

CALAMITÉS

01. Alliances rompues

- La nation rompt toutes ses **alliances** avec d'autres nations.
- La nation ne peut conclure de nouvelles alliances ce tour-ci.
- Les Foedera, clients, et vassaux ne sont pas touchés.
- **Empire** : Un auxiliaire barbare 'B' (au choix du joueur) est immédiatement retiré du service de l'empire (si possible).

03†. Déclin

- Augmentez le niveau de *Déclin* de la nation.

04. Hérésie

- L'hérésie éclate dans une partie distante de la nation.
- Si la nation n'occupe qu'une **région**, ignorez la calamité.
- Sinon, désignez aléatoirement une région de la nation, autre que celle de la capitale, de la religion nationale si possible.
- Placez un marqueur **Hérésie +** (*Haeresis*) sur cette région.

05. Inaction

- Chaque chef de la nation qui veut attaquer ce tour-ci doit **intercepter** les défenseurs.
- Ignorez ce test lors d'une répression de révolte ou d'un combat dans la province de la capitale.
- Pendant l'activation militaire des autres nations, appliquez une pénalité de **-2** aux interceptions de la nation.

02. Incendie catastrophique

- Désignez aléatoirement une cité de niveau 2 ou 3 contrôlée par la nation. S'il n'y en a pas, désignez-en une de niveau 1. Elle subit un incendie catastrophique.
- Si un test **d2** est réussi, placez un marqueur Pillage sur la cité, face cachée.
- Sinon, la cité est réduite d'un niveau de façon **permanente**.

07. Inflation

- Le Trésor de la nation est immédiatement réduit à sa moitié.

08. Intolérance

- La nation est **intolérante** ce tour-ci. Placez le marqueur *Intolerantia* à côté de la capitale comme aide-mémoire (enlevez-le à la fin du tour).
- Rompez toutes les alliances avec des nations de **religion différente**.
- Aucune alliance ne peut être conclue ce tour-ci avec une nation de religion différente (incluant les alliances résultant de la diplomatie des autres nations).
- **Exception** : Les Foedera, clients et vassaux ne sont pas touchés. Cependant, ses fédérés de religion différente peuvent rompre leurs Foedera sans test **d2**.
- **Hérésie** : Chaque province de **région hérétique** qui échoue un test **d2** se révolte. Ignorez les régions qui ne sont pas de la religion nationale.
- **Empire** : Un auxiliaire barbare 'B' (au choix du joueur) est immédiatement retiré du service de l'empire (si possible).

10. Révolte

→ Placement

- Un joueur (possiblement celui touché !) est désigné aléatoirement pour choisir la province en révolte. Lancez un **d10** :
[1-3] Romain ; [4-6] Perse ; [7-8] Goth ; [9-0] Hun
- Le joueur désigné place un marqueur **Révolte -** dans la province de son choix, excluant les provinces contenant une **capitale** et celles où se trouvent un **chef**. Il pourrait être forcé de choisir une de ses propres provinces. Si aucun choix légal n'est possible, ignorez la calamité. Pour un Empire (Romain ou autre), désignez la région civilisée touchée à l'aide de la table de la moitié de la carte dans laquelle la capitale se trouve (le test **d2** n'est utilisé que par l'événement *Révolte*).
- Au lieu de placer un nouveau marqueur **Révolte -**, le joueur peut retourner un marqueur existant à sa face **Révolte +**.

→ Usurpateur

- Si la nation est *En déclin*, elle subit **aussi** une calamité *Usurpateur*.

Occident (d2 ✓):

[1] Gallia M.	[2] Illyria	[3-4] Britannia	[9-0] Hispania
[5] Gallia S.	[6] Italia	[7-8] Africa	

Orient (d2 ✕)

[1] Moesia	[2] Asia	[3] Cappadocia	[4] Graecia
[5-6] Aegyptus	[7-8] Oriens	[9] Mesopotamia	[0] Persis

11. Sédition

- Ignorez cette calamité si la nation n'a aucune unité terrestre d'**élite** en jeu (sur la carte). Sinon, résolvez-la à la fin de sa phase Achats.
- Une unité terrestre d'**élite** intacte est réduite.
- La nation doit payer **1** par unité terrestre d'élite en jeu.
- Chaque province où se trouve une unité d'élite non payée se révolte si elle échoue un test **d2**.

