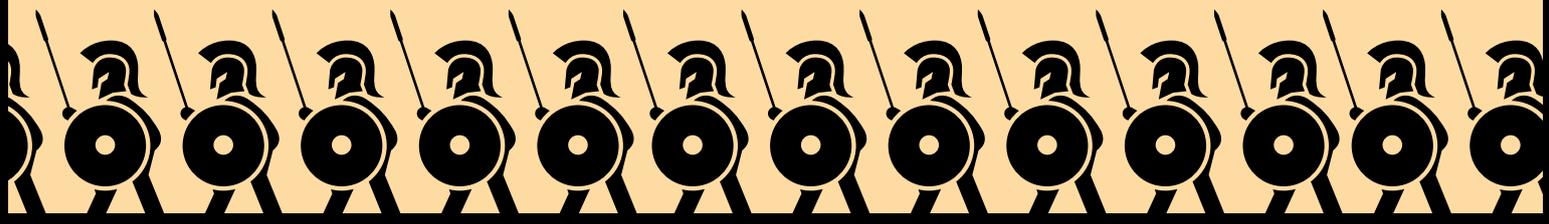


La bataille de Thèbes



La bataille de Thèbes



Vous incarnez Étéocle ou Polynice !

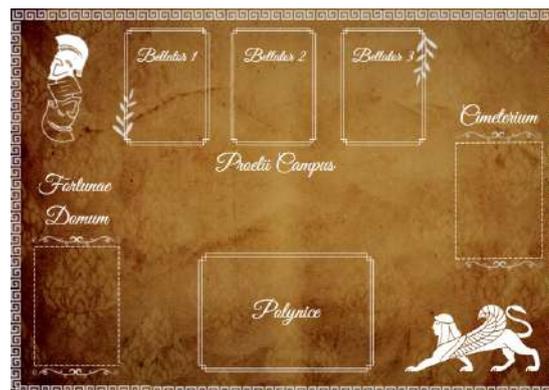
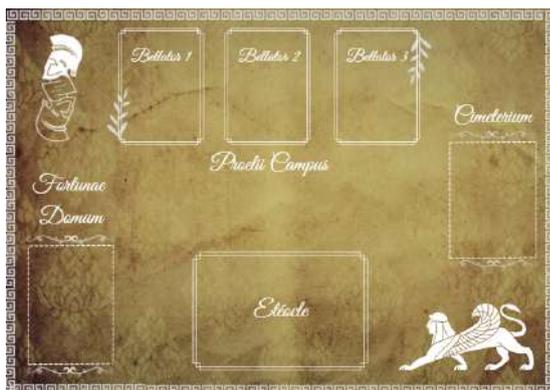
Polynice, votre but est de prendre la ville de **Thèbes** afin d'obtenir le trône qui vous est dû ! Accompagné de six courageux guerriers (**Tydée, Capanée, Ecléoclos, Hippomédon, Pathénopée, Amphiaraos**) et de vos autres **bellatores**, vous devrez vaincre l'armée ennemi jusqu'à commettre un terrible fratricide !



Étéocle, défendez votre trône, car votre frère veut en découdre ! Fort heureusement, vos six compagnons (**Ménalippe, Polyphontès, Mégarée, Hyperbios, Actor, Lasthénès**) et vos autres **bellatores** vous soutiennent ! Vainquez l'armée adverse et terrassez Polynice une bonne fois pour toutes !

Contenu du jeu

- Un livret de règles du jeu.
- 1 plateau de jeu Etéocle. (A3)
- 1 plateau de jeu Polynice. (A3)



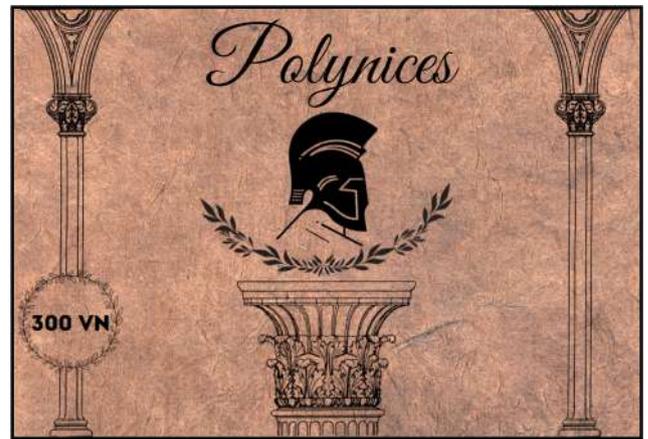
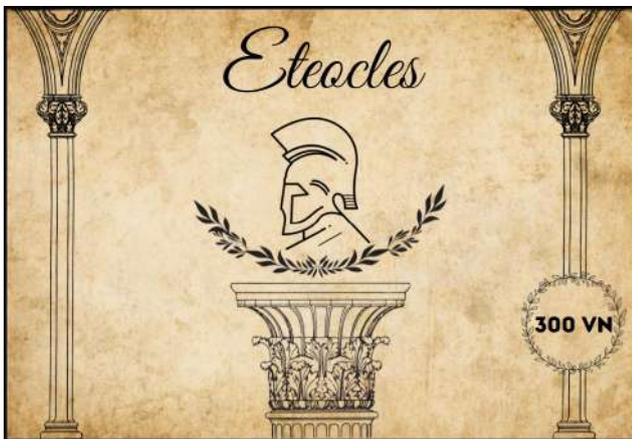
- 1 plateau secondaire : Les alliés d'Etéocle. (A4)
- 1 plateau secondaire: Les alliés de Polynice. (A4)



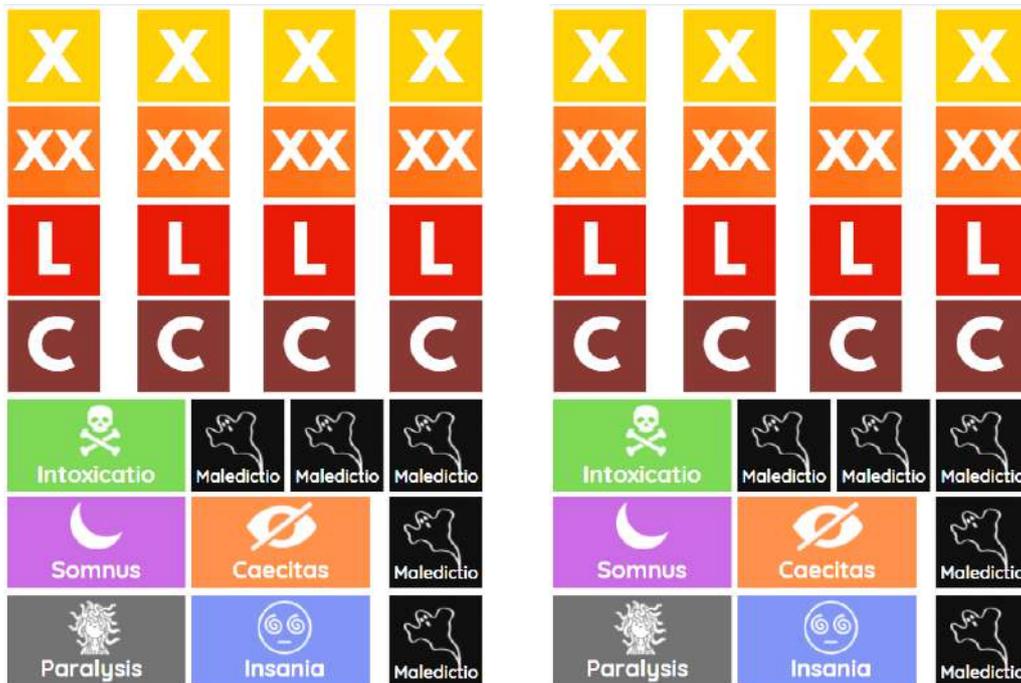
- 1 deck de 60 cartes Etéocle (cartes beige).
→ Ce deck comporte 20 cartes Bellator, 20 cartes Auxilium et 20 cartes Voluntas.
- 1 deck de 60 cartes Polynice. (cartes marron)
→ Ce deck comporte 20 cartes Bellator, 20 cartes Auxilium et 20 cartes Voluntas.



