

ALLIANCE AVEC L'EGYPTE



Votre bande doit provenir de la Provincia Africa. Au début de n'importe laquelle de vos phases d'Ordres, vous pouvez choisir d'utiliser le plateau Successeurs (avec l'Ambition Hubris) pour le reste de la partie.

Tous vos dés Saga actifs et Sesterces présents sur votre plateau sont alors défaussés.

Vos unités de Légionnaires seront considérées comme disposant de la règle Phalange dans le cadre de la résolution des capacités Saga.



AGRIPPA



Votre seigneur doit être un **Tribun**.

Lors du recrutement de votre bande, vous pouvez dépenser 1 point afin de recruter une unique unité de héros, composée d'une seule figurine. Cette unité suit toutes les règles normales d'un seigneur Saga et doit toujours être un **Consul**.

Cette unité n'est pas considérée comme votre Seigneur, sauf en ce qui concerne la résolution de la capacité "Au cœur du combat".



TRIBULI



Une fois les éléments de décors mis en place mais avant le début du déploiement, placez un petit élément de terrain, à plus de **L** du bord de table de votre adversaire.

Cet élément est considéré comme bas, dangereux, et n'offre aucun bonus de couvert.



XIII^E LÉGION



Désignez l'une de vos unités de Légionnaires.

Cette dernière dispose désormais de la règle Détermination et bénéficie d'un bonus de distance de **C** lors de sa première activation de mouvement de chaque tour.



PROSCRIPTION



Utilisez cette carte lors de n'importe laquelle de vos phases d'Ordres.

Gagnez immédiatement 2 Sesterces et placez-les sur vos unités.



PHILIPPIQUES



Utilisez cette carte durant n'importe quelle phase d'Ordres de votre adversaire.

Jusqu'à la fin du tour, votre adversaire ne peut pas utiliser sa règle "Nous Sommes à vos Ordres".



ELÉPHANTS



Lors du recrutement de votre bande, vous pouvez dépenser 1 point afin de recruter un unique éléphant de guerre.



LÉGIONNAIRES PERDUS



Désignez une de vos unités de Guerriers sans options d'équipement. Cette unité disposera de la règle Détermination et disposera d'une Armure de 5, au tir comme au corps à corps.



ABGAR ARIAMNES



Une fois les deux bandes déployées, mais avant le début du premier tour de jeu, désignez un petit élément de terrain ne contenant aucune figurine.

Cet élément de terrain est immédiatement retiré de la table.



CAVALIERS SAKA



Désignez l'une de vos unités de Guerriers non-mercenaires. Celle-ci doit être montée et équipée d'arc composites.

Lors de chaque tir auquel elle participe, elle pourra relancer ses dés d'attaque ayant donné un résultat de 1 et de 2.



RESTITUTION DES EMBLÈMES



Utilisez cette carte durant la phase d'Ordres de votre adversaire, avant que ce dernier génère ses dés Saga.

Votre adversaire générera un dé Saga de moins.

De votre côté, lancez immédiatement l'un de vos dés Saga disponibles et placez-le sur votre plateau.



ÉCLAT DES CUIRASSES



Utilisez cette carte lors de l'activation d'une de vos unités de Cataphractaires pour une charge.

L'unité ennemie ciblée subit une fatigue avant la résolution du corps-à-corps.





ROME D'AURÉLIEN

Lors du recrutement de votre bande, vous pouvez recruter une unité de **Guerriers** montés (chevaux) équipés d'arcs composites et/ou une unité de **Gardes** (Montés) disposant la règle Cataphractaires.



PHALANGE DE CARACALLA

Lors du recrutement de votre bande, vous pouvez recruter une unique unité de **Guerriers** équipés de Sarisses.

Celle-ci dispose du mot-clé **Légion**.



LIMES

Utilisez cette carte lors de la phase de placement des décors.
Avant que le premier décor n'ait été posé, placez immédiatement un élément de décor de **L** par **TC**, intégralement à **L** de votre bord de table.
Cet élément de terrain est considéré comme haut et infranchissable.



LEGIO II PARTHICA

Gardes & Guerriers

Désignez l'une de vos unités de **Légionnaires**.

Cette unité gagne la règle Prétoriens.

