

Les Diadoques

Règles de base

« *Les Dialogues* » est un jeu multi-joueurs de stratégie et de diplomatie créé pour le fanzine « *Trahison !* » et publié dans le regretté *Casus Belli*.

Avertissement. Les Diadoques est une simulation des guerres hellénistiques. Mais si certains éléments, comme la carte, conçue pour donner de l'effet aux réalités géographiques de l'époque, nous ramènent dans un univers bien défini, la priorité réside d'abord dans l'équilibre du jeu. Ainsi, on prendra bien garde à ne considérer que la règle, toute la règle, rien que la règle.

INTRODUCTION

Les Diadoques proposent de retracer l'évolution de l'empire d'Alexandre le Grand après sa mort. Il commence au moment du partage du pouvoir entre ses généraux, à Triparadeisos en 321 av. J.-C. C'est une simulation abstraite qui privilégie les aspects stratégiques. Six des principaux généraux d'Alexandre se posent en successeurs (en grec diadokoi) du conquérant. Ils s'affrontent avec l'ambition de reconstituer à leur profit l'empire universel.

Ce jeu est conçu pour présenter un maximum d'intérêt avec six joueurs, bien qu'il soit possible d'y jouer seulement avec deux, trois, quatre, cinq joueurs (des scénarios seront fournis avec les règles avancées). Avant le début de la partie, on tirera au sort pour déterminer à qui chaque diadoque sera attribué. Il est recommandé de procéder de la manière la plus aléatoire possible et de ne pas considérer les préférences des joueurs.

Dans ce numéro, vous trouverez les règles de base qui permettront à chacun de se familiariser avec la simulation et ses mécanismes essentiels. Le jeu prendra ensuite sa pleine dimension avec les règles avancées. Enfin, viendront des règles optionnelles, qui tendront à rapprocher la simulation de la réalité.

"*Les Diadoques*" est principalement inspiré des jeux *Diplomacy* (Parker Tonka) et *Machiavelli* (Avalon Hill), ce qui fait que la lecture des règles sera plus facile pour les habitués de l'un ou l'autre de ces deux excellents jeux. Néanmoins, il n'est nullement nécessaire de les connaître pour pouvoir jouer.

1 - JOUEURS ET DIADOQUES

Sont en compétition les six personnages suivants

- le régent **Antipater**, qui contrôle la Macédoine elle-même;
- **Lysimaque** (l'Avaricieux), satrape* de Thrace;
- **Antigone** Monophthalmos (le borgne), satrape de Grande Phrygie;
- **Eumène** de Cardia (le Grec), satrape contesté de Cappadoce;
- **Ptolémée** Ier Soter (le sauveur), le Lagide (fils de Lagos), satrape d'Égypte;
- **Séleucos** Nicator (le victorieux), satrape de Babylone.

* : gouverneur de province dans l'Empire perse; Alexandre avait en effet conservé l'administration générale de Darius.

2 - BUT ET FIN DU JEU

Pour gagner, il s'agit de prendre le contrôle des principales cités de l'Empire. Le jeu s'arrête immédiatement, dès qu'à la fin d'un tour, un diadoque à la majorité absolue des points de victoire, ce qui lui donne en théorie les moyens d'achever à son profit l'unité de l'Empire. Le joueur est alors déclaré vainqueur.

On peut aussi aboutir à un partage de l'Empire entre plusieurs diadoques que rien n'arrive à départager. Si, durant deux hivers successifs, aucun point de victoire n'a changé de main, on déclare que la situation est bloquée. Tous les diadoques vivants sont déclarés vainqueurs. Un tel partage de la victoire fut d'ailleurs l'issue historique de ces guerres, puisque lorsque mourut le dernier des diadoques, Séleucos, en 281, trois dynasties s'équilibraient: les Antigonides en Europe, les Séleucides en Asie, et les Lagides en Afrique et en Méditerranée.

La victoire peut aussi être accordée par concession.

Les joueurs peuvent néanmoins convenir de terminer la partie avant que l'un d'entre eux ait gagné. Pour cela, ils doivent inclure des propositions de vainqueur dans leurs ordres. Ordres et propositions seront lus ensemble. Ces propositions seront votées à la fin de la saison, simultanément et à

bulletin secret. Toute proposition revient à constater la victoire d'un ou plusieurs joueurs, c'est-à-dire l'inévitabilité de la victoire d'un seul, ou l'impossibilité de contourner une situation bloquée. Dans toute proposition de victoire partagée, on indiquera les joueurs concernés. Une proposition votée à l'unanimité prend effet immédiatement. Mais si plus d'une proposition est votée à l'unanimité, on n'en considère aucune et on passe à la saison suivante. Il n'y a pas de négociation entre la fin d'une saison et le vote des joueurs. Chaque joueur est libre de voter comme il l'entend.

3 - PARTIE ABRÉGÉE

La conquête d'une majorité des points de victoire peut s'avérer très longue, ce qui pourra amener les joueurs à décider à l'avance d'arrêter la partie à un moment donné. Une partie en temps limité aboutit à un classement. Les joueurs pourront également se mettre d'accord pour déclarer vainqueur celui ou ceux d'entre eux qui posséderont le plus de PV à ce moment. L'essentiel est que cela soit bien précisé avant que les diadoques ne soient attribués aux joueurs.

4 - NÉGOCIATION

Des accords entre joueurs peuvent grandement affecter le cours de la partie, et en font l'intérêt. On décide de ses alliances pendant la période de négociation qui précède chaque mouvement. Cette période dure 30 minutes avant la rédaction des ordres du premier tour (Printemps 321) et 15 minutes avant chaque saison suivante. On peut cependant se mettre d'accord pour qu'elle soit plus longue, ou plus courte, notamment en fin de partie.

Durant ces interphases, les joueurs peuvent dire tout ce qu'ils veulent (ils doivent avoir la possibilité de s'isoler). Ils peuvent tenir secret le contenu de leurs conversations. Il est conseillé aux joueurs de négocier avec tous les autres, l'esprit du jeu doit pousser chaque joueur à ne jamais refuser la discussion avec l'un de ses partenaires, et à ne jamais se laisser imposer le contact avec un autre.

Généralement, les entretiens entre joueurs consistent en marchandages ou en préparations d'actions militaires conjointes. Une discussion peut aussi inclure des échanges d'informations, des dénonciations, des menaces, la propagation de rumeurs, et ainsi de suite. Des déclarations publiques peuvent être faites, des documents peuvent être rédigés et portés ou non à la connaissance des autres, tout ceci à la convenance des joueurs.

Les règles n'obligent pas un joueur à respecter sa parole, et savoir à qui se fier au fur et à mesure que la situation évolue fait partie du jeu.

5 - POINTS DE VICTOIRE

Les points de victoire (PV) sont représentés par le contrôle des citadelles majeures, qu'il faudra assiéger les unes après les autres. Chaque diadoque en contrôle une au départ, les 19 autres lui étant hostiles, les capitales de ses rivaux compris. En dehors des six capitales, ces centres majeurs sont :

Alexandrie d'Issos, Ariarathéa, Athènes, Byzance, Cyrène, Milet, Panticapée, Parsagadès, Pétra. Rhodes, Tyr, Sardes, Soloi et Sparte.

Le contrôle de chacune d'elles, ou de la capitale d'un autre joueur, compte pour 1 PV. Par contre, chaque diadoque compte 3 PV pour le contrôle de sa propre capitale. Perdre sa capitale coûte 3 PV mais celui qui en acquiert le contrôle ne gagne qu'1 PV. Le nombre de PV en jeu diminue donc au total de 2 PV, ce qui abaisse le quota de PV nécessaire pour gagner. On mesure donc l'importance de la sécurité de sa capitale et l'impact de la chute de celle des autres. Les capitales sont :

- Pella, pour Antipater, en Macédoine;
- Lysimachia, pour Lysimaque, en Thrace ;
- Gordion, pour Antigone, en Phrygie;
- Ancyre, pour Eumène, en Ancyree ;
- Babylone, pour Séleucos, en Chaldée ;
- Alexandrie (du Nil), pour Ptolémée, en Égypte.

• **Élimination:** les empires des diadoques étaient des entreprises personnelles, leur fortune leur était étroitement liée. Aussi, si le diadoque meurt, à la suite d'un combat ou d'une corruption, le joueur est éliminé et son empire disparaît. Par contre, s'il survit, même sans revenus, il continue d'exister et peut tenter de se rétablir ici ou là.

6 - PRINCIPES ÉLÉMENTAIRES

1) Éléments géographiques

Se reporter à la carte du poster central, à détacher.

• **La carte.** Elle représente le bassin de la Méditerranée orientale et le Proche-Orient. Elle est divisée en 76 espaces, maritimes ou terrestres. Dans les provinces terrestres sont représentées des citadelles qui sont aussi des espaces de jeu essentiels; enclavés dans les provinces, ils en sont cependant distincts. La carte représente aussi un certain nombre de villes, certaines sont des ports, qui entrent en jeu pour l'armement de flottes, ainsi que d'autres éléments (montagnes, déserts, plaines inondables, canaux, voie navigable, péninsule arabique) dont on ne tient pas compte dans le cadre des règles de base.

Il existe des provinces à plusieurs côtes séparées : la Lybie (ouest et est), l'Attique (ouest, est et sud) et la Thrace (sud, est, ouest).

• **Les ports.** Au nombre de 23, dont 16 sont inclus dans des citadelles et en sont indissociables. Les 7 autres ne sont pas fortifiés, et sont sous le contrôle de celui qui "tient" la province. Les ports ne servent qu'à la construction de flottes, car on ne peut construire une flotte que dans une

province où l'on en contrôle un. On notera que certaines citadelles portuaires ne sont pas accessibles à partir de tous les espaces maritimes adjacents à la province qui les contient; mais cela n'affecte que les ordres de ravitaillement maritime et le mouvement d'une garnison convertie en flotte.

• **Les citadelles.** Il y en a 36 représentées, dont 20 sont des citadelles majeures et représentent les objectifs que les diadoques cherchent à contrôler. Elles fournissent à la fois les points de victoire et les revenus qui permettent de lever les forces nécessaires pour les conquérir. Au début du jeu, chaque diadoque n'en contrôle qu'une, sa capitale, base vitale de sa puissance. Les 16 autres citadelles, dites mineures, n'ont pas la même importance. Néanmoins toutes les citadelles forment des espaces autonomes dans les provinces. Il peut y avoir plusieurs cités par province (exemple : Nora et Laranda pour la Lycaonie). Les citadelles peuvent être assiégées par deux types d'unités: soit par des armées, soit par des flottes si et seulement si elles sont portuaires (comme l'indiquent les symboles portés sur la carte). Des unités peuvent y entrer en se convertissant en garnison; c'est là un troisième type d'unité militaire. Pour prendre le contrôle d'une cité, il faut l'assiéger durant deux saisons. On ne peut construire des armées que dans les provinces où l'on contrôle au moins une cité.

2) Les unités

a) Les unités militaires. Elles sont figurées par des pions (à découper), qui symbolisent le fait qu'une province soit contrôlée par des forces terrestres ou maritimes. Si un joueur venait à manquer d'un type quelconque de pièce, par suite de l'extension de l'empire de son diadoque, il pourra utiliser les pièces de l'un ou l'autre des diadoques qui auront certainement été éliminés à ce stade, ou n'importe quel autre expédient.

Les unités militaires représentent de façon schématique les armées de l'époque. On distingue les armées des flottes car elles ont des capacités différentes. Plus encore, certaines armées se distinguent des autres et chaque diadoque peut avoir dans ses forces une armée spéciale du type suivant: une armée de milice, moins susceptible de se laisser acheter et pouvant être congédiée; une armée d'élite, efficace comme deux, mais plus coûteuse à l'entretien et à la corruption; une armée de garde, aussi efficace que l'élite: mais plus coûteuse à l'entretien et à la corruption. L'armée dite de mercenaires étant l'armée de base.

