

# GLADIATORI

Sous l'Empire Romain, les combats de gladiateurs était la forme de divertissement la plus populaire. Des combattants de toutes les régions de l'Empire s'affrontaient devant la foule, y compris des gladiatrices, de riches citoyens Romains, et dans certains cas, même des aristocrates. Le temps est maintenant venu pour vous de gagner la gloire immortelle de l'Arène. Combattez pour l'honneur, pour la célébrité, et pour rester en vie !

Gladiatori est un jeu à base de cartes dans lequel chaque joueur prend le rôle d'un gladiateur de l'Empire Romain. La sélection d'actions détermine le déplacement sur le plateau. Les cartes de combat donnent de l'énergie aux actions du personnage et sont utilisées comme points de santé. Les personnages sont personnalisables, et chaque joueur doit choisir la composition de son paquet de cartes, les compétences de son personnage et ses objets dans l'Arène. A la fin de la partie, le vainqueur sera déterminé selon ses points de victoire - ou simplement parce que c'est le dernier en vie !

## But du jeu et Durée de la partie

Les joueurs sont des combattants qui s'affrontent dans l'Arène à l'époque de l'Empire Romain. Le but du jeu est de devenir le plus célèbre Gladiateur de Rome. La célébrité et la gloire sont mesurées en Points de Victoire (PV) qui sont acquis en combattant avec honneur et en battant d'autres gladiateurs. Inversement, des PVs sont déduits lorsqu'on se comporte lâchement ou avec déshonneur!

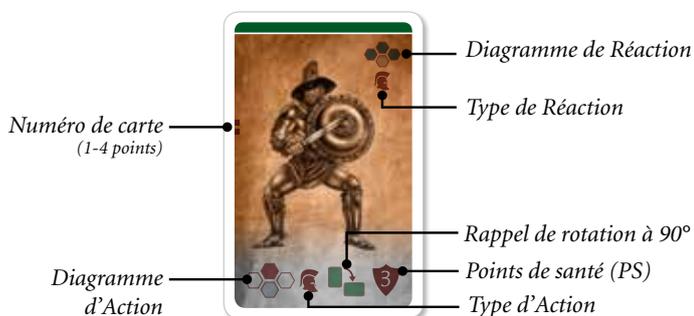
Une partie dure 6 tours ou se termine immédiatement quand tous les joueurs sauf un sont éliminés (ou quand une équipe est éliminée). A la fin de la partie, le vainqueur est le joueur (ou l'équipe) avec le plus de PVs. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de points de santé gagne. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés sont vainqueurs ex-æquo. Le jeu commence par une création des personnages, suivie par le combat.

Pour apprendre à jouer ou pour un début de partie rapide, vous pouvez sauter la création des personnages et utiliser des personnages préconstruits (voir la page 11).

## Caractéristiques des personnages

Les personnages sont définis par la composition de leur Paquet de cartes, leurs Compétences, leurs Capacités et leurs Pouvoirs. Le paquet du joueur est composé de :

### Cartes d'Action (dos vert – ligne verte)



Les cartes d'Action définissent l'Action réalisée par le personnage. Il y a 4 types différents d'Action : Les Actions de **Force** (🗡️), de **Dextérité** (🦋), de **Berserk** (🏰), et de **Déplacement**. Chaque carte d'Action peut aussi être utilisée comme une Réaction à l'attaque d'un joueur. Il y a donc 4 Réactions différentes : Le **Blocage** (Force), la **Parade** (Dextérité), l'**Opposition** (Berserk) et l'**Esquive** (Déplacement).

Les cartes d'Action affichent aussi un nombre spécifique de points de santé (PS) Un joueur peut retirer une carte du jeu pour « payer » cette

quantité de santé quand il reçoit des dégâts. Chaque joueur reçoit l'ensemble des 4 cartes d'Action au début de la partie.

### Cartes d'Énergie (dos rouge – ligne rouge)



Les cartes d'Énergie sont utilisées pour donner de l'énergie à l'Action du joueur. Il y a deux niveaux d'énergie, 0 ou 1. Elles représentent la Force que le personnage met dans son action quand elles sont jouées sur la table de jeu sur une carte Action ; ou elles représentent la Dextérité du personnage quand elles gardées dans la main du joueur. Quand elles sont utilisées pour la Force, utilisez la valeur indiquée sur la carte ; quand elles sont utilisées pour la Dextérité, comptez la moitié des cartes d'Énergie de votre main - leurs valeurs n'ont pas d'importance.

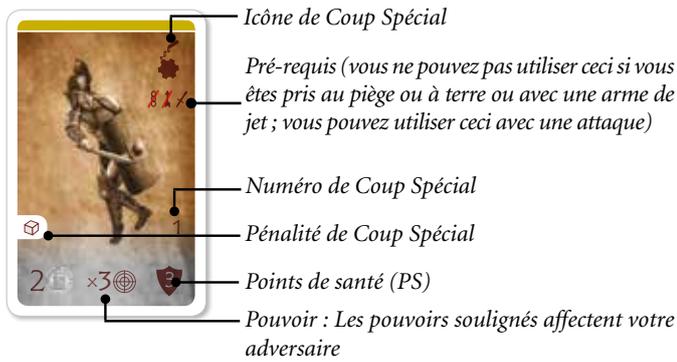
Comme les autres cartes, on peut utiliser leurs points de santé pour « payer » les dégâts. Elles sont alors retirées du jeu. Les cartes d'Énergie sont achetées pendant la création du personnage, ou pré-assignées aux personnages préconstruits.

### Carte de Feinte (dos rouge – ligne noire)



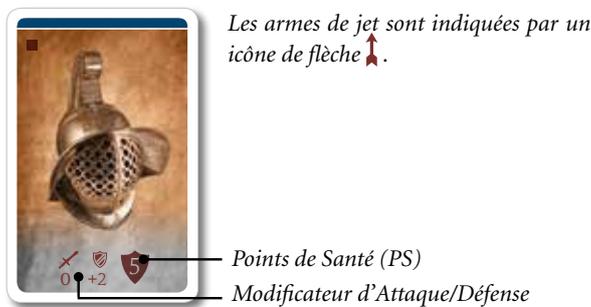
Les cartes de Feinte sont utilisées pour faire une **fausse attaque** (ou une fausse défense en réaction à une fausse attaque). Elles sont utiles pour épuiser son adversaire. Comme les autres cartes, on peut utiliser leurs points de santé pour « payer » les dégâts. Elles sont alors retirées du jeu. Les cartes Feinte sont achetées pendant la création du personnage, ou pré-assignées aux personnages préconstruits.

## Cartes de Coups Spéciaux (dos rouge – jaune)



Les cartes de Coups Spéciaux sont jouées pendant l'Action ou la Réaction des personnages, et chaque carte correspond à un pouvoir particulier. Comme les autres cartes, on peut utiliser leurs points de santé pour « payer » les dégâts. Elles sont alors retirées du jeu. Il y a 8 types de cartes de Coups Spéciaux. Elles peuvent être achetées pendant la création du personnage, ou sont pré-assignées aux personnages pré-construits. Chaque personnage ne peut avoir qu'une carte de Coup Spécial de chaque type.

## Cartes objet (dos bleu – ligne bleue)



Les cartes Objet procurent un modificateur à l'Attaque et à la Défense du joueur ou elle peuvent être utilisées pour des attaques spéciales (par exemple les armes de jet). Comme les autres cartes, on peut utiliser leurs points de santé pour « payer » les dégâts. Elles sont alors retirées du jeu. Les cartes Objet sont assignées aux personnages avant le début du jeu (voir section Objets).

## Compétences

Les Compétences des personnages sont de 3 types différents. L'**Assaut**, la **Garde** et l'**Endurance**. Chaque compétence peut avoir une valeur de 0 à 9 et fournit un bonus aux Actions des joueurs (Assaut et Garde) ou est utilisée pour récupérer les Eléments Primaires des Personnages : des cartes défaussées et/ou des points de Compétence (Endurance).

Utiliser une Compétence est toujours facultatif. Chaque fois qu'une Compétence est utilisée, sa valeur actuelle est ajoutée à l'Action, et puis cette valeur actuelle diminue de 1 point. Il n'est pas possible d'utiliser deux fois une Compétence au même moment pour doubler son effet.

EXEMPLE: Une valeur de 5 en Assaut donne +5 au score d'Attaque. Après l'utilisation de la compétence, cette valeur descend à 4.

- L'**Assaut** fournit un bonus à la Valeur Finale d'Attaque. Il peut être utilisé quand le joueur attaque.
- La **Garde** fournit un bonus à la Valeur Finale de Défense. Elle peut être utilisée quand le joueur est attaqué.
- L'**Endurance** permet au personnage de récupérer les Eléments Primaires du Personnage (mais pas d'Endurance) pendant la Phase de Repos.

La valeur d'une Compétence ne peut jamais dépasser 9 (sauf avec le

Coup Spécial *Adrénaline*). A chaque fois qu'un point de Compétence est dépensé, le joueur doit mettre à jour sa fiche de personnage. Les scores de chaque Compétence sont achetés pendant la création du personnage, ou pré-assignés aux personnages pré-construits.

## Capacités

Il y a deux genres de Capacités : Le **Sang** et la **Rapidité**. Les deux sont définis comme un nombre de points qui peuvent être dépensés durant la partie. Ces points sont achetés pendant la création du personnage, ou sont pré-assignés aux personnages pré-construits.

- Les points de **Sang** permettent à un joueur de réactiver des cartes Action déjà utilisées et d'utiliser l'Action Berserk.
- Les points de **Rapidité** permettent à un joueur de faire des déplacements supplémentaires et d'améliorer la Réaction Esquive.

Les Capacités sont différentes des Compétences de plusieurs manières :

- Il est possible de dépenser plusieurs points de Capacité à la fois. Par exemple, le joueur Bleu a 7 points de Sang. Il utilise 3 points de Sang dans une attaque Berserk : Sa valeur de Sang descend à 4.
- Elles diminuent proportionnellement à la quantité utilisée.
- On ne peut pas en récupérer par l'Endurance, mais uniquement en faisant une « Action de Attente ».

Les Capacités vont de 0 à 9 points. A chaque fois qu'un point de Capacité est dépensé, le joueur doit mettre à jour sa valeur sur sa fiche de personnage.

## Les Pouvoirs

Les Pouvoirs donnent des caractéristiques spéciales au personnage du joueur, mais chacun ne peut être utilisé qu'une seule fois pendant la partie. Il y a 9 pouvoirs différents disponibles. Ils sont achetés pendant la création du personnage, ou sont pré-assignés aux personnages pré-construits. Les Pouvoirs sont représentés sur la fiche du personnage par des icônes : les joueurs peuvent mettre un point au dessus de l'icône pour montrer leurs Pouvoirs disponibles et barrer l'icône quand ils les utilisent. Les Pouvoirs sont décrits plus loin dans le livret de règles.

## Définitions

**En Face** : les trois hexagones en face du personnage (A-B)

**Directement en face** : l'hexagone unique en face du personnage (A)

**Derrière** : les trois hexagones derrière le personnage (C-D).

**Directement derrière** : l'hexagone unique derrière le personnage (D).

**Combat de Mêlée** : Quand deux figurines de personnages sont dans des hexagones adjacents et qu'au moins l'une est en face de l'autre.

