

Feuille1

N°	Type	Faction	PC	Mouvement naval	Titre	Activation
1	Stratégie	Sertorien	4	Oui	La biche blanche	
2	Stratégie		3	Non	Sylla réécrit la constitution puis se retire	
3	Surprise	Sertorien	3	Non	Guerre servile en Sicile	
4	Surprise	Républicain	2	Non	Romains retranchés	
5	Stratégie	Sertorien	2	Non	L'école Espagnole	
6	Stratégie	Sertorien	4	Oui	Sertorius forme un Sénat en exil	Cette carte ne peut être utilisée qu'après que la carte #21, « Perpena rejoint Sertorius » ait été jouée comme événement.

Feuille1

7 Stratégie	Sertorien	3 Non	Sertorius regroupe les exilés Romains	Cette carte ne peut être utilisée qu'après que la carte #21, « Perpena rejoint Sertorius » ait été jouée comme évènement.
8 Stratégie	Sertorien	4 Oui	Les pirates Ciliciens	
9 Surprise		3 Non	Scylla et Charybde	
10 Surprise	Sertorien	2 Non	La nuit et la neige	
11 Surprise		3 Non	Embuscade	A jouer avant de jeter les dés de bataille.
12 Surprise	Sertorien	2 Non	Des échelles de corde	
13 Surprise	Sertorien	2 Non	Les légions Fimbriennes	
14 Stratégie	Sertorien	4 Oui	Des navires et de l'argent de Mithradates	Cette carte peut être jouée si vous contrôlez un port d'Espagne et une province d'Asie.
15 Stratégie	Sertorien	3 Non	Lex Cornelia de Maietate	

Feuille1

16 Stratégie		4 Oui	Tentative d'assassinat	
17 Stratégie	Républicain	4 Oui	Mithradates VI fuit chez Tigranes	Cette carte peut être jouée dès qu'une armée Républicaine occupe un emplacement dans le Pont.
18 Stratégie	Sertorien	3 Non	Bosphore Cimmérien	
19 Stratégie	Sertorien	2 Non	Sertorius courtise les tribus Espagnoles	
20 Surprise	Sertorien	3 Non	Les porteurs de bouclier Celtibériens	
21 Stratégie	Sertorien	4 Oui	Perpena rejoint Sertorius	Cette carte peut être jouée si Perpena est sur son emplacement de réserve.
22 Stratégie	Sertorien	3 Non	Perpena lève des troupes en Ligurie.	Cette carte peut être jouée si Perpena est sur son emplacement de réserve.
23 Stratégie		4 Oui	Un consul refuse le commandement	
24 Stratégie		3 Non	Négociations secrètes	
25 Surprise	Républicain	2 Non	Le soleil de midi	

26 Stratégie	Sertorien	3 Non	Le Sénat échoue à ravitailler l'Espagne	Cette carte doit être jouée immédiatement après qu'une armée ou une force en Espagne est été battue par les Républicains.
27 Surprise	Républicain	3 Non	La défaite entraîne des désertions chez les Romains	
28 Surprise	Sertorien	2 Non	Des rivaux politiques refusent de coopérer	
29 Stratégie		4 Oui	Pompée écrit aux pères des conscrits	Cette carte ne peut être jouée que si Pompée est actif.
30 Surprise		2 Non	La ruse permet d'ouvrir les portes de la cité	Cette carte peut être jouée au moment où une armée s'apprête à lancer le dé pour la Table de Siège contre une cité majeure.

Feuille1

31 Stratégie	Républicain	4 Oui	Sertorius punit les Espagnols pour leur manque d'enthousiasme.	Cette carte doit être jouée après la carte « Perpena rejoint Sertorius », si au moins deux provinces espagnoles sont sous contrôle Républicain.
32 Stratégie	Républicain	3 Non	Sertorius purge les officiers déloyaux	Cette carte doit être jouée après la carte « Perpena rejoint Sertorius ».
33 Surprise	Sertorien	4 Oui	La conspiration trahie	
34 Stratégie	Sertorien	4 Oui	Troupes légères Espagnoles	
35 Stratégie	Sertorien	3 Non	Sertorius correspond avec Consulaires	
36 Surprise	Sertorien	4 Oui	L'Etrurie se révolte contre le Sénat	Cette carte peut être jouée si Sertorius ou Lepidus (ou les deux) se trouvent en Italie.

