

AESCULAPINUM

Prendre en main une carte
Personnage se trouvant dans la
défausse.

Prendre en main une carte
Personnage se trouvant dans la
défausse.

BASILICA (Basilka)

Lorsqu'un *Forum* est activé à côté de
la *Basilica*, on obtient 2 points.

Lorsqu'un *Forum* est activé à côté de
la *Basilica*, on obtient 2 points.

MACHINA (Baukran)

Permet de replacer ses
cartes *Édifices*.

Les cartes peuvent être posées les unes sur les autres.

Permet de replacer ses
cartes *Édifices*.

Les cartes peuvent être posées les unes sur les autres.

FORUM

Utiliser 2 dés d'action :
- L'un pour activer
- L'autre pour déterminer les points
que l'on obtient de la réserve.

Utiliser 2 dés d'action :
- L'un pour activer
- L'autre pour déterminer les points
que l'on obtient de la réserve.

Utiliser 2 dés d'action :
- L'un pour activer
- L'autre pour déterminer les points
que l'on obtient de la réserve.

Utiliser 2 dés d'action :
- L'un pour activer
- L'autre pour déterminer les points
que l'on obtient de la réserve.

Utiliser 2 dés d'action :
- L'un pour activer
- L'autre pour déterminer les points
que l'on obtient de la réserve.

Utiliser 2 dés d'action :
- L'un pour activer
- L'autre pour déterminer les points
que l'on obtient de la réserve.

MERCATUS (Markthalle)

Obtient 1 point pour chaque
Forum adverse.

Obtient 1 point pour chaque
Forum adverse.

ONAGER

Attaque n'importe quel *Édifice*
à l'aide d'un dé de combat.

Attaque n'importe quel *Édifice*
à l'aide d'un dé de combat.

TEMPLUM (Tempel)

Lorsque le *Forum* est activé à côté du
Templum, le troisième dé d'action
détermine le nombre de points
supplémentaire que l'on reçoit.

Lorsque le *Forum* est activé à côté du
Templum, le troisième dé d'action
détermine le nombre de points
supplémentaire que l'on reçoit.

TURRIS (Turm)

Tant que la *Turris* est exposée, la
valeur de défense de toutes ses autres
cartes est augmentée de 1.

Tant que la *Turris* est exposée, la
valeur de défense de toutes ses autres
cartes est augmentée de 1.

SICARIUS (Attentäter)

Éliminer une carte *Personnage*.

La carte détruite et Sicarius sont toutes deux éliminées.

ARCHITECTUS (Baumeister)

Permet de jouer autant de carte *Édifice* de sa main que voulue sans en payer le coût.

Les cartes peuvent être posées les unes sur les autres.

Permet de jouer autant de carte *Édifice* de sa main que voulue sans en payer le coût.

Les cartes peuvent être posées les unes sur les autres.

CONSILIARIUS (Berater)

Permet de replacer ses cartes *Personnages*.

Les cartes peuvent être posées les unes sur les autres.

Permet de replacer ses cartes *Personnages*.

Les cartes peuvent être posées les unes sur les autres.

LEGAT (General)

Obtient 1 point pour chaque disque dé non occupé par l'adversaire.

Obtient 1 point pour chaque disque dé non occupé par l'adversaire.

GLADIATOR

Choisit une carte *Personnage* qui sera reprise en main par l'adversaire.

Choisit une carte *Personnage* qui sera reprise en main par l'adversaire.

MERCATOR (Handler)

Achète des points à l'adversaire pour 2 sesterces par point.

CONSUL (Konsul)

Augmente ou diminue d'un point le résultat d'un dé d'action non utilisé.

Augmente ou diminue d'un point le résultat d'un dé d'action non utilisé.

LEGIONARIUS (Legionär)

Attaque la carte qui se trouve sur le même disque dé.

Attaque la carte qui se trouve sur le même disque dé.

Attaque la carte qui se trouve sur le même disque dé.

NERO

Détruit une carte *Édifice* au choix.

La carte détruite et Nero sont toutes deux éliminées.

PRAETORIANUS (Prätorianer)

Empêche l'adversaire d'utiliser un disque dé durant un tour.

Empêche l'adversaire d'utiliser un disque dé durant un tour.

SCAENICUS (Schauspieler)

Permet de copier l'effet d'un *Personnage* posé devant soi.

Permet de copier l'effet d'un *Personnage* posé devant soi.

HARUSPEX (Seher)

Choisit une carte au choix dans la pioche.

La pioche est ensuite mélangé.

Choisit une carte au choix dans la pioche.

La pioche est ensuite mélangé.

SENATOR

Permet de jouer autant de carte *Personnage* que voulue sans en payer le coût.

Les cartes peuvent être posées les unes sur les autres.

Permet de jouer autant de carte *Personnage* que voulue sans en payer le coût.

Les cartes peuvent être posées les unes sur les autres.

VELITES (Speerwerfer)

Attaque une carte de *Personnage* au choix de l'adversaire.

Attaque une carte de *Personnage* au choix de l'adversaire.

ESSEDUM (Streitwagen)

Réduit la valeur de défense des cartes adverses de 2.

Réduit la valeur de défense des cartes adverses de 2.

TRIBUNUS PLEBIS (Volkstribun)

Reçoit 1 point de l'adversaire.

Reçoit 1 point de l'adversaire.

CENTURIO (Zenturio)

Attaque la carte qui se trouve sur le même disque dé.
On peut ajouter à la valeur du dé de combat la valeur d'un dé d'action non utilisé.

Attaque la carte qui se trouve sur le même disque dé.
On peut ajouter à la valeur du dé de combat la valeur d'un dé d'action non utilisé.

Pour toutes remarques, merci de me contacter sur benjamin.bigot@gmail.com ou via trictrac en envoyant un message à the_real_hnk.