- 1 carte joueur Etéocle.
- 1 carte joueur Polynice.



- Des marqueurs de dégâts et d'altérations d'état.



A prévoir : une pièce de monnaie (moneta) pour tirer à pile ou face lors de la partie.



Lexique

Auxilium = Aide (Carte aide)

Fortunae Donum (FD) = Don de la Fortune (Pioche)

Moneta = Pièce de monnaie

Cimeterium = Cimetière

Voluntas = Energie

Gladius = Epée

Scutum = Bouclier

Lapis / Folium / Forfex = Pierre / Feuille / Ciseaux

Bellator(es) = Combattant (s)

Proelii Campus = Champ de bataille

Vitae Numeri (VN) = Points de vie

Vulnera = Points de dégâts

Socii = Alliés

Paralysis = Paralysie

Somnus = Sommeil

Intoxicatio = Empoisonnement

Insania = Folie

Maledictio = Malédiction

Caecitas = Cécité

Magnus Impetus = Grand Assaut (super attaque !)



Avant le début de la partie

Etape 1

Chaque joueur installe ses tapis de jeu comme ceci :



Etape 2

Chaque joueur mélange ses cartes et les place sur la case Fortunae Donum, face cachée. C'est la pioche !

Etape 3

Un joueur lance la Moneta et joue à Pile ou Face pour déterminer qui commence la partie.

Avant le début de la partie

Etape 4

Chaque joueur pioche **7** cartes dans la Fortuna Donum afin de constituer sa main.

Etape 5

Il place alors ses Bellatores face cachée sur le champ de bataille. Jusqu'à trois Bellatores peuvent être placés. Si un joueur ne pioche aucune carte Bellator (ou si son seul Bellator est l'un des 6 alliés), il **peut** mélanger à nouveau ses cartes. En contrepartie, son adversaire **peut**, s'il le souhaite, débiter la partie avec une 8ème carte.

Etape 6

La partie peut commencer ! Les joueurs retournent les cartes du Proelii Campus afin de dévoiler leurs Bellatores !

Que pouvez-vous faire durant un tour ?

- **Piocher une carte** (à chaque début de tour)
- **Placer des Bellatores** sur les cases vides du Proelii Campus.
- **Attacher une carte Voluntas** épée ou bouclier à un Bellator.

Que pouvez-vous faire durant un tour ?

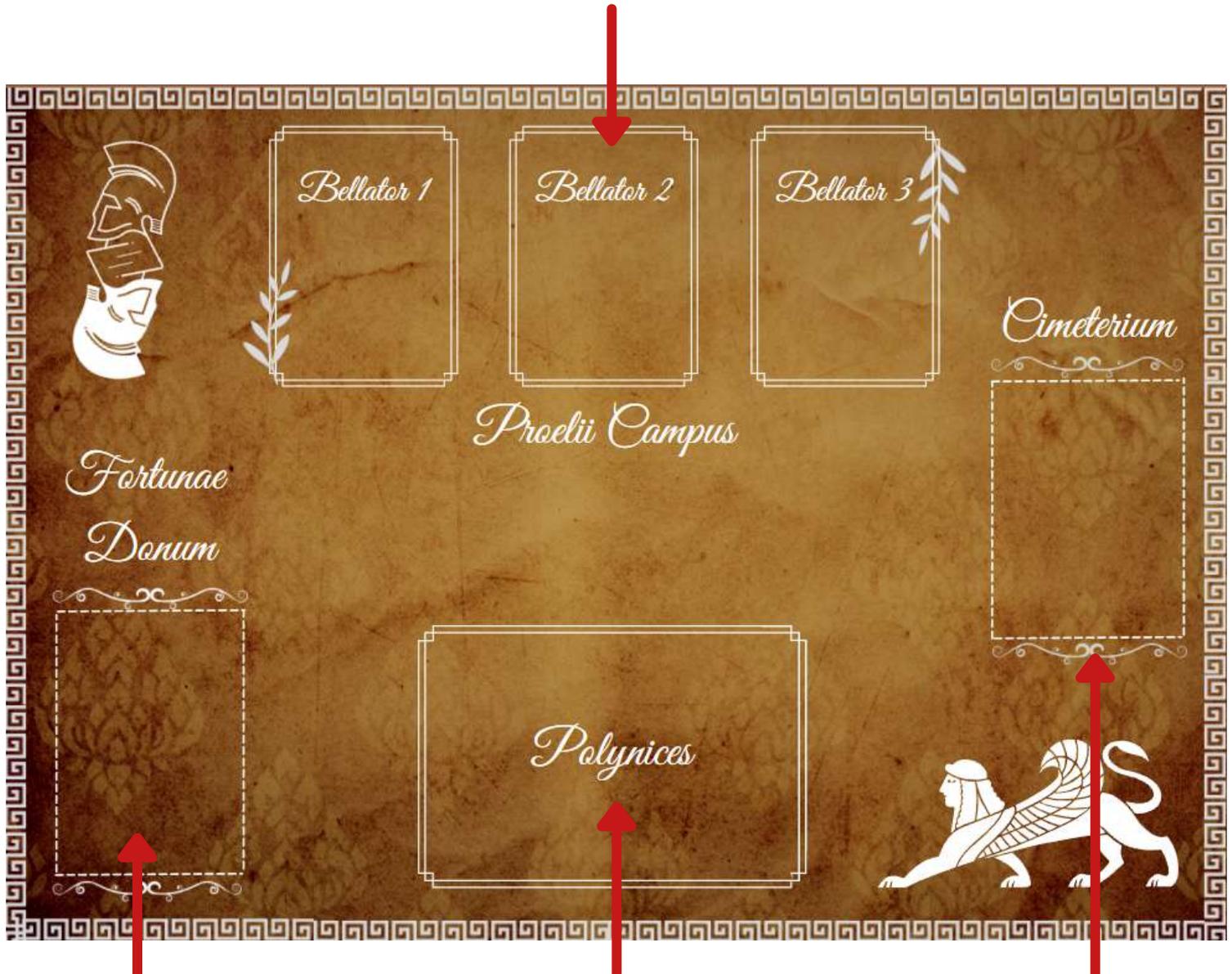
- **Utiliser jusqu'à deux cartes Auxilium.**
- **Placer un allié d'Étéocle/Polynice sur le plateau secondaire** : cette carte ne pourra alors plus être utilisée sur le champ de bataille.
- **Attaquer un Bellator adverse** : une seule attaque par Bellator par tour. Aucun objet ne peut être utilisé après avoir porté la première attaque du tour en cours.

Attention : durant son premier tour, le joueur qui débute la partie n'a pas le droit d'attaquer son adversaire !

Comprendre son plateau

Proelii Campus (Champ de bataille)

Ici, vous positionnez les Bellatores chargés de défendre votre personnage principal (Etéocle ou Polynice)



Votre personnage principal

Il dispose de nombreux Vitae Numeri (Points de vie).
En contrepartie, il ne peut ni attaquer, ni recevoir de carte Auxilium (comme un nectar divin qui lui rendrait des VN). Si vos Bellatores tombent, il est à découvert. S'il perd tous ses VN, la partie se termine. Vous avez perdu !

C'est votre pioche ! Elle est face cachée !

Le cimenterium : ici reposent les cartes Auxilium consommées et les Bellatores qui sont tombés au combat !

Description d'une carte Bellator

Vitae Numeri (points de santé) du Bellator

Nom du Bellator

Type et nombre de Voluntas nécessaires pour utiliser une capacité (ici, 1 bouclier)

Puissance de l'attaque. Une attaque de 30 retirera 30 VN (Vitae Numeri) au Bellator ciblé.

Ici, 2 boucliers

Certaines attaques ont des effets secondaires. Lisez bien la carte !