Feuille1

37 Surprise	Républicain	3 Non	L'armée des esclaves s'attache à l'Italie	Cette carte peut être jouée après qu'une force Servile est été activée, mais avant qu'elle ne commence ses opérations.
38 Stratégie	Sertorien	2 Non	Sertorius courtise les tribus Espagnoles	
39 Surprise	Républicain	2 Non	M. Antonius Creticus est nommé commandant contre les pirates	
40 Stratégie	Sertorien	3 Non	Lasthenes de Crète soutient Mithradates	
41 Stratégie	Sertorien	4 Oui	Les états maritimes grecs se prononcent pour Mithradates	
42 Surprise	Républicain	2 Non	La fortune sourit à Pompée	

Feuille1

43 Surprise	Sertorien	4 Oui	Sertorius propose un combat face à face	Cette carte doit être jouée immédiatement avant une bataille dans laquelle Sertorius est à la tête de l'armée Sertorienne.
44 Stratégie		2 Non	Les tribus Espagnoles se rebellent	Cette carte peut être jouée si vous avez une force à au plus deux emplacements de la tribu hostile visée.
45 Surprise		3 Non	L'enthousiasme des Sertoriens intimide un général	Cette carte doit être jouée immédiatement avant un combat en Espagne.
46 Surprise	Républicain	4 Oui	La blessure de Metellus encourage son armée	Cette carte peut être jouée si vous avez perdu une bataille impliquant une armée commandée par Q.C. Metellus.
47 Stratégie	Sertorien	3 Non	Une sortie réussie	Cette carte peut être jouée si Sertorius est assiégé.
48 Stratégie	Sertorien	2 Non	Castus et Cannicus	
49 Stratégie	Sertorien	3 Non	Légions du Pont	

Feuille1

50 Surprise	Sertorien	2 Non	Recrutement dans les tribus Espagnoles
51 Stratégie	Républicain	2 Non	Deiotarus de Galatie s'allie avec Rome
52 Stratégie	Républicain	2 Non	Persuasion et diplomatie
53 Stratégie	Républicain	2 Non	Recrutement dans les tribus Galates
54 Stratégie	Républicain	2 Non	C. Valerius Triarius
55 Surprise	Sertorien	2 Non	Recrutement dans les tribus Espagnoles
56 Campagne		4 Oui	Campagne mineure

Feuille1

57 Stratégie		4 Oui	Dépêche interceptée	
58 Surprise	Républicain	3 Non	Ingénieurs et équipement de siège	
59 Stratégie	Républicain	4 Oui	Marche forcée	
60 Surprise		3 Non	Intempéries	Cette carte doit être jouée immédiatement après qu'une force soit activée.
61 Surprise	Républicain	3 Non	Camp Romain	
				Cette carte peut être jouée si la Gaule Cisalpine, la Gaule Transalpine, n'importe quelle province d'Espagne ou d'Asie Mineure ne sont pas occupée par au moins une unité
62 Stratégie	Sertorien	4 Oui	Danger dans les provinces	Républicaine par Province.
63 Stratégie	Sertorien	4 Oui	Troupes légères Espagnoles	
64 Stratégie	Sertorien	2 Non	Sertorius courtise les tribus Espagnoles	

65 Stratégie	Sertorien	4 Oui	Troupes légères Espagnoles
66 Stratégie	Républicain	4 Oui	M. Fonteius ravitaile l'Espagne
67 Stratégie	Républicain	4 Oui	M. Terentius Varro
68 Campagne	Républicain	4 Oui	Campagne mineure

69 Campagne	Républicain	4 Oui	Campagne majeure	
70 Surprise	Sertorien	2 Non	Je suis Spartacus !	
71 Ressource	Républicain	Non	La conspiration de Perperna	Cette carte doit être jouée après la carte « Sertorius punit les Espagnols pour leur manque d'enthousiasme ».
72 Ressource	Républicain	Non	Le Sénat élit un nouveau proconsul	

