

Livret de règles Ophidian 2350

"Suivez le courant"

Contenu

Histoire de Loren L. Coleman "Pour combattre un autre jour"
Bienvenue chez Ophidian

Aperçu du jeu	1,0
Conditions de victoire	1,1
règle d'or	1,2
Couler	1,3
Commencer	1,4
Types de cartes	2,0
Cartes de gladiateur	2,1
Cartes de stratégie	2,2
Disposition de l'arène	2,3
Points de crédit	2,4
Utilisation du flux	2,5
Qui passe	2,6
Commencer le combat	3,0
Installer	3,1
Commencer à jouer	3,2
Jouer une carte	3,3
Cartes de réglage	3,4
Mouvement	3,5
Attaques	3,6
Intercepter et protéger	3,7
Utilisation de XDMG	3,8
Blessures et destruction	3,9
Rage	3,10
Gagner la faveur de la foule	3,11
Renforts	3,12
Le reniflard	4,0
Continuez le match	4,1
Conditions de victoire	4,2
Exemple de jeu	5,0
Disciplines et espèces	6,0
Multi joueur	7,0
Règles avancées	8,0
Glossaire	9,0

Combattre un autre jour par

Loren L. Coleman

Écoutez les foules. Leurs pieds qui piétinent. Les applaudissements du métal qui claque et de la chair qui claque. Écoutez un demi-million de voix qui crient dans l'arène de la Nouvelle Lune, comme le tonnerre de Dieu. David Dangers est tombé sur le sol en métal brillant de l'arène, se déroulant sous la coupure sauvage de Pago. La lame d'énergie s'est brouillée au-dessus de la tête dans une barre d'éclairs bleu-blanc. Il crachait des étincelles chaudes d'énergie crépitante qui brûlaient les épaules musclées de David, son cou épais. L'odeur de la viande brûlée s'élevait derrière l'ozone chaud.

Se mettant à genoux, le dos tourné vers l'extraterrestre, David passa une lueur de réflexion sur ses supprimeurs auditifs, étouffant la clameur sauvage de la foule avec des filtres nanotechnologiques jusqu'à ce que seul son nom de scène soit percuté dans un chant lubrique.

Freakshow... Freakshow... D'autres noms de gladiateurs ont également chuchoté. Cray. Mannequin. Lillith. Ses partenaires pour ce match. Lillith a mené sa propre guerre privée contre Prince of Gates de l'autre côté de l'arène; extraterrestre contre démon. Cray Phillips et Mannequin ont tenu le centre de l'arène, doublant contre Leetah et Hammerhands.

Il allait devoir surveiller Cray, l'homme avait l'air faible. Mais pas maintenant. Son travail consistait à arrêter la construction extraterrestre, Pago.

David Dangers a adoré son travail.

Sentant Pago remonter par derrière, David enroula une couverture de force de quête teintée de vert autour de lui. Cela lui fit gagner du temps - quelques secondes peut-être - pour renforcer son rythme cardiaque et pousser plus de sang contenant des nanites dans ses muscles. La fatigue tomba comme la robe qu'il avait enlevée après être entrée dans l'arène des Ophidiens. Quelques-uns de ses tatouages s'assombrirent alors que la néo-peau sous eux rougissait d'un bronze foncé. Son aura s'est épaissie, renforcée -

- s'assombrit alors qu'une violente entaille rouge déchirait son cou.

Anticipant l'attaque, David arqua son dos et plaqua ses propres épaules contre le métal brillant froid du sol de l'arène. Ses mains gantées se soulevèrent, battant ensemble là où sa tête avait été, attrapant la lame de l'arme énergétique de Pago dans la prise adamantite des gantelets.

Avec des réflexes poussés par l'adrénaline et la colonne vertébrale flexible de graphite lacé en titane fournie récemment par les Ophidian Lords, David a utilisé l'effet de levier de la prise de Pago sur l'arme pour déséquilibrer l'extraterrestre et en même temps repoussé avec ses propres hanches. Ses jambes se balançaient autour et derrière, se verrouillant dans des béliers incassables qui filaient dans le ventre de l'Ulescue cyborgé.

David sentit quelque chose craquer sous ses pieds. Peut-être une armure. Peut-être la carapace de chitine naturelle de Pago. Rien de mal avec les instincts de combat de Pago, cependant. Tout gladiateur qui a poussé une mauvaise position a risqué sa vie avec le match. L'extraterrestre reconstruit a abandonné la lame d'énergie, projetant David en avant sur la force de ses propres muscles. Un bras de cyborg a ratissé une demi-douzaine de rasoirs en métal dans le dos de David, dessinant des traînées sanglantes jusqu'à la cuisse droite.

Mais implanté sous la peau de David était un tissage de fils monomoléculaires enduits de biométal. Armure KEV. Les mèches incassables émoussaient les doigts rasés de Pago mais ne les rompaient pas. Maintenant, David avait l'arme énergétique; un appareil de type hallebarde court avec un mât en titane et une lame incurvée d'énergie saphir. Dansant jusqu'à ses pieds, ne favorisant que légèrement son côté droit, il ajusta sa prise sur le bras d'arme et verrouilla des doigts en adamantite autour du manche. Le soulevant au-dessus de sa tête lors de la victoire, les multitudes au-dessus ont plu sur lui qui ont presque surchargé ses filtres protecteurs.

Pago n'était pas fini, cependant. De la fin des deux bras articulés ont jailli de nouvelles armes. Une lame rotative et un laser. La crâne de l'Ulescue brillait d'une charge d'énergie similaire au sol en métal brillant de l'arène, et les yeux de drogue brûlés en rouge à cause des vaisseaux sanguins éclatés. Si l'extraterrestre cyborgé se souciait d'avoir perdu la faveur de la foule, il ne le montrait pas. Tout ce qui comptait, c'était la victoire.

Tout ce qui comptait vraiment, à la fin, c'était de vivre pour se battre un autre jour.

Eh bien, David 'Freakshow' Dangers était aussi un survivant. Et un gladiateur vétérane. Et alors qu'il sautait en avant, la lame d'énergie tournant dans un fou d'éclairs et d'étincelles autour de sa tête, il savait aussi qu'il prendrait les adulations là où il pourrait les obtenir.

Écoutez la foule...

Bienvenue chez Ophidian!

Ophidian est un jeu de cartes à collectionner dans lequel vous contrôlez une équipe de gladiateurs. Vos ennemis sont d'autres équipes de gladiateurs... dont certaines peuvent même contenir certains des mêmes gladiateurs qui composent votre équipe! Maudissez ces bio-techniciens et leur clonage!

Vous avez jusqu'à quatre gladiateurs en jeu au début de la partie. Ce sont vos principales forces. Toi aussi avoir un Arsenal (deck). Votre arsenal contient les diverses ressources auxquelles votre équipe peut avoir accès: des pompes, des coups rapides, des serveurs et d'autres choses.

Vous gagnez lorsque votre équipe gagne suffisamment de points de victoire (PV) ou lorsque vous générez suffisamment de Cheer pour inciter à une émeute... dans laquelle les spectateurs se précipitent sur le terrain et mettent votre adversaire en pièces!

Ne soyez pas intimidé par la taille de ce livret de règles; le jeu est très facile à apprendre et à jouer. Commencez par séparer vos cartes par type de carte et comparez-les aux exemples qui suivent. Parcourez ensuite les règles pour vous familiariser avec elles. Prenez vos cartes, préparez-vous pour un jeu et affrontez-le! Reportez-vous aux règles selon vos besoins.

Qu'est-ce qu'un jeu de cartes à collectionner?

Avec un jeu de cartes à collectionner (CCG), vous collectez des cartes individuelles comme, par exemple, des cartes de baseball. Il y a déjà plus de 240 cartes imprimées pour Ophidian, et environ 120 autres sortiront cet automne. Vous avez reçu le starter à 2 ou 1 joueur. Vous pouvez obtenir des cartes supplémentaires en achetant différents decks de démarrage et des boosters de 11 cartes.

Contrairement aux cartes de baseball, vous pouvez jouer à des jeux avec ces cartes! Au fur et à mesure que vous collecterez plus de cartes, vous pourrez créer votre propre deck, en personnalisant son objectif et sa saveur, en l'adaptant à votre plan de victoire.

Une fois que vous êtes satisfait de votre deck, envisagez de participer au tournoi dans une convention ou dans un magasin de jeux local. Certains tournois auront même un effet sur le scénario des arènes ophidiennes. Une histoire continue avancera à travers chaque version d'Ophidian CCG (ainsi que sur le site Web à www.ophidiangames.com), et vous devrez rester à l'écoute pour voir comment cela se déroule.

1.0 Aperçu du jeu

Chaque partie d'Ophidian représente un match dans l'arène. Votre travail consiste à former une équipe de gladiateurs et à construire votre deck autour de leurs compétences. Chaque gladiateur possède un large éventail de compétences, telles que la contamination de l'arène avec des contagions mortelles, l'ouverture de portails dimensionnels, la guérison de blessures mortelles, la création de robots destructeurs et plus encore!

Chaque match est divisé en une série de vagues. Une fois qu'une vague commence, vous devez lutter pour garder le contrôle car à tout moment votre adversaire peut voler votre élan.

Au fur et à mesure que vos gladiateurs acquièrent de l'expérience, leurs attaques les plus efficaces se déclenchent. Chaque gladiateur a des capacités différentes, alors assurez-vous de choisir l'équipe qui vous convient.

1.1 Conditions de victoire

Tout d'abord, parlons de la façon de gagner! Toutes ces règles seront expliquées plus tard, mais cela vous donnera une idée de ce pour quoi vous visez:

- Victoire d'annihilation: éliminez-les!
- Victoire en points: poursuivez les grands, et vos adversaires ne pourront pas vous arrêter!
- Crowd Riot Victory: C'est un sport de spectateurs... alors gagnez la foule! Si vous les excitez suffisamment, ils émeuteront, se précipiteront sur le terrain et déchireront vos adversaires d'un membre à l'autre!

1.2 Règle d'or

Si à tout moment une carte contredit les règles du livret de règles, la carte est correcte.

1.3 Le flux

Une compréhension du Flow est très importante chez Ophidian.

