUR

Fidélité : 10

Provinces : Lombardia (12) = revenu de 12

Force de base : DT, 1 niveau de fortification à partir de 1520

Militaire : Latin, classe iii

Limite de pions : 2 DT

Spécial : peut être annexé par la France durant les Guerres d'Italie I-4 (2) ; peut devenir un vassal permanent du Habsbourg par I-F, puis devenir une province de l'Espagne par I-G.

MODÈNE

Duché de Modène

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 9 ; SUB = 30 ; AM = 1 ; CE = 2 ; EG = 4 ; VAS = 8 ; ANN = * **Préférences** : VEN, ESP, FRA, POL, POR, ANG, HOL, AUT, PRU, SUÈ, TUR

Fidélité : 8 ; **Géopolitique** ESP +1

Provinces : Modena (5) = revenu de 5

Force de base : DT

Militaire : Latin, classe iii

Limite de pions : DT

MOLDAVIE

Principauté de Moldavie

Religion : Orthodoxe

Diplomatie : MR = 8 ; SUB = 50 ; AM = 1 ; CE = 1 ; EG = 1 ; VAS = 5 ; ANN = 10 **Préférences** : RUS, POL, AUT, PRU, ESP, FRA, ANG, POR, VEN, HOL, SUÈ, TUR

Fidélité : 10

Provinces : Moldavia (5), Dobrogea (Bug) (4), = revenu de 9

Force de base : DT

Militaire : Orthodoxe, classe iim

Limite de pions : DT

MONTFERRAT

Duché de Montferrat

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 6 ; SUB = 30 ; AM = 4 ; CE = 2 ; EG = 2 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : FRA, ESP, VEN, AUT, POL, POR, ANG, HOL, SUÈ, PRU, RUS, TUR

Fidélité : 12

Provinces : Montferrat (4) = revenu de 4

Force de base : DT

Militaire : Latin, classe iii

Limite de pions : DT

OLDENBURG

Régions d'Oldenburg et Münster

Religion : Protestant

Diplomatie : MR = 8 ; SUB = 40 ; AM = 1 ; CE = 2 ; EG = 3 ; VAS = 6 ; ANN = * **Préférences** : ANG, HOL, SUÈ, FRA, AUT, RUS, POL, PRU, POR, VEN, ESP, TUR

Fidélité : 12**Provinces** : Münster (6), Oldenburg (3) = revenu de 9**Force de base** : DT**Militaire** : Latin, classe iii, HRE**Limite de pions** : 2 DT

ORDRES NORDIQUES

Ordre des Chevaliers Teutoniques et des Porte-Glaives**Religion** : Catholique**Diplomatie** : MR = 4 ; SUB = 60 ; AM = 1 ; CE = 2 ; EG = 3 ; VAS = 4 ; ANN = 10 **Préférences** : ANG, HOL, FRA, VEN, TUR, ESP, AUT, RUS, POR, SUÈ, POLO, PRU**Fidélité** : 14**Provinces** : [Porte-Glaives] Estonia (4), Livonia (5), Kurland (6), Newa (3), Memel (5) ; [Teutoniques] Preussen (6), Öst Pommern (5), West Pommern (5) = revenu de 39 (ou 23 sans les Teutoniques)**Force de base** : avant I-H, 2 A-, 1 DT, 1 général, 1 niveau de fortification ; après I-H A-, DT, un général, 1 niveau de fortification**Militaire** : Latin, classe iim**Limite de pions** : (teutoniques) A, DT, DT/DN, 2 DC/DE(porte-glaives), DTr A, 2 DT**Spécial** : +1 aux renforts avant I-H ; perd les provinces de Teutoniques du fait de I-H ; disparaît par l'événement III-8.

PALATINAT

Électorat du Palatinat**Religion** : Protestant (tardif)**Diplomatie** : MR = 10 ; SUB = 40 ; AM = 2 ; CE = 3 ; EG = 4 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : ESP, FRA, POL, PRU, HOL, ANG, AUT, VEN, POR, RUS, SUÈ, TUR**Fidélité** : 9**Provinces** : Pfalz (9), Oberpfalz (7) = revenu de 14**Force de base** : A-**Militaire** : Latin, classe iii, HRE**Limite de pions** : 2 A, 2 DT**Spécial** : peut perdre le 2^e pion A après IV-1, l'Oberpfalz et l'Électorat en faveur de la Bavière.

PAPAUTÉ

États du Pape**Religion** : Catholique**Diplomatie** : MR = 10 ; SUB = 10 ; AM = 1 ; CE = 1 ; EG = 1 ; VAS = 10 ; ANN = * **Préférences** : ESP, FRA, POL, POR, AUT, ANG, VEN, RUS, SUÈ, HOL, TUR**Fidélité** : 8**Provinces** : Emilia (5), Marche (4), Lazzio (4), Campania (6) = revenu de 19**Force de base** : DT**Militaire** : Latin, classe iii**Limite de pions** : DT, DT/DN, 2 DC/DE, DTr

PARME

Duché de Parme**Religion** : Catholique**Diplomatie** : MR = 8 ; SUB = 30 ; AM = 1 ; CE = 2 ; EG = 4 ; VAS = 8 ; ANN = * **Préférences** : FRA, ESP, AUT, POL, VEN, POR, HOL, PRU, SUÈ, ANG, RUS, TUR**Fidélité** : 9 ; **Géopolitique** ESP +1**Provinces** : Parma (5) = revenu de 5**Force de base** : DT**Militaire** : Latin, classe iii**Limite de pions** : DT

PERSE

Empire Perse**Religion** : Islam Chiïte**Diplomatie** : MR = 16 ; SUB = 10 ; AM = 3 ; CE = 4 ; EG = 7 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : VEN, FRA, ANG, POL, ESP, AUT, SUÈ, PRU, HOL, POR, RUS**Fidélité** : 5 ; **Géopolitique** Turquie impossible**Provinces** : Dagestan (2), Arménie (3), Sirvan (2), Van (1), Kurdistan (4), Azerbaïdjan (10), Abadan (7), Ormuz (12), Persis (12), Meched (8), Ispahan (11), Kars (10) = revenu de 82 + ressources**Force de base** : A+, A-, DT, un général Shah**Militaire** : Musulman, classe ii, passe i après III-23/V-18**Limite de pions** : 2A, 5 DT**Spécial** : +2 aux renforts avant 1640 ; dispose d'un 3^e pion armée après III-23/V-18 mais avant VI-20.

PISE

République de Pise**Religion** : Catholique**Diplomatie** : MR = 8 ; SUB = 40 ; AM = 2 ; CE = 3 ; EG = 1 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : FRA, ESP, AUT, POR, POL, SUÈ, VEN, ANG, HOL, PRU, RUS, TUR**Fidélité** : 9**Provinces** : Luca (4) = revenu de 4**Force de base** : DT**Militaire** : Latin, classe iii**Limite de pions** : DT

PROVINCES DU NORD-EST

Provinces de Hollande en-dehors de l'héritage bourguignon**Religion** : Protestante**Diplomatie** : Impossible sauf annexion par l'Espagne **Préférences** : ESP, AUT, ANG, FRA, SUÈ, VEN, POL, RUS, TUR**Provinces** : Friesland (5), Overijssel (10), Holland (11), Gelderland (15), Utrecht (14) = revenu de 55**Force de base** : 2 DT si a 2 provinces au moins, rien sinon**Militaire** : Latin, classe iii**Limite de pions** : 2 DT (utiliser des pions de la Hollande)**Spécial** : chaque province peut être annexée selon 1.7.2 : une action dynastique de seuil égal au revenu de la province divisé par 2 pour annexer une province (max. 1 par tour) ; Gelderland ne peut être annexé de cette manière (il faut la conquérir militairement).

PSKOV

Principauté de Pskov**Religion** : Orthodoxe**Diplomatie** : MR = 8 ; SUB = 50 ; AM = 1 ; CE = 1 ; EG = 1 ; VAS = 5 ; ANN = 5 **Préférences** : POL, TUR, ANG, SUÈ, FRA, ESP, VEN, HOL, AUT, POR, SUÈ**Fidélité** : 14 ; **Géopolitique** Russie impossible**Provinces** : Pskov (4) = revenu de 4**Force de base** : A-, un général**Militaire** : Orthodoxe, classe iim**Limite de pions** : A, DT**Spécial** : peut disparaître par I-11 (2)

RYAZAN

Principauté de Ryazan**Religion** : Orthodoxe**Diplomatie** : MR = 8 ; SUB = 50 ; AM = 1 ; CE = 1 ; EG = 1 ; VAS = 5 ; ANN = 5 **Préférences** : POL, TUR, ANG, SUÈ, FRA, ESP, VEN, HOL, AUT, POR, SUÈ**Fidélité** : 14 ; **Géopolitique** Russie impossible**Provinces** : Ryazan (4) = revenu de 4**Force de base** : A-, un général**Militaire** : Orthodoxe, classe iim**Limite de pions** : A, DT**Spécial** : peut disparaître par I-11 (2)

SAVOIE

Duché de Savoie et Royaume de Piémont**Religion** : Catholique**Diplomatie** : MR = 5 ; SUB = 40 ; AM = 1 ; CE = 2 ; EG = 3 ; VAS = 8 ; ANN = * **Préférences** : FRA, ESP, AUT, POL, ANG, HOL, SUÈ, POR, RUS, PRU, VEN, TUR**Fidélité** : 9**Provinces** : Savoia (10), Nice (3), Bresse (5) = revenu de 18**Force de base** : 2 DT ou DT, DN**Militaire** : Latin, classe iii**Limite de pions** : A, DT, DT/DN, 2 DC/DE, DT**Spécial** : +1 aux renforts entre 1665 et 1699

SAXE

Électorat de Saxe**Religion** : Protestant**Diplomatie** : MR = 6 ; SUB = 30 ; AM = 1 ; CE = 3 ; EG = 4 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : POL, FRA, ANG, SUÈ, HOL, RUS, VEN, POR, ESP, AUT, PRU, TUR**Fidélité** : 11**Provinces** : Sachsen (9), Anhalt (8) = revenu de 17**Force de base** : A-, DT, un général**Militaire** : Latin, classe iim, HRE**Limite de pions** : A, 2 DT**Spécial** : +2 aux renforts avant 1665 ; peut s'associer à la Pologne du fait de V-16.

STEPPE

Khanat de la Horde d'Or**Religion** : Islam**Diplomatie** : MR = 2 ; SUB = 70 ; AM = 1 ; CE = 2 ; EG = 3 ; VAS = 5 ; ANN = 10 **Préférences** : TUR, ANG, ESP, SUÈ, HOL, FRA, VEN, POR, PRU, AUT, POL, RUS**Fidélité** : 10**Provinces** : Oural (9+20), Steppes (4) = revenu de 13+20**Force de base** : A-, DT avant I-11, DT après**Militaire** : Musulman, classe i**Limite de pions** : A, 2 DT avant I-11, 2 DT après**Spécial** : avant I-11, vient en secours de Kazan, Astrakhan et Cosaques du Don si attaqués

SUÈDE

Royaume de Suède**Religion** : Protestant**Diplomatie** : MR = 8 ; SUB = 40 ; AM = 1 ; CE = 2 ; EG = 4 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : POR, ANG, VEN, POL, FRA, ESP, RUS, TUR**Fidélité** : 15**Provinces** : Finland (3), Savolaks (2), Nyland (5), Karelia (2), Jämtland (5+20), Gastrikland (5), Svealand (9), Bergsladen (8+20), Småland (5) = revenu de 44+40**Force de base** : A-, DT, F-, un roi, un général, flotte commerciale de niveau 3 en ZM Mer Baltique**Militaire** : Latin, classe iim**Limite de pions** : 3 A, F, 5 DT, 10 DT/DN, 6 DC/DE, 2 DT**Spécial** : est unifié au Danemark en 1492 par l'Union de Kalmar, rompue ensuite par II-8 ; après II-8 est toujours militairement joué par le joueur du Portugal (même si allié effectif d'un autre pays).

SUISSE

Confédération Helvétique**Religion** : Protestant et Catholique**Diplomatie** : MR = 2 ; SUB = 50 ; AM = 7 ; CE = 10 ; EG = * ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : SUÈ, ANG, HOL, POL, PRU, RUS, FRA, ESP, AUT, POR, TUR, VEN**Fidélité** : 9**Provinces** : Grisons (3), Schweiz (5) = revenu de 8**Force de base** : A+**Militaire** : Latin, classe iii**Limite de pions** : A, 2 DT**Spécial** : les renforts reçus sont toujours vétérans ; aucun modificateur de religion n'est appliqué à la diplomatie (avant 1615 comme après). Les majeurs peuvent demander son intervention militaire en Italie, selon 53.29 et 1.5.12.

THURINGE

Les duchés de Saxe en Thuringe, évêché de Wurtemberg, Franconie**Religion** : Protestant tardif**Diplomatie** : MR = 4 ; SUB = 60 ; AM = 1 ; CE = 3 ; EG = 7 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : PRU, ESP, HOL, ANG, AUT, SUÈ, VEN, POL, FRA, POR, RUS, TUR

Fidélité : 14

Provinces : Thüringen (7), Franken (6) = revenu de 13

Force de base : DT

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : DT

Spécial : Frankfurt en Franken est la capitale du Saint-Empire

TOSCANE

République de Florence

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 6; SUB = 50; AM = 1; CE = 3; EG = 3; VAS = 6; ANN = * **Préférences** : FRA, ESP, VEN, AUT, POL, ANG, HOL, POR, PRU, SUÈ, RUS, TUR

Fidélité : 14; **Géopolitique** FRA +1

Provinces : Toscana (7), Siena (3) = revenu de 10

Force de base : DT

Militaire : Latin, classe iii

Limite de pions : DT, DT/DN, 2 DC/DE, DTr

TRÈVES

Archevêché de Trèves, Électorat

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 8; SUB = 30; AM = 1; CE = 4; EG = 5; VAS = *; ANN = * **Préférences** : ESP, AUT, FRA, POL, HOL, VEN, PRU, ANG, POR, RUS, SUÈ, TUR

Fidélité : 14

Provinces : Trier (4) = revenu de 4

Force de base : DT

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : DT

TRIPOLI

Régence barbaresque de Tripoli

Religion : Islam

Diplomatie : MR = 8; SUB = 50; AM = 1; CE = 1; EG = 1; VAS = 2; ANN = 10 **Préférences** : TUR, VEN, FRA, HOL, POR, RUS, POL, PRU, SUÈ, ESP, AUT, ANG

Fidélité : 8; **Géopolitique** TUR +1

Provinces : Tarabulus (Tripolitaine) (2) = revenu de 2

Force de base : DN ou un corsaire -

Militaire : Musulman, classe ii

Limite de pions : 1DT/DN, 1 corsaire, 2 DC/DE, DTr

Spécial : peut activer gratuitement tous les tours son corsaire pour attaquer toutes les flottes de commerce non turques en ZM Mer Ionienne. En cas de perte du corsaire, reçoit un corsaire - après un tour complet.

