

N°1**Alliance [Alliance]****(Peut être conservée)**

Vous pouvez demander une Rencontre avec un autre joueur, et un seul.

Cf. 4.2.

N°2**Alliance****(Peut être conservée)**

Vous pouvez demander une Rencontre avec un autre joueur, et un seul.

Cf. 4.2.

N°3**Alliance avec Rhodes [Alliance with Rhodes]****(Peut être conservée)**

Accomplissez l'**une** des actions suivantes :

- Si Rhodes n'est actuellement alliée avec personne, vous pouvez former une alliance avec Rhodes; vous devez **payer 3T** pour ce privilège. Jusqu'à ce que cette alliance s'achève (par un autre joueur jouant cette carte, ou si vous attaquez des Escadres de Galères ou des unités terrestres de Rhodes), vous pouvez pleinement utiliser les Escadres de Galères de Rhodes (mais pas ses unités terrestres) comme si c'étaient les vôtres. Vous n'avez pas à payer d'entretien pour elles, mais vous devez remplacer celles que vous perdez (au prix de 2T chacune). Vous percevez également 1T de la part de chaque joueur dont les galères entrent dans l'Espace de Rhodes. Si il n'y a aucune force de Rhodes en jeu, défaussez la carte comme Aucun Evènement.
- Si Rhodes est actuellement alliée à un autre joueur, jouer cette carte brise cette alliance, faisant revenir Rhodes à un statut neutre et les Escadres de Galères de Rhodes retourner à Rhodes même.

Cf. 12.71

N°4**Alliance avec Pergamum [Alliance with Pergamum]****(Peut être conservée)**

Accomplissez l'**une** des actions suivantes :

- Si Pergamum n'est actuellement alliée avec personne, vous pouvez former une alliance avec Pergamum. Jusqu'à ce que cette alliance s'achève (par un autre joueur jouant cette carte, ou si vous attaquez des unités pergaméniennes ou encore si vous occupez seul l'Espace de Pergamum), vous pouvez pleinement utiliser tout ou partie des forces de Pergamum comme si c'étaient les vôtres. Elles peuvent se combiner avec vos forces et sont activées par vos propres AM. Quand vous subissez des pertes, pour chacun de vos propres BP ou galères perdu, vous pouvez éliminer un nombre équivalent de BP ou de galères pergaméniens pour satisfaire ces pertes. Quand vous activez Pergamum, jetez un dé : de 1 à 4, rien ne se produit; sur un '5' placez le Leader 1-4 pergaménien (en théorie Attalus I) à Pergamum; sur un '6' placez le Leader 2-5 pergaménien (en théorie Eumenes II). Les forces pergaméniennes ne peuvent pas être reconstituées, ni recevoir de nouvelles unités. Si il n'y a aucune force pergaménienne en jeu, défaussez la carte comme Aucun Evènement.
- Si Pergamum est actuellement alliée à un autre joueur, jouer cette carte brise cette alliance, faisant revenir Pergamum à un statut neutre et toutes les forces pergaméniennes retourner dans les Espaces pergaméniens (si il en reste – sinon, placez les le plus près possible de Pergamum).

Cf. 12.74

N°5**Embuscade [Ambush]****(Peut être conservée)**

Vous pouvez jouer cette carte quand des unités d'un autre joueur entrent dans un Point de Transit Terrestre. Jetez 1d6 et divisez le résultat par deux (en arrondissant à l'entier supérieur). Ce nombre de BP (au moins) est éliminé de l'armée en mouvement. Cette carte ne peut pas être utilisée contre une armée qui se déplace sur son Territoire d'Origine.

N°6**L'Effet Archimède [Archimedes Effect, The]****(Peut être conservée)**

Placez le marqueur "Inventeur" [Inventor] dans un Espace de Cité. Jusqu'à la fin du Tour de Jeu actuel, cette Cité donne **deux** (2) Décalages de Jet de Dé au défenseur lors de toute attaque contre elle.

