

ASSYRIAN WARS

Description des cartes à jouer

Les cartes n°1 à 6 sont les cartes de groupe d'armées.

Pour les suivantes, vous trouverez de haut en bas :

- _ L'intitulé et les PA
- _ L'illustration
- _ Le texte
- _ le n° de la carte
- _ le type d'action de la carte (en bas à droite de la carte)

n°7 Embuscade (type : combat)

Vos unités et celles de vos alliés lancent les dés et infligent les dégâts en premier, avant les unités ennemies. Ces dernières subissent les pertes avant de lancer les dés à leur tour. Cet événement ne prend effet qu'au 1^{er} round d'un combat de votre choix. Appliquez les déroutes une fois que les deux camps ont lancé leurs dés.

n°8 Embuscade d'Archers (type : contre)

Jouable seulement si vous êtes attaqués. Vos archers, archers montés, chars de guerre, tirent avant les ennemis dans la phase de volée de flèches.

n°9 Inondation Artificielle (type : combat, sabotage)

Les unités attaquantes passent un test d'attrition (cf. 6.6.1). Événement utilisable uniquement pour la cité de Sealand, située dans la zone humide au sud est de Nippur.
Exception : peut être utilisé pour réduire de 1 la valeur de défense de la ville de Ninive (*Niniveh*).

n°10 Débauche Assyrienne (type : permanent)

Les officiers de l'armée assyrienne deviennent des aristocrates décadents, délèguent leurs devoirs à leurs subordonnés, et s'adonnent à la luxure.
Annulez le dé de bonus assyrien pour les combats terrestres. Nécessite que Sin-Shar-Ishkun ou Ashur Etilani soient rois.

n°11 Manœuvre sur les Flancs (type : mouvement)

Déplacer une de vos armées pour un coût maximum de 2 PA. Les armées ennemies ne peuvent ni vous intercepter, ni esquiver.

n°12 Eboulement (type : contre)

Toutes les unités parcourant une route de montagne font un test d'attrition supplémentaire (cf. 6.6.1).

n°13 Nouvelle Route Commerciale (type : économie)

Vous pouvez déplacer un maximum de 2 de vos marqueurs de commerce de la case de ralliement vers la case de commerce.

n°14 Passer l'Impulse (type : économie)

Passez votre impulse. A votre prochain impulse (et à celui là seulement), votre revenu sera de deux fois votre niveau ECO+2. Cet événement ne peut être combiné avec une carte+, ni changé en carte+. Il ne peut pas être joué si vous avez fait quelque chose lors de cet impulse. Si le tour en cours se termine alors que cet événement venait de prendre effet, l'événement ne sera effectif qu'au prochain tour. Gardez cette carte face visible sur la table jusqu'à votre prochain impulse.

n°15 Recrutement de Mercenaires (type : recrutement)

Placez 3 mercenaires dans une zone que vous contrôlez : de force 1x4, 1x3, 1x2. Si ces mercenaires ne sont pas disponibles,

prenez les dans le pool du jeu. Si ces mercenaires ne sont pas disponibles dans le pool du jeu, utilisez des réguliers non construits.

n°16 Un Traître dans le Palais (type : politique)

Vous pouvez regarder les cartes possédées par les états ciblés.

n°17 Les Renégats (type : combat)

Un mercenaire ennemi de votre choix rejoint votre camp lors d'un combat. Si vous remportez ce combat et s'il survit, vous pouvez le conserver (considérez que vous l'avez recruté). Si vous perdez le combat et qu'il survit, placez le dans la case de ralliement.

n°18 Le Marché de Babylone (type : permanent)

Tant que cette carte est en jeu, Babylone reçoit un ECO+1. Quand la ville de Babylone est conquise, défaussez cette carte.

n°19 Un Mauvais Présage (type : pioche)

"Le roi ciblé annonce un nouveau roi, aussi le mauvais présage ne vise pas le roi, mais son remplaçant". Pour refléter cela, le joueur ciblé défausse aléatoirement une de ses cartes, et le joueur possédant la carte de Mauvais Présage pioche une nouvelle carte. Cette carte n'a aucun effet sur le roi. Elle ne peut cibler un joueur qui ne possède pas de roi ou un chef ayant marqueur roi.