Pensez-vous qu'un gladiateur attendrait son tour? Bien sûr que non! Les combattants attaquent, parent, esquivent et manœuvrent constamment... tout pour gagner!

Les gladiateurs qui ont le Flow font bouger les choses. Ce sont eux qui contrôlent, mais ce contrôle n'est pas fixe et à tout moment un adversaire peut leur voler le Flow. Au cours d'une seule vague, le Flow peut changer de mains plusieurs fois, passant de manière fluide d'un joueur à l'autre.

Remarque: les règles régissant le flux plus en détail se trouvent à la section 2.5.

1.4 Prise en main

Pour jouer à Ophidian, vous devez avoir un arsenal de 50 cartes, jusqu'à 4 gladiateurs avec un total de 10 PV, un dé à six faces (d6) et quelques marqueurs (pièces, perles, jetons, etc.). Nous vous avons également fourni deux cartes de comptage pour suivre facilement les points de crédit (CP) et Cheer pendant le jeu.

2.0 Types de cartes

Dans Ophidian, il existe deux principaux types de cartes: les cartes Gladiateur et les cartes Stratégie.



Figure 1 - Carte Gladiateur

2.1 Cartes Gladiateur (voir Figure 1)

Les gladiateurs sont les principaux personnages contrôlés par un joueur. Chaque joueur choisit ses cartes Gladiateur pendant la configuration du jeu et les garde dans sa pile de gladiateurs.

Anatomie d'une carte de gladiateur:

1. Nom: Nom du gladiateur.
2. Disciplines: quelle (s) discipline (s) le gladiateur peut-il utiliser.
3. Niveau: détermine la puissance du gladiateur et les cartes de stratégie de plus haut niveau qu'il permet à votre équipe de jouer.
4. Points de Victoire: Ce nombre indique combien vaut le Gladiateur lors de la constitution d'une équipe et le nombre de Points de Victoire qu'il vaut lorsqu'il est détruit.
5. Vie: Le nombre de blessures qu'un gladiateur peut subir avant d'être détruit et retiré du jeu.
6. Valeur de rage: la quantité de blessures dont un gladiateur a besoin pour commencer Raging.
7. ADMG: C'est le montant des dégâts d'attaque infligés par votre gladiateur.
8. Type de carte: Ceci identifie la carte comme une carte Gladiateur.
9. Mots-clés: les gladiateurs ont des mots-clés, y compris leurs espèces, qui peuvent être désignés par d'autres cartes.
10. Capacités: capacités uniques que le gladiateur spécifique peut utiliser. Chacune de ces capacités a également un symbole de flux qui indique un changement possible de flux lors de l'utilisation de la capacité.

Dos de la carte: les cartes de gladiateur sont recto-verso, chaque face avec un niveau différent de ce gladiateur.

Remarque: les gladiateurs de renfort ont un dos ophidien standard.

2.2 Cartes de stratégie (voir Figure 2)

Les cartes de stratégie fonctionnent en utilisant les disciplines disponibles pour vos gladiateurs, leur donnant des bonus, des serveurs, des équipements supplémentaires, etc. Elles constituent l'essentiel de votre arsenal.



Figure 2 - Carte de stratégie

Anatomie d'une carte de stratégie

1. Nom de la carte: nom de la carte.
 2. Symbole de flux de lecture: indique si vous conservez ou perdez le flux lors de la lecture de la carte.
 3. Discipline: Un joueur ne peut jouer que des cartes d'une discipline qu'il a actuellement dans son équipe.
 4. Niveau: Au moins un Gladiateur de votre équipe doit être du même niveau ou supérieur au niveau d'une carte pour pouvoir jouer cette carte. Ce gladiateur doit également avoir la ou les disciplines appropriées.
 5. Coût de jeu: combien de PC est nécessaire pour jouer la carte.
 6. Coût de maintenance: combien de CP est nécessaire pour entretenir la carte.
 7. Tapez: Minion, Pump, Quick-Hit ou Zone.
 8. Mots-clés: certaines cartes contiennent des mots-clés auxquels d'autres cartes peuvent faire référence.
 9. Capacités: capacités uniques que la carte spécifique peut utiliser. Chacune de ces capacités a également un symbole de flux qui indique un changement possible de flux lors de l'utilisation de la capacité.
- Dos de la carte: toutes les cartes de stratégie ont un dos ophidien standard.

Il existe quatre types de cartes de stratégie: Les serveurs, les pompes, les coups rapides et les zones.

Serveur: Les Minions sont les techniciens, les laquais et le soutien général qui aideront vos gladiateurs à survivre et à prospérer dans l'arène. Les serveurs sont des personnages comme les gladiateurs, ayant un total de points de vie et sont capables de nombreuses actions telles que l'attaque expliquée plus tard. Les serveurs entrent dans le jeu dans le champ de soutien.

Pompe: Les cartes pompe modifient les autres cartes sur la table. Lorsque vous jouez une carte Stratégie Pompe, vous devez choisir une cible et placer la carte en dessous. Les pompes peuvent être un équipement de combat pour vos gladiateurs, brut

les maladies jouaient dans l'équipe ennemie, ou à peu près n'importe quoi d'autre. Si la cible pompée est mise au rebut (mise au rebut), la pompe doit également être mise au rebut. Vous pouvez avoir plusieurs pompes de n'importe quel type sur le même gladiateur.

Coup rapide: Les cartes de stratégie à coup rapide sont exactement cela. Ils représentent des stratégies instantanées. Ils vous procurent un bénéfice à court terme ou un effet immédiat, mais sont mis au rebut immédiatement après utilisation.

Zone: Une carte Zone change l'arène elle-même. Cela peut représenter un nuage de gaz, une série de pointes sur le sol ou un certain nombre d'autres circonstances. Chaque fois qu'une carte Zone entre en jeu, toutes les cartes Zone face recto sont retournées face cachée et toutes les cartes Zone face cachée sont retournées face recto. Seules les cartes Zone face recto affectent la partie. Les cartes Zone n'occupent aucune position sur le Terrain et sont jouées à côté de votre deck. Vous ne pouvez avoir que quatre cartes Zone dans l'arène à la fois. Lorsque vous mettez en jeu une nouvelle zone au-delà de la limite de quatre zones, vous devez supprimer l'une de vos autres zones face recto ou face cachée dans l'arène.

2.3 La disposition de l'arène

Dans l'Ophidian CCG, la zone utilisée pour jouer est connue sous le nom d'arène. La section de chaque joueur de l'arène contient quatre piles de cartes et deux champs.

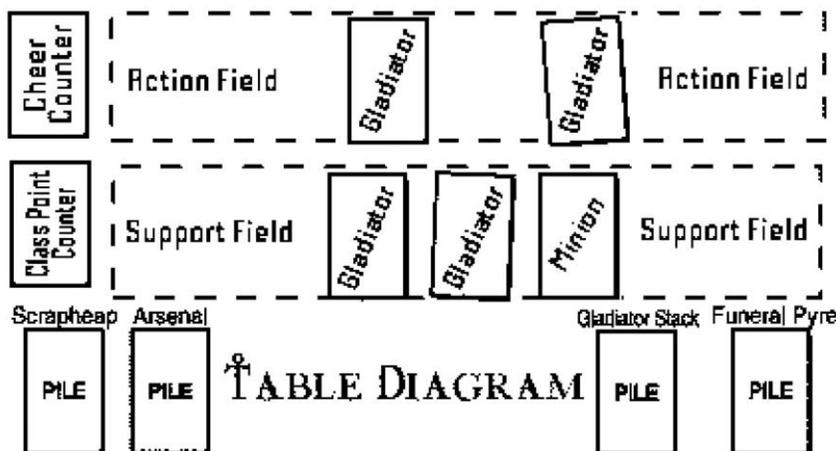


Figure 3: Disposition de la table

Il y a quatre piles de cartes dans le jeu. Ces piles existent toujours même s'il n'y a aucune carte dans une pile donnée. Les quatre piles sont le Gladiator Stack, le Funeral Pyre, l'Arsenal et le Scrapheap. (Voir la figure 3)

Pile de gladiateurs: C'est là que vous gardez vos cartes Gladiateur avant qu'elles ne soient mises en jeu soit au début de la partie, soit lors de la promotion pendant le Respirateur. Vous êtes autorisé à conserver tous les niveaux supérieurs de vos gladiateurs de départ et un gladiateur de renfort dans votre pile de gladiateurs.

Bûcher funéraire: Les gladiateurs détruits sont placés face visible dans votre bûcher funéraire. Les cartes de votre bûcher funéraire ne reviennent généralement pas au jeu. Le total des points de victoire (PV) de votre adversaire est égal au total des PV des gladiateurs de votre bûcher funéraire.

Arsenal: Ceci est votre paquet face cachée de cartes disponibles. Ces cartes représentent l'expérience et la stratégie de votre gladiateur. Lorsque vous piochez, vous prenez les cartes une par une du haut de votre Arsenal. Votre arsenal doit contenir au moins 50 cartes de stratégie, mais peut en contenir plus si vous le souhaitez. Seuls 3 exemplaires d'une carte particulière peuvent être inclus dans votre Arsenal.

Remarque: lorsque vous êtes à court de cartes dans votre Arsenal, vous ne devez jouer qu'avec votre main de cartes restante.

Tas de ferraille: Les cartes mises au rebut (défaussées) sont placées face visible au-dessus de votre Scrapheap. Les cartes mises au rebut ne reviennent généralement pas à une partie.

Il y a aussi deux champs spéciaux dans lesquels les cartes sont jouées: le champ d'action et le champ de soutien. Les cartes de zone n'occupent aucune position de terrain spécifique dans l'arène.

Champ d'action: Le champ d'action représente le centre de l'arène, où se déroule toute l'action. Un personnage ne peut pas attaquer à moins qu'il ne soit dans ce champ.

Champ de support: Le champ de soutien représente le bord arrière de l'arène. Les serveurs entrent dans le jeu dans le champ de soutien de l'arène. Cela offre une protection supplémentaire contre les attaques.

2.4 Points de crédit Ophidian (CP)

Le nombre de points de crédit () d'une équipe de gladiateurs affecte le nombre et la force des cartes de stratégie qu'ils peuvent jouer et conserver. Dans chaque vague, un joueur commence avec 10 PC plus 1 PC pour chaque vague de jeu. Par exemple, sur la 1ère vague, les joueurs commencent avec 11 CP: 10 CP de base + 1 pour la 1ère vague. Sur la 3e vague, les joueurs commencent avec 13 PC: 10 PC de base + 3 sur la 3e vague.