Note : *En référence au brillant inventeur grec qui participa à la défense de Syracuse contre les Romains en 212 av. J.C.*

N°7**Invasion Barbare [Barbarian Invasion]****(Jouée quand tirée)**

Jetez 2d6 et consultez la Table d'Invasion pour savoir qui, quoi, quand et où.

Cf. 13.3.

N°8**Invasion Barbare [Barbarian Invasion]****(Jouée quand tirée)**

Jetez 2d6 et consultez la Table d'Invasion pour savoir qui, quoi, quand et où.

Cf. 13.3.

N°9**Moissons Abondantes [Bounteous Harvests]****(Jouée quand tirée)**

Les champs sont si abondants que les greniers débordent et les réserves de nourritures sont pleines. Jetez 1d6 sur la Table Moisson/Famine pour déterminer quel territoire a été autant béni et augmentez de un (+1) la **Stabilité** du joueur qui contrôle le **Territoire** concerné. Si personne ne le contrôle, il n'y a aucun effet.

N°10**Moissons Abondantes [Bounteous Harvests]****(Jouée quand tirée)**

Les champs sont si abondants que les greniers débordent et les réserves de nourritures sont pleines. Jetez 1d6 sur la Table Moisson/Famine pour déterminer quel territoire a été autant béni et augmentez de un (+1) la **Stabilité** du joueur qui contrôle le **Territoire** concerné. Si personne ne le contrôle, il n'y a aucun effet.

N°11**Changement sur la Scène Politique [Change in Political Scene]****(Jouée quand tirée)**

A nouveau parti/tyran/dictateur a pris le contrôle de **votre** Puissance et décide de faire le ménage. Accomplissez **toutes** les actions suivantes :

- Remplacez *immédiatement* les cartes de votre main dans la pioche que vous remélangez (vous ne jouez aucune des cartes que vous avez en main).
- Remplacez tous vos marqueurs d'Objectif dans votre réserve, et tirez en (au hasard) 3 nouveaux (15.4).
- Augmentez votre **Stabilité** de +2 (oui, *augmentez* – tout n'est pas si mauvais).

N°12**Changement de Politique Etrangère [Change in Foreign Policy]****(Jouée quand tirée)**

A utiliser contre vous même ou tout autre joueur (un seul). Le joueur affecté tire au hasard un marqueur d'Opportunité d'Objectif (15.4) qui retourne dans sa Réserve après en avoir tiré un autre aléatoirement. Il ne peut pas remplacer celui qu'il vient tout juste de tirer.

N°13**Conquérant [Conqueror]****(Peut être conservée)**

Si vous possédez en jeu un Leader d'Elite, vous pouvez, pour cette Activation, offrir à ce Leader une Activation supplémentaire qui par nature lui fournit deux "mouvements" distincts et successifs (il joue deux fois). Il n'est nullement besoin de jouer ou d'utiliser un AM supplémentaire pour cela. Vous ne pouvez pas jouer cette carte lors d'un Tour de Jeu au cours duquel vous avez déjà joué une carte Cunctator.

N°14**Conspiration [Conspiracy]****(Jouée quand tirée)**

Désignez sur le plateau de jeu un Leader non d'Elite appartenant à un autre joueur comme étant un conspirateur qui projette de renverser son gouvernement. Retirez ce Leader du plateau de jeu et réduisez de un (-1) la Stabilité de ce joueur.

N°15**Cunctator****(Peut être conservée)**

Jouer cette carte vous permet de vous Retirer d'un combat terrestre (10.4) un nombre illimité de fois pendant le Tour de Jeu actuel, et sans subir de perte de Stabilité pour s'être retiré d'un Espace de votre Territoire d'Origine. Vous ne pouvez pas jouer cette carte lors d'un Tour de Jeu au cours duquel vous avez déjà joué une carte Conquérant.

Note : "Cunctator" est un anglicisme du mot latin désignant quelqu'un qui temporise continuellement.

