

ASSYRIAN WARS

La Campagne

Abréviations :

HI : infanterie lourde

LI : infanterie légère

B : archers

HB : archers montés

LC : cavalerie légère

HC : cavalerie lourde

CH : char de guerre

Note : ignorez les différents types d'unités si vous n'utilisez pas les règles avancées 9.7. Prenez simplement des unités ayant le facteur de combat requis pour faciliter la mise en place.

Situation politique

L'Assyrie est en guerre contre Babylone, Elam, Israël, Urartu.

La Judée, la Phénicie et la Perse ont payé 3 ECO comme tribut à l'Assyrie.

Urartu a payé tribut à Elam : 1 ECO.

Israël a payé tribut à Babylone : 1 ECO.

Tous les autres états font un test de tribut normal.

Les Mèdes sont en guerre contre la Perse.

Piste diplomatique : la Phénicie est pro assyrienne (case 8), la Perse également (9), Israël est allié avec Babylone (13), Urartu avec Elam (15).

Pactes avec les cités mineures

Assyrie : Chypre et Adana (2 ECO)

Elam : Dilmun (1 ECO)

Factions

L'Assyrie appartient à la faction assyrienne, Babylone et Elam à la faction rebelle.

Toutes les autres puissances sont neutres. Les unités des états inactifs ne sont pas mises en jeu, elles le seront dès l'activation.

Niveaux économiques initiaux

Nom	ECO de base	Cartes	Pool de mercenaires	Tribut	ECO total
Assyrie	9	8	8	5 + X + ?	14 + X + ?
Mèdes	5	4	4	?	5 - ?
Egypte	5	4	4	?	5 - ?
Babylone	6	5	4	1	7
Elam	5	4	4	2	7
Phénicie	2	1	1	-1	1
Israël	1	1	1	-1	0
Judée	1	1	1	-1	0
Syrie	2	1	1	0 - X	2 - X
Urartu	2	1	1	-1	1
Phrygie	3	2	1	0 - X	3 - X
Perse	2	1	1	-1	1

X = test de tribut au 1^{er} tour pour la Syrie et la Phrygie
? = sur décision du joueur

L'Assyrie (19) (noir sur disque blanc)

Nineveh : Sargon II 4/8, 1xLI2, 2xB2, 2xHI3, 1xLC3, 1xHI4, 1xCH4

Assur : 1xchef 3/7, 2xB2, 1xLI2, 1xCH4, 2xHI3

Calah : 1xLI2

Arbela : 1xB2

Samaria (en Israël) : 1xchef 1/4, 1xB2, 2xHI3, 1xHC3, infligeant avec un siège de niveau 3 pour affamer Samaria (niveau 5 requis pour réussir un tel siège)

En Israël : 1xHC3

Zamua : 1xchef 3/6, 1xCH4, 1xHI3, 2xB2

Harran : 1xLC3

Tushan : 1xHI3

South Mannea : 1xLI2

Les Mèdes (11) (rouge sur disque blanc)

Hyrkania : 1xLC3

Ecbatana : 3xLI2, 1xchef 2/6, 1xHB3

Kas Su : 1xLC3, 1xB2, 1xHB4

Bost : 1xLC3, 1xLI2, 1xHC4

Babylone (11) (vert foncé sur disque blanc)

Babylon : Mardukapalldin 2/6, 2xLI2, 2xB2, 2xLI3

Sealand : 1xB2, 1 navire

Alliance mineure avec Israël (13) : 1 PV

Egypte (10) (jaune dur sur disque blanc)

Memphis : 1xLI3

Thèbes : 1xchef 1/5, 1xLI2, 1xB2, 1xB3

Tanis : 1xLI2

Zone maritime de Tanis : 1 navire

Pithom : 1xB2

Gaza : un mercenaire LI2. Gaza est contrôlée indépendamment. Une fois conquise par l'Egypte, Gaza devient une zone associée égyptienne

Elam (10) (gris foncé sur disque blanc)

Deh Luran : 1xchef 3/6, 2xB3, 3xB2

Suza : 1xB2

Anshan : 1xLI2

Izeh : 1xCH4

Zone maritime adjacente à Ghazir : 2 navires

Alliance mineure avec Urartu (15) : 1 PV

Phénicie (4) Inactive (marron sur disque blanc)