n°20 By-pass (type : mouvement)

Une de vos armées peut ignorer une armée ennemie (ou un groupe d'armées) en se déplaçant pour un coût de 3 PA au maximum. Votre armée ne peut être interceptée, ne passe aucun test d'attrition à cause du terrain.

n°21 Des Préparatifs Précautionneux (type : pioche)

Piochez une nouvelle carte. Lors de cet impulse, si vous jouez *Des Préparatifs Précautionneux*, vous ne pourrez jouer aucune carte ni avant ni après (aucune carte+, ni même la carte que vous venez de tirer). Au prochain impulse, vous doublez votre revenu ECO. Si le tour en cours se termine alors que l'événement venait de prendre effet, l'événement ne sera effectif qu'au prochain tour.
Gardez cette carte face visible sur la table jusqu'à votre prochain impulse.

n°22 Le Commandant est Malade (type : combat)

Le chef ennemi ciblé ne peut utiliser son efficacité au combat cet impulse.

n°23 Contre Manœuvre (type : combat, contre)

Vous pouvez annuler la carte événement de combat qui vient d'être jouée. Vous devez annoncer votre intention d'utiliser cette carte avant la résolution de l'événement que vous annulez.

n°24 identique à 23

n°25 Déportation (type : contre)

Carte nationale assyrienne

Carte +

Placez un marqueur ECO-1 sur une cité conquise par l'Assyrie. Placez un marqueur ECO+1 sur une des cités assyriennes. Aucun état ne peut obtenir plus d'un marqueur ECO-1 de cette façon.

n°26 Un Général Assassiné (type : sabotage)

Choisissez un chef, lancez un D6 :

1-2 : pas d'effet

3-4 : placez le chef dans la case de ralliement

5-6 : le chef est éliminé
Cette carte ne peut être jouée contre un roi. Elle n'a aucun autre effet sur l'armée commandée par ce chef.

n°27 La Moisson (type : mouvement)

Choisissez une armée à l'extérieur de ses frontières d'origine. Lancez un D6. Placez un nombre d'unités égal au dé et un chef de cette armée dans la case de ralliement. Cette carte ne peut être utilisée contre l'Assyrie ou des nomades.

n°28 Un Chef Blessé (type : combat)

Choisissez un chef, lancez un D6 :

1-2 : pas d'effet

3-4 : le chef est blessé, placez le dans la case de ralliement

5 : le chef retraite vers la ville la plus proche appartenant à sa nation

6 : le chef est éliminé

Cette carte ne peut être jouée contre des rois. Elle n'a aucun autre effet sur l'armée commandée par le chef.

n°29 Pillage (type : contre)

Si vous capturez une forteresse ennemie, vous pouvez défausser cette carte pour en tirer deux autres.

n°30 Les Chefs Locaux Réclament Protection (type : économie)

Les marqueurs de commerce de votre propre puissance ne peuvent être enlevés de la case de commerce ce tour. Ceci ne rétablit pas les marqueurs de commerce qui ont été retirés avant l'apparition de cet événement. Si le dé d'une puissance désigne vos marqueurs commerciaux lors d'un raid, considérez que ce raid a échoué.

n°31 Les Serviteurs Assyriens de Mardouk (type : politique)

L'Assyrie ne peut déclarer la guerre à Babylone pendant ce tour, même si Babylone a refusé de lui payer tribut lors de ce tour. Cette carte ne peut être jouée si Sennachérib est roi de l'Assyrie. Autrement, vous pouvez mener une action diplomatique secrète.

n°32 Intrigue au Palais (type : politique)

Déplacez, sur la piste diplomatique, un marqueur diplomatique d'un mineur de D6 pas. Ne peut être utilisé pour rompre une alliance.

n°33 Passer l'Impulse (type : économie)