N°16**Deus ex Machina [Deus ex Machina]****(Peut être conservée)**

Cette carte contre n'importe quelle carte jouée par quelqu'un d'autre. Vous ne pouvez pas la jouer contre une carte que vous jouez vous-même. Quand elle est jouée, cette carte annule totalement la carte qui vient d'être jouée par l'autre joueur. Elle doit être **avant** que les effets de la carte devant être annulée prennent place. Les deux cartes sont alors défaussées.

N°17**Dies Irae (Jour de Courroux) [Dies Irae (Day of Wrath)]****(Jouée quand tirée)**

Les dieux sont offensés. Vous devez avoir fait quelque chose pour les mettre dans un tel état. Vous devez faire un choix :

- Payer 2T aux prêtres pour calmer les dieux, **ou**
- Annuler l'AM qui vient tout juste d'être sélectionné (mais laissez le dans la case des AM); vous ne jouez pas.

N°18**Mission Diplomatique en Profondeur [Diplomatic Mission into Interior]****(Peut être conservée)**

Vous pouvez consulter la puissance de deux Pions Tribaux se trouvant jusqu'à 4 Espaces Terrestres connectés de vos unités de combat (mais pas les Barbares, les Indépendants, ou les unités alliées). Vous n'avez pas à dire aux autres ce que vous avez découvert.

N°19**Maladie (Seuls les Meilleurs Partent en Premier) [Disease (Only the Good Die Young)]****(Jouée quand tirée)**

Jetez 1d6 et comparez le résultat au facteur de Campagne de votre Leader ayant le plus fort potentiel dans le jeu. Si le jet de dé est inférieur à ce potentiel, ce Leader meurt. Retirez le et placez le dans votre Réserve de Leaders (8.1). Le Leader dont le potentiel est le plus élevé est le Leader dont le facteur Tactique plus le facteur de Campagne totalisent le plus haut score (en cas d'égalité, c'est vous qui choisissez).

N°20**Famine et Sècheresse [Famine and Drought]****(Jouée quand tirée)**

Jetez 1d6 et consultez la Table de Moisson/Famine [Harvest/Famine Table] pour déterminer quel Territoire subit la famine et la sècheresse. Réduisez de un (-1) la **Stabilité** du joueur qui contrôle ce **Territoire**. Si personne ne le contrôle, il n'y a aucun effet.

N°21**Famine et Sècheresse [Famine and Drought]****(Jouée quand tirée)**

Jetez 1d6 et consultez la Table de Moisson/Famine [Harvest/Famine Table] pour déterminer quel Territoire subit la famine et la sècheresse. Réduisez de un (-1) la **Stabilité** du joueur qui contrôle ce **Territoire**. Si personne ne le contrôle, il n'y a aucun effet.

N°22**Technicité des Galères – Pièces d'Artillerie [Galley Tech-Artillery Engines]****(Peut être conservée)**

Jusqu'à la fin du Tour de Jeu, vos Escadres de Galères valent chacune 3 BP dans toutes les batailles navales (11.43).

Une fois jouée, retirez du jeu cette carte de manière permanente.

N°23**Technicité des Galères – Le Corvus [Galley Tech - The Corvus]****(Peut être conservée)**

Jusqu'à la fin du Tour de Jeu, vos Escadres de Galères valent chacune 3 BP dans toutes les batailles navales (11.43).

Note : *Cet équipement facilitait et rendait plus efficace l'utilisation du grappin, et donc, l'abordage.*

Une fois jouée, retirez du jeu cette carte de manière permanente.

N°24**Technicité des Galères – Le Harpax [Galley Tech - The Harpax]****(Peut être conservée)**

Jusqu'à la fin du Tour de Jeu, vos Escadres de Galères valent chacune 3 BP dans toutes les batailles navales (11.43).

Note: *Le Harpax, ou Harpago, était un mécanisme de grappin propulsé par une pièce d'artillerie qui améliora considérablement l'efficacité de l'abordage.*

Une fois jouée, retirez du jeu cette carte de manière permanente.