Suivi du CP: vous pouvez utiliser la carte de comptage pour suivre facilement le CP. Placez simplement un compteur sur le numéro que vous souhaitez suivre. Pour les nombres supérieurs à dix, utilisez deux compteurs, un pour les dizaines (10, 20, 30) et un pour les uns (1, 2, 3, etc.).

2.5 Utilisation du Flow

Les trois types d'actions liées aux flux

Les actions que vous effectuez déterminent qui contrôle à tout moment. Les actions ne peuvent être jouées qu'une à la fois. Les trois actions sont (+), (-), et (?):

(+) **Action à flux positif:** Vous devez avoir le flux pour utiliser une action à flux positif. Les actions à flux positif nécessitent si peu de concentration qu'elles ne vous font pas perdre de flux. Si vous effectuez ce type d'action, vous conserverez toujours le flux, même si l'action de flux positif échoue.

Les actions à flux positif comprennent:

- Jouer une carte avec le (+) symbole
- Utiliser une capacité avec le (+) symbole
- Progresser
- Attaquer

(-) **Action à écoulement négatif:** Vous devez avoir le flux pour utiliser une action de flux négatif. Les actions à flux négatif nécessitent tellement de concentration qu'elles détournent l'attention de votre gladiateur des gladiateurs de votre adversaire, permettant aux gladiateurs de votre adversaire de voler le flux. Vous perdez le flux après avoir effectué une action de flux négatif. Lorsque vous perdez Flow, le joueur à votre gauche gagne le Flow.

Les actions à flux négatif comprennent:

- Jouer une carte avec le (-) symbole
- Utiliser une capacité avec le (-) symbole
- Retrait

(?) **Action à flux indéterminé:** Vous devez avoir le flux pour utiliser une action à flux indéterminé. Vous pouvez soit garder le Flow (+) ou perdez le Flow (-) après avoir effectué cette action en fonction de son résultat. Les actions à flux indéterminé contiennent toujours une certaine forme d'incertitude.

Le texte du bas de la partie sur une carte indéterminée résoudra toujours le flux de cette carte. Les capacités indéterminées seront résolues dans le texte de la capacité. Si vous ne remplissez pas les conditions énumérées, le flux inverse en résulte.

Exemple: "Si vous payez 1 CP: (+) ". Dans ce cas, si vous payez le 1 CP l'action est (+), sinon, c'est (-).

Les actions à flux indéterminé comprennent:

- Jouer une carte avec le (?) symbole
- Utiliser une capacité avec le (?) symbole

Les types suivants peuvent être déclenchés même pendant une action. Ce sont des réponses et des effets continus:

(R / OU / DR) Réponses: Les réponses ne modifient pas le flux. Vous pouvez choisir d'utiliser une réponse lorsque les conditions requises sont remplies. Les réponses se déclinent en trois variétés:

- Réponses offensantes (**OU**) sont joués si vous avez le Flow
- Réponses défensives (**DR**) sont joués si vous n'avez pas le Flow
- Réponses (**R**) peut être joué à tout moment, le cas échéant

Les réponses incluent:

- Jouer une carte avec le (**R / OU / DR**) symbole
- Utiliser une capacité avec le (**R / OU / DR**) symbole

Continu: Si un effet n'a aucun symbole, c'est un effet continu qui est soit actif à tout moment quel que soit le Flow, soit un effet obligatoire dont le timing sera déterminé par le texte de cette carte. Contrairement aux réponses, vous n'avez aucun contrôle sur l'utilisation de ces effets.

Remarque: les règles de chronométrage se trouvent dans la section 8.0

2.6 Passer

Lorsqu'un joueur n'a plus d'actions importantes et est prêt pour la prochaine vague, ou pour des raisons purement stratégiques, il peut passer. Certaines capacités peuvent également compter comme des passes (**PASSE**). Lorsqu'un joueur passe, il donne le Flow au joueur à sa gauche. Si vous réussissez et que le Flow vous revient, vous pouvez toujours effectuer des actions non passantes.

Lorsque tous les joueurs ont passé d'affilée, la vague actuelle se termine et les joueurs se dirigent vers le reniflard.

Remarque: la réussite ne compte pas comme un (-), le joueur à gauche du joueur qui passe gagne simplement le Flow.

3.0 Commencer le combat!

Le jeu d'Ophidian est divisé en vagues. Chaque vague est séparée par un reniflard. Votre jeu se déroulera comme ceci:

- Installer
- Première vague
- Reniflard
- Deuxième vague
- Reniflard
- Troisième vague
- Reniflard
- Quatrième vague
- Vérifier la victoire

3.1 Configuration

Choisissez votre équipe de départ: au début de chaque partie, les joueurs créeront une équipe de 4 gladiateurs maximum avec un total combiné de 10 points de victoire. Tous les gladiateurs que vous choisissez doivent être des gladiateurs de niveau 1. Vous ne pouvez pas jouer plus d'une copie du même gladiateur dans votre équipe, mais d'autres joueurs peuvent choisir le même gladiateur pour leur équipe.

Mélanger: Les deux joueurs mélangent leurs arsenaux et coupent les arsenaux de leur adversaire. Placez votre Arsenal face cachée à votre gauche (voir Figure 3).

Tirer: Les deux joueurs tirent jusqu'à leur taille de main maximale (qui commence à sept), plus deux cartes Bonus supplémentaires de leur Arsenal, puis placent un nombre de cartes au bas de leur Arsenal égal aux cartes Bonus tirées.

Définir le CP de départ: Les joueurs de la première vague commencent avec 11 PC (10 + 1 pour la première vague).

Décidez du flux: Les joueurs lancent un d6 (dé à six faces) pour déterminer qui commence avec le Flow. En cas d'égalité, relancez simplement.

Manœuvre: En commençant par le joueur avec le Flow et en continuant vers la gauche, chaque joueur place ses gladiateurs dans sa position de départ sur le terrain. Chaque gladiateur peut commencer dans le champ de soutien ou d'action.

Une fois la configuration terminée, la première vague commence.

3.2 Commencez le jeu (combattez!)

Le joueur avec Flow lance tout en effectuant une action. S'ils peuvent conserver le Flow après cette action, ils en font une autre. Cela continue jusqu'à ce qu'ils perdent le Flow. Lorsqu'un joueur perd le Flow, le joueur à sa gauche prend le relais et entreprendra ses actions jusqu'à ce qu'il perde le Flow.

Si vous disposez du Flow, vous pouvez effectuer les opérations suivantes:

- Jouez une carte Stratégie (+ , - , ou ?)
- Utilisez une capacité sur une carte en jeu (+ , - , ou ?)
- Avancer (+)
- Battre en retraite (-)
- Attaque (+)
- Utiliser les réponses (R / OU)
- Passe

Tant que vous ne disposez pas du Flow, vous pouvez:

- Utiliser les réponses (R / DR)

3.3 Jouer une carte

À l'exception de vos cartes Gladiateur, la plupart des cartes qui entrent dans l'arène proviendront de votre Main, qui est tirée de votre Arsenal. Pour qu'une carte entre dans l'arène, elle doit être jouée. Pour jouer une carte avec succès, vous devez remplir certaines conditions. Différentes cartes auront des exigences différentes, mais toutes partagent les exigences principales suivantes:

1) Exigence de débit: Pour jouer la plupart des cartes, vous devez avoir le Flow. Les symboles Play Flow apparaissent dans le coin supérieur gauche de la carte.

2) Discipline et niveau requis: Pour jouer une carte, un Gladiateur de votre équipe doit avoir accès à la Discipline de la carte et au Niveau correct de cette Discipline.

Exemple: les gladiateurs d'Abe ont accès aux disciplines de la guerre, de la cybernétique et du portail. Il ne peut pas jouer de cartes des Disciplines Bio-tek, Mystic ou Psi.

Exemple: un Prince of Gates de 2e niveau vous permet de jouer des cartes Portal classées au niveau 1 ou 2. Un Prince of Gates de 1er niveau ne peut vous laisser jouer que des cartes Portal classées au niveau 1.

Certaines cartes peuvent même exiger que vous ayez plus d'un gladiateur avec la même discipline. Si vous avez besoin de plus d'un gladiateur, vous verrez un symbole de discipline plus petit pour chaque gladiateur supplémentaire nécessaire qui a accès à cette discipline. Il n'y a aucune exigence de niveau pour le (s) gladiateur (s) supplémentaire (s).

3) Exigences de coût: Pour jouer une carte, vous devez généralement dépenser des points de crédit (CP). Pour ce faire, soustrayez l'exigence de CP indiquée avec le coût de jeu des cartes de votre pool de CP actuel.

Exemple: une carte de stratégie nécessite 3 PC pour jouer. Une équipe de gladiateurs avec 11 PC dépensera 3 PC, laissant 8 PC restants (11-3 = 8).

4) Autres exigences: Certaines cartes ont un coût de jeu supplémentaire, c'est-à-dire défausser des cartes, mettre au rebut un serviteur. Ces frais DOIVENT être payés pour que la carte soit jouée. Tous les coûts de jeu requis qui sont supplémentaires suivront un symbole P.

Une fois que vous avez confirmé que vous pouvez jouer une carte et payé tous les frais, la carte entre en jeu. Lorsqu'une carte entre en jeu, tous les effets immédiats de la carte sont résolus et la carte est alors placée en fonction de son type. Par exemple, les Quick-Hits sont mis au rebut après leur entrée en jeu. Enfin, le débit est déterminé.

Une fois qu'une carte est dans l'arène, seules les conditions énumérées avec sa capacité doivent être payées pour utiliser cette capacité.

Coûts et effets: Tout texte à gauche d'un deux-points est un coût et doit être entièrement satisfait pour activer le texte à droite du signe deux-points. Les coûts tels que CP et Life ne peuvent être payés que sur vos propres ressources.