De plus, votre **Seigneur** et vos **Héros** peuvent désigner des figurines de cette unité lors de l'utilisation de leur règle Gardes du Corps, comme s'il s'agissait d'une unité de **Gardes**.



PILUM LOURD

Utilisez cette carte lorsque vous déclenchez la capacité Saga Infestis Pilis... Pila Mittere.

Si vous infligez au moins une perte à l'issue de la résolution de l'activation de tir de votre unité, l'unité ennemie subit immédiatement une fatigue.



AMBULATURAE

Utilisez cette carte après le déploiement de votre bande et de celle de votre adversaire, mais avant le premier tour de jeu.

Toutes vos unités de légionnaires peuvent immédiatement effectuer une manœuvre.



GUERRES MARCOMANES



Lors du recrutement de votre bande, vous devez recruter au moins une unité de gardes devant être montés et disposant de la règle cataphractaires.

Vos guerriers peuvent être montés.

S'ils le sont, ils seront équipés d'arcs composites.



TRIBUS BATAVES



Votre seigneur, ainsi que vos unités de gardes et de guerriers doivent être montés.

Vos unités de levées peuvent être équipées de javelots.



CAMPAGNES INHABITÉES



Utilisez cette carte après avoir placé un élément de terrain.

Aucun autre élément ne pourra être posé ou déplacé à L ou moins de ce dernier.



GUERRIERS SUÈVES



Désignez l'une de vos unités de guerriers.

Lors de chaque corps-à-corps auquel elle participe, cette unité pourra relancer jusqu'à 2 dés d'attaque n'ayant pas obtenu de touche.



VARE, LEGIONES REDDE



Utilisez cette carte au début de n'importe laquelle de vos phases d'Ordres.

Durant ce tour, vous n'aurez pas besoin de déclencher la capacité *Cri de Guerre* afin de bénéficier de l'effet Terreur de vos capacités Saga.



MONTE À CRU



Utilisez cette carte au début d'un corps-à-corps impliquant une unité montée ennemie.

Vous ajouterez 2 touches automatiques à celles obtenues sur vos dés d'attaque.



MOLOSSES



Vous pouvez remplacer une unité de 8 **Guerriers** maximum par des molosses.

Ces derniers ne peuvent serrer les rangs, ne disposent que d'une armure de 3 au tir et ne peuvent être ciblés par vos capacités avancées.

Leur agressivité est de 2 au corps à corps s'ils sont attaquants. Ils bénéficient en outre de la règle spéciale *Détermination*.



INGÉNIEURS ROMAINS



Lors du recrutement de votre bande, vous pouvez recruter une seconde unité de manubaliste.



SARMIZEGETUSA



Utilisez cette carte après que l'intégralité des décors ait été placée, mais avant le début du premier tour de jeu.

Désignez une petite zone de terrain.

Celle-ci devient une zone de terrain basse, accidentée et offrant un couvert solide.



CAVALIERS ROXOLANS



Désignez l'une de vos unités de Gardes montés.

A chaque fois que cette unité est activée pour une charge, elle gagne 2 dés d'attaque bonus durant le corps-à-corps qui suit.



MONTAGNARDS



A la fin d'une des phases d'Ordres de votre adversaire, ciblez l'une de vos unités de piétons non mercenaires et déplacez-la de **M** en ignorant les éventuels malus de déplacement liés aux terrains accidentés offrant un couvert solide.



FILONS D'OR



Utilisez cette carte au début de n'importe quelle phase d'Ordres adverse.

Désignez une unité ennemie située à plus de **M** de tout héros ennemi.

Jusqu'à la fin du tour, cette unité est considérée comme une unité de mercenaires en ce qui concerne la résolution des capacités Saga.



DRACO



Au moment du recrutement de votre bande, désignez l'une de vos unités de **Gardes**.
Au début de chacune de vos phases d'activation, cette unité peut retirer une fatigue.



SCYTHES



Votre **Seigneur** et vos unités de **Gardes** ne bénéficient pas de la règle *cataphractaires*.
Ils sont cependant considérés comme bénéficiant de cette règle dans le cadre de l'utilisation des capacités Saga uniquement.
Toutes vos unités de **Gardes** et de **Guerriers** doivent être montées sur des chevaux et équipées d'arcs composites.