N°25**Expansion Indépendante [Independent Expansion]****(Peut être conservée)**

Vous pouvez placer gratuitement une Garnison (12.1) dans **un** Espace inoccupé se trouvant jusqu'à 4 Espaces (de terre uniquement) de vos unités de combat (mais pas d'unités de Barbares, d'Indépendants, ou alliées).

N°26**Insurrection Locale [Local Insurrection]****(Jouée quand tirée)**

Retirez **une** unité de Garnison de la carte, appartenant à n'importe quel joueur. S'il n'y a aucune Garnison, défaussez la comme Aucun Evènement.

N°27**Mercenaires [Mercenaries]****(Peut être conservée)**

Vous pouvez dépenser **2T** (et seulement **2T**) pour engager des unités de Mercenaires au prix indiqué plus bas. Ceci n'est pas une opération; c'est simplement un événement distinct. Les Mercenaires sont placés avec l'**une** de vos armées, et elles doivent toutes aller dans la même localisation. Cf. 12.2 concernant les règles sur les Mercenaires, et 12.6 concernant le moment de leur retrait ou la conversion de la cavalerie de Mercenaires. Rome ne peut pas engager de Mercenaires; le joueur romain traite cette carte comme Aucun Evènement.

2T achètent :

2 LI de Mercenaires, ou

1 Cav de Mercenaires, ou

1 HI de Mercenaires

Cf. 12.2

N°28**Mercenaires [Mercenaries]****(Peut être conservée)**

Vous pouvez dépenser **2T** (et seulement **2T**) pour engager des unités de Mercenaires au prix indiqué plus bas. Ceci n'est pas une opération; c'est simplement un événement distinct. Les Mercenaires sont placés avec l'**une** de vos armées, et elles doivent toutes aller dans la même localisation. Cf. 12.2 concernant les règles sur les Mercenaires, et 12.6 concernant le moment de leur retrait ou la conversion de la cavalerie de Mercenaires. Rome ne peut pas engager de Mercenaires; le joueur romain traite cette carte comme Aucun Evènement.

2T achètent :

2 LI de Mercenaires, ou

1 Cav de Mercenaires, ou

1 HI de Mercenaires

Cf. 12.2

N°29**Mercenaries****(Peut être conservée)**

You may spend **2T** (and only **2T**) to hire Mercenary units at the cost listed below. This is not an operation; it is simply a separate event. The mercenaries are placed with any **one** of your armies, and all must go to the same location. Cf. 12.2 for rules on Mercenaries, and 12.6 for when to remove them or when to convert Mercenary cavalry. Rome may not rent mercenaries; the Roman Player discards this card as No Event.

2T achètent :

2 LI de Mercenaires, ou

1 Cav de Mercenaires, ou

1 HI de Mercenaires

Cf. 12.2

N°30**Embuscade Navale [Naval Ambush]****(Peut être conservée)**

Vous pouvez jouer cette carte contre toute force qui effectue un Transport Naval (11.3) jusqu'à trois Espaces Navals — y compris des Points de Transit Naval mais pas de Haute Mer — de l'une de vos Escadres de Galères. Si cette force ne possède pas au moins une Escadre de Galères comme escorte, les unités terrestres sont complètement détruites. Si il n'y a qu'une seule Escadre de Galères, la carte n'a aucun effet.

N°31**Embuscade Navale [Naval Ambush]****(Peut être conservée)**

Vous pouvez jouer cette carte contre toute force qui effectue un Transport Naval (11.3) jusqu'à trois Espaces Navals — y compris des Points de Transit Naval mais pas de Haute Mer — de l'une de vos Escadres de Galères. Si cette force ne possède pas au moins une Escadre de Galères comme escorte, les unités terrestres sont complètement détruites. Si il n'y a qu'une Escadre de Galères, la carte n'a aucun effet.

N°32**Pirates [Pirates]****(Jouée quand tirée)**

Accomplissez l'une des actions suivantes...

- Placez une flotte de Pirates dans un Point de Transit Naval; **ou**
 - Placez les Pirates Ciliciens à Tarsus (Cilicia/Asia) si Tarsus n'est pas occupée.
- ... puis consultez 12.8 pour de plus amples détails.

