

RETIAIRE
MAURE - SERVUS

6 : Si vous remportez une passe d'arme, vous pouvez mettre l'arme ciblée face cachée.

10

2 7

TRIDENT

ARME À UNE MAIN

5

GALERUS

ARMURE
BRAS

3

CASQUE

ARMURE
CASQUE

2

OCREA

ARMURE
JAMBES

3

OCREA

ARMURE
JAMBES

3

POSTURE OFFENSIVE

Votre gladiateur a
+1 en initiative

POSTURE DEFENSIVE

Si vous remportez une
passe d'arme sans jouez
d'enchaînement:
L'adversaire perd 2PP

GARDE

Copiez l'effet de la
posture adverse

ACTION

L'adversaire ciblé
perd 2PP

ACTION

SERVUS

Si vous blessez un
adversaire ce tour:
il perd 3PP.

ACTION

Inclinez l'arme ciblée
Elle ne peut pas être
redressée avant le début
du prochain tour.

ACTION

Inclinez le gladiateur ciblé
Il ne peut pas être
redressé avant le début
du prochain tour.

ACTION

Inclinez l'armure ciblée
Elle ne peut pas être
redressée avant le début
du prochain tour.



Si un adversaire
se déplace :

Annulez l'effet de la carte

REACTION

Si un adversaire gagne
de la popularité :

Annulez le gain.

REACTION

Si un adversaire joue
une action :

Annulez l'effet de la carte

REACTION

COMBAT

COMBAT

COMBAT



COMBAT

COMBAT

COMBAT



RETIAIRE

Si vous remportez cette passe d'arme n'infligez aucune blessure: attachez votre filet au gladiateur défenseur.

Si vous remportez cette passe d'arme n'infligez aucune blessure:

mettez l'armure ciblée face cachée

COMBAT



SERVUS

Si vous remportez cette passe d'arme: l'attaquant perd 3 PP.



ENTRAÎNEMENT



LUDUS DACIUS

■ : Mettez votre main sous votre deck et piochez jusqu'à atteindre votre taille maximale de cartes en main.

ENTRAÎNEMENT



RETIAIRE

■ : Inclinez votre filet: Annulez un déplacement.

ENTRAÎNEMENT



■ : Inclinez votre gladiateur
L'adversaire ciblé perd 1PP

ENTRAÎNEMENT



Si un adversaire doit perdre de la popularité, il perd ce même montant +1 à la place.

ENTRAÎNEMENT



SERVUS

■ : Si un adversaire gagne de la popularité, il gagne ce même montant -1 à la place.



ENCHAINEMENT

Si vous remportez cette passe d'arme vous pouvez mettre l'armure ciblée face cachée. Gagnez 2PP si vous le faites.



ENCHAINEMENT

Si vous remportez cette passe d'arme l'adversaire perd 1PP pour chaque enchainement que vous avez joué en plus de lui.



ENCHAINEMENT

Si vous remportez cette passe d'arme Inclinez tous les équipements du gladiateur adverse.





ENCHAINEMENT



Votre adversaire perd 1PP



ENCHAINEMENT



Inclinez le gladiateur adverse



ENCHAINEMENT



Si vous remportez cette passe d'arme sans avoir joué de carte COMBAT, votre adversaire perd 3PP à la résolution.



ENCHAINEMENT



Inclinez une carte entrainement adverse



ENCHAINEMENT



A la résolution, vous pouvez récupérer cette carte dans votre main. Si vous le faites défaussez une carte



ENCHAINEMENT



Votre adversaire perd 2PP



ENCHAINEMENT



Votre adversaire incline un de ses équipements



ENCHAINEMENT



Inclinez l'arme ciblée



ENCHAINEMENT



Votre adversaire peut perdre 2PP. S'il le fait, cette carte a 0





1

ENCHAINEMENT



Cette carte a +1  si la localisation de l'attaque est moyenne 



1

ENCHAINEMENT



Cette carte a +1  si le gladiateur adverse est incliné 



2

ENCHAINEMENT



Inclinez l'armure ciblée 



2

ENCHAINEMENT



Si vous remportez cette passe d'arme inclinez toutes les cartes entraînement adverses 



2

ENCHAINEMENT



Votre adversaire perd 2PP 



2

ENCHAINEMENT



A la résolution, votre adversaire perd X PP,
X= le nombre d'entraînement qu'il a joué 



3

ENCHAINEMENT



Piochez jusqu'à 3 cartes puis défaussez autant de cartes 



3

ENCHAINEMENT



Copiez l'effet du dernier du dernier entraînement joué 



3

ENCHAINEMENT



Choisissez une localisation:
Inclinez toutes les armures adverses qui ne protègent que cette localisation 