Le texte à droite d'un deux-points est un effet et doit être suivi; cependant, il y a quelques exceptions. Si un effet vous dit de faire quelque chose qui ne peut pas être fait, comme piocher trois cartes alors que vous n'en avez que deux dans votre arsenal, vous n'avez qu'à piocher les deux que vous avez. Vous pouvez choisir d'ignorer un effet s'il donne un choix en utilisant des mots comme «peut». Si un effet vous permet de choisir entre les options avec des mots comme "ou" et "à moins que" vous n'en choisissez une seule.

Variables: Parfois, il y a une valeur variable sur une carte, représentée par X. X sera souvent défini dans le texte de la carte entre parenthèses. [comme ça]

Des exceptions: Parfois, les cartes ne fonctionnent pas toujours comme les autres... si quelque chose fait exception aux règles, ou fonctionne simplement un peu différemment, cela sera précisé entre parenthèses. (comme ça).

Remarque: tout élément entre parenthèses traitant d'une valeur remplacera la valeur précédente si elle s'applique. Vous ne les additionnez pas.

3.4 Cartes de réglage

Lorsqu'une carte doit être définie (), faites-la pivoter de 90 degrés. C'est ce qu'on appelle le réglage de la carte. La rotation de la carte montre aux autres joueurs que la carte ne peut plus effectuer d'actions de réglage jusqu'à ce que la carte soit réactivée d'une manière ou d'une autre (généralement pendant la respiration). Pour désactiver une carte, faites-la pivoter de 90 degrés vers sa position d'origine. Une carte qui n'est pas définie est dite non définie.

Qu'est-ce qui cause la mise en place d'une carte?

Il existe trois façons principales pour une carte de devenir Sertie. Premièrement, si vous utilisez une capacité sur une carte dont le set fait partie de son coût, vous devez définir la carte pour utiliser cette capacité. Deuxièmement, si vous choisissez d'utiliser une action de jeu standard qui nécessite une carte à poser, comme attaquer ou intercepter, vous devez définir la carte pour utiliser cette action de jeu standard. Enfin, certains effets de carte peuvent entraîner le positionnement des cartes.

Remarque: un gladiateur fixe peut toujours vous aider à jouer des cartes. Utiliser une capacité sur une carte ne la fait s'installer que si la capacité a () répertorié comme coût de cette capacité. Si une pompe vous oblige à la définir, cela ne signifie pas définir le personnage qu'elle pompe, mais uniquement la carte elle-même. De plus, toutes les capacités d'une carte qui n'ont pas de coût de Réglage peuvent être utilisées même lorsque la carte est Posée.

3.5 Mouvement

Être au mauvais endroit au mauvais moment peut être mortel. Si vous voulez que votre équipe survive, elle doit savoir comment avancer et battre en retraite.

Progresser: Lorsque vous faites avancer un personnage, vous le déplacez du champ de soutien vers le champ d'action.

Avance standard: Comme un (+) à votre disposition chaque fois que vous avez Flow, vous pouvez faire avancer un personnage non défini que vous contrôlez. Il s'écrirait comme suit:

(+): Avance un personnage non défini que vous contrôlez.

Remarque: les capacités de cartes qui font avancer les personnages n'ont pas les limitations de l'avance standard.

Retraite: Lorsque vous retirez un personnage, vous le déplacez du champ d'action vers le champ de soutien.

Retraite standard: Comme un (-) disponible à chaque fois que vous avez Flow, vous pouvez déplacer un personnage non déchaîné que vous contrôlez en arrière et vous devez définir ce personnage s'il n'est pas défini. Il s'écrirait comme suit:

(-): Retirez un personnage non engagé que vous contrôlez et définissez ce personnage s'il n'est pas défini.

Remarque: les capacités de cartes qui permettent aux personnages de retraire n'ont pas les limitations de la retraite standard et ne définiront pas le gladiateur si elles ne sont pas définies.

Exemple de mouvement: Maximillion n'est pas défini dans le champ d'action. S'il utilise la retraite standard, il se mettra en place et vous perdrez Flow. À la place, vous utilisez sa capacité de carte qui dit:

"(+) Payez 1 CP: Retraite Maximillion ", et il Retraite en tant que (+) sans réglage.

3.6 Attaques

Tout personnage avec un **ADMG** value est capable d'utiliser une attaque standard. Le personnage attaquant doit être dans le champ d'action pour déclarer une attaque. Les attaques se résolvent comme indiqué ci-dessous.

Déclaration d'attaque: Déclarez votre attaque en nommant le personnage attaquant et la cible visée. Vous pouvez cibler des personnages dans le champ Assistance ou Action. Seuls les personnages avec une valeur de vie peuvent être ciblés par une attaque. Vous ne pouvez pas cibler les personnages que vous contrôlez.

Une fois que l'attaquant a choisi sa cible, le défenseur a la possibilité d'intercepter l'attaque, de protéger l'attaque ou de permettre à l'attaque de toucher sa cible d'origine. Si un personnage intercepte ou protège l'attaque, il devient le nouveau défenseur de l'attaque.

Remarque: une fois les déclarations faites, des acclamations peuvent être attribuées (voir les règles sur les acclamations).

Attaque (dégâts d'attaque): Le joueur attaquant définit désormais l'attaquant et inflige des dégâts d'attaque (**ADMG**) au Defender. Le défenseur subit un nombre de blessures égal au **ADMG** évaluer.

Défendre (défense et dégâts de rage): Certaines capacités permettent au défenseur d'infliger des dégâts de défense (**DDMG**) retour à l'attaquant. Si un gladiateur fait rage, il peut infliger des dégâts de rage (**RDMG**) aussi (voir Rage).

Le défenseur ne peut pas infliger de dégâts de défense ou de rage s'il a intercepté ou protégé l'attaque.

*Exemple d'attaque: Abe utilise Lothar pour attaquer le prince des portes dans le champ de soutien. Bill permet à l'attaque de frapper. Abe définit Lothar (2 **ADMG**) et une lame de bras sur Lothar (+2 **ADMG**). Il inflige 4 dégâts d'attaque (**ADMG**) à Prince of Gates.*

Prince of Gates ne peut pas infliger de Défense ou de Dégâts de Rage, donc l'attaque se termine.

3.7 Intercepter et protéger les attaques

Interception: si le défenseur a un gladiateur non défini dans le même champ que le personnage ciblé par l'attaque, le gladiateur non défini peut se jeter devant l'attaque. C'est ce qu'on appelle l'interception. Lorsque le défenseur intercepte, il devient SET et prend l'ADMG de l'attaquant au lieu de la cible d'origine.

Protéger: Tout gladiateur non réglé dans le champ d'action peut subir les dégâts pour un personnage attaqué ciblé dans le champ de soutien. C'est ce qu'on appelle la protection et ne provoque pas la mise en place du gladiateur protecteur.

Exemple d'interception et de protection: Simon Bantus attaque le petit Jinx dans le champ de soutien. Lothar n'est pas défini dans le champ d'action et Goth Garal n'est pas réglé dans le champ d'assistance. Lothar peut protéger et rester non réglé ou Goth Garal peut intercepter par réglage.

3.8 Utilisation de XDMG

XDMG : Ces dégâts sont infligés à une cible et ne déclenchent aucun effet généré par l'attaque. Vous ne pouvez pas protéger ou intercepter **XDMG**.

3.9 Blessures et personnages détruits

Lorsqu'un personnage subit des dégâts, placez-lui un nombre de blessures égal à la valeur de dégâts qu'il a subie. Lorsqu'un personnage a un nombre de blessures égal ou supérieur à sa vie, il est détruit.

Lorsqu'une carte est détruite ou mise au rebut, toutes les cartes Pompe qui y sont attachées sont mises au rebut. Les cartes de stratégie détruites et mises au rebut sont placées dans le Scrapheap. Les gladiateurs détruits sont placés dans le bûcher funéraire. Toutes les blessures et autres effets sont supprimés lorsqu'une carte est détruite ou mise au rebut.

Si le personnage détruit est un gladiateur, le joueur adverse ajoute les points de victoire du gladiateur à son score de points de victoire. Voir la section 4.2 des conditions de victoire.

Suivi des blessures: pour suivre les blessures, placez un dé avec son numéro face recto identique au nombre de blessures sur ce gladiateur. Vous pouvez également utiliser des compteurs pour représenter les blessures.

Guérison: Lorsqu'un personnage est soigné, retirez-lui un nombre de blessures égal à la valeur de guérison qu'il a reçue.

3.10 Rage

C'est à ce moment que les gladiateurs deviennent furieux. Lorsque votre gladiateur a au moins autant de blessures que sa valeur de rage (), il fait rage. Il y a trois choses à savoir sur les gladiateurs rageurs.

1. Si vous les attaquez alors qu'ils ne sont pas réglés: l'attaquant subit 1 dégât de rage. Ces dégâts n'empêcheront pas l'attaque s'ils suffisent à vaincre l'attaquant.
2. Si vous les attaquez pendant qu'ils sont posés: ils sont désarmés! *Remarque: 1 et 2 ne peuvent pas être utilisés lors de l'interception ou protéger.*
3. Vous ne pouvez pas retraire un personnage enragé avec la retraite standard.

De plus, certaines capacités de gladiateur ne fonctionnent pas une fois que le gladiateur est Raging représenté par (), tandis que d'autres ne fonctionnent que lorsqu'elles sont Raging représentées par a. ()

Remarque: un gladiateur ne peut pas utiliser d'effets de rage pendant l'action au cours de laquelle il est devenu enragé.

3.11 Comment gagner la faveur de la foule

Pendant un match, la foule joue un rôle important - acclamer et railler les combattants. Si la foule est en votre faveur, elle vous aidera à distraire votre adversaire, à remonter le moral lorsque vous êtes à terre et peut-être même à vous gagner le match.

Le joueur avec le plus de joie est appelé le favori de la foule.

Sur les cartes, le favori de la foule est représenté par () et si vous n'avez pas la faveur de la foule, c'est (). Il y a certaines actions que la foule regarde favorablement et qui vous feront gagner des compteurs d'acclamation. Ces actions sont:

Lorsqu'un gladiateur que vous contrôlez attaque un personnage non défini, une acclamation est générée. Si votre adversaire intercepte l'attaque, il gagne le 1 pion Cheer. Sinon, vous gagnerez la Cheer. Si la cible de l'attaque devient Fixe après la déclaration de l'attaque, la Cheer sera toujours générée normalement.

