

Ce qui suit n'est qu'un aide-mémoire. Reportez-vous aux sections indiquées. Cette aide de jeu ne remplace pas une lecture approfondie des règles.

### Esquive (6.6.10)

Chaque force tentant une esquive lance 2 D6. Si le résultat modifié est 9 ou plus, l'esquive réussit.

#### Modificateurs

- +1 si esquive vers une zone amie adjacente
- +3 si esquive dans une cité amie dans la même zone
- -2 si la force esquivant n'a pas de chef
- + efficacité d'action du chef esquivant
- - efficacité d'action du chef attaquant
- +2 pour une esquive sauvage (doit être annoncée avant le lancer), qui donne un test d'attrition, un ou plusieurs chefs sans unité pouvant le faire sans attrition

#### Modificateurs avancés (si vous utilisez la règle 9.7)

Ces modificateurs sont ajoutés ou soustraits au résultat pour pénaliser la force avec le moins de cavalerie.

- +3 pour une force entièrement montée contre une force sans cavalerie
- +2 pour une force entièrement montée contre une force qui ne l'est que partiellement
- +1 pour une force partiellement montée contre une force sans cavalerie
- +1 pour le camp ayant la plus grande mobilité si les 2 forces sont partiellement montées

### Interception (6.6.9)

La force interceptant lance 2 D6. Si le résultat modifié est 7 ou plus, l'interception réussit.

#### Modificateurs

- -2 si l'interceptant n'a pas de chef
- -1 en interceptant dans un territoire ennemi
- + efficacité d'action du chef tentant l'interception

#### Modificateurs avancés (si vous utilisez 9.7)

Ces modificateurs pénalisent le camp disposant du moins de cavalerie. Ils sont ajoutés ou soustraits aux dés.

- +3 pour une force entièrement montée contre une force sans cavalerie
- +2 pour une force entièrement montée contre une force qui ne l'est que partiellement
- +1 pour une force partiellement montée contre une force sans cavalerie
- +1 pour la force ayant la plus grande mobilité si les 2 forces sont partiellement montées

Quantités minimum-maximum de cartes en main (7.3.2)

Mineurs	1 – 3
Puissances	2 – 6
Assyrie	4 – 10

### Contrôle des nomades non alliés (10.1.1)

Lancez un D6. Sur un nombre pair, le camp assyrien contrôle les nomades pour un round d'impulses ; sur un nombre impair, le camp rebelle contrôle les nomades. (Les puissances rebelles alternent la prise de contrôle selon l'ordre de la piste d'impulses). Si un des deux camps n'existe pas, le camp des neutres remplit ce rôle.

### Que peut-on faire avec les PA ? (6.1-6.18)

Action	Coût en PA	Section
Déplacer 1 armée	1 PA par zone	6.6
Déplacer 1 flotte	½ PA par zone maritime	6.16
Marche forcée *	10 PA par armée	6.6.8
Attaquer	gratuit	6.7
Piller	gratuit	6.14
Continuer un siège	1 PA	6.8
Reconstruire des mercenaires	½ PA par point de force	6.4
Enrôler des mercenaires	½ PA par point de force	6.2
Acheter des unités de la case de ralliement	1 PA par unité	6.5
Enrôler des mercenaires de la case de ralliement	½ PA par unité	6.5
Acheter des chefs *	2 PA par chef	6.3
Acheter de nouvelles unités	2 PA par point de force + règle spéciale 9.7	6.1
Reconstruire des unités	2 PA par point de force	6.4
Mener la diplomatie	1 PA par pas	6.9
Raid contre le commerce *	1 PA pour tous vos propres raiders et ceux de vos alliés mineurs	6.15
Ravitailer des unités en territoire ennemi	1 PA par zone	6.10
Acheter/réparer des navires	2 PA pour l'achat, 1 PA pour la réparation	6.1
Réparer une ville ou un marqueur pillage	1 PA par niveau	6.4
Acheter une nouvelle carte **	5 PA du revenu	6.18
Transformer une carte normale en carte +	3 PA du revenu	6.18
Événement demandant un certain nombre de PA	Payez un nombre de PA pris sur le revenu, sur les cartes ou empruntez sur le prochain impulse	6.18
Événement demandant un nombre X de PA	Payez un nombre de PA = X pris sur le revenu, sur les cartes ou empruntez sur le prochain impulse	6.18

\* Seulement une fois par impulse

\*\* Uniquement si vous n'avez plus de carte en main

### Bataille rangée (6.7)

Voici la séquence de combat pour une bataille rangée et les actions en résultant. A prendre comme une check-list.