TUNISIE

Régence barbaresque de Tunisie

Religion : Islam

Diplomatie : MR = 4; SUB = 30; AM = 1; CE = 1; EG = 1; VAS = 2; ANN = 10 **Préférences** : TUR, VEN, FRA, HOL, POR, RUS, POL, PRU, SUÈ, ESP, AUT, ANG

Fidélité : 8

Provinces : Tunisie (5), La Goulette (2) = revenu de 7

Force de base : DN ou un corsaire -

Militaire : Musulman, classe ii

Limite de pions : 2 DT/DN, 1 corsaire, 2 DC/DE, DTr

Spécial : peut activer gratuitement tous les tours son corsaire pour attaquer toutes les flottes de commerce non turques en ZM Mer Ionienne. En cas de perte du corsaire, reçoit un corsaire - après un tour complet.

VALACHIE

Principautés de Valachie

Religion : Orthodoxe

Diplomatie : MR = 2; SUB = 50; AM = 1; CE = 1; EG = 1; VAS = 5; ANN = 10 **Préférences** : RUS, POL, ESP, AUT, SUÈ, FRA, PRU, ANG, POR, VEN, HOL, TUR

Fidélité : 16

Provinces : Valachie (7) = revenu de 7

Force de base : DT

Militaire : Orthodoxe, classe ii

Limite de pions : DT

WURTEMBERG

Duché de Wurtemberg et principautés de Souabe

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 8; SUB = 30; AM = 1; CE = 4; EG = 5; VAS = *; ANN = * **Préférences** : ESP, AUT, FRA, POL, HOL, VEN, PRU, ANG, POR, SUÈ, RUS, TUR

Fidélité : 14

Provinces : Würtemberg (7), Schwaben (6) = revenu de 13

Force de base : DT

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : 2 DT

B.2 Pays d'Europe non mineurs ou n'existant pas en 1492

BELGIQUE

Royaume indépendant de Belgique

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 4; SUB = 50; AM = 2; CE = 4; EG = 5; VAS = 8; ANN = * **Préférences** : FRA, HOL, ANG, AUT, ESP, SUÈ, POR, PRU, POL, VEN, RUS, TUR

Fidélité : 10

Provinces : Vlaanderen (10), Flandre (5), Hainaut (7), Brabant (9), Limburg (9), Luxembourg (6), Artois (5) = revenu de 51

Force de base : A-

Militaire : Latin, classe iii

Limite de pions : A, 2 DT

Spécial : indépendance par rébellion 1.4.12 face à l'Espagne ou l'Autriche.

CORSE

Corse indépendante

Religion : Catholique

Diplomatie : MR = 2; SUB = 70; AM = 2; CE = 3; EG = 4; VAS = 6; ANN = * **Préférences** : FRA, HOL, ANG, TUR, POR, AUT, VEN, POL, PRU, SUÈ, RUS, ESP
Fidélité : 6
Provinces : Corsica (2) = revenu de 2
Force de base : DT
Militaire : Latin, classe iii
Limite de pions : DT
Spécial : créé par III-14

COSAQUES D'UKRAINE

Révolte des Cosaques d'Ukraine
Religion : Orthodoxe
Diplomatie : MR = 6; SUB = 40; AM = 1; CE = 3; EG = 4; VAS = 3; ANN = 10 **Préférences** : SUÈ, TUR, PRU, FRA, HOL, ESP, POR, ANG, VEN, AUT, POL, RUS
Fidélité : 14
Provinces : (possibles à la création) Ukranya (6), Poltava (4), Podolia (3), Don (8), Zaporozhye (4) = revenu de 25
Force de base : A-, DT, un général
Militaire : Orthodoxe, classe i, flottes
Limite de pions : A, 2 DT
Spécial : pays créé par IV-2 (2) ou par indépendance suite à une rébellion face à la Pologne ou la Russie; dans le 1^{er} cas, soumis à une diplomatie spécifique (ayant un protecteur) décrite à l'événement IV-2 (2).

COURLANDE

Duché de Courlande
Religion : Protestant
Diplomatie : MR = 5; SUB = 60; AM = 1; CE = 2; EG = 4; VAS = 6; ANN = * **Préférences** : FRA, SUÈ, POL, PRU, HOL, ANG, TUR, POR, AUT, VEN, RUS, ESP
Fidélité : 6
Provinces : Livonie (5), Kurland (6) = revenu de 11
Force de base : rien
Militaire : Latin, classe iim
Limite de pions : 2 DT
Spécial : créé par III-8 ou par VI-19; si créé par VI-19, est vassal permanent d'un protecteur (selon l'événement), et dispose au début d'un général.

FINLANDE

Duché de Finlande
Religion : Protestant
Diplomatie : MR = 4; SUB = 50; AM = 2; CE = 4; EG = 5; VAS = 8; ANN = * **Préférences** : HOL, ANG, RUS, PRU, POL, FRA, AUT, POR, VEN, TUR,
Fidélité : 10
Provinces : Finland (3), Savolaks (2), Nyland (5), Karjala (2) = revenu de 12
Force de base : A-
Militaire : Latin, classe iim
Limite de pions : A, 2 DT
Spécial : indépendance par rébellion 1.4.12 face à la Suède.

GRENADE

Royaume de Grenade
Religion : Islam
Provinces : Granada (4+20) = revenu de 4+20
Force de base : 2 DT
Militaire : Latin, classe ii
Limite de pions : 2 DT
Spécial : créé par III-10; vassal permanent de la Turquie.

HOLLANDE

Les Provinces-Unies
Religion : Protestant
Diplomatie : MR = 20; SUB = 10; AM = 3; CE = 5; EG = 9; VAS = *; ANN = * **Préférences** : SUÈ, PRU, TUR, RUS, POL, FRA, ESP, ANG, AUT
Fidélité : 12
Provinces : Friesland (5), Overijssel (10), Holland (11), Gelderland (15), Utrecht (14), Zeeland (9), et toutes les provinces et colonies laissés par le joueur majeur = revenu de 64+ ?
Force de base : A+, F+, 5 niveaux de fortification en Europe, F-, 3 DT, 2 niveaux de fortification hors Europe
Militaire : Latin, classe iii
Limite de pions : 3 A, 4 F, 15 DT/DN, 8 DC/DE, 4 DTr
Flottes de commerce : les niveaux minima de référence sont ZP Hollande 6, ZP Espagne 2, ZP Angleterre 4, ZP France 4, ZM Nord 4, ZM Baltique 4, ZM Irish 4, ZM Ionienne 3, ZM Golfe du Lion 3, ZM Golfe de Guinée 3, ZM Mer d'Oman 4, ZM Océan Indien Oriental 4, ZM Détroits de Formose 3
Spécial : créé par III-1et peut devenir mineur après 1700; dispose d'une action de COL ou de COM par tour jusqu'à VII-5, et d'une action de CONCurrence.

IRLANDE

Irlande indépendante
Religion : Catholique
Diplomatie : MR = 4; SUB = 50; AM = 2; CE = 4; EG = 5; VAS = 8; ANN = * **Préférences** : FRA, ESP, PRO, HOL, SUÈ, ANG, PRU, POL, VEN, AUT, RUS, TUR
Fidélité : 10
Provinces : Munster (4), Leister (5), Connaught (4), Meath (5), Ulster (8) = revenu de 26
Force de base : A-
Militaire : Latin, classe iii
Limite de pions : A, 2 DT
Spécial : indépendance par rébellion 1.4.12 face à l'Angleterre

LIFLANDIE

Livonie indépendante
Religion : Protestant
Diplomatie : MR = 4; SUB = 50; AM = 2; CE = 4; EG = 5; VAS = 8; ANN = * **Préférences** : POL, PRU, HOL, ANG, AUT, FRA, TUR, RUS, POR, VEN, SUÈ
Fidélité : 10

Provinces : Neva (3), Estonia (4), Livonie (5), Kurland (6), Memel (5) = revenu de 23
Force de base : A-
Militaire : Latin, classe iim
Limite de pions : A, 2 DT
Spécial : indépendance par rébellion 1.4.12 face à la Suède.

LITHUANIE

Grand duché de Lithuanie indépendant
Religion : Catholique
Diplomatie : MR = 4; SUB = 50; AM = 2; CE = 4; EG = 5; VAS = 8; ANN = * **Préférences** : SUÈ, AUT, ESP, FRA, ANG, VEN, POR, HOL, PRU, POL, RUS, TUR
Fidélité : 10
Provinces : Lithuania(5), Wilna (4), Pripyat(2), Seweria(4), Bielorossya (7), Smolensk (5), Polotsk (4) = revenu de 31
Force de base : A-
Militaire : Latin, classe iim
Limite de pions : A, 2 DT
Spécial : indépendance par rébellion 1.4.12 face à la Pologne ou à la Russie.

NORVÈGE

Royaume de Norvège
Religion : Protestant
Diplomatie : MR = 4; SUB = 50; AM = 2; CE = 4; EG = 5; VAS = 8; ANN = * **Préférences** : HOL, ANG, RUS, PRU, POL, FRA, AUT, POR, VEN, TUR,
Fidélité : 10
Provinces : Trondelag (2), Østlandet (3), Vestfold (4) = revenu de 9
Force de base : A-
Militaire : Latin, classe iii
Limite de pions : A, 2 DT
Spécial : indépendance si la Suède annexe entièrement le Danemark ou par rébellion 1.4.12 face à la Suède.

POLOGNE

Royaume de Pologne
Religion : Catholique (sauf par I-8)
Diplomatie : MR = 18; SUB = 80; AM = 1; CE = 1; EG = 2; VAS = *; ANN = * **Préférences** : FRA, VEN, ESP, ANG, HOL, POR, SUÈ, PRU, AUT, RUS, TUR
Fidélité : 12; **Géopolitique** FRA +1
Provinces : [Royaume de Pologne] Klein Polen (6), Gross Polen (5), Gdansk (6), Podlasia (7), Volhynia (7), Prusse Royale (3), et Mazowia (8); [Grand Duché de Lithuanie] Lithuania(5), Wilna (4), Pripyat(2), Seweria(4), Bielorossya (7), Smolensk (5), Polotsk (4) = revenu de 73
Force de base : A+, A-, 1DT (mineur en VI et VII)
Militaire : Orthodoxe, classe iim, flottes 30N/10T
Limite de pions : 4 A, 1F, 3 DT/DN, 12 DT, 3 DC/DE, 2 DT
Spécial : ajouter aux forces de base 1 DT d'Ukraine si elle est polonaise, et un pion armée disponible. Peut devenir vassal de la France ou de la Suède par VI-4; peut

disparaître à cause des événements de partage de la Pologne de période VII. Malus de -3 pour la faire entrer en guerre. Si l'absolutisme est établi, ce malus ne s'applique pas et bonus de +2 aux renforts.

POMMÉRANIE

Duché de Pomméranie
Religion : Protestant
Diplomatie : MR = 4; SUB = 50; AM = 2; CE = 4; EG = 5; VAS = 8; ANN = * **Préférences** : HOL, ANG, PRU, AUT, ESP, FRA, POL, SUÈ, VEN, POR, RUS, TUR
Fidélité : 10
Provinces : Lübeck (3), Holstein (6), Mecklenburg (6), West Pommern (5), Öst Pommern (5), Gdansk (6) = revenu de 36
Force de base : A-
Militaire : Latin, classe iii
Limite de pions : A, 2 DT
Spécial : indépendance par rébellion 1.4.11 face à la Suède.

PORTUGAL

Royaume du Portugal
Religion : Catholique
Diplomatie : MR = 10; SUB = 30; AM = 1; CE = 2; EG = 4; VAS = *; ANN = * **Préférences** : SUÈ, ANG, FRA, ESP, HOL, PRU, POL, AUT, RUS, TUR
Fidélité : 16
Provinces : Algarve (5), Alenteja (6), Teijo (6), Beira (3), Trás-o-Montes (5), Açores (2), Tanger (2) = revenu de 29 + les colonies et comptoirs établies en période I et II
Force de base : A-, F+, hors europe : 2DT et DN
Militaire : Latin, classe iii
Limite de pions : A, F, 3 DT, 7 DT/DN, 8 DC/DE, 4 DTr
Flottes de commerce : niveau de référence minimal ZM Mer d'Irlande 3, ZM Golfe de Guinée 3, ZM Mer d'Oman 4, ZM Eastern Indian Ocean 4, ZM Straits of Formosa 3
Spécial : +1 aux renforts avant III-6; dispose de 1 COL et 1 COM par tour avant III-6, puis de 1 COM ou COL après; l'Espagne peut l'annexer par III-7 ce qui fait perdre les actions COL/COM.

TRANSYLVANIE

Voïvodat de Transylvanie
Religion : Catholique
Diplomatie : MR = 14; SUB = 50; AM = 1; CE = 1; EG = 2; VAS = 5; ANN = * **Préférences** : TUR, POL, AUT, ESP, HOL, VEN, SUÈ, RUS, POR, FRA, ANG
Fidélité : 12; **Géopolitique** TUR +2
Provinces : Edérly (Transylvanie) (5), Mures (Marosz) (3) = revenu de 8
Force de base : DT
Militaire : Orthodoxe, classe iim
Limite de pions : 2 DT
Spécial : créé par I-E, partage de la Hongrie

USA

États-Unis d'Amérique**Religion** : Protestant**Diplomatie** : MR = 5 ; SUB = 50 ; AM = 10 ; CE = * ; EG = * ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : FRA, ANG, HOL, SUÈ, TUR, RUS, POL, PRU, AUT, ESP**Fidélité** : 10**Provinces** : selon la résolution de VII-4 = revenu $\dot{\iota}$ 100 forfaitaire**Force de base** : A+, 2 DT, DN, un général; flotte commerciale de niveau 4 dans la ZM la plus proche**Militaire** : Latin, classe iv**Limite de pions** : A, 2 DT, DT/DN, 4 DC/DE, DTr**Spécial** : créé par VII-4 et prend la place de colonies. Les régions sous son contrôle deviennent européenne : sans indigène, coût de mouvement normal, forteresse de niveau 1 dans chaque province.

