

ZÄHLUNGSUNFÄHIGER SCHULDNER



Spielbar in der *Forum* Phase. Ziehe Karten vom *GLADIATOR* Nachziehstapel bis 1 Gladiator mit Herkunft *Servus* ausliegt. Du kaufst ihn für 0 MÜNZEN ohne **Auktion** mit den anderen Spielern.

VON NOBLER HERKUNFT



Spielbar in der *Forum* Phase. Der gerade gekaufte Gladiator mit Herkunft *Auctoratus* erhält sofort +2 **BELIEBTHEIT**.

GLADIATORE VERSATILE



Bestimme eine zweite Klasse für einen Gladiator deiner Wahl. Er behält seine bisher angesammelte **ERFAHRUNG**

VELARIA



Spielbar vor Beginn der **Zweikämpfe** eines Spektakels. Jeder **Zweikampf** des Spektakels beginnt mit +1 **COMPROBATIO**

SACRAMENTUM GLADIATORUM



Verhindere die Auswirkung einer *EVENTUM* Karte, die einen Gladiator **aktiviert**, ihm eine **VERWUNDUNG** gibt oder ihn tötet, für den Fall eines negativ ausfallenden Vergleichs zwischen einem Würfelwurf und seiner Gehorsamkeit.

SELBSTMORD



Spielbar in der *Forum* Phase. Wähle einen Gladiator und wirf einen Würfel. Ist das Würfelergebnis höher als die Gehorsamkeit des Gladiators, wird er getötet.

UNGEHORSAM



Spielbar in der *Forum* Phase. Wähle einen Gladiator und wirf einen Würfel. Ist das Würfelergebnis höher als die Gehorsamkeit des Gladiators erhält er -4 **BELIEBTHEIT**.

UNSTIMMIGKEIT



Wähle eine *MINISTER* Karte eines beliebigen Gymnasiums aus. Diese Karte wird sofort auf den Ablagestapel gelegt. **ALTERNATIV**: Entferne einen Wettersatz vor dem Ende eines **Zweikampfs** (die MÜNZEN kommen in den allgemeinen Vorrat).

RIVALITÄT



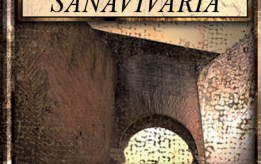
Spielbar in der *Forum* Phase. Wähle 2 Gladiatoren mit der Herkunft *Servus* oder *Damnatus*, die dem selben Gymnasium gehören und wirf einen Würfel. Ist das Würfelergebnis höher als die niedrigere Gehorsamkeit von beiden Gladiatoren, werden beide aktiviert und erhalten jeweils eine **VERWUNDUNG**.

PROTESTRUF



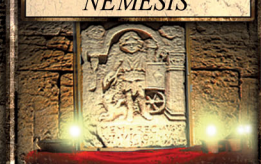
Spielbar am Ende eines **Zweikampfs**. Wirf einen Würfel. Ist das Würfelergebnis höher als die Gehorsamkeit des siegreichen Gladiators, erhält dieser keine **BELIEBTHEIT** hinzu. Für den weiteren Verlauf des Spektakels beginnt jeder **Zweikampf** mit -1 **COMPROBATIO**.

PORTA SANAVIVARIA



Spielbar am Ende der **Zweikämpfe** eines Spektakels. Das Gymnasium, das weniger Gladiatoren verloren hat, erhält +1 **Ruhmespunkt**.

OPFER AN NEMESIS



Verhindere die Auswirkung einer *EVENTUM* Karte. Jene Karte wird abgeworfen. **ALTERNATIV**: Vertausche die beiden Wettersätze vor dem letzten **Nahkampf-Wurf** eines **Zweikampfs**.

LIBELLUS GLADIATORUM



Spielbar vor Beginn der **Zweikämpfe** eines Spektakels. Jedes Gymnasium, von dem mindestens ein Gladiator am Spektakel teilnimmt erhält +1 **Ruhmespunkte**.