- 1) Pendant un impulse, le joueur en phase déplace des unités dans une zone ou place de nouvelles unités dans une zone.
- 2) Les états avec des unités dans les zones adjacentes annoncent, dans l'ordre indiqué par la piste d'impulses, si, oui ou non, ils tentent une interception, et avec quelles unités. Les armées subordonnées annoncent si, oui ou non, elles prennent part à l'interception lorsque le groupe d'armées déclare son intention d'intercepter.
- 3) S'il y a déjà des unités dans la zone, leurs propriétaires annoncent, dans l'ordre de la piste d'impulses, s'ils tentent une esquive, et vers quelle zone.
- 4) Les états annoncent, dans l'ordre de la piste d'impulses, s'ils joueront des cartes pour peser sur les tentatives d'interception ou d'esquive. Tous les joueurs sont autorisés à le faire.
- 5) Faites tous les jets pour les tentatives d'interception et d'esquive.
- 6) S'il reste des forces ennemies dans la zone (et éventuellement en dehors de la cité), commencez une bataille rangée.
- 7) Les états impliqués dans le combat annoncent, dans l'ordre de la piste d'impulses, s'ils joueront des cartes de combat. Les états impliqués dans le combat annoncent, dans l'ordre de la piste d'impulses, s'ils joueront des cartes de contre de combat afin d'annuler une carte de combat.
- 8) Les états impliqués dans le combat annoncent, dans l'ordre de la piste d'impulses, s'ils joueront des cartes de contre afin d'annuler une carte de contre de combat ou une carte de combat.
- 9) L'attaquant lance un dé par unité attaquante, et par bonus accordé aux chefs et autres situations spéciales, puis enregistre les hits sur la piste de pertes du défenseur.
- 10) Le défenseur lance un dé par unité en position défensive, et par bonus accordé aux chefs, au terrain et autres situations spéciales, puis enregistre les hits sur la piste de pertes de l'attaquant.

- 11) Chaque camp réduit ses unités et/ou ses chefs du nombre de hits encaissés. Les réguliers éliminés vont dans le pool de l'état, les mercenaires éliminés vont dans le pool du jeu.
- 12) Le gagnant est le camp ayant infligé le plus de hits, à moins qu'un camp ne soit complètement éliminé, et, dans ce cas, l'autre camp gagne.
- 13) Chaque camp divise le nombre de hits encaissés par 2, arrondi le résultat au supérieur, et dérouté ce nombre d'unités et/ou de chefs. Le vainqueur du combat ôte à ce nombre les efficacités d'action de tous ses chefs survivants. Les unités mises en déroute vont dans la case de ralliement.
- 14) Chaque camp partage équitablement ses pertes entre ses membres. Chaque état partage équitablement ses pertes entre mercenaires et réguliers. (Dans le cas d'un nombre impair de pertes, le commandant du groupe d'armées désigne l'état qui prendra la perte supplémentaire. Si les forces ne font pas partie d'un groupe d'armées, la décision est prise par le propriétaire de la force la plus importante au début du round de combat)
- 15) Si le combat se termine par un match nul, un second round est engagé. Les étapes 7 à 14 sont reprises. Si les deux camps infligent encore un nombre de hits identique, le défenseur est déclaré vainqueur.
- 16) Le camp perdant doit retraiter.
- 17) Les forces qui retraitent peuvent être interceptées, engagées dans un nouveau combat qui est résolu avant un possible écrasement ou une 2<sup>e</sup> bataille dans la zone de départ.
- 18) Si la force qui s'est déplacée a gagné la bataille, et s'il y a d'autres forces terrestres ennemies dans le territoire, un nouveau combat en résulte en commençant à l'étape 7). Mais ici, le gagnant a le choix de retraiter avant d'attaquer encore une fois.
- 19) Si la force qui s'est déplacée a gagné la bataille et éliminé ou mis en déroute toutes les unités ennemies lors du combat (ne comptez pas les pertes dues à la retraite), et s'il n'y a plus d'autres forces terrestres ennemies dans la zone, elle peut entamer un siège, ou continuer à se déplacer, voire engager un autre combat.