VENISE

République de Venise**Religion** : Catholique**Diplomatie** : MR = 12 ; SUB = 20 ; AM = 3 ; CE = 4 ; EG = 7 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : FRA, ANG, HOL, ESP, AUT, POL, PRU, SUÈ, RUS, TUR**Fidélité** : 16**Provinces** : Venezia (11), Friuli (6), Mantova (9), Istria (2), Illyria (3), Ragusa (2), Corfu (2), Ionia (3), Creta (3), Cyprus (4) = revenu de 45 + commerce**Force de base** : F-, un amiral, 4 niveaux de fortification**Militaire** : Latin, classe iii**Limite de pions** : 2 A, 2 F, 4 DT, 6 DT/DN, 4 DC/DE, 2 DTr**Flottes commerciales** : niveaux minima de référence au transfert en ZM Mer Noire 3, ZP Turquie 3, ZM Adriatique 6, ZM Ionienne 4**Spécial** : devient mineur après le transfert à la Hollande du joueur par III-1 ; peut avoir jusqu'à 10 galéasses.**B.3 Pays du restant du monde**

ADEN

Sultanat d'Aden**Religion** : Islam**Diplomatie** : MR = 6 ; SUB = 40 ; AM = 1 ; CE = 2 ; EG = 2 ; VAS = 2 ; ANN = 5 **Préférences** : TUR, POR, VEN, FRA, SUÈ, ANG, POL, RUS, HOL, AUT, PRU, ESP**Fidélité** : 17**Provinces** : Région Aden et colonie Aden + (niveau 4, 1 épice), commerce (niveau 2) = revenu autour de 11**Force de base** : DN, DT, flotte commerce (niveau 2) en ZM Baie du Bengale**Militaire** : Musulman, classe ii**Limite de pions** : 2 DT/DN, F, colonie (Aden), 4 DC/DE, DTr**Spécial** : utilise la force de 60 indigènes pour les combats

dans sa région ; dispose de l'Amiral Arabs (A 222 rc) si un chef est obtenu par renfort.

AZTÈQUES

Empire des Aztèques**Religion** : Aztèque**Diplomatie** : aucune **Préférences** : TUR, RUS, POL, PRU, SUÈ, ANG, FRA, VEN, HOL, AUT, POR, ESP**Fidélité** : inutile**Provinces** : région Azteca (chacune 4, 60 d'or) = revenu de 80**Force de base** : 2 A+ après II-20**Militaire** : médiéval puis Hors-Europe après II-20, classe a**Limite de pions** : 2 A, 3 DT**Spécial** : pays indigène pour les guerres avant II-20 et soumis à la règle 7.3.4 (apparition des armées possibles) ; devient un pays mineur avec II-20.

CHINE

Empire de Chine**Religion** : Bouddhiste**Diplomatie** : aucune diplomatie possible **Préférences** : TUR, VEN, SUÈ, FRA, POL, PRU, AUT, ESP, ANG, RUS, HOL, POR**Provinces** : régions Manchu, Corea, Pekin, Shanghai, Canton = revenu $\dot{\iota}$ 200 forfaitaire**Force de base** : 2 A+ ; flotte commerciale de niveau 3 en ZM Straits of Formosa**Militaire** : Hors-Europe, classe a**Limite de pions** : 2 A, 4 DT**Spécial** : pays indigène pour les guerres ; ses armées interviennent du 3+ en cas de combat dans une province du pays et s'ajoutent à la valeur des indigènes ; l'intervention est automatique à Pekin.

HYDERABAD

États du Sultan d'Hyderabad**Religion** : Hindouiste**Diplomatie** : MR = 8 ; SUB = 30 ; AM = 2 ; CE = 4 ; EG = 4 ; VAS = * ; ANN = * **Préférences** : FRA, HOL, POR, ANG, RUS, TUR, SUÈ, VEN, ESP, POL, PRU, AUT**Fidélité** : 11**Provinces** : région Hyderabad (3 par province) = revenu de 12**Force de base** : A+**Militaire** : Hors-Europe, classe a **Limite de pions** : A, DT**Spécial** : ne reçoit pas de renforts pendant une guerre. Utilise les indigènes dans ses provinces si elles sont attaquées.

INCAS

Empire des Incas**Religion** : Inca**Diplomatie** : aucune **Préférences** : TUR, RUS, POL, PRU, SUÈ, ANG, FRA, VEN, HOL, AUT, POR, ESP**Fidélité** : inutile

Provinces : région Azteca (chacune 3, 90 d'or) = revenu de 117

Force de base : 2 A+ après II-20

Militaire : médiéval puis Hors-Europe après II-20, classe a

Limite de pions : 2 A, 3 DT

Spécial : pays indigène pour les guerres avant II-20 et soumis à la règle 7.3.4 (apparition des armées possibles); devient un pays mineur avec II-20.

JAPON

Empire du Japon

Religion : Bouddhiste

Diplomatie : aucune diplomatie possible **Préférences** : TUR, VEN, SUÈ, FRA, POL, PRU, AUT, ESP, ANG, RUS, HOL, POR

Provinces : région Nippon = revenu 100 forfaitaire

Force de base : 2 A+; flotte commerciale de niveau 3 en ZM Straits of Formosa

Militaire : Hors-Europe, classe a

Limite de pions : 2 A, 4 DT

Spécial : pays indigène pour les guerres; ses armées interviennent du 3+ en cas de combat dans une province du pays et s'ajoutent à la valeur des indigènes; l'intervention est automatique à Kyoto.

MOGOL

Empire Mogol

Religion : Islam

Diplomatie : aucune diplomatie possible **Préférences** : TUR, VEN, SUÈ, FRA, POL, PRU, AUT, ESP, ANG, RUS, HOL, POR

Provinces : Delhi, Oudh par II-4 (1), Bengale par II-4 (2), Orissa, Gujarat et Punjab par III-5, Maharati et Carnatic par IV-5 = revenu 100 forfaitaire

Force de base : 2 A+; flotte commerciale de niveau 3 en ZM Baie du Bengale à partir de II-4 (2)

Militaire : Musulman, classe a

Limite de pions : 2 A, 4 DT

Spécial : pays indigène pour les guerres; ses armées interviennent du 3+ en cas de combat dans une province du pays et s'ajoutent à la valeur des indigènes; l'intervention est automatique à Delhi.

MYSORE

Royaume de Mysore

Religion : Hindouiste

Diplomatie : MR = 10; SUB = 30; AM = 2; CE = 2; EG = 3; VAS = *; ANN = * **Préférences** : FRA, ESP, RUS, VEN, SUÈ, AUT, PRU, POL, ANG, HOL, TUR, POR

Fidélité : 9

Provinces : région de Mysore (4 par province) = revenu de 4

Force de base : A+, un général

Militaire : Hors-Europe, classe a

Limite de pions : A, DT

Spécial : ne reçoit pas de renforts pendant une guerre.

Utilise les indigènes de sa province si elle est attaquée.

OHIO

Confédération des Nations Iroquoises

Religion : Animiste

Diplomatie : MR = 0; SUB = 90; AM = 2; CE = 2; EG = 2; VAS = *; ANN = * **Préférences** : ANG, FRA, HOL, ESP, SUÈ, RUS, POR, VEN, AUT, POL, PRU, TUR

Fidélité : 18

Provinces : région Ohio (0 par province) = revenu de 0

Force de base : 3 DT, un chef

Militaire : Hors-Europe, classe a

Limite de pions : 3 DT

Spécial : les troupes sont toujours des vétérans et bénéficient des avantages de 1.4.1.A; ne reçoit pas de renfort pendant une guerre. Utilise les indigènes en défense de ses provinces.

OMAN

Sultanat d'Oman

Religion : Islam

Diplomatie : MR = 4; SUB = 30; AM = 1; CE = 2; EG = 2; VAS = 3; ANN = 10 **Préférences** : TUR, POR, VEN, FRA, SUÈ, ANG, POL, RUS, HOL, AUT, PRU, ESP

Fidélité : 14

Provinces : Région Oman et colonie Oman + (région de montagnes, niveau 4, 1 épice), comptoir de Zanzibar - (niveau 2, 1 épice, 1 esclave), commerce (niveau 2) = revenu autour de 18

Force de base : DN, DT, un général à Oman, flotte commerce (niveau 2) en ZM Oman Sea

Militaire : Musulman, classe ii

Limite de pions : 2 DT/DN, F, colonie (Oman), comptoir (Zanzibar), 4 DC/DE, DT

Spécial : utilise la force de 60 indigènes pour les combats dans sa région; dispose de l'Amiral Arabs (A 222 rc) si un chef est obtenu par renfort.

SIBÉRIE

Khanat de Sibir

Religion : Islam

Diplomatie : MR = 8; SUB = 40; AM = 1; CE = 2; EG = 2; VAS = 5; ANN = 10 **Préférences** : TUR, POL, SUÈ, PRU, ANG, POR, ESP, AUT, HOL, VEN, RUS

Fidélité : 11

Provinces : Région Sibir (2 par province) et 2 fourrures = revenu de 12

Force de base : A-, DT, un général

Militaire : Musulman, classe a

Limite de pions : A, DT

Spécial : disparaît si conquis ou si il y a 10 niveaux de COL au moins dans son territoire.

SOUDAN

Royaume du Soudan

Religion : Islam

Diplomatie : MR = 2; SUB = 70; AM = 1; CE = 3;

EG = 4; VAS = 5; ANN = 10 **Préférences** : TUR, FRA, ESP, VEN, ANG, HOL, SUÈ, PRU, POL, AUT, POR, RUS

Fidélité : 9

Provinces : région Soudan (0 par province), 1 esclave = revenu de 1

Force de base : A+, un général

Militaire : Musulman, classe ii

Limite de pions : A, DT

Spécial : ne reçoit pas de renfort pendant une guerre. Utilise les indigènes en défense de ses provinces.

B.4 Royaumes Habsbourg

BOHÈME

Royaume Habsbourg de Bohème

Religion : Catholique

Provinces : Bohemia (14), Schliesen (6), Moravia (5), Lausitz (4) si Habsbourg = revenu de 29

Force de base : A-, une forteresse peut être maintenue à Prague

Militaire : Latin, classe iii, HRE

Limite de pions : A, 2 DT

Spécial : peut agir en Bohème, Autriche, HRE, Pologne et Hongrie.

HONGRIE

Royaume Habsbourg de Hongrie

Religion : Catholique

Provinces : Slovákia (3), Magyarország (Hongrie) (10), Balaton (2), Kárpátók (1), Bukovina (1), Pécs (6), Banat (3), Hrvatska (Croatia) (3), Kranj (Camiola) (5), Kapela (2), Erdély (Transylvanie) (5), Mure s (Marosz) (3) si Habsbourg = revenu de 44

Force de base : 2 A+, des forteresses peuvent être maintenue dans chaque province

Militaire : Latin, classe iim

Limite de pions : 2 A, 4 DT

Spécial : peut agir en Hongrie, Bohème, Autriche, Pologne et Turquie; ne peut être activé par HAB que après I-D, ou par l'AUT après I-D ou I-E.

MILAN

Royaume Habsbourg de Milan

Religion : Catholique

Provinces : Lombardia (14) = revenu de 14

Force de base : A+, une forteresse peut être maintenue à Milan

Militaire : Latin, classe iii

Limite de pions : A, 2 DT

Spécial : peut agir en Italie, Autriche et Espagne; ne peut être activé par l'ESP que après I-G, ensuite par l'AUT après V-8. Ses forces sont des tercios comme l'Espagne en périodes I et II.

NAPLES

Royaume Habsbourg de Naples

Religion : Catholique

Provinces : Napoli (8), Puglia (3), Basilicate (2), Calabria (1), Sicilia (5), Sardinia (3), Abruzzo (2) si Habsbourg = revenu de 24

Force de base : A+, F-, une forteresse peut être maintenue à Naples.

Militaire : Latin, classe iii

Limite de pions : A, F, 2 DT, DT/DN, 2 DC/DE, DT

Spécial : peut agir en Italie, la flotte dans toute la Méditerranée; doit être activée par l'Autriche. Ses forces sont des tercios comme l'Espagne en périodes I et II.

Annexe C

Les Objectifs

On donne des objectifs pour les nouvelles puissances majeures. Ils ne sont pas tous finis d'écrire (ils sont donnés en fait jusqu'à la période V). Le format est supposé être proche de ceux de la 2^{de} extension mais l'équilibre est loin d'être garanti...

SUÈDE

Domination commerciale en ZM Baltique : à chaque tour de la période, pas de monopole non suédois en ZM baltique ou bien perception des droits du Sund. Deux tours sur la période peuvent ne pas remplir cette obligation.

"Dominium Mari Baltici" : la rive de la Baltique entièrement suédoise sauf des provinces danoises ou prussiennes.

Période III (1560-1614)	A	B	C	D	NS
- Chaque nouvelle province (adjacente à la Baltique x2)	12 (-20)	8 (-15)	5 (-10)	1 (0)	2 (-10)
- Domination commerciale en ZM Baltique	30 (-10)	20 (-10)	10 (-5)	5 (0)	0 (0)
- Roi de Pologne ne prétend pas au trône suédois	20 (-10)	15 (-10)	10 (-5)	5 (-5)	0 (-5)
- Mølmo, Vastergotland et Gotland tous trois suédoises	80 (-40)	50 (-30)	30 (-10)	10 (0)	20 (-10)
- Livonie et Estonie suédoises	80 (-40)	50 (-30)	30 (-10)	10 (0)	20 (-10)
- Chaque flotte de commerce (niveau + = 2 flottes)	5 (-10)	4 (-5)	3 (0)	2 (0)	1 (0)
- Chaque pays européen chrétien en AM ou plus (St-Empirex2)	4 (-10)	3 (-5)	2 (0)	1 (0)	0 (0)
Période IV (1615-1664)	A	B	C	D	NS
- Saint-Empire non vassal des Habsbourgs	60 (-50)	40 (-30)	20 (-20)	10 (-10)	10 (-20)
- Chaque nouvelle province (prise à la Pologne x2)	15 (-20)	10 (-10)	7 (-10)	2 (0)	5 (-5)
- Domination commerciale en ZM Baltique	30 (-10)	20 (-5)	10 (-5)	0 (0)	5 (-5)
- "Dominium Mari Baltici"	100 (-60)	70 (-40)	30 (-20)	10 (0)	25 (-15)
- Danemark réduit à 6 provinces ou moins	45 (-30)	30(-15)	15 (-5)	5 (0)	10 (-5)
- Chaque pays du Saint-Empire en AM ou plus	8 (-15)	6 (-10)	4 (-5)	2 (0)	1 (0)
- Chaque flotte de commerce (niveau + = 2 flottes)	8 (-15)	6 (-10)	4 (-5)	2 (0)	1 (0)
- Roi de Pologne n'a jamais été sur le trône suédois	30 (-30)	20 (-25)	10 (-20)	0 (-10)	0 (-15)

