

ARMÉE DE XANTHIPPE



Votre bande ne peut pas contenir de Chars lourds, mais peut recruter des Éléphants. Lors de la conception de votre bande, vous devez posséder au moins le double de figurines avec la règle Monture (Cheval) que de piétons. Vos unités avec la règle Monture (Cheval) ou vos unités d'Éléphants bénéficient d'un dé d'attaque bonus lors d'un corps-à-corps suivant leur charge contre une unité de piétons.



ALLIANCE AVEC PHILIPPE V



Votre bande ne peut pas contenir plus d'un Éléphant.

Une seule unité du **Contingent** peut être équipée de Sarisses.



PERFIDIE PUNIQUE



Utilisez cette carte une fois le déploiement terminé. Sélectionnez l'une de vos unités de 8 figurines ou moins et retirez-la de la table. Durant votre premier tour, cette unité pourra entrer en jeu par une activation de mouvement gratuite, mesurée depuis n'importe quel point de table de l'un des deux bords de table qui n'a pas été attribué à un joueur. Si l'unité ne peut pas entrer ainsi sur la table, elle devra entrer sur la table par n'importe quel point de votre bord de table au début votre second tour et bénéficiera d'une activation de mouvement gratuite pour cela.



SOLDE RÉGULIÈRE



L'effet de cette Ruse dépend du type de l'unité qui en bénéficie.

Citoyens : Si cette unité est à plus de 1 de toute unité ennemie au début de votre phase d'activation, elle gagne la règle spéciale Détermination pour ce tour, mais devra être activée avant toute autre unité (si plusieurs unités ont cette Ruse, vous devrez les activer avant toute unité n'en disposant pas, dans l'ordre de votre choix).

Contingent : Cette unité s'active comme une unité de **Citoyens**.



SANG DES BARCIDÈS



Utilisez cette carte lorsque vous activez une unité pour un mouvement ou une charge à C ou moins de votre Seigneur. Votre adversaire ne peut exploiter vos fatigues pour réduire votre distance de déplacement ou annuler votre activation.



MARCHE DES ÉLÉPHANTS



Utilisez cette carte lorsqu'une de vos unités d'Éléphants est activée pour une charge.

Augmentez de 1 le nombre de touches automatiques infligées par chaque Éléphant.

Si vous remportez ce corps-à-corps, votre adversaire subit 1 perte supplémentaire par chaque Éléphant encore présent avant son déplacement de désengagement.



PACTE AVEC MASSINISSA



Lors du recrutement de votre bande, vous pouvez choisir d'équiper jusqu'à un maximum de 12 figurines de Guerriers avec des chevaux et des javelots.

Vous pourrez former au maximum deux unités avec ces figurines.

Ces unités deviennent des Mercenaires.



LÉGIONS PÉNALES



Votre bande ne peut comprendre qu'un unique point de Gardes.

Vos Guerriers ne peuvent pas être montés.

Vos Levées peuvent choisir de ne pas avoir d'option d'équipement et être considérées comme des Manipules.

Ignorez les restrictions de recrutement de bande spécifiques à la faction République romaine.



POSITIONNEMENT TACTIQUE



Utilisez cette carte au début de la partie, une fois le déploiement terminé, mais avant le début du premier tour.

Sélectionnez une de vos unités.

Cette dernière peut immédiatement effectuer une manœuvre si les conditions sont remplies pour cela.



DISCIPLINE ROMAINE



Gardes et Guerriers uniquement

Lorsque cette unité combat au corps-à-corps contre un adversaire plus nombreux qu'elle, tout jet d'attaque de votre adversaire ayant obtenu 1 vous permettra de relancer un dé de défense raté.



COCHONS ENFLAMMÉS



Faites subir une fatigue à l'une de vos unités pour désigner une unité ennemie à **M** de celle-ci.

Lancez 2 dés (3 si l'unité désignée est montée, 4 s'il s'agit d'une unité d'Éléphants). Pour chaque 4+ obtenu, cette unité subit une fatigue.

