

**HOPLOMAQUE**  
**CELTE - CAPTIVI**  
**6** : Déplacez votre gladiateur.  
 16

4

**LANCE**

ARME À UNE MAIN

4

4

ARMURE

**BOUCLIER**

3

2

ARMURE

**CASQUE**

2

2

ARMURE

**CUIRASSE**

2

2

ARMURE

**JAMBIERES**

2

**POSTURE OFFENSIVE**

Si vous vous êtes déplacé ce tour, votre arme a +1 attaque

**POSTURE DEFENSIVE**

Si vous vous êtes déplacé ce tour: vos armures ont +1 en défense

**GARDE**

**CAPTIVI**  
 Les joueurs ne remplacent pas les cartes jouées.

**ACTION**

**CAPTIVI**

L'adversaire ciblé  
défausse sa main.  
votre phase prend  
fin immédiatement

**ACTION**

Mettez une carte  
action de votre  
défausse dans votre  
main.  
Ne remplacez pas cette  
carte.

**ACTION**

L'adversaire ciblé  
défausse une carte  
aléatoirement

**ACTION**

Cherchez une carte  
action dans votre  
deck et résolvez  
son effet comme si  
vous l'aviez joué.  
défaussez la ensuite

**ACTION**

Changez de  
posture



Si un adversaire  
se déplace:

Il défausse aléatoirement  
une carte

**REACTION**

Si un adversaire joue  
une carte combat:

Annulez le bonus de la carte

**REACTION**

Si un adversaire déclare  
une attaque contre vous

Changez de posture

**REACTION**

COMBAT

COMBAT

COMBAT



COMBAT

COMBAT

COMBAT



**CAPTIVI**

Si vous remportez cette passe d'arme: Le défenseur défausse sa main.

**HOPLOMAQUE**

Mettez votre arme face cachée. Vous ne pouvez pas jouer d'enchaînement. attaque de jet uniquement.

COMBAT



Votre adversaire doit défausser une carte pour jouer un enchaînement



## ENTRAINEMENT



### LUDUS MAGNUS

☐☐ : Défaussez une carte, cherchez une carte action dans votre deck et mettez la dans votre main.

## ENTRAINEMENT



### HOPLOMAQUE

☐☐ : déplacez votre gladiateur

## ENTRAINEMENT



☐☐ : choisissez l'un, tant que vous êtes:  
- posture offensive, gagnez +1 attaque  
- posture défensive, gagnez +1 défense  
- garde, gagnez +1 en initiative

## ENTRAINEMENT



### LUDUS MAGNUS

Piochez une carte.  
Tant que cette carte est jeu, la taille max de votre main est augmentée de 1.

## ENTRAINEMENT



### CAPTIVI

☐☐ : l'adversaire ciblé défausse une carte.

## ENTRAINEMENT



Aucun joueur ne peut gagner ni perdre plus de 4PP par phase.



## ENCHAINEMENT



Si vous remportez cette passe d'arme

Infligez une blessure à votre adversaire.



## ENCHAINEMENT



Votre adversaire défausse 2 cartes aléatoirement.



## ENCHAINEMENT



Si vous avez joué une carte COMBAT, doublez le bonus de la carte.





ENCHAINEMENT



Votre adversaire défausse aléatoirement



ENCHAINEMENT



Votre adversaire défausse une carte



ENCHAINEMENT



Changez de posture



ENCHAINEMENT



Gagnez 2PP si vous êtes en garde



ENCHAINEMENT



A la résolution: déplacez votre gladiateur



ENCHAINEMENT



Votre adversaire défausse la première carte de son deck



ENCHAINEMENT



Changez la localisation de cette attaque



ENCHAINEMENT



Si votre gladiateur est redressé, cette carte a +1



ENCHAINEMENT



Piochez une carte puis défaussez une carte



