

TABLE DE BATAILLE
Force de l'armée + Troupes locales

Jet dés	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11,12	13,14	15-17	18-20	21-24	25+
2-4	-	-	-	1	1	2	2	2	3	3	4	5	6	7	8	9
5,6	-	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	7	8	9	10
7	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	7	8	9	10	11
8	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12
9	1	2	3	3	4	5	5	6	6	7	8	9	10	11	12	13
10	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14
11	2	4	4	5	6	6	7	8	9	9	10	11	12	13	14	15
12	3	4	5	6	7	7	8	9	10	10	11	12	13	14	15	16

■ = Faire une vérification de la perte du leader

TABLE D'ATTRITION

Jet Dé	1	2	3	4	5,6	7,8	9-10	11+
1	-	-	-	-	-	1	1	1
2	-	-	-	-	1	1	1	2
3	-	-	-	1	1	1	2	2
4	-	-	1	1	1	1	2	2
5	-	1	1	1	1	2	2	2
6	1e	1e	1e	1e	2e	2e	2e	3e

e = une des pertes doit être, si présent, un CU éléphant

TABLE DE CAPACITE DE MOUVEMENT

Initiative du général	Résultat du dé					
	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	4	4	4
2	2	2	3	4	4	4
3	2	2	2	3	4	4

TABLE DE FATIGUE

Jet Dé	Résultat
2	Persia ou Susiana
3	Babylonia
4	Media
5	Egypt ou Cyrene
6	Thrace ou Epirus
7	Armenia et lancer le dé à
8	Triballi ou Dardania
9	Greece ou Crete
10	Cyprus ou Syria
11	Judea
12	Hycania ou Atropatene

LISTE DES PERSONNALITES

Le joueur contrôlant le général le plus élevé dans la liste ci-dessous remporte les égalités pour l'Usurpateur, le Bonus de renfort macédonien et la Victoire en fin de partie.

1. Perdicas
2. Antipater/Polyperchon
3. Craterus
4. Ptolemy
5. Leonnatus
6. Peithon
7. Lysimachus
8. Antigonas
9. Seleucus
10. Demetrius
11. Eumenes
12. Cassander

VERIFICATIONS DE LA PERTE DE LEADER

Jet Dé	Bataille gagnée	Bataille perdue
1	-	-
2	-	-
3	-	-
4	-	-
5	2/-	Killed
6	Killed	Killed

TABLE DE SIEGE

Jet Dé	Résultat
≤1	-/1
2	-/-
3	1/1
4,5	1/-
6,7	2/-
≥8	3/-
+/-	Modificateur de siège de la ville
-1	Quand vous assiégez une ville portuaire majeure sans avoir de points de flotte

POINTS DE LEGITIMITE POSSIBLES

Alex IV	5	Tombe d'Alexandre	2	Peuple perse	
Philip III	4	Tombeau à Pella	10	Support	-2
Heracles	2	Champion	3	Condamnation	-3
Cleopatra	3	Stratège d'Europe	2		
Thessalonice	2	Perdicas	1	Héritiers en gras	
Queen Olympias	3	Leonnatus	1	<i>Femmes en italique</i>	

COUTS EN POINTS DE MOUVEMENT

Liaison terrestre	1 MP
Liaison maritime	1 MP
Col de montagne ou détroit	2 MP
Trans-méditerranée	2 MP
Retirer un marqueur de contrôle	2 MP
Tentative de siège ou de subjugation	2 MP