

MIVNERA

FAMILIA GLADIATORIA

REGOLE OPZIONALI

Le regole di seguito descritte sono opzionali e pertanto il loro utilizzo deve essere concordato fra i giocatori all'inizio di una nuova partita.

TECNICHE DI COMBATTIMENTO

Se si volesse rendere più tattico il **duello**, è possibile inserire le **tecniche di combattimento**. Si tratta di abilità proprie di ogni Classe che possono essere impiegate durante un **duello** secondo le modalità descritte.

Provocator



Colpo di scudo

Quando: ogni volta che effettui un **tiro di mischia** superiore a quello dell'avversario.

Effetto: Il *Provocator* può:

- agire come da regole generali (si sposta il segnalino PUGNA verso la propria casella con le Spade Incrociate, l'avversario riceve un segnalino FERITO);
- guadagnare 1 punto *VIRTUS* e muovere il segnalino PUGNA verso la propria casella con le Spade Incrociate come da regole generali;
- guadagnare 1 punto *VIRTUS* e assegnare un segnalino FERITO all'avversario come da regole generali.

I punti *VIRTUS* così guadagnati sono utilizzabili solo per la durata del **duello**.

Myrmillo



Difesa ad oltranza:

Quando: prima di ogni **tiro di mischia** .

Effetto: Il *Myrmillo* può decidere di mettersi in atteggiamento difensivo. Se decide di fare ciò deve dichiarare un numero (chiamato "*numero di Difesa*") a sua scelta. Dopo il **tiro di mischia** , se ottiene un risultato superiore a quello del suo avversario, il numero di Difesa viene sottratto alle caselle di avanzamento del segnalino *PUGNA* verso la casella con le Spade Incrociate. In caso di risultato inferiore il *numero di Difesa* viene invece sottratto alle caselle di avanzamento del segnalino *Pugna* verso la casella con le Spade Incrociate dell'avversario. In entrambi i casi, se il risultato è un numero negativo, il segnalino *PUGNA* non si sposta.

Thraex



Attaccante implacabile:

Quando: ogni volta che effettui un **tiro di mischia** superiore a quello dell'avversario.

Effetto: Il *Thraex* può scegliere di avanzare di un numero inferiore (chiamato "*numero di Attacco*") di caselle con l'indicatore *PUGNA* e tirare un dado: se il risultato del dado è inferiore al *numero di Attacco*, l'avversario riceve un altro segnalino FERITO.

Hoplomachus



Avvicinamento rapido:

Quando: sempre.

Effetto: L'*Hoplomachus* può spendere 1 punto *VIRTUS* per far ritirare il **tiro di mischia** all'avversario.

Aequimanus



Mantenere la distanza:

Quando: ogni volta che effettui un **tiro di mischia** inferiore a quello dell'avversario.

Effetto: L'*Aequimanus* può spendere 1 punto *VIRTUS* per non far spostare il segnalino *PUGNA* o non ricevere il segnalino FERITO in caso di risultato inferiore nel **tiro di mischia** .

Secutor

Rischio calcolato:



Quando: una volta per **duello** prima del **tiro di mischia**.

Effetto: Invece di tirare un dado, il Giocatore proprietario lo posiziona pubblicamente su un numero a sua scelta e attende che l'avversario effettui il **tiro di mischia**. Quindi confronta il numero scelto con il risultato del dado dell'avversario. Se l'avversario ha ottenuto un risultato superiore o uguale, si seguono le regole normali. Se invece il risultato indicato dal *Secutor* è superiore, il segnalino *PUGNA* avanza verso la casella con le Spade Incrociate di un numero di caselle pari alla differenza fra 9 ed il numero indicato sul dado scelto dal *Secutor*, mentre il suo avversario riceve un segnalino FERITO secondo regole generali.

Retiarius

Lancio della rete:

Quando: una volta per **duello**.



Effetto: Il *Retiarius* può usare questa abilità. Il giocatore tira segretamente il dado e nasconde il risultato all'avversario, che a sua volta tira il dado, ma pubblicamente. Il giocatore del *Retiarius* osserva quindi entrambi i risultati e, mantenendo nascosto il proprio, dichiara un numero al *Secutor*, affermando che il numero annunciato è il risultato del suo dado.

Se il *Secutor* crede al *Retiarius*, accetta quel numero come risultato del **tiro di mischia** del *Retiarius* ed il gioco prosegue secondo regole generali: il *Retiarius* utilizza il numero da lui dichiarato come **tiro di mischia**.

Se invece il *Secutor* non crede a quanto dichiarato dall'avversario, può visionare il suo dado: se il Giocatore del *Retiarius* ha mentito ed il risultato del dado è diverso da quello dichiarato, il *Retiarius* riceve immediatamente un segnalino FERITO, dopo di che si risolve il **tiro di mischia** con il numero indicato dal dado. Se invece il numero dichiarato è quello indicato sul dado, è il *Secutor* a ricevere immediatamente un segnalino FERITO dopo di che il **tiro di mischia** si risolve secondo regole generali.

DENARI PER LA GLORIA!!

I Giocatori possono decidere di rendere possibile l'acquisto di Punti Gloria nella fase *Forum*. Se scelgono di farlo, il prezzo è di 15 DENARI per ogni punto Gloria.

CREDITS:

MUNERA Familia Gladiatoria is a game by ALBPAVO

www.albepavo.com