Période V (1665-1699)	A	B	C	D	NS
- "Dominium Mari Baltici"	100 (-60)	70 (-40)	30 (-20)	10 (0)	25 (-15)
- La mineur Hanse n'existe plus	40 (-30)	30(-20)	10 (-10)	0 (-5)	5 (-15)
- Monopole suédois en ZM baltique	30 (-10)	20 (-5)	10 (-5)	0 (0)	5 (-5)
- Chaque nouvelle province par rapport à 1664, ou contrôle de Newa, Karelia	15 (-20)	10 (-10)	7 (-10)	2 (0)	5 (-5)
- Chaque colonie ou comptoir	25 (-20)	10 (-10)	7 (-5)	5 (0)	2 (0)
- Chaque pays européen chrétien en AM ou plus	6 (-10)	4 (-5)	3 (0)	2 (0)	1 (0)
- Chaque flotte de commerce (niveau + = 2 flottes)	6 (-10)	4 (-5)	3 (0)	2 (0)	1 (0)
- 8 niveaux de manufactures dont 4 de métal	20 (-10)	15 (-10)	10 (-5)	5 (0)	5 (-5)
Période VI (1700-1759)	A	B	C	D	Pénalité
- "Dominium Mari Baltici"	60 (-20)	40 (-15)	30 (-10)	20 (0)	10 (-5)
- Aucune province de 1700 perdue en 1760	150 (-40)	100 (-25)	50 (-10)	20 (0)	20 (-10)
- Au moins 3 provinces hors Scandinavie et Finlande	70 (-40)	40 (-20)	30 (-15)	10 (0)	20 (-15)
- Chaque colonie ou comptoir (face + compte pour 2)	15 (-20)	10 (-10)	5 (-5)	2 (0)	1 (0)
- Chaque nouvelle province (prise à POL ou RUS x 2)	15 (-20)	10 (-10)	5 (-5)	2 (0)	1 (0)
- Domination commerciale en ZM Baltique	75 (-30)	50 (-20)	20 (-5)	15 (0)	10 (0)
- Chaque pays européen chrétien en AM ou plus	10 (-10)	8 (-5)	6 (-5)	4 (0)	0 (-5)
- Chaque flotte de commerce (niveau + = 2 flottes)	6 (-10)	4 (-5)	3 (0)	2 (0)	1 (0)
Période VII (1760-1792)	A	B	C	D	Pénalité
- La Pologne existe toujours	40 (-30)	30(-20)	10 (-10)	0 (-5)	5 (-15)
- Aucune province de 1760 perdue en 1792	70 (-40)	40 (-20)	30 (-15)	10 (0)	20 (-15)
- Chaque nouvelle province	20 (-10)	15 (-10)	10 (-5)	5 (0)	5 (-5)
- Chaque province adjacente à la Baltique (hors Suède, Finlande et Götland)	10 (-10)	8 (-5)	6 (-5)	4 (0)	0 (-5)
- Domination commerciale en ZM Baltique	75 (-30)	50 (-20)	20 (-5)	15 (0)	10 (0)
- Chaque flotte de commerce (niveau + = 2 flottes)	6 (-10)	4 (-5)	3 (0)	2 (0)	1 (0)
- Chaque pays européen chrétien en AM ou plus	6 (-10)	4 (-5)	3 (0)	2 (0)	1 (0)

POLOGNE

Période I (1492-1520)	A	B	C	D	NS
- par mineur vassal en europe	10 (-20)	7 (-10)	5 (-5)	2 (0)	3 (-5)
- par mineur sur sa piste diplomatique	7 (-25)	5 (-15)	3 (-10)	1 (0)	2 (-10)
- chaque nouvelle province	10 (-20)	7 (-10)	5 (-5)	2 (0)	3 (-5)
- pas de province de 1492 perdue (sauf Smolensk)	40 (-25)	30 (-15)	15 (-10)	10 (-5)	15 (-20)
- Smolensk polonaise	20 (-10)	10 (-10)	5 (-10)	3 (-5)	0 (-5)
- Hongrie existe encore	20 (-10)	10 (-10)	5 (-10)	3 (-5)	0 (-5)
Période II (1520-1560)	A	B	C	D	NS
- par mineur vassal en europe	10 (-20)	7 (-10)	5 (-5)	2 (0)	3 (-5)
- par mineur sur sa piste diplomatique	7 (-25)	5 (-15)	3 (-10)	1 (0)	(-10)
- chaque nouvelle province	10 (-20)	7 (-10)	5 (-5)	2 (0)	3 (-5)
- pas de province de 1492 perdue (sauf Smolensk)	40 (-25)	30 (-15)	15 (-10)	10 (-5)	15 (-20)
- Smolensk polonaise	20 (-10)	10 (-10)	5 (-10)	3 (-5)	0 (-5)
- Russie n'a pas de province adjacente à la Baltique	20 (-10)	10 (-10)	5 (-10)	3 (-5)	0 (-5)
Période III (1560-1614)	A	B	C	D	NS
- par province annexée anciennement aux ordres nordiques	20 (-20)	15 (-10)	10 (-5)	5 (0)	7 (-5)
- Roi de Pologne prétend au trône de Suède	25 (-15)	15 (-10)	10 (0)	5 (0)	0 (0)
- chaque province prise à la Russie	20 (-20)	15 (-10)	10 (-5)	4 (0)	6 (-5)
- pas de province de 1560 perdue	40 (-25)	30 (-15)	15 (-10)	10 (-5)	15 (-20)
- par mineur vassal en europe	10 (-20)	7 (-10)	5 (-5)	2 (0)	3 (-5)
- par mineur sur sa piste diplomatique	5 (-20)	3 (-15)	2 (-10)	1 (0)	0 (0)
- Russie n'a pas de province adjacente à la Baltique	60 (-25)	40 (-15)	25 (-10)	10 (-7)	15 (-30)
- Union de Lublin en place (seulement si POL catholique)	25 (-15)	15 (-10)	10 (-5)	5 (0)	5 (-5)
Période IV (1615-1664)	A	B	C	D	NS
- Union polono-suédoise obtenue avant la fin de la période	60 (-20)	40 (-10)	20 (-10)	5 (0)	10 (-10)
- par province d'Ukraine annexée ou vassale	20 (-30)	15 (-20)	10 (-10)	0 (0)	6 (-10)
- Vienne jamais capturée par les turcs	100 (-60)	70 (-50)	50 (-35)	20 (-30)	30 (-30)
- chacune des provinces suivantes : Livonia, Estonia, Smolensk, Kurland, Preussen, Neumark, Memel, Gdansk, Öst Pömmern, Nowgorod, Tula, Pskow, Polotsk, Dikoe Pole, Don, Ryazan,	15 (-40)	10 (-30)	5 (-20)	0 (0)	2 (-15)
- pas de province de 1615 autre que l'Ukraine perdue	60 (-30)	40 (-20)	20 (-15)	10 (-5)	10 (-10)
- par mineur vassal en europe	10 (-20)	7 (-10)	5 (-5)	2 (0)	3 (-5)
- au maximum trois provinces suédoises ni en Suède ni en Finlande adjacentes à la baltique	40 (-25)	20 (-15)	15 (-10)	10 (-7)	5 (-30)
Période V (1665-1699)	A	B	C	D	NS
- Vienne non turque à la fin de la période	60 (-30)	40 (-20)	20 (-15)	10 (-5)	10 (-10)
- par province d'Ukraine annexée ou vassale	20 (-30)	15 (-20)	10 (-10)	0 (0)	6 (-10)
- chacune des provinces suivantes : Es- tonia, Livonia, Kurland, Öst Pömmern, Nowgorod, Tula, Pskow	10 (-20)	7 (-10)	5 (-5)	2 (0)	3 (-5)
- au maximum trois provinces suédoises ni en Suède ni en Finlande adjacentes à la baltique	40 (-25)	30 (-15)	15 (-10)	10 (-7)	5 (-20)
- Russie n'a pas de province adjacente à la Baltique	40 (-25)	30 (-15)	15 (-10)	10 (-7)	5 (-20)
- 8 niveaux de manufactures dont 4 de céréales	25 (-15)	15 (-10)	10 (0)	5 (0)	0 (0)
- pas de province nationale perdue (Lithuanie et Pologne)	60 (-30)	40 (-20)	20 (-15)	10 (-5)	10 (-10)
- Union de Lublin en place (valable si POL catholique)	40 (-25)	30 (-15)	15 (-10)	10 (-7)	5 (-20)

PRUSSE

Période VI (1665-1699)	A	B	C	D	NS
Silésie et Lausitz prussiennes (malus si aucune)	60 (-25)	40 (-15)	25 (-10)	20 (-10)	10 (-10)
Pour chaque province (autre) prise à l'Autriche	10 (-20)	7 (-10)	5 (-5)	2 (0)	3 (-5)
Pour chaque province prise à la Pologne	10 (-20)	7 (-10)	5 (-5)	2 (0)	3 (-5)
L'Autrichien n'est plus Empereur (par VI-9)	60 (-30)	40 (-20)	20 (-15)	10 (-5)	10 (-10)
Par pays du HRE en AM ou plus	20 (0)	15 (0)	10 (0)	5 (0)	5 (0)
Alliance (off. ou déf.) avec un pays majeur à tous les tours sauf un	50 (-25)	30 (-15)	25 (-10)	20 (-10)	10 (-10)
Au moins 6 manufactures	40 (-25)	20 (-15)	15 (-10)	5 (-5)	10 (-10)
Période VII (1665-1699)	A	B	C	D	NS
Silésie et Lausitz prussiennes (malus si aucune)	60 (-25)	40 (-15)	25 (-10)	20 (-10)	10 (-10)
Alliance offensive avec France ou Angleterre à tous les tours sauf un	50 (-25)	30 (-15)	25 (-10)	20 (-10)	10 (-10)
Bavière en AM ou plus	30 (0)	25 (0)	15 (0)	10 (0)	5 (0)
Saxe en AM ou plus	30 (0)	25 (0)	15 (0)	10 (0)	5 (0)
Par province prise à la Pologne	30 (0)	25 (0)	15 (0)	10 (0)	5 (0)
Par pays du HRE en AM ou plus (sauf Saxe et Bavière)	20 (0)	15 (0)	10 (0)	5 (0)	5 (0)
Au moins 8 manufactures	40 (-25)	20 (-15)	15 (-10)	5 (-5)	10 (-10)

RUSSIE

Période I (1492-1520)	A	B	C	D	NS
- par niveau de manufacture	10 (-10)	5 (-5)	3 (-5)	1 (0)	1 (-5)
- par mineur sur sa piste diplomatique	10 (-10)	5 (-5)	3 (-5)	2 (-5)	1 (-5)
- Pskow et Ryazan russes	40 (-25)	30 (-15)	15 (-10)	10 (-5)	10 (-20)
- par province prise à la Pologne (Smolensk x 2)	12 (-20)	8 (-10)	5 (-5)	2 (0)	12 (-5)
- par province prise aux autres pays (Teutoniques x 2)	6 (-10)	4 (-5)	3 (0)	1 (0)	2 (0)
- Renaissance avant la fin de la période	20 (-20)	10 (-10)	5 (0)	3 (0)	0 (0)
Période II (1520-1560)	A	B	C	D	NS
- conquête de Kazan	20 (-20)	15 (-15)	10 (-10)	5 (0)	5 (-5)
- conquête d'Astrakhan	20 (-25)	15 (-15)	10 (-10)	5 (0)	5 (-5)
- par province adjacente à la Baltique (Neva x 2)	10 (-20)	7 (-10)	5 (-10)	3 (0)	2 (0)
- par province prise à la Pologne	10 (-10)	7 (-5)	5 (-5)	3 (0)	2 (0)
- par mineur orthodoxe sur sa piste diplomatique	10 (-10)	5 (-5)	3 (-5)	2 (-5)	1 (-5)
- Arquebuse avant la fin de la période	30 (-10)	25 (-5)	20 (-5)	7 (0)	5 (0)
Période III (1560-1614)	A	B	C	D	NS
- monopole des Fourures pendant au moins 6 tours	70 (-35)	60 (-25)	45 (-15)	30 (-10)	10 (-40)
- Arquebuse avant 1600 (impossible si fait en 1560)	20 (-20)	15 (-15)	10 (-10)	5 (-10)	0 (0)
- Livonie annexée en fin de période	70 (-45)	60 (-35)	45 (-20)	25 (-10)	30 (-30)
- par province prise (en négatif si perdue face à la Pologne)	10 (0)	8 (0)	6 (0)	4 (0)	3 (0)
- Crimée réduite à 2 provinces ou moins en fin de période	80 (-65)	60 (-35)	45 (-20)	20 (-10)	10 (0)
- Sibir conquis à la fin de la période	40 (-25)	20 (-15)	15 (-10)	10 (-7)	5 (-30)
- Chaque colonie ou comptoir	15(0)	12(0)	10(0)	7(0)	5(0)

Ensuite les objectifs sont ceux de la seconde édition (À VÉRIFIER).

Annexe D

La victoire pendant les campagnes

Ce chapitre propose une refonte générale du système des points de victoire. Les idées directrices sont les suivantes. On a diminué le nombre de points de victoire à marquer à chaque tour aux éléments les plus marquants. Les objectifs par période sont plus standardisés, avec un ensemble d'objectifs de base (situation du pays) auquel s'ajoute des objectifs privilégiés (les anciens objectifs en fait) qui peuvent augmenter les précédents ou porter sur des gains politiques spécifiques. On donne enfin une importance nette au bilan de chaque pays en fin de partie, mais aussi quand un joueur change de pays majeur.

D.1 Charte des PV par tour

Chaque tour à l'interphase.

- + la stabilité
- +1 par monopole partiel
- +3 par monopole total

Chaque phase de paix.

- + la valeur des provinces gagnées
- la valeur des provinces perdues
- +5 par bataille majeur gagnée
- 5 par bataille majeur perdue
- +2* le niveau de paix d'une guerre gagnée contre un majeur
- +1* le niveau de paix d'une guerre gagnée contre un mineur
- 2* le niveau de paix par guerre perdue
- 10 si déclaration de guerre sans CB à ce tour
- 20 pour changement de religion forcée (si rien d'autre n'est prévue par un événement)

Découvertes.

- +50 1er tour du monde (fait en 1 tour)
- +20 1er tour du monde (fait en 2 tours)
- +20 2nd tour du monde
- +3 la région Québec
- +2 la région Grand Lacs
- +3 la région Rocheuse
- +10 Cape Horn
- +10 Cape de bonne espérance
- +3 Bay d'Hudson
- +3 la région Alaska

- +5 la région Alaska par mer via l'Asie
- +5 la région Panama par l'Ouest
- +5 Kamchatka par terre depuis l'Europe
- +1 par province de la region Amazonia
- +1 par province bordant le Mississippi
- +10 par province conquise sur la Chine

Pour les mineurs.

- Mineur en guerre aux coté d'un majeur : les PVs gagnés par le mineur le sont aussi par le majeur.
- Mineur seul en guerre : pas de gain ni de perte.

D.2 Objectifs de chaque période

Les objectifs originaux sont temporairement conservés. Nous reprendrons le système par la suite.

D.3 Objectifs de fin ou de transfert

Les objectifs indiqués sont exclusifs (les provinces qui comptent 5 fois ne comptent pas dans un groupement 1 fois qui les recouvriraient). Les province vassales comptent pour les objectifs territoriaux spéciaux. Les ressources exotiques comptent dans le revenu des colonies et comptoirs mais pas l'or. Les provinces qui manquent font perdre les PV au lieu de les gagner. Les autres objectifs ne font pas perdre de PV ; si ils ne sont pas atteints, les PV sont simplement ignorés.

Le classement pour les armées et les flottes se fait au début du dernier tour (avant la phase logistique), et non après celui-ci. Les alliances sont aussi vérifiées par rapport aux alliances effectives en tout début de tour, avant de signer de nouvelles alliances de fin de partie (ceci pour encourager à une politique prévue d'alliance en dernière période).

