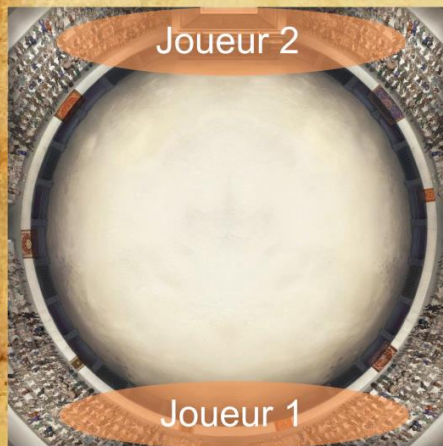


Munus

*Un combat classique dérivé de traditions funéraires,
le Munus est un combat standard entre des cohortes de force égale.*

**Déploiement:**

Les cohortes se déploient au contact du bord de l'arène du joueur les contrôlant.

Cohortes:

Chaque joueur recrute des cohortes de force égale.

Restrictions:

Aucune.

Conditions de victoire:

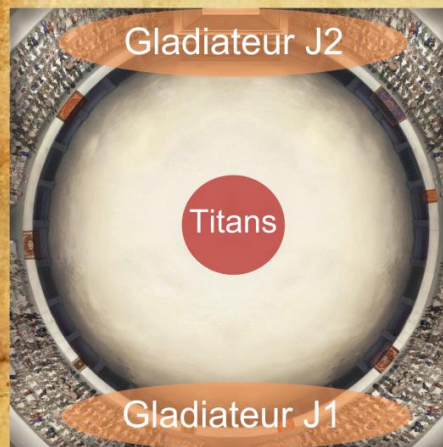
Le dernier joueur ayant des gladiateurs dans l'arène est le vainqueur.

ARENA REX



Primus Superiorum

Un long combat, représentant un jour entier de spectacle et d'effusions de sang. Des cohortes de gladiateurs combattent le titan de leur adversaire puis les rôles sont inversés. Les survivants se battent dans un match à mort pour la gloire suprême.

**Séquence:**

Ce scénario comporte 3 rounds. Dans le 1er, le titan d'un joueur affronte la cohorte adverse. Dans le 2ème, les rôles sont inversés. Les gladiateurs survivants s'affrontent dans le 3ème round. Les dés de faveur et les dégats sont conservés d'un round à l'autre.

Déploiement:

Dans les 2 premiers rounds, les titans se déploient au centre de l'arène. Dans tous les rounds, les gladiateurs se déploient au contact du bord de l'arène du joueur les contrôlant.

Cohortes:

Chaque joueur recrute des cohortes de force égale.

Restrictions:

Chaque joueur doit recruter un seul titan et les figurines restantes doivent être des gladiateurs.

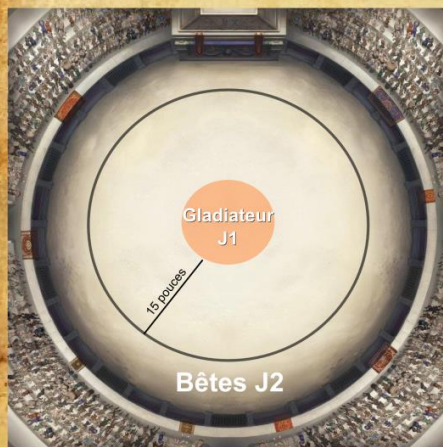
Conditions de victoire: Le dernier joueur ayant des gladiateurs dans l'arène lors du 3ème round est le vainqueur.

ARENA REX



Venatio

Une cohorte de gladiateurs doit pourfendre les spectaculaires et féroces bêtes qui les encerclent.

**Déploiement:**

Le joueur "gladiateur" déploie sa cohorte au centre de l'arène. Le joueur "bêtes" déploie ses bêtes n'importe où dans l'arène à au moins 15" des gladiateurs.

Cohortes:

Chaque joueur recrute des cohortes de force égale.

Restrictions:

Une cohorte est constituée de gladiateur uniquement.
Une cohorte est constituée de bêtes uniquement.

Conditions de victoire:

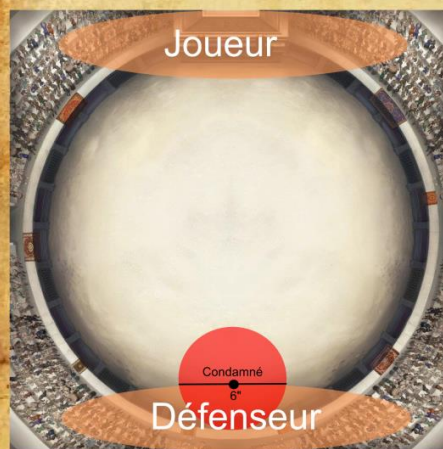
Le dernier joueur ayant des figurines dans l'arène est le vainqueur.