Passez votre impulse. A votre prochain impulse (et à celui là seulement), votre revenu sera de deux fois votre niveau ECO+3. Cet événement ne peut être combiné avec une carte+, ni changé en carte+. Il ne peut pas être joué si vous avez fait quelque chose lors de cet impulse. Si le tour en cours se termine alors que cet événement venait de prendre effet, l'événement ne sera effectif qu'au prochain tour. Gardez cette carte face visible sur la table jusqu'à votre prochain impulse.

n°34 Les Pirates !!! (type : désastre)

Tous les navires passent un test d'attrition (cf. 6.6.1). Les navires subissant une avarie doivent retraiter dans la zone maritime la plus proche, zone qui possède un port ami ou neutre. Le navire est coulé si un tel port n'est pas disponible.

n°35 Fourrage Rare (type : contre)

Obliger une armée adverse, hors d'une zone qui lui est amie, à piller. Cet événement peut être utilisé contre des unités ravitaillées. A jouer une fois que l'armée ciblée a pris sa

décision relative au pillage de la zone. S'il y a déjà un marqueur « pillage 2 » dans la zone, l'armée doit passer un test d'attrition (cf. 6.6.1).

n°36 L'Art du Siège (type : combat)

Lors de cet impulse, vous pouvez jouer cet événement plutôt que de mener un siège si vous avez plus d'unités que le niveau de défense de la ville. Vous omettez la phase de siège et augmentez de 1 les dégâts reçus par la ville.

n°37 Les Renégats (type : combat)

Deux mercenaires ennemis de votre choix rejoignent votre camp lors d'un combat. Si vous remportez ce combat, vous pouvez conserver le ou les éventuels mercenaires survivants (considérez que vous les avez recrutés). Si vous perdez le combat, placez le ou les éventuels survivants dans la case de ralliement.

n°38 Les Vétérans (type : contre, combat)

Jouez cette carte en *contre* lors d'un combat se terminant par un match nul. Vous avez alors la liberté de choisir le camp vainqueur.

n°39 Nomades Arabes (type : recrutement)

Placez les unités nomades arabes dans votre pool de mercenaires. Vous pouvez les engager comme des mercenaires normaux. Elles ne sont pas affectées par les cartes "Renégats" (*Turncoats*) et "Donnez leur ce qu'il demandent" (*Give them what they want*). Elles ne sont pas retirées à l'interphase. Vous ne pourrez pas engager des mercenaires non-arabes, tant qu'il reste des unités arabes dans votre pool de mercenaires. Si cette carte est rejouée avant que toutes les unités arabes ne soient retirées du pool, retirez les d'abord avant de rejouer cet événement.

n°40 Nomades Araméens (type : recrutement)

Placez les unités nomades araméennes dans votre pool de mercenaires. Vous pouvez les engager comme des mercenaires normaux. Elles ne sont pas affectées par les cartes "Renégats" (*Turncoats*) et "Donnez leur ce qu'il demandent" (*Give them what they want*). Elles ne sont pas retirées à l'interphase. Vous ne pourrez pas engager des mercenaires non-araméens, tant qu'il reste des unités araméennes dans votre pool de mercenaires. Si cette carte est rejouée avant que toutes les unités araméennes ne soient retirées du pool, retirez les d'abord avant de rejouer cet événement.

n°41 Les Plans ont Changé (type : pioche)

Défaussez cette carte et échangez une carte de votre main (pas une carte nationale) contre une carte de la main d'un de vos alliés (pas une carte nationale). Vous pouvez regarder les mains de vos alliés avant cet échange. Vous n'avez pas besoin de l'assentiment de vos alliés.

n°42 Trêve des Cimmériens (type : politique)

Les Cimmériens n'engagent ni ne participent à un combat contre vous durant ce tour. Ils ne peuvent entrer dans votre territoire. Cette carte vous protège aussi bien des Cimmériens neutres que des Cimmériens contrôlés par un joueur. Par contre, elle ne peut protéger vos alliés. Cette carte ne peut être jouée avant le 2^e tour.

n°43 Conjuration (type : pioche)