Cheer peut être utilisé des manières suivantes:

Être le () favori de la foule vous permettra de tirer des avantages supplémentaires de certaines cartes, et d'autres vous permettra d'utiliser la joie pour générer des effets.

Après un (+) l'action se résout, mais avant que l'action suivante ne soit effectuée, vous pouvez échanger un marqueur de joie pour changer cette action en (-) action.

Remarque: vous pouvez échanger de la joie après avoir reçu la joie de l'interception lors d'une attaque.

Suivi de Cheer: utilisez la carte de comptage pour suivre facilement Cheer. Placez simplement un compteur sur le numéro que vous souhaitez suivre. Pour les nombres supérieurs à dix, utilisez deux compteurs, un pour les dizaines (10, 20, 30) et un pour les uns (1, 2, 3, etc.).

3.12 Renforts: Dans le carnage qui se déroule dans les arènes ophidiennes, les gladiateurs seront perdus. Les règles Ophidian permettent à une équipe de contenir une carte de renfort pour remplacer un gladiateur déchu. Les renforts sont conservés dans votre pile de gladiateurs et sont identifiés par quatre traits principaux. Tous les renforts

sont au niveau 0, ont le **Renforcement** mot-clé, ont un logo Ophidian standard au dos de la carte, et sont souvent la cible de nombreuses blagues.

Les gladiateurs de renfort sont toujours des gladiateurs et, en tant que tels, sont capables de toutes les mêmes actions que les gladiateurs standard.

Les gladiateurs de renfort ont un coût de maintenance qui DOIT être payé. Les renforts sont mis en jeu lors de la promotion dans le reniflard.

4.0 Le souffle

Dans les arènes ophidiennes, une fois que tous les joueurs sont passés d'affilée pendant une vague, la respiration commence. Il se termine lorsque les deux joueurs ont terminé les 5 étapes du Breather.

1) Déterminez le débit: Le joueur pour démarrer la prochaine vague avec le flux est maintenant choisi. Le joueur avec le plus de blessures sur ses gladiateurs commence avec le flux (les totaux de vie des gladiateurs détruits comptent également dans le total des blessures).

En cas d'égalité, le favori de la foule commence par le flux. Si la foule est indécise (les acclamations sont à égalité), lancez un d6.

2) Régénérer: Les équipes Between Waves n'ont que quelques instants pour récupérer. Tout d'abord, tous les joueurs annulent toutes les cartes Set qu'ils contrôlent.

Ensuite, tous les joueurs redessinent. Lorsque les joueurs redessinent, ils peuvent supprimer autant de cartes qu'ils le souhaitent, puis redessiner jusqu'à leur taille de main maximale (la taille maximale de la main commence à sept cartes) plus deux cartes Bonus. Les joueurs finissent de redessiner en plaçant un certain nombre de cartes au bas de leur Arsenal afin que la taille de leur main devienne égale à la taille de leur main maximale.

Enfin, tous les joueurs calculent le CP total pour la vague actuelle, puis réinitialisent leurs pools de CP à ce nombre.

3) Maintenir: En commençant par le joueur avec le Flow et en continuant vers la gauche, les joueurs déterminent les cartes qu'ils souhaitent garder en jeu et paient leur coût de maintien. Toutes les cartes que les joueurs ne souhaitent pas conserver sont mises au rebut. Pour maintenir les cartes de stratégie dans l'arène, un joueur doit déduire le coût de maintien en PC de la carte de son pool de PC. Les cartes qui ont un symbole de crâne (☠) dans leur zone de maintenance ne peuvent pas être conservées. Les cartes face cachée, y compris les zones, n'ont pas besoin de payer de maintien pour rester dans l'arène. Les frais de maintenance qui DOIVENT être payés et qui sont payés avant tout autre coût de maintenance.

Remarque: si vous avez trop de coûts de maintenance à payer, votre adversaire peut sélectionner les cartes que vous devez supprimer jusqu'à ce que vous soyez en mesure de payer le coût de vos cartes restantes.

4) Promouvoir: En commençant par le joueur avec le Flow et en continuant vers la gauche, chaque joueur peut promouvoir un Gladiateur d'un Niveau. Pour promouvoir un gladiateur, vous devez avoir le niveau le plus élevé pour ce gladiateur disponible. Le niveau peut se trouver au dos de la carte Gladiateur ou sur une carte distincte de votre pile de gladiateurs. Lorsqu'un gladiateur est promu, il soigne 1 blessure. Vous pouvez également mettre en jeu un gladiateur de renfort si vous avez perdu un ou plusieurs gladiateurs. (tant que cela n'amène pas votre total de gladiateurs au-dessus du nombre de gladiateurs avec lesquels vous avez commencé le jeu).

5) Manœuvre: En commençant par le joueur avec le Flow et en continuant vers la gauche, chaque joueur place tous ses personnages dans leur position de départ sur le terrain. Chaque personnage peut être positionné dans l'un ou l'autre des champs. La manœuvre n'est pas considérée comme une avance ou une retraite.

4.1 Continuer le match

Une fois que les joueurs ont terminé le Breather, ils passent à la prochaine vague.

4.2 Conditions de victoire

Vous pouvez jouer aux règles standard ou aux règles de Death Match. Si vous jouez aux règles standard, utilisez les trois types de victoire listés ci-dessous. Si vous jouez aux règles de Death Match, n'utilisez que les conditions de victoire Annihilation et Crowd Riot. Les gladiateurs de renfort ne sont pas utilisés dans ce format.

Victoire d'annihilation: Si un joueur réussit à éliminer tous les gladiateurs ennemis, il remporte la partie immédiatement.

Point de victoire: À la fin de la quatrième vague, les deux joueurs additionnent tous les points de victoire (PV) qu'ils ont marqués. Le joueur avec le plus de PV remporte la partie. S'il y a égalité après la quatrième vague, une vague d'élimination est jouée. Les vagues d'élimination sont jouées jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré. Si un joueur atteint 12 PV, il gagne la partie immédiatement.

Un joueur marque des PV de la manière suivante:

Pour chaque gladiateur ennemi qu'un joueur a tué, il marque un montant de PV égal à la valeur de PV du gladiateur tué.

Victoire des émeutes de la foule: Si un joueur est capable d'atteindre un niveau d'encouragement de 15, il gagne la partie immédiatement.

5.0 Exemple de jeu

L'exemple suivant vous emmènera à travers toute une vague de gameplay de la configuration au combat et se terminant par le Breather.

Nos deux joueurs seront Abe et Betty.

Avant le début du jeu, Abe et Betty ont tous deux préparé un Arsenal de 50 cartes et une pile de gladiateurs comprenant leurs gladiateurs principaux, les cartes de niveau supplémentaires du gladiateur principal et leur renfort autorisé. Ils ont également apporté des dés, des compteurs et des contre-cartes pour suivre les blessures, les PC et les acclamations. Les deux joueurs révèlent leurs équipes de gladiateurs à 10 points:

Abe: J'ai choisi David Dangers, Madame Petice, Little Jinx et Poc Shot.

Betty: J'ai aussi David mais j'utiliserai son surnom: Freakshow. Mes autres gladiateurs sont la version 9, Trace et Stallion.

Abe et Betty mélangent chacun leur deck et permettent à leur adversaire de les couper. Ensuite, Abe et

Betty tirent neuf cartes et en placent deux au bas du paquet.

Pour jouer le jeu, Abe utilisera Dripping Leak, Festering Stink, Let Freedom Ring, Bloaters et Drosh. Betty utilisera Phase Blades, Mega-ram Boost, Arachnabots et Distraction.

Abe: Voyons qui commence avec Flow. J'ai obtenu un six.

Betty: J'ai roulé un quatre. Vous avez Flow.

Abe: Depuis que j'ai Flow, je dois d'abord manœuvrer.

Abe place David Dangers et Madame Petice sur le terrain d'action et Little Jinx et Poc Shot sur le terrain d'appui.

Betty place ensuite Freakshow dans le champ Action et la version 9, Trace et Stallion dans le champ Support.

Abe: Ok, comme première action je jouerai (+) Dripping Leak sur la version 9. J'ai un gladiateur Bio-tek de niveau 1 et un gladiateur Bio-tek supplémentaire selon les besoins de la carte. Il en coûte 2 CP pour jouer me laissant avec 9 CP. Puisqu'il s'agit d'un (+) action à jouer Je garde Flow.

Betty: Savourez le moment, car il ne durera pas longtemps.

Abe: Big talk, mais essayez de dire la même chose après cela. Je joue (-) Ballonnements, qui coûte 3 CP me laissant avec 6.

Abe place des Bloaters dans le champ de soutien où tous les serveurs entrent en jeu.

Betty: C'était un (-) pour jouer donc je gagne le Flow. Je joue (-) Lames de phase sur la version 9. *Il en coûte 2 CP partant Betty avec 9 CP.*

Abe: Je joue (-) Faites sonner la liberté et détruisez vos lames de phase pour son coût de jeu de 2 PC, me laissant 4 PC.

Betty: Ses lames de phase ont peut-être disparu, mais la version 9 est toujours prête à tendre la main et à mutiler quelqu'un. Je règle maintenant la version 9 pour utiliser son (-) Capacité de frappe au grappin sur Poc Shot.

Abe: Après les sets de la version 9, une fuite dégoulinante vous fait subir 1 dégât ou mettre au rebut trois cartes du haut de votre arsenal.

Betty: *Betty récupère trois cartes.* Grappling strike Avance Poc Shot, puis inflige 1 Dommages à Poc Shot.

Abe avance Poc Shot.

Abe: Poc Shot subit 1 dégât et fait maintenant rage! *Poc Shot reçoit une blessure.* J'ai Flow maintenant et je vais jouer (-) Festering Stink sur la version 9 pour 2 CP, laissant 2 CP.

Betty: Je joue maintenant (+) Mega-Ram Boost pour 1 CP puis (-) Arachnabots pour 1 CP, me laissant 7 CP.

Abe: C'était négatif donc j'ai Flow. Je vais attaquer la version 9 avec Madame Petice pour 2 dégâts! *Abe*

Définit Madame Petice.

Betty: Désolé Abe, mais je joue (**DR**) Distraction pour 3 PC, ce qui me permet de réduire les dégâts de 1, ne laissant qu'une seule blessure!