Tyros : 1xLI2

Zone maritime adjacente à Tyros : 5 navires

Sidon : 1xB2

Israël (3) (bleu foncé sur disque blanc)

Samaria : 1xB2, 1xLI1 (B) (unités assiégées dans la cité)

Judée (3) Inactive (bleu sur disque blanc)

Jérusalem : 1xB2, 1xLI3

Syrie (7) Inactive (gris clair sur disque blanc)

Damascus : 1xCH3, 1xLI2, 1xB2

Urartu (6) (rose sur disque blanc)

Tushpa : 1xHI3

Toprak-Kale : 1xchef 3/6, 1xHI4, 1xHI3, 2xB2, 1xLI2

Musasir : 1xLI2

Phrygie (6) Inactive (bleu clair)

Ankyra : 1xLI2

Gordion : 1xLI3, 1xchef 1/3

Tyana : 1xB2

Isaura : 1xLC3

Tarsus : un mercenaire LI2. Tarsus est contrôlée indépendamment. Une fois conquise par la Phrygie, Tarsus devient une zone associée phrygienne

Perse (2 ECO) (marron clair sur disque blanc)

West Persia : 1xchef 3/6, 1xHC4, 1xHB4, 1xLC3, 1xLI2

South Persia : 1xchef 1/4, 1xLC3, 1xB2

North Persia : 1xB2

Aide-mémoire pour l'Egypte

(les autres puissances ont leur aide-mémoire au dos de leurs *Home Cards*)

Egypte :

Main maximum : 6 cartes + les *Homes Cards* (7.3.2)

Démobilisation des unités : celles avec un facteur de combat de 2 ou plus au 1^{er} round d'impulsions de chaque tour ; payer 4 PA; placer un marqueur ECO+1 dans une cité d'origine (9.4)

Vente de la carte de groupe d'armées : optionnel, pour 4 PA au 1^{er} impulsion du tour (6.6.6)

Déplacement ECO limité : conquérir une cité possédant un marqueur ECO+ ; déplacer un marqueur ECO+ dans une cité avec un marqueur ECO-. Sinon, à votre gré (6.8.3.e)

Home Card : Pharaon Takes Action

Conquête : avec 5 points de villes égyptiennes, -2 au test de conquête (7.1)

Composition de l'armée : des réguliers plutôt faibles, nécessite beaucoup de mercenaires

Le joueur égyptien vérifie la table des événements

Table des événements

Tours de 1 à 4

Aucun événement pendant les tours.

1^{ère} interphase

Succession au trône :

_ enlevez Sargon II (Assyrie) et ajoutez Sennacherib (retournez le pion)

_ ajoutez Khalus (Elam)

_ Mardukapallidin (Babylone) peut essayer de continuer à régner

Tous les Cimmériens et leurs chefs apparaissent au bord nord de la carte à Van, font un raid contre Urartu et essayent de l'éliminer

2^e interphase

Succession au trône :

_ enlevez Sennacherib et ajoutez Esarhaddon (Assyrie)

_ enlevez Khalus et Mardukapallidin

Les Cimmériens se renforcent au maximum de leurs forces.

Tous les Cimmériens et leurs chefs apparaissent en Phrygie du nord et font un raid contre elle. Toutes les pertes subies par les Cimmériens seront entièrement comblées.

Si nécessaire, repositionnez les Cimmériens en dehors d'Urartu.

Tous les Scythes et leurs chefs apparaissent à Van et tentent d'éliminer Urartu.

Les Scythes et les Cimmériens prennent la *Home Card* d'Urartu si Urartu est éliminée. Ensuite, les Scythes tentent des raids de manière aléatoire.

3^e interphase

Succession au trône :

_ enlevez Esarhaddon et ajoutez Ashurbanipal (retournez le pion)

_ ajoutez Pharaon Tarharqa (Egypte), Te Uman (Elam), Khshathrita (Mèdes)

Les Cimmériens se renforcent au maximum de leurs forces.

Les Scythes se renforcent au maximum de leurs forces.

Les Mèdes peuvent former un groupe d'armées, leurs opérations hors territoire mède peuvent comporter un nombre quelconque d'unités.