73 Ressource	Républicain	Non	Pompée
--------------	-------------	-----	--------

74 Ressource	Républicain	Non	Crassus	Cette carte peut être jouée si Spartacus est en Italie.
--------------	-------------	-----	---------	---

75 Ressource	Républicain	Non	Recrutement d'urgence
--------------	-------------	-----	-----------------------

Feuille1

76 Ressource	Sertorien	Non	Spartacus	Cette carte ne peut être utilisée avant d'être activée suivant la règle 9.8.
77 Ressource	Sertorien	Non	Fannius et Magius négocient une alliance avec Mithradates VI	Cette carte ne peut être utilisée avant d'être activée suivant la règle 9.8.
78 Ressource	Sertorien	Non	Les esclaves accourent au Vésuve	Cette carte peut être jouée si Spartacus est en jeu et placé sur le mont Vésuve.
79 Ressource	Sertorien	Non	Lepidus quitte l'Italie	
80 Ressource	Sertorien	Non	La fortune sourit aux audacieux	

Description	Retrait	Asie mineure
-------------	---------	--------------

Le joueur Sertorien peut jouer cette carte pour ses points de commandement PLUS une des actions suivantes : tirer immédiatement une carte Stratégie ou placer deux unités légères Espagnoles avec Sertorius.	Re-mélangez la pioche des cartes Stratégie.	Non
--	---	-----

Si Sylla est en jeu, retirez le définitivement de la partie. Cette carte est prioritaire sur la règle spéciale Sylla (22.3). Déplacez le marqueur de crise de trois cases vers la Stabilité.	Oui	Non
--	-----	-----

Retirez tous les marqueurs de CP Républicains de Sicile. Ces emplacements sont désormais neutres. Déplacez le marqueur de crise de deux emplacements vers l'anarchie.	Oui	Non
---	-----	-----

Ajoutez un MJD de +2 à n'importe quel jet de bataille quand une force Républicaine est attaquée par une force Sertorienne, du Pont ou Servile.	Non	Non
--	-----	-----

Passez un emplacement Républicain ou une zone tribale neutre en Espagne sous contrôle Sertorien. Placez un marqueur CP Sertorien sur cet emplacement.	Non	Oui
---	-----	-----

Déplacez le marqueur de crise de deux cases vers l'Anarchie.	Oui	Non
--	-----	-----

Placez une légion Sertorienne en renfort ou restaurez deux légions Sertoriennes à leur force maximale. De plus, tirez au hasard C. Insteius, L. Insteius, O. Graecinus, ou M. Antonius et placez ce général avec n'importe quelle force alliée en Espagne.	Non	Non
Une armée Sertorienne peut effectuer un mouvement naval normal suivant la règle 17.2.	Non	Non
Permet le mouvement terrestre d'une force à travers les détroits Siciliens suivant la règle 11.3.	Non	Non
Une force Sertorienne, du Pont ou Servile évite la bataille sans jet de dé.	Non	Non
Votre adversaire subit un MJD de -3 à son jet de bataille.	Non	Non
Une unité Servile sur le Vésuve peut traverser un emplacement adjacent occupé par une armée ou une force Républicaine sans subir d'interception de la part de cette armée. L'emplacement traversé compte comme le premier emplacement du déplacement.	Non	Non
Annule l'activation d'un commandant ou d'une force en Asie Mineure.	Non	Oui
Vous pouvez déplacer par mer une armée à ce tour. De plus, tirez deux nouvelles cartes.	Non	Oui
Ciblez un général Républicain dans n'importe quelle province sauf en Italie. Ce général ne peut pas quitter la province pendant le reste de la Phase d'Opérations.	Non	Non

Visez un général actuellement en jeu. Sur un jet de 6 au dé, le général est supprimé définitivement de la partie. Cette carte ne peut pas être jouée contre Sertorius, Mithradates VI ou Sparatacus.

Non	Non
-----	-----

Retirez définitivement Mithradates VI du jeu. Avancez le marqueur de crise de 3 cases vers la Stabilité.

Oui	Oui
-----	-----

Placez une unité du Pont (du type de votre choix) sur n'importe quel emplacement allié du Pont OU restaurez leur pleine force à deux unités du Pont.

