



## CICERO



**Le défenseur de la République revient en politique**

Déplacez le marqueur Sénat d'une case dans la direction de votre choix (ou Retournez-le si déjà en haut ou en bas)



## LEGIONES XIII ET XV



**Armée personnelle :** Les Romains peuvent déplacer le marqueur Sénat d'une case vers le haut (vers Tollé) pour placer en Province un total de 2 Légions à partir de la piste des Légions et/ou des Légions Tombées.

**Légionnaires novices:** Bataille gratuite contre les Romains dans 1 Région. La première Perte y élimine automatiquement une Légion, s'il y en a.



## POMPEY



**Le consul soutient la Guerre en Gaule:** En cas d'Adulation, Placez 1 Légion en Province. Sinon, Déplacez le Sénat d'une case vers le bas (vers Adulation).

**Un rival demande des Légions en Orient:** Si l'encart «Légions» contient 4 Légions ou moins, les Romains Éliminent 2 Légions pour les Placer sur l'encart «Légions».



## CIRCUMVALLATION



**Contrefort :** Les Romains peuvent Marcher gratuitement vers une Citadelle Adjacente et y Placer un marqueur Circumvallation sur les pièces de la Faction possédant la Citadelle. Le groupe marqué ne peut pas sortir de la Région; s'ils attaquent seuls, les Romains défendent comme avec un Fort. Enlevez le marqueur si le groupe attaque les Romains dans une Bataille ou si Éliminés, ou s'il n'y a aucun Romain.



## GALLIA TOGATA



**Arrières stratégiques:** Placez le marqueur Gallia Togata et 3 Auxiliaires en Cisalpine. Est une Voie de Ravitaillement où seuls les Romains peuvent être Placés, la Marche y coûte 0, chaque Recrutement Place 2 Auxiliaires.

**La Cisalpine nécessite une garnison:** Sauf si le Sénat est en Adulation, les Romains Éliminent 1 Légion vers l'encart Légions et 2 Auxiliaires vers Disponibles.



## MARCUS ANTONIUS



**Commandant de la cavalerie:** Les Romains peuvent Reconnaître gratuitement, puis peuvent batailler gratuitement dans 1 Région, les Auxiliaires causant le double des pertes habituelles.

**À Rome en tant que Questeur:** Déplacez jusqu'à 4 Auxiliaires sur-carte vers la Province. Romains inéligibles à la prochaine carte. Faction active Éligible.



## ALAUDAE



**Légions formées en Gaule:** Les Romains Placent 1 Légion et 1 Auxiliaire dans une Région contrôlée par les Romains.

**Légions levées localement peu fiables:** Si l'encart Legions a 7 Légions ou moins, Éliminez 1 Légion vers l'encart Legions et 1 Auxiliaire vers Disponibles.



## BAGGAGE TRAINS



**Bien approvisionnés:** Prenez cette carte et Placez-la sur votre Plateau de Forces Disponibles. La Marche vous coûtera 0 Ressource.

**CAPACITÉ**  
**Chariots lents:** Gardez cette carte. Vos Raids pourront utiliser 3 Guerriers par Région et y voler des Ressources en dépit des Citadelles et Forts.



## MONS CEVENNA



**Les armées passent le col dit infranchissable:** Marche Gratuite d'une Région vers une Région Adjacente, les deux étant à 1 Région de la Province. Puis Exécuter Gratuitement un Ordre et n'importe quelle Compétence (dans n'importe quel ordre) dans (ou depuis) la Région de destination.



10

## BALLISTAE



**Engins de siège:** Assiéger annule le bonus des Citadelles divisant les Pertes par deux. Les lanciers de dés lors des Batailles Éliminent les Forts sur 1-2 au lieu de 1-3.

### CAPACITÉ

#### Stratagèmes de siège:

À Placer près d'une Faction. Cette faction, à la suite d'une Embuscade, peut Éliminer un Fort ou une Citadelle.



11

## NUMIDIANS



#### Puissants ailiers:

Les Romains Placent 3 Auxiliaires dans 1 Région à 1 Région au plus de leur Chef, et y livrent Bataille. Les Auxiliaires y causent le double de Pertes (arrondir ensuite).