Abe: Cela a fonctionné une fois, mais cela ne fonctionnera plus. J'attaque la version 9 avec David Dangers pour 2 dégâts.

Abe définit David Dangers.

Betty: Tu as gagné cette fois. Je pourrais protéger mais la version 9 est dure. La version 9 subit 2 dégâts faisant un total de trois blessures. *Betty place un dé face visible sur le numéro trois pour montrer les trois blessures.*

Abe: Je vais jouer (-) Drosh pour 2 CP. *Abe n'a plus de PC.*

Betty: Poc Shot est seul et impuissant. Vous ne pouvez pas le protéger. Vous n'avez pas non plus de joie parce que vous avez attaqué la version 9 qui était définie. J'attaque Poc Shot avec Freakshow pour 2 dégâts. *Betty définit Freakshow.*

Abe: Tu penses que tu m'as mais pas toi. *Betty gagne 1 Cheer. Poc Shot subit 2 dégâts et a maintenant 3 points de vie restants et Freakshow prend 1 dégât de rage.*

Betty: Je suis le favori de la foule maintenant et je ne pense pas que vous puissiez sauver Poc Shot. J'avance Trace, puis Stallion. Maintenant, j'attaque Poc Shot avec Trace. *Betty définit Trace.*

Abe: Il le prend. Poc Shot a 2 points de vie et Trace subit 1 dégât de Poc Shot's Rage.

Betty: Je reçois une autre acclamation. Voici Stallion pour 1 à Poc Shot. J'utilise (**OU**) Un coup de poing. *Betty obtient un 4 et échoue.* Aucun dégât ajouté, il reste donc 1 dégât d'attaque à Poc Shot. *Betty définit l'étalon.*

Abe: Il le prendra.

Betty: Je reçois une autre acclamation et j'en ai maintenant trois. La foule est à moi!

Abe: Poc Shot a 1 point de vie et Stallion subit 1 dégât de Poc Shot's Rage. Vous avez toujours Flow. *Abe croise ses doigts.*

Betty: Désolé mais Poc Shot doit descendre! Les Arachnabots pour 3 PC infligent une blessure à la fois à Poc Shot et David Dangers. *Betty fixe Arachnabots et a 1 PC restant.*

Abe: Poc Shot est détruit. Vous paierez pour cela avant la fin du match!

Betty: Je doute que. Vous avez Flow.

Abe: J'avance Little Jinx puis j'attaque la version 9 avec Little Jinx pour 1 dégât. *Abe définit Little Jinx.*

Betty place une quatrième blessure sur la version 9. Maintenant, j'avance puis j'attaque la version 9 avec des ballonnements. *Abe*

Sets Bloaters et Betty place une cinquième blessure sur la version 9. Je n'ai pas encore fini. Drosh va maintenant faire sa part.

Drosh avance puis attaque la version 9 épuisée pour 1 de plus! Vous avez peut-être pris Poc Shot, mais lorsque la version 9 sera finalement abandonnée, je serai en tête. *Abe définit Drosh.*

Betty: Il le prend et a maintenant six blessures. Vos menaces ne peuvent pas effrayer la version 9!

Abe: Je passe.

Betty: Je passe aussi. Maintenant, la respiration commence.

Abe: J'ai reçu 7 blessures dont 6 sur Poc Shot qui est détruit et vous avez pris 9 blessures donc vous commencez avec Flow.

Abe et Betty Unset, tirent (Betty obtient une carte supplémentaire en raison du Mega-Ram Boost) et définissent leur pool de CP à 12 pour la deuxième vague.

Betty: Je maintiendrai Arachnabots et Mega-Ram Boost en laissant 10 CP.

Abe: Je maintiendrai Dripping Leak, Bloaters et Drosh me laissant avec 9 CP et je ne maintiendrai pas Festering Stink.

Betty: Je ferai la promotion de la version 9 au deuxième niveau, guérissant 1 blessure.

Abe: Je vais promouvoir David Dangers au deuxième niveau, soigner 1 blessure et placer un renfort en jeu pour remplacer Poc Shot.

Betty place Freakshow et la version 9 dans le champ d'action et Trace and Stallion dans le champ de soutien.

Abe place ensuite David Dangers et Madame Petice sur le terrain d'action et Little Jinx et un renfort sur le terrain d'appui.

Abe: Ok, c'est l'heure de ma vengeance!

6.0 Disciplines et espèces des ophidiens

Dans l'immensité de l'espace, il existe un éventail apparemment infini de capacités et d'espèces. En vérité, cependant, les scientifiques ont été en mesure de classer la plupart dans les catégories suivantes:

Disciplines:



Guerre: Les gladiateurs qui utilisent la discipline de guerre sont qualifiés dans l'art du combat, des armes, des armures et des tactiques de combat. Dans les arènes, un guerrier bien entraîné peut fournir un leadership et des connaissances que les autres peuvent manquer.



Cybernétique: Cette discipline représente les gladiateurs qui se spécialisent dans la haute technologie et l'utilisation de ressources, notamment la robotique et la cybernétique. Avec une technologie toujours croissante, vient une dévastation toujours plus grande.



Portail: Avec cette discipline, un gladiateur peut manipuler les dimensions, le temps et l'espace. Les portails sont des passerelles, qui peuvent mener à des possibilités infinies. Quelles horreurs peuvent se cacher dans d'autres dimensions et que feront-elles une fois déclenchées?



Bio-tek: L'association du gladiateur avec la génétique et les radiations rend la maladie et la mutation apparentées à leurs capacités. Avec la maladie, le gladiateur peut rendre son adversaire malade et faible. Avec la mutation, le gladiateur peut changer un personnage, le moulant à n'importe quel but ou design.



Psi: Certains gladiateurs ont des capacités télépathiques. Un gladiateur psi peut entrer dans l'esprit d'un adversaire pour révéler des informations cachées ou changer ses pensées. Les psi gladiateurs sont les rois de la manipulation, mais leur pouvoir peut aussi devenir physique. Le poignard de l'esprit est peut-être le plus fort de tous.



Mystique: En utilisant des techniques anciennes, les mystiques peuvent guérir les blessures, prévenir les dégâts et exploiter des pouvoirs au-delà des limites de la science, y compris les fantômes et les esprits. Qu'est-ce qui brille dans la lumière la plus brillante et se cache dans les ombres les plus sombres? Seuls les mystiques peuvent connaître les vérités cachées.



Universel: Les pom-pom girls, la foule, les médias ... ils sont accessibles à tout le monde, car presque personne n'est à l'abri d'un petit pot-de-vin ici et là. Les cartes avec le symbole Universel peuvent être utilisées dans n'importe quel Arsenal, quels que soient les symboles disponibles dans votre équipe. Toute discipline satisfera aux exigences de cette carte.

Espèce:

Extraterrestre: Ces espèces représentent un vaste éventail de formes de vie à travers les galaxies connues qui peuvent être cataloguées selon des structures similaires à l'ADN.

Construction: Tout être créé par conception et non né par des moyens naturels ou organiques peut être qualifié de Construct, bien que les lignes puissent souvent être floues.

Démon: Des êtres d'origine extra-dimensionnelle représentant une grande variété de types raciaux. Leurs premières intrusions dans d'autres dimensions ont laissé un grand impact sur le mythe de nombreux mondes différents.

Humain: Une race d'êtres connue dans tout l'univers et un aliment de base des arènes ophidiennes. Leur ADN simple et leur prévalence dans la sphère ophidienne en ont fait une base à partir de laquelle les formes de vie extraterrestres sont mesurées.

Spectral: Ces êtres sont d'origine et de conception inconnues, représentant des formes et des niveaux d'énergie différents. De nombreux Spectrals assument des états solides lorsqu'ils sont en contact avec d'autres races et on pense qu'ils ont de nombreux pouvoirs cachés.

7.0 Multijoueur

Le multijoueur est extrêmement facile et amusant à jouer. Les règles sont les suivantes:

- 1) Négatif (-) les actions vont au joueur sur la gauche. (Tout comme le jeu régulier)
- 2) Vous ne pouvez affecter et être affecté par le joueur immédiatement à votre gauche ou à votre droite.
- 3) Gardez les gladiateurs séparés dans votre bûcher funéraire pour savoir quel joueur a détruit quel gladiateur et a gagné le PV.
- 4) Si un gladiateur meurt à cause de vos propres actions, la carte va dans un pool. Le premier autre joueur à détruire un autre gladiateur que vous contrôlez compte comme s'il avait détruit les gladiateurs de votre pool. Si vous êtes éliminé du jeu et que les gladiateurs sont toujours dans votre pool, le joueur suivant à votre gauche ou à droite qui détruit un gladiateur compte comme s'il avait détruit les gladiateurs de votre pool.

8.0 Règles avancées:

Si vous avez besoin de plus de détails sur certains mécanismes, vous pouvez les trouver ici.

Horaire: Pour déterminer l'ordre de synchronisation, tous les effets continus se résolvent d'abord, puis toutes les réponses. Pour les effets continus, le joueur avec le flux a leurs effets résolus, puis dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de ce joueur, chaque joueur a ses effets résolus. Pour les réponses, le joueur avec le flux peut jouer une réponse (**R** et **OU**) pour cette action. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de ce joueur, chaque joueur peut jouer une réponse (**R** et **DR**) pour l'action. Le joueur avec le Flow peut alors jouer une autre réponse et ainsi de suite.

Les effets continus et les réponses sont résolus les uns après les autres sur la base du premier entré, premier sorti.

*Exemple: le joueur avec Flow joue une réponse offensive (**OU**) cela ajoute un dommage à l'attaque. Le joueur en défense joue alors une réponse défensive (**DR**) cela réduit l'attaque à zéro dommage. Tout d'abord, l'attaque a été augmentée d'un dommage, puis l'attaque a été réduite à zéro dommage, rendant l'attaque finale zéro dommage.*

Les réponses doivent être jouées avant qu'une nouvelle action de jeu n'ait lieu. Une fois qu'une réponse a été jouée, vous êtes dans une chaîne d'événements et pouvez lire des réponses à tout événement qui s'est produit dans la chaîne.