On appelle garnison toute unité placée dans une citadelle, soit qu'on l'y ait construite directement, soit que, à une saison donnée, une armée se soit déplacée venant de la province vers la citadelle, ou s'il s'agit d'un port, qu'une flotte s'y soit déplacée de la province ou d'un espace maritime attenant. Une garnison peut quitter l'espace citadelle. Elle est alors convertie soit en armée pour aller vers la province qui contient la citadelle, soit, si la citadelle est un port, en flotte, pour aller vers la province ou vers un espace maritime attenant.

Une unité d'élite, de garde ou de mercenaires garde son statut et ses spécifications même lorsqu'elle est en garnison. Par contre, si une unité de ce type est convertie en flotte, elle perd son statut et prend celui de mercenaire.

b) Les personnages. Dans les règles de base, il y a 6 marqueurs personnages en jeu: les diadoques eux-mêmes (la famille royale relève des règles avancées). Les personnages n'exercent une influence sur la carte que lorsqu'ils commandent une unité ou qu'ils corrompent une unité adjacente. Un personnage se déplace à volonté comme une unité militaire, associant les possibilités d'une armée et d'une flotte. Il peut donc aussi se convertir et passer d'une province à une citadelle.

Le diadoque apporte un soutien à l'unité qu'il dirige. Pour cela, il doit y être associé au début du tour. Le commandement rend solidaire le diadoque et l'unité. Il lui interdit donc tout mouvement séparé, que ce soit une attaque, un convoi ou une retraite, ou que l'unité reste sur place, qu'elle soutienne, qu'elle assiège, qu'elle ravitaille, ou qu'elle ne reçoive pas d'ordre spécifique. Si le diadoque qui la commandait est tué, les autres personnages qui y étaient associés se retrouvent sous le contrôle de l'unité qui entre dans l'espace de l'unité annihilée.

Par défaut, on considère qu'un diadoque et une unité situés dans un même espace sont associés. Pour les dissocier, il faut que le diadoque reçoive un ordre spécifique.

Si, après les retraites, un personnage isolé se retrouve dans le même espace que l'unité d'un autre diadoque, il est aussitôt capturé et le propriétaire de l'armée en fait ce que bon lui semble. Il peut soit l'égorger soit le garder captif, et ce choix se pose à chaque nouveau tour. Egorger un diadoque captif se fait par le biais des ordres, mais prend effet avant les mouvements. Un diadoque captif doit être associé à une unité du diadoque qui l'a capturé, et est solidaire de ce qui lui arrive. On peut aussi le convertir pour l'enfermer dans une citadelle. Dans tous les cas, un diadoque retrouve sa liberté si la citadelle qui le contient devient neutre, ou si l'armée à laquelle il est attaché se désolidarise de lui ou est débandée (dissoute) lors des ajustements.

3) Les revenus

Pour les diadoques, le nerf de la guerre, c'est l'argent. La conquête a mis à la disposition des six généraux d'une part l'or thésaurisé par les Perses et d'autre part des cités procurant un gros tribut annuel. Les trésors indiqués sur la carte au début du jeu sont non renouvelables et ne sont donc perçus qu'une seule fois, par le premier qui prend le contrôle de la citadelle neutre. Par contre, les provinces terrestres et les citadelles génèrent chaque année un revenu qui leur est propre. Avec ces ressources, les diadoques peuvent à leur guise se constituer un trésor de guerre, payer la solde de leurs unités, en lever de nouvelles, tenter d'acheter les unités de leurs adversaires. Il n'y a pas de rapport entre la force militaire d'un diadoque et ses richesses, chacun disposant comme il l'entend de ses moyens militaires et financiers. Les régies simulent de façon schématique le système économique sous-jacent à la guerre. A la saison d'hiver, chaque joueur reçoit de ses possessions un revenu qui vient s'ajouter à son trésor. Il doit aussitôt payer la solde de ses troupes (entretien), et peut aussi acheter de nouvelles unités.

A. Les sources de revenus

Il s'agit soit de revenus ponctuels, soit de trésors non renouvelables, soit de revenus réguliers annuels. L'unité de compte (1 T.) est la centaine de talents d'argent (mesure de poids attique pour l'argent-métal).

1) Les revenus irréguliers

Il s'agit soit des dons d'or, soit des trésors. Ces derniers représentent des sommes déposées en 321 dans certaines citadelles. Ces sommes sont immédiatement disponibles: dès qu'un joueur contrôle la citadelle où elles sont déposées, il les intègre à son propre trésor et peut les dépenser aussitôt. Une fois prélevé, ce trésor disparaît et on ne tient plus compte de l'inscription sur la carte. Les trésors sont les suivants

- 5 T. à Byzance, Cyzique, Delphes, Ecbatane, Ephèse, Gordion (trésor d'Antigone), Héraclée, Pontique, Laranda., Lysimachia (trésor de Lysimaque), Salamine de Chypre, Tarente et Tyr.

- 10 T. à Ariarathéa, Isaura et Rhodes.

En cas d'élimination brutale d'un diadoque, son trésor personnel à ce tour est déposé dans sa capitale s'il la contrôle encore. Sinon, il désigne l'une de ses citadelles. Enfin, s'il ne contrôlait plus aucune citadelle, son trésor s'ajoute à celui du diadoque qui l'a corrompu ou dont l'unité a anéanti celle qu'il commandait.

2) Les revenus réguliers

Ils apparaissent chaque année à la saison d'hiver. Ce sont les tributs prélevés par les satrapes. Ils varient selon leur provenance : 1 T. par province terrestre ravitaillée. 1 T. par citadelle (majeure ou mineure). Est considérée comme ravitaillée toute province contenant soit une citadelle (à l'exception de la Nabatène et de l'Hyrcanie), soit une cité (comme Gortyn ou Damas). S'ajoutent à cela: 10 T. par citadelle majeure conquise, 30 T. pour sa propre capitale si on la contrôle. Une capitale conquise ne rapporte plus que 10 T. par an. Il existe un rapport simple pour calculer cette catégorie de revenus, puisqu'il suffit de multiplier ses PV par 10 T. Tous ces revenus sont cumulables : Pour l'année 321, les ressources des six diadoques sont donc

Diadoque	Province	Citadelle	Tribut	Trésor	Total
Antipater	1	2	30	0	33
Lysimaque	1	1	30	5	37
Antigone	1	1	30	5	37
Eumène	1	1	30	0	32
Seleucos	1	1	30	0	32
Ptolémée	1	2	30	0	33

Ces revenus sont calculés à chaque saison d'hiver en fonction des provinces et des citadelles contrôlées par les joueurs. Une fois effectué le calcul des revenus, on passe à la phase d'entretien des unités militaires.

B. Les dépenses

1) Entretien des forces existantes

En hiver, les diadoques doivent entretenir leurs armées. Les milices exceptées, toute unité doit être entretenue à son prix d'achat. Le solde des dépenses, s'il est positif s'ajoute à son trésor, en est soustrait s'il est négatif. En aucun cas on ne peut dépenser plus que la somme de ce que l'on reçoit et de ce que l'on a en trésor.

Les armées de milice ont cela d'exceptionnel que l'on est libre de les entretenir ou non, et ce à chaque hiver.

Il peut advenir que la trésorerie d'un joueur ne suffise pas à l'entretien de toutes ses unités, milices non comptées. Dans ce cas, tout ce qui peut être payé est entretenu et les unités en surplus sont retirées au choix du joueur en banqueroute, les unités les plus chères passant avant les autres, les armées avant les flottes, ce jusqu'à épuisement de la caisse.

Plutôt que de construire, il est possible de promouvoir une unité à un statut supérieur. On paye alors la solde au prix correspondant au nouveau statut de l'unité et on remplace le pion. Exemple: la promotion d'une unité mercenaire en élite impose un surcoût de 10 T. Cette promotion ne peut se faire que dans une province où l'on contrôle au moins une citadelle.

2) Construction et promotion des unités militaires

Sans compter les unités adverses corrompues, chaque joueur peut avoir sur la carte jusqu'à un maximum de trois flottes mercenaires, un nombre quelconque d'armées ou de garnisons mercenaires, et au plus une armée de chacune des catégories milice, élite et garde. Pour faire apparaître de nouvelles unités militaires, il suffit d'engager la dépense adéquate.

Les armées peuvent apparaître dans n'importe quelle province vide contenant une citadelle contrôlée (majeure ou mineure). Les flottes apparaissent dans n'importe quelle province vide contenant un port contrôlé. Si la province est occupée par une unité amie, on ne peut construire qu'une garnison. Si la province est envahie par des forces hostiles, on peut construire des garnisons dans les citadelles, mais à condition de ne pas en excéder les ressources propres. Dans tous les cas, on ne peut avoir qu'une seule garnison dans une citadelle, et qu'une seule armée ou flotte par province. Toute autre unité construite est obligatoirement placée en garnison (cas des provinces contenant deux citadelles) ou est considérée comme non valide. Si deux diadoques donnent simultanément un ordre de construction dans la même province, les deux unités sont converties en garnison.

Les constructions, les promotions et les suppressions d'unités sont simultanées.

3) Prix des unités

Le coût d'une unité militaire dépend de son statut.

- Une unité de mercenaires coûte 10 T. à l'achat, sa force est 1 et sa corruption coûte au minimum 20 T.
- Une unité de milice coûte 15 T. à l'achat, sa force est 1 et sa corruption coûte au minimum 30 T.
- Une armée d'élite coûte 20 T. à l'achat, sa force est 2 et sa corruption coûte au minimum 30 T.
- Une armée de garde coûte 30 T. à l'achat, sa force est 2 et sa corruption coûte au minimum 45 T.

4) La situation au printemps 321 av. J.-C.

Elle est exceptionnelle. En effet, chaque diadoque est obligé de consacrer 30 T. à l'achat de 3 unités de mercenaires, armées ou flotte à sa convenance, qui feront chacune mouvement à partir de la province d'origine de leur diadoque. Antigone, Eumène et Séleucos, ne disposant pas de ports, ne peuvent choisir que 3 armées. Il restera donc à chaque diadoque, à l'issue de la première saison, un trésor fixe pouvant aller selon les cas de 2 T. à 7 T. Mais dès l'hiver 321, chacun est libre de dépenser tout ou partie de son revenu.

7 - DÉROULEMENT DU JEU

1) Datation

Il y a dans une année 3 saisons de mouvement (printemps, été, automne) et une saison d'ajustement économique (l'hiver) qui se déroule immédiatement après l'automne. Les ordres de la première saison (c'est-à-dire du premier tour) sont datés Printemps, 321 AC (avant Jésus-Christ), ceux du second Été 321, ceux du troisième Automne 321, ceux du quatrième Printemps 320, et ainsi de suite.

2) Écriture des ordres

Chaque joueur rédige secrètement sur une feuille de papier ses ordres: mouvement, corruption, dons d'or, ou les dépenses si c'est l'hiver. Il note de plus sur un papier la preuve d'éventuelles contre-corruptions, que l'on ne produira que si c'est nécessaire.

En rédigeant ses ordres, on écrit d'abord l'abréviation du type de l'unité (A pour armée, F pour flotte, G pour garnison), suivie de celle de la province dans laquelle elle se trouve. Ensuite vient le signe conventionnel indiquant l'ordre donné à l'unité et l'abréviation de la province de destination (dans le cas d'une attaque), de la citadelle (dans le cas d'un siège ou d'un ravitaillement) ou celle du mouvement soutenu ou convoyé. Les provinces s'écrivent en majuscules (voir la carte) et les citadelles en toutes lettres (exemple : l'Armée de SYRIe soutient la flotte qui va de PALestine en PHÉnicie, ce qui donne: "A SYR S PAL->PHE "; la flotte d'EOLide ravitaille Rhodes, assiégée pour la première fois par une flotte rivale, ce qui donne F RHD A1 Rhodes, F EOLide R Rhodes).