#### Africains rappelés:

Éliminez 4 Auxiliaires où qu'ils se trouvent.



12

## TITUS LABIENUS



#### Lieutenant compétent:

Les Compétences Romaines peuvent s'appliquer à n'importe quelles Régions, où que soit situé le Chef Romain.

### CAPACITÉ

#### Second de César corrompu:

Construire et Révéler par Reconnaissance sont limités à 1 seule Régions».



13

## BALEARIC SLINGERS



**Tireurs précis:** Les Romains sélectionnent 1 Région par Ordre de Bataille d'un Ennemi. Les Auxiliaires y infligent d'abord 1/2 Perte chacun aux Attaquants. Puis résolvez la Bataille.

### CAPACITÉ

#### Dépendance des contingents étrangers:

Recrutez uniquement dans les Voies de Ravitaillement, payez 2 Ressources par Région.



14

## CLODIUS PULCHER



**Chef populiste au Sénat:** Déplacez le Sénat d'une case vers le bas (vers Adulation, ou Retournez le marqueur sur Ferme s'il y est déjà).

**Soutien de César assassiné:** Le Chef Romain (si sur la carte) va en Province. Les Romains sont Inéligibles à la carte suivante. La faction active reste Éligible.



15

## LEGIO X



**Élite fiable:** Dans les Batailles avec le Chef Romain et au moins une Légion, Pertes finales subies par les Romains -1 et Pertes finales infligées par les Romains +2.

### CAPACITÉ

**Favoritisme:** César qui attaque dans une Bataille double les Pertes infligées par 1 Légion seulement (pas par toutes les Légions).



16

## AMBACTI



#### Des vassaux gaulois rentrent chez eux:

Placez 4 Auxiliaires dans une Région comprenant des Romains, ou 6 Auxiliaires avec César.

#### Légions levées localement peu fiables:

Lancez un dé et Éliminez soit 3 soit le nombre obtenu en Auxiliaires n'importe où.



17

## GERMANIC CHIEFTAINS



**Le destin d'Arioviste dans tous les esprits:** Les Romains font Marcher jusqu'à 3 Groupes de Germains, puis Embusquent avec des Germains dans 1 Région au choix.

#### Le destin d'Arioviste oublié:

Mener une Phase Germanique immédiatement comme si en Hiver.



18

## RHENUS BRIDGE



#### Expédition punitive:

Les Romains peuvent Éliminer tous les Germains d'une Région de Germanie sous, ou Adjacente à, un Contrôle Romain.

**Enlisés:** Si une Légion est à 1 Région de Germanie, les Romains perdent 6 Ressources et deviennent Inéligibles pour la carte suivante.



19

## LUCTERIUS



### *Poussée sur Narbonne stoppée:*

Soit Éliminez jusqu'à 6 Guerriers Arvernes à 1 Région de la Province, soit Placez jusqu'à 5 Auxiliaires en Province.

**Cadurque audacieux:** Si le Successeur Arverne est sur la carte ou est disponible, les Arvernes le placent n'importe où, symbole vers le haut, comme s'il s'agissait de Vercingétorix.



20

## OPTIMATES



### *La guerre civile se profile:*

Conservez cette carte près de la piste Hiver.

A partir de la 2ème Phase de Victoire et les suivantes, si le score Romain dépasse 12, ramenez toutes les Légions vers l'encart «Légions», terminez la partie et déterminez la



21

## THE PROVINCE



### *Approvisionnement aisé:*

S'il n'y a que des Romains en Province, soit placez-y 5 Auxiliaires, soit ajoutez +10 ressources au Romain.

**Inursions :** Si les Arvernes Contrôlent la Province, Déplacez le Sénat de 2 cases vers le haut (vers Tollé). Sinon, les Arvernes y Placent 4 Guerriers et y font gratuitement un Raid ou Bataille comme s'il n'y avait pas de Fort.



22

## HOSTAGES



### *Incitation:*

Parmi les Régions que vous Contrôlez, Éliminez ou Placez un total de 4 Guerriers ou Auxiliaires au plus avec les vôtres.