06. Surcoûts

- Le coût des unités non élite augmente de **1** ce tour-ci.
- Le coût des unités d'élite augmente de **2**.
- Renflouer une unité d'élite coûte **1** de plus.

09. Unités perdues

- Résolvez cette carte à la fin de la phase Achats de la nation.
- Si un test **d2** est réussi, la nation perd **1 unité**, sinon **2**.
- Les unités perdues sont désignées aléatoirement.
- Une unité d'**élite** intacte est réduite au lieu d'être perdue.

12. Usurpateur

- Résolvez cette carte à la fin de la phase Administration de la nation.
- Le joueur de la nation et un autre joueur désigné aléatoirement vont régler aux dés une lutte de pouvoir entre le monarque légitime (le joueur de la nation) et un usurpateur (l'autre joueur).

→ Chef légitime :

- **Stabilité dynastique** : S'il n'y a pas eu d'usurpation dans les 2 derniers tours (celui-ci et le précédent), lancez **2 d10** et gardez le **plus élevé** d'entre eux. Sinon, lancez **1 d10**. Appliquez les modificateurs suivants :
 - +? valeur de combat du monarque (*Rome* : ou celle d'un autre de ses chefs)
 - +1 par Foedus
 - +2 par unité d'élite désignée comme loyale par le joueur (max. +2)
 - +1 par auxiliaire désigné comme loyal (max. +2)

→ Usurpateur :

- **En déclin** : Si la nation est *En déclin*, lancez **1 d10**. Sinon, lancez **2 d10** et gardez le **moins élevé** des deux.
 - +1 si *En déclin* (côté simple)
 - +2 si *En déclin* (côté double)dans les régions de la nation :
 - +½ pour chaque horde barbare (Foedera exceptés)
 - +1 pour chaque révolte (Révolte + comptant double)
 - +1 pour chaque hérésie (de la religion nationale)
- Le lancer ajusté le plus élevé l'emporte (le chef légitime emporte une égalité).

Défaite de l'Usurpateur :

- Éliminez **1 unité** au choix du joueur ou réduisez 1 unité d'**élite** intacte.

Victoire de l'Usurpateur :

- Le monarque légitime est éliminé.
- *Rome* : Ainsi qu'un autre chef utilisé pour modifier le dé.
- Chacun des autres chefs est éliminé s'il échoue un test **d2**.
- L'Usurpateur devient le nouveau monarque, choisi par un test **d2** (✓ : **Usurpator 1 - 2 3** ; ✕ : **Usurpator 2 - 2 2**). Placez-le sur la pile terrestre la plus importante (en nombre d'unités, rompez aléatoirement tout ex-æquo).
- *Durée* : La même que celle de l'ex-monarque légitime.
- Augmentez le niveau de *Déclin* de la nation et faites-la vieillir de **1**.
- **Toutes** les unités **loyales** sont éliminées. S'il n'y en avait aucune, une **unité d'élite** est éliminée et une **autre** est réduite —désignées aléatoirement parmi celles éligibles.

† La numérotation est déterminée par la version anglaise.

ÉVÉNEMENTS (1/3)

02†. Âge → **Public !**

- Désignez aléatoirement une nation sous votre contrôle. Lancez un **d10** soumis aux modificateurs suivants :
 - +1 si un empire
 - +1 si *En déclin* (côté simple)
 - +2 si *En déclin* (côté double)
 - 1 si un chef historique (bonus de combat ≥ 1) de la nation est en jeu
- Résultat :
 - [0-2] rajeunir de 2 cases; [3] sans effet; [4-7] vieillir de 1 case;
 - [8-9] vieillir de 2 cases; [10+] vieillir de 3 cases

03. Alliance → **Public !** **Privé : au début de la phase 3**

- Créez une **alliance** entre deux nations (royaumes ou barbares) sans égard aux joueurs en contrôle. → **règles, XXVI Alliances.**
- Aucune des deux nations ne peut être **Intolérante.**

17. Annulation **lorsqu'un événement est joué**

- Annulez un événement public ou privé, peu importe qui l'a joué (incluant vous-même).
- La carte doit être jouée immédiatement après que l'événement désigné ait été révélé, avant que des dés soient lancés ou des conséquences appliquées.
- Cette carte ne peut pas annuler *Peste*, *Pénurie* ou *Famine*.