N°33**Pirates [Pirates]****(Jouée quand tirée)**

Accomplissez l'une des actions suivantes...

- Placez une flotte de Pirates dans un Point de Transit Naval; **ou**
 - Placez les Pirates Ciliciens à Tarsus (Cilicia/Asia) si Tarsus n'est pas occupée.
- ... puis consultez 12.8 pour de plus amples détails.

N°34**L'Effet Poliorcates [Poliorcates Effect, The]****(Peut être conservée)**

Vous pouvez dépenser **2T** pour acheter de l'équipement de siège lourd, un Helepolis. Placez le marqueur Helepolis avec une armée. Quand cette armée attaque une Ville ou une Cité (7.3), l'Helepolis vous donne deux (2) Décalages au Jet de Dé. Il ne sert jamais en défense. Il ne peut être utilisé que dans **une** seule attaque. Il ne peut pas servir à couvrir les pertes.

Note: Ainsi baptisé en référence à Demetrius Poliorcates, "l'Assiégeur".

N°35**Pontus [Pontus]****(Peut être conservée)**

Le jeu de cette carte active le Royaume de Pontus.

Cf. 12.75.

Une fois jouée, retirez du jeu cette carte de manière permanente.

N°36**Levée de Milice [Raise the Militia]****(Peut être conservée)**

Jetez 1d6 et divisez le résultat par deux (les fractions sont arrondies à l'entier supérieur). Le résultat est le nombre d'Infanteries de Milice (12.3) que vous pouvez placer dans toute Province de votre Territoire d'Origine, tant que des unités de combat ennemies (y compris des envahisseurs Barbares) sont présentes sur votre Territoire d'Origine. Diminuez le nombre d'unités levées de un (–1) si votre Niveau de Stabilité est Instable; si votre Niveau de Stabilité est Agité, cette carte est traitée comme Aucun Evènement. Ces unités de Milice ne coûtent rien pour les lever. Cependant, elles sont retirées (comme toutes les unités de Milice) lors de la Phase de Retrait du Tour de Jeu suivant.

N°37**Levée de Milice [Raise the Militia]****(Peut être conservée)**

Jetez 1d6 et divisez le résultat par deux (les fractions sont arrondies à l'entier supérieur). Le résultat est le nombre d'Infanteries de Milice (12.3) que vous pouvez placer dans toute Province de votre Territoire d'Origine, tant que des unités de combat ennemies (y compris des envahisseurs Barbares) sont présentes sur votre Territoire d'Origine. Diminuez le nombre d'unités levées de un (–1) si votre Niveau de Stabilité est Instable; si votre Niveau de Stabilité est Agité, cette carte est traitée comme Aucun Evènement. Ces unités de Milice ne coûtent rien pour les lever. Cependant, elles sont retirées (comme toutes les unités de Milice) lors de la Phase de Retrait du Tour de Jeu suivant.

N°38**Rébellion [Rébellion]****(Jouée quand tirée)**

Une Rébellion se produit. Pour déterminer où cela survient, et de quel type il s'agit, jetez 2d6 et consultez la Table de Rébellion [Rébellion Table]. Consultez ensuite les règles concernant la Rébellion (13.3) pour en connaître les effets.

N°39**Rébellion [Rébellion]****(Jouée quand tirée)**

Une Rébellion se produit. Pour déterminer où cela survient, et de quel type il s'agit, jetez 2d6 et consultez la Table de Rébellion [Rébellion Table]. Consultez ensuite les règles concernant la Rébellion (13.3) pour en connaître les effets.

N°40**Revenus et Stabilité [Revenues and Stability]****(Jouée quand tirée)**

- Si vous possédez moins de **3T** dans votre trésor, soustrayez un (–1) à votre Niveau de Stabilité.
- Si vous possédez plus de **12T** dans votre trésor, ajoutez un (+1) à votre Niveau de Stabilité.

