

TETRARCHIA

DUX

Des nouveaux ennemis menacent la Tétrarchie !



Les Empereurs vont faire face à un nouveau et redoutable ennemi venu de l'est de l'Europe, pendant que les Pirates rajoutent un nouvel obstacle à ses déplacements navales. Heureusement, le Dux vient leur prêter main forte !

MODULES

Cette extension comprend trois modules indépendants, **Dux**, **Pirates** et **Goths**, et elle inclut :

- 1 'Empereur' orange (le Dux).
- 1 flotte noire (les Pirates).
- 1 barbare noir (les Goths).

Les modules peuvent s'ajouter au jeu pour le rendre plus facile (Dux) ou plus difficile (Pirates et Goths). Dans le score sur l'échelle de 10 points, les Pirates ou les Goths sur le plateau comptent un **-1** supplémentaire chacun.

1. DUX

Dioclétien limita le pouvoir entre les mains de possibles usurpateurs. Le Dux pouvait commander des armées, mais manquait du pouvoir civil des anciens gouverneurs.

Une seule fois dans la partie, un joueur peut utiliser **2 PI** et détacher le Dux vers une province romaine connectée à son Empereur et libre de disques de Révolte/Agitation. Désormais, tout joueur peut utiliser ses PI avec son Empereur et/ou le Dux.

Le Dux agit comme un Empereur, avec deux exceptions :

- Il **ne peut pas Protéger** (il n'a pas de disques).
- S'il doit quitter le plateau, il **meurt** et abandonne la partie définitivement.

2. PIRATES

Perdre le contrôle d'une zone côtière se traduisait souvent dans une augmentation des raids pirates, qui requérait par la suite la soumission des provinces côtières et la construction de nouvelles flottes.

Ce module ne peut être utilisé que si vous jouez avec moins de 3 flottes romaines. Au départ, avant de les placer, lancez le **6** jusqu'à ce que vous obteniez **2 ou 3** (la Méditerranée) et placez les Pirates sur cette zone maritime. Pendant qu'ils y sont, ils bloquent l'entrée de flottes dans cette zone. Un Empereur sur **cette côte** (une province côtière de cette zone) peut attaquer les Pirates en utilisant **2 PI**.

L'attaque est similaire à celle sur terre, si on imagine toutes les provinces de cette côte connectées. Lancez les **VI 6** : les Pirates ajoutent au dé normal les disques de Révolte sur cette côte ; l'Empereur ajoute au dé romain **ses** disques sur cette côte ; et autres Empereurs ou armées sur cette côte multiplient **x2** les valeurs de combat respectives.

En cas de victoire, retirez les Pirates du plateau, la zone est désormais ouverte aux flottes romaines. En cas de défaite, retirez l'Empereur et **tous** les disques d'Empereur sur cette côte. En cas d'égalité, rien ne se passe. Les Pirates battus peuvent **revenir** à la partie : si jamais il y a un Soulèvement sur la côte d'une zone quelconque qui n'a pas de flotte romaine, ils reviennent au plateau sur cette zone.

3. GOTHS

Pendant le III^e siècle les Goths sont devenus la plus grande menace pour l'Empire Romain, en traversant le Danube plusieurs fois et dévastant des provinces entières. Deux siècles plus tard ils se verraient poussés vers l'intérieur de l'Empire par les Huns d'Attila.

Utilisez la même réserve de 3 armées barbares : placez la figure des Goths allongée sur le logo TETRARCHIA. À chaque fois qu'une armée barbare doit être placée sur les frontières du **nord-est** (III ou IV), et que les Goths sont disponibles, utilisez-les à sa place. Le nombre maximale d'armées est toujours 3, placez donc pour l'instant sur le logo l'armée standard que vous devriez avoir utilisée.

Les Goths agissent comme une armée, mais deux exceptions font d'eux des adversaires encore plus terrifiants :

- Ils arrivent même si la frontière est **protégée** ou occupée ! Dans ce cas-là, retirez le disque ou figure.
- S'ils participent à un combat, rajoutez **+1** au **6**.

Une fois éliminés il retournent au logo TETRARCHIA, en 'poussant' l'armée qui s'y trouve vers la réserve.