**Casus belli:** Placez un Allié Gaulois et 1 Guerrier de toute Faction sur chacune des 1 ou 2 Tribus Soumises où se trouvent des pièces Romaines.



23

## SACKING



**Vengeance:** Les Romains peuvent Placer un marqueur Rasé sur une Cité sous Contrôle Romain (Remplacez tout) pour +8 Ressources. Cela Disperse la Cité de manière permanente.

### *Siège coûteux et interminable:*

S'il y a une Légion avec votre Citadelle, Éliminez la Légion, et les Romains deviennent Inéligibles à la carte suivante.



24

## SAPPERS



### *Artisans affectés aux travaux de fortification:*

Une faction Gauloise avec une Citadelle perds 10 ressources

**Les mineurs de fer provoquent un désastre:** Dans une Région contenant une Citadelle Arverne, Éliminez un total de 2 Légions et/ou Auxiliaires.



25

## AQUITANI



### *Invasion de la Gaule Celtique:*

Bataille Gratuite soit dans la Région Pictones soit Arverni, infligeant 3 Pertes supplémentaires, d'abord à 1 Allié (pas Citadelle).

**Cavalerie Nitiobroge:** Un Ralliement dans les Régions Pictones et Arverni vous permet de Placer 2 Guerriers supplémentaires dans chacune.

**CAPACITÉ**



26

## GOBANNITIO



### *L'oncle méfiant de Vercingétorix:*

Éliminez ce qui se trouve à Gergovie. Placez-y une Citadelle ou un Allié aux Romains ou aux Éduens (malgré la restriction «Arvernes seulement»).

### *Neveu au pouvoir:*

Les Arvernes peuvent éliminer et placer des Alliés comme désiré dans la Région Arverni, puis Rallier gratuitement à 1 Région de Vercingétorix.



27

## MASSED GALLIC ARCHERS



### *Prépondérance des armes légères:*

La Bataille Arverne inflige dans chaque Région 1 perte en moins au Défenseur (avant division par deux).

### **CAPACITÉ**

**«Un nombre gigantesque»:** Au début des Batailles avec 6 Guerriers ou plus, l'adversaire doit d'abord absorber 1 Perte supplémentaire.



28

## OPPIDA



### *Collines fortifiées:*

Placez autant d'Alliés Gaulois disponibles que souhaité sur n'importe quelles Cités Soumises n'étant pas sous Contrôle Romain.

Puis remplacez autant d'Alliés Gaulois sur Cités que désiré par des Citadelles Disponibles de la même Faction.



29

## SUEBI MOBILIZE



### *Pression des Germains:*

Éliminez tout marqueur Dispersé des deux Tribus Suèves. Placez un Allié aux Germains (noir) sur chacune (si elle n'en a pas déjà).

Puis mener une Phase Germanique immédiatement comme si en Hiver, mais sans le Ralliement.



30

## VERCINGETORIX'S ELITE



### *Châtiments impopulaires:*

Le Ralliement Arverne permet de Placer autant de Guerriers que d'Alliés+Citadelles (ni Chef ni+1).

### CAPACITÉ

### *Discipline à la romaine:*

Dans toutes les Batailles avec leur Chef, les Arvernes choisissent 2 Guerriers Arvernes qui infligent des Pertes comme s'il s'agissait de Légions.



31

## COTUATUS & CONCONNETODUMNUS



### *Les atrocités des chefs scandalisent Rome:*

Placez 1 Légion en Province.

**Le massacre de commerçants effraie les alliés:** Éliminez 3 Alliés - 1 Romain, 1 Éduen, et 1 Romain ou Éduen (mais pas de Citadelle).



32

## FORCED MARCHES



### *Pas cadencé*

Repositionnez les Guerriers, ou Légions et Auxiliaires, et/ou Chef de votre choix depuis n'importe quelles Régions, sauf la Bretagne.

Les Pièces déplacées deviennent Cachées.



33

## LOST EAGLE



### *Récupéré:*

Les Romains Placent 1 Légion Tombée dans une Région qui contient déjà une Légion ainsi qu'un Guerrier non-Éduen.