Vous, et un état ciblé qui n'est pas un de vos alliés, tirez chacun une carte. Vous pouvez utiliser cette *conjuration* pour défaire l'état cible comme s'il s'agissait de jouer une rupture d'alliance

(« Alliance Breaker ») contre ce même état cible en *contre à conjuration* (cf. 6.11.C).

n°44 Fin d'une Guerre Etrangère (type : guerre étrangère)

Enlevez une carte de guerre étrangère actuellement en jeu, et défaussez la. Les unités amies du joueur sont mises dans la case de ralliement sans passer de test de dégâts. (cf. 6.11.2)

n°45 Incendier des Navires (type : sabotage)

Détruisez des navires présents dans les zones côtières :

1-2 : sans d'effet

3-4 : 1 navire détruit

5 : 2 navires détruits

6 : 3 navires détruits

Choisissez les navires à détruire après avoir lancé le dé.

n°46 Flotte étrangère (type : recrutement)

Placez un maximum de 3 navires assyriens dans le Fleuve amer (*Bitter River* ou le Golfe Persique), sauf dans Sealand. Vous pouvez jouer cet événement uniquement si l'Assyrie et la Phénicie sont alliées, et uniquement si vous êtes l'Assyrie ou un de ses alliés. L'Assyrie ne peut construire ou réparer des navires par un autre moyen. Sinon, vous pouvez mener une action de diplomatie secrète.

n°47 Guerre Etrangère (type guerre étrangère)

L'Egypte contre la Libye : placez 2+D3 unités égyptiennes (au choix du joueur contrôlant l'Egypte) sur cette carte. Durée : un D6 rounds d'impulses. (cf. 6.11.2)

n°48 Guerre Etrangère (type : guerre étrangère)

L'Egypte contre la Nubie : placez 2+D3 unités égyptiennes (au choix du joueur contrôlant l'Egypte) sur cette carte. Durée : un D6 rounds d'impulses. (cf. 6.11.2)

n°49 Guerre Etrangère (type : guerre étrangère)

Les Mèdes contre Elam : placez 2+D3 unités (au choix des joueurs concernés) sur cette carte. Durée : un D6 rounds d'impulses. (cf. 6.11.2). Cet événement est annulé si les Mèdes et Elam sont alliés.

n°50 Guerre Etrangère (type : guerre étrangère)

Mèdes contre Mèdes : placez (2+D3)x2 unités (au choix du joueur mède) sur cette carte. Durée : un D6 rounds d'impulses. (cf. 6.11.2).

n°51 Guerre Etrangère (type : guerre étrangère)

Mèdes contre tribus nomades : placez 2+D3 unités (au choix du joueur mède) sur cette carte. Durée : un D6 rounds d'impulses. (cf. 6.11.2).

n°52 Guerre Etrangère (type : guerre étrangère)

Urartu contre des nomades hors carte : placez 2+D3 unités (au choix du joueur d'Urartu) sur cette carte. Durée : un D6 rounds d'impulses. (6.11.2).

n°53 Friction (type : contre)

Choisissez une armée qui va se mettre en route. Prenez au hasard D3 unités de combat dans cette armée, elles ne se déplaceront pas. Cette scission ne réduit pas le coût en PA du déplacement d'un groupe d'armées.

n°54 Le Dieu Jahvé punira les Agresseurs Païens (type : combat)

Carte nationale judéenne

Carte +

Ajoutez 3 dés bonus dans un combat terrestre de votre choix.

n°55 Le Dieu Jahvé Sauve les Marchants (type : pioche)

Home Card israélienne

Carte +

Tirez 2 cartes. Jouez cet événement uniquement s'il n'y a aucune unité ennemie dans votre état.

n°56 Pousser aux Hostilités (type : politique)

La Perse déclare la guerre à Elam. Cette déclaration de guerre ne coûte rien. Seuls l'Assyrie, les Mèdes, ou leurs alliés, peuvent jouer cet événement.