*Exemple: un joueur est blessé et vous jouez un (**R**) qui vous donne CP après qu'un joueur est blessé. Maintenant, vous et votre adversaire pouvez jouer des réponses aux blessures et au gain de CP et ainsi de suite.*

Remarque: un effet Réponse ou Continu ne peut être utilisé qu'une seule fois par carte dans une chaîne d'événements. Plusieurs copies de la carte ou la même capacité sur différentes cartes sont autorisées.

Les réponses se présentent sous deux formes principales: Événement et modificateur.

Tous les événements commencent par «Après...» et ajoutent un nouvel événement à la chaîne d'événements auxquels vous et votre adversaire pouvez également réagir avec des réponses aux événements et modifier avec le modificateur Réponses.

Toutes les réponses commençant par «Quand» ajoutent des effets à un événement déjà en cours de lecture. Un modificateur Réponse ne peut pas être modifié lui-même, uniquement l'événement qu'il modifie. Les réponses de modificateur doivent être jouées directement après la lecture de l'événement modifié et avant sa résolution. Votre adversaire doit avoir la possibilité de jouer des réponses de modificateur avant de passer à l'événement suivant.

*Exemple: un joueur essaie de jouer une carte. Le joueur avec Flow joue maintenant un modificateur (**R**) cela dit: "Lorsque le coût d'une carte est payé, augmentez le coût de 1 CP."*

L'adversaire a également cette carte mais ne peut pas la jouer contre le coût du modificateur car les modificateurs ne peuvent pas être modifiés directement. Au lieu de cela, ils jouent une carte qui dit: "Quand une carte est modifiée, retirez tous les modificateurs de cette carte". Sans

plus de réponses pour jouer la chaîne d'événements se termine et la carte est jouée au coût normal et inflige des dégâts à l'adversaire pour 1 blessure. Le joueur avec Flow joue maintenant un modificateur d'événement qui dit: "Après qu'un personnage est blessé, gagnez 1 PC". Aucune autre réponse n'est jouée, le jeu passe à l'action suivante. À ce stade, plus aucune réponse au gain de blessure ou de CP ne peut être jouée.

Flux temporaire: Le dernier joueur à passer est compté comme le joueur avec Flow jusqu'à ce qu'un nouveau joueur avec Flow soit choisi dans le Breather.

Exemple: deux joueurs ont des réponses «Après la fin d'une vague». En utilisant les règles de chronométrage normales, le dernier joueur à passer a Flow et résout l'une de ses réponses, puis l'autre joueur et ainsi de suite.

Cartes d'examen: Tous les joueurs peuvent examiner les cartes face recto, y compris les cartes de leurs adversaires Scrapheap et Funeral Pyre. Les joueurs ne peuvent examiner aucune carte face cachée, y compris les zones face cachée.

Cartes révélatrices: Si un effet vous permet de prendre un type de carte spécifique dans une pile comme l'arsenal ou si une carte utilise le mot révéler, la carte doit être montrée à tous les joueurs avant d'être placée selon le texte de la carte. Vous n'avez pas besoin de révéler les cartes lorsque vous les piochez.

Exemple: un effet de carte dit: "Prenez en main une carte Guerre de votre arsenal". Vous devez le révéler avant de le placer dans votre main.

Exemple: Un effet de carte dit: "Révélez une carte Mystique de la main pour soigner 1 Blessure du personnage ciblé". Vous devez le révéler avant de le remettre dans votre main.

En jeu: Les cartes qui se trouvent dans l'arène (pas dans le Scrapheap ni dans le bûcher funéraire) sont considérées en jeu. Les cartes dans votre main ne sont pas considérées en jeu. À moins qu'un effet ne mentionne la main, l'Arsenal ou toute autre zone de carte spécifique, il n'affectera que les cartes en jeu.

Exemple: un effet de carte dit: "Toutes les zones sont mises au rebut." Seules les zones de l'arène seront mises au rebut. Les zones dans votre main, le rebut, l'arsenal, etc. ne sont pas affectés.

Mots clés: Les fiches peuvent faire référence à des mots-clés. Les mots clés sont toujours répertoriés dans **cette police**. Un mot-clé peut être utilisé sous des formes plurielles et possessives tout en se référant au même mot-clé. Les mots clés sont séparés par un (.) et peuvent comporter plus d'un mot. Si un mot-clé comporte plus d'un mot ou est composé de plusieurs mots, le mot-clé ne peut être référencé que par son texte intégral.

Le nom d'une carte peut être utilisé comme mot-clé spécial et ne peut être référencé que par son texte intégral. Il s'agit d'un mot-clé spécial car lorsque le nom d'une carte apparaît dans son texte, il se réfère uniquement à lui-même, pas à toutes les cartes portant le même nom. Lorsqu'une carte se réfère à son propre nom de cette manière, elle s'appelle une référence. L'exception est si la carte utilise un langage tel que «any», «all» ou «target» pour désigner d'autres cartes avec le même nom.

Mot-clé unique: Cartes avec le **Unique** Le mot-clé ne peut être en jeu qu'un par un pour un seul joueur. Cartes à coup rapide avec le **Unique** Le mot-clé ne peut être joué qu'une seule fois par vague, par joueur.

Le X: Un X peut apparaître sur une carte soit dans son coût, soit dans le cadre d'une capacité. Le X est un espace réservé temporaire pour un nombre. Une fois que le nombre pour X est déterminé, ce nombre remplace tous les X sur la carte. Les effets qui font référence à des nombres font référence à X comme étant 0 à moins que X ne contienne actuellement une valeur. La valeur de X est parfois définie entre crochets [comme ceci].

*Exemple: Une pompe coûte X à jouer et le joueur paie 3, ce qui fait X égal à 3. Une fois la carte jouée, le X n'est plus détent une valeur. Les cartes qui détruisent toutes les cartes avec un coût de 3 PC ou plus ne peuvent plus l'affecter car X vaut désormais 0. Exemple: un personnage a un X **ADMG** valeur où X est égal à leur durée de vie restante. La vie restante du personnage est de 3, donc X est égal à 3. C'est un effet constant. Une carte qui détruit tous les personnages avec un 3 **ADMG** la valeur peut l'affecter.*

Payer la vie (🔥): Vous ne pouvez pas payer des frais que vous n'avez pas. Cela comprend le paiement de la vie. Lorsqu'un coût oblige un personnage à payer la vie, il ne peut payer que jusqu'à concurrence de la vie restante de ce personnage. Lorsque vous payez des points de vie, placez un nombre de blessures sur ce personnage égal à la vie payée.

Exemple: un gladiateur a 1 point de vie et une capacité qui lui permet de payer X points de vie () pour piocher X cartes. Ils ne peuvent payer qu'une seule vie, car c'est la quantité de vie restante sur ce gladiateur.

Flux dans les effets: Si un effet a un type de flux et dans ce type de flux, il vous permet d'effectuer une action qui aurait normalement son propre type de flux, le type de flux du premier effet est utilisé et tous les effets sont considérés comme faisant partie d'une seule action.

Exemple: Madame Petice a la capacité "-. Canalisation: tant qu'elle n'est pas définie: MADAME PETICE peut utiliser une capacité - ou? Du gladiateur ciblé dans votre bûcher funéraire. Placez-la." Lorsque vous utilisez la capacité du gladiateur détruit, elle est comptée comme faisant partie de l'effet de sa capacité Channeling, qui est un (-) action.

Sources d'effets: Chaque fois qu'une carte produit un effet, l'effet contient toutes les informations sur la source de cet effet, y compris le nom, le type de discipline, les mots-clés et les coûts de la carte dont il provient.

Les pompes qui modifient des valeurs transfèrent leurs informations uniquement vers la partie modifiée de la valeur.

Exemple: Une carte Bio avec le mot-clé Affliction inflige 1 DÉG à un personnage. Toutes les cartes faisant référence à Bio DMG ou

Affliction DMG peut effectuer ce DMG. Exemple: Ironsides a Spiked Fists, une guerre arme, ce qui lui donne +1 DÉG d'attaque, soit un total de 3 DÉG d'attaque. Si'il attaquait et qu'un effet était utilisé qui réduisait tout arme DEG de 2, seul le DMG d'attaque +1 de Spiked Fists serait perdu, car le DMG d'attaque de base d'Ironsides n'est pas pris en compte à partir d'un arme.

Durée des effets: Tout effet qui change une valeur de jeu suivie (PC, blessures, acclamations, etc.) ou qui change un état de jeu (réglage, position sur le terrain, mis au rebut, etc.) est permanent.

Tout effet qui modifie une valeur temporaire ou une valeur qui n'est pas suivie ne dure que dans l'espace où il a été déclaré. Certaines cartes peuvent indiquer la durée de l'effet.

Exemple: une réponse dit "Le personnage ciblé gagne +1 DÉG d'attaque". Puisque l'attaque DMG n'est pas suivie, elle doit être utilisée pendant une attaque pour qu'elle ait un effet.

Détruire et supprimer les effets: Si une carte est mise au rebut dans le cadre du coût d'un effet, l'effet a toujours lieu. De plus, si une carte a une capacité qui est déclenchée après la destruction de la carte, l'effet se produit toujours.

Valeurs négatives: Tous les effets qui feraient en sorte qu'une valeur de jeu telle que la vie et le CP deviennent des nombres négatifs deviennent à la place 0 après que tous les effets de cette action ont été comptés et que le nombre est résolu.

Exemple: un effet réduit ADMG nombre à -2 et un autre ajoute +3, et les deux étaient des réponses à une seule action, le nombre final serait +1, pas +3. Si la ADMG était resté -2, il serait devenu 0.

Modification des valeurs: Un effet ne peut pas modifier une valeur sur une carte qui n'a pas cette valeur.

Exemple: la plupart des serviteurs n'ont pas de valeur de rage. Si une carte est jouée sur un serviteur sans valeur de rage qui lui donne +1 rage, ce serviteur n'a toujours pas de valeur de rage.

Ciblage: Certains effets nécessitent une ou plusieurs cibles pour fonctionner correctement. Le contrôleur de l'effet choisit toujours la cible. Si une carte n'utilise pas le mot cible, les cartes qui se réfèrent à des cibles ne peuvent pas les affecter. Les cartes sans cible utiliseront "un" "un" ou "tous" pour distinguer ceux auxquels l'effet fait référence.