Ensuite, lancez un dé.

Sur un résultat de 5 ou plus, ne défaussez pas cette Ruse, elle pourra à nouveau être utilisée durant la partie.



ROMA TRADITORIBUS NON PRAEMIAT



Utilisez cette carte au début d'une de vos phases d'ordres.

Si le Seigneur adverse est à **C** d'au moins une unité de sa propre bande, il subit une fatigue.

Faites subir ensuite une fatigue à une unité ennemie à **C** du Seigneur adverse.



RECRUTEMENT

SOLDURI



Guerriers sans monture uniquement

L'unité augmente son armure au corps-à-corps et au tir de 1. Cette unité est considérée comme une unité de Mercenaires.



RECRUTEMENT

CONSEILLER DRUIDIQUE



Une fois durant chacune de vos phases d'activation, votre Seigneur peut, au choix :

- Retirer un marqueur Exaltation à une unité amie à **C**.
- Retirer une fatigue à une unité amie à **C** et lui ajouter 2 marqueurs Exaltation.



PRÉPARATION

SOIF DE SANG



Utilisez cette carte lors de votre premier tour de jeu. Au début de votre phase d'Activation, toutes vos unités de piétons n'étant pas équipées d'armes de tir et située à plus de **L** d'une unité adverse disposeront de la règle spéciale Détermination durant ce tour.



VÉTÉRANS

FANATIQUES



Cette unité augmente de 1 la limite de marqueurs **Exaltation** qu'elle peut recevoir, soit 4 au total.



SRA TAGÈMES

ACHEVEZ-LES !



Utilisez cette carte lorsque vous recevez un marqueur **Exaltation** suite à l'utilisation d'une capacité avancée Saga.

Après la résolution de la capacité, retirez un marqueur **Exaltation** de votre unité.



SRA TAGÈMES

ENTHOUSIASTES



Utilisez cette carte durant votre phase d'ordres et désignez l'une de vos unités.

Jusqu'à la fin du tour, elle reçoit un marqueur **Exaltation** chaque fois qu'elle est activée pour une charge. Elle ignore la première fatigue qu'elle devrait subir ce tour.



RECRUTEMENT



ARMÉE DE TARENTE

Italiotes uniquement

Lors du recrutement de votre bande, vous pouvez dépenser un seul point afin de recruter une unité d'alliés carthaginois, composée de 8 guerriers sans option d'équipement ou de 4 gardes montés.

Cette unité disposera des règles Mercenaires, Détermination et pourra, lors de chaque corps-à-corps, relancer les 1 et 2 obtenus à ses dés d'attaque et de défense.



RECRUTEMENT



ALLIANCE ROMAINE

Syracuse uniquement

Lors du recrutement de votre bande, vous pouvez dépenser un seul point afin de recruter une unité d'alliés romains, composée de 8 Guerriers, sans option d'équipement.

Cette unité dispose des règles Mercenaires et Détermination.

Au début de chaque corps-à-corps, cette unité gagne 3 dés bonus.

Il s'agit de dé d'attaque si elle est attaquante, de dés de défense si elle est défenseur.



PRÉPARATION



FORMATION SERRÉE

Utilisez cette carte lors de votre premier tour de jeu.

Lors du prochain tour adverse, toutes vos unités de piétons bénéficieront de 2 dés de défense bonus durant chaque corps-à-corps.



VÉTÉRANS



MURS DE BOUCLIERS

PIÉTONS

Cette unité bénéficie d'un dé de défense bonus durant chaque corps-à-corps, tant qu'elle est à C d'au moins une unité amie composée d'au moins 6 figurines.



SRA TAGÈMES



POUSSÉE

Utilisez cette carte lorsque vous exploitez une fatigue ennemie durant un corps-à-corps.

Réduisez l'amure de votre adversaire de 1 ET augmentez la vôtre de 1.



SRA TAGÈMES



HYPASPISTES

PHALANGE

Utilisez cette carte lorsqu'une de vos unités décide de Serrer les rangs.