**Eléments de Personnage** : Les Cartes, les points de Compétences, et les points de Capacités.

**Eléments Primaires de Personnage** : Les Cartes et les points de Compétence.

**Cartes de Combat** : Toutes les cartes au dos rouge.

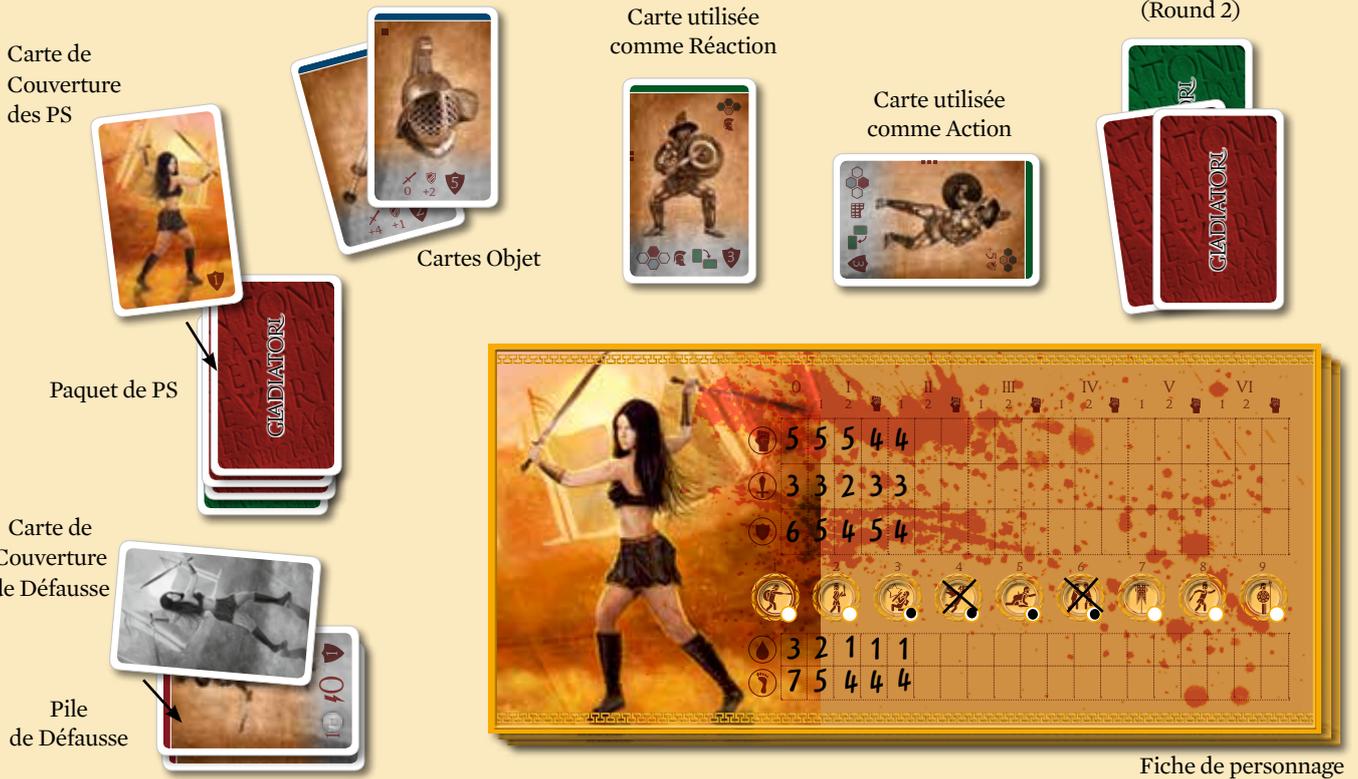


## Mise en place du jeu

Chaque joueur choisit un personnage (pré-construit ou créé) et le paquet de cartes associé. Puis il prend l'écran et la fiche de ce personnage, sa figurine, ses deux cartes de couverture (couleur et noir et blanche), un jeu de cartes Action, et le pion de la couleur qu'il souhaite pour le représenter. Les écrans des joueurs sont utilisés pour cacher les fiches de personnages pendant la partie.

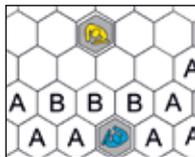
## Organisation de la table de jeu

Voici un exemple d'organisation du jeu pendant la partie.



Placez le plateau de l'Arène au centre de la table. Décidez aléatoirement de l'ordre des joueurs pour le premier tour. Placez un marqueur de la couleur de chaque joueur sur la position 10 de la piste de PV, les empilant dans l'ordre des joueurs : le premier joueur au dessus, puis le second, etc... Dans l'ordre du tour, chaque joueur place sa figurine sur une position de départ différente dans l'Arène (marqué par l'icône )

RÈGLE OPTIONNELLE : Les joueurs expérimentés peuvent choisir n'importe quelle position sur le plateau, laissant au moins 2 hexagones vides entre leur figurine et celles de leurs adversaires. Dans l'exemple à gauche un autre joueur de l'Equipe Bleue doit placer sa figurine. Les hexagones marqués B ne sont pas valides parce qu'ils ne laissent qu'un seul hexagone entre un adversaire (Jaune) et eux. Les hexagones marqués A sont valides parce qu'ils laissent deux hexagones entre l'adversaire (Jaune) et eux..



## Séquence du tour

Chaque tour contient 7 phases. Chaque phase est réalisée en même temps par tous les joueurs, à l'exception des phases de Rounds de Combat, qui sont réalisées dans l'ordre des joueurs.

1. Choix des Cartes
2. Détermination de l'Ordre des Joueurs
3. 1er Round de Combat
  1. Déplacement Supplémentaire
  2. Action
  3. Ajout de Cartes à l'Action
  4. Déclaration de Combat
  5. Réaction
  6. Ajout de Cartes à la Réaction
  7. Résolution de l'Action
4. Détermination de l'Ordre des Joueurs.

5. 2ème Round de Combat : identique au 1er Round de Combat.
6. Repos.
7. Fin du Tour.

## Choix des Cartes

Dans son paquet de cartes, chaque joueur choisit lesquelles il veut avoir en main. Il peut en choisir autant qu'il veut. Les cartes en main fournissent des actions (Cartes Action – dos vert), de l'énergie et/ou des Coups Spéciaux et/ou des Feintes (Cartes de combat – dos rouge). Les cartes non choisies sont ajoutées à son paquet de Points de Santé et fournissent des PS. Ainsi, chaque joueur doit choisir à chaque tour s'il veut plus de puissance pour ses actions et moins de points de santé, ou plus de points de santé et moins de puissance.

## Détermination de l'Ordre des Joueurs

Les joueurs jouent dans l'ordre des PV croissants (le joueur avec le moins de PV agit en premier): Utilisez simplement la piste des PV pour le visualiser. En cas d'égalité, le pion sur le dessus de la pile joue en premier. Quand vous déplacez votre marqueur de PV pendant votre tour, déplacez votre marqueur de PV normalement, mais laissez le juste en dehors de la piste, pour qu'il soit clair que vous avez déjà joué. A la fin du round de combat, remettez les marqueurs de tout le monde sur la piste.

## Round de Combat

Le combat sera expliqué plus bas, après la phase de Fin du Tour.

## Repos

Chaque joueur place toutes les cartes Action qu'il a joué pendant le Tour dans sa défausse. Si (et seulement si) le joueur utilise sa compétence Endurance, il pourra récupérer autant d'Éléments Primaires du Personnage  (points de Compétence et/ou cartes défaussées) que la valeur de son Endurance.

Chaque joueur peut choisir s'il souhaite utiliser sa Compétence Endurance ou pas. S'il le fait, il doit réduire l'Endurance de son personnage d'un point. Les cartes récupérées sont librement choisies dans la défausse et retournent dans le paquet du joueur ; les nouvelles valeurs des Compétences sont inscrites sur sa fiche de personnage.

EXEMPLE : Le joueur Bleu a 6 cartes dans sa défausse et a 4 points d'Assaut restant (sur un maximum de 6). Il a 4 points d'Endurance. Il utilise sa Compétence Endurance (qui descend à 3) et il récupère 5 Eléments Primaires de Personnage. Il récupère 3 cartes de sa défausse et augmente la valeur de l'Assaut à 5.

NOTE: La valeur de la Compétence Endurance ne peut pas être augmentée par le Repos. De plus, une Compétence ne peut être augmentée au-delà de sa valeur initiale.

## Fin du Tour

Combinez toutes les cartes restantes de votre main avec votre paquet de Points de Santé pour former le nouveau paquet pour le prochain tour. Après six tours la partie prend fin.

## Round de Combat

Il y a deux rounds de combat à chaque tour. Les étapes de chaque round sont toutes réalisées dans l'ordre des joueurs : le premier joueur fait toutes les étapes, puis le deuxième joueur, et ainsi de suite. Quand tous les joueurs ont réalisé toutes les étapes, le round se termine.

Il y a 3 principes déterminant la séquence du round de combat :

- Dans son round de combat le joueur peut accomplir **une Action ou bien Passer**. Pour accomplir une Action il peut jouer une carte Action de sa main ou réutiliser une carte Action déjà sur la table. Le joueur attaqué peut faire de même pour se défendre (en accomplissant une Réaction)
- Une même carte Action ne peut être utilisée qu'une **seule fois par tour pour réaliser une Action**, mais la même carte peut être utilisée **plusieurs fois pour réaliser des Réactions**. Quand le joueur réalise une Action, il doit tourner la carte Action de 90 degrés pour montrer qu'il a déjà pris une Action durant ce tour (ce qui est

symbolisé sur la carte par l'icône .

- La première fois qu'un joueur utilise une carte Action, quand il la joue sur la table, ne coûte rien. L'utiliser par la suite, quand la carte est déjà sur la table, coûte des points de Sang.

## Etapas du Round de Combat

1. **Déplacement Supplémentaire**. Le joueur peut dépenser des **points de Rapidité** pour déplacer sa figurine: chaque point dépensé lui donne un déplacement d'un hexagone supplémentaire. Ce déplacement fonctionne comme un Déplacement normal (voir Action de Déplacement). Mettez à jour la valeur Rapidité sur la fiche de personnage.

2. **Action**. Le joueur peut réaliser une Action ou sinon « Passer » son round de combat. Pour réaliser l'Action, il doit jouer une nouvelle carte face cachée sur la table depuis sa main, à droite des autres cartes Action qu'il a joué ce tour-ci, ou bien réutiliser une carte Action non tournée déjà présente sur la table. Réutiliser une carte de la table coûte des points de Sang selon sa position : la carte la plus à droite coûte un point de sang, la deuxième carte en partant de la droite coûte 2 points de Sang, la troisième 3 points de Sang, la quatrième 4 points de Sang.

Par EXEMPLE, pendant le premier round le joueur Bleu réalise un Action de Force, joue la carte sur la table et la tourne de 90°. Puis le joueur Jaune attaque le joueur Bleu: en réaction à l'attaque, le joueur Bleu peut réutiliser l'Action de Force en payant un point de Sang ou en jouant une nouvelle carte. Il joue une nouvelle carte, une Action de Dextérité, et pose la carte directement sur la table et l'utilise en Réaction. Pendant le deuxième round, pour son Action le joueur Bleu peut réutiliser l'Action de Dextérité en payant 1 point de Sang ou en jouant une nouvelle carte ; il ne peut pas réutiliser son Action de Force parce qu'elle est déjà tournée. Il réutilise l'Action de Dextérité, paie un point de Sang et tourne sa carte de 90 degrés. Puis le joueur Bleu est attaqué par le joueur Vert. Il peut réutiliser son Action de Dextérité, en payant un point de Sang, ou réutiliser l'Action de Force en payant 2 points de Sang, ou jouer et utiliser une nouvelle carte de sa main.

NOTE: Si le joueur n'a pas de carte Action disponible et ne peut pas réutiliser ses cartes sur la table, il doit « Passer ». Passer un round de combat met le joueur en condition Passive (voir la Section de Condition Passive).

## Le plateau d'Arène

Placez ce plateau au centre de la table tandis que les figurines des joueurs seront déplacées sur le quadrillage.

L'ordre des joueurs est l'ordre croissant des PV : le joueur avec le moins de points joue en premier.

Quand un joueur marque des PV, il déplace son marqueur de PV normalement, mais en le laissant juste en dehors de la piste, pour qu'il soit clair qu'il a déjà joué. A la fin du round de combat, remettez les marqueurs de tous les joueurs sur la piste.

Dans l'exemple, le premier joueur est le Vert, puis le Bleu, puis le Jaune (le Rouge a déjà joué) : Quand deux joueurs ont le même score de PV le premier joueur est celui avec son marqueur de PV sur le dessus.

