

LES DIX-MILLE

Athéniens & Cités Mineures

Votre bande ne dispose plus de la règle Vétérans des Cités et vous ne pouvez pas recruter de Levées.

Jusqu'à la moitié de vos figurines de Guerriers piétons peuvent être équipées de javelots et la limitation des unités de Gardes ne s'applique plus.

Vous ne pouvez recruter comme Mercenaires que les Archers Crétois ainsi que les Mercenaires Thraces, devant se battre à pied.



CITÉS IONIENNES

Athéniens & Cités Mineures

Votre bande ne dispose plus de la règle Vétérans des Cités et vous ne pouvez pas recruter de Gardes.

Vos figurines de Guerriers disposant de la règle Phalange ne peuvent représenter plus de la moitié des figurines composant votre bande.

Vous pouvez recruter jusqu'à deux unités de Cavaliers Scythes disposant de la règle Loyal en plus des choix de Mercenaires habituels.



DÉFILÉ

Utilisez cette carte une fois au moment de la mise en place des décors, avant le placement de tout élément de terrain.

Placez un grand élément de terrain haut à **M** de n'importe quel bord de table. Cet élément de terrain est impraticable : aucune unité ne peut y pénétrer ou le traverser.

Vous ne pouvez pas placer d'autres éléments de terrain grand durant la mise en place du terrain (mais votre adversaire le pourra).



GRANDS BOUCLIERS

Gardes ou Phalange oblique uniquement.

Votre unité annule la première perte subie à chaque fois qu'une activation de tir est résolue contre elle.



THERMOPYLES

Lacédémoniens

Utilisez cette carte lors de l'étape 1 d'un corps-à-corps dans laquelle une de vos unités avec la règle Phalange est défenseur se trouve à plus de **C** de toute unité amie.

Cette unité est considérée comme faisant partie d'une Ligne de Bataille composée de 3 unités.



AVANCE DÉTERMINÉE

Jouez cette carte lorsque vous utilisez pour la première fois la capacité basique Formez la ligne.

Chaque mouvement ou charge effectué lors de cette activation multiple sera fait avec une distance de **M**.





PARAPLEURIDIA

Perses Achéménides

L'une de vos unités de Gardes montés, composée de 8 figurines au maximum, reçoit l'équipement Cataphractaires.




MERCENARIAT

Perses Médiques

Lors du recrutement de votre bande, vous pouvez sélectionner jusqu'à un maximum de 16 figurines de Guerriers sans option d'équipement.

Ces unités ainsi formées disposent de la règle Mercenaires et obtiennent deux dés de défense bonus lorsqu'elles Serrent les rangs.




APLANIR LE TERRAIN

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

Choisissez jusqu'à deux éléments de terrain (un seul d'entre eux peut être grand) et retirez-les de la table.




L'OR DU ROI DES ROIS

Mercenaires uniquement

L'unité, bien qu'étant encore Mercenaire, peut bénéficier des capacités avancées du plateau de combat (elle ignore les points 3, 4 et 5 de la règle spéciale Mercenaires du livre de règles).




VÉNÉRATION DE L'EMPEREUR DIEU

Utilisez cette carte au début de votre phase d'ordres après avoir lancé vos dés Saga.

Désignez une unité générant un dé Saga située à **M** de votre Seigneur, qui ne pourra pas être activée durant ce tour.

Relancez 1 dé Saga inactif si cette unité est composée de Levées, jusqu'à 2 si elle est composée de Guerriers et jusqu'à 3 si elle est composée de Gardes ou s'il s'agit d'un Éléphant.




UN MILLION DE GUERRIERS

Utilisez cette carte au début de votre phase d'ordres, avant de lancer vos dés Saga.

Sélectionnez une unité ayant subi au moins une perte.

Remettez une figurine en jeu si cette unité est composée de Gardes, 2 figurines si elle est composée de Guerriers et 3 figurines si elle est composée de Levées.