### Modificateurs de combat (6.7.3)

- +1 dé de combat pour chaque force contenant au moins une unité terrestre assyrienne
- +1 dé de combat bonus pour les défenseurs si une ou plusieurs forces attaquent à travers un fleuve
- +2 dés de combat pour les défenseurs si une ou plusieurs forces attaquent par une connexion de montagne

### Modificateurs lors d'un siège (6.8)

- 1 pour l'attaquant d'une forteresse
- +2 dés de combat pour les forces contenant des unités régulières assyriennes

### Attrition (6.6.1)

Les actions suivantes peuvent entraîner un test d'attrition :

- Se déplacer de plus de 4 zones dans un même impulse
- Maintenir une force sans payer son entretien ou sans piller la zone
- Certaines retraites
- Un raid contre le commerce
- Commencer dans une zone désertique, utiliser une connexion désertique ou mède, entrer en Sealand
- Certains événements
- Le mouvement naval n'entraîne aucune attrition.
- Les chefs ne font jamais de test d'attrition.

Pour passer un test d'attrition, une unité lance un D6. Un résultat de 6 lui inflige 1 hit. Les autres résultats sont sans effet.

### Succession royale (10.3)

Une puissance désirant couronner un roi, ou en conserver un, lance un D6. Si le résultat modifié est 5 ou moins, le roi est couronné, sinon la puissance ne reçoit pas de roi ce tour.

### Modificateurs

- +2 si la puissance du candidat est conquise
- 1 par puissance, si la puissance du candidat a conquis une autre puissance
- +1 par tranche de 3 mineurs conquis par la puissance du candidat

-1 si la puissance du candidat sacrifie une carte pour le prochain tour (utilisable seulement une fois)

### Modificateurs pour l'Assyrie

- +0 1<sup>ère</sup> interphase
- +2 2<sup>e</sup> interphase
- +1 3<sup>e</sup> interphase
- +5 4<sup>e</sup> interphase

L'événement Le Dauphin (*Crown Prince*) peut donner une succession automatique au trône sans aucun lancer de dé.

### Emeutes

Si le candidat au trône n'est pas couronné, ou s'il y a 2 candidats pour un seul état, alors toutes les troupes (sauf les mercenaires) de cette puissance passent un test d'attrition. Elles passent deux tests si les deux conditions sont remplies.

Une puissance éliminée ne peut couronner un roi.

### Coûts des unités (9.7)

Unités	Coût en PA	Coût de capacité spéciale
LI	2 x facteur de combat	0
HI	2 x facteur de combat	1
B	2 x facteur de combat	1
LC	2 x facteur de combat	1
HB	2 x facteur de combat	1
HC	2 x facteur de combat	1
CH	2 x facteur de combat	2

Reconstruire une unité coûte, en PA, le double de la différence entre son facteur de combat non réduit et son facteur réduit. Cette reconstruction ne coûte aucun PA de plus pour une capacité spéciale.

Si vous jouez sans la règle spéciale 9.7, utilisez uniquement le coût en PA normal et ignorez le coût pour la capacité spéciale.

### Victoire (8.3)

Table des PV		
Action	Condition	PV
Gagner un combat	5-9 unités ennemies	1
Gagner un combat	10-14 unités ennemies	2
Gagner un combat	15+ unités ennemies	3
Gagner un combat naval	3+ navires ennemis	1
Prendre Ninive *	niveau 5	4
Prendre une forteresse *	niveau 4	3
Prendre une ville *	niveau 3	1
Prendre une ville *	niveau 2	0
Prendre une ville *	niveau 2 avec une garnison de 1-4 unités	1
Prendre une ville	toute cité avec une garnison de 5+ unités	1+ci-dessus
Prendre une capitale	Peu importe la défense	1+ci-dessus
Défaire un assaut	Toute cité	1
Elimination	Araméens ou Arabes	1
Elimination	Cimmériens	2
Elimination	Scythes	4
Fin d'une guerre étrangère	par une victoire en combat	1
Signer une alliance	mineur ou nomades	1
Conquête	mineur	1
Conquête	puissance	3
Conquête	Assyrie	12
Elimination	état	conquête x 2
Conquête	un camp	4 extra
Offre refusée	reddition	1
Offre refusée	rejoindre un camp	1
Commerce	1 <sup>er</sup> rang	3
Commerce	2 <sup>e</sup> rang	1

### PV de fin de la partie

Puissance non conquise	par tour	1
Puissance non conquise	jeu entier	par tour x 2
Augmentation ECO	carte + commerce + tribut	x 2

\* Dans le cas d'un siège durant plus d'un impulse, comptez le niveau de défense au début du siège pour obtenir les PV.

Aucun PV ne vous est donné si vous infligez plus de hits que l'ennemi dans un combat lors d'un siège, sauf si la cité est prise.