

BATTLES OF THE ANCIENT WORLD

CARTE D'AIDE AU JOUEUR

TABLE DE RESULTAT DES COMBATS

Rapport de Force (Ratio)
Facteur de Combat de l'Attaquant - Facteur de Combat du Défenseur

Jet de Dé	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	Jet de Dé
1	AR	DR	DR	DR	DR	DE	DE	DE	1
2	AR	AR	DR	DR	DR	DR	DE	DE	2
3	AR	SE	SE	SE	SE	SE	DR	DE	3
4	AR	AR	AR	SE	DR	DR	DR	DR	4
5	AE	AR	AR	EC	EC	DR	DR	DR	5
6	AE	AE	AE	AR	AR	AR	DR	DR	6

Les attaques effectuées à 6-1 ou plus résultent automatiquement en DE.
 Les attaques effectuées à moins de 1-4 résultent automatiquement en AE.

Explication des Résultats de Combat

AE = Attaquant Éliminé. Une unité attaquante est éliminée (retirée de la carte), au choix du joueur propriétaire.

DE = Défenseur Éliminé. Une unité en défense est éliminée, au choix du joueur propriétaire.

EC = Echange. Chaque joueur élimine une unité de son choix. Seules les unités qui ont participé à une attaque donnée peuvent être éliminées.

AR= Attaquant Recule. Toutes les unités attaquantes doivent reculer d'un hex. (voir 7.7).

DR = Défenseur Recule. Toutes les unités en défense doivent reculer d'un hex. (voir 7.7).

SE = Sans Effet.

TABLEAU DES EFFETS DU TERRAIN

Type	Mouvement	Combat
Clair	1	Sans effet
Forêt	3	Sans effet
(Kadesh)	2	Sans effet
(Boudicca)	Interdit	Interdit
Côté d'hex. de pente (vers le haut ou le bas)	+1	Le Facteur de Combat de l'unité en défense est doublé lorsque toutes les unités attaquantes se trouvent à un niveau supérieur
(Munda)	-	Décalez d'une colonne sur la gauche lorsque toutes les unités attaquantes se trouvent à un niveau supérieur
Côté d'hex. de ruisseau	+1	Le Facteur de Combat de l'attaquant est divisé par 2 lorsque celui-ci attaque à partir d'un hex. de ruisseau
Rivière	3	Le Facteur de Combat de l'attaquant est divisé par 2 lorsque celui-ci attaque à partir d'un hex. de rivière
Gué	2	Le Facteur de Combat de l'attaquant est divisé par 2 lorsque celui-ci attaque à partir d'un hex. de gué
Hex. de mer	Interdit	Reculer dedans élimine l'unité
Remparts	Interdit	Reculer dedans élimine l'unité
(Megiddo)		
Hex. de camp	1	Sans effet
(Megiddo)		
Camp égyptien	2	Le Facteur de Combat de l'unité en défense est doublé
(Kadesh)		

Exceptions des scénarios notées sous chaque type de terrain.

TABLE DE TIR

Jet de Dé	Résultats
1	Désorganisé
2	Désorganisé
3	NE
4	NE
5	NE
6	NE

Type d'Unité Armes Portée

Légions <i>(un tir seulement, puis retourné)</i>	Javelot	1
Numides	Javelots	1
Frondeurs	Frondes	2
Archers	Arcs	2

Traduction (juillet2005) : Arnauld Della Siega (arnaulds@hotmail.com)

Note : De nombreuses coquilles émaillent les tableaux d'origine, et la version finale des règles n'en est pas exempte. Il m'a fallu repérer quelles « données » étaient les bonnes au travers des trois volumes de la série. M'appuyant sur l'avis d'autres joueur, je me suis permis de modifier les tableaux d'origine en corrigeant ce qui nous semblait être des coquilles.

Contactez-moi si vous pensez que ces différents tableaux contiennent encore des erreurs.

TABLEAU DE RALLIEMENT, DE DEMORALISATION ET DE DESINTEGRATION

Scénario		Ralliement	Démoralisation	Désintégration
Teutoburg :	Romains	0	80	160
	Germaines	0	100	140
Pharsale :	César	1-2	100	160
	Pompée	1-2	90	150
Cannae :	Romains	1-2	90	140
	Carthaginois	1-3	75	110
Arbèles :	Greco	1-3	75	100
	Perses	1-1	50	80
Issus :	Macédoniens	1-2	50	65
	Perses	1-2	60	75
Carrhae	Parthes	1	50	60
	Romains	1	130	155
Metaurus :	Romains	1-2	100	120
	Carthaginois	1-2	100	120
Idivisto :	Germaines	1	170	200
	Romains	1-2	170	200
Meggido :	Egypte	3	60	75
	Hyksos	1	65	80
Kadesh :	Egyptiens	1-2	75	90
	Hittites	0	75	90
Trasimène :	Romains	0	80	100
	Carthaginois	0	80	100
Munda :	César	1-3	170	200
	Labienus	1-2	180	210
Boudicca :	pas de ralliement, de démoralisation ni de désintégration			
Adrianople :	Goths	1	120	150
	Romains	1-2	130	160