Sinon, vous pouvez choisir une action diplomatique secrète.

n°57 Pacte avec une cité mineure (type : pacte de cité mineure)

Placez le marqueur d'une cité mineure de votre choix dans votre case diplomatique.

Alternativement, cet événement peut être utilisé pour annuler le pacte d'une cité, sans garnison, avec une puissance étrangère et l'établir ainsi en votre faveur (cf. 6.11.3).

n°58 identique à n°57

n°59 Colons Nomades (type : économie)

Une tribu nomade se sédentarise dans l'une de vos zones d'origine et démobilise 4 facteurs de combat. Placez un marqueur ECO+1 dans cette zone. Les nomades restants se déplacent dans la zone la plus proche, hors de vos zones d'origine.

n°60 idem n°59

n°61 Passer l'Impulse (type : économie)

Passez votre impulse. A votre prochain impulse (et à celui là seulement), votre revenu sera de deux fois votre niveau ECO+4. Cet événement ne peut être combiné avec une carte+, ni changé en carte+. Il ne peut pas être joué si vous avez fait quelque chose lors de cet impulse. Si le tour en cours se termine alors que cet événement venait de prendre effet, l'événement ne sera effectif qu'au prochain tour. Gardez cette carte face visible sur la table jusqu'à votre prochain impulse.

n°62 Paix et Prospérité (type : économie, permanent)

Carte nationale phrygienne

Carte +

Pour ce tour, le revenu ECO de la Phrygie est doublé pour ses zones. Cet événement est sans effet tant qu'il y a des unités ennemies en Phrygie (bien que cela n'annule pas la carte).

n°63 Trêve des Scythes (type : politique)

Les Scythes n'engagent ni ne participent à un combat contre vous durant ce tour. Ils ne peuvent entrer dans votre territoire. Cette carte vous protège aussi bien des Scythes neutres que des Scythes contrôlés par un joueur. Par contre, elle ne peut protéger vos alliés. Cette carte ne peut être jouée avant le 3^e tour.

n°64 Prenez une Carte au Hasard à une Tribu de votre Choix (type : pioche)

Tirer une carte au hasard de la main d'un adversaire. Si cette carte est une carte nationale, remettez la à votre adversaire et tirez en une autre.

n°65 L'Avantage du Terrain (type : combat)

Dans un combat terrestre de votre choix, vous pouvez annuler jusqu'à 2 de vos pertes, et/ou de vos alliés.

n°66 idem n°37

Cependant, pour un maximum de 3 mercenaires ennemis au choix du joueur les possédant à l'origine.

n°67 Mercenaires Volontaires (type : recrutement)

D6 mercenaires (de force aléatoire) rejoignent l'un de vos chefs situé dans vos frontières d'origine. Ce chef ne doit pas être assiégé. Cet événement ne peut créer plus d'unités mercenaires que le nombre total d'unités que ce chef est en mesure de commander (en tenant compte des réguliers qu'il commande déjà). X désigne le nombre de mercenaires ainsi recrutés.

n°68 Les Fanatiques d'Ashur (type : combat)

Lors d'un combat, plutôt que d'enlever les unités assyriennes mises en déroute, mettez les de côté. Elles continuent à se battre mais seront détruites à la fin du combat. Elles ne pourront pas prendre de hit. Cet événement n'est valable que pour un seul combat de votre choix.

n°69 Le Marché de Babylone (type : économie)

Home Card babylonienne

Carte +

Doublez la valeur du commerce babylonien durant ce tour. Cet événement n'a aucun effet si des troupes ennemies sont à l'intérieur des frontières d'origine de Babylone à l'interphase.

n°70 Le Dauphin (type : politique)

Si vous devez recevoir un candidat à la succession au trône à la prochaine interphase, il sera automatiquement couronné. Si aucun candidat n'est disponible, vous pouvez promouvoir un chef en augmentant ses deux facteurs de 1 (utilisez un marqueur de roi). Seules les puissances peuvent jouer cette carte.