Les abréviations utilisées pour les ordres sont donc:

Attaquer: ->

Convertir: A ou F (province) -> G (citadelle) ou inversement.

Assiéger: A1, ou A2 si on a déjà effectué avec succès un A1.

Soutenir: S

Convoyer: C

Ravitailer: R

Rester sur place : x

3) Lecture des ordres

Tous les ordres donnés aux armées et flottes sont exposés simultanément. Si l'on ne dispose pas d'un arbitre, chaque joueur lit ses ordres à haute voix pendant que ses partenaires vérifient qu'il lit bien ce qu'il a écrit. Un ordre illégal (dû à une mauvaise interprétation des règles) n'est pas suivi, et l'unité qui l'a reçu ne bouge pas. Un ordre erroné (qui n'est plus valable), s'il est légal, doit être suivi. Un ordre ambiguë n'est pas suivi non plus, mais un ordre mal rédigé et qui ne prête cependant pas à confusion, devra être suivi. On examine alors les ordres de corruption. Les unités corrompues révèlent si elles font l'objet d'une contre-corruption au moyen de papier preuve. On calcule si la corruption est réussie, si oui, on remplace le pion par celui du nouveau propriétaire.

On exécute ensuite les ordres, et les conflits puis les sièges sont résolus. Les dons d'or sont alors seulement transférés d'un joueur à l'autre et on ajuste en conséquence le niveau du trésor des joueurs.

4) Saison d'hiver

Elle est jouée immédiatement après l'automne. On calcule le revenu annuel de tous les joueurs et ils l'additionnent à leur trésor. Ils calculent leurs frais d'entretien et s'il leur reste de l'argent, ils peuvent écrire secrètement sans négociation leurs ordres de construction et de promotion d'unités. De même, les licenciements faute d'argent sont notés secrètement à cette phase. On résout ensuite les ajustements simultanément pour tous les joueurs. Les trésors sont recalculés et on passe au Printemps.

8 - LES TYPES D'ORDRES

On distingue les ordres financiers (corruption et contre-corruption, dons d'or) des ordres militaires.

A. Les ordres financiers

1) La contre-corruption

La contre-corruption est une somme libre d'au moins 1 T qui est payée en plus de la solde normale. Elle peut être versée en toute saison.

2) Les ordres de corruption

Pour corrompre une unité, il faut avoir une unité, ou son diadoque, adjacente à l'espace contenant la cible, ce qui signifie que l'on ne peut pas corrompre une garnison si l'on ne dispose pas d'une unité ou de son diadoque dans la province contenant la citadelle. Ensuite il faut dépenser une somme minimale de 20 T pour une unité mercenaire, de 30 T pour une milice ou une élite et enfin de 45 T pour la garde; la présence du diadoque occasionnant un surcoût (+10 T.). On regarde aussitôt si l'unité a reçu dans l'année en cours une contre-corruption: S'il y a lieu, on déduit la somme affectée à la contre-corruption de celle versée pour corrompre l'unité, qui elle aussi peut largement excéder le minimum requis. Si le résultat est inférieur au minimum requis, la corruption a échoué et les sommes engagées sont perdues. Si le résultat reste supérieur ou égal à la somme minimale de corruption, alors l'unité est corrompue et change aussitôt de camp ; son nouveau propriétaire peut lui faire exécuter un ordre dans le même tour.

Tout diadoque dont l'unité est corrompue et qui n'avait pas expressément quitté l'unité (ordres) est immédiatement tué (et éliminé).

Effet d'une corruption réussie sur le statut des unités : les unités d'élite et mercenaires gardent leurs statuts, une garde devient une élite, une milice une unité mercenaire.

Par la corruption, un joueur peut avoir plus de trois flottes ou d'une armée d'élite. L'anomalie subsiste pour l'année en cours, et à l'hiver les unités excédentaires dans une catégorie, au choix du joueur, sont retirées du jeu pour les flottes, ou dégradées en mercenaires pour les élites.

3) Les dons d'or

Il s'agit de sommes versées à un diadoque par un autre dans le but de le soutenir financièrement. Ils peuvent faire l'objet d'après négociations secrètes. Ils sont immédiats (cf. 7.3), quelle que soit la distance entre le donateur et le bénéficiaire. Les joueurs peuvent décider de les garder secrets, et tenir des comptabilités séparées. Le jeu ne fournit pas de « monnaie », les joueurs devront la fabriquer eux-mêmes (ou utiliser des billets de banque... fictifs).

B. Les ordres militaires

Si deux unités, ou plus, de force équivalente, reçoivent l'ordre d'attaquer le même espace, aucune ne bouge. Si une unité a reçu l'ordre de se déplacer et que son mouvement échoue, l'unité qui devait éventuellement prendre sa place ne bouge pas. Si deux unités reçoivent chacune l'ordre d'occuper l'espace de l'autre, aucune ne bouge. Ces trois situations sont appelées des « situations bloquées ». Comme les autres règles gouvernant les conflits, celles-ci s'appliquent aussi bien aux armées qu'aux flottes et aux garnisons, unités essentiellement égales en force et ne différant que par la nature des espaces qu'elles peuvent occuper. Ces règles s'appliquent aussi, que les unités impliquées appartiennent à la même grande puissance ou à deux puissances différentes. Attention, les mouvements « F SYR-PHE, A PHE-SYR », « A PHE-G Tyr, G Tyr-A PHE » échouent.

Etant donné qu'il n'y a délogement que lorsqu'une autre unité entre dans l'espace occupé par celle qui est délogée, il s'en suit que deux attaques également bien soutenues vers un même espace aboutissent à une situation bloquée et ne délogent pas une unité occupant l'espace en litige.

La règle qui dit que « si deux unités reçoivent chacune l'ordre d'occuper l'espace de l'autre, aucune ne bouge » ne s'applique pas dans le cas de trois unités, ou plus, qui changent de positions par rotation. Deux unités peuvent échanger leurs positions si l'une ou les deux sont convoquées.

1) Mouvement

Il ne peut y avoir qu'une unité à la fois par espace. A chaque saison, chaque diadoque peut donner des ordres à toutes ses unités, à certaines d'entre elles, ou à aucune. Une unité ne peut recevoir qu'un seul ordre de son diadoque. Une armée peut se déplacer, se convertir en garnison, tenir sur place et dans ce cas éventuellement soutenir ou assiéger. Une flotte peut se déplacer, se convertir en garnison, tenir sur place et dans ce cas éventuellement soutenir, ravitailler, convoquer ou assiéger. Une garnison peut se convertir en flotte ou en armée pour se diriger, si c'est une armée, vers la province contenant la citadelle, si c'est une flotte, vers cette province ou vers un espace maritime autorisé; la garnison peut aussi soutenir une unité se trouvant sur la province l'entourant ou des unités essayant d'y pénétrer.

Une armée peut donc se déplacer vers tout espace terrestre adjacent à celui qu'elle occupe, pourvu que son mouvement n'entre pas en conflit avec celui d'une autre unité, en vertu de la règle qui veut qu'il ne puisse y avoir qu'une seule unité à la fois par espace. En tenant compte des mêmes limitations une flotte peut se déplacer vers tout espace maritime ou province côtière adjacent à celui qu'elle occupe.

Lorsqu'une flotte occupe une province terrestre côtière, les vaisseaux qui la constituent sont considérés comme étant n'importe où le long de la côte de cette province. La flotte peut donc se déplacer vers toute autre province côtière dont le littoral est le prolongement direct de celui au long duquel elle croise (exemple: une flotte en Attique, côte ouest peut se rendre ou soutenir vers l'Etolie, la mer Ionienne et l'Arcadie, mais pas vers les Cyclades, l'Eubée ni la Thessalie). Attention, pour ce qui est des mouvements, THRcs (côte sud) est un espace différent de THRce (côte est), et c'est vrai aussi des autres provinces à double littoral. Par exemple, le mouvement suivant n'est pas contradictoire, F THRcs-CHE, F CHE-THRce.

Un ordre de mouvement correctement rédigé sera parfois appelé, dans ces règles, «attaque» contre l'espace vers lequel l'unité a reçu l'ordre de se rendre.

2) Soutien

a) Ordonner un soutien. Une unité peut renoncer à se déplacer pour soutenir une autre unité qui essaie soit de tenir sur place, soit d'entrer dans un espace. Cet espace doit alors être l'un de ceux dans lesquels l'unité qui soutient aurait pu rentrer si aucune autre unité ne s'y était opposée. Cela signifie que l'espace qui est la destination de l'action soutenue doit être adjacent à celui qu'occupe l'unité qui soutient, et doit être accessible à une armée, ou à une flotte, selon que l'unité qui soutient est l'une ou l'autre. On peut soutenir des unités de son diadoque comme celles d'un autre. Les flottes peuvent soutenir des armées et réciproquement. Cependant, en vertu de ce qui a été dit plus haut, une flotte ne peut pas soutenir dans ou vers une province terrestre enclavée, ni vers ou dans une province terrestre côtière qui n'est pas adjacente à celle qu'elle occupe par les côtes; et une armée ne peut pas soutenir dans ou vers un espace maritime, car il s'agit là d'un espace qui lui est inaccessible. On ne peut pas refuser un soutien.

b) Effet du soutien. Une unité se déplace avec sa propre force plus celle de tous les soutiens valides qui lui sont accordés, et à moins qu'une autre unité, également ou mieux soutenue, ne s'oppose à elle, elle réussira donc son mouvement. Une unité qui, si elle n'avait pas été attaquée par une unité mieux soutenue qu'elle, serait restée sur place, est délogée par l'attaque et doit faire retraite ou être retirée du jeu.

Les armées d'élite (Ae) et de garde (Ag) valent double, en ce sens qu'elles sont considérées, en cas d'attaque, comme étant virtuellement soutenues une fois à partir de la province même où elles se trouvent. Dans la résolution des conflits, on tient compte de ce soutien intangible à la fois en considérant l'attaque de l'unité d'élite ou de garde, et en considérant les attaques dirigées vers la province où elle se trouve. Enfin, tout soutien accordé par une telle unité est double (exemple Ae SUS-PER, A(+Antigone) MES-SUS, A PER-x, G Passagardès soutient PER: les deux premiers mouvements échouent).

Le diadoque apporte de même un soutien intangible à l'unité qu'il commande, suivant le même principe. S'il commande une armée d'élite ou de garde, celle-ci est donc triple.

c) Interdiction de se déloger soi-même. Une unité ne réussira pas à rentrer dans un espace, et ce quel que soit le total de ses soutiens, si une autre unité du même pays n'en bouge pas ou échoue dans sa tentative de quitter cet espace. Néanmoins, l'ordre reste valide pour d'autres buts, tels qu'interdire l'entrée de cet espace à une unité également ou moins bien soutenue appartenant à un autre pays. De la même manière, l'ordre de soutien donné à l'unité d'un pays pour aider une unité de même nationalité que celle qui soutient n'autorise pas à déloger cette troisième unité, mais il peut être valide pour d'autres buts. Alors qu'un pays ne peut pas déloger ses propres unités, il peut se bloquer lui-même en donnant l'ordre à deux de ses unités également soutenues d'attaquer le même espace. Mais si, par contre, l'une de ces deux unités bénéficie de plus de soutiens que l'autre, son mouvement réussira.

d) Condition du soutien. Une unité qui n'a pas reçu l'ordre de se déplacer (c'est-à-dire qui tient sur place, assiège, ravitaille, convoie, soutient ou n'a pas reçu d'ordre du tout) peut être soutenue sur place. Une unité qui a reçu l'ordre de se déplacer ne peut recevoir de soutien que pour effectuer son attaque, et non pour tenir sur place si celle-ci échoue. Notons qu'il n'est pas nécessaire qu'une unité soit adjacente à l'unité dont elle soutient l'attaque. Il suffit qu'elle soit adjacente à l'espace vers lequel se fait l'attaque. Le soutien ne peut se transmettre par convoi, et un joueur peut couper les soutiens donnés par ses propres unités.