N°41**Revenus et Stabilité [Revenues and Stability]****(Jouée quand tirée)**

- Si vous possédez moins de **3T** dans votre trésor, soustrayez un (–1) à votre Niveau de Stabilité.
- Si vous possédez plus de **12T** dans votre trésor, ajoutez un (+1) à votre Niveau de Stabilité.

N°42**Revenus et Stabilité [Revenues and Stability]****(Jouée quand tirée)**

- Si vous possédez moins de **3T** dans votre trésor, soustrayez un (–1) à votre Niveau de Stabilité.
- Si vous possédez plus de **12T** dans votre trésor, ajoutez un (+1) à votre Niveau de Stabilité.

N°43**Revenus et Stabilité [Revenues and Stability]****(Jouée quand tirée)**

- Si vous possédez moins de **3T** dans votre trésor, soustrayez un (–1) à votre Niveau de Stabilité.
- Si vous possédez plus de **12T** dans votre trésor, ajoutez un (+1) à votre Niveau de Stabilité.

N°44**Révolte d'Esclaves [Slave Revolt]****(Jouée quand tirée)**

Cette carte n'affecte que vous. Un autre joueur (avec qui vous n'avez pas actuellement d'alliance) place 2 BI et un marqueur d'Armée d'Esclaves [Slave Army] dans **un** Espace qui n'est pas une île de votre Territoire d'Origine – y compris un Espace de Ville ou de Cité – actuellement non occupé par vos unités de combat terrestres ou vos Garnisons. A partir du prochain AM tiré, chaque joueur désigné par l'AM (sauf vous) doit accomplir deux choses tant que la Révolte est “en marche” (en plus de son Activation normale) :

- Ajouter 1 BI à l'Armée d'Esclaves
- Déplacer l'Armée d'Esclaves entière d'un Espace Terrestre (en ignorant les Points de Transit), mais en laissant une unité dans chaque Ville ou Cité où elle commence son Activation. Quand elle entre dans un Espace contenant des unités à vous, elle les attaque. Si le seul espace où elle peut entrer est un Espace occupé par vos ennemis (sauf d'autres esclaves), l'Armée d'Esclaves reste où elle est.
- La Révolte s'achève quand vous avez éliminé toutes les unités d'Esclaves. A ce moment là, augmentez votre Stabilité de un (+1).
- Si elles sont attaquées, les unités d'Esclaves ne peuvent ni se Retirer, ni Retraiter. Si l'Armée d'Esclaves est initialement placée dans un Espace de Ville ou de Cité inoccupé, ou si elle entre dans un Espace de Ville ou de Cité, elle l'occupe et annule contrôle en ce qui concerne les revenus, les Points de Civilisation et les Lignes de Communication. De plus, si elle est attaquée, elle utilise la Ville ou la Cité en défense.
- Perdre des batailles face au Esclaves ne génère jamais de Milice.

Note : *Si une Révolte d'Esclaves est déjà en jeu contre le joueur qui a tiré la carte, défaussez la comme Aucun Evènement.*

N°45**Soldat de Fortune [Soldier of Fortune]****(Peut être conservée)**

- Activez une Armée de Soldat de Fortune comme décrit en **12.6**, sauf si vous êtes le joueur romain.
- Si vous êtes le joueur romain, vous n'obtenez pas d'Armée de Soldat de Fortune. A la place, si il se trouve une armée ennemie (y compris une armée de Barbares) sur votre Territoire d'Origine quand vous jouez cette carte, vous recevez un **Dictateur**. Quand cela se produit, retirez l'un de vos Leaders (de votre choix) du plateau de jeu. Puis, tirez au hasard **trois** Leaders de votre Réserve de Leaders. Placez l'un de ces trois (de votre choix) à Rome comme remplaçant du Leader retiré. Les deux autres retournent dans votre Réserve de Leaders.

Cf. 12.6

N°46**Espions [Spies]****(Peut être conservée)**

Vous pouvez regarder les cartes de la main d'un joueur.

