

MIRMILLON
GERMAIN - CAPTIVI
6: Gagnez 2PP

1 8 14

4 **GLADIUS**

ARME À UNE MAIN

4

5 **SCUTUM**

ARMURE

BOUCLIER

4

3 **CASQUE A VISIERE**

ARMURE

CASQUE

3

2 **CARDIOPHYLAX**

ARMURE

CUIRASSE

2

1 **GALICAE**

ARMURE

JAMBIERES

1

POSTURE OFFENSIVE

■: incliner une de vos armures pour donner +2 attaque à votre arme ce tour.

«LE REMPART»

POSTURE DEFENSIVE

Si vous ne vous êtes pas déplacé ce tour:
Votre bouclier à +1 défense

SE MENAGER

GARDE

Pendant votre phase de combat, Vous pouvez incliner votre gladiateur pour redresser jusqu'à 2 de vos armures.

ACTION

Redressez votre
Gladiateur

ACTION

Doublez tous les
gains **ET** toutes
les pertes de
popularité ce tour

ACTION

Si vous avez moins
de blessures que
chacun de vos
adversaires:
Gagnez 3 PP

ACTION

ACTION


ACTION

Si vous n'êtes pas
au CàC avec un
adversaire et que
vous n'avez pas
fait de passe d'arme
ce tour: Soignez
1 blessure et
Votre phase prend fin

Gagnez 2 PP



**Si vous avez bloqué une
attaque au Corps à Corps**

Inclinez votre bouclier pour porter une
attaque de CàC  contre l'attaquant.
la valeur de votre attaque est égale à la
défense de votre bouclier.

**Vous ne pouvez pas jouer de cartes
combat ou enchainement .**

REACTION

**Si un adversaire
se déplace:**

Vos cartes enchainements ont
-1 en vitesse ce tour si vous
défendez contre cette adversaire.

REACTION

**Si vous infligez
une blessure :**

Gagnez 2PP

REACTION

COMBAT



COMBAT



COMBAT



COMBAT



COMBAT



COMBAT



Gagnez 1PP quand vous jouez un enchainement



Si vous remportez cette passe d'arme : gagnez 4PP

COMBAT



MIRMILLON

Si vous remportez cette passe d'arme: infligez 1 blessure à l'attaquant.



ENTRAINEMENT

GERMAIN

■ : Redressez l'armure ciblée que vous contrôlez.

Utilisable uniquement pendant votre phase de combat.

ENTRAINEMENT

LUDUS GALLICUS

■ : Défaussez une carte, puis piochez une carte.

ENTRAINEMENT

■ : Si vous défendez, vous pouvez incliner une de vos armes pour gagner +2 en défense.

ENTRAINEMENT

■ : Inclinez votre gladiateur
Gagnez 1 point de Popularité.

ENTRAINEMENT

Si vous devez gagner de la popularité:

gagnez le même montant +1 à la place.

ENCHAINEMENT

Annulez la passe d'arme, sans la résoudre.


ENCHAINEMENT

Doublez la défense de votre bouclier pour cette passe d'arme.

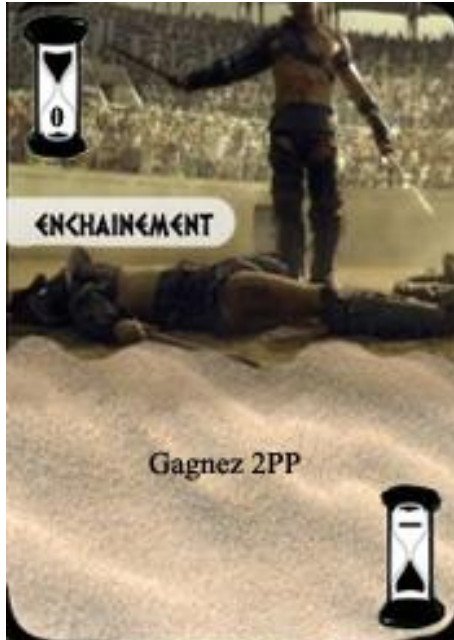
ENCHAINEMENT

Si vous remportez cette passe d'arme, gagnez X PP.


X= le nombre d'enchainements joué par votre adversaire.



ENCHAINEMENT



Gagnez 2PP



ENCHAINEMENT



Si vous êtes en posture défensive cette carte a +1



ENCHAINEMENT



Gagnez 1PP



ENCHAINEMENT



Votre adversaire à -1 à la résolution



ENCHAINEMENT



Redressez une de vos armures



ENCHAINEMENT



Gagnez 1PP chaque fois que vous jouez un enchainement
 Vos enchainements ont tous -1



ENCHAINEMENT



Si vous êtes en posture défensive ET que vous défendez, cette carte a +2



ENCHAINEMENT



Si vous défendez cette carte a +1



ENCHAINEMENT



Aucun gladiateur ne peut déclencher sa botte à la résolution de cette passe d'arme



 1

ENCHAINEMENT



1 Votre adversaire doit jouer un enchaînement de plus pour déclencher sa botte



 1

ENCHAINEMENT



1 Récupérez une carte enchaînement de votre défausse, puis défaussez une carte



 2

ENCHAINEMENT



Gagnez 2PP



 2

ENCHAINEMENT



2 Cherchez une carte COMBAT dans votre deck et mettez-la dans votre main. défaussez une carte.



 2

ENCHAINEMENT



2 Défaussez jusqu'à 3 cartes: cette carte a +1  par carte défaussée ainsi.



 2

ENCHAINEMENT



2 Si vous ne vous êtes pas déplacé ce tour, l'adversaire a -1  à la résolution



 3

ENCHAINEMENT



3 La carte enchaînement ciblée a 0  pour cette passe d'arme. Si son effet n'est pas déjà résolu Annulez le.



 3

ENCHAINEMENT



3 Inclinez une de vos armures: Cette carte a +X  X= la défense de l'armure inclinée

MIRMILLON



 3

ENCHAINEMENT



3 Si vous défendez, vos enchaînements ont tous +1  pour cette passe d'arme

MIRMILLON