Il découle des règles précédentes que, lorsque plusieurs unités également soutenues reçoivent l'ordre d'attaquer le même espace, aucune d'entre elles ne bouge, même si l'une est délogée par une autre attaque survenant pendant le même tour. Néanmoins si deux unités reçoivent l'ordre de pénétrer dans le même espace et que l'une est délogée par une attaque provenant de cet espace, le mouvement de la seconde réussit.

e) Soutien coupé. Si une unité qui a reçu l'ordre de soutenir dans ou vers un espace donné est attaquée à partir d'un autre espace, ou est délogée par une attaque quelconque et quelle que soit l'origine de cette attaque, dans ce cas on dit que le soutien est « coupé ». L'unité qui aurait dû bénéficier du soutien ne le reçoit pas.

3) Retraite

La retraite est un ordre passif, en ce sens qu'elle est subie. Après que tous les ordres aient été lus, les conflits résolus et les mouvements effectués, les unités éventuellement délogées font retraite. Elles doivent se déplacer vers un espace où elles pourraient normalement se rendre si aucune unité ne s'y opposait. c'est-à-dire un espace adjacent à celui qu'elles occupaient et qui soit accessible, soit aux armées, soit aux flottes, selon la nature de chacune de ces unités. Une unité ne peut cependant pas faire retraite dans un espace qui est déjà occupé par une autre unité (le diadoque n'étant pas considéré comme tel), ni dans l'espace d'où est venu l'attaquant, ni dans un espace laissé vacant à la suite d'une situation bloquée. S'il n'y a pas d'espace libre pour une retraite, l'unité concernée est annihilée et la pièce qui la symbolise est retirée du jeu.

On peut choisir de faire retraite dans une citadelle que l'on contrôle. L'unité est alors convertie en garnison.

S'il y a plus d'une unité à devoir faire retraite à l'issue d'un tour, les joueurs concernés rédigeront immédiatement leurs ordres de retraite, sans période de diplomatie préalable. Ces ordres seront lus et effectués simultanément, comme l'auront été les ordres de mouvement. Mais un joueur peut choisir d'annihiler l'une ou l'autre de ses unités plutôt que de lui faire effectuer une retraite. Si plusieurs unités font retraite vers le même espace, toutes sont annihilées, sauf si l'une (ou plusieurs d'entre elles) reçoit l'ordre explicite de se débander pour permettre le mouvement de celle subsistant. Si un joueur omet d'ordonner une retraite nécessaire, l'unité concernée est annihilée. Les retraites ne peuvent être ni convoyées, ni soutenues.

4) Convoi

a) Convoi d'une armée à travers un espace maritime. Une flotte qui occupe un espace maritime peut convoier une armée de n'importe quelle province côtière adjacente à cet espace maritime jusqu'à n'importe quelle autre province côtière également adjacente à cet espace maritime. Pour ce faire, l'armée doit se rendre dans l'espace qui constitue la destination du convoi, et la flotte doit recevoir l'ordre d'y convoier. L'ordre donné à la flotte doit clairement mentionner l'origine et la destination de l'armée convoiée. Les ordres donnés aux deux unités doivent faire mention d'une destination identique, sinon l'armée restera sur place. On peut convoier des armées étrangères.

Une flotte ne peut pas convoier plus d'une armée par saison.

b) Convoi d'une armée à travers plusieurs espaces maritimes. Si deux ou plusieurs flottes occupent des espaces maritimes adjacentes, une armée peut être convoiée à travers toutes ces provinces en un seul mouvement.

c) Rupture d'un convoi. Si une flotte qui a reçu un ordre de convoi est délogée, l'armée à convoier reste dans sa province de départ et n'a aucun effet sur la province vers laquelle elle aurait dû être convoiée. Une attaque contre une flotte convoiant qui ne déloge pas celle-ci n'a aucun effet sur le convoi. Si les ordres écrits permettent d'envisager plus d'une route pour faire passer l'armée convoiée de sa province d'origine à sa destination, l'ordre n'est pas sans effet pour cause de cette ambiguïté. Mais si une seule de ces routes est détruite par le délogement d'une flotte, l'armée reste en place.

d) Une attaque convoiée ne protège pas les flottes convoyeuses. Si une armée convoiée attaque une flotte qui soutient une autre flotte attaquant elle-même l'une des flottes convoiant, le soutien n'est pas coupé. Exemple

- Antipater joue: A ETO -> CYR, F MIO C A ETO -> CYR.

- Ptolémée joue: F MOR -> MIO, F CYR S F MOR -> MIO.

Le soutien de F SYR n'est pas coupé par l'armée d'Antipater en provenance d'ETOLie. Par conséquent le convoyage échoue et la flotte d'Antipater en ION doit retraire.

5) Siège

C'est l'ordre qui permet de prendre les citadelles, élément essentiel du jeu. Pour assiéger, une armée ou une flotte doit se trouver au préalable dans la province où se trouve la citadelle. Pour que la citadelle change de contrôle, l'ordre de siège doit être donné et réussir durant deux saisons consécutives. Si l'unité assiégeant n'est pas délogée en cours de siège, si elle ne l'interrompt pas et, si la citadelle est un port, qu'aucune flotte ne la ravitaillie, la citadelle tombe, et ce quel que soit la force de la garnison qu'elle contient. Cette dernière est alors détruite, tout personnage présent dans la citadelle tombe aux mains de l'assiégeant.

6) Ravitaillement

Seules les flottes peuvent ravitailler. Cet ordre est en tous points similaire à un soutien, si ce n'est que la présence d'un diadoque n'y apporte rien. Il peut donc être coupé par une autre flotte. Ravitailler une citadelle portuaire rend nul un ordre de siège donné à partir de la province de la citadelle.

9 - GAIN ET PERTE DE CITADELLE ET DE PROVINCE

La possession des citadelles et des provinces par un diadoque est effective dès qu'une unité de ce diadoque se trouve sur la province ou qu'elle a pu effectuer sans être contrariée un ordre «Assiège » pour la deuxième fois contre une citadelle. Une fois que l'occupation a été établie, la province ou la citadelle peut être laissée vacante aussi longtemps que le joueur le jugera utile. Pour signaler le contrôle des provinces et citadelles, on utilisera les marqueurs prévus à cet effet.

10 -EXEMPLES DE COUPS SIGNIFICATIFS

L'astérisque suivant la désignation d'une force indique la présence du diadoque à sa tête.

1)

Lysimaque joue: l'Armée de garde (2 pt) en BITHynie, commandée par le diadoque (+1), essaye de passer en THRace, convoyée par la Flotte du Pont-Euxin occidental.

Antipater joue: l'Armée d'élite d'ILlyrie (2 Pt) essaye de passer en THRace, soutenue par l'Armée de CHAlcidiq(u)e (+ 1) et la Flotte d'EGEe (+ 1).

Antigone joue: la Flotte d'EOLide (1 pt) essaye de passer en EGEe.

En abrégé, cela donne:

- Lysimaque/Ag*BIT-THR. F POC C BIT-THR;
- Antipater/ Ae ILL-THR, A CHA S A ILL-THR. F EGE S A ILL-THR.
- Antigone/F EOL-EGE.

Antipater a mis 4 points de force dans son attaque de la THRace contre 3 pour Lysimaque, mais le soutien d'EGEe est coupé, distrait par l'attaque venue d'EOLide, aussi le rapport est-il établi à 3 contre 3. Il y a blocage, les deux mouvements échouent.

2)

Ptolémée joue: la Garnison d'élite de Tyr essaye de sortir en PHEnicie et de se convertir en Armée d'élite, soutenue par la Flotte de mer Intérieure.

Séleucos joue: l'Armée de DAMascène, commandée par le diadoque, essaye de passer en PHEnicie.

En abrégé, cela donne :

- Ptolémée/Ge Tyr-Ae PHE. F MIN S Ge Tyr-Ae PHE.
- Séleucos/A* DAM-PHE.

Avec 3 pt contre 2, la garnison ptolémaïque réussit sa conversion et passe Ae PHE, l'armée de DAM reste sur place.

3)

Séleucos joue: l'Armée d'élite (2 pt) de DAMascène essaye de passer en SYRIe, soutenue par la Garnison d'Alexandrie d'Issos (1 pt) commandée par le diadoque (+1).

Ptolémée joue: l'Armée en SYRIe (1 pt), soutenue par l'Armée d'élite de PHEnicie (+ 2), assiège pour la deuxième fois consécutive Alexandrie d'Issos.

Eumène joue: l'Armée de Commagène soutient l'Armée lagide en SYRIe (+1).

En abrégé, cela donne:

- Séleucos/Ae DAM-SYR G* Alex. d'Issos S A DAM-SYR;
- Eumène/A COM S (Ptolémée) PHE;
- Ptolémée/Ae SYR As 2 Alex. d'Issos- A PHE S A SYR.
- Lysimaque joue: F MIN x.

Le rapport de force est de 4 contre 4, aucune unité ne bouge. Comme l'Ae SYR de Ptolémée en est à son 2e tour de siège et qu'elle n'est pas délogée, la ville tombe, la Garnison séleucide est détruite, la ville passe sous le contrôle de Ptolémée, et Séleucos est désormais son prisonnier. Si Lysimaque avait joué: F MIN R Alex. d'Issos, le siège aurait échoué et la ville ne serait pas tombée.

ANNEXES

Espace maritime: abréviation

Golfe Persique: GPE Golfe Arabe: GAR Méditerranée orientale: MOR Mer Intérieure: MIN Golfe de Salamine: SAL
 Mer Rhodienne: MRD Mer Ionienne: MIO Palus Maeotide : MAE Adriatique: ADR Cyclades: CYC
 Eolide: EOL Eubée: EUB Mer Egée : EGE Propontide: PRO Pont Euxin occidental: POC
 Pont-Euxin oriental: POR

Certains espaces maritimes ont plusieurs accès à la mer. Ces différentes façades maritimes sont désignées: côte est (ce), côte sud (cs), côte ouest (co). Une flotte pénétrant dans cette province par une côte devra ressortir obligatoirement par cette même côte.

Unités militaires :

Type	Valeur des unités	Coût d'achat	Niveau de corruption
Mercenaire	1	10	20
Milice	1	15	30
Elite	2	20	30
Garde	2	30	45

Après corruption :

- une unité mercenaire reste une unité;
- une unité milicienne devient une unité mercenaire;
- une unité d'élite reste une unité d'élite;
- une unité de garde devient une unité d'élite.

Le niveau de corruption augmente de 10 si l'unité est commandée par un diadoque.