Les deux choix prennent effet à l'interphase. Cette carte est laissée sur la table jusqu'à ce que l'événement soit réalisé.

n°71 Les Défenseurs (type : contre)

Carte nationale syrienne

Carte +

Placez 4 mercenaires choisis au hasard dans une zone qui est attaquée et qui se trouve à l'intérieur de vos frontières d'origine. Si aucun mercenaire n'est disponible, utilisez des réguliers non encore construits.

n°72 Dérobade (type : contre)

Vous pouvez ignorer les déroutés de l'une de vos défaites. Cette carte ne protège pas vos alliés.

n°73 Joker (type : pioche)

Défaussez toutes vos cartes (sauf vos cartes nationales). Piochez une carte par carte défaussée (le *Joker* comptant comme une carte défaussée).

n°74 Le Roi du Monde Fait un Prêt (type : pioche)

Seule l'Assyrie peut jouer cet événement. L'état ciblé (pas vous-même) pioche une carte.

En alternative, vous pouvez effectuer une action diplomatique secrète.

n°75 Un Mineur Réclame votre Aide (type : contre)

Vous pouvez déclarer la guerre, sans aucun coût, à une puissance qui attaque un mineur si ce mineur n'est ni en guerre avec vous ni allié d'une autre puissance. Si vous pouvez tracer

un chemin par voie terrestre ou maritime (à condition de posséder des navires), vous pouvez repositionner une armée dans le territoire du mineur. Ce mineur devient votre allié.

n°76 L'Opposition prend le Pouvoir (type : politique, contre)

Carte nationale élamite

Carte +

Vous pouvez déclarer la guerre à un mineur sans aucun coût, sans avoir 5 PA à dépenser. Si cette carte est jouée en *contre* à votre propre défaite (6.11.3), vous pouvez immédiatement rejoindre la faction qui vous a battu. (7.4.1)

n°77 La Peste (type : désastre)

A jouer sur un siège. Toutes les unités participantes des deux camps passent un test d'attrition. Lancez un D6 :

1-5 : pas d'effet

6 : toutes les unités terrestres de la carte, de la case de ralliement et des cases hors carte se passent un test d'attrition. (cf. 6.6.1) Les unités participant au siège passent deux tests. Il en va de même pour les navires des zones côtières.

n°78 La Flotte Phénicienne (type : combat)

Carte nationale phénicienne

Vous obtenez un bonus d'un dé supplémentaire pour un combat naval. Cette carte annule un hit que vous auriez à subir dans ce combat.

n°79 Ralliez-vous ! (type : combat)

Ignorez les déroutés dans un combat. Cet événement ne concerne que vos unités (mercenaires et régulières). Les unités alliées ne sont pas protégées par cette carte.

n°80 Reconstruction (type : économie)

Home Card babylonienne

Carte +

Vous pouvez reconstruire une cité détruite de votre territoire d'origine. Cette ville peut être contrôlée par l'ennemi. Cet événement retire tous les marqueurs pillage, dégâts, Eco, de la zone. Utilisation impossible sur une ville assiégée.

n°81 Mariage Royal (type : rupture d'alliance)

Sur la piste diplomatique, déplacer le marqueur diplomatique d'un état quelconque d'un D6 en votre faveur. Cet événement peut servir à rompre une alliance. (cf. 6.6.3)

n°82 Reddition (type : combat)

Toutes les unités dans défendant une cité de niveau 3 ou moins sont mises dans la case de ralliement, la cité est considérée conquise. Jouez cet événement uniquement si vous avez au moins deux fois plus d'unités dans la zone que l'adversaire dans la cité. Il est impossible de le jouer contre une forteresse.

n°83 Prise d'un Otage Royal (type : politique)

Ciblez une tribu nomade ou un mineur. Tous les états (sauf vous-même) désirant influencer diplomatiquement cette cible voient le coût de cette action doubler pour ce tour.

n°84 Une Alliance (type : rupture d'alliance)

Déplacez un marqueur de 2 D6 pas sur la piste diplomatique. Si vous jouez cet événement en *contre* à une défaite d'un de vos alliés, le coût de l'action est divisé par 2, alors que l'effet est doublé. (cf. 6.11.3)

n°85 Bain de Sang Assyrien (type : combat)