• ANGLETERRE

- 4 fois la valeur des province d'Ecosse,
- 2 fois la valeur de : Calais, Baléares, Bremen, Corfu, Hanovre, Oldenburg,
- 1 fois la valeur de revenu des colonies et comptoirs, ainsi que de toute les provinces en europe hors province nationale.
- 1 PV pour chaque niveau de flotte commercial.

Le plus grand nombre de navire de guerre : 150PV
 Plus grand nombre de DT : 20 PV
 Detenir une alliance militaire avec l'Autriche : 30 PV
 Alliance militaire avec la Prusse : 20 PV
 Avoir 4 colonies niveau 6 en amériques adjacente et non révoltées : 150 PV
 Centre de Commerce Atlantique : 100 PV

• ESPAGNE

5 fois la valeur de : Friesland, Overijssel, Gelderland, Utrecht, Zeeland, Brabant, Hainaut, Luxembourg, Franche-Comté, Artois, Lombardia, Napoli (Campania), Puglia, Sicilia
 2 fois la valeur de Flandres, Roussillon, Calabria, Basilicata, Orania, Al-Jazair, Annabah, Gouletta.
 1 fois la valeur de revenu des colonies et des comptoirs ainsi que toutes les provinces en Europe hors provinces nationales.
 1PV par niveau de flotte
 Le plus grand nombre de navire de guerre : 100 PV
 La 2^e plus grande flotte : 50 PV
 Plus grand nombre de DT : 100 PV
 Alliance avec l'Autriche : 100 PV
 Avoir Venize au moins en AM : 20 PV
 Pas de Colonies autres qu'Espagnoles ou portugaise en Amériques : 100 PV,
 en Amériques centre et Sud (hors Brésil) seulement : 50 PV

• FRANCE

5 fois la valeur de Hainaut, Vlaanderen, Brabant, Luxembourg, Catalunya, Lombardia, Nice,
 2 fois la valeur de Lorraine, Alsace, Artois, Flandre, Corse, Franche-comte, Roussillon, Calais.
 1 fois la valeur de revenu des colonies et des comptoirs ainsi que de toutes les provinces en Europe hors provinces nationales.
 1 PV par niveau de flotte de commerce
 Le plus grand nombre de navire de guerre : 100 PV
 Le plus grand nombre de DT : 50 PV
 Alliance avec Autriche : 30 PV
 Alliance avec la Prusse : 20 PV
 Centre de commerce Atlantique : 100 PV
 Centre de commerce Méditerranée : 100 PV

• VENISE (*bilan de transfert*)

2 fois la valeur de revenu de toutes les provinces en europe hors province nationales,
 - 2 fois la valeur des provinces nationales perdues,
 1 PV par niveau de flotte de commerce
 Centre de commerce Méditerranée : 50 PV
 Au moins 1000 ducats en trésor : 30 PV

• HOLLANDE

Bilan de transfert : diviser par deux le total obtenu.
 5 fois la valeur de Hainaut, Flandre, Vlaanderen, Luxembourg, plus 100 PV si toutes ces provinces sont contrôlées,
 2 fois la valeur de Oldenbourg, Artois, Bremen, Munster,
 1 fois la valeur des colonies et des comptoirs ainsi que de

toutes les provinces en Europe hors provinces nationales.

1 PV par niveau de flotte de commerce
 Centre de commerce Atantique : 100 PV
 Deuxième flotte de guerre en jeu : 150 PV
 Au moins 15 DN en jeu : 50 PV (incompatible avec le précédent)
 Aux moins 10 mineur en AM ou plus 50 PV.
 Au moins 1000 ducats en trésor : 50 PV

• AUTRICHE

5 fois la valeur des provinces suivantes : Magyar, Pecs, Transylvania, Carpathia, Maros, Banat, plus un bonus de 100 PV si toutes ces provinces sont contrôlées,
 3 fois la valeur de Hainaut, Vlaanderen, Luxembourg, serbia, Lombardia, Limberg, Wallachia, Klein Polen, Vohhynia, Bosnia, plus un bonus de 100 PV si toutes ces provinces sont contrôlées.
 2 fois la valeur de Lorraine, alsace, Artois, Flandres, Kapela, illirya, Raguse, Kossovo,
 1 fois la valeur de revenu des colonies et des comptoirs ainsi que de toutes les provinces en europe hors province nationales.
 Alliance militaire avec la France : 30 PV
 Alliance avec la Prusse : 20 PV
 Alliance avec la Russie : 10 PV

• RUSSIE

5 fois la valeur de finland, Nylard, Georgie, Dagestan, Shirvan, Arménie, Mazowia, Gross Polen plus une bonus de 100 PV si tout ces provinces sont contrôllées,
 2 fois la valeur de Pripyat, Wilno, Bialorossya, Lithuania, Seweria, Moldavia, edisan, Bug, Wallachia, Estonia, Livonia, Kurland, Memel, Corfu, Malta, Azow, Kuban, Crimea, Poltava, Kaffa, Podolia
 1 fois la valeur de revenu des colonies et des comptoirs ainsi que de toutes les provinces en europe hors province nationales.
 Avoir le plus de DT : 100 PV
 La 2e flotte du jeu : 50 PV
 Au moins 12 manufactures : 100 PV
 Création de St Petersburg : 50 PV

• TURQUIE

10 fois la valeur de Andalousie, Grenada, Tanger, Gibraltar
 Plus un bonus de 200 PV si toutes ces provinces sont contrôlées,
 5 fois la valeur de Malta, Sicilia, Corfu, Rhodes, Creta, Cyprus, Alexandria,
 2 fois la valeur de Baléares, Sardinia, Orania, Al-djazair, Anaba, Tunisia, Pecs, Magyar, Transylvania, Carpathes, Vohhynia, Klein Polen, Arménia, Azerbaidjan, Kurdistan, Iraq, Serbia, Croatia, Carnolia, Erbland, Slovakia, Edisan, Zaporozhye, Crimea, Azow, Kuban, Arabia, Egypt. Plus un bonus de 100 PV si toutes ces provinces sont contrôlées en même temps,

1 fois la valeur de revenu des colonies et des comptoirs ainsi que de toutes les provinces en europe hors province nationales.

Technologie guerre en Dentelles et Trois-Ponts : 100 PV

La deuxième flotte du jeu : 50 PV

Au moins 10 manufactures : 100 PV

- POLOGNE (*bilan de transfert*)

+ 3 fois la valeurs des provinces en dehors de son territoire national

- 2 fois la valeur des provinces nationales perdues

Au moins 10 mineur en AM+ : 50 PV

Alliance avec l'Autriche : 30 PV

Alliance avec la France : 30 PV

- PRUSSE

5 fois la valeur de Schliesen, Lausitz, Gross Polen, Mazowia, Danzig, Plus un bonus de 100 PV si toutes ces provinces sont contrôlées,

3 fois la valeur de Berg, Anhalt, Holstein et Lubeck. plus un bonus de 100 Pv si toutes ces provinces sont contrôlées,

1 fois la valeur de revenu des colonies et des comptoirs ainsi que de toutes les provinces en europe hors province nationales.

Le plus grand nombres de DT 150 PV

alliance avec la France : 30 PV

alliance avec l'Autriche : 20 PV

alliance avec la Russie : 40 PV

alliance avec l'Angleterre : 50 PV

- PORTUGAL (*bilan de transfert*)

2 fois la valeur de Tanger, Maroc, Jebel Tubqal, Sidi Ifni, Er Rif,

1 fois la valeur de revenu des colonies et des comptoirs ainsi que de toutes les provinces en europe hors province nationales,

- 3 fois la valeur des provinces nationales perdues,

1 PV par niveau de flotte de commerce

Colonie à Goa : 30 PV

Monopole en ZM India : 30 PV, si total 50 PV

- SUÈDE

Bilan de transfert : diviser par 2 le total obtenu.

8 fois la valeur des provinces au bord de la baltique (hors rovince nationale) plus un bonus de 100 PV si "dominium mari baltici"

1 fois la valeur de revenu des colonies et des comptoirs ainsi que de toutes les provinces en europe hors province nationales

1 PV par niveau de flotte de commerce

Au moins 10 mineur en AM+ : 50 PV

Monopole commercial en ZM Baltique 30 PV

Alliance avec la France : 30 PV

Alliance avec l'Angleterre : 30 PV

D.4 Estimation des PVs et équilibre

PVs pendant les tours. Je suppose que pour un pays qui gagne des guerres de manière raisonnable, et qui a quelques monopoles et colonies ces objectifs soient d'environ entre 300 et 400. Ce sera sûrement plus pour un pays commerçant et colonisateur. Plutôt 500 à 600 avec les monopoles, colonies, comptoirs et découvertes.

Exemple : monopoles environ 100, stabilité 100, guerres et paix 50, colonies et découvertes 50.

Périodes et objectifs Mettons en moyenne 150 à 200 PV par période pour des objectifs réussis sans plus. Cela fait entre 1000 et 1400 PVs. Cela compte les PV donnés par certains événements.

Fin de partie et bilans Devrait tourner autour de 500 PV, soit en bloc à la fin, soit éparpillé sur différents pays.

Le total amène à décider de la victoire dans un intervalle moyen entre 1700 et 2500 PV, dont un peu plus de la moitié vient en fait des objectifs de périodes, en particulier politiques, et des événements politiques un peu.

Annexe E

Tables d'administration

TABLES DES ROUNDS MILITAIRES

Cavalerie par détachement		
Nation	Période	Quantité
Turquie, Russie Khanats, Cosaques, i	I	4
	II à IV	3
	V à VII	2
Sibérie	I à VII	5
France, Savoie, Saxe, Palatinat, Ordres Nordiques	I à VI	1.5
	sauf V	2
Suède	I à III	1
	IV-V	2
	VI-VII	1.5
Pologne, Islam ii, Asie a	I à III	3
	IV à VII	2
Habsbourgs, Hongrie Prusse	I à V	1
	VI-VII	1.5
Autres occidentaux iii, USA	I à VII	1
Amériques, Afrique a	I à VII	0

Artillerie par armée + / Période							
Nation	I	II	III	IV	V	VI	VII
Venise	2	3	3	3	4	5	5
Hollande			3	4	5	5	6
Habsbourg	2	2	3	4	4	5	6
Portugal	2	3	3	3	4	5	5
Suède	2	2	3	4	4	6	6
Espagne	2	3	3	4	4	5	6
France	2	3	4	4	6	6	6
Angleterre	2	2	4	4	4	6	6
Turquie	2	3	3	3	3	4	4
Russie	1	1	1	2	3	6	6
Pologne	1	2	3	3	4	4	4
Prusse	2	2	3	3	4	6	6
USA						6	6
Autres pays par classe							
i et ii	2	2	3	3	3	3	3
iim et iiim	2	2	3	3	4	5	5
iv	2	2	3	3	4	5	5
Asie a	1	1	1	1	1	2	2

Transport maritime par A-

Classe	Points	Navire	Contient
i, im, iv	5	DN, DGa	1
ii, iim	4	DTr	3
iii, iiim, ivm	3	DE	1/2
en périodes IV-V : +1 à iiim			
en périodes VI-VII : +1 sauf i, ii, iim			
en périodes VII : ivm = 6 points			
DT	2	DC	1/2

Valeurs des classes des armées

Classe	Nom	Périodes							Pays
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
im	<i>Russie</i>	4	7	7	4	3	4	4	Russie
i	<i>Hordes</i>	7	7	7	4	4	2	2	Turquie, Khanats, Cosaques
ii	<i>Orient</i>	4	4	4	2	2	0	0	Islam...
iim	<i>Orient mixte</i>	4	4	4	2	2	2	2	Pol, Hongrie, Orthodoxes...
iiim	<i>Occident mixte</i>	0	0	0	2	2	3	3	Suè, Saxe, Savoie
iii	<i>Occident</i>	0	0	0	0	0	2	2	Ven, Hol, Esp, Por, latins...
iv	<i>Majeurs</i>	2	2	2	2	3	4	4	Fra, Pru, Aut, USA
ivm	<i>Majeur mixte</i>	0	0	0	0	0	2	4	Ang
a	<i>Autres</i>	7	7	7	4	4	4	4	Asie, Amériques, Afrique

Révolte affaiblie sur 8+		Indice de situation militaire d'un pays majeur	
+1	par détachement présent		Compter le nombre de provinces occupées en surplus
+2	par armée - présente	+2	si au moins 4 provinces
+4	par armée + présente	+1	si au moins 2 provinces
±?	différentiel de manœuvre		Une capitale compte pour 2
-3	en terrain autre que la plaine		L'indice est ajouté au différentiel de paix
-2	si la révolte est forte (face +)		
+1	en France lors des guerres de religion	+?	Entrée en guerre des mineurs sur 8+
+1	en Angleterre lors de la Guerre civile	+?	niveau de contrôle diplomatique
+1	dans les Pays-Bas lors de la Révolte des Provinces Unies	+2	bonus géopolitique sur le pays
	un jet non modifié de 10 est toujours un succès		si l'ennemi a une frontière commune avec le mineur
Pirate ou Corsaire réduit sur 8+		-2	pour la Pologne en mineur
+2	par flotte - présente contre corsaire	-4	si a la même religion que l'ennemi, avant 1614
+4	par flotte + présente contre corsaire	-4	si la plus proche province ennemie est à 6MP ou + ou à 2 zones maritimes
+1	si au moins une unité navale est présente contre un corsaire	-4	si le mineur est déjà en guerre
±?	différentiel de manœuvre		
-1	contre un pion corsaire / pirate -		Paix acceptée par un mineur sur 5+
-3	contre pion corsaire / pirate +	±?	le double du niveau de paix offert
-1	si il y a eu combat naval dans la zone à ce tour	-4	pour la Perse et les Mamelouks
	un jet non modifié de 10 est toujours un succès	-3	pour USA, Japon, Chine, Mogol, Suède, Prusse après 1700, Venise, Pologne, Habsbourg
Valeurs des monarques au combat			pour Portugal avant 1615
Valeur moyenne comme général - 1d10 ↘		-2	pour Portugal après 1615
MIL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	-1	pour Portugal après 1615
3	0 0 0 0 0 0 0 1 1 1	-2	si le mineur est hérétique pour le demandeur
4	0 0 0 0 0 1 1 1 1 2	-2	si c'est une tentative de paix séparée
5	0 0 1 1 1 1 1 1 2 3	+3	par province perdue par le mineur
6	0 1 1 1 1 1 2 2 3 3	-3	par province conquise par le mineur
7	0 1 1 1 1 2 2 2 3 3	-2	par bataille majeure gagnée par le mineur face au demandeur
8	1 1 1 1 2 2 3 3 4* 4*	+2	par bataille majeure perdue par le mineur face au demandeur
9	1 1 1 1 2 2 3 3 4* 5*	-1	par bataille ou siège gagné par le mineur face au demandeur
Seuil en artillerie : 0 ou 1 si *		+1	par bataille perdue par le mineur face au demandeur
Ajustement pour chaque valeur			
1d10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	+1	par bataille gagnée par le demandeur sur le mineur
↓	-2 -1 -1	-1	par chef du demandeur tué ou capturé par le mineur
POL +1 en man. et choc ; SUE +1 en feu et choc		+1	par chef du mineur tué ou capturé par le demandeur
		±?	différentiel de paix du majeur contre le pays au contrôle (max. +3)
			Les modificateurs du bas ne sont accordés qu'au tour de l'événement
Appel à la Croisade sur 10+ (avant 1615)			
+1	pour chaque province conquise ou annexée par la Turquie sur des chrétiens		
+5	si Vienne est capturée par la Turquie		
-2	pour chaque pays majeur catholique en guerre contre un pays autre que la Turquie		
-3	si l'événement la Réforme a déjà eu lieu		
Coût des forteresses			
Niveau	Coût Technologie Entretien		
2	25 Médiévale 2		
3	50 Renaissance 3		
4	75 Baroque 4		
5	100 Tour 40 et Bar. 5		
Généraux mercenaires			
1-4	aucun disponible		
5-6	1 disponible		
7-8	2 disponibles		
9-10	3 disponibles		