Tableau des provinces :

Province terrestre	Abréviation	Ravitaillement*	Citadelles, cités et ports
Ancyrée	ANC	1	ANCYRE
Arabie déserte	ARA	0	
Arabie ghéréenne	GHE	0	
Arcadie	ARC	1	Corinthe • (P)
Arménie	ARM	0	
Assyrie	ASS	1	Arbèles •
Attique	ATT	t	Athènes (P)
Axylon	AXY	0	
Bithynie	BIT	1	Héraclée Pontique (P)
Bosphore	BOS	1	Byzance (P)
Bouches de l'Ister	IST	1	Callatis • (P)
Cappadoce	CAP	1	Ariarthéa
Carie	CAR	1	Colosse •
Caucase	CAU	0	
Chalcidique	CHA	1	Amphipolis •
Chaldée	CHD	1	BABYLONE (* / P)
Chersonèse	CHE	1	LYSIMACHIA (P)
Chypre	CHY	1	Salamine (P)
Cilicie	CIL	1	Soloi (P)
Commagène	COM	1	Mazaca •
Crète	CRE	1	Gortyn • (P)
Cyrénaïque	CYR	1	Cyrène - Appolonia • (P)
Damascene	DAM	1	Damas •
Egypte	EGY	1	ALEXANDRIE (P) - Péluse
Etolie	ETO	1	Delphes
Hellespont	HEL	1	Cyzique (P)
Hyrkanie	HYR	*	Hécatompylos
Idumée	IDU	1	Gaza
Illyrie	ILL	1	Salonae •
Ionie	ION	1	Milet (P) - Ephésé
Italie	ITA	1	Tarente (P)
Laconie	LAC	1	Sparte
Libye	LIB	0	
Lycaonie	LYC	1	Laranda - Nora
Lydie	FYD	1	Sardes - Smyrne • (P)
Macédoine	MAC	1	PELLA - Pydna (P)
Médie	MED	1	Ecbatane
Mésopotamie	MES	1	Nisibe •
Mysie	MYS	0	
Nabatène	NAB	*	Pétra
Palestine	PAL	1	Jerusalem •
Pamphylie	PAM	1	Sidée •
Paphlagonie	PAP	1	Sinope • (P)
Pays de la mer	PME	1	Ur •
Pays des Taulantiens	TAU	1	Epidamnos • (P)
Péonie	PEO	0	
Perse	PER	1	Parsagadès
Phénécie	PHE	1	Tyr (p)
Phrygie	PHR	1	GORDION
Pisidie	PIS	1	Isaura
Pont	PON	1	Trébizonde • (P)
Ptérie	PTE	0	
Rhodes	RHO	1	Rhodes (P)
Scythie	SCY	0	
Sinaï	SIN	0	
Susiane	sus	1	Suse
Syrie	SYR	1.	Alexandrie d'Issos (Pj)
Tauride	TRD	1	Panticapée (P)
Thessalie	THE	1	Lamia
Thrace	THR	1	Philippopolis •

Légende: *: les informations suivies d'une astérisque ne sont pas utilisées dans le jeu de base.

BABYLONE: capitale

Cyrène: citadelle majeure

Hécatompylos : citadelle mineure

Ur • : cité , .

ALEXANDRIE (P) : capitale portuaire

Tyr (P) : citadelle majeure portuaire

Cyzique (P) : citadelle mineure portuaire

Appolonia • (P) : cité portuaire

Règles avancées

Voici maintenant des règles « avancées » qui devraient apporter du piment mais aussi plus de réalisme et d'historicité à vos parties.

11 - INFLUENCE DE LA GÉOGRAPHIE

A. Différenciation des provinces terrestres

On distingue trois sortes de provinces terrestres

- les plaines inondables (en vert);
- les montagnes susceptibles d'enneigement (en blanc);
- les déserts (en orange).

Ces provinces sont sensibles à des événements qui entraînent de sévères restrictions au mouvement des armées (mais jamais des flottes); il s'agit des événements « crue », « tempête de neige » et « tempête de sable ». Parallèlement, les flottes pourront être affectées par des « tempêtes en mer ».

B. Obstacles linéaires

Il existe aussi des obstacles linéaires qui séparent deux provinces. Il s'agit des fleuves (lorsqu'ils entrent en crue) et des montagnes, qui ont un effet permanent sur les soutiens. On considère qu'il existe un obstacle linéaire entre deux provinces que si et seulement si la frontière est soit fluviale, soit montagneuse de bout en bout. Une frontière montagneuse interdit de donner un soutien de l'une des provinces vers l'autre. La présence d'un col majeur annule l'effet d'une frontière montagneuse.

- Cas des frontières de la Commagène et de l'Assyrie : la frontière entre la Commagène (COM) et la Cappadoce (CAP) est mi-fluviale, mi-montagneuse. Il n'y a aucune restriction au soutien entre les deux provinces, mais si le fleuve entre en crue, la frontière praticable devient montagneuse d'un bout à l'autre. Il en est de même pour la frontière entre l'Assyrie (ASS) et la Mésopotamie (MES).

C. Provinces spéciales

- **L'Arcadie (ARC) et l'Égypte (EGY)**. Malgré la séparation physique des deux côtes de chacune de ces provinces, les flottes y stationnant peuvent agir indifféremment dans l'un ou l'autre des espaces maritimes qui les bordent, dans la mesure où elles disposent d'un moyen de faire passer les navires d'une mer à l'autre. Pour l'Égypte, c'est l'ensemble du delta du Nil et du canal allant du Nil à la mer Rouge, creusé par les derniers Pharaons et entretenu par les Perses. Pour l'Arcadie, il s'agit du Diolkos, chemin de halage des navires de part et d'autre de l'isthme de Corinthe.

- **La péninsule arabique**. Bien qu'elles aillent jusqu'au bord de la carte, les deux provinces d'Arabie déserte et d'Arabie ghérienne peuvent être contournées par voie de mer en cabotage côtier. Par ce moyen, il faut trois saisons pour faire mouvement de la mer Rouge (golfe Arabique) au golfe Persique et vice versa. Tout convoi par ce chemin est impossible.

- **Provinces non ravitaillées**. Si les flottes sont toujours considérées comme ravitaillées, toute armée a besoin, pour se maintenir sur une province terrestre en hiver, de la présence d'un arsenal, qui lui permettra de passer l'hiver. Est considéré comme un arsenal toute citadelle, tout port ou toute cité. Toute armée se trouvant à la fin de l'automne sur une province sans arsenal est dissoute. Ces 11 provinces sont la Libye (LIB), l'Arabie déserte (ARA), l'Arabie ghérienne (GHE), la Scythie (SCY), le Caucase (CAU), la Péonie (PEO), la Mysie (MYS), l'Axylon (AXY), la Ptérie (PTE), l'Arménie (ARM) et le Sinaï (SIN). Cas particulier de la Nabatène (NAB) et de l'Hyrcanie (HYR). Ces deux régions désertiques disposent chacune d'une citadelle (Pétra et Hécatompylos) qui tient lieu d'arsenal. Cependant, les armées d'un joueur qui ne contrôle pas la citadelle sont retirées comme si la province ne contenait pas d'arsenal, ce dernier lui étant hostile. Notez bien que c'est le seul cas où le contrôle d'une citadelle est un préalable au ravitaillement. Les provinces sans arsenaux ne rapportent pas de tribut. Une province disposant d'un arsenal rapporte 1 talent. S'il s'agit d'une citadelle, ce talent va à celui qui la ou les contrôle (cas des provinces à deux citadelles); s'il s'agit d'un port ou d'une cité, le tribut va au joueur qui, le dernier, est passé dans la province avec une unité ou avec son diadoque. On ne touche pas le tribut d'une province occupée par une unité ennemie, même si on y contrôle une citadelle; c'est alors l'occupant qui touche 1 talent. On ne touche alors que le tribut de la citadelle.

D. Ravitaillement

Précisions à propos des espaces maritimes donnant accès à une citadelle portuaire, permettant le ravitaillement de la citadelle (ou la sortie d'une garnison transformée en flotte). On ravitaille :

- de la Méditerranée orientale à Alexandrie;
- de la mer Intérieure à Tyr et à Salamine ;
- du golfe de Salamine à Salamine, à Alexandrie d'Issus et à Soloi;
- de la mer Rhodienne à Rhodes
- des Cyclades à Rhodes et à Athènes
- de l'Eolide à Rhodes et à Milet ;
- de l'Eubée à Pydna;
- de la mer Ionienne à Tarente;
- de la mer Égée à Lysimachia ;
- de la Propontide à Lysimachia, à Cyzique et à Byzance;
- du Pont Euxin occidental à Byzance et à Héraclée Pontique ;
- du Pont Euxin oriental à Panticapée ;
- du Palus Maeotide à Panticapée.

12 - ASPECTS HUMAINS

A. La famille royale

Elle est composée de six personnages soumis aux mêmes règles que les diadoques. (Cf. 6.2b): Philippe III Arrhidée, Eurydice, Roxane, Alexandre IV, Olympias, Cléopâtre. Ces personnages tiennent un rôle passif, ce sont des enjeux politiques. Comme chaque diadoque, ils peuvent être rattachés à une armée, ou placés dans une citadelle. Pour les contrôler, il suffit de terminer avec une unité dans l'espace où ils se trouvent, ou de les corrompre (Cf. 8.A.2). Une fois qu'on en a le contrôle, on est libre de les déplacer, de les placer dans une citadelle, de les tuer (s'ils sont adjoints à une unité ou une garnison). Ils peuvent aussi être assassinés sur simple décision du joueur qui les contrôle. Ils constituent donc un capital fluctuant de points de victoire qui peut départager les diadoques entre eux.

• **Philippe III Arrhidée et Eurydice** (sa femme) : Le couple royal est indissociable. Philippe III Arrhidée est le seul membre masculin majeur de la famille des Argéades (la dynastie macédonienne). Contrôler Philippe confère le titre de régent (Cf. Ordre royal). Bien qu'il soit un général incompetent, le joueur qui le contrôle est obligé de le placer à la tête d'une armée ou d'une garnison qui ne peut pas être commandée par un diadoque ou Olympias. Si Philippe se retrouve sans armée, il devient neutre; s'il avait le commandement d'une garnison et que celle-ci disparaît, la citadelle où il se trouve devient neutre aussi.

Coût minimal de corruption: 10 T. Position de départ: Macédoine (MAC).

• **Roxane et Alexandre IV** : Roxane est la veuve officielle d'Alexandre le Grand. Elle est indissociable de son fils, le petit Alexandre IV Jannée, un enfant de deux ans, fils posthume du conquérant. Si Philippe III est mort, contrôler Alexandre IV confère le titre de régent (Cf. Ordre royal).

Coût minimal de corruption: 10 T. Position de départ: Macédoine (MAC).

• **Olympias**. C'est la mère d'Alexandre le Grand. C'est une femme effrayante, capable de commander aux armées. Elle apporte, comme un diadoque, un soutien à l'unité qu'elle commande; par contre, elle abaisse son niveau de corruption de 5 T. Olympias sera lynchée par son état-major si son unité est corrompue alors qu'elle en assumait le commandement (note: il est possible de la corrompre séparément).

Coût minimal de corruption 5 T. Position de départ: citadelle de Delphes, en Étolie (ETO).

• **Cléopâtre**. C'est la sœur d'Alexandre le Grand. Un diadoque peut prétendre l'épouser pour entrer dans le cercle de la famille royale, rehaussant ainsi son prestige. Pour cela, il doit en avoir le contrôle et annoncer publiquement son intention de mariage. A partir de la saison suivante, et tant qu'il la contrôlera, il pourra l'épouser en réunissant son diadoque et Cléopâtre dans une même province (terrestre). Ils deviendront alors indissociables (il est interdit au mari d'égorger sa femme).

On gagne divers avantages à cette union

- le niveau de corruption d'une unité commandée par le mari de Cléopâtre est augmenté de 10 T. ;

- l'époux de Cléopâtre est à égalité avec le régent pour donner un ordre royal.

Épouser Cléopâtre confère au joueur dont le diadoque est entré dans la famille royale 1 PV permanent, même s'il perd Cléopâtre ou son diadoque (Cf. Épigones). Si Cléopâtre devient veuve, elle peut épouser un autre diadoque.

Coût minimal de corruption: 10 T. Position de départ: citadelle de Sardes, en Lydie (LYD).

B. L'ordre royal

Un ordre royal est nécessaire pour rallier à son camp l'armée et le trésor des satrapes orientaux (Cf. Intervention extérieure), et ce dès leur apparition. Seul un joueur contrôlant l'une des citadelles de Suse, Ecbatane ou Parsargadès peut bénéficier de l'ordre royal. Peuvent donner un ordre royal: le régent, l'époux de Cléopâtre, ou tout joueur disposant de deux membres de la famille royale. Si plusieurs ordres royaux contradictoires sont donnés, on n'en considère aucun.