05. Archers **pendant un combat terrestre**

- La pile désignée gagne un **dé blanc par archer** pendant la ronde de tir (au lieu d'un dé blanc par deux archers).
- **Combat avancé** : La pile gagne **+2** par archer pendant la ronde de tir (au lieu de +1).

Un seul événement
« pendant un combat »
peut être joué
par bataille
(terrestre ou navale) !

06. Attentat **pendant l'étape Renforts d'une nation**

- Désignez un chef. Lancez un **d10** soumis aux modificateurs suivants :
 - +1 la cible est un chef civilisé dans sa capitale ou un barbare
 - +1 la nation de la cible est *En déclin* (simple ou double)
- Résultat ≥ 9 : L'attentat est un succès. Le chef est retiré du jeu et ne sera pas remplacé avant les Renforts du prochain tour. Si historique, sa mort est finale.

07. Attrition **pendant le mouvement d'une pile**

- La pile désignée souffre d'attrition en territoire inamical. Cet événement peut se produire pendant une interception ou pendant un mouvement normal.
- Lancez un **d10** pour **chaque unité** de la pile (chef exclu) : Résultat ≥ 8 : L'unité est éliminée (réduite si d'élite).

40. Bataille majeure **pendant un combat**

- Désignez un camp, juste après que les dégâts aient été attribués mais avant que le vainqueur ait été déterminé.
- Le camp désigné peut immédiatement déclencher une (seule) **nouvelle ronde de mêlée** (après que les avantages aient été redéterminés, bien sûr).
- **Alternativement** : Votre nation gagne **3 PV bonus** si elle a gagné la bataille.

67. Bénéfice **pendant l'étape Revenus d'une nation**

- La nation civilisée désignée gagne **10**.

13. Blasphème **après un siège réussi**

- Ne peut être joué que sur une pile d'une nation païenne en train de mettre une cité à sac.
- Les barbares désignés extraient **+5** en butin des temples et églises.

29. Bonne Administration **pendant l'étape 2.A d'une nation**

- La nation désignée pioche **1 carte Administration de plus** après avoir terminé sa pioche mais avant de choisir un type de carte à acheter.

30. Bons Augures **pendant un combat**

- Ne peut être joué que sur une pile de nation civilisée.
- La pile désignée gagne un **dé blanc**.
- **Combat avancé** : La pile gagne **+1** sur ses **2d6** pendant la **1^{ère} ronde de mêlée**.

14. Bravoure **pendant un combat**

- L'unité désignée **compte en double** pendant la ronde de mêlée.
- **Combat avancé** : L'unité compte en double pendant les deux rondes de mêlée.
- L'unité compte aussi en double quand vient le temps d'attribuer les dégâts (il faut 2 dégâts pour endommager l'unité).

15. Brèche **pendant un siège**

- Annulez la pénalité de siège due aux murailles d'une **cité fortifiée** désignée (Constantinople ne peut pas être désignée).
- La carte peut aussi annuler la pénalité de siège de **-1** imposée par une ville non fortifiée aux tours 4 & 5 (→ **Chronologie**).

16. Campagne **pendant l'étape Activation d'une nation**

- Le chef désigné a droit à **1 campagne supplémentaire**, sans frais.

18. Caravane → **Public !**

- La caravane exceptionnelle du tour rapporte **5** ou **10** au lieu de 1 ou 5, respectivement.

37. Chef **pendant l'étape Renforts d'une nation**

- La nation désignée reçoit **1 chef supplémentaire**. Il meurt au bout d'un tour.

19. Cité **pendant l'étape Renforts d'une nation**

- Ne peut être joué que sur une nation civilisée.
- La nation désignée fonde une nouvelle **cité de niveau 1** sur un site de cité vide sous son contrôle, sans frais ; **ou sinon**,
- La nation désignée peut payer pour augmenter le niveau d'une cité sous son contrôle : **5** pour 1 → 2 ou **10** pour 2 → 3.