**Emblème capturé:** Éliminez 1 Légion Tombée du jeu pour le reste de la partie. Lors de la prochaine Phase de Sénat, pas de Déplacement vers le bas (le marquer).



34

## ACCO



### *La flagellation impose une réponse:*

Un Gaulois ou Romain Rallie ou Recrute Gratuitement dans 3 Régions au choix, comme s'il en avait le Contrôle.

**Les chefs organisent la révolte:** Dans les Régions Carnutes et Mandubii, remplacez tous les Alliés par des Citadelles Arvernes et les Alliés Arvernes par des Citadelles Arvernes.



35

## GALLIC SHOUTS



**Des messages révèlent les plans:** Les Romains peuvent regarder les deux prochaines cartes faces cachées et soit Exécuter Gratuitement un Ordre Limité, soit redevenir Éligibles.

### *Rapide relais des messages:*

Une Faction Gauloise exécute gratuitement un Ordre et un Ordre Limité (sauf Bataille) dans n'importe quel ordre.



36

## MORASSES



**Cache trouvée:** Bataille gratuite contre une Faction Gauloise dans 1 Région. Pas de Repli, de Contre-attaque, ni d'effet dû aux Citadelles sur les pertes. Les Attaquants sont Cachés.

### *Des armées de guerriers se camouflent:*

Une Faction Gauloise livre gratuitement Bataille en Embusquant n'importe où, puis Marche gratuitement.



## BOII



**La résistance d'un vassal des Éduens s'ébruite:** Les Éduens ou Romains Placent au total 2 Alliés, et 2 Guerriers ou Auxiliaires dans des Régions Contrôlées par les Éduens, et/ou dans les Régions Adjacentes.

**Vassal livré à lui-même:** Dans des Régions Contrôlées par les Arvernes, et/ou dans les Régions Adjacentes, Remplacez au total 1 ou 2 Alliés Éduens (pas des Citadelles) par des Alliés Arvernes.



## DIVICIACUS



**Le druide de César:** Si les Éduens et les Romains sont d'accord, leur Ordre ou Défense lors de Batailles peut considérer les Guerriers Éduens et les Auxiliaires comme s'ils étaient l'un ou l'autre.

### CAPACITÉ

**Un Pro-Romain écarté:** Les Romains et Éduens ne peuvent pas transférer de Ressources entre eux.



## RIVER COMMERCE



**Artères commerciales:** Les Alliés Éduens et Citadelles Éduennes faisant partie des Voies de Ravitaillement rapportent toujours +2 Ressources chacun dans le Commerce.

### CAPACITÉ

**Interférences de la guerre**  
Le Commerce ne s'applique que dans 1 Région.



## ALPINE TRIBES



**Rejoindre la campagne de Gaule:** Placez jusqu'à 3 Guerriers, 2 Auxiliaires, ou 1Allié dans chaque Région Adjacente à la Cisalpine. Gagnez +4 Ressources.

**Communications menacées:** Pour chaque Région Adjacente à la Cisalpine qui n'est pas sous Contrôle Romain, gagnez 5 Ressources. Restez Éligible.



## AVARICUM



**«La Cité la plus belle de toute Gaule»:** Si Avaricum est votre Allié ou votre Citadelle, faites toutes ou partie des Actions suivantes avec vos pièces à 1 Région d'Avaricum : Placez jusqu'à 2 Alliés ; Remplacez 1 Allié par 1 Citadelle ; Placez 1 Fort ; puis recevez +1 Ressource par Allié, Citadelle et Fort que vous y possédez.



## ROMAN WINE



**Bien de luxe:** Éliminez soit jusqu'à 4 Alliés (pas de Citadelles) au choix sous Contrôle Romain, ou jusqu'à 2 Alliés Adjacents à un Contrôle Romain.

**Les tribus romanisées perdent le goût pour la guerre:** Éliminez un total de 1-3 Alliés Romains ou aux Éduens (pas de Citadelles) sur les Voies de Ravitaillement Éduennes – Romaines.