Contenance des pions F- : F+ (DN/DTr) – DGa=0,5DN							
Pays	Période						
	I	II	III	IV	V	VI	VII
ANG	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	3/1 : 6/2	3/1 : 7/2	3/1 : 7/2
ESP	2/1 : 4/1	2/1 : 4/2	2/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2
FRA	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	3/1 : 6/2	3/1 : 7/2	3/1 : 7/2
POL			1/1 : 2/1	1/1 : 2/1	2/1 : 4/2	2/1 : 5/2	2/1 : 5/2
RUS		1/1 : 2/1	2/1 : 3/1	2/1 : 5/2	2/1 : 5/2	3/1 : 6/2	3/1 : 7/2
TUR	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	3/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2
VEN	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	iii	iii	iii	iii
HOL			2/1 : 4/1	3/1 : 5/1	3/1 : 6/1	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2
AUT					2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 5/2
POR	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	iii	iii	iii	iii
SUE	iii	iii	2/1 : 4/1	2/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 6/2
ii	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1
iii	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	3/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2

Limite d'achat par tour, et max. de DN par période – DGa=0,5DN								
Pays	Période							# pions F/DE
	I	II	III	IV	V	VI	VII	
ANG	4 / 8	6 / 12	6 / 18	8 / 24	8 / 24	10 / 36	10 / 42	6 / 10
ESP	4 / 12	7 / 15	8 / 30	8 / 26	6 / 24	5 / 24	5 / 24	4 / 10
FRA	3 / 8	5 / 12	6 / 14+2	7 / 18+2	8 / 26+6	10 / 30+6	10 / 38	6 / 8
POL	1 / 1	1 / 2	2 / 4	2 / 4	2 / 6	2 / 7	2 / 7	1 / 3
PRU						1 / 1	1 / 2	0 / 3
RUS	0 / 0	1 / 2	2 / 4	3+2 / 5	3 +2/ 10	4+2 / 18	5+2 / 22	3 / 8
TUR	5 / 12	8 / 15	10 / 30	10 / 26	8 / 24	6 / 22	5 / 18	6 / 6
VEN	4 / 12	7 / 15	7 / 18					2 / 4
HOL			10 / 28	8 / 32	8 / 36	6 / 30	6 / 25	5 / 8
AUT					1+1/1+3	1+1/1+3	1+1/2+6	(1)/ 3
POR	4 / 12	5 / 15	6 / 18					1 / 8
SUE			4 / 12	6 / 15	6 / 18	5 / 18	5 / 15	2 / 6

Recrutement maximum en DT							
Nation/Période	I	II	III	IV	V	VI	VII
Venise	4	5	4	3			
Hollande	4	4	5	4	3	3	3
Autriche			3	3	3	4	4
Portugal	2	3	2				
Suède			4	4	3	3	3
Espagne	5	5	5	5	4	3	3
France	4	4	4	4	4	4	4
Angleterre	3	4	3	3	3	2	2
Turquie	4	4	5	5	4	4	4
Russie	4	4	4	4	4	3	3
Pologne	4	4	4	4	3	3	3
Prusse						4	3

CHEFS DE REMPLACEMENT

Chefs de remplacement										
pays / dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
mineur	224	133	313	423	232	111	222	211		
France	333	322	312	412	322	211				
Turquie	323	422	512	421	312	111				
Espagne	232	223	332	311	122	111				
England	222	221	332	322	422	232				
Russie	212	411	322	313	422	222				
Hollande	323	222	223	313	222	211				
Habsbourg	111	213	222	321	122	412				
Pologne	412	511	322	213	512	311	Amiraux man. -1			
Suède	222	232	231	132	432	113				
Prusse	111	232	122	241	221	222	Amiraux feu -1			
Venise	312	221	122							
Portugal	222	111	212							
indigènes	104	405	322	412	114	513				

PORTUGAL

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Max. DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM		F-	F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	3	2/5*	2	tous	tous	12	2/1	4/1	2	1	iii
1520-1559 II	5	3/5*	3	tous	tous	15	2/1	4/1	3	1	iii
1560-1614 II	5	3/4*	3	tous	tous	15	2/1	4/1	3	1	iii

* le DCE de droite est pour les actions hors europe

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	Dipl.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1492-1519 I	1	1	2	2	1	F-, 3D	4DN / 2DT	1G/1A/1C/1E
1520-1559 II	1	1	2	2	1	F+, 3D	5DN / 3DT	1G/1A/1C/1E
1560-1614 III	1	1	1*	1*	1	F+, 3D	5DN / 3DT	1G/1A/1C*

* après III-6, 1 COL ou 1 COM à chaque tour et enlever 1C

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	10	20	6/4	8/4	20/10	9/6	12/8	30/20
Renaissance	13	25	8/5	15/10	30/20	12/8	22/ 15	40/30
Arquebuse	16	32	10/6	25/15	40/30	15/10	30/25	55/40
Mousquet	20	40	11/7	28/18	45/30	16/11	36/28	60/45

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	35	80	na	na	40	15	25	55
Galion	35	90	na	na	40	15	30	70
Voile Latine	40	105	na	na	40	20	35	80
Batterie	50	120	na	na	40	25	40	90

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

SUÈDE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions				Max. DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM	# A		F-	F+	art.	cav.	classe
1560-1614 III	3	3	2	1	1	3	12	2/1	4/1	3	1	iiim
1615-1664 IV	4	4	3	2	1	3	15	2/1	5/2	4	2	iiim
1665-1699 V	4	4	4	3	3	2+	18	2/1	5/2	4	2	iiim
1700-1759 VI	4	4	4	5	5	2+	18	3/1	5/2	6	1.5	iiim
1760-1799 VII	5	5	5	5	5	2+	15	3/1	6/2	6	1.5	iiim

+ ajouter 1 si contrôle 3+ provinces en Europe sauf Suède ou Finlande

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1560-1614 III	2	1°	0	0	1	A ⁻ F ⁻ *	4DN / 4DT	2G/1A
1615-1664 IV	3	1°	1+†	1+†	1	A ⁺ F ⁻ D *	6DN / 4DT	2G/1A/1E
1665-1699 V	3	2	1+	1+	2	A ⁺ F ⁻ D *	6DN / 3DT	2G/1A
1700-1759 VI	3	1#	1+†	1+†	2	A ⁻ F ⁻ 2D *	5DN / 3DT	2G/1A
1760-1799 VII	3	1#	1+†	1+†	2	A ⁻ F ⁻ 2D *	5DN / 3DT	1G/1A

* ajouter une A- si en guerre (ou une A+ si MIL 7, 8 ou 9) ° ajouter 1 si rois fermement protestants

+ une action de COL ou une de COM par tour / † ne doit pas faire d'action à des tours consécutifs

ajouter 1 action en ZM baltique si au moins 3 ports sur la ZM non en Suède et Finlande

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	8	15	8/4	10/5	25/15	12/8	15/10	35/25
Renaissance	9	18	9/5	15/10	30/20	14/9	22/15	45/30
Arquebuse	11	22	10/6	20/12	35/25	15/10	30/20	50/35
Mousquet	13	25	11/7	25/15	40/30	16/11	35/25	50/40
Baroque	20	40	12/7	30/20	50/35	18/12	45/30	70/50
Mouvement	30	60	15/8	40/25	70/40	22/15	60/40	100/70
Dentelles	47	95	20/9	50/30	80/50	30/20	75/50	120/80

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	35	70	10	50	50	15	25	55
Galion	40	80	10	60	50	17	35	80
Voile Latine	50	120	15	70	50	20	40	90
Batterie	55	150	15	90	50	25	45	100
Vaisseau	60	190	20	100	50	30	50	110
Trois-ponts	70	230	20	120	50	35	60	130

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

RUSSIE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Max DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM		F-	F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	1	1/3*	1	0	0	0	-	-	1	4	im
1520-1559 II	1	1/3*	1	2	0	2	1/1	2/1	1	3	im
1560-1614 III	1	1/4*	2	4	1	4	2/1	3/1	1	3	im
1615-1664 IV	1	1/4*	2	6	2	5	2/1	5/2	2	3	im
1665-1699 V	1+	1/5*	3	8	3	10	2/1	5/2	3	2	im
1700-1759 VI	1+	2/5*	4	10	4	16	3/1	6/2	6	2	im
1760-1799 VII	2+	2+/5*	5	11	5	22	3/1	7/2	6	2	im

+ ajouter 1 à partir du règne de Pierre le Grand

* la seconde valeur sert pour les actions hors-europe

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1492-1519 I	1	0	0	0	0	2A ⁺	0DN / 4DT	2G
1520-1559 II	2	0	0	0	0	2A ⁺ D	1DN / 4DT	2G
1560-1614 III	2	1	1	1	0*	A ⁺ A ⁻ 3D	2DN / 4DT	3G/1C
1615-1664 IV	2	1	2	1	0*	2A ⁺ 2D	3DN# / 4DT	3G/2C
1665-1699 V	3	1	2	1	0*	2A ⁺ 3 D	3DN# / 4DT	3G/1C
1700-1759 VI	3	1	2	1	0*	2A ⁺ F ⁻ 4D	4DN# / 3DT	3G/1A/1C
1760-1799 VII	3	1	2	1	0*	3A ⁺ F ⁺ 5D	5DN# / 3DT	3G/1A/1C

* ajouter 1 à partir du règne de Pierre le Grand

ajouter 2DN après la fondation de St Petersburg

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	4	8	2/1	8/4	20/10	3/2	12/8	30/20
Renaissance	10	20	3/1	15/5	30/15	5/3	20/15	40/30
Arquebuse	13	25	4/2	20/12	40/25	6/4	25/20	50/40
Mousquet	15	30	5/2	25/15	45/30	8/5	30/25	60/45
Baroque	20	40	7/3	35/20	60/40	10/7	40/35	80/60
Mouvement	30	60	10/4	45/25	70/40	15/10	60/45	100/70
Dentelles	45	90	15/5	70/40	90/60	25/15	90/70	120/90

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	50	80	10	40	40	20	30	75
Galion	55	90	10	50	40	25	45	110
Voile Latine	60	150	10	60	40	25	50	115
Batterie	65	170	10	70	40	30	60	130
Vaisseau	70	225	15	90	40	35	65	140
Trois-ponts	80	270	20	110	40	40	70	160

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

ANGLETERRE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Max. DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM		F-	F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	2	2	2	2	1	8	4/1	4/1	2	1	ivm
1520-1559 II	3	3	3	3	2	12	2/1	4/1	2	1	ivm
1560-1614 III	3	3*	5	5	3*	18	2/1	5/1	4	1	ivm
1615-1664 IV	4	3*	6	6+	3*+	24	2/1	5/2	4	1	ivm
1665-1699 V	4	4*	7	10+	8+	30	3/1	6/2	4	1	ivm
1700-1759 VI	5	5	8	15	10	36	3/1	7/2	6	1	ivm
1760-1799 VII	5	5	9	17	10	42	3/1	7/2	6	1	ivm

* = +1 par création de l'East Indian Company

+ = +2 si conciliant ou réformé

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1492-1519 I	1	1	0*	0*	1	A-/F+	4DN / 3DT	1G/2A
1520-1559 II	2	1	0*	0*	2	A-/F+	6DN / 4DT	1G/2A
1560-1614 III	3	2	1*	1*	2	A-/F+	6DN / 3DT	1G/1A/1E
1615-1664 IV	2	2	1*+	1*	3	A-/F+	8DN / 3DT	1G/2A/1C
1665-1699 V	4	3	1*+	1*	4	A-/F+	8DN / 3DT	1G/2A
1700-1759 VI	5	4	2	2	6	A-/F+/F-	10DN / 2DT	1G/2A
1760-1799 VII	6	5	2	2	5	A+/2 F+	10DN / 2DT	1G/2A

* = +1 si protestant

+ = +1 si conciliant

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	10	15	8/4	10/5	25/15	10/8	15/10	30/25
Renaissance	12	20	9/5	15/10	30/20	12/9	20/15	40/30
Arquebuses	14	26	10/6	20/12	35/25	14/10	26/20	50/35
Mousquets	17	30	11/7	25/15	40/30	16/11	30/25	55/40
Baroque	19	35	12/7	30/20	50/35	18/12	35/30	65/60
Mouvements	30	60	15/10	40/25	70/40	25/15	55/40	100/70
Dentelles	45	90	20/9	50/30	80/50	30/20	75/50	120/80

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	30	60	na	na	40	12	20	45
Galion	35	70	na	na	40	15	30	70
Voile Latine	40	100	na	na	40	18	35	80
Batterie	50	130	na	na	40	20	40	90
Vaisseau	55	160	na	na	40	25	45	100
Trois-ponts	60	200	na	na	40	30	55	120

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

FRANCE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Max. DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM		F-	F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	2	1	2	1	1	8	2/1	4/1	2	1.5	iv
1520-1559 II	2*	2*	3*	3*	2*	12	2/1	4/1	3	1.5	iv
1560-1614 III	2*	3*	4*	4*	3*	14+2	2/1	5/1	4	1.5	iv
1615-1664 IV	2*+	3*+	5*+	5*+	4*+	18+6	2/1	5/1	4	1.5	iv
1665-1699 V	2*+	4*+	7*+	8*++	5*++	26+6	3/1	6/2	6	2	iv
1700-1759 VI	3*+	4*+	7*+	10*+++	6*++	30+6	3/1	7/2	6	1.5	iv
1760-1799 VII	4*+	4*+	8*+	12*+++	7*+++	38	3/1	7/2	6	1.5	iv

+ = +1 si mercantilisme colbertien (sauf DNav = ajouter le nombre)
* = +1 si protestant (ne s'ajoute pas au précédent) (et DNav = ajouter le nombre)