10. Coalition barbare **au début de la phase Mouvements et combats**

- Ne peut pas être joué aux tours 1 et 2.
- Jusqu'à **4 nations barbares** (nomades inclus), choisis par vous, forment une alliance pendant 1 tour. → **règles, XXVI Alliances.**
- L'alliance ne peut pas inclure plus de 2 nations contrôlées par le même joueur.

20. Commerce → **Public !**

- La nation civilisée désignée double ses **revenus commerciaux** ce tour-ci.

22. Concile → **Public !** **Ne peut pas être joué aux tours 1 ou 2**

- Une branche de la chrétienté tient un concile ce tour-ci. Lancez un **d10** : 1-5 catholiques, 6-8 monophysites, 9-0 ariens. Toutes les hérésies de la branche sont condamnées et les hérétiques se repentent. Retirez tous les marqueurs **Hérésie** des régions de cette branche.

53. Conversion royale **au début de la phase Administration**

- Désignez aléatoirement un royaume païen. Il se convertit au catholicisme (son contrôleur gagne **10 PV**) ; **ou sinon**
- Le royaume arien désigné devient catholique (son contrôleur gagne **5 PV**).

21. Corruption → **Public !**

- La nation civilisée désignée perd **5** (si un royaume) ou **10** (si un empire). Une faillite est possible.

49. Coup d'éclat **pendant la phase Diplomatie ou Mouvements**

- **Phase Diplomatie** : La nation désignée peut payer **5** pour piocher **1 carte Diplomatie supplémentaire**.
- **Phase Mouvements et combats** : La nation désignée peut payer **5** pour gagner **1 campagne supplémentaire** (pour son choix de chef).

66. Croissance urbaine **pendant l'étape Renforts d'une nation**

- Désignez une cité de **niveau 1**. Augmentez-la au **niveau 2**, sans frais.

01. Dent pour dent **pendant l'activation d'une pile**

- La pile désignée gagne **2 PV par unité ennemie éliminée** pendant son activation. Ce pourrait être pendant une des campagnes d'un chef.

23. Dés **pendant un combat**

- La pile désignée gagne **1 relance**.

61. Écrasement surprise **pendant le mouvement d'une pile**

- La pile désignée peut faire un **écrasement** avec un rapport de forces de seulement **4:1** au lieu de l'habituel 6:1.

26. Famine → **Public !**

- Désignez aléatoirement une région civilisée à l'aide de la table des Révoltes (→ **Aide de jeu Calamités** ou **règles, XVI.C**). Excluez les régions sous *Pénurie*.
- Placez-y un marqueur **Famine** (*Fames*) (enlevez-le à la fin du tour).
- Les revenus des provinces et cités de la région touchée sont réduits aux **deux-tiers** à moins d'être déjà réduits par la *Peste*.

→ Provinces greniers

- La perte de revenu, s'il y en a une, est réduite de **2** par province grenier contrôlée par la nation (peu importe son emplacement). Cette réduction s'applique à chaque *Famine* et *Pénurie*.

† La numérotation est déterminée par la version anglaise.

ÉVÉNEMENTS (2/3)