4^e interphase

Succession au trône :

_ enlevez Te Uman (Elam)

_ enlevez Khshathrita et ajoutez Cyaxares (Mèdes, retournez le pion)

_ enlevez Tarharqa et ajoutez Pharaon Psammetich

_ enlevez Ashurbanipal et ajoutez les rois Ashur-Etel-Ilani ou Sinshar-Ishkun

Les Mèdes peuvent former un groupe d'armées, leurs opérations hors territoire mède peuvent comporter un nombre quelconque d'unités.

Doublez les mercenaires disponibles pour Babylone et l'Egypte.

Les Cimmériens se renforcent au maximum de leurs forces.

Les Scythes se renforcent au maximum de leurs forces.

Tour 5 Déclin et déchéance

L'élimination d'une puissance est maintenant autorisée.

Événements conditionnels

Si une puissance est détruite et qu'un joueur se retrouve sans état, il contrôlera les Scythes. Il ajoutera à ses PV ceux obtenus par les Scythes.

Si cette table fait appel à une zone occupée par l'ennemi, utilisez la zone la plus proche en remplacement.

Ignorez les cas où la table demanderait de retirer un roi qui est déjà éliminé.

ASSYRIAN WARS

Les Deux Fleuves

Scénario pour débutants

Abréviations :

HI : infanterie lourde

LI : infanterie légère

B : archers

HB : archers montés

LC : cavalerie légère

HC : cavalerie lourde

CH : char de guerre

Note : ignorez les différents types d'unités si vous n'utilisez pas les règles avancées 9.7. Prenez simplement des unités avec le facteur de combat requis pour faciliter la mise en place.

Joueur 1 Assyrie
Joueur 2 Babylone
Joueur 3 Elam et Urartu

Conditions spécifiques : seules les unités des états ci-dessus sont mises en place, toute zone en dehors de leurs territoires est interdite. Aucun autre état et aucune tribut ne sont en jeu.

Aucun commerce, aucun tribut, aucun navire.

Utilisez la table des événements uniquement pour les rois des états précédents.

Si vous tirez une carte concernant des états qui ne sont pas en jeu, défaussez la et prenez en une nouvelle.

Situation politique

L'Assyrie est en guerre contre le camp rebelle constitué de Babylone, Elam, Urartu.

Niveaux économiques initiaux

Nom	ECO de base	Cartes	Pool de mercenaires	ECO total
Assyrie	9	8	8	9
Babylone	6	5	4*	6
Elam	5	4	4*	5
Urartu	2	1	1	2

* = +2 au 1^{er} tour

L'Assyrie (19) (noir sur disque blanc)

Nineveh : Sargon 4/8, 1xLI2, 2xB2, 2xHI3, 1xLC3, 1xHI4, 1xCH4

Assur : 1xchef 3/7, 2xB2, 1xLI2, 1xCH4, 2xHI3

Calah : 1xLI2

Arbela : 1xB2

Zamua : 1xchef 3/6, 1xCH4, 1xHI3, 2xB2

Harran : 1xLC3

Tushan : 1xHI3

South Mannea : 1xLI2

Babylone (11) (vert foncé sur disque blanc)

Babylon : Mardukkapalldin 2/6, 2xLI2, 2xB2, 2xLI3

Sealand : 1xB2

Tous les nomades arabes sont empilés avec

Mardukkapalldin à Babylone : 1xHB4, 4xHB3

Elam (10) (gris foncé sur disque blanc)

Deh Luran : 1xchef 3/6, 2xB3, 3xB2

Suza : 1xB2

Anshan : 1xLI2

Izeh : 1xCH4

Alliance mineure avec Urartu (15) : 1 PV

Urartu (6) (rose sur disque blanc)

Tushpa : 1xHI3

Toprak-Kale : 1xchef 3/6, 1xHI4, 1xHI3, 2xB2, 1xLI2

Musasir : 1xLI2

Victoire :

L'Assyrie gagne si elle a plus de PV qu'Elam et Babylone réunies.

Si Elam et Babylone totalisent un nombre au moins égal de PV, ils gagnent. Pour les départager, celui des deux qui a le plus de PV gagne.

Une fin subite du jeu intervient automatiquement à la conquête d'une puissance.