ARENA REX



Damnatio

*Un gladiateur dont l'exécution a été ordonnée rejoint la cohorte d'un joueur.
Son adversaire doit éliminer le gladiateur condamné.*



Déploiement:

Les cohortes se déploient au contact du bord de l'arène du joueur les contrôlant. Le défenseur place une zone de duel de 6" de diamètre au contact de son bord d'arène, le gladiateur condamné ne peut pas sortir de cette zone. Il est enchaîné à un pilier au centre de cette zone.

Cohortes:

Chaque joueur recrute des cohortes de force égale. Puis, le défenseur ajoute le gladiateur condamné à sa cohorte. Ce dernier est aléatoirement sélectionné parmi les gladiateurs disponibles.

Restrictions:

Le gladiateur condamné ne peut avoir qu'un "stage".

Conditions de victoire:

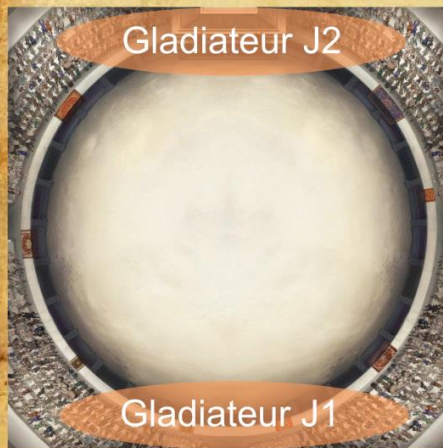
Si le condamné est tué, le vainqueur est le tueur. Le défenseur gagne s'il est le dernier joueur avec des figurines dans l'arène.

ARENA REX



Vinculi

*Chaque joueur doit vaincre le gladiateur condamné adverse
tout en protégeant le leur.*

**Règle spéciale:**

Les gladiateurs condamnés sont enchaînés à un autre gladiateur de leur cohorte. Les figurines enchaînées ne peuvent pas être séparées par une distance de plus de 4".

Déploiement:

Les cohortes se déploient au contact du bord de l'arène du joueur les contrôlant.

Cohortes:

Chaque joueur recrute des cohortes de force égale. Chaque joueur ajoute à sa cohorte un gladiateur condamné qui est sélectionné aléatoirement parmi les figurines disponibles.

Restrictions:

Les gladiateurs condamnés ne peuvent avoir qu'un seul "stage".

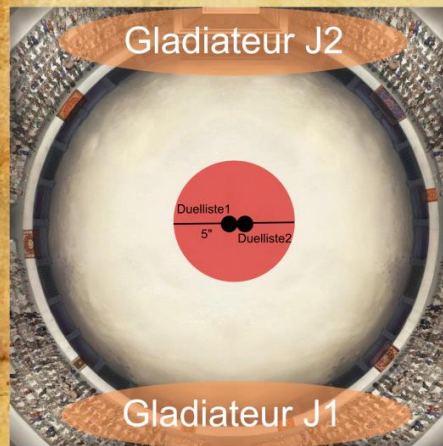
Conditions de victoire: Le dernier joueur ayant un gladiateur condamné dans l'arène est le vainqueur.

ARENA REX



Duellum

Des gladiateurs combattent au centre de l'arène tandis que leurs cohortes se positionnent et se disputent les faveurs du public. La mêlée commence avec la chute d'un des duellistes!

**Règle spéciale:**

Chaque joueur choisit secrètement un gladiateur de sa cohorte pour participer au duel. Les gladiateurs choisis ne peuvent quitter volontairement la zone de duel. Aucune autre figurine ne peut pénétrer dans la zone jusqu'à ce qu'un des gladiateurs choisis ne soient vaincus ou poussés complètement en dehors de la zone. Les duellistes doivent être activés s'ils sont à l'état "prêt".

Déploiement:

Un cercle de 5" de diamètre est placé au centre de l'arène, c'est la zone de duel. Les duellistes sont déployés au contact les uns des autres au centre de la zone. Les gladiateurs restants se déploient au contact du bord de l'arène du joueur les contrôlant.

Cohortes:

Chaque joueur recrute des cohortes de force égale.

Restrictions:

Chaque joueur doit recruter au moins un gladiateur. Les gladiateurs sélectionnés pour le duel ne peuvent avoir qu'un seul "stage".

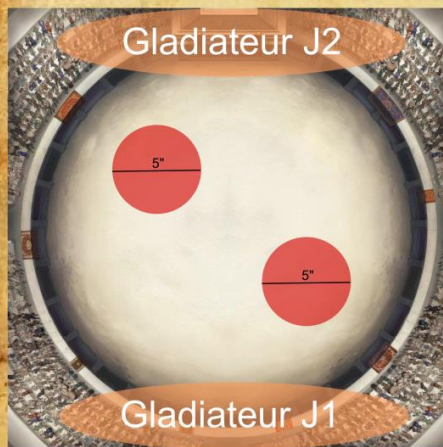
Conditions de victoire: Le dernier joueur ayant des gladiateurs dans l'arène est le vainqueur.