Mégarée

110 VN

Attaque furtive 30

Blocage féroce ! 50

Lancez une Moneta. Si c'est face, récupérez une Voluntas dans le Cimeterium et placez-la dans votre main.

Description d'une carte Auxilium

Logo des cartes Auxilium (Aide)

Nom de la carte

Description et effets de la carte Auxilium

N'oubliez pas ! On peut utiliser jusqu'à deux cartes Auxilium par tour !

Auxilium

L'égoïsme d'un frère

L'adversaire ne piochera pas de carte au prochain tour. Pour activer ce pouvoir, envoyez la prochaine carte de votre Fortunae Donum au Cimeterium.

Capacités et voluntas

Pour utiliser ses capacités, un Bellator doit obtenir des cartes Voluntas. Un joueur peut attacher une Voluntas par tour à l'un de ses Bellatores. (Il la place alors derrière la carte, en la faisant dépasser légèrement)

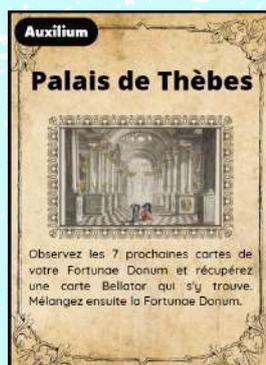
Il existe trois types de cartes Voluntas : **assaillante** (logo épée), **défensive** (logo bouclier) et **choix** (cette carte rare permet de choisir une épée ou un bouclier, c'est pratique !). Un deck comporte 9 cartes assaillantes, 9 cartes défensives et 2 cartes choix.

Certaines capacités ne nécessitent aucune Voluntas. D'autres peuvent réclamer jusqu'à deux cartes Voluntas. Soyez vigilants !



Cartes Auxilium (Aide)

Le joueur peut utiliser jusqu'à deux cartes Auxilium lors de son tour. Sauf mention contraire, l'effet d'une carte Auxilium ne dure qu'un tour et la carte est aussitôt envoyée dans le Cimeterium après utilisation.



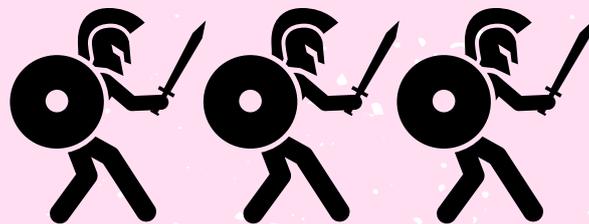
Vaincre un Bellator adverse

La santé d'un Bellator est symbolisée par ses VN (Vitae Numeri). Ainsi, la carte Adraste dispose par exemple de 110 VN.

La force d'une capacité dépend de ses points d'attaque (informés à droite de la capacité d'un Bellator). Ainsi, une attaque de 20 retirera 20 VN à Adraste. Il lui restera donc 90/110 VN.

Le joueur placera deux marqueurs de dégâts 10 (X) sur la carte Adraste.

Une fois vaincu, un Bellator est envoyé au Cimeterium.



Stocker des cartes "Alliés" sur le plateau secondaire

Une fois les alliés stockés, il est impossible de les utiliser sur le Proelii Campus. Mais si l'on possède les six, on déclenche une super attaque, le Magnus Impetus, qui permet de remporter la victoire sans terminer le combat ! Risqué, mais redoutable !

Altérations d'état

Paralysis : le Bellator ne peut plus du tout attaquer. Il doit sacrifier 10 VN pour retirer cette affliction.

Somnus : le joueur lance une pièce à chaque tour et le Bellator endormi ne se réveille que dès qu'il obtient face.

Intoxicatio : le Bellator perd 10 VN à chaque tour.

Insania : le Bellator devient fou ! Lorsqu'il lance une attaque, il tire à pile ou face. Si c'est pile, il s'inflige 10 dégâts et l'attaque échoue.

Maledictio : une malédiction en trois tours lancée par Œdipe ! A chaque tour, ajoutez un marqueur de malédiction. Au bout de 3 marqueurs, votre Bellator est envoyé au Cimeterium. Cet effet s'annule si la carte Oedipe est vaincue.

Caecitas : le Bellator est aveuglé ! A chaque tour, il devra obtenir un côté face au lancer de Moneta s'il souhaite utiliser une de ses capacités !



Intoxicatio



Somnus



Paralysis



Insania



Caecitas



Maledictio



Maledictio

Le rempart de la dernière chance

Si votre carte Etéocle / Polynice a subi une lourde attaque frontale et que ses Vitae Numeri (points de vie) passent sous la barre des 100/300, le rempart de la dernière chance s'active.

Cela vous donne le droit d'attribuer jusqu'à deux cartes Voluntas par tour jusqu'à la fin de la partie. Un bon moyen d'envoyer quelques Bellatores en renfort et, peut-être, d'inverser le cours de la partie !

Remporter la victoire

Les VN (Vitae Numeri) du frère adverse (Polynice / Etéocle) tombent à zéro **OU** un joueur est parvenu à réunir les 6 alliés d'Etéocle/Polynice et à lancer le Magnus Impetus.

Attention : pour attaquer votre frère, il doit être à découvert (aucun Bellator sur son Proelii Campus).



Merci d'avoir joué !



Bellator 1

Bellator 2

Bellator 3

Cimeterium

Proelii Campus

*Fortunae
Donum*

Polynices





Bellator 1

Bellator 2

Bellator 3

Cimeterium

Proelii Campus

*Fortunae
Donum*

Eteocles



Adraste

110 VN



🛡️ Emprise du roi 30

🛡️🛡️ Estoc royal 50

Lancez une Moneta. Si c'est face, vous paralysez un Bellator adverse. Cette attaque ne peut pas être envoyée deux tours de suite.

Créon

110 VN



🛡️ Créon a pas pieds 30

🛡️🛡️ Créon un conflit! 50

Lancez une Moneta. Si c'est face, vous paralysez un Bellator adverse. Cette attaque ne peut pas être envoyée deux tours de suite.

Amphiaraos

110 VN



🛡️ Divination 20

Lancez une Moneta. Si c'est face, Amphiaros ne subira aucun dégât au prochain tour.

🗡️🛡️ Arrête ton char! 40

Lasthénès

110 VN



🛡️ Bouclier défensif 20

Lancez une Moneta. Si c'est face, Lasthénès ne subira aucun dégât au prochain tour.

🗡️🛡️ Lance hargneuse 40

Mégara

90 VN



La pioche m'égara

Piochez une carte.

🗡️ Appel à Héraclès 20

Cette attaque enlève 10 VN supplémentaires pour chaque carte Voluntas attachée à vos Bellatores.

Argie

80 VN



Tendresse d'une épouse

Permet de redonner 10 VN à un allié pour chaque Voluntas sur votre Proelii Campus

🛡️ Leth'Argie 10

Endormez un Bellator adverse. Votre adversaire devra lancer une Moneta et obtenir un côté face pour le réveiller.

Mégarée

120 VN



🛡️ Attaque furtive 30

🛡️🛡️ Blocage féroce! 50

Lancez une Moneta. Si c'est face, récupérez une Voluntas dans le Cimeterium et placez-la dans votre main.

Ecléoclos

120 VN



🛡️ Courte échelle 30

🛡️🛡️ Courroux de Zeus 50

Lancez une Moneta. Si c'est face, récupérez une Voluntas dans le Cimeterium et placez-la dans votre main.

Actor

100 VN



🗡 Actor ou à raison 30

⚔ Jeu d'Actor 50

Parthénopée

100 VN

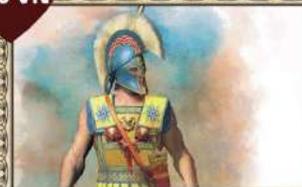


🗡 Attaque rapide 30

⚔ Ruée véloce 50

Polyphontès

110 VN



🛡 Frère d'armes

Soignez 20 VN à un Bellator allié. Ces soins seront doublés si Polyphontès a moins de 50 VN.