C. Nouveau décompte des points de victoire

Il s'agit toujours de contrôler la majorité des PV sur la carte (Cf. 5). Mais maintenant, chaque membre de la famille royale est compté comme valant 1 PV, et épouser Cléopâtre ajoute 1 PV intangible au total. Si un membre de la famille royale vient à mourir, le point de victoire qu'il représente disparaît.

D. Les épigones

Les épigones (en grec: les imitateurs) sont les héritiers des diadoques. Les années passant, les diadoques fondèrent des dynasties qui s'enracinèrent progressivement dans le sentiment populaire. C'est en 316 qu'apparaissent les épigones. Donc, si un diadoque est tué entre 321 et 317, son empire disparaît; à partir de 316, sa parenté est assez forte pour assurer sa succession. Les épigones sont

- Cassandre, qui peut succéder à Antipater;

- Agathocles, qui peut succéder à Lysimaque;

- Démétrios Poliorcète, qui peut succéder à Antigone;

- Ptolémée II Philadelphie, qui peut succéder à Ptolémée Ier Soter;

- Hyéronymos de Cardia, qui peut succéder à son frère Eumène;

- Antiochos, qui peut succéder à Séleucos Nicator.

Les épigones sont presque en tous points semblables aux diadoques (Cf. 6.2.B), mais ils sont encore bien jeunes, et bien amollis aussi. S'ils gardent le prestige de leurs aînés, ajoutant 10 T. au niveau de la corruption, ils n'en ont pas pour autant les éminentes vertus militaires et leur commandement n'apportent plus aucun avantage. Exception: le bouillant Démétrios qui possède la même capacité de commandement que son père.

• **Élimination d'un joueur.** En plus des règles 1 et 6.3.A.1 (les revenus irréguliers), lorsqu'un joueur est éliminé, ses citadelles deviennent neutres, ses unités restent sur place jusqu'à l'automne et ne reçoivent plus d'ordres (sauf corruption). Contraintes à la retraite, elles sont détruites. A l'automne, celles qui sont en garnison ou dans la province d'une citadelle majeure neutre seront automatiquement entretenues et considérées comme des unités neutres.

13 - LES ÉVÉNEMENTS

Se reporter aux tableaux.

La table I est divisée en trois volets, un pour chaque saison. On jette deux dés et on consulte le résultat; il y a quatre types d'événements possibles. Il n'y a qu'un seul événement par saison. Si celui-ci est inapplicable, alors il n'y a aucun événement. De plus, les événements sont déterminés une saison à l'avance, et donc connus de tous. On va tirer avant les négociations du Printemps 321 l'événement de l'Été 321, avant les négociations de l'Été 321 l'événement de l'Automne 321, etc. Il n'y a pas d'événement au Printemps 321.

A. Les événements affectant la carte (table I)

- **Tempête en mer.** On retire sur la table II. Dans tous les espaces maritimes affectés, une fois les ordres rédigés, on tire au dé pour voir si les flottes qui s'y trouvent ne font pas naufrage. Une flotte coule sur 1 avec un dé, et est alors retirée de la carte. On tire un dé pour tout personnage se trouvant dans un espace maritime, sur une flotte ou non. Sur un 1, le personnage est tué; sur un 2, il est rejeté dans une province terrestre adjacente tirée au sort; de 3-6, il s'en sort indemne. Une flotte ou un personnage se trouvant dans un espace maritime affecté par une tempête ne peuvent recevoir aucun ordre.

- **Tempête de sable ou de neige.** Les armées ou les personnages se trouvant dans une province affectée par ces événements ne peuvent recevoir aucun ordre. Il est impossible à un personnage (sauf naufrage) ou à une unité d'entrer ou de retraiter dans un espace affecté par une tempête (en mer, de neige ou de sable).

- **Crue d'un fleuve.** Toute frontière longée d'un bout à l'autre par un fleuve en crue est infranchissable pour les armées (et non pour les flottes). On ne peut ni soutenir ni retraiter au travers. Les provinces inondables que le fleuve traverse ou longe deviennent impénétrables, on ne peut plus ni y entrer, ni en sortir. Les armées s'y trouvant ne peuvent recevoir aucun ordre.

B. Les révoltes (table III)

Il s'agit soit de soulèvements simples, soit de l'apparition d'unités militaires (dites unités neutres N) qui peuvent avoir une mission, des spécificités, une durée d'action précise ou conditionnelle, et qui peuvent même être jouées partiellement par un joueur. Leurs objectifs sont simples et ne font le plus souvent l'objet que d'un ordre automatique. Certaines ont par contre une gestion plus complexe.

a) Règles générales

A propos des révoltes et des interventions extérieures

- Toute unité neutre apparaît dans une province indiquée. Toute unité se trouvant dans cette province au début de la saison et ne pouvant être placée dans une citadelle amie, est annihilée et n'aura aucune influence sur la saison; tout personnage est capturé (et égorgé s'il s'agit d'un diadoque). Si par contre s'il se trouve une citadelle amie sans garnison dans la province, le joueur devra y placer son unité en garnison, ainsi que les personnages se trouvant dans la province.

- Toute unité neutre ayant rempli sa mission (si elle en a une) ou n'ayant pas à le faire se contente de tenir sur place (exception faite des Pirates du Pont).

- Toute unité neutre peut être soutenue mais ne peut soutenir, être convoquée ou convoquer l'unité d'un joueur ou une autre unité neutre ne participant pas à la même révolte, à une exception près: la guerre lamiaque.

- Toute citadelle neutre peut être ravitaillée, mais une flotte neutre ne ravitaillera pas la citadelle d'un joueur ou une citadelle neutre (hormis s'il s'agit de sa citadelle d'origine).

- Toute unité neutre peut être corrompue suivant les règles de corruption. Il est possible à n'importe quel joueur de placer de l'anti-corruption sur une unité neutre. Comme pour les sommes dépensées en anti-corruption au profit de ses propres unités, cet argent est soustrait immédiatement de son trésor.

- Toute unité neutre devant faire retraite le fera en priorité dans une citadelle amie, se transformant en garnison; Elle tentera ensuite de sortir et de se convertir en armée (ou en flotte dans le cas d'Athènes et des Pirates du Pont) chaque saison suivante. Si elle ne dispose pas d'une forteresse, les retraites se feront vers les espaces disponibles en suivant les priorités indiquées dans le champ d'action.

- Une citadelle neutre est automatiquement acquise à une révolte la concernant.

- Toute unité neutre n'ayant d'autre choix que de sortir de son champ d'action (s'il y en a un) est annihilée (cas des retraites).

b) Description des révoltes

2 - **Nora et Isaura se soulèvent.** Toute garnison se trouvant dans l'une ou l'autre de ces citadelles est annihilée, tout personnage s'y trouvant devient prisonnier.

3 - **Sécession des Grecs d'Asie.** Unité: Armée milicienne. Lieu d'apparition: Médie (MED). Mission assiéger Ecbatane, puis/ou tenir sur place. Champ d'action: MED. Durée: permanente.

4 - **Les Tarentins** offrent (sans siège) leur trésor et le contrôle de leur citadelle à toute unité présente en Italie (ITA).

5 - Soulèvement des **Étoliens** et des **Thessaliens**. Unité: Armée milicienne. Lieu d'apparition: Étolie (ETO) (1-4) ou Thessalie (THE) (5-6). Mission: assiéger Delphes puis Lamia. Champ d'action: ETO, TAU, THE. Durée: Cf. note 2.

6 - Révolte des **Spartiates** (1-3) ou des **Athéniens** (46). Unité: Armée milicienne (Sparte) ou Flotte (Athènes). Lieu d'apparition: Laconie (LAC) ou Attique (AIT). Mission: assiéger la citadelle. Champ d'action: **LAC, ARC (Sparte); ATT, ARC, CYC, EUB, MIO** (Athènes). Durée: Cf. note 2.

7 - **Guerre lamiaque** (révolte générale des Grecs) Cf. note 3. Joueur: Cf. note 1.

8 - **Soulèvement des Thraces.** Unité: Armée milicienne. Lieu d'apparition: Thrace (THR). Mission occupation de la Thrace. Champ d'action: THR, IST, SCY, ILL, PEO. Durée: permanente.

9 - **Soulèvement des Arméniens.** Unité: Armée milicienne. Lieu d'apparition: Arménie (ARM). Mission occupation de l'Arménie. Champ d'action: ARM. Spécification: unité toujours ravitaillée. Durée: permanente.

10 - **Révolte des Cyrénéens.** Unité: Armée milicienne. Lieu d'apparition: Cyrénaïque (CYR). Mission assiéger Cyrène. Champ d'action: CYR, LIB. Durée: Cf. note 2.

11-12 - Apparition des **Pirates du Pont:** Unité deux Flottes. Lieu d'apparition: Pont Euxin occidental (POC), Pont Euxin oriental (POR). Mission: assiéger Héraclée Pontique et Panticapée. Champ d'action: **POR, POC, PRO, MAE, BIT, TAU, ILL, PAP, PON.** Joueur: Cf. note 1. Durée: Cf. note 4.

c) Interventions extérieures (table IV)

On applique les règles concernant les unités neutres. Certaines demandent des précisions parce que revêtant un aspect militaire.

- Raid des Scythes hyrcaniens. Unité: Armée de garde. Lieu d'apparition: Caucase (CAU). Champ d'action: à l'Est du Borysthène, de l'Halys et de l'Euphrate. Spécification: ne peut entamer de siège, unité toujours ravitaillée. Joueur: Cf. note 1. Durée: 4 saisons.

- **Offre d'alliance des satrapes orientaux.** Unité Armée mercenaire. Lieu d'apparition: Hyrcanie (HYR) et Hécatompylos (où apparaît un trésor de 10 T.). Joueur: celui bénéficiant de l'ordre royal. Durée l'unité devra être entretenue normalement.

- **Attaque gauloise.** Unité: Armée milicienne. Lieu d'apparition: Illyrie (ILL). Champ d'action : au sud de l'Ister. Spécifications: éliminée si contrainte à la retraite, unité toujours ravitaillée. Joueur: Cf. note 1 (Révoltes). Durée: permanente.

- **Attaques de Rome** :1 Unité: Armée de garde. Lieu d'apparition :Italie (ITA). Mission: assiéger Tarente. Champ d'action ITA. Durée: permanente. Si cette première mission a réussi, et que Rome intervient de nouveau, on considère la mission suivante

- 2. Attaque + on rajoute une Flotte. Lieu d'apparition: Adriatique (ADR). Mission: occuper ILL puis TAU. Champ d'action: ITA, ADR, IL L, TAU. Joueur: Cf. note 1 (révoltes). Durée: permanente.

d) Généralités

Lorsqu'une mission est donnée, que la révolte ou l'intervention extérieure soient dirigées ou non par un joueur, elle doit être respectée le plus strictement possible. Lorsqu'il s'agit d'assiéger une citadelle, par exemple, l'unité neutre devra tenter de rentrer dans la province visée (si elle n'y est pas), puis assiéger, de manière automatique. Exemple: si l'Am étolienne apparaît en Thessalie, son premier ordre ne pourra être que « Am THE-ETO N, et si il réussit, la saison suivante, ce sera automatiquement « Am ETO A(1) Delphes n.

Note 1. Dans certains cas, on considérera que c'est un joueur qui doit manipuler la révolte ou l'intervention extérieure. Pour le choisir, on détermine, pour chaque joueur, la citadelle majeure la plus proche, en nombre d'espaces, du lieu d'apparition de la révolte (exemple: Pella et Gordion sont distantes de 4 espaces du Caucase). On ne retiendra parmi celles-là que celles qui sont les plus éloignées. S'il n'y en a qu'une, son propriétaire sera chargé de rédiger les ordres des révoltés. S'il y en a plusieurs, ils devront, chacun leur tour, faire une enchère publique. Le premier à lancer l'enchère est celui qui possède le plus de PV, suivi du deuxième, etc. (en cas d'égalité, prendre l'ordre alphabétique). Toute enchère doit être supérieure à la précédente. Tout joueur passant à un tour n'a plus le droit d'enchérir. Le dernier diadoque à parler dirige la révolte, en respectant ses priorités. L'argent est dépensé immédiatement.

