

## NUMIDIAE

(Numides)

Périodes . I-VII

**Tribu**

A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Numidia

Force: 2

Toute armée ennemie occupant la Province de Départ du Peuple doit reculer dans une Province amie adjacente ou être éliminée. Tout Fort ou Forteresse présent dans la Province de Départ est éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 1

Picti

(Pictes)

Périodes . II-VII

**Tribu**

A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Hibernia

Force: 2

Toute armée ennemie occupant la Province de Départ du Peuple doit reculer dans une Province amie adjacente ou être éliminée. Tout Fort ou Forteresse présent dans la Province de Départ est éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 2

DALMATAE

(Dalmates)

Périodes . I-VII

**Tribu**

A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Dalmatia

Force: 2

Toute armée ennemie occupant la Province de Départ du Peuple doit reculer dans une Province amie adjacente ou être éliminée. Tout Fort ou Forteresse présent dans la Province de Départ est éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 3

ARABI

(Arabes)

Périodes. I-VII

**Tribu**

A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Arabia

Deserta Force: 3

Toute armée ennemie occupant la Province de Départ du Peuple doit reculer dans une Province amie adjacente ou être éliminée. Tout Fort ou Forteresse présent dans la Province de Départ est éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 4

Lusitani

(Lusitaniens)

Périodes . I-VII

**Tribu**

A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Lustiania

Force: 2

Toute armée ennemie occupant la Province de Départ du Peuple doit reculer dans une Province amie adjacente ou être éliminée. Tout Fort ou Forteresse présent dans la Province de Départ est éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 5

BELGAE

(Belges)

Périodes. I-VII

**Tribu**

A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Belgica

Force: 2

Toute armée ennemie occupant la Province de Départ du Peuple doit reculer dans une Province amie adjacente ou être éliminée. Tout Fort ou Forteresse présent dans la Province de Départ est éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 6

LEADER

(Chef)

Périodes. I-VII

A jouer lors d'une Phase

Le joueur actif utilise trois dés en attaque pendant toute cette phase. S'il obtient trois résultats identiques, il n'utilise plus que deux dés. Cette carte ne peut pas être utilisée pour renforcer les attaques des Tribus ou des Royaumes.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 7-9

Weaponry

(Armement)

Périodes . I-VII

A jouer lors d'une Phase

Le joueur actif ajoute un au résultat de chaque dé d'attaque pour le reste de la Phase. Cette carte ne peut pas être utilisée pour renforcer les attaques des Tribus ou des Royaumes.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 10-11

FURY

(Fureur)

Périodes . I-VII

A jouer lors d'une Phase

Le joueur gagne toutes les égalités en combat pour le reste de la Phase. Chaque camp relance les dés en cas d'égalité lors d'un combat contre une forteresse. Cette carte ne peut pas être utilisée pour renforcer les attaques des Tribus ou des Royaumes.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 12

ELITE . TROOPS (Troupes d'élite)

Périodes . I-VII

A jouer lors d'une Phase

Le joueur actif lance trois dés en combat pour le reste de cette phase. En cas de perte d'un combat, il n'utilise plus que deux dés. Cette carte ne peut pas être utilisée pour renforcer les attaques des Tribus ou des Royaumes.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 13-15

REVOLT

(Révolte)

Périodes . II-VII

A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Le joueur actif peut convertir trois légions ennemies dans trois provinces

séparées en légions rebelles. Les légions rebelles attaquent quiconque dans leurs provinces respectives jusqu'à la victoire ou la défaite. Aucune règle de terrain difficile ne s'applique à ces combats.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 16-18

Armenii

(Arménie)

Période . I

**Royaume**

A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Armenia

Force: 3 + Fort & Cité

Valeur de pillage: un dé + 1

Toute armée ennemie dans la province de départ doit reculer dans une province amie adjacente ou être éliminée. Tout fort ou forteresse présent dans la province est également éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 19

Aegyptii

(Egypte)

Période . I

**Royaume**

A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Aegyptus

Force: 3 + Fort & Cité

Valeur de pillage: un dé + 2

Toute armée ennemie dans la province de départ doit reculer dans une province amie adjacente ou être éliminée. Tout fort ou forteresse présent dans la province est également éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 20

BABYLONII

(Babylone)

Période . I

**Royaume**

A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Babylonia

Force: 4 + Fort & Cité

Valeur de pillage: un dé + 2

Toute armée ennemie dans la province de départ doit reculer dans une province amie adjacente ou être éliminée. Tout fort ou forteresse présent dans la province est également éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 21

PARTHII

(Parthie)

Période . I

**Royaume**

A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Parthia

Force: 4 + Fort & Cité

Valeur de pillage: un dé

Toute armée ennemie dans la province de départ doit reculer dans une province amie adjacente ou être éliminée. Tout fort ou forteresse présent dans la province est également éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 22

Palmyrae

(Palmyre)

Période. I

**Royaume**

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Mesopotamia

Force: 4 + Fort & Cité

Valeur de pillage: un dé

Toute armée ennemie dans la province de départ doit reculer dans une province amie adjacente ou être éliminée. Tout fort ou forteresse présent dans la province est également éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 23

### DACI

(Dacie)

Période . I

#### Royaume

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Dacia

Force: 3 + Fort & Cité

Valeur de pillage: un dé +1

Toute armée ennemie dans la province de départ doit reculer dans une province amie adjacente ou être éliminée. Tout fort ou forteresse présent dans la province est également éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 24

### SASSANIDAE

(Royaume Sassanide)