N°47**Stabilité et Opportunité [Stability and Opportunity]****(Peut être conservée)**

Si votre gouvernement est Stable, vous pouvez accomplir l'une des actions suivantes :

- placer un AM supplémentaire dans la Réserve sans coût supplémentaire pour jouer, **ou**
- tirer un marqueur d'Opportunité d'Objectif **supplémentaire** (15.4) à utiliser.

Si votre gouvernement n'est pas Stable, défaussez la carte comme Aucun Evènement.

N°48

Vérification de Stabilité [Stability Check]

(Jouée quand tirée)

L'emploi de cette carte dépend du Niveau de Stabilité **actuel** du joueur contre qui vous la jouez. Si personne n'est qualifié, réduisez de un (-1) votre propre Stabilité. Les conséquences possibles sont :

- **Instabilité.** Jouez cette carte **contre** un joueur de votre choix dont le Niveau de Stabilité se situe **entre 0 et +3**. Si vous êtes le seul joueur qui se trouve à ce niveau vous devez l'utiliser contre vous-même. Le joueur affecté doit payer **2T** en pain et en jeux du cirque pour entretenir le moral de la population locale. Si il n'a pas les **2T** ou si il refuse de payer, diminuez sa Stabilité de un (-1) pour chaque Talent qu'il refuse ou qu'il ne peut payer.
- **Désordre.** Jouez cette carte **contre** un joueur dont le Niveau de Stabilité est **Instable** Si vous êtes le seul joueur qui se trouve à ce niveau vous devez l'utiliser contre vous-même. Le joueur désigné doit, pour sa prochaine (ou actuelle) Activation de cette phase déplacer une armée valant au moins 3 BP dans sa Capitale – n'importe quelle capitale si la Puissance en a deux - en plus de ce qu'il y possède déjà. Si il n'arrive pas à faire cela, diminuez sa Stabilité de un (-1) et retirez toutes les Garnisons qu'il possède, où qu'elles soient.
- **Guerre Civile.** Jouez cette carte **contre** un joueur dont le Niveau de Stabilité est **Agité**. Si vous êtes le seul joueur qui se trouve à ce niveau vous devez l'utiliser contre vous-même. Le prochain AM du joueur affecté ne sert à effectuer que ce qui suit :
 - Jetez 1d6 pour l'allégeance de chaque Espace occupé par le joueur, y compris les Escadres de Galères. Si le résultat est impair, retirez au moins la moitié des unités terrestres et la moitié des Escadres de Galères, arrondies à l'entier supérieur. Dans tous les Espaces rendus vacants par de tels retraits, placez une unité de Garnison. Si le jet de dé est pair, l'Espace demeure en l'état.
 - Retirez tous les Leaders qu'il possède; remplacez les avec un seul Leader nouvellement tiré, qui débute dans sa Capitale.
 - Une fois que tout ceci est fait, remplacez le Niveau de Stabilité du joueur sur -1/ Instabilité.

N°49

Vérification de Stabilité [Stability Check]

(Jouée quand tirée)

L'emploi de cette carte dépend du Niveau de Stabilité **actuel** du joueur contre qui vous la jouez. Si personne n'est qualifié, réduisez de un (-1) votre propre Stabilité. Les conséquences possibles sont :