- 27. Flotte surprise au port** après un siège réussi
- La nation désignée, qui doit venir de prendre une cité côtière, peut échanger une **flotte** (de l'ancienne nation de la cité) dans une mer adjacente contre une des siennes (si disponible et si la limite d'empilement le permet).
- 31. Guides** pendant un combat terrestre
- Annulez une embuscade en montagne.
 - Annulez également tout bonus de fleuve ou de crête de l'adversaire.
- 32. Hérésie → Public !** Ne peut pas être joué aux tours 1 ou 2
- Si pioché aux tours 1 ou 2, défaussez et piochez à nouveau.
 - Désignez aléatoirement une région civilisée à l'aide de la table des Révoltes (→ Aide de jeu Calamités ou règles, XVI.C). Excluez les régions sous Hérésie. La région devient hérétique. Placez-y un marqueur **Hérésie + (Haeresis)**.
- 33. Horde immobilisée** pendant la fuite ou retraite d'une horde
- Désignez une horde barbare non nomade qui est sur le point de fuir ou de battre en retraite.
 - La fuite ou retraite est annulée.
- 34. Imperator** pendant l'étape Renforts d'une nation
- Ne peut être joué que sur une nation (royaume ou barbare) contrôlant au moins **10 provinces**.
 - La nation désignée gagne un **chef supplémentaire** pour 1 tour.
 - Elle a aussi un bonus de **+4** à son test de **transformation en empire** ce tour-ci.
- 35. Indiscipline** pendant un combat
- Jouez après que les dégâts d'une ronde de tir ou de mêlée aient été attribués.
 - Une unité **d'élite** à laquelle un dégât a été attribué est **éliminée** au lieu d'être réduite.
- 36. Interception** après qu'une interception ait échoué
- L'interception réussit.
- 38. Longue Bataille** pendant un combat
- Désignez un camp, juste après que les dégâts aient été attribués mais avant que le vainqueur ait été déterminé.
 - Le camp désigné peut immédiatement déclencher une (seule) **nouvelle ronde de mêlée** (après que les avantages aient été redéterminés, bien sûr).
 - Combat avancé** : Le camp peut déclencher une troisième ronde de mêlée.
- 39. Longue Vie** pendant l'étape Renforts d'une nation
- Le chef historique désigné qui ne devait durer qu'un tour reste en jeu pour un **tour supplémentaire**.
 - Un chef historique ne peut pas rester en jeu plus de deux tours.
- 58. Machines de siège** pendant un siège
- Ne peut être joué que sur une nation civilisée.
 - La nation désignée reçoit un bonus d'assiégeant de **+2** au lieu du +1 habituel.
- 08. Malchance → Public !**
- Désignez aléatoirement un événement privé de votre main, sans le révéler. Rebattez-le dans la pioche.
- 43. Manœuvres navales** pendant un combat naval
- Le camp désigné gagne un **dé noir supplémentaire** pendant un combat naval.
 - Combat avancé** : Le camp désigné gagne un bonus de **+2** pendant une **ronde de combat naval**.
- 41. Martyr** après un siège réussi
- Jouez après qu'une cité civilisée ait été prise par des barbares ou qu'une cité byzantine ait été prise par les Perses ou vice-versa.
 - La nation qui contrôlait la cité gagne **1 infanterie** (dans une province contrôlée) et **10**.
- 09. Mauvais Augures** pendant un combat
- Ne peut être joué que sur une pile d'au moins **3 unités**.
 - Désignez aléatoirement deux unités de la pile : elles refusent de combattre.
 - Ces unités sont ignorées pendant le combat et ne peuvent se voir attribuer des dégâts. Elles retournent à leur pile à la fin de la récupération.
- 24. Mauvais Présages** pendant un combat terrestre
- Ne peut être joué que sur une pile d'une nation barbare.
 - La pile désignée perd un **dé blanc** pendant la ronde de mêlée (sauf si c'est son seul dé). Si son seul dé est noir, échangez-le pour un blanc.
 - Combat avancé** : La pile a une pénalité de **-1** à ses **2d6** pendant la **1^{ère} ronde de mêlée**.
- 11. Migration barbare** pendant l'étape Activation d'une nation
- Ne peut pas être joué sur une nation barbare en cours d'**invasion**.
 - La nation barbare désignée **envahit**, mais sans le bonus d'empilement habituel.
- 42. Monasticisme** pendant l'étape Achats d'une nation
- Ne peut être joué que sur une nation chrétienne (ce qui inclut les ariens et les monophysites).
 - La nation désignée gagne **3 PV** par **5** dépensé en construction de monastères, jusqu'à un maximum de **25**. (Rien ne s'ajoute à la carte.)
- 25. Navigation experte** pendant un débarquement
- Les piles terrestre et navales désignées ont **+2** à leur lancer de risque de mer.
- 47. Nouvelle Pioche → Public !**
- Chaque joueur défausse la **moitié** des événements privés qu'il a en main, choisis au hasard. Un événement privé pioché ce tour-ci est mis de côté jusqu'à ce que cette défausse soit complète.
 - Tous les **marqueurs d'événement pillage** détenus par les joueurs retournent à la réserve.
 - Rebattez la **défausse** dans le talon des cartes d'événement.
- 04. Œil pour œil** pendant l'étape Activation d'une nation
- La nation désignée choisit une autre nation (pas un de ses vassaux), forte d'au moins **5 unités** en jeu, comme son **ennemi mortel**.
 - La nation gagne **1 PV par unité** de son ennemi mortel **éliminée** pendant son activation (excluant chefs et *limites*).
- 56. Pénurie → Public !**
- Désignez aléatoirement une région civilisée à l'aide de la table des Révoltes (→ Aide de jeu Calamités ou règles, XVI.C). Excluez les régions sous *Famine*.
 - Placez-y un marqueur **Pénurie (Penuria)** (enlevez-le à la fin du tour).
 - Les revenus des provinces et cités de la région touchée sont réduits aux **trois-quarts** à moins d'être déjà réduits par la *Peste*.
- Provinces greniers
- La perte de revenu, s'il y en a une, est réduite de **2** par province grenier contrôlée par la nation (peu importe son emplacement). Cette réduction s'applique à chaque *Famine* et *Pénurie*.
- 12. Perfidie** pendant l'étape Activation d'une nation
- Ne peut être joué qu'au début de l'activation de la nation désignée.
 - La nation désignée peut rompre une **alliance** ou un foedus, ou s'affranchir d'une clientèle ou d'un vasselage. Ceci lui permet d'attaquer son ancien allié, fédérateur, patron ou suzerain.