Non	Oui
-----	-----

Placez (ou convertissez) deux marqueurs CP situés sur n'importe quelle cité mineure en Espagne.

Non	Non
-----	-----

Annule toute perte de commandant dans une bataille dirigée contre Sertorius.

Non	Non
-----	-----

Placez Perpena et toutes ses Légions, Herenius et Priscus (plus Brutus s'il fait partie de la réserve) sur n'importe quel port d'Espagne ou de Gaule Cisalpine.

Oui	Non
-----	-----

Placez 3 Légions dans la réserve de Perpena.

Oui	Non
-----	-----

Retirez un des consuls du jeu et placez-le dans la réserve proconsulaire.

Non	Non
-----	-----

Permet à une armée d'éviter la bataille sans jet de dé.

Non	Non
-----	-----

Ajoutez un MJD de 2 au jet de bataille.

Non	Non
-----	-----

Chaque armée
Républicaine en Espagne
doit faire un jet d'attrition.
Lancez un dé et divisez le
résultat par 2, arrondi par
excès. Vous perdez un
nombre de niveaux
équivalent. Vous devez
réduire les unités avant
d'en éliminer. Non Non

Les Sertoriens réduise une
légion Sertorienne (pas une
unité lourde d'infanterie)
sur la carte au choix. Si
aucune légion Sertorienne
n'est déployée, cette carte
ne peut pas être jouée pour
son évènement. Non Non

Annule une activation suite
à un événement de
campagne, à l'instant où
cette activation est
annoncée. La ou les autres
activations ont lieu
normalement. Non Non

Placez deux Légions
Républicaines sur n'importe
quel port allié en Gaule
Transalpine ou en Espagne
– Ou – Restaurez 4
Légions Républicaines à
leur pleine force. De plus,
piochez une carte et
ajoutez la à la main
Républicaine. Le marqueur
de crise se déplace de 3
cases vers l'Anarchie. Oui Non

La cité tombe et le jet de dé
est inutile. Le commandant
et son armée sont
maintenant libres de
poursuivre leur activation
sans dépenser aucun point
de mouvement du fait du
siège. Non Non

Placez cette carte devant vous pour indiquez l'évènement. Elle permet de jouer la carte « Perpena's Conspiracy » (La Conspiration de Perpena, #71).

Oui Non

Eliminez un général Sertorien au hasard en Espagne. Sertorius, Perpenia et Hirtuleius ne peuvent pas être éliminés.

Non Non

Annule l'évènement « Perpena's Conspiracy » (La Conspiration de Perpena, # 71)

Oui Non

Jetez un dé et recevez autant d'unités légères Espagnoles en renfort que son résultat. Placez les sur n'importe quel emplacement allié non assiégé en Espagne. Pour chaque unité légère Espagnole non reçue en renfort, vous pouvez restaurer une unité lourde Espagnole réduite à sa force maximale, à condition qu'elle ne soit pas assiégée.

Non Non

Déplacez le marqueur de crise de trois cases vers l'Anarchie.

Non Non

Retirez tous les marqueurs de CP Républicains d'Etrurie non occupés par des unités de combat Républicaines et remplacez les par des marqueurs Sertoriens. Déplacez le marqueur de crise de deux cases vers l'Anarchie.

Non Non

Le joueur Républicain contrôle désormais la force et la déplace par voie terrestre n'importe où en Italie. Si la force est interceptée ou se déplace sur un lieu occupé par une force Républicaine, la bataille est engagée.

Non

Non

Placez (ou convertissez) deux marqueurs CP situés sur n'importe quelle cité mineure en Espagne. Les deux marqueurs doivent finir Sertoriens.

Non

Non

Annule le jeu de la carte « Cilician Pirates » (Pirates de Cilicie, #8).

Non

Non

Piochez une carte et placez là dans votre main.

Non

Oui

Retirez jusqu'à 3 marqueurs de contrôle politique Républicains placés sur des ports de cités mineures dans les provinces d'Asie ou de Bythine non occupées par une unité de combat Républicaine et remplacez les par des marqueurs Sertoriens. Pour chaque marqueur converti de cette façon, déplacez le marqueur de crise d'une case vers l'Anarchie.