🗡🛡 Embuscade 60

Capanée

110 VN



🛡 Capanée convertible

Soignez 20 VN à un Bellator allié. Ces soins seront doublés si Capanée a moins de 50 VN.

🗡🛡 Poltrons et sofas 60

Hémon

90 VN



Hémon-nous !

Un amour sacrificiel ! Piochez jusqu'à trois cartes. Pour chaque carte piochée, retirez 20 VN à Hémon.

🛡 Mi ange, mi Hémon
Sacrifiez Hémon. Envoyez alors un Bellator adverse au Cimeterium.

Thersandre

90 VN



Sacré fils !

Piochez jusqu'à trois cartes. Pour chaque carte piochée, retirez 20 VN à Thersandre.

🗡🛡 Terre et cendres
Sacrifiez Thersandre. Envoyez alors un Bellator adverse au Cimeterium.

Mélanippos

120 VN



🛡 Position défensive

Au prochain tour, l'une des attaques de votre adversaire, au choix, sera diminuée de 30.

🗡 Position offensive 30

Tydée

120 VN



🛡 Tydée de génie !

Au prochain tour, l'une des attaques de votre adversaire, au choix, sera diminuée de 30.

🗡 Tydée plein la tête ! 30

Hyperbios

120 VN



Nuée de coups !

Lancez 5 fois la Moneta. Cette attaque inflige 20 Vulnera pour chaque côté face obtenu.

Hippomédon

120 VN



Carnage !

Lancez 5 fois la Moneta. Cette attaque inflige 20 Vulnera pour chaque côté face obtenu.

L'Argien

60 VN



Argien facile 10



Pruneau d'Argien 30

Le Thébain

60 VN



T'es ben calme ! 10



T'es ben énervé ! 30

Laïos

80 VN



Refus de priorité

Lancez une Moneta. Si c'est face, l'un de vos Bellatores pourra attaquer deux fois durant ce tour.



Garde royale 50

Laïos

80 VN



Refus de priorité

Lancez une Moneta. Si c'est face, l'un de vos Bellatores pourra attaquer deux fois durant ce tour.



Garde royale 50

Auxilium

L'amour d'une mère



Cette carte permet à l'un de vos Bellatores d'utiliser ses attaques même s'il ne dispose d'aucune Voluntas. Cet effet ne dure qu'un tour.

Auxilium

L'amour d'une mère



Cette carte permet à l'un de vos Bellatores d'utiliser ses attaques même s'il ne dispose d'aucune Voluntas. Cet effet ne dure qu'un tour.

Auxilium

L'égoïsme d'un frère



L'adversaire ne piochera pas de carte au prochain tour. Pour activer ce pouvoir, mettez la première carte de votre Fortuna Donum dans le Cimetarium.

Auxilium

Le char de Laïos



Cette carte oblige l'adversaire à mélanger trois cartes de sa main avec sa Fortuna Donum. Vous choisissez vous-même ces trois cartes à l'aveuglette ! Il pioche ensuite une carte.

Auxilium

Le lion de Némée



Retirez 20 VN à l'un des Bellatores de votre adversaire.

Auxilium

La ceinture d'Antigone



Retirez 20 VN à l'un des Bellatores de votre adversaire.

Auxilium

Nectar divin



Cette carte permet de rendre 70 VN à l'un de vos Bellatores. Pour l'utiliser, vous devez néanmoins envoyer l'une des cartes de votre main au Cimetarium.

Auxilium

Ruse d'Œdipe



Permet à l'un de vos Bellatores de voir tous ses dégâts subis divisés par 2 au prochain tour. Vous arrondirez le résultat obtenu à la dizaine inférieure.
(Exemple : 35 dégâts → 30)

Auxilium

Phorbas

70 VN



Coup d'bouc 40



Troupeau protecteur

Permet de soigner 30 VN à un Bellator allié, ou 50 VN si vous retirez une Voluntas de Phorbas pour la mettre au Cimetarium.

Auxilium

Phorbas

70 VN



Coup d'bouc 40



Troupeau protecteur

Permet de soigner 30 VN à un Bellator allié, ou 50 VN si vous retirez une Voluntas de Phorbas pour la mettre au Cimetarium.

Auxilium

Ville d'Argos



Permet à l'un de vos Bellatores de ne subir aucun dégât au prochain tour. Cette carte sera ensuite envoyée au Cimeterium.

Œdipe

80 VN



Malédiction

Le Bellator visé par cette attaque meurt dans trois tours, sauf si Œdipe est vaincu avant la fin de l'échéance.

Œdipe

80 VN



Malédiction

Le Bellator visé par cette attaque meurt dans trois tours, sauf si Œdipe est vaincu avant la fin de l'échéance.

Auxilium

Ville de Delphes



Ô, prédiction heureuse ou malheureuse ! Lancez une Moneta. Si c'est face, vous piochez deux cartes dans la Fortuna Donum.

Auxilium

Ville de Delphes



Ô, prédiction, heureuse ou malheureuse ! Lancez une Moneta. Si c'est face, vous piochez deux cartes dans la Fortuna Donum.

Antigone

110 VN



Mur d'amour

Absorbe tous les dégâts en lieu et place des autres Bellatores ciblés par votre adversaire au prochain tour.



"NON !" 50

Antigone

110 VN



Mur d'amour

Absorbe tous les dégâts en lieu et place des autres Bellatores ciblés par votre adversaire au prochain tour.



"NON !" 50

Auxilium

Palais de Thèbes



Observez les 7 prochaines cartes de votre Fortuna Donum et récupérez une carte Bellator qui s'y trouve. Mélangez ensuite la Fortuna Donum.

Jocaste

90 VN



Folie maternelle 30
 Votre adversaire sombre dans la folie.

Deuil pour deuil...
 Permet de récupérer un Bellator dans le Cimeterium.
 Ne fonctionne qu'une fois.

Jocaste

90 VN



Folie maternelle 30
 Votre adversaire sombre dans la folie.

Deuil pour deuil...
 Permet de récupérer un Bellator dans le Cimeterium.
 Ne fonctionne qu'une fois.

Auxilium

Armure du combattant



Permet à l'un de vos Bellatores de voir tous ses dégâts subis divisés par 2 au prochain tour. Vous arrondirez le résultat obtenu à la dizaine inférieure.
 (Exemple : 35 dégâts → 30)

Auxilium

Mont Cithéron



Permet d'échanger l'un de vos trois Bellatores sur le Proelii Campus avec l'un des Bellatores de votre main.

Auxilium

Mont Cithéron



Permet d'échanger l'un de vos trois Bellatores sur le Proelii Campus avec l'un des Bellatores de votre main.

Auxilium

Mont Cithéron



Permet d'échanger l'un de vos trois Bellatores sur le Proelii Campus avec l'un des Bellatores de votre main.

Auxilium

Mont Cithéron



Permet d'échanger l'un de vos trois Bellatores sur le Proelii Campus avec l'un des Bellatores de votre main.

Tirésias

70 VN



Bonne ou mauvaise prédiction ?
 Lancez une Moneta. Si c'est face, l'un des Bellatores adverses perd 30 VN. Si c'est pile, l'un de vos Bellatores perd 30 VN.

Tirésias

70 VN



Bonne ou mauvaise prédiction ?

Lancez une Moneta. Si c'est face, l'un des Bellatores adverses perd 30 VN. Si c'est pile, l'un de vos Bellatores perd 30 VN.

Auxilium

Ambroisie



Cette carte permet de rendre 70 VN à l'un de vos Bellatores. Pour l'utiliser, vous devez néanmoins envoyer l'une des cartes de votre main au Cimiterium.

Labdacos

80 VN



⚔ Puissance familiale 30

🛡️ Lame d'acide

Cette attaque empoisonne un Bellator de l'adversaire. Il perdra 10 VN à chaque tour.

Labdacos

80 VN



⚔ Puissance familiale 30

🛡️ Lame d'acide

Cette attaque empoisonne un Bellator de l'adversaire. Il perdra 10 VN à chaque tour.