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1492-1519 I	2	1	0*	0*	1	A+/2D	3DN / 4DT	2G
1520-1559 II	3	1	0*	0*	1	A+/A-/4D	5DN / 4DT	3G
1560-1614 III	2	1	1*	1*	2	A+/3D	6DN / 4DT	2G
1615-1664 IV	3	2	1*	1*	2+	A+/A-/F-/3D +	7DN / 4DT	3G/1A/1C
1665-1699 V	5	2+	1*+	1*+	3+	2A+/A-/F+/3D +	8DN / 4DT	3G/2A/1C/1E
1700-1759 VI	6	3+	1*	1*+	4+	3A+/F+/F- +	10DN / 4DT	3G/2A
1760-1799 VII	6	3+	1*	1*	5+	2A+/F+/F-	10DN / 4DT	3G/2A

+ = +1 si mercantilisme colbertien (ou + 1 F-)
* = +1 si protestant (ne s'ajoute pas au précédent)

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	8	15	6/3	8/5	15/10	8/6	12/8	25/15
Renaissance	13	25	7/4	12/8	20/12	10/7	18/12	30/20
Arquebuses	18	35	8/4	15/10	25/15	12/8	25/15	40/25
Mousquets	23	45	9/5	20/12	30/18	15/9	30/20	45/30
Baroque	35	70	10/6	25/15	40/20	16/10	40/25	60/40
Mouvement	38	75	12/7	30/20	50/25	18/12	45/30	75/50
Dentelles	45	90	15/8	40/25	60/35	25/15	60/40	90/60

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	35	70	10	50	40	15	25	55
Galion	40	85	15	60	40	17	35	80
Voile Latine	45	110	20	80	40	20	40	90
Batterie	55	140	20	90	40	25	45	100
Vaisseau	60	180	25	120	40	30	50	110
Trois-ponts	65	220	25	140	40	35	60	130

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

ESPAGNE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Max. DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM		F-	F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	1	2/4+	2	12	1	12	2/1	4/1	2	1	iii
1520-1559 II	2	3-/5+	2	20	2	15	2/1	4/2	3	1	iii
1560-1614 III	3-	3-/5+	3	25	3	30	2/1	5/2	3	1	iii
1615-1664 IV	3-	3-	3	27	4	26	3/1	6/1	4	1	iii
1665-1699 V	3	4	4	27	4	24	3/1	6/2	4	1	iii
1700-1759 VI	3	4	5	27	5	24	3/1	6/2	5	1	iii
1760-1799 VII	4	4	5	27	7	24	3/1	6/2	6	1	iii

- max. DCI=2, DCE=3 (europe) si expulsion 7.3.3

+ pour actions de colonie et comptoir

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1492-1519 I	3	1	2	0	1	A-/3D	4DN / 5DT	1G/1A/1C/1E
1520-1559 II	3	1	2	0	1	A+/F-/2D	7DN / 5DT	2G/1A/1C/1E
1560-1614 III	4	1	2	1+	1	A+/A-/F+/F-	8DN / 5DT	2G/2A/1C
1615-1664 IV	4	1	1	1+	1	2A+/F+/F-	8DN / 5DT	2G/2A/
1665-1699 V	4	1	1	0	2	2A+/F+/D	6DN / 4DT	2G/2A
1700-1759 VI	3	1	1	1	2	A+/A-/F+/D	5DN / 3DT	2G/1A
1760-1799 VII	2	1	1	1	2	A+/F+/2D	5DN / 3DT	1G/1A

+ = utilisable pour les pions portugais si annexion par III-7

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Mediévale	8	15	6/4	8/4	20/10	8/6	12/8	30/20
Renaissance	13	25	8/5	15/10	30/20	12/8	25/15	45/30
Arquebuses	15	30	10/6	23/15	40/30	15/10	30/23	60/40
Mousquets	18	35	11/7	28/18	45/30	16/11	35/28	65/45
Baroque	23	45	12/7	30/20	50/35	18/12	45/30	75/50
Mouvement	33	65	15/8	40/25	70/40	25/15	60/40	100/70
Dentelles	45	90	20/9	50/30	80/50	30/20	75/50	120/80

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	35	70	10	50	40	14	25	55
Galion	40	80	10	60	40	17	35	80
Voile Latine	50	120	15	80	40	20	40	100
Batterie	55	150	20	90	40	25	50	110
Vaisseau	60	190	20	100	40	30	55	120
Trois-ponts	65	220	20	120	40	35	60	140

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

VENISE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Max. DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM		F-	F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	4	4	3	0	0	12	2/1	4/1	2	1	iii
1520-1559 II	5	4	3	0	1	15	2/1	5/1	3	1	iii
1560-1614 III	5	4	3	0	4	18	2/1	5/1	3	1	iii

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1492-1519 I	1	1	0	0	2	F-/3D	4DN / 4DT	1G/1A
1520-1559 II	3	1	0	0	3	F+/3D	7DN / 5DT	1G/2A
1560-1614 III	3	1	0	1/0*	2/0*	F+/3D	7DN / 4DT	1G/2A/1E

* valeur à droite si c'est un pays mineur

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	8	15	6/4	8/4	20/10	9/6	12/8	25/20
Renaissance	13	25	8/5	15/10	30/20	12/8	22/15	45/30
Arquebuse	15	30	10/6	25/15	40/30	14/10	30/25	55/40

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	45	75	10	30	40	10	30	60
Galion	50	90	10	30	40	20	40	90
Voile Latine	55	120	15	50	40	25	45	100
Batterie	60	150	15	60	40	30	50	110

Un DGal (galéasses) coûte le double d'un DGa normal (construction à partir de 1550)

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

HOLLANDE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Max. DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM		F-	F+	art.	cav.	classe
1560-1614 III	4	3/5*	3	3	6	28	2/1	4/1	3	1	iii
1615-1664 IV	5	4/5*	5	tous	tous	34	3/1	5/1	4	1	iii
1665-1699 V	5	5	6	tous	tous	36	3/1	6/1	5	1	iii
1700-1759 VI	5	5	7	tous	tous	30	3/1	6/2	5	1	iii
1760-1799 VII	5	5	7	tous	tous	25	3/1	6/2	6	1	iii

* le nombre sert aux actions hors-Europe à partir de la création de la VOC.

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1560-1614 III	4	2	2	1	3	A-/F+/2D	10DN/ 5DT	1G/2A/1E
1615-1664 IV	4	2	1	2	5	A+/F+/2D	8DN / 4DT	1G/2A/1E
1665-1699 V	5	2	1	2	4	A+/F+/F-/3D	8DN / 3DT	2G/2A
1700-1759 VI	3	2	1*	1*	4/1†	A+/F+/F-/4D	6DN / 3DT	2G/2A
1760-1799 VII	2	2	1*	1*	3/1†	A+/F+/5D	6DN / 3DT	1G/1A

* une COL ou COM par tour si mineur / † valeur à droite si c'est un pays mineur

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Arquebuse	13	25	10/6	20/12	35/25	13/6	25/20	45/35
Mousquet	15	30	11/7	25/15	40/30	15/11	30/25	50/40
Baroque	20	40	12/7	35/25	50/35	16/12	40/35	65/50
Mouvement	33	65	15/8	40/25	70/40	20/15	55/40	90/70
Dentelles	50	100	20/9	50/30	80/50	30/20	70/50	110/80

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Galion	35	70	na	na	40	15	30	60
Voile Latine	40	105	na	na	40	20	35	75
Batterie	50	135	na	na	40	25	40	90
Vaisseau	55	170	na	na	40	30	50	110
Trois-ponts	60	210	na	na	40	35	60	130

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

HABSBOURG

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Max. DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM		F-	F+	art.	cav.	classe
1665-1699 V	3	4	4	0	0	1+3*	2/1	4/1	4	1	iv
1700-1759 VI	4	4	5	0	0	1+3*	2/1	4/1	5	1.5	iv
1760-1799 VII	5	5	5	0	0	2+6*	2/1	5/2	6	1.5	iv

* ajouter le nombre à droite si contrôle un port de la Hanse

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1665-1699 V	3	0	0	0	0	2A+	1DN* / 4DT	3G
1700-1759 VI	4	0	0	0	0	2A+ A-	1DN* / 4DT	3G
1760-1799 VII	4	0	0	0	0	2A+ A- D	1DN* / 4DT	4G

* doubler si contrôle un port de la Hanse

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	8	15	6/3	8/5	15/10	8/6	12/8	25/15
Renaissance	13	25	7/4	12/8	20/12	10/7	18/12	30/20
Arquebuses	18	35	8/4	15/10	25/15	12/8	25/15	40/25
Mousquets	23	45	9/5	20/12	30/18	15/9	30/20	45/30
Baroque	35	70	10/6	25/15	40/20	16/10	40/25	60/40
Mouvement	38	75	12/7	30/20	50/25	18/12	45/30	75/50
Dentelles	45	90	15/8	40/25	60/35	25/15	60/40	90/60

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	50	80	15	50	50	15	25	55
Galion	55	110	15	50	50	17	35	80
Voile Latine	60	155	15	60	50	20	40	90
Batterie	65	175	20	70	50	25	45	100
Vaisseau	70	200	20	90	50	30	50	110
Trois-ponts	80	220	20	90	50	40	60	130

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

TURQUIE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Max. DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM		F-	F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	3	2	2	1	2	12	2/1	4/1	2	4	i
1520-1559 II	3	3	2	3	6	15	2/1	5/1	3	3	i
1560-1614 III	3	3	3	4	4	30	2/1	5/1	3	3	i
1615-1664 IV	3	3	4	5	5	26	3/1	5/2	3	3	i
1665-1699 V	3	3	5	5	6	24	3/1	5/2	3	2	i
1700-1759 VI	4	4	5	6	6	22	3/1	6/2	4	2	i
1760-1799 VII	5	4	5	6	6	18	3/1	6/2	4	2	i

PÉRIODE	ACTION					FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	COL	COM	CONC			
1492-1519 I	3	1	0	0	1	2A+/2D	5DN / 4DT	2G/1A
1520-1559 II	4	1	1	1	1	2A+/F-/2D	8DN / 4DT	3G/2A
1560-1614 III	3	1	1	1	2	2A+/2F+/1D	10DN / 5DT	4G/3A
1615-1664 IV	3	1	0	1	2	2A+/F+/2D	10DN / 5DT	3G/2A
1665-1699 V	3	1	0	0	2	2A+/F+/2D	8DN / 4DT	3G/2A
1700-1759 VI	3	1	0	0	3	2A+/F+	6DN / 4DT	3G/1A
1760-1799 VII	2	1	0	0	3	A+/A-/F+/F-	5DN / 4DT	2G/1A

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiévale	9	18	4/2	12/6	30/10	6/4	18/12	40/30
Renaissance	20	40	5/2	20/10	40/20	8/5	25/20	50/40
Arquebuses	23	45	8/3	30/15	50/30	12/8	45/30	75/50
Mousquets	25	50	9/3	35/20	55/35	13/9	50/35	85/55
Baroque	30	60	10/4	40/25	60/35	15/10	60/40	90/60
Mouvement	33	65	12/5	50/30	70/45	18/12	65/50	105/70
Dentelles	45	90	15/6	70/40	90/60	25/15	90/70	135/90

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	50	80	15	50	50	10	40	80
Galion	55	110	15	50	50	20	45	100
Voile Latine	60	155	15	60	50	25	50	110
Batterie	65	175	15	70	50	30	55	115
Vaisseau	70	200	15	90	50	35	60	125
Trois-ponts	80	220	15	90	50	40	65	180

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

POLOGNE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions				Max. DN	TAILLE DES FORCES				
			MNU	COL	COM	# F		F-	F+	art.	cav.	classe
1492-1519 I	2	1	2	0	0	0	1	-	-	1	3	iim
1520-1559 II	2	1	3	0	0	0	2	-	-	2	3	iim
1560-1614 III	2*	1	3	1	1	1	4	1/1	2/1	3	3	iim
1615-1664 IV	2*	1*	3*	1	1	1	4	1/1	2/1	3	2	iim
1665-1699 V	3*	2*	3*	2	2	1	6	2/1	4/1	4	2	iim
1700-1759 VI	4	3	5	3	3	1	7	2/1	5/2	4	2	iim
1760-1799 VII	5	3	5	3	3	1	7	2/1	5/2	4	2	iim

* ajouter 1 si l'Union de Lublin est effective ou si protestante

PÉRIODE	ACTION			FORCES DE BASE				ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	CONC	Pologne	Lithuanie	Autre	Ukraine		
1492-1519 I	2-	0+	0+	A+	A+		A-	1DN / 4DT	2G
1520-1559 II	2-	0+	0+	A+	A+		A-	1DN / 4DT	2G
1560-1614 III	2-	0+	0+ *	A+	A+	D	A-	1DN / 4DT	3G
1615-1664 IV	3-	1	0+ *	A+	A+	D	A-	1DN / 4DT	2G
1665-1699 V	3	1	0+ *	A+	A+	2D	A-	2DN / 3DT	2G
1700-1759 VI	2	1	1 *	A+	A-	2D	D	2DN / 3DT	2G
1760-1799 VII	2	1	1 *	A+	A-	D	D	2DN / 3DT	2G

* ajouter une action en ZM baltique si a 3 ports au moins sur cette ZM

+ ajouter 1 si la Pologne est protestante - enlever 1 si la Pologne est protestante

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Médiéval	8	15	2/1	8/4	20/10	3/2	12/8	30/20
Renaissance	10	20	3/1	15/5	30/15	5/3	20/15	40/30
Arquebuse	13	25	4/2	20/12	40/25	6/4	25/20	50/40
Mousquet	18	35	5/2	30/15	50/30	8/5	35/30	70/50
Baroque	23	45	7/3	40/20	60/40	12/7	45/40	80/60
Mouvement	28	55	10/4	50/25	70/40	15/10	55/50	100/70
Dentelles	35	70	15/5	60/40	90/60	25/15	70/60	120/90

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	50	80	15	50	50	15	25	55
Galion	55	110	15	50	50	17	35	80
Voile Latine	60	155	15	60	50	20	40	90
Batterie	65	175	20	70	50	25	45	100
Vaisseau	70	200	20	90	50	30	50	110
Trois-ponts	80	220	20	90	50	40	60	130

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

PRUSSE

PÉRIODE	DCI	DCE	Limite de pions			Max. DN	TAILLE DES FORCES		
			MNU	COL	COM		art.	cav.	classe
1700-1759 VI	5	5	3	1	1	1	6	1.5	iv
1760-1799 VII	5	5	4	2	2	2	6	1.5	iv

PÉRIODE	ACTION			FORCES DE BASE	ACHATS DE FORCES	CHEFS MINIMUM
	DIPL.	ZM/ZP	CONC			
1700-1759 VI	3	0	1	2 A+	1DN / 3DT	3G
1760-1799 VII	3	0 *	1	2 A+	1DN / 3DT	3G

* ajouter une action en ZM baltique si a 3 ports au moins sur cette ZM

TECHNOLOGIE TERRESTRE	Achat terrestre		Maint. Guerre (Vt/Cs)			Maint. Paix (Vt/Cs)		
	DT	A-	D	A-	A+	D	A-	A+
Baroque	23	45	7/3	30/18	50/35	11/7	40/30	70/50
Mouvement	28	55	10/4	40/20	60/40	15/10	50/40	85/60
Dentelles	30	60	12/5	50/25	70/50	18/12	60/50	100/70