LORBEEREN UND KRONE



Spielbar am Ende eines **Zweikampfs**. Der siegreiche Gladiator erhält +2 **BELIEBTHEIT**.

MORITURI



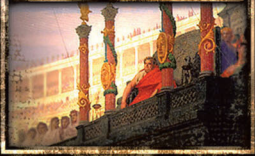
Spielbar am Ende aller **Zweikämpfe** eines Spektakels. Das Gymnasium, das mehr Gladiatoren verloren hat, erhält +1 **Ruhmespunkt**.

OHNE HOFFNUNG



Spielbar vor Beginn der **Zweikämpfe** eines Spektakels. Verlierer eines **Zweikampfs** werden nicht dem **Zuschauerurteil** unterworfen, sondern sofort getötet.

KLEINLICHER HERAUSGEBER



Spielbar nach einem negativen **Zuschauerurteil**. Der verurteilte Gladiator wird gerettet. Bis zum Ende des Spektakels beginnt jeder Zweikampf mit -1 COMPROBATIO.

HENKERSMAHLZEIT



Spielbar vor Beginn der **Zweikämpfe** eines Spektakels. Würf einen Würfel und addiere das Können deines Coquus zum Würfelergebnis. Die Summe zeigt an, wieviel **BELIEBTHEIT** du auf deine Gladiator en verteilen darfst, jedoch immer nur 1 Punkt je Gladiator.

HEIRAT MIT EINER LUPAE



Spielbar in der **Munus** Phase. Während des laufenden Spielzugs kann deine **Lupae** wie ein **Corquus** benutzt werden (Karte drehen um neu zu würfeln). Die **Lupae** behält trotzdem ihren Einfluss bei einer Gehorsamkeitsprüfung.

GEWONNENE FREIHEIT



Spielbar am Ende eines **Zweikampfs**. Der siegreiche Gladiator, dessen Herkunft nicht **Acutoratus** ist, wird getötet. Sein Gymnasium erhält +1 Ruhmespunkt falls er **Tiro** war, +2 Ruhmespunkte falls er **Veteranus** war, oder +3 Ruhmespunkte falls er **Primus Palus** war.

EXEMPLARISCHE STRAFE



Spielbar in der **Forum** Phase. Wähle einen Gladiator aus jedem Gymnasium und wirf eine Würfel für jeden davon. Ist das Würfelergebnis jeweils höher als die Gehorsamkeit wird der entsprechende Gladiator aktiviert und erhält eine **VERWUNDUNG**.

FIGUREN AUS DER UNTERWELT



Spielbar in der **Forum** Phase. Wähle einen getöteten Gladiator aus und kaufe ihn ohne **Auktion** mit den anderen Spielern.

FLUCHT



Spielbar in der **Forum** Phase. Wähle einen Gladiator und wirf einen Würfel. Ist das Würfelergebnis höher als die Gehorsamkeit des Gladiators wird er **aktiviert** und erhält eine **VERWUNDUNG**. Ist das Würfelergebnis doppelt so hoch oder noch höher, wird er getötet.

GEÖFFNETE HAND



Spielbar am Ende eines **Zweikampfs**. Schlechte Stimmung beim **Zuschauerurteil**: der Verlierer wird getötet.

ERÖFFNUNGSPARADE



Spielbar zu Beginn von **Zweikämpfen** eines Spektakels. Würf einen Würfel. Ist das Würfelergebnis niedriger als die Anzahl deiner teilnehmenden Gladiatoren + das Können des **Faber**, erhältst du +1 Ruhmespunkt.

ERHOBENE FAUST



Spielbar am Ende eines **Zweikampfs**. Gute Stimmung beim **Zuschauerurteil**: der Verlierer überlebt.

ERFOLGSREICHE KAMPAGNE



Spielbar in der **Forum** Phase. Ziehe Karten vom **GLADIATOR** Nachziehstapel bis 3 Gladiatoren mit Herkunft **Captivus** ausliegen. Kaufe einen von ihnen ohne **Auktion** mit den anderen Spielern. Die beiden anderen Karten werden im **Forum** Bereich ausgelegt und normal versteigert.