Auxilium

Canne d'Œdipe



Cette carte permet de retirer une altération d'état : sommeil, paralysie, empoisonnement, et caetera.

Auxilium

Antigote



Récupérez, au choix :
- 2 cartes Voluntas dans le Cimiterium.
- 3 cartes Voluntas dans la Fortunae Donum. Mélangez ensuite la FD.

Auxilium

Antigote



Récupérez, au choix :
- 2 cartes Voluntas dans le Cimiterium.
- 3 cartes Voluntas dans la Fortunae Donum. Mélangez ensuite la FD.

Sphinge

120 VN



⚔ Enigme insoluble 30

🛡️ Duel mental

Faire une partie de lapis-folium-forfex. Si vous gagnez, vous pouvez obliger votre adversaire à envoyer l'une de ses cartes Auxilium au Cimiterium.

Sphinge

120 VN



Enigme insoluble 30

Duel mental

Faire une partie de lapis-folium-forfex. Si vous gagnez, vous pouvez obliger votre adversaire à envoyer l'une de ses cartes Auxilium au Cimeterium.

Auxilium

Corde de Jocaste



Cette carte oblige l'adversaire à mélanger trois cartes de sa main avec sa Fortuna Donum. Vous choisissez vous-même ces trois cartes à l'aveuglette ! Il pioche ensuite une carte.

Auxilium

Ravin de Thèbes



L'adversaire ne piochera pas de carte au prochain tour. Pour activer ce pouvoir, mettez la première carte de votre Fortuna Donum dans le Cimeterium.

Auxilium

Couronne



Cette carte permet de retirer une altération d'état : sommeil, paralysie, empoisonnement, et caetera.

Le chœur

90 VN



N'oubliez pas les paroles

Récitez le début des paroles d'une chanson connue, et demandez à votre adversaire de les compléter. S'il ne parvient pas à donner les trois mots suivants, cette attaque retire 50 VN à son Bellator.

Le chœur

90 VN



N'oubliez pas les paroles

Récitez le début des paroles d'une chanson connue, et demandez à votre adversaire de les compléter. S'il ne parvient pas à donner les trois mots suivants, cette attaque retire 50 VN à son Bellator.

Auxilium

Salle du trône



Permet à l'un de vos Bellatores de ne subir aucun dégât au prochain tour. Cette carte sera ensuite envoyée au Cimeterium.

Auxilium

Ville de Thèbes



Mélangez votre main avec votre Fortuna Donum puis piochez sept cartes.

Auxilium

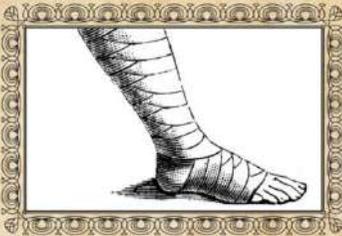
Ville de Thèbes



Mélangez votre main avec votre Fortunaè Donum puis piochez sept cartes.

Auxilium

Bandage



Permet de piocher deux cartes.
Bonus : vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires si l'un de vos Bellatores a été vaincu au tour précédent.

Auxilium

Bandage



Permet de piocher deux cartes.
Bonus : vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires si l'un de vos Bellatores a été vaincu au tour précédent.

Auxilium

Porte de Thèbes



Cette carte permet de récupérer un Bellator de moins de 100 VN dans la Fortunaè Donum.
Ensuite, mélangez la FD.

Auxilium

Eclair de Zeus



Observez les 7 prochaines cartes de votre Fortunaè Donum et récupérez une carte Bellator qui s'y trouve.
Mélangez ensuite la Fortunaè Donum.

Auxilium

Arbre d'Œdipe



Cette carte permet de récupérer un Bellator de moins de 100 VN dans la Fortunaè Donum.
Ensuite, mélangez la Fortunaè Domum.

Auxilium

Eau de Colone



Cette carte permet de soigner 30 VN à un Bellator du Proelii Campus.

Auxilium

Eau de Colone



Cette carte permet de soigner 30 VN à un Bellator du Proelii Campus.

Auxilium

Eau de Colone



Cette carte permet de soigner 30 VN à un Bellator du Proelii Campus.

Auxilium

Eau de Colone



Cette carte permet de soigner 30 VN à un Bellator du Proelii Campus.

Auxilium

Foire du trône !



Choisissez au hasard une carte dans la main de votre adversaire et envoyez-la au Cimeterium !

Auxilium

Foire du trône !



Choisissez au hasard une carte dans la main de votre adversaire et envoyez-la au Cimeterium !

Ismène

60 VN



... par le bout du nez ! 20

Cette attaque inflige 50 dégâts supplémentaires si la carte Antigone est possédée (dans la main ou sur le Proelii Campus).

Ismène

60 VN



... par le bout du nez ! 20

Cette attaque inflige 50 dégâts supplémentaires si la carte Antigone est possédée (dans la main ou sur le Proelii Campus).

Auxilium

Agrafe



Inflige la cécité à un Bellator adverse. Pour attaquer, il devra lancer une Moneta : si c'est pile, son attaque échoue.

Auxilium

Agrafe



Inflige la cécité à un Bellator adverse. Pour attaquer, il devra lancer une Moneta : si c'est pile, son attaque échoue.

Voluntas

.....



Gladius

.....

Voluntas

.....



Gladius

.....

Voluntas

.....



Gladius

.....

Voluntas

.....



Gladius

.....

Voluntas

.....



Gladius

.....

Voluntas

.....



Gladius

.....

Voluntas

.....



Gladius

.....