Home Card assyrienne

Jouez cet événement à la fin d'un combat. Quelqu'en soit le résultat, combattez un round supplémentaire au cours duquel le camp assyrien infligera 2 hits supplémentaires.

n°86 Lieu d'Asile (type : recrutement)

Carte nationale élamite

Carte +

Enlevez 2+D3 mercenaires sous contrôle élamite, remplacez les par des réguliers de même force et même type. S'il n'y a pas de réguliers disponibles, choisissez ceux qui s'en rapprochent le plus.

n°87 Alliance Cimmérienne (type : rupture d'alliance)

Déplacez le marqueur cimmérien de 2 D6 espaces sur la piste diplomatique. Si vous jouez cet événement en *contre* à une défaite d'un de vos alliés, le coût de l'action est divisé par 2 alors que l'effet est doublé (cf. 6.11.3).

Cette carte ne peut être jouée avant le 2^e tour.

n°88 Attaque Coordinée (type : mouvement)

Carte +

Ave 2 armées de même nationalité, attaquez simultanément 1 ou 2 zones. Avec cet événement, vous êtes protégé d'éventuelles interceptions ennemies, et les forces attaquées ne peuvent esquiver.

n°89 Contre Mesures (type : contre)

Annulez un événement, de votre choix, qui est en train d'être joué. Sinon, vous pouvez faire cesser un événement déjà joué, si sa durée est de plus d'un impulse. Vous pouvez jouer cette carte à tout moment.

n°90 Contrer une Rupture d'Alliance (type : rupture d'alliance)

Contrez toute *rupture d'alliance* comme un *contre*.

Alternativement, vous pouvez déplacer un marqueur diplomatique de 2 D6 pas. (cf. 6.11.3)

n°91 Le Dieu Ashur Réclame une Guerre Sainte (type : combat)

Carte nationale assyrienne

Tous les réguliers assyriens reçoivent +1 à leurs facteurs de combat lors de ce combat terrestre ou lors d'un siège. Cette carte affecte les chefs et les dés de bonus.

n°92 Donnez Leur ce qu'ils Demandent (type : combat)

Vous pouvez payer X PA en jouant cette carte. Choisissez ensuite X mercenaires ennemis et prenez en le contrôle jusqu'à la fin de ce combat. Si vous remportez le combat, vous pouvez considérer que vous avez engagé normalement les mercenaires survivants. Si vous perdez, placez tous ces mercenaires dans la case de ralliement. X ne peut être supérieur au nombre de mercenaires qu'un de vos chefs présent peut commander.

n°93 Alliance Judée-Israël (type : rupture d'alliance)

Déplacez le marqueur de la Judée ou d'Israël, de 3 D6 pas sur la piste diplomatique. Si vous jouez cet événement en *contre* à une défaite d'un de vos alliés, le coût est réduit de moitié et l'effet doublé. (cf. 6.11.3)

n°94 Mobilité (type : contre)

Carte nationale perse

Carte +

Pour ce tour, ajoutez 5 à toute tentative d'esquive par les unités perses. Peut être joué après l'échec d'une esquive.

n°95 Le Pharaon Prend les Choses en Main (type : mouvement, pioche)

Carte nationale égyptienne

Carte +

Repositionnez à Gaza tout nombre de chefs et leurs piles d'unités. Vous devez contrôler Gaza pour utiliser cet événement.

Alternativement, vous pouvez défausser cette carte pour en piocher 2 autres.

n°96 Pillage, Butin et Répression (type : contre)

Carte nationale d'Urartu

Carte +

Choisissez une zone que vous venez de conquérir. Placez y un marqueur ECO-1, un marqueur pillage 2, et un maximum de dégâts sur la ville. Vous disposez d'un maximum de 7 PA pour construire immédiatement de nouvelles unités. Si les Scythes (ou les Cimmériens) conquièrent Urartu, ils peuvent prendre cette carte et l'utiliser comme si c'était une de leurs cartes nationales.

n°97 Les Prêtres de Mardouk (type : contre, politique)

Vous pouvez ignorer le fait de devoir être en bons termes avec l'Assyrie. Seule Babylone peut utiliser cet événement. Le coût d'une éventuelle déclaration de guerre doit être payé.