Votre adversaire doit défausser autant de dés d'attaque que vous-même en avez défaussé pour Serrer les rangs.





ORETANIS

Votre bande doit inclure au moins une unité de Gardes.

La limite au nombre de figurines de Guerriers pouvant être équipées de chevaux ne s'applique plus, mais au moins la moitié de vos figurines de Guerriers doit être montée.

Vous pouvez recruter jusqu'à 2 unités de Mercenaires Frondeurs des Baléares, qui ne seront pas considérées comme des Mercenaires lorsque vous déclenchez la capacité **Guérilla**.




CELTIBÈRES

Vous débutez la partie avec le plateau de combat gaulois.

Au début d'une de vos phases d'ordres, avant de lancer vos dés, vous pouvez défausser tous les dés sur votre plateau de combat et le remplacer par le plateau ibère. Défaussez tous vos marqueurs **Exaltation** lors du changement de plateau.




HARCÈLEMENT

Utilisez cette carte une fois les éléments de terrain mis en place, mais avant le déploiement de la première unité.

Chaque unité ennemie qui se déploie à **M** d'un élément de terrain offrant un couvert doit lancer un dé.

Sur un résultat de 3 ou plus, elle subit une fatigue au moment de son déploiement.




SANS PITIÉ

Si cette unité est activée pour une charge avec la capacité **Guérilla**, l'unité adverse devra relancer un dé de défense ayant annulé une perte durant le corps-à-corps qui suit.




PIÈGE

Utilisez cette carte après qu'une unité ennemie vient de finir une activation de mouvement intégralement dans une zone de terrain accidentée (mais pas dangereux).

Lancez 3 dés.

Pour chaque résultat strictement supérieur à l'armure de l'unité contre les tirs, elle subit une perte.




ATTAQUE COORDONNÉE

Utilisez cette carte lorsqu'une de vos unités est activée pour une charge ou un tir.

Bénéficiez d'autant de dés d'attaque bonus que d'autres unités amies à **M** ou moins de votre cible dans le corps-à-corps ou le tir qui suit.



RECRUTEMENT

RÉVOLTE DE JUGURTHA



Votre bande peut recruter n'importe quelle unité de Mercenaires piétons (même si les Numides ne peuvent normalement pas les recruter), mais la moitié de vos points doivent être dépensées en unités de Mercenaires.



RECRUTEMENT

ARMÉE DE SYPHAX



Votre bande ne peut pas recruter de Levées sans option d'équipement, mais vos unités de Guerriers peuvent être à pied sans option d'équipement. Durant chaque tour, la première fois qu'une de vos unités de Guerriers à pied déclenche le Bonus de combat, elle gagne un dé supplémentaire (du même type que le dé octroyé par la capacité).



PRÉPARATION

ATTAQUE SURPRISE



Utilisez cette carte lors de la mise en place des éléments de terrain, lorsque vous devez placer un élément de terrain. Vous pouvez placer une Élévation ou une Élévation abrupte (voir Saga - le Livre des règles, p. 48 ou le Livre des Batailles, p. 8), même si le nombre maximum de zones de terrain de ce type a déjà été placé sur la table.



VÉTÉRANS

CAVALIERS D'AFRIQUE



Unité montée uniquement
Chaque fois que cette unité remporte un corps-à-corps, elle peut choisir de se désengager. Son mouvement de désengagement passe à **L** si elle a infligé au moins une perte à son adversaire. Si elle se désengage, l'adversaire n'a pas à le faire.



SRA TAGÈMES

REPLI



Unité montée uniquement
Utilisez cette carte après l'activation d'une unité ennemie pour un tir ou une charge, mais avant sa résolution. Activez votre unité ciblée par ce tir ou cette charge pour un mouvement.



SRA TAGÈMES

MISE À MORT



Utilisez cette carte à la place d'utiliser une capacité Saga lors d'un tir. Défaussez une fatigue de l'unité ennemie et diminuez son armure de 1.