Vous ne pouvez faire dépasser l'effectif de départ de l'unité (les figurines en surnombre sont perdues) et votre adversaire conserve les points de massacre des figurines ainsi remplacées.





ROYAUME DES ODRYSSES

Jusqu'à la moitié de vos figurines de **Guerriers** peuvent ne pas avoir d'équipement, et vos **Levées** peuvent être équipées de javelots.

Quand une capacité de corps-à-corps de votre plateau de combat octroie des dés d'attaque à une unité de piétons, vous devez remplacer tous ces dés par autant de dés de défense et vous gagnez 1 dé de défense supplémentaire.




BASTARNES

Vos figurines de **Gardes** peuvent être équipées d'armes lourdes, mais vos **Guerriers** ne peuvent se battre qu'à cheval ou équipés d'armes lourdes.

Vos **Levées** peuvent être équipées de javelots.




EMBUSCADE

Utilisez cette carte une fois le déploiement des bandes terminé, mais avant le début du premier tour.

Retirez l'une des unités de piétons que vous avez déployés et placez-la intégralement dans un terrain accidenté, à plus de **L** de toute figurine ennemie.




MARAUDEURS

Gardes & Guerriers

Au début de chacun de vos tours, avant de lancer vos dés Saga, si votre unité ne possède pas de **marqueur Pillage**, vous pouvez lui en attribuer un.




PELTASTES THRACES

Utilisez cette carte lors de l'activation d'une unité ennemie pour une charge, mais avant sa résolution.

Activez l'une de vos unités de piétons équipée de javelots pour un tir, bénéficiant d'un dé d'attaque bonus.

Aucune capacité Saga ne peut être déclenchée durant cette activation.

Une fois cette dernière résolue, activez votre unité pour un mouvement qui ne génère pas de fatigue.




ATTAQUE NOCTURNE

Utilisez cette carte au début du premier tour du premier joueur.

Aucun tir ne peut être effectué avant le début du deuxième tour.



PELTASTES AGRIANIENS



Lors du recrutement de votre bande, vous pouvez choisir d'équiper votre unique unité de **Gardes** piétons non mercenaires de javelots.

Cette unité ignore les malus de déplacement liés aux terrains accidentés (mais non ceux des terrains dangereux).



ARMÉE D'ASIE



Votre bande doit contenir au moins une unité disposant de la règle **Phalange**.

Vous pouvez équiper vos **Levées** de Sarisses, représentant les troupes perses recrutées par Alexandre et équipées à la macédonienne, mais ces unités ne disposent pas de la règle **Phalange**.

En outre, l'une de vos unités de **Guerriers** peut être montée et équipée de Javelots en plus de l'unité de **Guerriers** montée à laquelle vous avez droit.



S'ADAPTER À L'ADVERSAIRE



Une fois le déploiement des bandes effectué mais avant le premier tour de jeu, vous pouvez retirer jusqu'à 2 de vos unités présentes sur la table et les déployer à nouveau en suivant les instructions de déploiement.

Ces unités une fois redéployées doivent se trouver à plus de **C** de toute unité amie.



COMPAGNONS



Gardes et Phalanges uniquement

Lors de chaque tour, cette unité défusse immédiatement la première fatigue qu'elle reçoit et cela, quelle qu'en soit la cause.



S'ENGOUFFER DANS LA FAILLE



Utilisez cette Ruse après qu'une unité ennemie a terminé une activation de mouvement ou de tir à **C** d'une de vos unités de Gardes ou disposant de la règle **Phalange**.

Activez cette unité pour un mouvement ou une charge.



ENCORE UN PEU PLUS LOIN



Utilisez cette Ruse au moment où votre Seigneur utilise sa règle **Sommes à vos ordres**.

Votre **Seigneur** peut activer une unité amie supplémentaire à **C**.



RAJS DES MONTAGNES



Ignorez intégralement la règle de faction. Votre bande ne peut pas inclure d'unité disposant de la règle Monture (X) et ne peut pas inclure d'Éléphant.