## CONVICTOLITAVIS



**Dispute de chefs résolue:** La Compétence Manipuler s'applique dans un maximum de 2 Régions.

### CAPACITÉ

**La lutte avec Cotus s'envenime:** Les coûts en Ressources des Ordres Éduens sont doublés.



## DUMNORIX LOYALISTS



**Trabis par des informateurs de César:** Remplacez un total de 3 Auxiliaires ou Guerriers Éduens par n'importe quels Guerriers. Ils mènent des Raids gratuitement.

**«L'égarément de Dumnorix» se confirme:** remplacez un total de 3 Auxiliaires ou Guerriers Éduens par n'importe quels Guerriers. Ils effectuent des Raids Gratuitement.



## LITAVICUS



**Complot Arverne déjoué:** Dans 2 Régions, Remplacez pour chacune jusqu'à 2 Guerriers Arvernes par des Guerriers Éduens. 4 Ressources Arvernes aux Éduens

**Manoeuvre dans le dos de César :** Bataille Gratuite contre les Romains dans 1 Région, en utilisant les pièces Éduennes comme s'il s'agissait des vôtres. Embuscade possible.



46

## CELTIC RITES



«*Tout le peuple gaulois est très religieux*»: Sélectionnez 1 Faction Gauloise ou plus. Chacune perd 3 Ressources et devient inéligible pour la prochaine carte.

«*On ne saurait apaiser les dieux immortels*»: Une Faction Gauloise Exécute un Ordre Gratuit (dans plusieurs Régions). Restez Éligible.



47

## CHIEFTAINS' COUNCIL



**Accord entre Chefs:**  
Sélectionnez une Région avec au moins 2 pièces non Germaniques. 2 Factions Joueur ou plus présentes dans la Région regardent, dans l'ordre d'initiative, les 2 prochaines Cartes, puis peuvent soit Exécuter gratuitement un Ordre Limité (n'importe où) soit devenir Éligibles.



48

## DRUIDS



**Arbitres de la société celte:**  
Sélectionnez 1-3 Factions Gauloises. Dans l'ordre d'initiative ci-dessus, chacune Exécute Gratuitement 1 Ordre Limité auquel peut être Associé une Compétence gratuite. Devenez Éligible après cette carte.



49

## DROUGHT



**Pénurie de nourriture:**  
Chaque Faction divise par deux ses Ressources actuelles (arrondi à l'inférieur). Placez un marqueur Dévasté. Chaque Faction Élimine ensuite 1 de ses pièces dans chaque Région dévastée (Légions vers Fallen ; Guerriers avant Alliés Germaines).



50

## SHIFTING LOYALTIES



«*En Gaule, il y a des factions...*»: Choisissez 1 Capacité de n'importe quelle Faction. Retirez-la du jeu.



51

## SURUS



**Rebelle Eduen battu:** Remplacez 4 Guerriers dans une Région À 1 Région de Treveri par des Guerriers Éduens. Ensuite, les Éduens Exécutent Gratuitement un Ordre.

**Un Éduen anti-Romains:** Dans 1 Région À 1 Région de Treveri, Remplacez jusqu'à 4 Guerriers Éduens par des Germaines. Effectuez avec eux une Marche, un Raid, ou une Bataille.



52

## ASSEMBLY OF GAUL



«*Le centre de la Gaule*»: Si les Carnutes sont Alliés aux Romains, Soumis ou Dispersés, faites baisser les Ressources de 1 ou plusieurs Factions Gauloises de -8 chacune.

«*Un lieu sacré*»: La Faction contrôlant les Carnutes exécute gratuitement un Ordre, auquel elle peut associer 2 Compétences.



53

## CONSUETUDINE



«*Toute la vie à la chasse et à l'activité militaire*»: Tous les Guerriers Germaniques sont Cachés. Ensuite effectuez immédiatement une Phase Germanique comme en Hiver, mais sans Marche, et tous les Germaines Embusquent



54

## JOINED RANKS



**Force de secours:**  
La Faction Active peut Marcher gratuitement avec un groupe de 8 pièces au plus vers une Région contenant déjà au moins 2 autres Factions Gauloises et/ou Romaine. La Faction Active, puis une 2ème Faction, peuvent chacune livrer Bataille gratuitement contre une 3ème Faction. Dans la 1ère bataille, le Repli n'est pas autorisé.