Note 2. La durée de certaines révoltes est conditionnelle à leur réussite. C'est ainsi que les Athéniens, les Cyrénéens, les Étoliens et les Spartiates n'ont que 4 saisons pour s'emparer de la citadelle précisée dans leur mission. Si, les 4 saisons jouées, la citadelle leur est toujours hostile, la révolte cesse et l'unité est retirée du jeu. Si par contre elle leur est acquise, alors l'unité est entretenue automatiquement et peut continuer sa mission (Étoliens) ou rester sur place.

Note 3. Révolte générale des Grecs. C'est le seul événement qui ne peut pas se reproduire. Il s'agit du cumul simultané des événements « Révolte des Spartiates », « Révolte des Athéniens » et « Révolte des Etoliens et Thessaliens ». Chaque unité grecque essaye d'accomplir sa mission et on respecte les priorités établies. Toutefois, une fois qu'une unité grecque a accompli sa mission, au lieu de tenir sur place, elle vient en aide à ses compatriotes. Si des Grecs sont déjà en état de révolte, on les intègre à la ligue générale; ils ont donc à partir de là 4 saisons pour remplir leur mission, mais on ne rajoute pas d'unité. On considérera comme nuls les événements indiquant une nouvelle révolte grecque si la guerre lamiaque est en cours.

Note 4. Pirates du Pont. Les deux flottes ne disparaissent que si, à la fin d'une saison, Panticapée et Héraclée sont neutres, et ne sont pas menacées par des unités se trouvant en BIT, TAU, POC, POR ou MAE.

Note 5. Une révolte ou une intervention extérieure ne peuvent se produire que si elles ne sont pas déjà en cours, auquel cas on retire le dé.

C. Mort d'un membre de la famille royale (table V)

Jeter un dé sur la table V. Le personnage décédé est retiré du jeu et le PV qu'il représente disparaît.

ANNEXES

TABLE I : Les événements

- PRINTEMPS (2D6) :

Dés	Evénements
2	Tempête en mer (Cf. Table II)
3 / 4	Crués de : 1-3 : l'Halys, 4-6 : de l'Ister, du Borysthène et du Tanais qui inondent les Bouches de l'Ister (IST) et la Scythie (SCY).
5	Crue de l'Euphrate. La Chaldée (CHD) et les Pays de la Mer (PME) sont inondés.
6	Crue du Tigre. La Chaldée (CHD) et les Pays de la Mer (PME) sont inondés.
7	Crués de l'Araxe et du Cyros.
8 / 9	Révolte (Cf. Table III).
10	Tempête de sable en 1-3: Libye (LIB), 4-6 : en Arabie déserte (ARA), en Nabatène (NAB) et en Arabie ghéréenne (GHE).
11	Intervention extérieure (Cf. Table IV).
12	Mort d'un membre de la famille royale (cf. Table V).

- ÉTÉ (2d6) :

Dés	Evénements
2 / 5	Tempête en mer (Cf. Table II).
6 / 7	Crue du Nil. L'Égypte (EGY) est inondée.
8 / 9	Révolte (cf. Table III).
10 / 11	Intervention extérieure (Cf. Table IV).
12	Mort d'un membre de la famille royale (Cf. Table V).

- AUTOMNE (2d6) :

Dés	Evénements
2 / 3	Tempête de sable 1-2: en Hyrcanie (HYR), 3-5 : en Arabie déserte (ARA), en Nabatène (NAB) et en Arabie ghéréenne (GHE), 6 : en Libye (LIB).
4	Tempête en mer (Cf. Table II).
5	Crués de l'Ister, du Borysthène et du Tanais qui inondent les Bouches de l'Ister (IST) et la Scythie (SCY).
7 / 8	Tempête de neige 1 : en Illyrie (ILL) et sur le Pays des Taulantiens (TAU), 2-3 : en Paphlagonie (PAP) et sur le Pont (PON), 4 : en Commagène (COM), 5-6 : en Arménie (ARM).
9 / 10	Révolte (cf. Table III).
11	Intervention extérieure (Cf. Table IV).
12	Mort d'un membre de la famille royale (Cf. Table V).

TABLE II : Tempêtes en mer (2d6)

Dés	Zones de tempêtes
2	Méditerranée orientale (MOR).
3 / 4	Golfe de Salamine (SAL) et mer Intérieure (MIN).
5	Eu bée (EUB) et Cyclades (CYC).
6	Adriatique (ADR) et mer Ionienne (ION).
7	Pont Euxin oriental (P OR) et Palus Maeotide (MAE).
8	Pont Euxin occidental (PCC).
9	Propontide (PRO) et mer Égée (EGE).
10	Éolide (EOL) et mer Rhodienne (MRD).
11 / 12	Golfe Persique (GPE) et golfe Arabique (GAR).

TABLE III : Révoltes (2d6)

Dés	Événements
2	Nora et Isaura se soulèvent.
3	Sécession des Grecs d'Asie.
4	Raid des Scythes hyrcaniens.
5	Soulèvement des Etoliens et des Thessaliens
6	Révolte des Spartiates (1-3) ou des Athéniens (4-6).
7	Guerre lamiaque (révolte générale des Grecs).
8	Soulèvement des Thraces.
9	Soulèvement des Arméniens.
10	Révolte des Cyrénéens.
11 / 12	Apparition des Pirates du Pont.

TABLE IV Intervention extérieure (1d6)

Dés	Événements
1	Carthage accorde 10 Talents au joueur contrôlant Pella (1-3) ou à celui contrôlant Byzance (4-6).
2	Les Tarentins offrent (sans siège) leur trésor et le contrôle de leur citadelle à toute unité présente en Italie (ITA).
3	Attaque de Rome.
4	Offre d'alliance des satrapes orientaux.
5	Chandragupta accorde 10 Talents au joueur contrôlant Ariararthéa (1-3) ou à celui contrôlant Cyrène (4-6).
6	Attaque gauloise.

TABLE V : Famille royale (1d6)

Décès	Nom	Position en 321	Particularités	Niveau de corruption
1	Philippe III Arrhidée	Macédoine	Doit commander une armée, indique la régence et permet (ordre royal	10 T
2	Eurydice	Macédoine	inséparable de Philippe	
3	Roxane	Macédoine	-	10 T
4	Alexandre IV	Macédoine	Inséparable de Roxane, indique la régence si Philippe est mort	
5	Olympias	Citadelle de Delphes (ETO)	Capacité de commandement (+1), abaisse de 5 T le niveau de corruption de son unité	5 T
6	Cléopâtre	Citadelle de Sardes (LYD)	Augmente de 10 T le niveau de corruption de l'unité de son époux, permet l'ordre royal, inséparable de son époux	10 T

Si le dé indique la mort d'un membre de la famille royale déjà décédé, on considérera qu'il n'y a pas d'événement pour la saison. Il n'y a qu'un seul pion pour les couples Philippe III Arrhidée/ Eurydice et Roxane/Alexandre IV. On gardera donc en mémoire la mort de l'un des membres du duo.

Règles optionnelles

Les « diplomates » étant des gens retors, ces règles optionnelles devraient leur permettre de rajouter encore un peu de sel dans leurs parties de Diadoques. Attention cependant: ces règles ne sont... qu'optionnelles ! Et en rien nécessaires, ni même obligatoires. Dans le prochain numéro, vous trouverez des conseils stratégiques et tactiques ainsi que des scénarios historiques (dont certains nécessitant moins de six joueurs).

Cas d'un personnage isolé en pays hostile.

Il peut arriver qu'un personnage soit dans le même espace qu'une unité hostile. Le personnage n'est plus capturé automatiquement, comme indiqué en 6.2.b. A la place, il jette un dé à 6 faces :

- dans un espace maritime, il est capturé sur 1-2 ;
- dans une province terrestre, il est capturé sur 1-4.

Détroit du Bosphore

Tout joueur contrôlant la citadelle de Byzance peut faire passer directement une unité de la province du Bosphore (BOS) à celle de Bithynie (BIT), au printemps ou en été, et s'il n'y a pas de tempête ni en Propontide (PRO), ni en Pont Euxin occidental (POC).

Contrôle des provinces sans citadelle

Un joueur a le choix de prendre ou non le contrôle d'une province qu'il traverse avec une unité ou un diadoque (cf.11.C.provinces). Il doit alors spécifier dans ses ordres le fait qu'il n'en accepte pas l'allégeance.

Ouverture des portes d'une citadelle

On peut choisir de livrer à un autre joueur l'une de ses citadelles sans qu'il soit obligé d'en faire le siège. Pour cela, il faut que la citadelle dont les clefs sont livrées ne contienne pas de garnison, et que le joueur qui en prend le contrôle possède dans la province de la citadelle, soit un personnage sous son contrôle, soit une unité. Ouvrir les portes d'une citadelle est un ordre, qui se rédige secrètement.

Licenciement des unités

Il n'est plus obligatoire d'entretenir toutes ses unités (cf. 6.B.1). En hiver, un joueur peut licencier une ou plusieurs unités. Il doit alors payer la moitié de leur coût d'achat: 5 T. pour une armée ou une flotte mercenaire, 10 T. pour une armée d'élite. Il est impossible de licencier les agémas de la garde.

Le marché des mercenaires

L'idée est que les mercenaires licenciés ne souhaitent pas rester au chômage. Une unité mercenaire licenciée ne disparaît pas immédiatement, elle devient une unité neutre (cf. 13.B.a) dont le champ d'action se limite au dernier espace occupé. Au printemps, elle se propose aux enchères aux autres diadoques, à partir de son prix de base. A l'été, si elle n'a pas été embauchée, l'enchère commence à 1 T.; si personne n'en a voulu, elle est débandée à la fin de l'été.

Cette enchère est ouverte à tous les joueurs (il n'est pas nécessaire d'en être adjacent), sauf à son précédent employeur. Il est possible, par ce moyen, de dépasser les limites de construction pour l'année en cours, c'est-à-dire d'avoir plus de trois flottes, et plus d'une armée d'élite (cf. 6.B.2). Les enchères sont secrètes, et rédigées comme des ordres de corruption. Seul le joueur qui s'attache les services de l'unité dépense effectivement sa mise. En cas d'égalité entre les offres les plus importantes, l'enchère n'est pas validée.

En cas d'élimination d'un joueur (cf. 12.D.Elimination), la saison suivante, on appliquera le même procédé aux unités de ce diadoque devenues neutres. Néanmoins, à partir de l'automne, celles qui sont en garnison ou dans la province d'une citadelle majeure ne seront plus à vendre.

Effet des provinces non ravitaillées

Souvent, les joueurs y précipitent les unités dont ils veulent se débarrasser (cf. 11.C.provinces non ravitaillées). Désormais, une unité se trouvant en terre hostile suite à un mouvement ou une retraite ne disparaît pas, elle se révolte. L'unité se vend alors au plus offrant, suivant la règle du « marché des mercenaires », à ceci près :

- l'enchère pour une unité s'ouvre à la moitié de sa valeur (de 5 T pour une armée mercenaire à 15 T pour une Garde);
- si l'enchère n'est pas validée au printemps (absence ou égalité des enchères), l'unité se débande immédiatement, avant que ne soient effectués les mouvements de la saison.