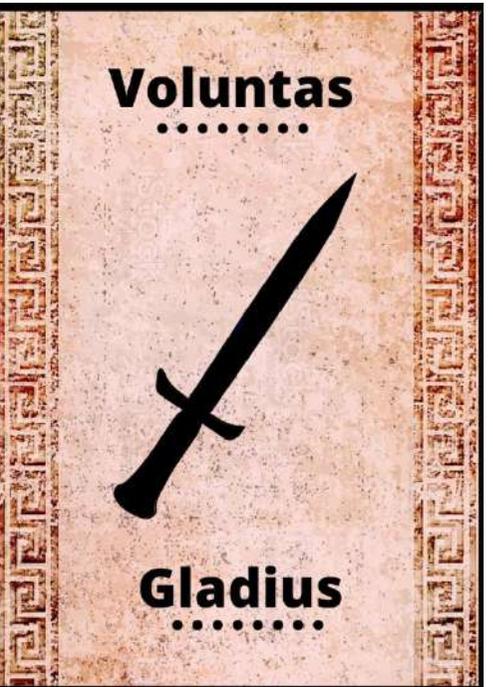
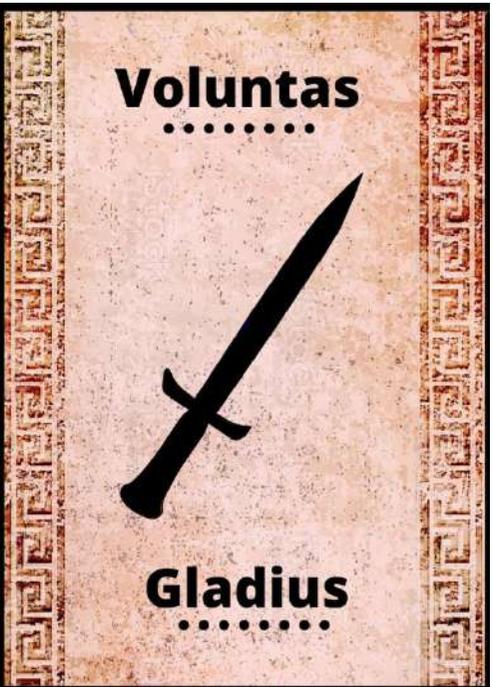
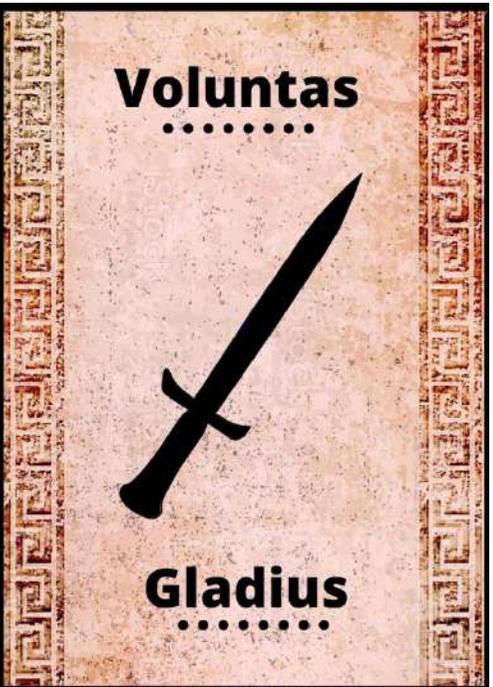
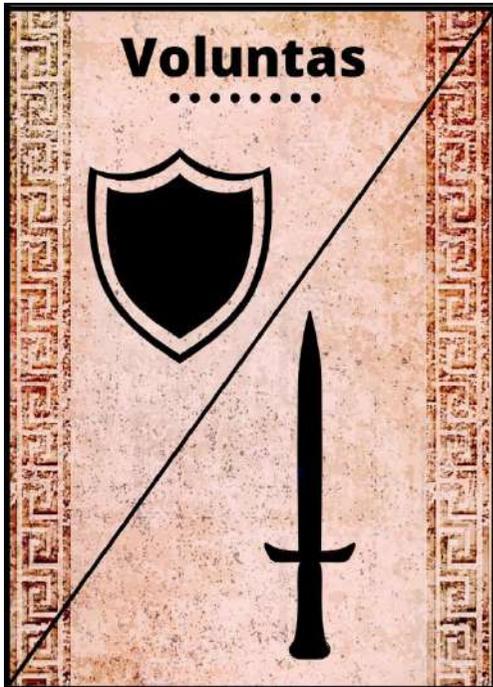
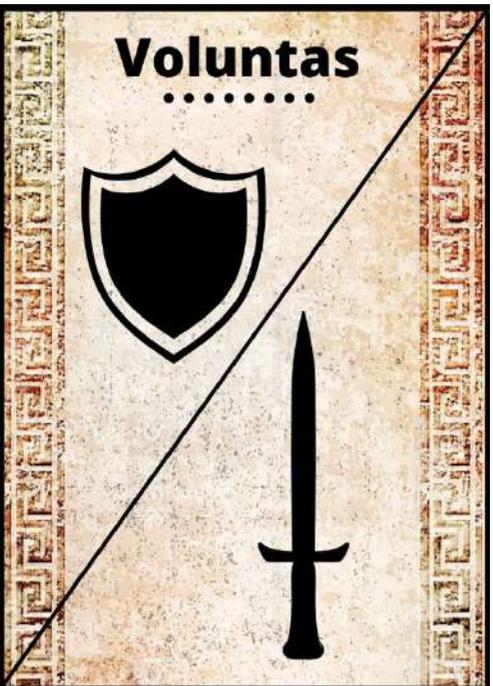
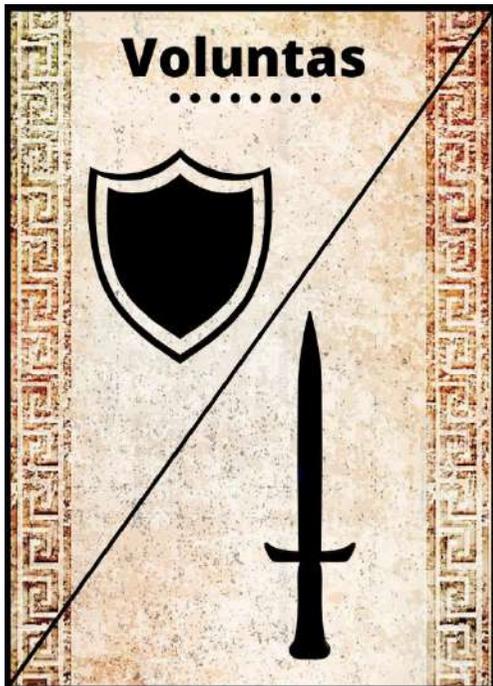
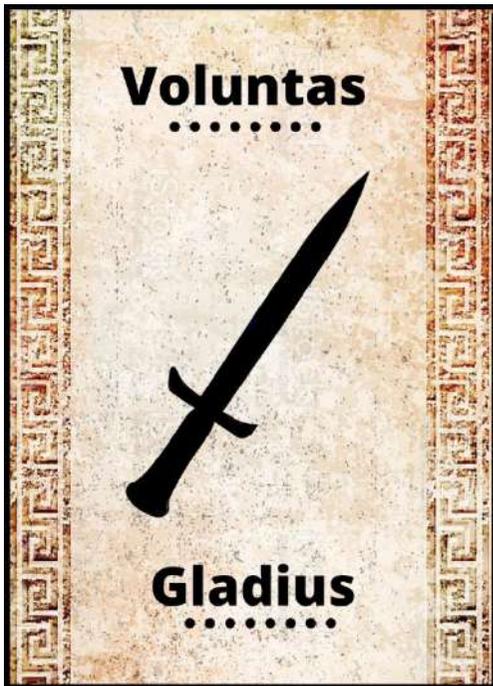
Voluntas

.....



Gladius

.....



Voluntas

.....



Gladius

.....

Voluntas

.....



Gladius

.....

Voluntas

.....



Gladius

.....

Voluntas

.....



Gladius

.....

Voluntas

.....



Gladius

.....

Voluntas

.....



Gladius

.....

Voluntas

.....



Scutum

.....

Voluntas

.....



Scutum

.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Voluntas
.....



Scutum
.....

Le petit pense-bête du débutant !