55

## COMMIUS



**Ami atrebate:** Pour le Recrutement Romain, Les Régions de la Belgique sont considérées comme Contrôlées par les Romains et ayant +1 Allié.

### CAPACITÉ Conspirateur:

Le Ralliement Belge coûte 0 et traite toutes les Régions avec des pièces Belges comme étant Contrôlées par les Belges.



56

## FLIGHT OF AMBIORIX



### Pourchassé:

Si Ambiorix se trouve dans une Région Contrôlée par les Romains, ou si le score Belge est inférieur à 10, Éliminez Ambiorix.

### De retour:

Si Ambiorix n'est plus sur la carte, Placez le Chef Belge à 1 Région de la Germanie, symbole visible (en tant qu'Ambiorix).



57

## LAND OF MIST AND MYSTERY



**L'appel du large:** Une Faction non-Germanique peut Marcher gratuitement vers la Bretagne, en y Associant n'importe quelle Compétence, puis - si en Bretagne - gagner +4 Ressources.

### Révoltes:

Éliminez un Allié ou un marqueur Dispersé en Bretagne, et Placez-y 1 Allié aux Gaulois et jusqu'à 4 Guerriers.



58

## ADUATUCA



**P. Sextius Baculus, défense romaine héroïque:** Éliminez 9 Guerriers Belges et/ou Germaniques d'une Région ayant un Fort.

**Les Sugambres attaquent un fort par surprise:** Faites Marcher avec les Germains vers 1 Région ayant un Fort. Ils y font une Embuscade contre les Romains, 1 Perte pour 2 Guerriers.



59

## GERMANIC HORSE



### Des Auxiliaires sans pitié:

Les Romains peuvent infliger 1 Perte par Auxiliaire (au lieu d' 1/2) dans 1 Région par Ordre de Bataille.

### CAPACITÉ

**Cavalerie de choc:** Si Gaulois, prenez cette Carte. À chaque Ordre de Bataille, vous doublez les Pertes Ennemies dans 1 Région sauf si le Défenseur a un Fort ou une Citadelle.



60

## INDUTIOMARUS



### Cède le pouvoir à Cingétorix:

Éliminez 6 Guerriers et/ou Alliés (pas de Citadelles) Belges de la Région Treveri ou d'une Région Adjacente à celle-ci.

**Révolte Belge:** Éliminez tous les Alliés et marqueurs des Régions Treveri et Ubii. Placez un Allié Belge, 2 Guerriers Belges et 1 Guerrier Germanique dans chacune.



61

## CATUVOLCUS



**Le Chef des Eburons s'empoisonne:** Éliminez 1 Allié ou plus d'une même Faction et 5 Guerriers dans la Région Nervii.

**Ambiorix vice-Roi:** Placez des Alliés Belges sur les Tribus Nervii et Eburones, en y Remplaçant tous les Alliés et marqueurs Dispersés. Ajoutez +6 Ressources Belges.



62

## WAR FLEET



### Manoeuvre côtière:

Déplacez tous les Guerriers, Auxiliaires, Légions ou Chefs que vous désirez parmi les Régions Arverni, Pictones, et Régions situées à 1 Région de la Bretagne. Puis y Exécutez gratuitement un Ordre dans (ou depuis) une de ces Régions.



63

## WINTER CAMPAIGN



**Stock de céréales:** Les Romains paient pour les Quartiers d'Hiver uniquement dans les Régions dévastées.

### CAPACITÉ

**Guerre froide:** Placez cette carte près d'une Faction Gauloise. Après chaque Récolte, elle peut Exécuter 2 Ordres et/ou Compétences de son choix (en payant leurs coûts).



64

## CORREUS



### *Marché:*

Remplacez jusqu'à 8 Guerriers plus Alliés Belges dans la Région Atrebatas par les vôtres (Auxiliaires pour Guerriers).