46. Peste → **Public !**

- Désignez aléatoirement une région civilisée à l'aide de la table des Révoltes (→ **Aide de jeu Calamités** ou **règles, XVI.C**).
- Placez-y un marqueur **Peste** (*Pestis*) (enlevez-le à la fin du tour).
- Les revenus des provinces et cités de la région touchée sont réduits aux **deux-tiers** à moins d'être déjà réduits par la *Famine* ou la *Pénurie*.
- Chaque cité de **niveau 2** ou **3** qui échoue un test **d2** est **réduite d'un niveau**.
- Chaque nation civilisée perd aussi (ou réduit, dans le cas des unités d'élite) **2 unités** désignées aléatoirement parmi celles présentes dans la région.
- Chaque nation barbare perd **1 unité** désignée aléatoirement parmi celles présentes dans la région.
- Une pile qui entre dans une région pestiférée perd une unité aléatoire si elle échoue un test **d2**.

63. Piège **pendant un combat terrestre**

- Désignez un camp au tout début d'un combat terrestre.
- Le camp désigné lance un dé noir *avant* la ronde de tir. Les épées rouges comptent quel que soit le terrain. Attribuez les dégâts.
- **Combat avancé** : Le camp désigné peut soit faire un jet non modifié sur la Table de tir *avant* la ronde de tir, soit recevoir un **+2** pendant les deux rondes de mêlée.

52. Pierre qui roule **après un siège réussi**

- Ne peut être joué que sur un chef qui vient de prendre une capitale.
- Le chef désigné gagne **2 campagnes supplémentaires**.

44. Pillage et orgies **après un siège réussi**

- Ne peut être joué que sur une nation barbare qui vient de mettre une cité à sac.
- Le sac de la cité génère **2 marqueurs Pillage supplémentaires**.
- Si la cité est de **niveau 2+** et échoue un test **d2**, elle est **réduite d'un niveau**.

45. Pirates → **Public !**

- La mer désignée est infestée de pirates et ne produira pas de commerce ce tour-ci.
- À moins qu'une nation détienne le monopole de cette mer, chaque cité côtière est mise à sac si elle échoue un test **d2**.
- Si la nation de la cité a des flottes dans la mer désignée, elle a droit à une relance du test **d2**.
- Placez un marqueur **Pillage** (🔥) face cachée sur chaque cité mise à sac. Ignorez le recto des marqueurs (aucun événement ni calamité).

48. Réaction **pendant le mouvement d'une pile**

- La pile désignée, réagissant au mouvement d'une autre pile, a **+4** pour son lancer d'**interception** ou de **fuite**.

50. Renaissance **pendant l'étape Statut des nations**

- Ne peut être joué que sur une nation **germanique** (barbare ou civilisée).
- La nation désignée rajeunit de **1 à 3 cases** (votre choix) sur sa Piste des âges.
- La nation désignée reçoit également **5 unités gratuites**, placées avec sa horde ou sur sa capitale, pendant l'étape Renforts qui suit.
- Si la nation était un fédéré ou un vassal, elle est affranchie.