Position de départ

Piste de PV



Joueur qui a marqué des PV

3. **Ajout de Cartes à l'Action.** Le joueur peut jouer n'importe quelle carte de Combat face cachée sur sa carte Action ; il y a :

- **Les Cartes d'Énergie.** Ces cartes peuvent donner de l'énergie à une Action de Force, comme indiqué par le symbole de Force  sur la carte Action, et peut ajouter des points de dégâts si l'attaque est réussie.
- **Les cartes de Coups Spéciaux.** Ces cartes donnent des pouvoirs particuliers à l'Action du joueur.

4. **Déclaration de Combat.** Le joueur peut déclarer une attaque soit contre un adversaire, soit pour aider un allié. S'il y a une déclaration de combat, poursuivez avec l'Étape 5, sinon, passez à l'Étape 7. Note: Si le joueur utilise la carte de Coup Spécial *Balayage*, il peut attaquer plus d'un adversaire. Dans ce cas il doit immédiatement révéler la carte *Balayage* et déclarer ses cibles.

Pour **aider un allié** le joueur doit être au corps à corps avec le même adversaire que son allié. Dans ce cas, au lieu d'attaquer, il peut donner un bonus à son allié: Le joueur doit calculer sa Valeur Finale d'Attaque comme dans une attaque frontale normale, mais au lieu de l'utiliser pour sa propre attaque, il l'ajoutera comme bonus à la prochaine Attaque ou Défense de son allié contre le même adversaire. Note: Vous ne pouvez pas aider un allié en attaquant son adversaire par derrière. Vous ne pouvez pas non plus aider un allié qui attaque par derrière. Le bonus est de +1 pour chaque ensemble de 4 points de la Valeur Finale d'Attaque du joueur.

Par EXEMPLE, le joueur Bleu veut aider son allié contre le joueur Jaune. Il réalise une attaque de Dextérité, dont le résultat est une Valeur Finale d'Attaque de 15. Il peut donner un bonus de +3 à son allié qui attaque le même adversaire.

5. **Réaction.** Le(s) joueur(s) en défense peut immédiatement Réagir à l'attaque: il peut utiliser une carte Action face visible déjà posée sur la table (tournée ou non tournée) ou jouer une nouvelle carte Action face cachée de sa main et l'utiliser. Dans le premier cas, pour réutiliser une carte sur la table, il faudra payer des points de Sang : la carte la plus à droite coûte un point de Sang, la deuxième carte en partant de la droite coûte 2 points de Sang, la troisième 3 points de Sang, la quatrième 4 points de Sang.

Le type de carte Action du défenseur définit quelle type de Réaction le joueur pourra réaliser. Une Esquive, une Parade, un Blocage ou une Opposition.

Note: La Réaction n'est pas obligatoire. Le joueur peut aussi choisir de « Passer » sans jouer ou utiliser de carte et rester Passif (voir la Section de Condition Passive).

6. **Ajout de Cartes à la Réaction.** Un joueur en Réaction (c'est-à-dire qui n'est pas Passif) peut jouer faces cachées des cartes de Combat sur son Action. Elles sont :

- les **Cartes d'Énergie** Ces cartes peuvent fournir de l'énergie à la Réaction de Blocage, comme indiqué par le symbole de Force .
- les **cartes de Coups Spéciaux.** Ces cartes donnent des pouvoirs particuliers à la Réaction du joueur.

7. **Résolution de l'Action.** Si un combat a été déclaré, la Résolution du Combat commence (voir si dessous). Sinon, le joueur révèle les cartes jouées et joue immédiatement son Action.

Le round de Combat du joueur se **termine** et les joueurs impliqués mettent à jour leurs valeurs d'Assaut et de Garde, leurs points de Rapidité et Sang, et les Pouvoirs utilisés. Les nouveaux marqueurs Pris au Piège et/ou Déséquilibré deviennent actifs à ce moment. **Puis ils défaussent toutes les cartes Combat jouées. Leurs cartes Action restent en jeu jusqu'à la fin du tour.** Chaque pile de défausse des joueurs est recouverte par sa carte de couverture (en noir et blanc) pour la rendre plus facile à identifier.

## Résolution du Combat

L'attaquant révèle ses cartes jouées, détermine sa Valeur Finale d'Attaque et l'annonce à l'adversaire, après quoi le défenseur fait de même. NOTE : Les joueurs n'ont pas besoin d'annoncer comment leurs Valeurs Finales ont été déterminées (les valeurs des fiches de personnages doivent rester secrètes). Le joueur attaquant calcule sa Valeur Finale d'Attaque en additionnant :

- (s'il le peut) son bonus de Force, de Dextérité ou de Berserk.
- le bonus d'attaque de ses objets
- (s'il le souhaite) la valeur de sa Compétence d'Assaut (s'il choisit d'ajouter sa Compétence d'Assaut à sa Valeur d'Attaque, la Compétence sera ensuite diminuée de 1)
- (s'il y en a) le bonus d'allié
- tout modificateur d'Etat (Pris au piège, A terre)
- tout modificateur de Coup Spécial ou de Pouvoir

Note: La Valeur Finale d'Attaque doit être positive (+1 ou plus) pour que l'attaque ait lieu. Si elle n'est pas positive, l'attaque est annulée.

Le personnage ciblé (défenseur) calcule sa Valeur Finale de Défense en additionnant :

- (s'il se défend avec un Blocage ou une Parade) le bonus de Force ou de Dextérité, ou (s'il se défend avec une Opposition) un bonus de +5
- (s'il se défend avec une Esquive et utilise des points de Rapidité) le bonus des points de Vitesse.
- (si le cas se présente) le bonus de +5 de correspondance entre l'Action et la Réaction
- (si l'attaquant n'attaque pas avec un Filet et que le défenseur n'utilise pas l'Esquive) le bonus défensif de ses objets.
- (s'il le souhaite) la valeur de sa Compétence de Garde (s'il choisit d'ajouter sa Compétence de Garde à sa Valeur de Défense, la Compétence sera ensuite diminuée de 1)
- (s'il y en a) le bonus d'allié
- tout modificateur d'Etat (Pris au piège, A terre)
- (s'il est attaqué par derrière) un malus de -3.
- tout modificateur de Coup Spécial ou de Pouvoir

Note: La Valeur Finale de Défense peut être négative.

**Feinte.** Après la détermination, l'attaquant peut jouer une carte Feinte, puis le défenseur peut faire de même. La carte de Feinte annule l'Action (ou la Réaction) du joueur comme si elle n'avait jamais eu lieu. Ceci évite de dépenser des cartes (en dehors de la carte de Feinte elle-même), des Pouvoirs, des points de Compétence ou des points de Sang. Note: Les points de Rapidité dépensés dans le round pour déplacer la figurine ou les points de Sang dépensés pour réactiver une carte ne sont pas annulés par une Feinte. S'il n'y a pas de carte Feinte jouée, le combat est résolu et les points de dégâts sont affectés.

**Points de dégâts.** Si la différence (Valeur Finale d'Attaque – Valeur Finale de Défense) est positive, l'attaquant blesse le défenseur. Le nombre de points de dégâts est égal à :

1 point de dégâts de base + la moitié du nombre de cartes que l'attaquant a joué (arrondi à l'inférieur), y compris la carte d'Action (même si elle est réutilisée)

EXEMPLE : *L'attaquant a joué 3 cartes d'énergie sur une Action de Force et a un bonus de +2 parce qu'il porte une épée, et +4 parce qu'il utilise sa Compétence d'Assaut : Il a une Valeur Finale d'Attaque de 9 (3+2+4=9). Le défenseur choisit de Passer est reste Passif. Il a +3 parce qu'il porte un bouclier +4 de sa Compétence Garde : sa Valeur Finale de Défense est de*

7 (3+4=7).

Comme la différence est positive (9-7=+2), l'attaquant réussit à blesser le défenseur lui causant 3 points de dégâts. L'attaquant a joué 3 carte sur la carte Action pour un total de 4 cartes jouées/utilisées = 2 points de dégâts + 1 point de dégâts de base = 3).

**RÈGLE OPTIONNELLE :** Les joueurs expérimentés peuvent décider d'inclure un bonus aux points de dégâts occasionnés dans leurs parties. Dans ce cas, les joueurs peuvent ajouter 1 point de dégâts pour chaque ensemble de 3 points de différence entre la Valeur Finale d'Attaque et la Valeur Finale de Défense. Par exemple avec une différence de 7 points, il y a un bonus de +2 points de dégâts.

**Blessures et mort :** Si le personnage a été blessé, il doit retirer des cartes du jeu pour payer les dégâts qu'il a reçus.

Il peut retirer des cartes de son paquet de PS, et/ou retirer une ou plusieurs de ses cartes d'Objet: chaque carte à une valeur de PS, et le total des valeurs de PS des cartes doit être au moins égal au total des points de dégâts reçus. Il n'y a pas de «monnaie» récupérée, et donc si un joueur reçoit un point de dommage, et a seulement des cartes d'une valeur de 3 PS, il devra retirer l'une de celles-ci. La carte de couverture en couleur est toujours la dernière carte à être retirée du paquet de PS, et vaut 1 PS. Si le joueur doit la retirer, quel que soit le nombre de cartes qu'il a toujours en main, son personnage est mort.

**EXEMPLE :** Le joueur Bleu reçoit 6 points de dégâts. Son paquet de PS comprend les cartes suivantes, en plus de la carte de couverture en couleurs : 1 carte Coup Spécial et 3 cartes d'énergie d'une valeur de 2 PS. Il a aussi 2 cartes objet en jeu, d'une valeur de 3 PS et 2 PS respectivement. Il choisit de retirer du jeu la carte objet de 3 PS et deux cartes d'énergie de son paquet de PS. Le total est : 3 PS + 2 PS + 2 PS = 7 PS, un de plus que le nécessaire.

## Description des Actions

Il y a quatre Actions/Réactions disponibles. Les joueurs peuvent aussi jouer une carte Action mais en restant en Attente.

### Attente

Le Joueur doit jouer une nouvelle carte Action, la posant sur la table face cachée, et tournée de 90 degrés. Alternativement, s'il y a déjà des cartes Action non tournées sur la table, il peut juste en choisir une, la tourner de 90 degrés et la mettre face cachée. Ainsi la carte choisie ne peut être utilisée pour d'autres Actions ou Réactions pendant le tour et le joueur renonce à réaliser son Action durant ce round de combat, mais il peut récupérer 3 Eléments de Personnage (EP) (cartes défaussées, points de Capacités et/ou points de Compétences. Par exemple, en Attente, un joueur peut reprendre 2 cartes de sa défausse et récupérer un point de Sang perdu.

### Action de Force

En utilisant cette carte comme une Action, le personnage peut attaquer une cible dans l'hexagone directement en face de lui comme indiqué par le diagramme d'action. Le personnage ajoute un bonus de +1 à l'attaque pour chaque point d'Énergie sur les cartes d'Énergie jouées (bonus de Force).

**Exemple :** Le joueur joue 3 cartes d'Énergie sur une Attaque de Force : chaque carte lui fournit 1 point d'énergie. Le bonus sur son Attaque est de +3.

En l'utilisant comme une Réaction, le personnage peut essayer de **bloquer** une attaque unique en ajoutant son bonus de Force à sa défense, mais seulement si l'attaque vient de l'un des hexagones en face de sa figurine, comme indiqué par le diagramme de réaction.



### Action de Dextérité

En utilisant cette carte comme une Action, le personnage peut attaquer une cible dans l'hexagone directement en face de lui comme indiqué par le diagramme d'Action. Le personnage gagne un bonus d'Attaque égal à la moitié de la quantité totale de cartes de sa main arrondi à l'inférieur (bonus de Dextérité).



**Exemple :** Le joueur a 7 cartes en main (2 au dos vert et 5 au dos rouge). Le bonus en Attaque avec une Action de Dextérité est de +3.

En l'utilisant comme une Réaction, le personnage peut essayer de **parer** une attaque unique en ajoutant son bonus de Dextérité à sa défense, mais seulement si l'attaque vient de l'un des hexagones en face de sa figurine, comme indiqué par le diagramme de réaction.