**Le rebelle bellovaque:** Éliminez 2 Alliés de la Région Atrebatas. Les Belges peuvent y Placent jusqu'à 2 Alliés, puis Rallient Gratuitement dans 2 Régions de Belgique.



65

## GERMAN ALLEGIANCES



### *Intervention:*

Les Germains Marchent depuis un maximum de 2 Régions, puis Embusquent avec tous les Germains possibles.

**Serment:** Parmi les Régions que vous Contrôlez, Éliminez ou Remplacez 5 Guerriers Germaniques et Alliés Germains par les vôtres (Auxiliaires pour Guerriers).



66

## MIGRATION



### *Drang nach Westen:*

Exécutez un Ralliement puis une Marche Germaniques, vers/depuis 2 Régions pour chacun des 2 Ordres.

### *Nouveaux pâturages:*

Une Faction Gauloise déplace ses Guerriers et son Chef comme elle le désire vers une Région Non-Contrôlée et y Place un Alliés.



67

## ARDUENNA



### *La grande forêt de Gaule:*

Les Romains ou une Faction Gauloise peuvent Marcher Gratuitement vers une, ou l'autre, ou les deux Régions Nervii et Treveri, puis Exécutent un Gratuitement un Ordre, Marche exceptée, dans une ou les deux Régions, puis y Cachent toutes leurs Pièces.



68

## REMI INFLUENCE



**Protection:** Si les Rèmes sont Alliés aux Romains ou Soumis, Remplacez 1 ou 2 Alliés (sauf Citadelles) À une distance de 1 Région des Rèmes par des Alliés Romains.

### *Mediation:*

La Faction Gauloise ayant les Rèmes comme Alliés peut Éliminer ce qu'elle désire à Alésia ou à Cenabum, et y Placer une Citadelle avec 4 Guerriers.



69

## SEJNI & CONDRUSI



### *Germains sur la rive ouest:*

Placez 4 Guerriers Germaniques dans chacune des Régions Nervii et Treveri. Puis conduisez immédiatement une Phase Germanique comme en Hiver, mais sans Ralliement.



70

## CAMULOGENUS



**Labienus envoyé:** Les Romains peuvent Marcher Gratuitement avec au plus 4 Légions et un nombre illimité d'Auxiliaires vers la Région Atrebatas, Carnutes, ou Mandubii et y livrer Bataille Gratuitement.

### *Les Parisii se manifestent:*

Placez 0-6 Guerriers parmi les Régions Atrebatas, Carnutes, et Mandubii. Sélectionnez en une pour un Ordre et Compétence Gratuits.



71

## COLONY



**Des colons arrivent:** Dans une Régions que vous Contrôlez, ou Non-Contrôlée, Placez le marqueur +1, le marqueur de Colonie, et Placez dessus votre Alliés. Ajoutez +1 à la Valeur de cette Région



72

## IMPETUOSITY



### *Mordre à l'hameçon:*

Marchez Gratuitement vers une Région depuis n'importe quelles Régions Adjacentes. Les Arvernes ou les Belges de cette Région livrent Gratuitement Bataille contre vous.

**À la charge:** Marchez Gratuitement avec 1 Groupe de vos Guerriers Cachés (sans Chef). Ce Groupe (seul) peut ensuite effectuer une Bataille Gratuite.

# WINTER

77



- Victoire
- Germain
- Quartiers
- Récolte
- Sénat
- Printemps

*Si la carte Hiver apparaît :  
Gel - Pas de Marche*

# WINTER

77



- Victoire
- Germain
- Quartiers
- Récolte
- Sénat
- Printemps

*Si la carte Hiver apparaît :  
Gel - Pas de Marche*

# WINTER

77



- Victoire
- Germain
- Quartiers
- Récolte
- Sénat
- Printemps

*Si la carte Hiver apparaît :  
Gel - Pas de Marche*

# WINTER

77



- Victoire
- Germain
- Quartiers
- Récolte
- Sénat
- Printemps

*Si la carte Hiver apparaît :  
Gel - Pas de Marche*

# WINTER

77



- Victoire
- Germain
- Quartiers
- Récolte
- Sénat
- Printemps

*Si la carte Hiver apparaît :  
Gel - Pas de Marche*