51. Révolte → **Public !**

- Désignez aléatoirement une nation civilisée. Elle subit une **révolte**.

54. Ruse **pendant un combat terrestre**

- L'attaquant ignore toutes les **pénalités de terrain** (marais, forêt, fleuve, détroit, etc.).
- L'attaquant gagne aussi **1 relance supplémentaire**.
- Cette carte n'annule *pas* les pénalités de cité fortifiée.

55. Saint **après un siège réussi**

- Un saint (de la nation assiégée) fait échouer un lancer de siège —à moins qu'il y ait eu un assaut.

57. Sédition

lorsqu'une interception est annoncée

- La nation interceptée peut **acheter** l'inaction de la pile interceptrice.
- La nation interceptée doit avoir une pile adjacente à la nation interceptrice (ce pourrait être la pile interceptée).
- La nation interceptée diminue son Trésor de **5** 🍷 (**10** 🍷 si la pile interceptrice est menée par un chef). Les fonds doivent être disponibles.
- Le pot-de-vin est accepté si un test **d2** est réussi. **Dans ce cas** :
- La pile achetée est inactive et n'interceptera **aucune** pile d'ici la fin de la phase Mouvements et combats ou l'activation de sa nation, selon la première échéance. Elle peut fuir si elle est attaquée.
- Parmi ses unités, jusqu'à deux vassaux, auxiliaires ou fédérés **désertent** (choisis par la nation interceptée). Si la limite d'empilement le permet, ces unités se joignent à la pile interceptée ; sinon elles sont retirées. Ces unités seront retirées à la fin de l'étape Unités en cours de toute façon.
- Enfin, jusqu'à deux autres auxiliaires barbares romains ('B') de la pile interceptrice appartenant à l'ethnie de la nation interceptée changent de camp. Enlevez-les de la pile interceptrice et ajoutez des unités équivalentes à la pile interceptée, tirées de la réserve de la nation interceptée. *Par exemple, une pile hunnique interceptée par une pile romaine incluant un auxiliaire archer monté hunnique verrait ce dernier retiré de la pile romaine et un archer monté hunnique tiré de la réserve hunnique serait ajouté à la pile interceptée.*

59. Signo Deus **pendant un combat**

- Ne peut être joué qu'au début d'un combat entre une pile désignée de **nation non païenne** et une autre pile contenant au moins 3 unités non païennes (pas nécessairement de la même religion).
- La pile désignée gagne **2 relances supplémentaires**.
- La pile désignée gagne aussi un **dé blanc supplémentaire** pour la ronde de mêlée.
- **Combat avancé** : En plus des relances, la pile désignée gagne **+1** sur ses **2d6** pendant chaque ronde de mêlée.
- Deux des unités non païennes de l'autre pile, désignées aléatoirement, ne combattront pas. Ces unités sont ignorées pendant le combat et ne peuvent se voir attribuer des dégâts. Elles retournent à leur pile à la fin de la récupération.

60. Tempête **pendant un débarquement**

- Les piles terrestre et navales désignées subissent une pénalité de **-3** à leur lancer de risque de mer.

62. Tactique **pendant un combat**

- La pile désignée gagne un **dé noir supplémentaire** pendant la ronde de mêlée.
- **Combat avancé** : La pile a **+2** sur ses **2d6** lors de la **première** ronde de mêlée.

65. Trahison **pendant un siège**

- Ne peut pas être joué pendant un siège de Constantinopolis.
- La nation désignée a **+3** pour ses lancers de résolution de siège.
- Elle peut également lancer un assaut et ne perdre **qu'une unité**.

64. Traîtrise **pendant un combat**

- Désignez un camp au début d'une bataille.
- Jusqu'à deux infanteries (ou une flotte) du camp opposé virent casaque.
- Ignorez la limite d'empilement pour ces unités. Éliminez-les après récupération si elles survivent.

28. Unités gratuites **pendant l'étape Renforts d'une nation**

- La nation désignée reçoit **2 unités gratuites**, dont une doit être une infanterie.
- **Rome / Byzance** : Une seule des unités peut être nationale ; l'autre (ou les deux) doit être une unité auxiliaire barbare 'B'.