### Action de Déplacement

En utilisant cette carte comme une Action, le personnage peut se déplacer dans n'importe quelle direction de 1-3 hexagones. Il n'est pas possible de se déplacer dans un hexagone occupé par un autre personnage. Le personnage peut être tourné d'un côté d'hexagone (60 degré) après chaque mouvement d'un hexagone.



**Note :** Il est possible de se déplacer sur tous les hexagones de l'Arène, y compris les hexagones partiels. Il est aussi possible de dépenser 1 Déplacement pour simplement tourner sa figurine d'1-2 côtés d'hexagones, sans se déplacer.

En l'utilisant comme une Réaction, la carte d'action de Déplacement permet au joueur d'**esquiver** une attaque unique en divisant par deux la Valeur Finale d'Attaque de l'attaquant (arrondi en dessous), mais seulement si l'attaque ne vient pas de l'hexagone directement derrière le personnage, comme indiqué sur le diagramme de réaction. Dans ce cas, le joueur ne peut appliquer de bonus défensif d'objet à sa Valeur Finale de Défense, mais peut ajouter un bonus de +2 pour chaque point de Rapidité dépensé pour sa Réaction d'Esquive (bonus maximal de +4).  
**Note :** La figurine n'est pas déplacée. Le bonus d'Esquive par la Rapidité peut être décidé après avoir pris connaissance de la Valeur Finale d'Attaque.

**Exemple :** Le joueur Bleu attaque le joueur Vert avec une Valeur Finale d'Attaque de 13. Le joueur Vert réagit en esquivant avec une Action de Déplacement. La Valeur Finale d'Attaque du joueur Bleu descend à 6.

### Action de Berserk

En utilisant cette carte comme une Action, le personnage peut attaquer une cible dans l'hexagone directement en face de lui comme indiqué par le diagramme d'Action. Le personnage gagne un bonus de +2 à son attaque pour chaque point de Sang dépensés jusqu'à un maximum de +6 (Bonus de Berserk).



En l'utilisant comme une Réaction, le personnage peut essayer d'**opposer** une attaque unique, mais seulement si l'attaque vient de l'un des hexagones en face de sa figurine, comme indiqué par le diagramme de réaction. Le personnage ajoute un bonus de +5 à sa défense.

**Par exemple,** le joueur Bleu attaque le joueur Jaune avec une Action de Force et une Valeur Finale d'Attaque de 10. Le joueur Jaune réagit avec une Action Berserk. Sa Valeur Finale de Défense est de 12 (Valeur de Compétence de 4,

bonus d'Objets +3, bonus d'Opposition +5 = 12) est l'attaque échoue.

## Bonus de correspondance Action-Réaction

Si dans un combat le défenseur utilise le même type de carte que l'attaquant, il ajoute un bonus supplémentaire de +5 à sa défense.

Par exemple, si l'attaquant utilise une Action de Force et le défenseur une Réaction de Force (Blocage) le défenseur gagne un bonus de +5.

## Objets

Les Objets sont affectés avant le début du jeu. Il est possible de le faire de trois manières différentes : par une **enchère**, par un **draft**, ou par une simple **sélection**. Le procédé d'enchères prend plus de temps, mais ajoute de la stratégie supplémentaire au jeu. La méthode de draft est plus rapide et plus facile. La méthode de sélection permet aux joueurs de choisir leurs objets directement. Dans tous les cas, chaque joueur commence la partie avec 2 cartes objet.

Note: Il n'est pas possible d'avoir deux casques, deux boucliers ou deux épées (ou une épée et un trident). Ce concept est représenté sur la carte par trois symboles : ■, ▲, ●. Un joueur ne peut jamais avoir deux cartes avec le même symbole. Si cela arrive d'une manière quelconque un objet devra être retiré du jeu et le joueur devra jouer avec un seul objet. Cependant toute autre combinaison est possible.

Note: Un joueur qui n'a pas d'objet arme peut néanmoins attaquer sans pénalité : On suppose que le personnage a toujours au moins une arme basique (dague).

**Méthode d'Enchères.** Les cartes Objet sont mélangées et l'une d'elles est posée face visible sur la table. Chaque joueur fait une enchère secrète en plaçant un certain nombre de cartes Energie faces cachées sur la table les recouvrant avec sa main (il est possible également d'enchérir avec des cartes à 0). Quand tous les joueurs sont prêts les enchères sont révélées et le joueur qui a enchéri le plus d'énergie totale (sur toutes ses cartes) gagne la carte Objet.

Par exemple, une enchère de deux cartes d'énergie à 1 vaut deux points et gagne contre trois cartes d'énergie à 0.

En cas d'égalité, la carte objet est remportée par le joueur qui a enchéri le plus de cartes. En cas de nouvelle égalité, l'objet n'est pas remporté et est retiré du jeu. Le joueur qui gagne l'enchère (ou tous les joueurs ayant mis le plus en cas d'égalité) met les cartes enchérées de côté. Les enchères continuent en fonction du nombre de joueurs (2 objets enchéris par joueur).

A la fin de toutes les enchères, chaque joueur met ses cartes utilisées pour enchérir dans sa pile de défausse et commence la partie dans cette configuration.

Note: Chaque joueur ne peut avoir qu'un maximum de deux cartes objet et si à la fin des enchères un joueur en a gagné plus que deux, il doit retirer du jeu l'excédent de cartes.

**Méthode de Draft.** Les cartes Objet sont mélangées, et deux cartes par joueur sont posées face visible sur la table avec une carte supplémentaire. En commençant par un joueur choisi au hasard et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une carte et la prend. Une fois que chaque joueur a reçu une carte, le dernier joueur choisit à nouveau, et l'on continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La dernière carte restante est retirée du jeu.

Exemple : Dans un jeu à 3 joueurs, 7 cartes objet sont posées faces visibles sur la table. Lors du choix de la première carte objet, l'ordre des joueurs sera A, B, C. Pour le deuxième objet, l'ordre sera C, B, A.

**Méthode de sélection.** Cette méthode est utile pour les personnages préconstruits, car elle permet aux joueurs de choisir leurs 2 objets directement parmi tous les objets disponibles. Chaque joueur choisit ses

cartes objet du paquet d'Objets. Si plusieurs joueurs veulent le même objet, il sera affecté aléatoirement. Pour un personnage préconstruit les objets choisis doivent toujours être parmi les types d'objet préférés du personnage.

Par exemple, Mirmillo préfère l'Épée et le Bouclier : le joueur jouant Mirmillo doit choisir des objets parmi toutes les épées et boucliers disponibles.

## Armes Spéciales

Les **Armes de Jet** sont identifiées par l'icône . Quand le joueur veut lancer une arme de jet, il réalise une attaque normale, mais double le bonus d'attaque de l'arme.

Par exemple une lance +3 donnera un bonus de +3 en combat en Corps à corps, mais un bonus d'attaque de +6 quand elle est lancée.

Une fois utilisée, l'arme lancée est retirée du jeu. Aucune arme de jet, en dehors du Filet, ne peut être lancée si le personnage est au contact avec un adversaire, quel qu'il soit. Il y a un malus de -1 à l'Attaque (-2 si le joueur utilise le filet) pour chaque hexagone entre la cible et l'attaquant au-delà du premier. Il est possible de lancer une arme sur n'importe quelle cible qui est dans la zone d'attaque (voir la zone jaune dans l'exemple ci-dessous), s'il y a une trajectoire libre disponible. Pour vérifier, tracez une ligne imaginaire entre le centre de votre hexagone vers le côté de l'hexagone ciblé : si la ligne ne croise pas d'autres hexagones occupés une ligne de visée est disponible (les personnages à terre sont ignorés) :



Les personnages Rouge et Jaune sont disponibles en tant que cibles pour le Joueur Bleu, mais le Gris et le Violet ne le sont pas (le Violet est partiellement caché par le personnage Jaune). Cibler le personnage Rouge coûte un malus de -3 à cause de la distance.

**Filet.** Le Filet n'inflige pas de dégâts à la cible, mais l'immobilise (Pris au piège). Attaquer avec le Filet empêche la cible d'utiliser les bonus de défense de ses objets, et il peut aussi être utilisé comme une arme de corps à corps emprisonnante quand le joueur est adjacent à son adversaire : dans ce cas le Filet n'est pas retiré du jeu quand il est utilisé. De plus, le joueur doit rester adjacent à l'adversaire pris au piège, jusqu'à ce qu'il ne soit plus piégé ; sinon l'Objet sera retiré du jeu après avoir produit son effet normal et complet sur le personnage pris au piège.

Si l'attaque au filet est réussie, au lieu de prendre des dégâts, la cible devient Pris au piège. 3 marqueurs Pris au piège (cubes gris) sont placés près de la base de la miniature ciblée. Un personnage pris au piège souffre un malus de -3 quand il attaque et se défend, et ne peut pas faire de Déplacement (voir les Personnages Pris au piège dans la section « Etat du personnage »).

Note: Une attaque au Filet doit être déclarée pendant la déclaration de Combat. Le Filet ne peut être utilisé avec un Balayage pour attaquer de multiples personnages ou avec un Coup spécial Brise objet pour détruire un Objet.

## Coups spéciaux

Il y a 8 types de Coups Spéciaux. Normalement, un personnage ne pourra en avoir que quelques uns, puisqu'ils sont achetés pendant la création de personnages, ou pré-assignés pour les personnages préconstruits.

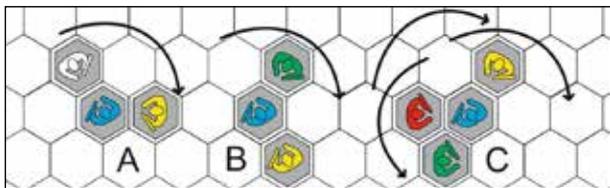
Les joueurs doivent prendre les cartes de Coups Spéciaux correspondant à ceux disponibles pour leurs personnages. Les joueurs peuvent jouer autant de cartes de Coups Spéciaux différentes qu'ils le souhaitent sur une Action ou une Réaction, mais les cartes étant uniques ils ne peuvent pas réaliser le même Coup Spécial plus d'une fois sur chaque Action/Réaction. Si un Coup Spécial a des restrictions, elles sont indiquées sur la carte avec une icône. Celles-ci sont également listées ci-dessous. Ces restrictions sont:

-  **Déplacement** : Ce Coup Spécial ne peut être réalisé si le personnage est pris au piège ou à terre.
-  **Attaque** : Le Coup Spécial doit être réalisé avec une Action d'attaque.
-  **Défense** : Le Coup Spécial doit être réalisé avec une Réaction.
-  **Corps à corps** : Ne peut être réalisé avec des armes de jet.

Et les Coups Spéciaux sont :

-  **1. Balayage (Déplacement/Attaque/Corps à corps)** : Ce Coup Spécial permet au joueur d'attaquer jusqu'à 3 adversaires en même temps. Le Balayage peut être accompli sur n'importe quel ensemble de 3 hexagones adjacents, à partir du moment où l'un d'entre eux est celui en face du personnage.

La valeur d'attaque du joueur reçoit un bonus de +1 contre la première cible, un malus de -3 contre la seconde cible, et un malus de -7 contre la troisième cible. A la fin de son round, l'auteur du balayage prend un marqueur de Déséquilibre (cube blanc).



Quelques exemples de balayage : Les cibles Blanches et Jaunes sont valides (A). La cible Verte est valide, le joueur Jaune ne l'est pas (B). Valides : Joueurs Vert+Rouge ou Rouge+Jaune ou joueur Jaune seul (C).

NOTE: S'il y a une cible alliée sur un des trois hexagones ciblés, celle-ci peut subir des dégâts. Il est aussi possible d'utiliser ce Coup Spécial pour attaquer une cible unique avec un bonus de +1 et/ou qui n'est pas directement en face du personnage.

-  **2. Sacrifice (Attaque ou Défense)** : Le joueur peut retirer du jeu une carte de sa main et obtenir un bonus de +3 pour son Attaque ou sa Défense actuelle. Ce bonus prend fin à la fin du tour ou dès qu'il est utilisé.
-  **3. Attaque Acrobatique (Déplacement/Attaque ou Défense)** : Le joueur peut ajouter +3 à sa Valeur d'Attaque ou de Défense finale actuelle, mais prend un marqueur Déséquilibré (cube blanc) à la fin de son round.