Les dynasties

Dans une partie dont la durée n'est pas limitée (jouée par correspondance ou face à face sur plusieurs séances), on considère que les dynasties des joueurs survivants sont définitivement établies :

- quand tous les membres de la famille royale sont morts, puisqu'e alors la fiction impériale n'a plus lieu d'être (historiquement, Cléopâtre fut la dernière à disparaître, en 308 av. J.-C.);

- de toutes façons, à partir de 306 (année où, historiquement, Antigone prit le titre de roi et le conféra à son fils). V est d'ailleurs vraisemblable qu'une partie ayant duré aussi longtemps aboutisse à un partage de la victoire.

A ce stade du jeu, s'il n'existe plus aucun membre de la famille royale en jeu, un joueur n'est plus éliminé à la mort même de son épigone, ou de son diadoque (il faut néanmoins attendre 316 pour que l'épigone apparaisse). Dans une partie ayant abouti à la formation de royaumes dynastiques, un joueur n'est éliminé que si, à la fin d'une année, il ne contrôle plus aucune citadelle.

Transfert de la capitale

Chaque dynastie peut, à partir de 306, transférer sa capitale, une fois et une seule dans la partie, dans l'une des citadelles suivantes (si elle la contrôle et qu'elle n'est pas assiégée): Pella, Lysimachia, Sardes, Alexandrie d'Issos, Babylone, ou Alexandrie d'Egypte.

Le prestige

La victoire ne s'acquiert plus en contrôlant des Points de Victoire (cf. 5), mais en accumulant des Points de Prestige (PP). Le prestige est la mesure à la fois de la puissance réelle et des facteurs psychologiques qui nuancent la force brute.

On considère désormais que chaque PV vaut 10 PP A la base, le système actuel des PV reste essentiel pour former le prestige des diadoques, mais voici une liste d'actes et d'événements pouvant l'affecter de manière définitive :

- piller un trésor religieux à Ephèse, Delphes, ou Ecbatane (il est possible de s'emparer de la citadelle sans toucher au trésor): - 2 ;
- égorger Philippe Arrhidée, Eurydice ou Olympias: -1/personnage ;
- égorger Roxane, Alexandre IV ou Cléopâtre: - 2/personnage ;
- prendre une citadelle à une révolte grecque: -1;
- diadoque ou épigone égorgé ou tué au combat: - 5 ;
- perdre une guerre contre Rome (c'est à dire la province ou la citadelle visée): - 2 ;
- perdre une guerre contre une révolte (c'est-à-dire la province ou la citadelle visée): -1;
- envoyer une armée d'élite ou de garde dans une province sans ravitaillement : -1;
- prendre le contrôle de Pella : + 2;
- perdre le contrôle de Pella : - 3 ;
- prendre le contrôle de Babylone : + 1;
- perdre le contrôle de Babylone: - 2 ;
- contrôler la citadelle d'Athènes: + 2;
- bénéficier de l'offre des Tarentins : + 1;
- ravitailler avec succès Tarente assiégée par les Romains: + 1;
- ravitailler avec succès Rhodes neutre: + 1;
- ravitailler, ou soutenir avec succès, la révolte générale des Grecs : + 1;
- donner un ordre royal: + 2 ;
- recevoir un financement extérieur (de Carthage ou Chandragupta): + 1;
- anihiler une flotte ou une armée d'élite ou de garde ennemie en combat (pas de retraite possible): + 3 ;
- tuer un diadoque ou un épigone en combat (pas de retraite possible pour l'unité qu'il commandait): + 3.

Les PP nuancent la notion de victoire, qui peut être totale ou marginale :

- une victoire est totale quand un diadoque est réellement en mesure de réunifier tout l'empire, c'est-à-dire s'il contrôle plus de la moitié des PV en jeu (non considérée la famille royale) et en comptant les PV des citadelles neutres contre lui;
- une victoire « mesurée » revient au joueur qui a plus de la moitié des PP en jeu;
- une victoire marginale peut être concédée au joueur qui contrôle au moins un tiers du prestige du jeu, sous réserve d'un vote unanime des autres joueurs.

Du fait qu'elle facilite le départage des joueurs, cette règle doit favoriser des parties en temps limité et aboutissant à un classement.

Création du jeu : Jean-Marc Zaninetti

Développement des règles optionnelles : Xavier Blanchot

L'épopée d'Alexandre et de ses successeurs

Au IV^e siècle av J-C, la civilisation de la Grèce classique n'est plus que l'ombre d'elle-même. Un bon siècle de luttes intestines a contribué à cette décadence. Pourtant, plus au nord, dans la rude province montagneuse de Macédoine, un nouveau royaume avait pris de l'importance grâce à la poigne de fer de son roi, Philippe II. Les Macédoniens étaient bien d'authentiques Hellènes, mais les Grecs de la péninsule considéraient avec mépris ces cousins un peu rustiques. Mal leur en prit car ces derniers parvinrent à les conquérir et à leur imposer leur loi.

Philippe, éduqué pendant trois ans à Thèbes, la meilleure école militaire de l'époque, forgea peu à peu l'armée qui lui permettra de contrôler les villes grecques et qui donnera à son fils la domination du monde.

Le principe de la phalange grecque classique est amélioré. La phalange macédonienne est beaucoup plus compacte et la longueur des sarisses (pique de 4 à 7 mètres de long, alors que celle des hoplites grecs était bien plus petite) permet l'action de plusieurs rangs en profondeur; l'action individuelle du combattant y est moins importante, bien qu'elle n'ait pas encore cet aspect de forteresse mouvante, irrésistible en terrain plat, qu'elle prendra sous les successeurs d'Alexandre. Face aux Perses, elle possède une grande force de choc et, surtout, une énorme capacité de résistance. Mais le facteur vraiment nouveau est l'utilisation de la cavalerie qui devient l'arme offensive principale, la phalange étant surtout destinée à accrocher, à retenir le gros de l'ennemi. De plus, un autre élément réapparaît, issu de la vieille tradition oubliée des Assyriens: l'art de la poliorcétique, de la prise des forteresses. C'est en effet sous la période hellénistique que l'art des sièges retrouve ses lettres de noblesse.

A la mort de Philippe II, son fils Alexandre III monta sur le trône et ambitionna de poursuivre, et dépasser, l'œuvre entamée par son père. Il voulait surtout vaincre l'empire perse, ennemi traditionnel des Grecs, et conquérir tout le monde connu d'alors. Ses troupes pénétrèrent en Asie mineure (l'actuelle Turquie) et y libérèrent les cités grecques; s'emparèrent de la Syrie, de la Phénicie et de l'Égypte (où Alexandre se vit élever au rang de dieu vivant, incarnation de Zeus-Amon, par les prêtres égyptiens); anéantirent l'empire perse (trois grandes batailles: le Granique, Issos, et surtout Arbèles, connue également sous le nom de bataille de Gaugamèles); conquièrent la Bactriane, la Sogdiane et la Transoxiane (Asie centrale soviétique et Afghanistan) et poussèrent jusqu'en Inde où elles défirent le roi Porus à la bataille de l'Hydaspe en -326. Revenu à Babylone, Alexandre le Grand y mourut en -323, à l'âge de 33 ans. Son épopée guerrière proprement dite avait duré douze années. Son empire était alors le plus grand que le monde n'ait jamais connu. La civilisation grecque avait pénétré profondément à l'intérieur de l'Asie et devait y laisser des marques durables, telles que l'art gréco-bouddhique par exemple°.

Alexandre (qui avait eu le grand philosophe Aristote pour précepteur) rêvait d'un empire universel et d'une fusion totale entre les civilisations de l'Orient et de l'Occident, chacune apportant à l'autre sa richesse et ses qualités. Pour ce faire, il avait même marié dix mille de ses soldats à des femmes perses et poussés à l'installation de ses hommes comme colons dans les territoires conquis.

La personnalité de ce chef hors pair est totalement romanesque. Elle est celle d'un personnage de tragédie antique et rarement un homme aura autant mérité que lui le titre de « héros ». Alexandre était un stratège et un tacticien de génie (au sens fort du terme) et son nom figure parmi les dix plus importants de toute l'Histoire militaire. Il était en outre doué d'un courage physique qui le faisait se lancer sans hésiter au plus fort des mêlées. Ses hommes l'adoraient, mais il était également alcoolique, violent, paranoïaque et mégalomane. Il se prenait réellement pour un dieu...

La légende raconte qu'au moment de mourir, alors que tous ses généraux le pressaient de dire à qui devait revenir sa succession, il eut juste la force de répondre, dans un dernier souffle: « Au meilleur », Autant dire que la compétition était engagée et qu'elle s'annonçait féroce. Cet empire formidable se désagrégea aussitôt, chacun clamant sa légitimité et se taillant un royaume personnel. Une première guerre qui dura deux ans vit la défaite et la mort du puissant Perdicas, régent d'Asie. Ses vainqueurs se retrouvèrent donc au printemps -321 à Triparadeisos pour un partage de l'empire. Ce ne fut qu'une trêve, et qui ne durera guère car les hostilités reprirent presque sur-le-champ. Les guerres des royaumes hellénistiques ne furent qu'une longue suite de trahisons, d'assassinats, de forfaitures et de coups bas. Un jeu de négociation était donc tout particulièrement indiqué pour les simuler. Tous ces hommes furent en effet des personnages totalement nietzschéens ambitieux, au-delà de toutes limites, n'éprouvant aucune pitié, ne reculant devant aucun crime pour assouvir leur soif de pouvoir et de richesses et, surtout, ne croyant plus en rien...

Les luttes entre les « diadoques » (littéralement: les successeurs), puis entre les « épigones » (littéralement: les imitateurs; le plus souvent les fils des diadoques) et entre les diverses dynasties locales qui en furent issues s'étendirent sur un siècle, parfois deux en ce qui concerne l'Égypte ptolémaïque (dite encore « Lagide ») et l'Asie séleucide (Séleucos avait en effet reconstitué «son» empire perse). Les uns après les autres, les royaumes hellénistiques furent conquis par les Romains, alors en pleine expansion. L'Égypte le fut en dernier: la Cléopâtre de Jules César et d'Antoine était en effet une grecque et la dernière souveraine ptolémaïque.

Toute la période s'étendant d'Alexandre le Grand à la conquête romaine est donc appelée par les historiens période « hellénistique ». Elle marqua à la fois l'apogée et le déclin de la civilisation grecque. La fusion avec les peuples locaux, souhaitée par Alexandre, ne se réalisa pas; l'hellénisation commença à peine (l'Empire romain la poursuivit). Elle toucha surtout les noblesses locales et les élites (ce qui n'est déjà pas si mal!) qui pendant encore de nombreux siècles, continuèrent à se réclamer de la civilisation grecque. Pourtant, le bilan fut loin d'être négatif car les arts, les sciences, les lettres, la philosophie et le commerce profitèrent intensément de ce fantastique mélange de peuples et de cultures et ce malgré les guerres (ou peut-être à cause d'elles?).

Laurent Henninger

Historique des Diadoques

« Les Diadoques » a été publié pour la première fois en mars 1988, dans le numéro 12 bis du fanzine de jeux de négociation Trahison!. Après avoir été testée sur table, la règle le fut dans une partie par correspondance, à l'issue de laquelle une nouvelle édition fut faite, avec des règles optionnelles. Remerciements aux six joueurs de la première partie jouée par correspondance: Xavier Blanchot, Eric Bolland, Thierry Chatard, Jean-Yves Priou et François Vallernaud. La victoire est allée à Ptolémée à l'été 316, après qu'Antigone et Seleucos aient été éliminés, qu'Eumène ait perdu sa capitale, et que la famille royale ait été égorgée. Trahison! a publié de nombreuses études théoriques, géopolitiques, tactiques et statistiques sur ce jeu, ainsi qu'un récapitulatif des ouvertures possibles, rassemblées en livret. On pourra les demander en envoyant 30 F (chèque à l'ordre de Trahison!) à Trahison! 99 bd Raspail, 75006 Paris. Il est aussi possible de s'inscrire pour jouer une partie des Diadoques par correspondance, en joignant un règlement de 130 F.