ROIS DE LA STEPPE



Utilisez cette carte au début de la mise en place du terrain, avant que le premier élément de terrain ait été placé.
Toutes les zones de terrain offrant un couvert solide seront considérées comme offrant un couvert léger durant cette partie.



AMAZONES



Désignez l'une de vos unités de guerriers équipés d'arcs composites.
Cette dernière bénéficie de la règle *Détermination*.
De plus, lorsque cette unité est activée pour un tir, elle peut relancer tous ses jets d'attaque ayant donné un résultat de 1 ou de 2.



ARMURES D'ÉCAILLES



Utilisez cette carte lors de la résolution d'un tir ou d'un corps-à-corps impliquant l'une de vos unités de **Gardes**.
La première perte subie par votre unité sera automatiquement annulée.



CHEVALIERS LEGENDAIRES



Utilisez cette carte lors de la résolution d'un corps à corps impliquant l'une de vos unités disposant de la règle *Cataphractaire*.
Vous pouvez relancer autant de jets d'attaque n'ayant pas infligé de touches que de figurines présentes dans votre unité.



PRINCE MARCHAND



Votre seigneur suit les règles du **Tribun** (y compris le profil) de la faction **Légions des Césars**.
Il ne peut pas combattre à pied, mais dispose de la règle *Cataphractaire*.



EMPIRE DU DÉSERT



Utilisez cette carte après la fin du déploiement des deux bandes, mais avant le début du premier tour de jeu.

Durant ce premier tour, les unités de votre adversaire ne pourront pas effectuer de manœuvres.



REMPART DE L'EUPHRATE



Utilisez cette carte avant le placement des éléments de terrain.
Placez les deux éléments de marais (qui ne seront donc plus disponibles pour le placement des terrains) à plus de **L** l'un de l'autre et en dehors des zones de déploiement de chaque joueur.



MÉHARISTES BÉDOUINS



Désignez l'une de vos unités de **Guerriers** possédant la règle Monture (Chameaux) et équipée d'arcs composites.

Jusqu'à la fin de la partie, cette unité bénéficie de la règle *Détermination*.



SOLEIL DE PLOMB



Utilisez cette carte au début de n'importe quelle phase d'Ordres adverse.
Durant ce tour, la première unité activée par votre adversaire subira 1 fatigue avant la résolution de son activation.



CASSIUS LONGINUS



Utilisez cette carte au début de n'importe laquelle de vos phases d'Ordres.
Prenez jusqu'à 2 dés Saga Romains disponibles, lancez-les et placez-les sur votre plateau.



SOULÈVEMENT DES LATIFUNDIA



Lors du recrutement de votre bande, vous disposerez d'une unité supplémentaire de **Suivant** mais composée uniquement de 10 figurines.



LÉGIONNAIRES DÉSERTEURS



Lors du recrutement de votre bande, vous pouvez dépenser 1 point pour recruter une unique unité de **Légionnaires**.

Ils seront considéré comme des **Guerriers** en ce qui concerne les capacités basiques et avancées de votre plateau.



CONNAISSANCE DU TERRAIN



Utilisez cette carte lors du déploiement de votre bande, au moment de déployer l'une de vos unités.

Au lieu de déployer cette dernière selon les règles de déploiement prévues par le scénario, vous pouvez décider de la déployer n'importe où sur la table, mais à plus de **M** de toute unité ennemie.



ZELOTES



Désignez une de vos unités de **Guerriers**.

Lors de chacune de vos phases d'activation, les activations de charge de cette unité sont gratuites, et la première activation de charge de cette unité ne génère pas de fatigue.



SOUS-ESTIMÉS



Utilisez cette carte au début de n'importe quelle phase d'Ordres adverse.

Lors de cette dernière, le nombre de dés Saga disponibles de votre adversaire ne pourra pas dépasser 5.



LA LAME DU SICAIRE



Utilisez cette carte lors de n'importe laquelle de vos phases d'ordres.

Retirez une figurine d'une unité amie contenant un meneur.

Prenez ensuite un dé Saga disponible, lancez-le et placez-le sur votre plateau de combat.