-  **4. Adrénaline** : Le joueur gagne jusqu'à 5 points dans une Compétence. Ce bonus prend fin à la fin du tour ou dès que la Compétence est utilisée. Quand cela arrive la valeur de la Compétence descend à 0.

Note: Il est possible de dépasser la valeur de 9, mais la valeur

maximale possible est égale à 3 fois la valeur actuelle du personnage.

*Exemple : Le joueur Bleu utilise l'Adrénaline sur sa Compétence d'Endurance. La Compétence d'Endurance qui était de 2 passe maintenant à 6. (2+5=7, mais le maximum est de trois fois la valeur initiale). Dans la phase de Repos, le joueur utilise sa Compétence pour récupérer 6 Eléments Primaires du Personnage. Ensuite son Endurance passe à 0.*



- 5. Rage** : Pendant la résolution de son Action, le joueur peut remplacer la carte Rage jouée avec une autre carte de sa défausse ou de son paquet de PS. Quand elle est utilisée par une carte Rage, la nouvelle carte est effective immédiatement.



- 6. Briser Objet (Déplacement/Attaque/Corps à Corps)** : Le joueur peut essayer de retirer un objet spécifique du jeu. Le joueur doit faire une attaque normale sur le propriétaire de l'objet. Si l'attaque réussit, tous les points de dégâts sont appliqués à l'objet. S'ils sont égaux ou supérieurs à la valeur de PS de l'objet, celui-ci est retiré du jeu. Sinon, mettez un marqueur sur la carte objet pour indiquer que l'objet est endommagé : Quand il est endommagé, les bonus et la valeur de PS de l'objet sont divisés par deux (arrondi en dessous). Si l'objet est endommagé à nouveau, il est détruit et retiré du jeu.

Note: L'attaquant doit spécifier l'objet cible pendant la Déclaration de Combat. L'objet est retiré APRES la résolution du combat.

*Exemple : Le joueur Bleu utilise le Coup Spécial Brise Objet dans une attaque de Force contre le joueur Jaune. Sa cible est une épée avec 2 PS. Le défenseur esquive. La Valeur Finale d'Attaque est de 18, 9 après l'esquive et la Valeur Finale de Défense est de 4 : l'attaque réussit. Comme l'attaquant a joué/utilisé 4 cartes, il cause 3 points de dégâts (4/2=2 ; 2+1=3), détruisant l'objet.*



- 7. Coup Déséquilibrant (Déplacement/Attaque ou Défense/Corps à corps)** : Un adversaire unique doit dépenser 2 Eléments de Personnage avant la résolution de l'Action/Réaction, sinon il est Déséquilibré. Dans ce cas ajoutez un marqueur de Déséquilibre à sa figurine. S'il y avait déjà un marqueur de déséquilibre, la cible tombe A Terre. Ce Coup Spécial fonctionne indépendamment du résultat de l'attaque/défense.

Note: Le nouveau marqueur de Déséquilibre sera actif à la fin du round du joueur en cours. Il n'est pas possible d'ajouter des marqueurs de Déséquilibre à un personnage A terre.

*Exemple : Le joueur Bleu se défend d'une Attaque de Force par le joueur Jaune : Il joue une Réaction d'Opposition avec une carte d'Attaque Déséquilibrante. L'attaquant (Jaune), doit dépenser 2 Eléments de Personnage ou recevoir un marqueur de Déséquilibre: il choisit de défausser 1 carte de sa main (premier élément) et de dépenser 1 point de Rapidité (deuxième élément).*



- 8. Réflexes (Déplacement)** : Le joueur peut faire un déplacement gratuit après la résolution du combat. Ce déplacement fonctionne comme un Déplacement. Si le joueur le souhaite, il peut se déplacer plus en dépensant des points de Rapidité. Si l'attaquant et le défenseur utilisent tous les deux cette carte, ou si l'attaquant utilise le pouvoir Lutte, l'attaquant va agir en premier. S'il y a un Balayage, et que plusieurs défenseurs jouent cette carte, ils se déplaceront dans l'ordre où ils seraient frappés par le Balayage.

## Les Pouvoirs

Les Pouvoirs donnent des caractéristiques spéciales aux personnages, mais chaque Pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par partie. Il y a 9 Pouvoirs différents. Les Pouvoirs sont achetés pendant la création du

personnage, (ou sont pré-assignés aux personnages préconstruits.) Les Pouvoirs disponibles sont indiqués sur la fiche de personnage avec un point au dessus de leur icône, et cet icône sera barré quand il sera utilisé. Tous les pouvoirs doivent être annoncés quand le joueur veut les utiliser. Les pouvoirs peuvent avoir les même types de restrictions que les Coups Spéciaux (Déplacement, Attaque, Défense, Corps à corps).



**1. Fente (Déplacement/Attaque/Corps à corps).** Le joueur peut défausser n'importe quelle carte de sa main sans l'utiliser. Il gagne un bonus de +2 à son Attaque pour chaque carte défaussée de cette manière (max +6). Le joueur doit annoncer ce pouvoir pendant la détermination de la Valeur Finale d'Attaque et avant de connaître les cartes et la Valeur Finale de Défense de son adversaire.



**2. Debout !** Le joueur retire immédiatement tous les marqueurs d'Etat de son personnage (marqueurs Pris au piège et Déséquilibré). Ce pouvoir peut être utilisé à tout moment pendant le round de combat du joueur, mais ne fonctionne pas avec les nouveaux marqueurs placés dans le round du joueur en cours.



**3. Imbattable.** Ce Pouvoir peut être utilisé immédiatement après la mort de son personnage. Dans ce cas, même si le personnage est mort, il continue de jouer jusqu'à ce qu'il ait eu la possibilité de jouer un autre Round (peut finir le Round en cours et le suivant). Il reçoit un bonus de +4 à la Défense ou à l'Attaque pour sa prochaine Action ou Réaction (celle qui arrive en premier). Note: Si le joueur est à nouveau blessé, le personnage est tué définitivement et est immédiatement retiré du plateau sans jouer de Round supplémentaire. Dans ce cas les PV ne sont accordés qu'au premier joueur à avoir tué le personnage.



**4. Saut (Déplacement/Attaque/Corps à corps).** Pour chaque hexagone pénétré avant le début de l'attaque, le joueur peut recevoir un bonus de +2 à l'Attaque ou un bonus de +1 aux dégâts. Le bonus maximum est de +6 (ou de +3). Il est possible de combiner les deux bonus : par exemple, avec deux déplacements il est possible de gagner +2 à l'Attaque et +1 aux dégâts. Le joueur doit annoncer ce pouvoir pendant la détermination de sa Valeur Finale d'Attaque et avant de connaître les cartes et la Valeur Finale de Défense de son adversaire.



**5. Plaies Profondes (Attaque).** Le joueur peut prendre un malus à son Attaque et ajouter la valeur correspondante comme bonus à ses points de dégâts. Le bonus maximum est de -3/+3. Le joueur doit annoncer ce pouvoir pendant la détermination de sa Valeur Finale d'Attaque et avant de connaître les cartes et la Valeur Finale de Défense de son adversaire. Pour une attaque en Balayage les mêmes malus/bonus sont appliqués à toutes les attaques.



**6. Lutte (Déplacement/Attaque/Corps à corps).** Le joueur doit annoncer ce pouvoir pendant la détermination de la Valeur Finale d'Attaque et avant de connaître les cartes et la Valeur Finale de Défense de son adversaire. Après la résolution du combat, le joueur peut déplacer la figurine attaquée d'en face de son personnage vers tout hexagone inoccupé/disponible adjacent à sa position initiale. Cela fonctionne indépendamment du résultat de l'attaque, mais uniquement si la cible n'est pas A Terre ou Prise au piège. A la fin du round du joueur en cours la miniature déplacée prend un marqueur de Déséquilibre



**7. Adaptation.** Le joueur peut déplacer jusqu'à 3 cartes entre sa main et son paquet de PS. Ce pouvoir peut être utilisé à tout moment – y compris pendant le tour de son adversaire ou pendant une résolution de combat.



**8. Décalage.** Le joueur peut changer sa place dans l'ordre des joueurs ou gagner un bonus de +3 à sa Défense jusqu'à la fin du round. Ce pouvoir peut être utilisé au début du round pour changer l'ordre des joueurs ou à n'importe quel moment pour gagner le bonus défensif - y compris pendant le tour de son adversaire ou pendant une résolution de combat.



**9. Résistance.** Le personnage peut récupérer 3 Eléments de Personnage. Ce pouvoir peut être utilisé à n'importe quel moment y compris pendant le tour de son adversaire ou pendant une résolution de combat.

## Condition Passive

Le joueur actif est Passif quand :

- Il décide de « Passer »
- Il n'a plus de cartes Action disponibles.

Le joueur en défense est Passif quand :

- Il décide de « Passer »
- Il est attaqué par derrière (quand il défend avec une Parade, Blocage, Opposition) ou de directement derrière (quand il se défend avec l'Esquive).
- Il n'a plus de cartes Réaction disponibles.

Un personnage passif ne peut pas Agir ou Réagir, ne peut pas jouer de cartes, ne peut pas utiliser de Capacités ou de Pouvoirs, **mais peut tout de même utiliser des Compétences et des bonus d'Objets en Défense.**

## Etat du Personnage

Un personnage peut être dans différents états : Normal, Pris au Piège ou A Terre. L'état Normal ne modifie pas le comportement du personnage.

### Personnage Pris au Piège

- Les valeurs d'Attaque et de Défense ont une pénalité de -3.
- Le joueur ne peut pas utiliser les actions de Parade, d'Esquive, et de Blocage. Cependant, l'Opposition fonctionne toujours.
- Les déplacements ne sont pas permis, mais il est possible de faire une rotation de la figurine du joueur d'un côté d'hexagone par round (1 rotation max par round) en dépensant 1 point de Rapidité. Note: Le personnage ne peut utiliser aucun Coup Spécial ou Pouvoir qui nécessite un Déplacement.

Un personnage est Pris au Piège quand un ou plusieurs marqueurs d'emprisonnement (cubes gris) sont placés à côté de la figurine du joueur. Le joueur doit supprimer TOUS les cubes gris pour annuler l'Emprisonnement et retrouver son état Normal. Il est possible de retirer 1 cube gris durant votre round de combat en dépensant 2 éléments de Personnage . Un personnage Pris au Piège peut aussi être dans un état A terre. Les malus sont cumulatifs.

*Exemple : Le personnage a été Pris au Piège par un filet (Rappel : Lorsque vous êtes Pris au Piège par un filet, placez 3 cubes gris à côté de la figurine du joueur). Il dépense 6 éléments de Personnage, et effectue une Action de Déplacement: Il défausse 2 points de Sang, 1 point d'Endurance, et 3 cartes. Ces 6 éléments permettent de retirer les 3 cubes gris, de revenir dans un état Normal, et donc de faire son Déplacement et de bouger de 3 hexagones.*

### Personnage A terre

- Les valeurs d'Attaque et de Défense ont un malus de -5.
- Le joueur ne peut pas utiliser les actions de Parade, Esquive, Opposition, mais peut utiliser l'action de Blocage.

- Les déplacements actifs ne sont pas permis, mais il est possible de faire 1 unique rotation de 60° par round en dépensant 1 point de Rapidité. Note: Le personnage ne peut utiliser aucun Coup Spécial ou Pouvoir qui nécessite un Déplacement.

Un personnage tombe A Terre quand deux cubes blancs sont placés à côté de la figurine du joueur. Le joueur doit supprimer TOUS les cubes blancs pour annuler l'état : A terre, et retrouver son état Normal. Note: Cela signifie qu'un personnage avec un seul cube blanc peut avoir un Etat différent selon son Etat précédent. Si vous ajoutez un cube blanc à un personnage dans un Etat Normal, il sera toujours Normal alors que si vous enlevez un cube à un personnage A Terre, il sera toujours A Terre. Il est possible de retirer 1 cube blanc durant votre round de combat en dépensant 2 éléments de Personnage . Par contre il n'est pas possible d'ajouter plus de deux cubes blancs à un personnage A terre. Note: Mettez la figurine sur le dos sur le plateau pour visualiser l'état A terre.