- **Instabilité.** Jouez cette carte **contre** un joueur de votre choix dont le Niveau de Stabilité se situe **entre 0 et +3**. Si vous êtes le seul joueur qui se trouve à ce niveau vous devez l'utiliser contre vous-même. Le joueur affecté doit payer **2T** en pain et en jeux du cirque pour entretenir le moral de la population locale. Si il n'a pas les **2T** ou si il refuse de payer, diminuez sa Stabilité de un (-1) pour chaque Talent qu'il refuse ou qu'il ne peut payer.
- **Désordre.** Jouez cette carte **contre** un joueur dont le Niveau de Stabilité est **Instable** Si vous êtes le seul joueur qui se trouve à ce niveau vous devez l'utiliser contre vous-même. Le joueur désigné doit, pour sa prochaine (ou actuelle) Activation de cette phase déplacer une armée valant au moins 3 BP dans sa Capitale – n'importe quelle capitale si la Puissance en a deux - en plus de ce qu'il y possède déjà. Si il n'arrive pas à faire cela, diminuez sa Stabilité de un (-1) et retirez toutes les Garnisons qu'il possède, où qu'elles soient.
- **Guerre Civile.** Jouez cette carte **contre** un joueur dont le Niveau de Stabilité est **Agité**. Si vous êtes le seul joueur qui se trouve à ce niveau vous devez l'utiliser contre vous-même. Le prochain AM du joueur affecté ne sert à effectuer que ce qui suit :
 - Jetez 1d6 pour l'allégeance de chaque Espace occupé par le joueur, y compris les Escadres de Galères. Si le résultat est impair, retirez au moins la moitié des unités terrestres et la moitié des Escadres de Galères, arrondies à l'entier supérieur. Dans tous les Espaces rendus vacants par de tels retraits, placez une unité de Garnison. Si le jet de dé est pair, l'Espace demeure en l'état.
 - Retirez tous les Leaders qu'il possède; remplacez les avec un seul Leader nouvellement tiré, qui débute dans sa Capitale.
 - Une fois que tout ceci est fait, remplacez le Niveau de Stabilité du joueur sur -1/ Instabilité.

N°50

Guerres de Succession [Successor Wars Roll On]

Peu, semble-t-il, appuyèrent les descendants des “Successeurs” d’Alexandre le Grand dans leurs efforts pour être les dirigeants du monde hellénique

- Si vous êtes le joueur grec, diminuez de deux (-2) votre Stabilité.
- Si vous n’êtes pas le joueur grec (et même si vous êtes allié avec le joueur grec), vous devez immédiatement, avant d’effectuer vos mouvements normaux pour cette Activation, mener des Opérations Militaires avec une armée (mais pas une flotte) d’unités grecques située en Grèce, ou située jusqu’à 3 Espaces de la Grèce. L’armée doit (aller et) rester en Grèce; elle ne peut aller ailleurs. En dehors de ça, elle peut faire tout ce que peut faire une armée en mouvement, y compris (et surtout) attaquer d’autres unités, armées et possessions grecques. Elle peut ramasser des unités pendant son déplacement, mais **pas** celles qui sont dans des Villes ou des Cités. Cependant, elle peut *attaquer* des Villes ou des Cités, occupées ou non, afin de les détruire ou de les réduire (mais elle n’effectue aucun Pillage). La Milice ne peut pas être recrutée suite aux batailles qui résultent du jeu de cette carte. Si la carte est tirée par le joueur grec, traitez-la à la place comme un -2 à sa Stabilité.

N°51

Surprise Tactique [Tactical Surprise]

(Peut être conservée)

Cette carte vous donne deux (2) Décalages de Jet de Dé de Bataille lors d’une bataille terrestre

N°52

Surprise Tactique [Tactical Surprise]

(Peut être conservée)

Cette carte vous donne deux (2) Décalages de Jet de Dé de Bataille lors d’une bataille terrestre

N°53

Traître [Traitor]

(Peut être conservée)

Vous pouvez prendre une carte — au hasard — dans la main d’un autre joueur.

N°54

Résurgence Tribale [Tribal Resurgence]

(Jouée quand tirée)

Tirez au hasard deux unités Tribales (13.1) dans celles qui ne sont pas en jeu et placez les chacune, côté “?” visible, dans **tout** Espace Tribal inoccupé (une unité par Espace). Si un seul Espace Tribal inoccupé est disponible, n’en placez qu’un seul; si aucun n’est disponible, défaussez la carte comme Aucun Evènement.

N°55

Tribal Resurgence

(Jouée quand tirée)

Tirez au hasard deux unités Tribales (13.1) dans celles qui ne sont pas en jeu et placez les chacune, côté “?” visible, dans **tout** Espace Tribal inoccupé (une unité par Espace). Si un seul Espace Tribal inoccupé est disponible, n’en placez qu’un seul; si aucun n’est disponible, défaussez la carte comme Aucun Evènement.