

VELARIA



Jouable au début des **duels** d'un Spectacle. Chaque **duel** commence avec +1 **COMPROBATIO**.

UN BON CANDIDAT



Jouable durant la phase *Forum*. Piochez 3 cartes **GLADIATOR** et achetez l'un de ces Gladiateurs sans procéder à des **enchères** avec les autres joueurs. Défaussez les 2 autres cartes.

SUICIDE



Jouable durant la phase *Forum*. Choisissez un Gladiateur du Forum ou d'un Gymnase et lancez un dé. Si le résultat est supérieur à sa Soumission, il est éliminé.

SOIF DE SANG



Jouable au début des **duels** d'un Spectacle. Chaque **duel** commence avec -1 **COMPROBATIO**.

SACRIFICE À NEMESIS



Annulez l'effet d'une carte **EVENTUM** qui vient d'être jouée ; elle est simplement défaussée.
OU
Invertissez les **paris** avant le dernier jet de combat d'un **duel**.

SACRAMENTUM GLADIATORUM



Annulez l'effet d'une carte **EVENTUM** qui **engage**, **BLESSE** ou élimine un Gladiateur qui échoue à un jet de dé faisant appel à sa Soumission. La carte **EVENTUM** annulée est défaussée.

RÉVOLTE



Jouable durant la phase *Forum*. Choisissez un Gymnase et lancez un dé. **Engagez** tous les Gladiateurs dont la Soumission est inférieure au résultat du dé.

RIVALITÉ



Jouable durant la phase *Forum*. Choisissez 2 Gladiateurs **Servus** ou **Damnatus** d'un Gymnase et lancez un dé. Si le résultat est supérieur à la Soumission la plus basse de ces Gladiateurs, ils sont **engagés** et **BLESSÉS**.

POUCE TENDU



Jouable à la fin d'un **duel**. Le **jugement du public** est automatiquement négatif. Le perdant est mis à mort.

PROTESTATION



Jouable à la fin d'un **duel**. Lancez un dé. Si le résultat est supérieur à la Soumission du Gladiateur vainqueur, ce dernier ne gagne pas de **RENOMMÉE**. Pour le reste du Spectacle, chaque **duel** commence avec -1 **COMPROBATIO**.

PUNITION EXEMPLAIRE



Jouable durant la phase *Forum*. Choisissez un Gladiateur dans chaque Gymnase et lancez un dé pour chacun. Si le résultat est supérieur à sa Soumission, ce Gladiateur est **engagé** et **BLESSÉ**.

RECRUTEUR



Jouable durant la phase *Forum*. Piochez dans le paquet **GLADIATOR** jusqu'à obtenir un Gladiateur **Auctoratus**. Achetez-le sans procéder à des **enchères** avec les autres joueurs.

POUCE PRESSÉ



Jouable à la fin d'un **duel**. Le **jugement du public** est automatiquement positif. Le perdant est épargné.

PORTE SANAVIVARIA



Jouable à la fin des **duels** d'un Spectacle. Le Gymnase ayant eu le moins de Gladiateurs éliminés gagne 1 point de Gloire.

PERSONNAGES D'OUTRE-TOMB



Jouable durant la phase *Forum*. Choisissez un Gladiateur éliminé et achetez-le sans procéder à des **enchères** avec les autres joueurs.

PALME ET COURONNE



Jouable à la fin d'un **duel**. Le Gladiateur vainqueur gagne +2 **RENOMMÉE**.

MORITURI



Jouable à la fin des **duels** d'un Spectacle. Le Gymnase qui a perdu le plus de Gladiateurs gagne 1 point de Gloire.

MARIAGES AVEC LES LUPAE



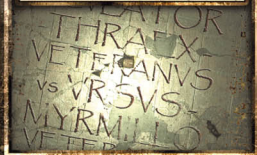
Jouable durant la phase *Mumus*. Durant ce tour, vos *Lupae* peuvent être utilisées comme un *Coquus* (pivotez-les pour relancer un dé). Les *Lupae* conservent leur bonus pour les tests de Soumission

LIBERTÉ GAGNÉE



Jouable à la fin d'un **duel**. Le Gladiateur vainqueur non *Auctoratus* est retiré du jeu. Son Gymnase gagne 1 point de Gloire s'il s'agit d'un *Tiro*, 2 s'il s'agit d'un *Veteranus* ou 3 s'il s'agit d'un *Primus Palus*.

LIBELLUS GLADIATORUM



Jouable au début des **duels** d'un Spectacle. Chaque Gymnase ayant des Gladiateurs participant au Spectacle gagne 1 point de Gloire.

LES RÈGLES DE L'ARÈNE



Jouable au début des **duels** d'un Spectacle. Si vous possédez un *Arbiter*, gagnez 1 point de Gloire OU ajoutez +1 **RENOMMÉE** à vos Gladiateurs participant au Spectacle.