## Version Simplifiée et version Allégée

Une bonne manière d'apprendre le jeu est de jouer avec des personnages préconstruits, et de jouer le premier tour sans les Pouvoirs et les Coups Spéciaux (Version Simplifiée). A la fin du premier tour, les joueurs prennent leurs Coups Spéciaux et les ajoutent à leur paquet (Version Allégée). A la fin du second tour, les joueurs reçoivent leurs pouvoirs, et les notent sur leur feuille de personnage (Version Normale).

## Points de Victoire

Les Points de Victoire (PV) sont reçus en faisant des dégâts de manière honorable à vos ennemis. Des PV sont perdus si vous faites preuve de lâcheté, ou combattez de manière déshonorante.

Un joueur peut se rendre lors de son round de combat, avant d'utiliser une carte Action, en le déclarant à ses adversaires.

Les PV reçus (et marqués immédiatement) pendant la partie sont :

- +2PV par **attaque** effectuée contre un ou plusieurs ennemis de devant (même les attaques ne faisant pas de dégâts, comme le Filet, où une attaque Bloquée, mais uniquement si la Valeur Finale d'Attaque est positive)
- +1PV par **dégât** fait à un adversaire de devant. Seuls les points de dégâts effectifs comptent et seulement s'ils sont payés à partir du paquet de PS et/ou avec des Objets retirés du jeu. *Exemple : Le joueur jaune a 6 points de santé, Et un objet rapportant 2 points de santé. Il est attaqué par le joueur bleu pour un total de 5 points de dégâts. Le joueur jaune décide de défausser son objet (2 PS) et 2 cartes de son Paquet (4 PS) pour un total de 6 PS, 1 de plus que ce qui est nécessaire. Le joueur bleu marque 5 PV (+2 PV pour l'attaque) Exemple 2 : Le joueur jaune a 3 points de santé et plus aucun objet. Le joueur bleu lui inflige 7 points de dégâts et le tue. Bleu marque 3 PV (+2 PV pour l'attaque, +6 PV pour le coup de grâce).*
- +3 PV pour le personnage qui fait couler le **Premier Sang** de la partie sur un adversaire ; (les attaques contre un animal, un allié, avec le filet, ou par derrière ne comptent pas). Ce bonus n'est affecté qu'une fois par partie.
- +6PV lorsque vous effectuez un **Coup de Grace**. (Vous tuez votre cible) Si le Coup de Grace est effectué par derrière, au lieu de marquer des points, l'attaquant perd 12PV.
- -3PV pour chaque **attaque déshonorante** (dans le dos) effectuée contre un ou plusieurs ennemis (que vous fassiez ou non des dégâts).
- -2PV pour **chaque point de dégât** effectué au cours d'une **attaque déshonorante** (par derrière).
- -2PV par **fuite**: s'éloigner d'au moins 2 cases de son adversaire sans se rapprocher d'un autre.

- -3PV par **lâcheté** : Tourner son dos à un adversaire sans se positionner face à un autre.

Autres bonus et malus de PV :

- +5PV si vous survivez à la partie.
- -15 PV si vous vous rendez.

Lors d'une partie en équipe, ajoutez les PV des membres de l'équipe. Dans une partie à 2 contre 1, l'équipe de 2 reçoit un malus de -10PV à son score final. Il est possible d'avoir un total de PV négatif.

## Mode Campagne

Il est possible de conserver son gladiateur d'une partie à l'autre, en gagnant de l'expérience (XP) permettant des points bonus lors de la création de personnage pour la prochaine partie.

**Expérience** : A la fin de la partie, chaque joueur marque 1 XP pour 10PV gagnés (ou perd -1 XP pour chaque -10 XP). La victoire rapporte également 1 XP au gagnant (ou à chaque joueur de l'équipe gagnante).

**Blessures** : Si un personnage est tué pendant la partie, mais que ses points de vie ne tombent pas en dessous de -4, on considère qu'il est juste inconscient.

Il est à nouveau disponible pour la partie suivante.

**Mort** : Si ses points de santé tombent à -6 ou plus bas, le personnage est définitivement mort et c'est la fin du mode Campagne pour ce joueur.

**Pièces bonus lors de la création**. Pour chaque 2 XP qu'il a accumulés, le joueur gagné +1 pièce pour la création de personnage.

## Création de Personnage

Chaque joueur à 55 pièces pour créer son personnage. Les pièces sont utilisées pour acheter les cartes et les caractéristiques du personnage. Les joueurs peuvent s'entendre pour accorder un handicap à certains joueurs si leurs niveaux sont différents.

*Par exemple, lors d'une partie à 2 vs 1, il peut être judicieux de donner 70 points au joueur solitaire, et 55 à chaque joueur de l'autre équipe.*

Les joueurs utilisent leurs pièces pour acheter des Capacités, des Compétences, des cartes d'Energie et des cartes Feinte, des Pouvoirs, et des Coups Spéciaux. Lorsque c'est terminé, les joueurs prennent les Cartes d'Objet en utilisant l'une des méthodes décrites précédemment dans le chapitre sur les Objets.

## Compétences

Le cout de la compétence dépend du niveau que le joueur souhaite acquérir (La valeur minimale est 3) :

Niveau d'une compétence	Coût :
3	3 pièces
4	4 pièces
5	6 pièces
6	8 pièces
7	10 pièces
8	13 pièces
9	16 pièces

*Exemple : 8 points en Endurance coutent 13 pièces.*

## Capacités

Les joueurs peuvent acheter des points de Capacité (Sang et Rapidité) pour 1 pièce chacun. La valeur minimale est 3, la valeur maximale est 9. *Par exemple, 5 points de Sang et 3 points de Rapidité coutent 8 points.*

## Personnages préconstruits

La phase de création de Personnage est une partie essentielle du jeu, car elle permet de personnaliser votre personnage. Cela ajoute de la variété, de la stratégie et de la profondeur au jeu. Les personnages préconstruits sont utiles si vous voulez jouer directement lors des parties de découverte. Ci-dessous se trouvent 5 personnages préconstruits parmi lesquels vous pouvez choisir. Nous utilisons l'abréviation "en." pour Energie ci-dessous. Le nombre après le nom d'un Pouvoir ou d'un Coup Spécial correspond simplement au numéro présent sur la carte.



1 carte (1 pièce)    6 cartes (12 pièces)    3 cartes (7 pièces)    0 carte (0 pièce)

L'illustration (au-dessus et à droite) montre la mise en place du Secutor : 10 cartes, 17 points de compétence, 10 points de Capacités, 3 Pouvoirs. Le total coûte donc **55 pièces**.

### SECUTOR "IN MEDIO STAT VIRTUS"

Endurance 7, Assaut 5, Garde 5 (22 pièces)  
Coups : Balayage 1, Attaque acrob. 3, Adrenaline 5 (7 pièces)  
Capacités : 5 points de Sang, et 5 points de Rapidité (10 pièces)  
Cartes : 1-en. x6, 0-en. x1, Feinte x0 (13 Pièces)  
Pouvoirs : Plaies Profondes 5, Lutte 6, Adaptation 7 (3 pièces)  
Armes favorites : Epée, Bouclier

### MIRMILLO "L'INFATIGABLE"

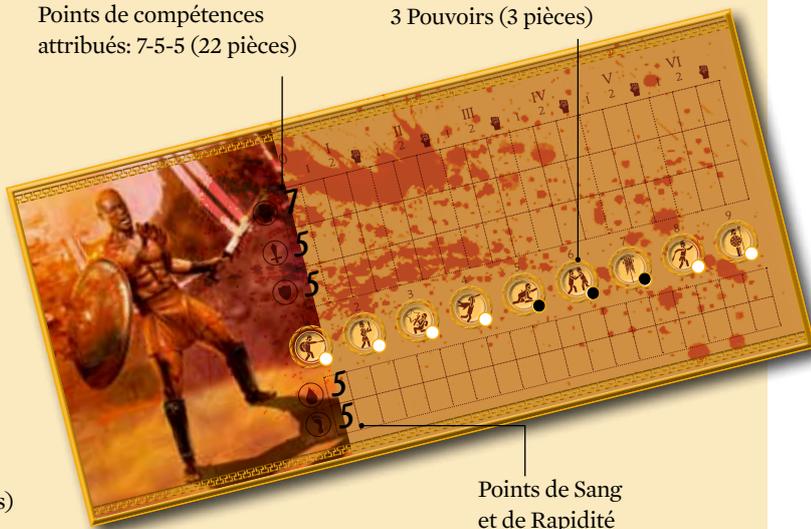
Endurance 8, Assaut 4, Garde 4 (21 Pièces)  
Coups : Sacrifice 2, Rage 5, Frappe déséquilibrante 7 (6 pièces)  
Capacités : 4 points de Sang, et 4 points de Rapidité (8 pièces)  
Cartes : 1-en. x5, 0-en. x7, Feinte x0 (17 Pièces)  
Pouvoirs : Imbattable 3, Lutte 6, Résistance 9 (3 Pièces)  
Armes préférées : Epée, Casque

### THRAEX "UN GUERRIER SANGLANT"

Endurance 5, Assaut 5, Garde 5 (18 pièces)  
Coups : Attaque acrobatique 3, Briser un objet 6 (4 Pièces)  
Capacités : 8 points de Sang, et 4 points de Rapidité (12 pièces)  
Cartes : 1-en. x6, 0-en. x6, Feinte x0 (18 Pièces)  
Pouvoirs : Debout ! 2, Lutte 6, Résistance 9 (3 Pièces)  
Armes préférées : Epée, Bouclier

Points de compétences attribués: 7-5-5 (22 pièces)

3 Pouvoirs (3 pièces)



Points de Sang et de Rapidité (10 pièces)

### HOPLOMACHUS "LA VITESSE EST LE SECRET"

Endurance 6, Assaut 5, Garde 4 (20 pièces)  
Coups : Sacrif. 2, Attaque acr. 3, Adrn. 4, Rage 5, Réflexes 8 (10 Pièces)  
Capacités : 4 points de Sang, et 7 points de Rapidité (11 pièces)  
Cartes : 1-en. x2, 0-en. x8, Feinte x0 (10 Pièces)  
Pouvoirs : Fente 1, Imbattable 3, Saut 4, Adaptation 7 (4 Pièces)  
Armes préférées : Lance, Casque ou Gantelet

### RETIARIUS "UN FILET POUR TOUS LES LIER"

Endurance 7, Assaut 3, Garde 6 (21 pièces)  
Coups : Adrenaline 4, Rage 5, Frappe déséquilibrante 7 (6 Pièces)  
Capacités : 5 points de Sang, et 4 points de Rapidité (9 pièces)  
Cartes : 1-en. x4, 0-en. x4, Feinte x1 (17 Pièces)  
Pouvoirs : Lutte 6, Décalage 8 (2 Pièces)  
Armes préférées : Filet, Lance (ou Trident)

## Cartes d'énergie et Feintes

Les cartes ont un cout variable en fonction de leurs caractéristiques. Ce tableau montre le cout (en pièces), la valeur d'énergie, et les points de santé (HP) pour chaque type de carte :

Type de carte	Pièces	Cout Energie	HP
Carte énergie	1	0	1
Carte énergie	2	1	2
Feinte	5	0	3

*Exemple : En dépensant 19 pièces, il est possible de construire le Paquet suivant : 4 cartes de 1 énergie (8 pièces), 6 cartes de 0 énergie (6 pièces), et une carte Feinte (5 pièces).*

**Limite de cartes énergie et Feinte :** Chaque joueur a une limite pour chaque type de carte. Il est possible de prendre : 1 carte de 1 énergie pour chaque groupe de 6,5 pièces de votre total de départ, 1 carte de 0 énergie pour chaque groupe de 6,5 pièces de votre total de départ, un carte Feinte. Donc, avec un total de départ de 55 pièces, les joueurs peuvent prendre : 8 cartes 0 énergie, 8 cartes 1 énergie, Une carte Feinte.