Période . V

#### Royaume

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Syria

Force: 2 + Fort & Cité

Valeur de pillage: un dé

Toute armée ennemie dans la province de départ doit reculer dans une province amie adjacente ou être éliminée. Tout fort ou forteresse présent dans la province est également éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 25

### PONTICI

(Pontus)

Périodes . I-II

#### Royaume

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Pontus

Force: 2 + Fort & Cité

Valeur de pillage: un dé

Toute armée ennemie dans la province de départ doit reculer dans une province amie adjacente ou être éliminée. Tout fort ou forteresse présent dans la province est également éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 26

### CAPPADOCES (Cappadoce)

Périodes . I-II

#### Royaume

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Cappadocia

Force: 2 + Fort & Cité

Valeur de pillage: un dé

Toute armée ennemie dans la province de départ doit reculer dans une province amie adjacente ou être éliminée. Tout fort ou forteresse présent dans la province est également éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 27

### CILICES

(Cilicie)

Périodes . I-II

#### Royaume

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Cilicia

Force: 2 + Fort & Cité

Valeur de pillage: un dé

Toute armée ennemie dans la province de départ doit reculer dans une province amie adjacente ou être éliminée. Tout fort ou forteresse présent dans la province est également éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 28

### Iudaei

(Ludéa)

Périodes . I-II

#### Royaume

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Iudea

Force: 2 + Fort & Cité

Valeur de pillage: un dé +2

Toute armée ennemie dans la province de départ doit reculer dans une province amie adjacente ou être éliminée. Tout fort ou forteresse présent dans la province est également éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 29

### THRACES

(Thracie)

Périodes . I-II

#### Royaume

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Province de départ: Thracia

Force: 2 + Fort & Cité

Valeur de pillage: un dé

Toute armée ennemie dans la province de départ doit reculer dans une province amie adjacente ou être éliminée. Tout fort ou forteresse présent dans la province est également éliminé.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 30

### Disaster

(Désastre)

Périodes . I-VII

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Lancez un dé pour chaque armée, fort et cité de la province de votre choix. Un résultat de 5 ou moins élimine l'unité.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 31

### Epidemic

(Epidémie)

Périodes . V-VII

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Lancez un dé pour chaque armée présente dans deux provinces adjacentes de votre choix. Un résultat de deux ou moins élimine l'unité.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 32

### WRATH . OF . GOD (Colère divine)

Périodes . I-VII

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Le joueur actif utilise trois en attaque pour le reste de cette phase. S'il perd un combat il ne'utilise plus que deux dés. Le joueur gagne aussi les

égalités (les dés sont relancés en cas d'égalité contre une forteresse), jusqu'à ce qu'il perde un second combat

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 33-34

### God's . Favor (Faveur divine)

Périodes . I-VII

### A jouer à tout moment en dehors de votre phase

Annulez toute carte venant juste d'être jouée par un autre joueur.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 35

### Plague

(Maladie)

Périodes . I-VII

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Lancez un dé pour chaque armée dans la province de votre choix. Un résultat de 3 ou moins l'élimine.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 36

### Pestilence

(Peste)

Périodes . I-VII

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Lancez un dé pour chaque armée dans la province de votre choix. Un résultat de 3 ou moins l'élimine. Puis lancez un dé pour chaque armée présente dans les provinces adjacentes. Un résultat de 2 ou moins l'élimine.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 37

### Peoples . Revive

(Bond démographique)

Périodes . I-VII

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Ramenez en jeu 2 armées barbares, tribus ou royaumes éliminées auparavant. Placez-les dans la province de départ ou une province contrôlée par le peuple barbare, la tribu ou le royaume. Ces armées ne peuvent pas attaquer ou être placées dans des provinces vides.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 38-41

### ROMANS . FORTIFY

(Fortifications Romaines)

Périodes . IV-VII

### A jouer au début d'une phase Romaine

Placez deux Forts dans une province contrôlée par une faction romaine. Ils peuvent améliorer un fort existant en forteresse à raison d'un fort par amélioration.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign All Rights Reserved 42-43

### Rebellion

(Rébellion)

## Périodes . II-VII

### A jouer au début de la Phase d'un Joueur

Le joueur actif peut placer 1 armée rebelle (pas une légion) dans la province de son choix. Elle attaque quiconque se trouve dans la province jusqu'à la victoire ou la défaite. Les règles de Terrains Difficiles ne s'appliquent pas pendant la Rébellion.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign. All Rights Reserved 44-46

## Engineering

### (Ingénierie)

#### Périodes. I-VII

#### A jouer au début d'une phase Romaine

Placez 2 forts dans des provinces contrôlées par une Faction Romaine. Ils ne peuvent pas servir à améliorer des forts en forteresses.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign. All Rights Reserved 47-49

## SURPRISE .ATTACK

### (Attaque surprise)

#### Périodes. I-VII

#### A jouer lors d'une Phase

Le joueur actif peut ignorer les avantages défensifs des Forts, Forteresses et Terrains Difficiles dans la province de son choix.

Cette carte ne peut pas être utilisée pour renforcer les attaques des Tribus ou des Royaumes.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign. All Rights Reserved 50-52

## SIEGECRAFT

### (Matériel de siège)

#### Périodes. III-VII

#### A jouer lors d'une Phase

Les forts et les forteresses n'ont aucun effet contre les attaques du joueur actif pour le reste de la phase. Cette carte ne peut pas être utilisée pour renforcer les attaques des Tribus ou des Royaumes.

© 2007 Udo Grebe Gamedesign. All Rights Reserved 53-55