LES DÉPOUILLES DU CHAMPION



Jouable à la mort d'un Gladiateur. Gagnez un nombre de **DENIERS** égal au double de sa **RENOMMÉE**

L'EMPEREUR VIDE LES PRISONS



Jouable durant la phase *Forum*. Piochez dans le paquet *GLADIATOR* jusqu'à obtenir autant de Gladiateurs *Damnatus* qu'il y a de joueurs. Prenez un de ces Gladiateurs puis déterminez l'ordre dans lequel les autres joueurs feront leur choix pour prendre les autres.

GLADIATEURS EQUITES



Jouable au début des **duels** d'un Spectacle. Dépensez 5 **DENIERS**. Gagnez 1 point de Gloire.

GLADIATEURS BUSTUARI



Jouable durant la phase *Mumus*. Choisissez une Paire de Gladiateurs et résolvez un **duel** comme s'ils participaient à un Spectacle. **Engagez** les Gladiateurs ayant survécu. Les Gymnases possédant ces Gladiateurs gagnent 2 **DENIERS** par Gladiateur.

GLADIATEUR POLYVALENT



Assignez une seconde Classe à un Gladiateur. Il conserve l'**EXPÉRIENCE** accumulée.

ÉVASION



Jouable durant la phase *Forum*. Choisissez un Gladiateur et lancez un dé. Si le résultat est supérieur à sa Soumission, il est **engagé** et **BLESSÉ**. Si le résultat est supérieur ou égal au double de sa Soumission, il est éliminé.

EDITOR PARCIMONIEUX



Jouable après un **jugement du public** négatif. Le Gladiateur perdant a la vie sauve. Pour le reste du Spectacle, chaque **duel** commence avec -1 **COMPROBATIO**

EDITOR MÉCONTENT



Jouable à la fin d'un **duel** dont l'Appréciation est 4 ou moins. Le Gladiateur vainqueur conserve tous ses marqueurs **BLESSURE** et affronte dans un nouveau **duel** un Gladiateur pioché dans le paquet *GLADIATOR*. Le Gladiateur pioché est défaussé à la fin du **duel**.

DÉSOBÉISSANCE



Jouable durant la phase *Forum*. Choisissez 1 Gladiateur et lancez un dé. Si le résultat est supérieur à sa Soumission, il perd 4 points de **RENOMMÉE**

DÉSACCORD



Retirez du jeu une carte *MINISTER* utilisée par un Gymnase. OU Annulez un **pari** avant la fin d'un **duel** (la mise est perdue).

DERNIER BANQUET



Jouable au début des **duels** d'un Spectacle. Lancez un dé en ajoutant la Compétence de votre *Coquus*. Le total représente le nombre de points de **RENOMMÉE** à distribuer à vos Gladiateurs, mais pas plus d'1 point par Gladiateur.

DÉFILÉ D'OUVERTURE



Jouable au début des **duels** d'un Spectacle. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de vos Gladiateurs participants + la Compétence de votre *Faber*, gagnez 1 point de Gloire.

DÉCOURAGEMENT



Jouable sur un Gladiateur en **duel**. Lancez un dé. Si le résultat est supérieur à sa Soumission, il perd tous ses points de *VIRTUS*.

DÉBITEUR INSOLVABLE



Jouable durant la phase *Forum*. Piochez dans le paquet *GLADIATOR* jusqu'à obtenir 1 Gladiateur *Servus*. Achetez-le pour 0 DENIER sans procéder à des **enchères** avec les autres joueurs.

DE NOBLE ORIGINE



Jouable durant la phase *Forum*. Le Gladiateur *Auctoratus* qui vient d'être acheté gagne +2 RENOMMÉE

CAMPAGNE VICTORIEUSE



Jouable durant la phase *Forum*. Piochez dans le paquet *GLADIATOR* jusqu'à obtenir 3 Gladiateurs *Captivus*. Achetez l'un d'entre eux sans procéder à des **enchères** avec les autres joueurs. Placez les 2 autres cartes dans la zone du *Forum*.

AUCUN ESPOIR



Jouable au début des **duels** d'un Spectacle. Les Gladiateurs vaincus ne sont pas soumis au **jugement du public**, mais sont toujours éliminés.

ANCIENS ENNEMIS



Jouable durant la phase *Forum*. Choisissez 2 Gladiateurs *Captivus* d'un Gymnase et lancez un dé. Si le résultat est supérieur à la Soumission la plus basse de ces Gladiateurs, éliminez le Gladiateur ayant le plus bas total Valeur + Courage.

AFFRONTEMENT ENTRE SUPPORTERS



Jouable durant la **résolution** d'un Spectacle. Ce Spectacle se termine immédiatement.