TECHNOLOGIE NAVALE	Achat Nav		Achat (autres)			Maintenance		
	DNav	F-	DGa	F-(Ga)	DTr	D	F-	F+
Caraque	50	80	15	50	50	15	25	55
Galion	55	110	15	50	50	17	35	80
Voile Latine	60	155	15	60	50	20	40	90
Batterie	65	175	20	70	50	25	45	100
Vaisseau	70	200	20	90	50	30	50	110
Trois-ponts	80	220	20	90	50	40	60	130

DC ou DE coûtent 1/2 (sup.) du D correspondant ; A+ et F+ le double d'une face -

Découvertes et attrition hors-Europe 1d10					
Expl.	Attr.	Mer	Terre	Pertes	Résultats S succès de l'exploration E échec de l'exploration 1/2 test de demi-réussite sur 1d10 1-3 : E* 4-5 : E 6-8 : S* 9-10 : S * test de disparition du chef ?% perte → voir table du reste (unique résultat de l'attrition)
1-	11	S	S	0%	
2	12	S	S	10%	
3	13	S*	S	20%	
4	14	S*	S	30%	
5	15	1/2	1/2	40%	
6	16	1/2	1/2	50%	
7	17	E	E*	60%	
8	18	E	E*	70 %	
9	19	E*	E*	80%	
10	20	E*	E*	90%	
11+	21	E*	E*	100%	

Disparition : chaque chef lance 1d10, si > manœuvre, il est mort

Modificateurs - ? Manœuvre du chef (sauf siège)

+2 si événement mauvais temps
 + malus de difficulté des mers pénétrées (cercle bleu)
 +1 par groupe de 4 régions de mer connues pénétrées (fractions ignorées)

Exploration seulement

+1 par province ou mer explorée en plus de la 1^{re}

Attrition maritime ou hors-europe (y compris siège)

+8 pour des provinces terrestres (réduit à +6 si provinces amies uniquement)
 + ? valeur de difficulté (réduite de 2 avec port ami) la plus grande en mer

Lors d'un siège - ? Siège des généraux ; -2 pour l'assiégeant
 +1/+3 par pion usure(-/+), et -3 si port sans blocus pour l'assiégé

Attrition en Europe (et PA en sièges)				
1d10	1 DT	2 DT	3 à 5 DT	6+ DT
1-3	rien	rien	rien	rien
4-6	rien	1	1	2
7-10	1	1	2	3

Soustraire la manœuvre (sauf dérouté ou siège)
 +2 si mauvais temps

Lors d'un siège

- ? Siège des généraux ; -2 pour l'assiégeant
 +1/+3 par pion usure (-/+) pour l'assiégé
 -3 si port sans blocus, pour l'assiégé

Table de siège - Action de sape	
--	--

1d10	Résultat	Explications
0-	PA	PA : pertes assiégantes
1	-	1d10 +S les valeurs de siège des assiégeants
2	-	-?, nombre de DT en défense dans la forteresse
3	-	résultat < au nombre de round de sièges
4	usure -	→ attrition (table de siège)
5	usure -	Usure : augmenter le niveau d'usure
6	usure -	Brèche : l'assiégeant peut lancer un assaut favorable
7	usure +	Honneurs de la guerre : si l'assiégeant les accorde, la
8	usure +	forteresse tombe et les défenseurs sont placés dans
9	usure +	une province amie la plus proche par leur possesseur
10	Brèche	Reddition : la forteresse tombe, assiégés éliminés
11	Brèche	Chute - la forteresse perd deux niveaux en tombant,
12	B ou H	un seul si l'assiégeant y laisse un DT (perdu),
13+	Reddition	le minimum restant toujours le niveau de la carte

Modificateurs à la sape

- N niveau de la forteresse
- 2 si province autre que plaine, ou bien
- 1 si forêt orientale avec au moins 8 cavaleries
- 2 si port sans blocus
- S somme des valeurs de siège des assiégés
- +2 si **Brèche** au round précédent
- +1 par marqueur Usure (-)
- +3 par marqueur Usure (+)
- +1 si un ou des DT sont dans la forteresse, ou bien
- +3 si une ou des A sont dans la forteresse
- +1 si l'artillerie de l'assiégeant est > au niveau de la forteresse N, ou bien
- +2 si l'artillerie de l'assiégeant est ≥ à 2xN niveau de la forteresse
- +S somme des valeurs de siège des assiégeants

Avantage du vent

Chaque joueur lance 1d10 modifié par la manœuvre de l'amiral, et la comparaison des technologies suivantes.
 - personne n'a l'avantage si égalité;
 - celui qui a l'avantage peut rompre après la phase de feu.

COMPARAISON DES TECHNOLOGIES

Technologie du joueur	Technologie de l'adversaire						
	GA	CAR	GLN	VL	BAT	VA	TP
Galère	na	+2	+1	0	0	-1	-2
Caraque	-2	0	0	-1	-1	-2	-3
Galion	-1	0	0	-1	-1	-1	-2
Voile latine	0	+1	+1	0	0	-1	-2
Batterie	0	+1	+1	0	0	0	-1
Vaisseau	+1	+2	+1	0	0	0	0
Trois-ponts	+2	+3	+2	+1	+1	0	0

Table de feu naval

Technologie du joueur	Technologie de l'adversaire							Moral
	GA	CA	GL	VL	BT	VA	TP	
Galère	E	E	E	E	E	na	na	2
Caraque	E	C	D	E	E	E	na	1
Galion	B	A	B	B	C	D	E	2
Voile latine	B	A	B	B	C	D	E	2
Batterie	B	A	A	B	C	C	D	3
Vaisseau	B	A	A	B	B	C	C	3
Trois-ponts	A	A	A	A	A	B	C	4

Table de feu terrestre

Technologie du joueur	Technologie de l'adversaire							Moral
	MÉ	RE	AR	MO	BA	MA	DE	
Médiéval	na	na	na	na	na	na	na	1
Renaissance	C	C	C	D	E	E	E	2
Arquebuses	B	B	C	D	E	E	E	3
Mousquets	A	B	B	C	D	E	E	3
Baroque	A	B	B	B	B	D	D	3
Manœuvre	A	A	A	B	B	C	C	3
Dentelles	A	A	A	A	A	B	B	3
Vétéran ou Tercios								+1

Table d'abordage naval

Tech. joueur	Technologie de l'adversaire						
	GA	CA	GL	VL	BA	VA	TP
Ga	A	A	B	C	D	E	E
Car	E	B	D	C	D	E	E
Gal	B	A	B	B	C	C	D
VL	B	A	B	B	C	D	E
Batt	B	A	B	B	B	C	D
Vais	B	A	A	B	B	C	C
TP	A	A	A	A	A	B	C

Table de choc terrestre

Tech. joueur	Technologie de l'adversaire						
	MÉ	RE	AR	MO	BA	MA	DE
Méd	A	B	B	C	C	D	E
Ren	A	A	B	C	D	E	E
Arq	A	A	B	C	D	E	E
Mou	A	A	B	B	D	E	E
Bar	A	A	A	B	B	C	D
Man	A	A	A	A	B	C	C
Dent	A	A	A	A	A	B	B

Contenance des pions F- : F+ (DN/DTr) - DGa=0,5DN

Pays	Période						
	I	II	III	IV	V	VI	VII
Islam, ii	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1	2/1 : 5/1
Latin, iii	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	2/1 : 4/1	3/1 : 5/2	3/1 : 5/2	3/1 : 6/2	3/1 : 6/2

Résultats des combats – Mer/Terre – Feu/Choc									
1d10	A		B		C		D		E
3-	-		-		-		-		-
4	1/2		-		-		-		-
5	1/2		1/2		1/2		1/2		-
6	1		1		1/2		1/2		1/2
7	1 1/2	*	1	*	1/2	*	1/2	*	1/2
8	2	*	1 1/2	*	1	*	1	*	1
9	2	**	2	*	1 1/2	*	1	*	1
10	2 1/2	**	2	**	2	**	2	*	1 1/2
11	2 1/2	**	2 1/2	**	2	**	2	**	2
12	3	**	2 1/2	**	2 1/2	**	2	**	2
13	3 1/2	***	3	***	3	***	2 1/2	***	2
14+	4	***	3 1/2	***	3	***	2 1/2	***	2 1/2

Feu en Renaissance : si A présent, et baisse du moral seulement
 Feu en Arquebuse : pertes divisées par deux (arrondir au 1/2 inf.)
 Feu des Galères : pertes divisées par deux (arrondir au 1/2 inf.)
 Feu des Galéasses contre Ga : pertes pleines, +1 au dé si 2 DGal

Avantage de cavalerie = avoir le double de cavalerie au moins,
 → ne compte qu'en plaine et désert,
 et forêt orientale en ARQ, MOU, BAR pour latins et orthodoxes

Modificateurs au dé

Feu et Choc -1 au 2^e jour (ou après)

- 1 en forêt, marais, désert
- 1 attaquant en montagne ou traverse un fleuve
- +1 pour la flotte ayant l'avantage du vent
- +1 Ga contre Nav/Tr jusqu'en 1614 (sauf Baltique)
- 2 Ga contre Nav à partir de 1665

Feu

- + ? différentiel de Feu des chefs pour le meilleur
- 1 attaquant débarque ou traverse un détroit

Choc ou Abordage

- + ? différentiel de Choc des chefs pour le meilleur
- +1 si avantage de cavalerie
- 2 attaquant débarque ou traverse un détroit

Poursuite sur la colonne E

- + ? différentiel de Choc des chefs pour le meilleur
- +2 perdant craque au 1^{er} tour
- +1 perdant craque au feu
- +1 si avantage de cavalerie
- 1 en forêt, marais, désert
- 1 attaquant en montagne ou traverse un fleuve
- 1 attaquant débarque ou traverse un détroit

Retraiter après le 1 ^{er} jour sur Terre	
1d10 ≤	(Moral+Manœuvre) ⇒ combat perdu, poursuite et retraite
>	(Moral+Manœuvre) ⇒ 2 ^e jour, adversaire +2 au feu

1- Modifications des pertes si moins de 8 DT – Terre							
Nbre de DT	1	2	3	4	5	6	7
Réduction	-1 1/2	-1	-1	-1/2	-1/2	-1/2	-1/2 si pair (1d10)

Limitation pertes max. infligées = nombre de DT de la force

3- Retraite – Terre			
lancer 1d10	1 - 3	4 - 6	7 - 10
pertes ajoutées	-	+1/2	+1
- ? Manœuvre du général (sauf dérouté)			

2- Variation de pertes par comparaison des tailles – Terre																	
-2	1/2	1/2	1/2	1	1	1 1/2	1 1/2	2	2 1/2	2 1/2	2 1/2	3	3	3 1/2	3 1/2	4	-3
-1	1/2	1/2	1	1 1/2	2	2 1/2	2 1/2	3	3 1/2	4	4 1/2	5	5	5 1/2	6	6 1/2	-1 1/2
0	1/2	1	1 1/2	2	2 1/2	3	3 1/2	4	4 1/2	5	5 1/2	6	6 1/2	7	7 1/2	8	8+
+1	1/2	1	1 1/2	2	3	3 1/2	4	4 1/2	5	6	6 1/2	7	7 1/2	8	8 1/2	9	+1
+2	1	2	3	4	4 1/2	5	5 1/2	6	6 1/2	7	7 1/2	8	8 1/2	9	9 1/2	10	+2

1- Modification des pertes selon la flotte – Mer								
Nombre de D	≤1	1/de-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14
Multiplicateur	0.1	0.25	0.5	0.75	1	1.25	1.50	1.75

Plus de 14 D : ajouter pertes de 14 plus reste
 DE = compte comme 1/2 de DN en combat (et arrondir vers le bas)
 Arrondi final : au demi du dessus (sauf si ≤ 0,3, réduit à 0).

2- Répartition des pertes navales – Mer						
Pertes	0,5	1	1,5	2	2,5	3
Détruit	de	de	2de	2de	1	1
Immobilisé	de	de	de	2de	1	1
Endommagé	de	de	de	2de	de	1
Poursuite	immobilisé, endommagé = capturé					

Résultat des assauts									
1d10	ASSIÉGÉ						ASSIÉGEANT		
	Feu		Brèche		Choc		Brèche		Feu
3-	-	-	-	1/2	-	-	-	-	1/2
4	1/2	-	-	1/2	-	-	1/2	-	1/2
5	1/2	*	-	1	*	-	1/2	-	1
6	1	*	-	1	*	-	1	-	1
7	1	*	-	1 1/2	*	1/2	1	*	1 1/2
8	1 1/2	**	1/2	1 1/2	**	1/2	1 1/2	*	1 1/2
9	1 1/2	**	1/2	2	**	1	1 1/2	*	2
10	2	***	1	2	***	1	2	**	2
11	2	**	1	2 1/2	**	1 1/2	2	**	2 1/2
12	2 1/2	***	1 1/2	2 1/2	***	1 1/2	2 1/2	**	2 1/2

Feu en Renaissance : si A présent, et baisse du moral seulement
Feu en Arquebuse : pertes divisées par deux (arrondir au 1/2 inf.)

1- Appliquer les variations si l'assiégeant a moins de 8 DT
2- TUR et RUS avant 1615, POL avant 1560 ajoute 1/2 par A+

3- Assiégé fait 1/2 perte de plus si assiégeant craque au **moral**
4- Pertes de l'assiégeant limitées à (2 x résistance) + nbre DT à l'intérieur

Assaut composé d'un feu puis choc
(un camp ayant craqué ne fait pas le choc)

Objectif

réduire l'assiégé à 0 en défense **ou** moral

Résistance des forteresses						
niveau	fort	1	2	3	4	5
résistance	1/2	1	2	3	4	5
si brèche	0	1/2	1/2	1	1 1/2	2

Prendre d'abord les pertes sur les troupes

Modificateurs assiégeant

+1 si assiégé Médiéval

-1 si assiégé Arquebuse ou au-delà

-N niveau de la forteresse

+1 si artillerie $\geq 4 \times N$ (sauf contre fort)

Feu

+ ? différentiel de Feu pour le meilleur

Choc

+ ? différentiel de Choc pour le meilleur

Coût des mouvements		
	Europe	Reste
Terrain clair ami	1 PM	2 PM
Terrain accidenté ami	2 PM	6 PM
Terrain clair ennemi (forces ou citadelle)	2 PM	4 PM
Terrain accidenté ennemi	2 PM	6 PM
Traversée d'un détroit, d'une rivière :	+1 PM	+2 PM
Déplacement naval (embarquement et débarquement dans un port)	2 PM	2 PM
Exceptions hors-Europe :		
colonie de niveau 6 de son camp compté comme Europe		
mouvement le long d'un fleuve (57.1) comme terrain clair		

Coût des campagnes	
Type	Coût
Passive	10d
Active, une pile de 5DT	20d
Majeure, une pile de toute taille ou plusieurs piles de 5DT	50d
Multiple, plusieurs piles	100d