Les pompes ciblent toujours le personnage pompé lorsqu'elles sont jouées dessus. Les attaques doivent identifier la cible de l'attaque.

Lorsqu'une cible est redirigée par un effet, seule une nouvelle cible valide peut être choisie. S'il ne reste aucune cible valide, l'effet échoue et tous les coûts payés sont perdus. Les coûts qui n'ont pas été payés au moment de la perte de la cible n'ont pas besoin d'être payés.

Exemple: Abe déclare une attaque avec Ironsides contre le prince des portes de Bob. Bob paie 2 PC et utilise Hidden Danger, ce qui oblige Abe à choisir une nouvelle cible. Puisque Prince of Gates est le seul personnage de Bob et qu'Abe ne peut pas attaquer ses propres personnages, il ne reste aucune cible valide. Depuis Abe n'a pas encore mis les fers; qui se produit après la déclaration d'attaque; il reste indéfini et peut attaquer à nouveau.

Gagner et utiliser les capacités d'autres cartes: Si une carte gagne une capacité ou utilise une capacité d'une autre carte, et que la capacité fait référence à sa carte par son nom, ce nom est remplacé par le nom de la carte gagnant / utilisant la capacité.

9.0 Glossaire

Capacité: une capacité trouvée dans la zone de texte sur une carte. Action: (+), (-),

ou (?) sont considérées comme des Actions.

Champ d'action: champ de l'arène à partir duquel les attaques sont effectuées.

ADMG (Attack Damage): Dégâts spéciaux infligés par l'attaquant au défenseur.

Avance: déplacez un personnage du champ de soutien vers le champ d'action. Victoire d'annihilation: gagnez en éliminant toute l'équipe de gladiateurs d'un adversaire. Arène: le terrain de jeu principal dans lequel se déroule la bataille.

Arsenal: jeu de cartes stratégie dans lequel vous tirez votre main de cartes. Attaquant: personnage effectuant une attaque.

Cartes bonus: ce sont les cartes supplémentaires que vous piochez lorsque vous rafraîchissez votre main. Breather: permet aux joueurs de se préparer pour la prochaine vague.

Caractère: fait référence à tous les types de personnages, y compris les gladiateurs et les serviteurs. Cheer:

Représentation de la faveur des foules et du niveau d'intensité. Points de crédit (): ressource utilisée pour jouer des cartes et utiliser des capacités.

Action continue: effets qui durent tant qu'une carte est en jeu et ne peuvent pas être ignorés.

Contrôle: vous contrôlez toutes les cartes que vous mettez en jeu. Cela inclut les pompes placées sur les cartes des autres joueurs.

Vous pouvez prendre le contrôle des cartes que vous ne possédez pas. Crowd

Riot Victory: Gagnez en accumulant 15 acclamations. Dommages: pour infliger des blessures à un personnage.

DDMG (Dommages de défense): dommages spéciaux infligés par le défenseur à l'attaquant.

Défenseur: cible d'une attaque.

Détruit: après que le nombre de blessures sur un personnage soit égal ou supérieur à sa vie, ou à un effet dit ainsi, un personnage est détruit.

Discipline: Spécialisation d'un style de combat.

DMG: Il s'agit de tout type de dommage. C'est une façon de désigner de manière générique les dommages de tout type. Piocher: prenez une carte du haut de votre arsenal dans votre main.

Effet: résultat final d'une capacité. Mot général pour quelque chose qui provoque un changement dans le jeu.

Flux: le principal moyen par lequel l'action de la bataille se déroule, déterminant quels joueurs peuvent actions et quand. Décider du débit est une étape du Respirateur.

1. Flux négatif (-) action: perdez le flux après l'action.
2. Flux positif (+) action: conservez le flux après l'action.
3. Débit indéterminé (?) action: peut conserver ou perdre le Flow après l'action.

Bûcher funéraire: pile dans laquelle vos gladiateurs sont placés après avoir été détruits. Gladiator: personnages principaux autour desquels le jeu tourne.

Pile de gladiateurs: pile dans laquelle vos cartes Gladiateur sont conservées jusqu'à ce qu'elles soient mises en jeu. Guérir: supprimer les blessures d'un personnage

Interception: placer un gladiateur dans le même champ que le défenseur et devenir le nouveau défenseur. Mot-clé: Mots spéciaux utilisés pour regrouper et définir les cartes.

Maintenir: garder une carte en jeu pour un autre cycle. Pas de la respiration. Manœuvre: les joueurs repositionnent leur équipe pour la prochaine vague. Pas de la respiration.

MAX Life (MAX): Le nombre de blessures qu'un personnage peut subir avant qu'il ne soit détruit. Minion: Type de carte de stratégie qui représente les personnages de soutien.

Posséder: vous possédez toutes les cartes que vous apportez au jeu. Pass: donnez Flow au joueur sur votre gauche.

Payer: un coût qui doit être payé en totalité pour permettre l'utilisation ou empêcher un effet.

Victoire en points: gagnez en accumulant 12 PV, ou en ayant le plus de PV après 4 vagues. Promouvoir: Amenez un gladiateur au prochain niveau d'expérience. Pas de la respiration.

Protéger: subissez des dégâts lorsque vous n'êtes pas défini depuis le champ d'action pour un personnage dans le champ de soutien. Pompe: type de carte de stratégie qui s'attache à d'autres cartes.

Coup rapide: type de carte de stratégie qui a un effet immédiat et est mis au rebut après utilisation.

RDMG (Dégâts de rage): les dégâts infligés par un gladiateur enragé lorsqu'il est attaqué et non réglé.

Rage: un gladiateur fait rage lorsque ses blessures sont égales ou supérieures à sa valeur de rage. Renforts: Gladiateurs de remplacement.

Régénérer: joueurs non réglés, redessiner et rafraîchir CP. Pas de la respiration. Réponse (**R** , **OU** , **DR**): Effets jouables lorsqu'ils sont déclenchés, même pendant une action. Retraite: déplacez un personnage du champ d'action vers le champ de soutien. Révéler: pour montrer à tous les joueurs.

Scrap / Scraped: Une carte Scraped est placée dans le Scrapheap (pile de défausse) de son propriétaire. Scrapheap: Pile dans laquelle sont placées les cartes de stratégie mises au rebut et détruites. Set (): permet de faire pivoter une carte en position horizontale.

Mélangez: mélangez un jeu de cartes pour créer un tirage au sort.

Carte de stratégie: type de carte principale à partir de laquelle votre arsenal est composé. Champ de soutien: Champ dans l'arène qui offre une protection supplémentaire contre les attaques.

Cible: lors de l'utilisation d'un effet nécessitant une cible, le joueur utilisant l'effet doit sélectionner la cible de l'effet c'est-à-dire si vous jouez une carte qui dit "Le serviteur cible est détruit", vous devez sélectionner le serviteur qui sera détruit.

Non défini: fait pivoter une carte en position verticale.

Points de victoire (PV): Points utilisés lors de la constitution d'une équipe de gladiateurs et reçus lors de la mort d'un gladiateur. Vague: toutes les actions majeures du jeu se déroulent pendant la vague. Un reniflard sépare les vagues.

Blessures: la quantité de dégâts subis par un personnage.

XDMG (XDMG): ces dégâts sont infligés à une cible et ne déclenchent aucun effet généré en étant

Attaqué. Vous ne pouvez pas protéger ou intercepter.

Vous: vous désigne directement en tant que joueur. «Vous» fait toujours référence au contrôleur de la carte. Zone: type de carte de stratégie affectant l'arène et pouvant basculer de haut en bas.

Concepteurs principaux: Shaun Mahar, Gregg Schwartz, Raffi Tasci

Créateurs: Kevin J. Coleman, Ed Lasso, Jason Robinette, Carl Van Ostrand

Consultant en conception: Richard Weld

Bêta-testeurs: **Grégory Wilson**, Michael Kirby, Chris Pottorf, **Thomas Michaels, Jr.**, Toby Thelin, William A. Smith, **Jon Darnaby**, Andy Palmer, Dave Gunn, Chris Gunn, Beau Schmitz, Ken Howard, Robert Simpson, Zachary Johnson, **Michael Jordal**, Chris Ruder, Josh Windon, **Marshall James**, Jon Custer, Mike Grimberg, **Dr Rich Staats**, Joe Gaskill, Ken Bryer, **Bart Bressler**, Stephen Barlow, Ned Burns, Josh Considine, Eric Healy, Andrew Taylor, Steven Suggs, **Éric Boivin**, David Boucher, Hélène Gascon, **Helge Blohmer**, Agnès Ogbomon, **Ryan Patterson**, Rob Oakes, Greg Wood, Justin Collins,

Mike Carr, Shannon Carr, Nathan Carr, **David Evans**, Ben Young, Jeff Hansen, Aaron Moore, Abner Wyatt, **Chris Wodicka**, Wayne Cullen, **David Kangas**, John Davis et Steve Norton

Remerciements spéciaux: Nous tenons à remercier Fleer pour la production / distribution d'Ophidian - Leur engagement à produire un jeu de haute qualité est sans égal; David Stark pour les croquis de conception. Max Moskowitz, David Linn, Peter McAliney, Jeff Calderon, Austin Mini Storage et Raymond James O'Brien III. Tous les designers CCG du passé et du présent pour nous avoir inspirés à devenir des fans de CCG.

Nous tenons à remercier toutes nos familles pour leur patience et leur soutien: Norayr, Margrit, Ari (Vin D), Linda, Michael, Phyllis (Nan), Bri, Robert (The Brubbs), Sam (The Ripper), Leah , Jon, Lauren et Lou

Étapes de la respiration

Débit - Régénérer - Entretenir - Promouvoir - Manœuvrer

Organigramme

Les actions à flux positif (Besoin de flux - Maintenir le flux) comprennent:

- Carte / capacité avec le (+) symbole
- Progresser
- Attaquer

Les actions à flux négatif (Besoin de flux - Perte de flux) comprennent:

- Carte / capacité avec le (-) symbole
- Retraite

Actions à flux indéterminé (flux des besoins - soit + ou -) comprennent:

- Carte / capacité avec le (?) symbole

Les réponses (pas de changement de flux) comprennent:

- Carte / capacité avec le (**R / OU / DR**) symbole

Dépassement (besoin de débit - perte de débit)