



Additionnez les modificateurs suivants :

POUR L'ATTAQUANT	
+?	Valeur d'attaque - ATT.
+1	Attaque de flanc
+2	Attaque par l'arrière
+3	Attaque dans le dos
+?	Vox Populi
-1	Pour chaque ennemi menaçant

POUR LE DÉFENSEUR	
+?	Valeur de défense - DEF.
-1	Entrave
-1	Pour chaque ennemi menaçant

Tout résultat inférieur à un est considéré comme étant égal à 1.

RÉSULTAT

Si le défenseur obtient un résultat supérieur à l'attaquant, il augmente sa valeur de Vox Populi de 1.

Si les deux totaux sont égaux, rien ne se passe.

Si l'attaquant obtient un résultat supérieur à celui du défenseur, le défenseur est repoussé et...

...blessé si le résultat de l'attaquant est au moins égal au double de celui du défenseur.

...mis à terre si le résultat de l'attaquant est au moins égal au quadruple de celui du défenseur.

Un défenseur ne pouvant pas reculer est blessé.

LES 10 POINTS

que vous allez oublier dans l'arène

- La familia déployée la première débute le combat.
- La dernière carte de votre main doit être jouée pour son effet de pioche.
- Tout changement d'orientation suivi d'un mouvement ne coûte pas de PM.
- Si vous quittez une case de front d'un gladiateur ennemi, vous devez dépenser un PM supplémentaire.
- Si vous quittez une case sous plusieurs fronts de gladiateurs ennemis, vous ne dépensez qu'un seul PM supplémentaire.
- Un gladiateur qui vient d'être blessé ne peut plus être attaqué dans le même tour.
- Si le défenseur obtient un résultat de combat supérieur à celui de l'attaquant, il augmente son Vox Populi de 1.
- A la fin de votre tour, vous ne pouvez garder en main que le nombre de cartes autorisé par le niveau de votre Vox Populi.
- Ce n'est qu'un jeu !

MOUVEMENT

Un gladiateur peut avancer dans la case qui lui fait directement face pour 1PM.

Il peut avancer dans n'importe quelle case adjacente pour 2PM.

Avant son mouvement, le gladiateur peut se réorienter librement pour faire face à n'importe quel côté de sa case.

Un gladiateur peut changer son orientation sans bouger par la suite, mais cette réorientation lui coûte dans ce cas 1PM.

Si un gladiateur veut effectuer un mouvement qui le fait sortir du front d'un ou plusieurs gladiateurs ennemis, ce mouvement coûtera +1PM.

Un gladiateur se trouvant dans la case de zone de danger d'un ou plusieurs gladiateurs ennemis ne peut que :

- Se réorienter au sein de sa case pour faire face à un gladiateur ennemi, puis,
- Reculer directement en arrière, en restant face à ce gladiateur ennemi.

TRAITS

ALLONGE : Le front du gladiateur est étendu d'un nombre de case égal à son Allonge. Cet effet ne concerne que les attaques effectuées par le gladiateur. Ce trait n'a pas d'effet sur les déplacements, la zone de danger où quoi que ce soit d'autre.

ENTRAVE : À la place d'effectuer une attaque normale, le gladiateur peut déclarer une attaque d'entrave. Cette attaque est résolue comme une attaque normale, mais si l'attaquant obtient un résultat supérieur à celui du défenseur, ce dernier reçoit un pion entrave sans autre effet.

Un gladiateur avec un pion entrave ne peut pas se déplacer ou attaquer, subit une pénalité de -1 à sa DEF, n'exerce plus de zone de danger et n'impose plus le coût de +1 PM à tout ennemi quittant son front. Pour enlever une entrave, ce gladiateur doit sacrifier tous ses PM à la place de se déplacer. Un gladiateur ne peut avoir qu'un seul pion entrave.

ARC : Ce gladiateur ne peut pas attaquer de gladiateurs adjacents. Quand ce gladiateur attaque, sa cible bénéficie d'un bonus à sa DEF égal au nombre de cases qui le sépare du gladiateur attaquant.

HARCÈLEMENT : Un gladiateur ennemi se trouvant dans la zone de danger d'un gladiateur avec ce trait subit un malus de -1 à son ATT et sa DEF (valeur qui ne peut être inférieure à 0).

MASSIF : Ce gladiateur ne peut attaquer que des ennemis se trouvant dans sa zone de danger. Il reçoit, en outre, un malus de -2 à sa DEF lorsqu'il subit une attaque ne provenant pas de son front.

STOÏQUE : Ce gladiateur ne peut pas recevoir de pion entrave et ignore tous les malus liés à la présence d'ennemis menaçants.