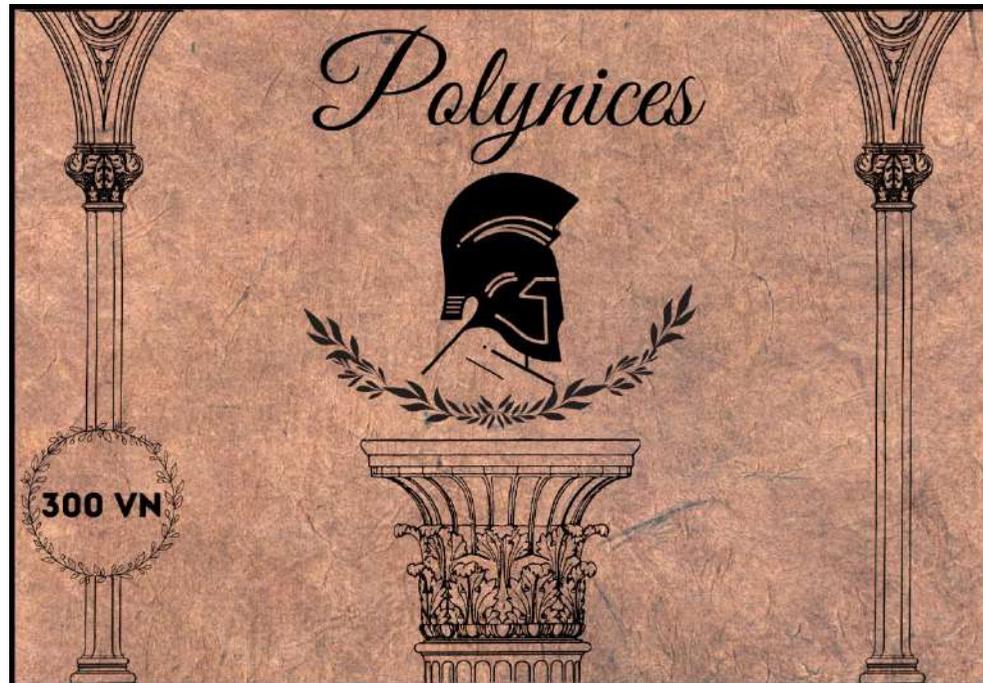
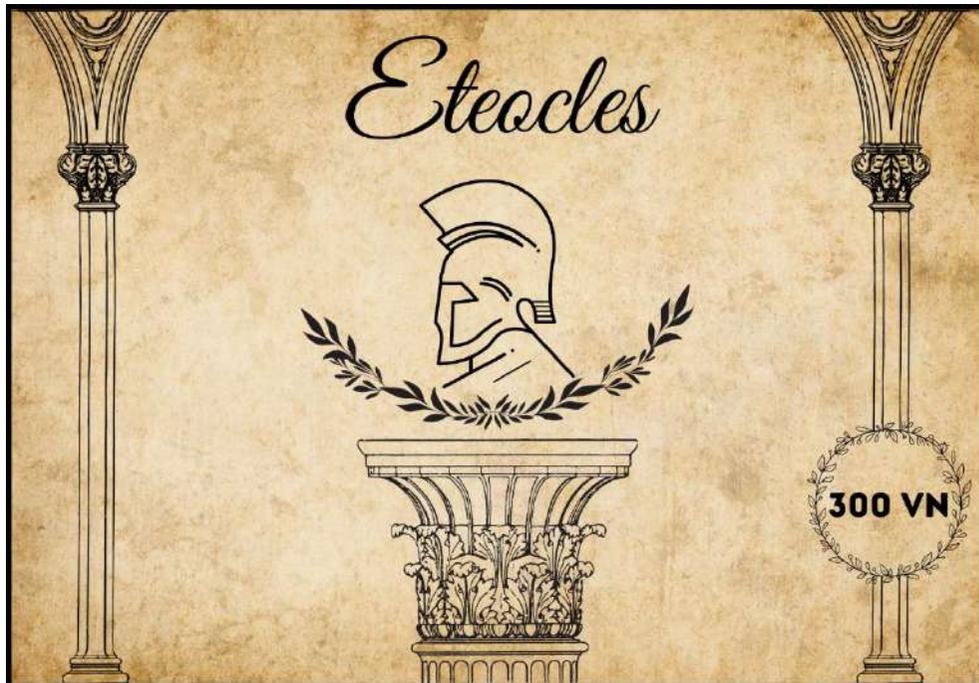
Durant mon tour, je peux ...

- Piocher une carte (à chaque début de tour)
- Placer des Bellatores sur les cases vides du Proelii Campus.
- Attacher une carte Voluntas épée ou bouclier à un Bellator.

Mais je peux aussi ...

- Utiliser jusqu'à deux cartes Auxilium.
- Placer un allié d'Étéocle/Polynice sur le plateau secondaire : cette carte ne pourra alors plus être utilisée sur le champ de bataille.
- Attaquer un Bellator adverse : une seule attaque par Bellator par tour. Aucun objet ne peut être utilisé après avoir porté la première attaque du tour en cours.

Attention : durant son premier tour, le joueur qui débute la partie n'a pas le droit d'attaquer son adversaire !



Eteoclei Socii

Lasthénès

110 VN



 Bouclier défensif 20
Lancez une Moneta. Si c'est face, Lasthénès ne subira aucun dégât au prochain tour.

 Lance hargneuse 40

Polyphontès

110 VN



 Frère d'armes
Soignez 20 VN à un Bellator allié. Ces soins seront doublés si Polyphontès a moins de 50 VN.

 Embuscade 60

Mégarée

120 VN



 Attaque furtive 30

 Blocage féroce ! 50
Lancez une Moneta. Si c'est face, récupérez une Voluntas dans le Cimetarium et placez-la dans votre main.

Mélanippos

120 VN



 Position défensive
Au prochain tour, l'une des attaques de votre adversaire, au choix, sera diminuée de 30.

 Position offensive 30

Actor

100 VN



 Actor ou à raison 30

 Jeu d'Actor 50

Hyperbios

120 VN



 Nuée de coups !
Lancez 5 fois la Moneta. Cette attaque inflige 20 Vulnere pour chaque côté face obtenu.

Polynicis Socii

Parthénopée
100 VN



Attaque rapide 30
Ruée véloce 50

Ecléoclos
120 VN



Courte échelle 30
Courroux de Zeus 50
Lancez une Moneta. Si c'est face, récupérez une Voluntas dans le Cimeterium et placez-la dans votre main.

Amphiaraos
110 VN



Divination 20
Lancez une Moneta. Si c'est face, Amphiaraus ne subira aucun dégât au prochain tour.
Arrête ton char ! 40

Tydée
120 VN



Tydée de génie !
Au prochain tour, l'une des attaques de votre adversaire, au choix, sera diminuée de 30.
Tydée plein la tête ! 30