EQUITES GLADIATOREN



Spielbar vor Beginn der **Zweikämpfe** eines Spektakels. Zahle einmalig 5 **MÜNZEN**. Du erhältst +1 Ruhmespunkte.

DIE AUSBEUTE DES CHAMPIONS



Spielbar bei der Tötung eines Gladiators. Du erhältst seine doppelte **BELIEBTHEIT** in **MÜNZEN**.

EIN GUTER KANDIDAT



Spielbar in der **Forum** Phase. Ziehe 3 **GLADIATOR** Karten und kaufe einen von ihnen ohne **Auktion** mit den anderen Spielern. Die beiden anderen Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.

ENTMUTIGUNG



Wird auf einen Gladiator in einem **Zweikampf** angewendet. Würf einen Würfel. Ist das Würfelergebnis höher als die Gehorsamkeit des Gladiators, verliert er alle **VIRTUS** PUNKTE.

ENTTÄUSCHTER HERAUSGEBER



Spielbar am Ende eines **Zweikampfs**, der mit einer Anerkennung von 4 oder weniger endete. Der siegreiche Gladiator erhält sich nicht von seinen **VERWUNDUNGEN** und muss sofort einen weiteren **Zweikampf** gegen einen Gladiator bestehen, der vom **GLADIATOR** Nachziehstapel gezogen wird. Der gezogene Gladiator wird am Ende des **Zweikampfs** abgeworfen.

DER IMPERATOR LEERT DIE GEFÄNGNISSE.



Spielbar in der *Forum* Phase. Ziehe Karten vom *GLADIATOR* Nachziehstapel bis so viele Gladiatoren mit Herkunft *Damnatus* aussliegen wie insgesamt Spieler mitspielen. Nimm dir einen der Gladiatoren und bestimme in welcher Reihenfolge sich die anderen Spieler Gladiatoren aussuchen.

DAS GESETZ DER ARENA



Spielbar vor Beginn der **Zweikämpfe** eines Spektakels. Wenn du einen Arbitrer besitzt erhältst du +1 Ruhmespunkt. **ALTERNATIV:** +1 **BELIEBTHEIT** für einen eigenen Gladiator, der am Spektakel teilnimmt.

BLUTRAUSCH



Spielbar vor Beginn der **Zweikämpfe** eines Spektakels. Jeder Zweikampf des Spektakels beginnt mit -1 *COMPROBATIO*.

ANWERBER



Spielbar in der *Forum* Phase. Ziehe Karten vom *GLADIATOR* Nachziehstapel bis du einen Gladiator mit der Herkunft *Auctoratus* gezogen hast. Kaufe diesen Gladiator, ohne eine **Auktion** mit den anderen Spielern.

BUSTUARII GLADIATOREN



Spielbar in der *Munus* Phase. Wähle zwei für einen **Zweikampf** geeignete Gladiatoren und lass sie sofort einen **Zweikampf** austragen, wie in einem Spektakel. **Aktiviere** die überlebenden Gladiatoren dieses **Zweikampfs**. Die Spieler, denen die beiden Gladiatoren gehören erhalten für jeden ihrer Gladiatoren +2 **MÜNZEN**.

AUFSTAND



Spielbar in der *Forum* Phase. Wähle ein Gymnasium und wirf einen Würfel. Aktiviere alle Gladiatoren des Gymnasiums deren Gehorsamkeit niedriger als das Würfelergebnis ist.

AUFRUHR UNTER DEN BEDIENSTETEN



Spielbar während der Durchführung eines Spektakels. Das Spektakel ist sofort beendet.

ALTE FEINDE



Spielbar in der *Forum* Phase. Wähle zwei Gladiatoren eines Gymnasiums mit der Herkunft *Captivus* und wirf einen Würfel. Ist das Würfelergebnis höher als die niedrigere Gehorsamkeit von beiden Gladiatoren, wird der Gladiator von den beiden mit der niedrigeren Summe aus Tapferkeit + Mut getötet.