ARENA REX



Geminae

Des cohortes rivales se disputent le coeur de l'arène et l'amour de la foule.

**Règle spéciale:**

Placez deux zones duel de 5" de diamètre dans l'arène.

Déploiement:

Les cohortes se déploient au contact du bord de l'arène du joueur les contrôlant.

Cohortes:

Chaque joueur recrute des cohortes de force égale.

Restrictions:

Aucune.

Conditions de victoire:

Le premier joueur à contrôler les deux zones de duel est le vainqueur. Sinon, le dernier joueur ayant des figurines dans l'arène est le vainqueur.

ARENA REX



ARENA REX

Décors (*colonne, mur, débris*) - 1 / Attaque - +1 niveau de fatigue si poussé.

Piège (*piques, épées, feu*) - 1 / Attaque - 3 dégâts si poussé.

Piège léthal (*fosse, falaise*) - Mort du gladiateur

Danger vivant (*bêtes*) - Attaque de la figurine si le gladiateur est poussé dans les 3".

Enchaîné - une figurine enchaînée à un décor/à une autre figurine ne peut être séparée d'une distance supérieure à la taille de la chaîne (4"/6"). Si poussé au-delà = +1 niveau de fatigue.

Zone du duel (*cercle de feu, plateforme...*) - une figurine dans une zone de duel génère une faveur supplémentaire lorsqu'elle génère de la faveur. Une figurine contrôlant une zone de duel lors d'un clear turn génère une faveur.

Déplacement forcé - Une figurine déplacée par une autre figurine est remplacée par son contrôleur au contact de la figurine qui l'a déplacée.

Si des figurines appartenant à des cohortes différentes sont déplacées, les figurines de chaque cohorte sont remplacées tour à tour dans l'ordre décidé par le joueur actif.

Si une figurine ne peut être remplacée au contact de la figurine "déplaçante" à cause d'un décor, alors elle subit l'effet du décor et est remplacée au contact d'une autre figurine au contact de la figurine "déplaçante".

Monter - Lors d'un clear turn, une figurine au contact de sa monture peut monter dessus. Les bêtes ayant le trait *Wild* n'attaquent pas la figurine la chevauchant.

Descendre - Lors d'un clear turn, une figurine peut descendre de sa monture (dans les 1").

Monter/Descendre ne peut se faire que si les figurines sont à l'état prêt.

Activation - La figurine montée et sa monture partagent une même activation. La limite de faveur utilisable s'applique individuellement à chaque figurine.

Mouvement - Pour tout mouvement, utilisez la valeur **MOV** de la monture.

Fatigue - La figurine montée et sa monture partagent le même niveau de fatigue.

Attaque - La figurine montée et sa monture réalisent chacune une attaque. Les cibles peuvent être différentes.

ARENA REX

Activation d'une figurine:

1er mouvement gratuit
Mouvement = 1 niveau de fatigue
Attaque = niveau de fatigue
Attaque puissante = 2 niveaux de fatigue

Réaction (état prêt - 1 niveau de fatigue):

Mouvement : Après qu'une figurine se soit déplacée
Attaque d'opportunité : Une attaque avec un jet ATK+1 succès si une figurine quitte une zone d'engagement alliée.
Contre-attaque : Si attaqué, jet d'ATK à la place de DEF. Le gagnant résout les succès nets restants.
Support : Si attaqué, une figurine alliée à 1" de l'attaquant ou du défenseur peut ajouter sa DEF à celle du défenseur.

Faveur:

Chaque résultat de 4+ compte pour 2 succès
2 dés de faveur utilisables par tour
+1 dé si un adversaire est tué via un décor
+1 dé pour la première attaque
+1 dé en zone de duels pendant le clear turn
Le gain de dés faveur est doublé en zone de duel

Push:

1 / *Attaque* - **+1 succès** si adversaire est poussé au contact d'un allié
1 / *Attaque/Figurine épuisée* - **+1 Push supplémentaire**
Socle défenseur > Socle attaquant - **Résiste à un "push"**
Résistance au "push" - le "push" est annulé mais le dégât est toujours résolu.

Tactique Générique (clear turn):

Manoeuvre - 1 Faveur - 1 / *tour / figurine*. Une figurine peut se déplacer sans se fatiguer.
Recupération - 1 Faveur. Retirez un niveau de fatigue à une figurine.
Incitation - 1 Faveur - 1 / *Tour / Danger vivant*. Faites une action avec un « Danger vivant ». Pour cette action considérez qu'il fait partie de votre cohorte.