Hippomédon
120 VN

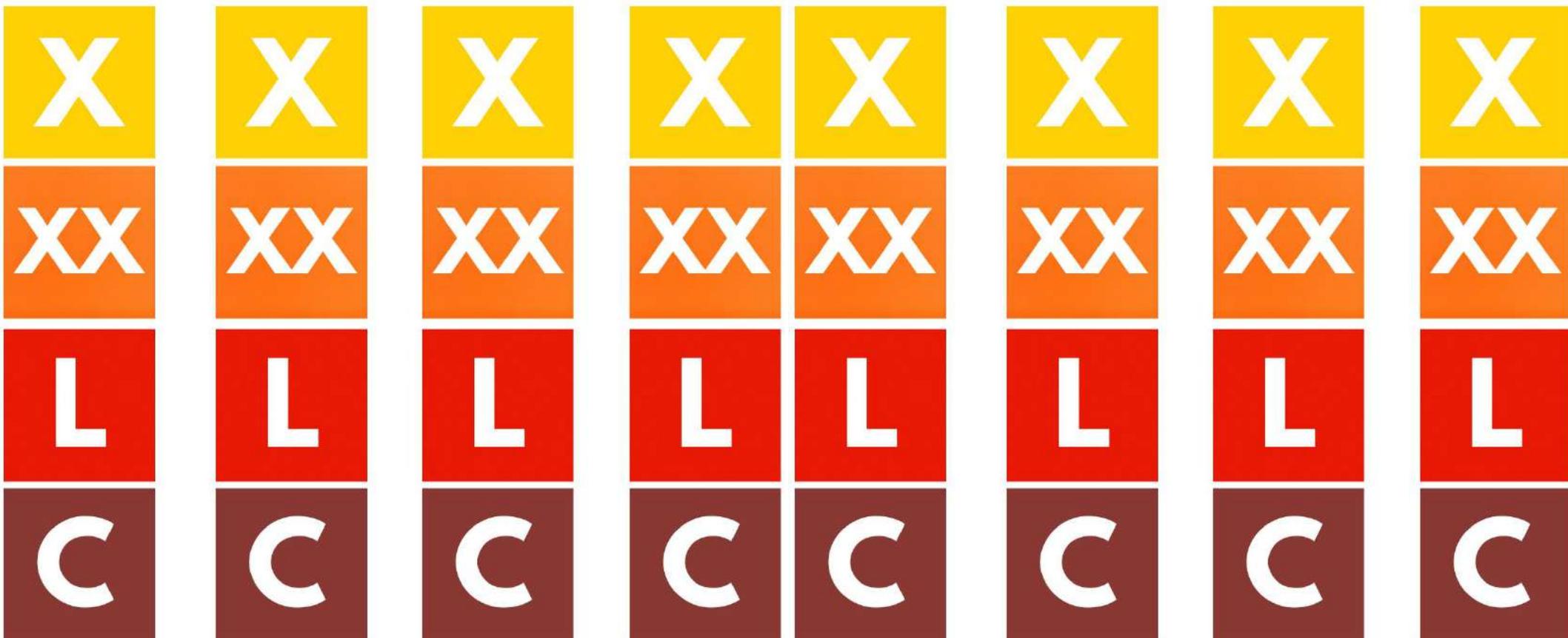


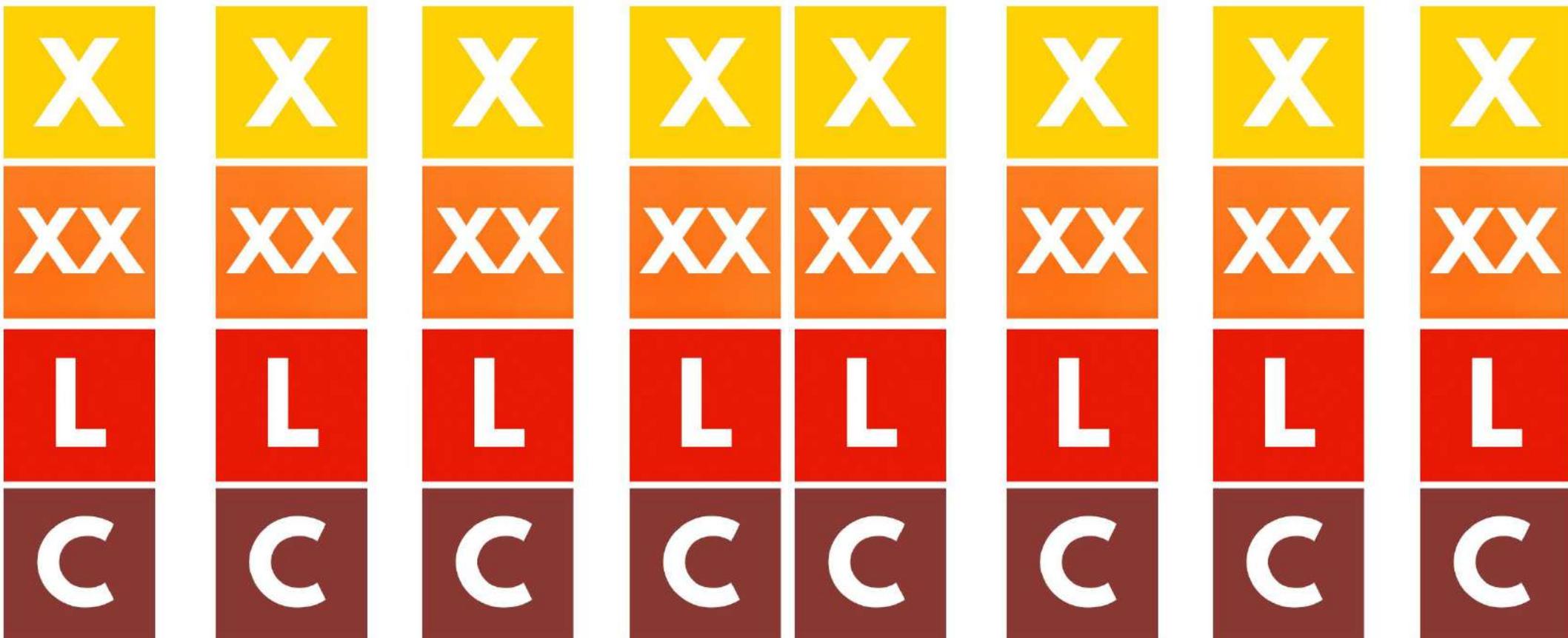
Carnage !
Lancez 5 fois la Moneta. Cette attaque inflige 20 Vulnere pour chaque côté face obtenu.

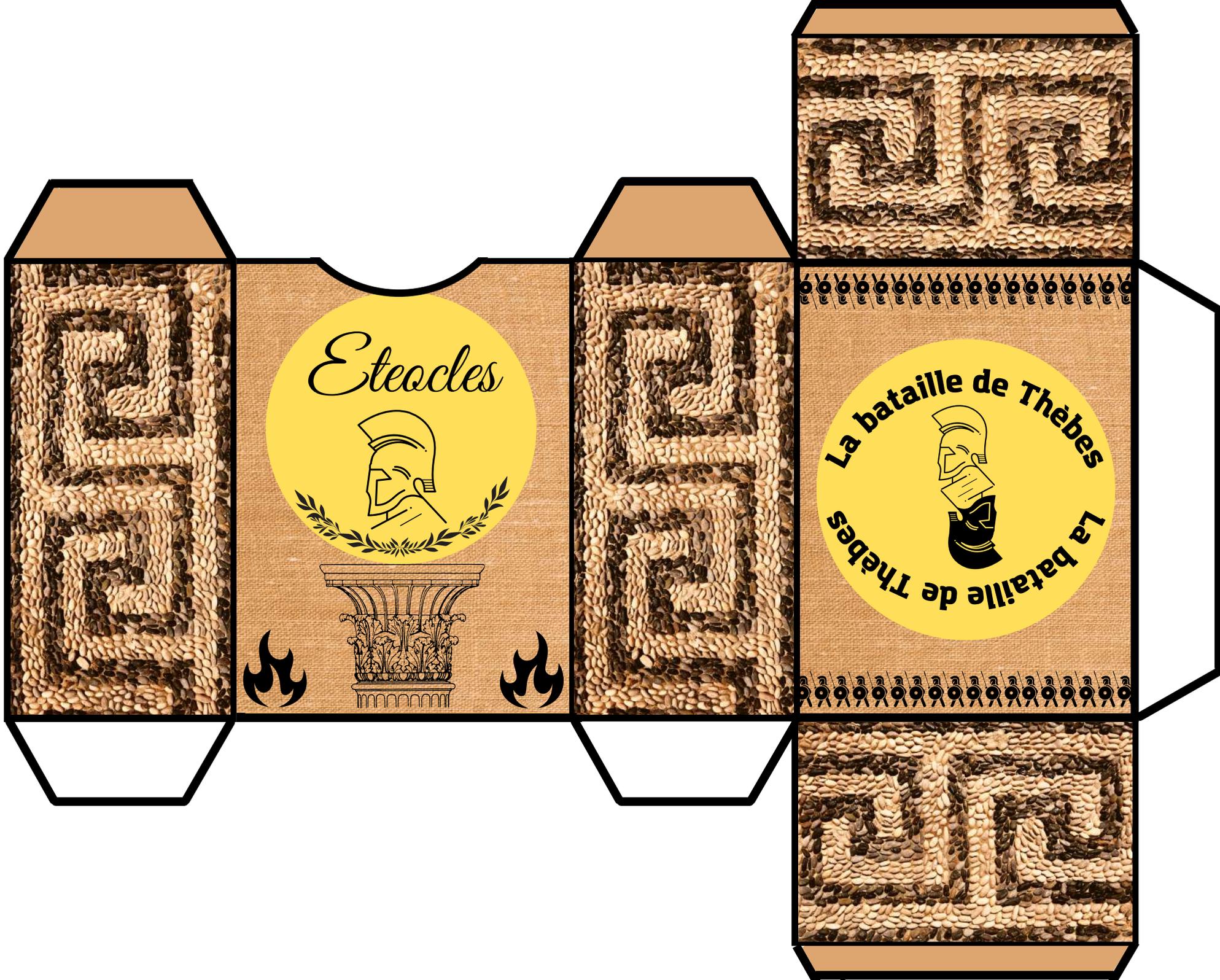
Capanée
110 VN



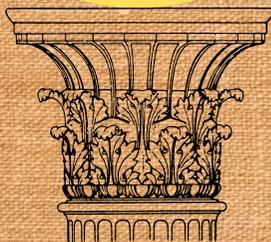
Capanée convertible
Soignez 20 VN à un Beliator allié. Ces soins seront doublés si Capanée a moins de 50 VN.
Poltrons et sofas 60







Eteocles

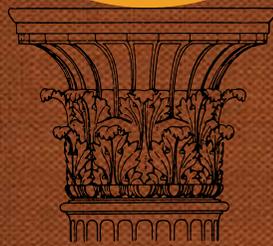


La bataille de Thèbes





Polynices



La bataille de Thèbes