**RÈGLE OPTIONNELLE :** Les joueurs expérimentés peuvent utiliser cette règle pour avoir plus de choix. Une fois que tous les joueurs ont pris et payé leurs cartes Feinte et Energie, ils peuvent acheter jusqu'à 4 cartes supplémentaires, parmi lesquelles ne peut se trouver qu'une seule Feinte. Ces cartes supplémentaires coutent le double.

Si un seul joueur veut dépasser sa limite initiale, il prend les 4 cartes parmi celles disponibles. Si plusieurs joueurs veulent racheter des cartes, les joueurs prennent 2 cartes parmi celles disponibles, l'un après l'autre dans l'ordre du tour. Ensuite, dans l'ordre inverse du tour, les joueurs prennent leurs 2 dernières cartes.

## Coups Spéciaux

Les joueurs peuvent acheter les Coups Spéciaux de leur choix, mais chaque joueur ne peut en avoir qu'un seul de chaque type. Prix d'achat:

- Balayage, pour attaquer plusieurs ennemis : 2 pièces
- Frappe déséquilibrante, déséquilibre l'adversaire : 2 pièces
- Rage, pour récupérer une carte défaussée : 2 pièces
- Attaque acrobatique, bonus d'Attaque ou de Défense : 3 pièces
- Sacrifice, bonus d'attaque ou de défense en sacrifiant une carte : 2 pièces
- Briser un Objet, détruit un Objet de votre adversaire : 1 pièce

- Adrénaline, augmente la valeur d'une compétence : 2 pièces
- Réflexes, déplacement après un combat : 1 pièce

Après avoir acheté un Coup Spécial, les joueurs prennent la carte correspondante.

## Variante avec des animaux

Cette variante peut être utilisée pour jouer seul (*solo*), à deux ou plus contre une meute d'animaux (*coopératif*), ou dans le mode de jeu classique, en ajoutant des animaux qui peuvent attaquer tout le monde (*Coliseum*). Vous pouvez utiliser des cubes de bois pour représenter la position des animaux sur le plateau ou vous procurer des figurines.

**Début.** Créez ou choisissez votre personnage, et placez sa figurine dans un hexagone de départ.

**Nombre d'animaux.** Le nombre d'animaux est choisi par les joueurs. Environ 5-6 par joueur est un bon montant minimum pour les chiens, 3-5 pour les loups, 1-2 pour les lions, 1 pour les ours.

Les joueurs peuvent choisir le nombre d'animaux, ou le tirer aléatoirement. Ce nombre doit être augmenté si les joueurs ont créé leurs personnages spécialement pour combattre les animaux.

**Comment les animaux arrivent.** Pour les modes de jeu Solo ou Coopératif, les animaux entrent dans l'Arène lors du premier tour, au premier round. Pour le mode Coliseum, lancez 1d6 au début de chaque tour : Sur un résultat de 3-6, 1 à 3 animaux entrent dans l'arène (1 animal sur un résultat de 3, 2 sur un 4, 3 sur un 5-6). La fréquence et le nombre d'animaux peut être modifiée par les joueurs à leur convenance.

Pour chaque animal qui entre en jeu, lancez 1d6 pour définir sa porte d'entrée : 1-3 gauche, 4-6 droite. Le résultat du dé indique également le nombre d'hexagones dont se déplace l'animal pour son premier déplacement. *Par exemple, le résultat est 5 : Cela indique que l'animal rentre par la droite et se déplace de 5 cases.*

**Comment ils se déplacent.** Les animaux se déplacent toujours de 1d6 hexagones vers un personnage, choisissant le chemin le plus court pour en atteindre un. Si une case est occupée par un autre animal, il ne peut passer par cette case (les hexagones de portes étant une exception, afin d'éviter un embouteillage). Si un animal a le choix entre 2 destinations, lancez un dé pour déterminer celle choisie ; faites de même s'il y a plusieurs cibles possibles lors d'une attaque.

**Comment ils attaquent.** Lorsqu'un animal et un joueur sont au corps à corps au début d'un round de combat, l'animal attaque le premier. Lancez le dé en fonction du type d'animal et de la situation. Les animaux lancent 1d6 lorsqu'ils se déplacent avant d'attaquer, et 2d6 lorsqu'ils attaquent sans bouger. Le résultat indique la Valeur Finale d'Attaque, et la différence avec la Défense du joueur, si elle est positive, indique le nombre de points de dégâts effectués.

**Ordre du tour des Animaux.** Les animaux sont toujours les premiers dans l'ordre du tour. Si la position dans l'ordre du tour entre plusieurs animaux a de l'importance, déterminez leur position dans l'ordre du tour aléatoirement.

**Défense contre une attaque d'animal.** Les joueurs peuvent choisir comment se défendre après avoir pris connaissance du résultat de l'Attaque. L'animal effectue son lancer d'attaque, et ensuite le joueur choisit comment se défendre.

**Comment ils se défendent et meurent.** Lorsqu'un joueur attaque un animal, lancez uniquement 2d6 pour l'animal : Le résultat est la Valeur Finale de Défense de l'animal. Si un joueur dépasse cette valeur, l'animal est tué.

**Pouvoirs spéciaux des animaux.** Un animal peut activer ses pouvoirs spéciaux lorsqu'il fait certains résultats lors de son lancer de dé.

Certains pouvoirs s'activent lorsqu'il obtient des doubles. D'autres Pouvoirs s'activent sur un 7. Regardez la description de l'animal pour le détail de ses pouvoirs spéciaux.

**PV.** Dans le mode Solo et le mode Coopératif, n'utilisez pas les PV : Les joueurs gagnent s'ils sont toujours en vie à la fin du sixième tour. Si vous jouez en mode Campagne, le nombre d'XP pour le nombre suggéré d'animaux est le suivant : Chiens, 1 XP ; Loups, 2 XP ; Lions ou Ours, 3 XP. Dans le mode Coliseum, tuer des animaux rapporte 3 PV ; mais vous ne marquez pas de PV pour les avoir attaqués. Les animaux ne comptent pas pour les PV de Premier Sang.

**Modifications de règles.** Il y a :

- Les cartes de Coups spéciaux, les Cartes Feintes, et les Pouvoirs sont utilisés comme un bonus de +2 à l'Attaque ou la Défense contre des animaux au lieu de leur utilisation classique.
- Blessier un animal ne rapporte pas le bonus de PV de Premier Sang.
- Le bonus de correspondance entre Action et Réaction ne s'applique pas à un animal.
- Les animaux prisonniers dans un filet attaquent avec 1 dé de moins. Si le résultat est 5-6 retirez un marqueur d'emprisonnement.

## Pouvoirs spéciaux des animaux

**Chiens :** Doubles : Ajoutez 1 chien.

**Loups :** Doubles : Ajoutez un loup.

7 (attaques seulement) : Si le joueur n'Esquive pas l'attaque, ajoutez un marqueur de Déséquilibre quel que soit le résultat de l'attaque.

**Lions :** Générique : Les Lions attaquent toujours avec 2d6 même lorsqu'ils se déplacent.

Doubles (attaques seulement): Si un joueur peut s'enfuir en se déplaçant juste derrière, rien ne se passe (le joueur doit avoir une case libre derrière lui et 1 point de Rapidité disponible) ; sinon le Lion double les points de dégâts infligés par son attaque.

7 (attaques seulement): Si le joueur n'Esquive pas, il se retrouve A Terre après l'attaque du Lion, quel que soit le résultat. Mettez 2 marqueurs de Déséquilibre à côté de la figurine.

**Ours :** Générique : Les Ours lancent toujours 1d6 supplémentaire lors de leurs jets d'attaque ou de défense (si vous devez lancer 3 dés, lancez les deux premiers pour déterminer les pouvoirs éventuels, puis ajoutez 1d6 au résultat).

Doubles : Ajoutez +2 à chaque dé de ce round.

7 : Quel que soit le résultat de l'Attaque ou de la Défense, le joueur doit retirer du jeu un de ses objets, ou une carte de son paquet de PS.

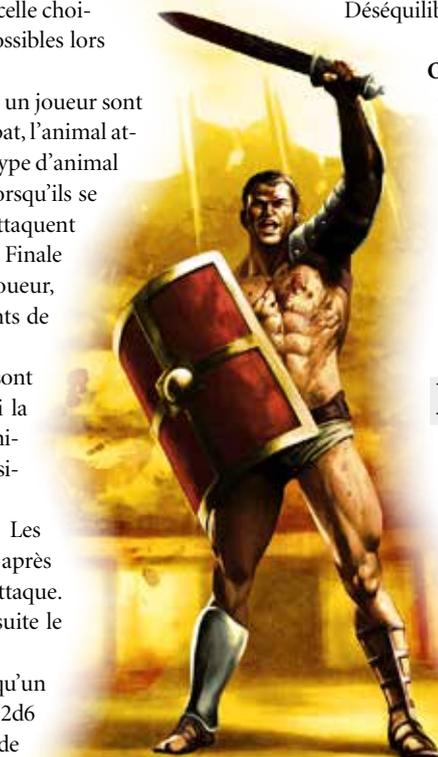
## Remerciements :

Auteur : Michele Quondam

Illustrations : Elia Bonetti et Raffaele De Angelis

Traduction française : Itai Perez et Aurélie Claudel

Merci aux testeurs et particulièrement au groupe du Civetta Game Club. Sans leurs parties, suggestions, patience et conseils, je n'aurais jamais pu faire ce jeu.



## Exemple d'un Tour

**Mirmillo** (bleu) est opposé à **Thraex** (vert) dans le mode *Coliseum*. Des fois que la foule s'ennuie, on peut entendre 2 ours juste en dehors de l'arène. Les joueurs déterminent au hasard que Thraex joue en premier, et dans l'ordre du tour ils décident de leur emplacement de départ. Le tour commence.



**Choix des Cartes.** Les joueurs choisissent les cartes qu'ils mettent dans leur Paquet de points de vie. Mirmillo met 6 cartes dans le sien : 2 cartes Action (dos vert) et 4 cartes Combat (dos rouge). Thraex met 6 cartes dans le sien : 1 carte Action et 5 cartes Combat.

**Round 1, Ordre des joueurs.** Les animaux jouent en premier, puis les joueurs.

**Round de Combat 1 : Animal.** Le résultat du lancer de dé pour les animaux est un 3, et on lâche donc un des ours. L'ours lance le dé et obtient 3, il entre dans l'arène par la porte gauche, et se déplace de 3 cases pour venir au contact de Thraex.



**Action de l'Ours.** L'Ours lance 1d6 pour attaquer Thraex. Le résultat est un 5. L'Ours ajoute 1d6 à son attaque, donc il lance un autre dé : 2. La valeur Finale d'Attaque de l'Ours est 7. **Réaction de Thraex.** Thraex choisit de jouer sa carte Action Berserk, pour réaliser une Opposition à l'attaque de l'Ours, et pose sa carte devant lui (son adversaire étant un animal, il peut placer directement la carte face visible). **Ajout de Cartes à la Réaction.** Thraex choisit de ne pas ajouter de cartes. **Résolution de l'Action.** La Valeur Finale d'Attaque de l'Ours est 7. Le défenseur calcule sa Valeur Finale de Défense :

Bonus d'Opposition : +5  
 Bonus de défense d'équipement : 1 (épée) +3(bouclier) +4  
 Compétence de Garde : Il choisit de ne pas l'utiliser.

La Valeur Finale de Défense est 9. L'Ours ne blesse donc pas Thraex.

**Round de Combat 1 : Thraex.** **Déplacement Supplémentaire.** Thraex veut gagner la faveur du public, en affrontant l'Ours. Il dépense 1 point de Rapidité pour se tourner de 60° et faire face à l'Ours.