Sinon, vous disposez d'une action diplomatique secrète.

n°98 Alliance Perse (type : rupture d'alliance)

Déplacez le marqueur diplomatique perse de 2 D6 pas. Si vous jouez cet événement en *contre* à une défaite d'un de vos alliés, le coût est réduit de moitié et l'effet doublé. (cf. 6.11.3)

n°99 Alliance Phrygienne (type : rupture d'alliance)

Déplacez le marqueur diplomatique phrygien de 2 D6 pas. Si vous jouez cet événement en *contre* à une défaite d'un de vos alliés, le coût est réduit de moitié et l'effet doublé. (cf. 6.11.3)

n°100 Alliance Phénicienne (type : rupture d'alliance)

Déplacez le marqueur diplomatique phénicien de 2 D6 pas. Si vous jouez cet événement en *contre* à une défaite d'un de vos alliés, le coût est réduit de moitié et l'effet doublé. (cf. 6.11.3)

n°101 Raids (type : sabotage)

Les unités ennemies situées dans une zone adjacente à une zone dans laquelle vous avez des unités subissent un test d'attrition. (cf. 6.6.1)

n°102 Réserves (type : recrutement)

Vous pouvez placer gratuitement un total maximum de 8 facteurs de combat dans vos zones d'origine.

n°103 Régicides (type : sabotage)

Choisissez un roi, lancez un D6 :

1-2 : pas d'effet

3 : le roi ne peut utiliser son efficacité lors des combats de cet impulse

4 : le roi échappe à la mort, mais est placé dans la case de ralliement

5 : le roi est repositionné dans sa capitale

6 : le roi est retiré du jeu

Cet événement n'a aucun effet sur l'armée commandée par le roi.

n°104 Alliance Scythe (type : rupture d'alliance)

Déplacez le marqueur diplomatique scythe de 3 D6 pas. Cet événement ne peut être joué avant le 3^e tour. (cf. 6.11.3)

n°105 Alliance Scythe (type : rupture d'alliance)

Déplacez le marqueur diplomatique scythe de 2 D6 pas. Si vous jouez cet événement en *contre* à une défaite d'un de vos alliés, le coût est réduit de moitié et l'effet doublé. Cet événement ne peut être joué avant le 3^e tour. (cf. 6.11.3)

n°106 Alliance Syrienne (type : rupture d'alliance)

Déplacez le marqueur diplomatique syrien de 2 D6 pas. Si vous jouez cet événement en *contre* à une défaite d'un de vos alliés, le coût est réduit de moitié et l'effet doublé. (cf. 6.11.3)

n°107 Alliance avec Urartu

Rupture d'alliance

Déplacez le marqueur diplomatique de l'Urartu de 2 D6 pas. Si vous jouez cet événement en *contre* à une défaite d'un de vos alliés, le coût est réduit de moitié et l'effet doublé. (cf. 6.11.3)

n°108 Un Ambassadeur (type : politique)

Carte nationale mède

Carte +

En tant qu'événement, vous pouvez donner cette carte à tout autre état. Ce dernier ne pourra pas en utiliser l'événement.

n°109 L'Assemblée des Tribus (type : économie)

Carte nationale mède

Carte +

Placez un marqueur ECO+2 dans la zone Mede Fareast. Cet événement ne peut être joué s'il y a 15 unités ennemies ou plus dans votre territoire d'origine.

n° 110 Retourner l'Alliance Scythe (type : rupture d'alliance)

Vous pouvez rompre l'alliance scythe avec une autre puissance, et en conclure une avec les Scythes. Si vous jouez cet événement en *contre* à une défaite d'un de vos alliés, le coût est réduit de moitié. Cet événement ne peut être joué avant le 3^e tour. (cf. 6.11.3)