Votre **Seigneur** doit être à pied, sans options d'équipement et vos **Levées** ne peuvent être équipées que d'arcs.

Vous pouvez recruter des **Guerriers** et des **Gardes** sans options d'équipement, ignorant la limitation d'équipement de vos unités de Gardes.

Alternativement, vos Guerriers à pied peuvent être équipés de javelots.

Vos unités de piétons ignorent les pénalités de déplacement liées aux terrains accidentés (mais non dangereux) lors d'une activation de mouvement et bénéficient d'un bonus de déplacement de **TC**, s'appliquant aux activations de mouvement ou de charge.



EMPIRE MAURYA



Votre bande peut désormais recruter jusqu'à deux unités de Mercenaires suivantes : Chameliers, Hoplites Mercenaires, Psiloï, Thureophoroï et Torakitaï.



SATTRA



Utilisez cette ruse après le déploiement des bandes mais avant le premier tour de jeu.

Sélectionnez une unité de votre bande équipée d'arme de tir et remplacez-la à **C** d'un élément de terrain accidenté et à plus de **L** de toute unité adverse.



AMAZONES DE LA GARDE ROYALE



Gardes à pied ou montés

Votre unité ignore la première perte infligée chaque tour et cela, quelle qu'en soit l'origine et gagne la règle spéciale Résistance (1). Lorsque votre Seigneur cible cette unité dans le cadre de l'utilisation de sa règle Garde du Corps, la portée de cette dernière est de **M** au lieu de **C**.



HARANGUE DES BRAHMANES



Utilisez cette ruse à la place d'utiliser une capacité Saga lors de l'étape 4 d'un corps-à-corps.

Vous pourrez relancer autant de dés d'attaque n'ayant pas engendré de touches que l'armure au corps-à-corps de votre adversaire.



ÉLÉPHANTS INDIENS



Jouez cette carte lors d'un corps-à-corps impliquant un **Éléphant** ami, au lieu de jouer une capacité Saga.

Si l'unité ennemie possède la règle Monture (Cheval) ou est un Éléphant, infligez-lui une fatigue.



GRECO-BACTRIENS



Royaume d'Asie

Votre bande ne peut inclure qu'un seul Éléphant ne disposant pas de la règle Armure d'éléphant, une seule unité de Gardes et aucune de chars à faux.

En contrepartie, vos **Guerriers** peuvent être montés à cheval et équipés ou non d'arcs composites en plus de leurs options habituelles.



IMITATIONS DE LÉGIONNAIRES



Vos **Guerriers** et **Gardes** peuvent être déployés sans options d'équipement et disposer de la règle Phalange.

Lors d'un mouvement de manœuvre, ces unités bénéficient d'un bonus de déplacement de **C**.



CLÉROUQUIES



Utilisez cette carte au début de votre premier tour.

Toutes vos unités équipées de Sarisses ou sans option d'équipement gagnent la règle Détermination durant ce tour, mais ne peuvent pas être activés par le biais des capacités de votre plateau.



GARDE ROYALE



Phalange ou Gardes montés uniquement.

Tant que votre unité se trouve à **C** de votre Seigneur, elle gagne la règle Détermination.

Une fois par tour, si votre unité se trouve à **C** de votre Seigneur et qu'elle n'est pas épuisée, elle peut subir une fatigue afin d'annuler une perte subie par votre Seigneur.

Notez bien que cette règle vient en plus de son éventuelle utilisation de la règle Gardes du corps.



ALLIANCE OPPORTUNE



Utilisez cette carte lorsqu'une de vos unités est désignée comme cible d'une activation de charge ou de tir. Annulez cette activation.



ÉLÉPHANTS INDIENS



Royaume d'Asie

Jouez cette carte lors d'un corps-à-corps impliquant un **Éléphant** ami, au lieu de jouer une capacité Saga.

Si l'unité ennemie possède la règle Monture (Cheval) ou est un Éléphant, infligez-lui une fatigue.