ASSYRIAN WARS

Déclin et Effondrement

Abréviations :

HI : infanterie lourde

LI : infanterie légère

B : archers

HB : archers montés

LC : cavalerie légère

HC : cavalerie lourde

CH : char de guerre

Note : ignorez les différents types d'unités si vous n'utilisez pas les règles avancées 9.7. Prenez simplement des unités avec le facteur de combat requis pour faciliter la mise en place.

Conditions spécifiques au scénario :

De 1 à 4 joueurs.

L'Égypte, la Phénicie, la Phrygie, la Judée, Israël, les cités mineures de Petra et Cyprus ne participent pas au jeu. Les territoires de ces états sont interdits.

Les cartes événements qui les affectent peuvent uniquement être jouées en gain de PA.

Table des événements : les Cimmériens deviennent inactifs au tour 3. Les événements touchant des états qui ne sont pas en jeu sont ignorés.

L'Assyrie a une pénalité de 2 PV par tour.

La puissance avec le revenu ECO (celui de la carte en comptant les cités) le plus faible obtient une action diplomatique secrète supplémentaire. Au début du jeu, c'est Elam. Les égalités sont résolues par un lancer de dé.

Sinon, les règles habituelles s'appliquent.

Situation politique

L'Assyrie est en guerre contre le camp rebelle constitué de Babylone, Elam, Urartu.

La Perse a payé tribut à l'Assyrie, Urartu a payé tribut à Elam. Tous les autres états font un test de tribut normal.

Les Mèdes sont en guerre contre la Perse.

Piste diplomatique : la Perse est pro assyrienne (case 9). Les autres puissances et mineurs sont neutres.

Niveaux économiques initiaux

Nom	ECO de base	Cartes	Pool de mercenaires	Tribut	ECO total
Assyrie	9	8	8	2 + X	11 + X
Mèdes	5	4	4	0	5
Babylone	6	5	4	1	6
Elam	5	4	4	2	7
Syrie	2	1	1	0 - X	2 - X
Urartu	2	1	1	-1	1
Perse	2	1	1	-1	1

X = test de tribut au 1^{er} tour pour la Syrie

L'Assyrie (19) (noir sur disque blanc)

Nineveh : Sargon II 4/8, 1xLI2, 2xB2, 2xHI3, 1xLC3, 1xHI4, 1xCH4

Assur : 1xchef 3/7, 2xB2, 1xLI2, 1xCH4, 2xHI3

Calah : 1xLI2

Arbela : 1xB2

Zamua : 1xchef 3/6, 1xCH4, 1xHI3, 2xB2

Harran : 1xLC3

Tushan : 1xHI3

South Mannea : 1xLI2

Pacte avec la cité mineure d'Adana

Les Mèdes (11) (rouge sur disque blanc)

Hyrcania : 1xLC3

Ecbatana : 3xLI2, 1xchef 2/6, 1xHB3

Kas Su : 1xLC3, 1xB2, 1xHB4

Bost : 1xLC3, 1xLI2, 1xHC4

Babylone (11) (vert foncé sur disque blanc)

Babylon : Mardukapalldin 2/6, 2xLI2, 2xB2, 2xLI3

Arabes : 1xHB4, 1xHB3, toutes les autres unités arabes sont considérées avoir été éliminées

Sealand : 1xB2, 1 navire

Elam (10) (gris foncé sur disque blanc)

Deh Luran : 1xchef 3/6, 2xB3, 3xB2

Araméens : 1xHB4, 1xHB3, toutes les autres unités araméennes sont considérées avoir été éliminées

Suza : 1xB2

Anshan : 1xLI2

Izeh : 1xCH4

Zone maritime adjacente à Ghazir : 2 navires

Alliance mineure avec Urartu (15) : 1 PV

Pacte avec la cité mineure de Dilmun

Syrie (7) Inactive (gris clair sur disque blanc)

Damascus : 1xCH3, 1xLI2, 1xB2

Urartu (6) (rose sur disque blanc)

Tushpa : 1xHI3

Toprak-Kale : 1xchef 3/6, 1xHI4, 1xHI3, 2xB2, 1xLI2

Musasir : 1xLI2

Perse (2 ECO) (marron clair sur disque blanc)

West Persia : 1xchef 3/6, 1xHC4, 1xHB4, 1xLC3, 1xLI2

South Persia : 1xchef 1/4, 1xLC3, 1xB2

North Persia : 1xB2