**Action de Thraex :** Thraex joue sa carte Action de Dextérité face visible devant lui, voulant tirer profit de sa main de cartes (il la pose face visible parce qu'il combat un animal). Il tourne sa Carte Action de 90° pour montrer qu'elle a été utilisée pour faire une action pendant ce tour. **Ajout de Cartes**

à l'Action. Thraex choisit de ne pas ajouter de cartes à son action. **Déclaration de Combat.** Thraex déclare un combat contre l'Ours, mais comme c'est un animal qui ne joue pas de cartes, il peut sauter la phase de Réaction de l'Ours. **Résolution de l'Action.** Thraex additionne :

Bonus de Dextérité : 12 cartes en main ÷ 2 +6  
 Bonus d'Attaque d'équipement : 3 (épée) +2(bouclier) +5  
 Compétence d'Assaut : 5 ; elle diminue de 1 et passe à 4. +5

La Valeur Finale d'Attaque est 16, l'animal lance 2d6 pour sa défense, et ajoute 1d6 car c'est un Ours : Les résultats sont 5+6+5=16. Malgré les efforts de Thraex, l'Ours survit. Thraex laisse sa carte Action de Dextérité en jeu (tournée) à droite de sa carte Action Berserk (droite).

**Round de Combat 1: Mirmillo.** **Déplacement Supplémentaire.** Mirmillo décide de profiter de la situation, et se rue sur Thraex pour l'attaquer par derrière. Il dépense ses 4 points de Rapidité et se tourne de 60° pour être face à son dos.



**Action de Mirmillo.** Mirmillo veut faire jaillir le sang ! Il joue sa carte Action de Force face cachée devant lui. **Ajout de Cartes à l'Action :** Mirmillo ajoute une Attaque déséquilibrante, et ses 5 cartes de Combat d'Energie à 1 à son Attaque de Force. **Déclaration de Combat.** Il déclare un combat contre Thraex. Normalement, Thraex pourrait effectuer une Réaction, mais comme Mirmillo attaque dans son dos, Thraex est considéré comme Passif et ne peut réagir. ...mais il peut quand même utiliser ses Compétences et ses bonus d'Objet. **Résolution de l'Action.** Mirmillo révèle sa carte Action de Force, son Coup Spécial, et ses cartes Combat. Il additionne :

Bonus de Force : 5 Energie sur les cartes de Combat jouées +5  
 Bonus d'Attaque des Objets : 3 (épée) +0 (casque) +3  
 Compétence d'Assaut : 4 ; elle diminue de 1 et passe à 3. +4  
 Coup Spécial : Thraex doit défausser 2 Eléments ou être déséquilibré

La Valeur Finale d'Attaque est 12. Thraex décide de ne pas défausser 2 Eléments de Personnage, et devient donc déséquilibré après la résolution de cette action, ajoutant un cube blanc à côté de son Personnage. Il met le paquet pour se défendre le mieux possible :

Bonus de défense des Objets : 1 (épée) +3 (bouclier) +4  
 Compétence de Garde : 5, qui passe à 4. +5  
 Attaque de dos : -3

Sa Valeur Finale de Défense est 6. La Valeur Finale d'Attaque de Mirmillo est supérieure à la Valeur Finale de Défense, celui-ci lui inflige 4 points de dégâts car il a utilisé 7 cartes (6 cartes de Combat + la carte Action) ;  $7 \div 2 = 3$  (arrondi à l'inférieur) ;  $3 + 1 = 4$  dégâts. Thraex retire du jeu 4 PV de cartes de son paquet de PV : Il choisit 2 cartes de Combat à 1 Energie. Des sifflements montent des gradins : Mirmillo ne reçoit pas le bonus de Premier Sang car son attaque est déshonorable ; en fait il perd 3 PV pour avoir attaqué quelqu'un dans le dos, et 2 PV par dégât infligé de cette manière ( $-2 \text{ PV} \times 4 = -8 \text{ PV}$ ). Mirmillo perd donc 11 PV pour cette attaque. Il défausse toutes les cartes jouées, sauf sa carte Action.

**Round 2, Ordre des Joueurs.** Les Animaux sont toujours premiers. Ensuite Mirmillo car il est derrière Thraex sur la piste de PV, et enfin Thraex.

**Round de Combat 2 : Animal.** L'Ours attaque une nouvelle fois Thraex,

et lance 2d6. Il fait un double 1, les doubles lui permettent d'ajouter 2 à chaque dé au cours de ce combat, il est donc à 6. Le Pouvoir de l'Ours permet en outre d'ajouter 1d6 supplémentaire à son attaque. Il fait 2...+2 en raison du double précédent. La valeur Finale d'Attaque de l'Ours est 10. **Réaction.** Thraex décide de jouer sa carte Action de Déplacement pour Esquiver l'attaque. Il dépense 1 point de Rapidité pour avoir un bonus de +2. **Ajout de Cartes à la Réaction** (comme il s'agit d'un animal, il peut le déclarer immédiatement). Thraex choisit de ne pas ajouter de cartes. **Résolution de l'Action.** La Valeur Finale d'Attaque est 10.

Thraex se défend de la manière suivante :

Bonus de défense d'équipement : Ne s'applique pas (esquive)  
 Bonus d'esquive : 1 point de Rapidité utilisé +2  
 Compétence de Garde : 4 ; elle diminue de 1 et passe à 3. +4

La Valeur Finale de Défense est de 6. L'esquive permet de diminuer de moitié la Valeur Finale d'Attaque de l'Ours ( $10 \div 2 = 5$ ) : L'Ours ne blesse pas Thraex. Thraex a désormais 3 cartes action sur la table : La première (Dextérité) tournée, et les 2 autres (Berserk et Déplacement), droites.

**Round de Combat 2: Mirmillo.** **Déplacement Supplémentaire.** Mirmillo a déjà utilisé tous ses points de Rapidité, il ne peut donc pas faire un Déplacement Supplémentaire. **Action.** Mirmillo décide de jouer sa carte Action de Déplacement face cachée devant lui. Il veut se mettre en position honorable, maintenant que son adversaire est blessé. **Ajout de Cartes à l'Action.** Mirmillo n'ajoute pas de cartes à l'Action. **Déclaration de Combat.** Il ne déclare pas de combat contre Thraex. **Résolution de l'Action.** Mirmillo révèle son Action de Déplacement, et dépense 2 points de Déplacement pour contourner Thraex et se placer face à lui, avec l'Ours sur sa droite. Il aurait aimé avoir le Coup Spécial Balayage. Mirmillo laisse sa carte de Déplacement en jeu et la tourne de 90° pour montrer qu'elle a été utilisée. Sur sa droite il y a sa carte de Force (tournée).



**Round de Combat 2: Thraex.** **Déplacement Supplémentaire.** Thraex aurait aussi voulu utiliser le Balayage, mais il ne peut pas. Bien qu'il veuille se débarrasser de l'Ours, il peut recevoir le Premier Sang maintenant que Mirmillo est en face de lui, tourné à peu près vers lui. Il utilise 1 point de Rapidité pour se tourner de 60° et faire face à Mirmillo.



**Action.** Thraex n'a pas d'autres cartes Action en main, car il a mis la dernière dans son paquet de PS. Sur la table, il a Dextérité (tournée), Berserk (droite), et Déplacement (droite). Il ne peut réutiliser que les cartes droites, donc il choisit d'attaquer en utilisant sa carte Action Berserk, dépensant 2 points de Sang : C'est le moment de frapper fort. **Ajout de Cartes à l'Action.** Thraex ajoute faces cachées ses 2 cartes Combat à 1 énergie, 2 cartes à 0 énergie, et un Coup Spécial : Frappe Acrobatique. **Déclaration de Combat.** Il déclare un combat contre Mirmillo. **Réaction.** Mirmillo a les cartes Force (tournée) et Déplacement (tournée) déjà sur la table, mais aucune autre carte Action en main car il a mis les 2 autres dans son paquet de PS. Il choisit de réutiliser son Action de Force pour tenter de Bloquer, et dépense 2 points de Sang pour cela. **Ajout de Cartes à la Réaction.** Mirmillo ajoute face cachée son Coup Spécial Sacrifice. **Ré-**

**solution de l'Action.** Thraex révèle les cartes qu'il a jouées et déclare qu'il utilise 1 pont de Sang sur son Attaque Berserk. Il additionne :

Bonus de Berserk (1 point de Sang utilisé) +2  
 Bonus d'Attaque des Objets : 3 (épée) +2 (bouclier) +5  
 Compétence d'Assaut : 4 ; elle diminue de 1 et passe à 3. +4  
 Coup Spécial : Frappe Acrobatique. +3

La Valeur Finale d'Attaque est 14. Mirmillo se défend de la manière suivante :

Bonus de Défense : 0 énergie jouée 0  
 Bonus de défense d'équipement : 0 (épée) +2 (casque) +2  
 Compétence de Garde : 4 ; elle diminue de 1 et passe à 3. +4  
 Coup Spécial : Sacrifice, Mirmillo renonce à l'utiliser 0

La Valeur Finale de Défense est 6. Thraex blesse Mirmillo, et effectue un nombre de points de dégâts égale à 1+ la moitié de son nombre de cartes jouées, arrondi en dessous. Il a joué 5 cartes de Combat et utilisé 1 carte d'Action :  $6 \div 2 = 3$ ;  $3 + 1 = 4$  dégâts pour Mirmillo ; comme il a utilisé sa Frappe Acrobatique dans l'Attaque, il récupère un marqueur Déséquilibré en pénalité, et comme il en a déjà 1, il se retrouve à terre après le combat! Pour payer les dégâts, Mirmillo retire du jeu 4 PS de cartes de son paquet de PS : Il choisit 4 cartes de Combat à 0 Energie. La foule lance des encouragements, ayant enfin obtenu ce qu'elle voulait : un bon et honorable combat, à l'ancienne. Thraex reçoit 2 PV de victoire pour une attaque frontale réussie, +1 PV par points de dégâts effectués ( $4 \times 1 VP = 4 PV$ ). Comme Thraex a fait couler le Premier Sang (de manière honorable), il reçoit 3 PV de plus. Thraex a maintenant 19 PV et Mirmillo -1 PV (rappel : ils ont commencé avec 10PV). Enfin comme le tour est terminé, Thraex tourne sa carte d'Action de 90° pour montrer qu'elle a été utilisée comme une Action ce tour-ci.

**Repos.** Les Cartes Action utilisées par les joueurs sont mises dans leur défausse. Mirmillo a besoin de récupérer des points de Rapidité. Normalement il aurait besoin d'une Action d'Attente pour régler ce problème ; Cependant, il a le Pouvoir Résistance qu'il peut utiliser une fois par partie: Il barre l'icône de Résistance sur sa feuille de personnage, et récupère 3 Eléments de Personnage : Ici, 3 points de Rapidité... mais il a également besoin de cartes en main et d'augmenter sa compétence d'Assaut, et il utilise donc sa compétence d'Endurance pour récupérer 8 éléments. Il utilise l'un des 8 pour remonter sa compétence d'Assaut de 3 à 4, et les 7 autres éléments pour prendre 7 cartes de sa défausse. Thraex ne veut pas rester à terre à côté de Mirmillo et de l'Ours, tous deux prêts à le tailler en pièces, et décide donc d'utiliser son Endurance pour récupérer 5 cartes dans sa défausse. Il passe son Endurance de 5 à 4. Au prochain round il dépensera 6 éléments de personnage pour revenir en position normale.

**Fin du Tour.** Chaque joueur prend son paquet de PS et les cartes qu'il lui reste en main, et les mélange. Maintenant tous deux sont prêts pour le second tour.

## Box Contents

**Cartes vertes :** 16 cartes actions (4 par joueur), 8 cartes de couverture (2 par joueur)

**Cartes rouges :** 32 cartes d'Energie avec 1 énergie, 32 cartes d'Energie avec 0 énergie, 4 cartes Feinte, 32 cartes Coups spéciaux.

**Cartes bleues :** 18 cartes Objet.

**Jetons :** 4 marqueurs de PV (1 disque de chaque couleur), 18 marqueurs d'animaux et d'état (9 cubes blancs et 9 gris)

4 **cartes d'aide** de jeu, 4 **blocs de fiches** de personnages, 4 **paravents** 4 **figurines**, 1 **plateau** de jeu, 1 **règle** du jeu, 3 **dés** (6 faces)