Oui

Oui

Annule une tentative d'assassinat contre Pompée ou son décès en bataille ou permet à une armée commandée par Pompée de relancer n'importe lequel de ses lancers de dé.

Non

Non

Le joueur Républicain peut immédiatement éviter la bataille mais déplace le marqueur de crie d'une case vers l'Anarchie. Non Non

La zone tribale visée passe immédiatement sous votre contrôle ; remplacez son marqueur CP par un des vôtres. Non Non

La force Républicaine bat immédiatement en retraite sur un emplacement de son choix, libre de toute unité ennemie, sans subir les pénalités décrites en 14.2/14.3. La bataille est considérée comme n'ayant jamais eut lieu. Non Non

Cette armée est désormais considérée comme ayant remporté la bataille. L'armée Sertorienne, du Pont ou Servile doit alors battre en retraite selon 14.0, mais n'est pas mise en déroute. Non Non

Activez Sertorius et placez le avec son armée sur n'importe quel emplacement inoccupé adjacent à l'emplacement assiégé (cet emplacement compte comme le premier espace du mouvement). Sertorius poursuit alors son activation. Non Non

Placez les pions des généraux Castus et Cannicus et quatre unités Serviles avec Spartacus ou Crixus ou sur le Vésuve. Oui Non

Remplacez une unité d'infanterie lourde du Pont non réduite par une unité de légion du Pont. Non Oui

Ajoutez un MJD de +3 à n'importe quel jet de bataille en Espagne si au moins une province d'Espagne est contrôlée par les Sertoriens.

Non

Non

Cette carte provoque l'entrée en jeu de la Galatie. Placez des marqueurs CP Romains sur chaque emplacement de Galatie. De plus, placez Deiotarus et deux unités Galates sur n'importe quel emplacement de la province.

Oui

Oui

Remplacez n'importe quel marqueur CP Sertorien (sur n'importe quel type d'emplacement) par un des vôtres.

Non

Non

Restaurez deux unités Galates à leur pleine force ou placez une unité Galate sur n'importe quel emplacement allié en Asie Mineure.

Non

Oui

Retirez un marqueur CP Sertorien sur n'importe quel port en Asie Mineure pas occupé par une unité du Pont et remplacez le par un marqueur CP Républicain.

Non

Oui

Ajoutez un MJD de +3 à n'importe quel jet de bataille en Espagne si au moins une province d'Espagne est contrôlée par les Sertoriens.

Non

Non

Désignez deux commandants à activer. Chaque commandant doit terminer son activation avant que l'activation du commandant suivant ne puisse commencer. Seule l'une des activations du joueur Républicain peut bénéficier du mouvement naval – le joueur Sertorien ne bénéficie pas du tout du mouvement naval.

Non

Non

Jetez un dé. Sur un résultat compris entre 4 et 6, tirez une carte Stratégie au hasard dans la main de votre adversaire et mettez la dans la votre.	Non	Non
Ajoutez un MJD de +3 à tous les jets de siège d'une force activée.	Non	Non
Activez n'importe quelle force et ajoutez deux points de mouvement à sa capacité de déplacement.	Non	Non
La force activée voit sa capacité de mouvement réduite à deux points et ne peut pas utiliser le mouvement naval.	Non	Non
Annule une déroute après n'importe quel combat.	Non	Non

Déplacez le marqueur de crise de deux cases vers l'Anarchie.	Non	Non
Jetez un dé et recevez autant d'unités légères Espagnoles en renfort que son résultat. Placez les sur n'importe quel emplacement allié non assiégé en Espagne. Pour chaque unité légère Espagnole non reçue en renfort, vous pouvez restaurer une unité lourde Espagnole réduite à sa force maximale, à condition qu'elle ne soit pas assiégée.	Non	Non
Placez (ou convertissez) deux marqueurs CP situés sur n'importe quelle cité mineure en Espagne.	Non	Non

Jetez un dé et recevez autant d'unités légères Espagnoles en renfort que son résultat. Placez les sur n'importe quel emplacement allié non assiégé en Espagne. Pour chaque unité légère Espagnole non reçue en renfort, vous pouvez restaurer une unité lourde Espagnole réduite à sa force maximale, à condition qu'elle ne soit pas assiégée. Non Non

Les unités Républicaines ne subissent pas les effets de l'attrition hivernale à ce tour. Cependant, ces unités comptent pour déterminer l'attrition que subissent les unités Sertoriennes présentes dans une province où se trouvent aussi des unités Républicaines (voir 19.0). Non Non

N'importe quelle force en Espagne peut se déplacer et/ou engager le combat ou un siège comme si elle était commandée par un légat. Non Non

Désignez deux commandants à activer. Chaque commandant doit terminer son activation avant que l'activation du commandant suivant ne puisse commencer. Seule l'une de ces activations peut bénéficier du mouvement naval – le joueur Sertorien ne bénéficie pas du tout du mouvement naval. Non Non

Désignez trois commandants à activer. Chaque commandant doit terminer son activation avant que l'activation du commandant suivant ne puisse commencer. Seule l'une de ces activations peut bénéficier du mouvement naval – le joueur Sertorien ne bénéficie pas du tout du mouvement naval.

Non	Non
-----	-----

Ajoutez un MJD de +3 à n'importe quelle bataille impliquant une armée commandée par Spartacus.

Non	Non
-----	-----

Jetez un dé. Sur un résultat compris entre 2 et 6, retirez Sertorius du jeu. Déplacez le marqueur de crise de 5 cases vers la Stabilité si Sertorius est éliminé.

Oui	Non
-----	-----

Retirez un des proconsuls actuellement en jeu et tirez en un nouveau au hasard dans la réserve des proconsuls OU choisissez le nouveau proconsul mais déplacez le marqueur de crise de deux cases vers l'anarchie. Placez le proconsul retiré dans la réserve des proconsuls.

Oui	Non
-----	-----

Placez Gn. Pompeius Magnus, D. Laelius et L. Afranius avec 6 légions sur n'importe quel emplacement allié en Italie.

Cette force est immédiatement activée pour des opérations terrestres ; cette carte ne peut pas être utilisée pour un mouvement naval. Pompée peut rester sur le plateau en tant que proconsul supplémentaire après chaque tour, à condition d'acquitter le coût en points de crise habituel. Déplacez le marqueur de crise de quatre cases vers l'Anarchie.

Oui

Non

Placez M. Licinius Crassus avec 6 légions à Rome.

Cette force est immédiatement activée pour des opérations terrestres ; cette carte ne peut pas être utilisée pour un mouvement naval. Crassus peut rester sur le plateau en tant que proconsul supplémentaire après chaque tour, à condition d'acquitter le coût en points de crise habituel. Déplacez le marqueur de crise de quatre cases vers l'Anarchie.

Oui

Non

Placez immédiatement jusqu'à trois légions Républicaines à Rome, avec un légat si vous le souhaitez. Pour chaque légion placée, déplacez le marqueur de crise de deux cases vers l'Anarchie.

Oui

Non

Le joueur Sertorien place immédiatement Spartacus, Crixus et les unités de gladiateurs sur le mont Vésuve. Le joueur Sertorien contrôle désormais toutes les forces et les territoires Serviles jusqu'à la fin de la partie. Oui Non

Placez toutes les forces du Pont listées dans le scénario (22.2 ou 22.3) sur n'importe quel emplacement du Pont. De plus, placez Marius avec Mithradates. Le joueur Sertorien contrôle désormais toutes les forces et les territoires du Pont jusqu'à la fin de la partie. Oui Non

Placez 10 unités Serviles sur le refuge du Vésuve avec Spartacus. Spartacus peut alors conduire les opérations comme s'il avait été activé normalement. Oui Non

Si Lepidus est actuellement en Italie, retirez le du jeu et remplacez le par Perpena. Perpena et tous les généraux alliés sont ensuite placés sur l'emplacement réservé du plateau. Rejetez une des cartes de votre main au hasard avant de jouer cette carte. Oui Non

Tirez immédiatement deux cartes Stratégie et ajoutez les à votre main. Jetez ensuite un dé et ajustez le marqueur de crise vers la stabilité comme suit : 1-2 trois cases, 3-4 quatre cases, 5-6 cinq cases. Oui Non