

Du gladiateur



Compétences

Du gladiateur



Compétences

Du gladiateur



Compétences

Du gladiateur



Compétences

### Sale coup

Votre guerrier a appris divers coups tordus avec lesquels il peut neutraliser un adversaire. Toutes les fois que vous obtenez un 6 pour toucher vous réussissez un sale coup. Un sale coup ignore jusqu'à 2 points d'armure. En outre, les monstres qui ignorent la douleur et ignorent un coup ne peuvent pas employer ces capacités contre un sale coup.



Compétences du gladiateur

### Coup de pied

Si votre guerrier est armé avec une lame de botte, il peut faire une attaque spéciale de coup de pied. Cette attaque est en plus de toutes vos attaques normales, et a lieu dans la phase des guerriers comme d'habitude. Cette attaque est résolue comme les autres. À part la réduction des dommages causés par l'armure, le monstre ne peut pas esquiver ce coup.



Compétences du gladiateur

### Main sûre

Votre personnage peut utiliser deux armes en même temps. Ceci vous permet d'ajouter +1 à vos attaques. En outre, vous pouvez utiliser deux armes différentes dans le même tour, comme par exemple, une épée normale dans une main, et une lame de gel dans l'autre. Vous devez déclarer combien d'attaques vous ferez avec chaque arme avant de lancer pour toucher. Suivre le procédé normal de combat pour tous les coups.



Compétences du gladiateur

### Intimidation

Quand votre guerrier entre dans un magasin il a des lueurs de colère dans les yeux et essaye de paraître aussi menaçant que possible, lancer 1D6 et ajouter votre force.

Si vous obtenez 7 ou plus vous avez intimidé le commerçant, qui vous laissera emporter le premier article que vous achetez à moitié prix.



Compétences du gladiateur



Du gladiateur



Compétences

Du gladiateur



Compétences

Du gladiateur



Compétences

Du gladiateur



Compétences

### Lame cachée

Vous cachez une petite lame dans vos habits, sur une boucle de ceinture, ou dans un brassard de force. Si votre guerrier commence une phase des guerriers à côté d'un monstre, vous pouvez utiliser votre lame cachée pour faire une attaque additionnelle résolue normalement, l'attaque est si rapide que les monstres avec des capacités d'esquive ne peuvent pas essayer d'éviter le coup. Cependant, la lame est si petite qu'elle ne causera que 1D6 dommages, ainsi lancer 1D6 pour les dommages et n'ajoutez pas votre force.



Compétences du gladiateur

### Aucune douleur

Votre guerrier est endurci et sa constitution exceptionnelle, il peut encaisser des coups qui auraient jeté à terre d'autres personnages.

Chaque fois qu'il est réduit à 0 point de vie, lancer 1D6 sur un résultat de 5 ou 6, il est parvenu à surmonter la douleur, et reste debout avec 1 point de vie.



Compétences du gladiateur

### Force brutale

Fléchissant chacun de vos muscles, vous poussez violemment votre adversaire en arrière. Cette compétence permet à votre guerrier d'essayer de pousser un monstre hors de son chemin.

Lancer 1D6 et ajouter la force de votre guerrier si le total est inférieur ou égal à la force du monstre, il est trop grand pour être déplacé et votre guerrier échoue.

Si le total est plus grand que la force du monstre il est poussé dans n'importe quelle case inoccupée (à votre choix). Après avoir repoussé son ennemi, votre guerrier peut aller sur la case occupée par le monstre et peut attaquer normalement.



Compétences du gladiateur

### Attaque à main nue

Laissant tomber votre arme par terre, vous vous précipitez sur votre adversaire et étouffez sa poitrine, pour l'étouffer.

Cette compétence permet à votre guerrier d'attaquer son adversaire à main nue plutôt qu'avec une arme normale.

Cette attaque remplace toutes les attaques normales de votre guerrier.

Lancer pour toucher normalement. Si vous réussissez, votre guerrier a saisi le monstre et lui inflige (1D6 x son niveau) sans modificateur pour l'armure.

Cette attaque ne peut pas être esquivée.



Compétences du gladiateur



Compétences du gladiateur



Crânes fendus

Crânes fendus 1

Votre gladiateur saisit les têtes de deux adversaires et les cogne ensemble, ou contre un mur voisin pendant la phase des guerriers. Vous pouvez renoncer à vos attaques normales et faire une attaque spéciale *crâne fendu*. Vous ne pouvez vous en prendre qu'à deux adversaires adjacents, lancer pour toucher contre chacun normalement.

Si les deux coups sont réussis, chaque monstre subit le double des dommages normaux de votre attaque (force uniquement, se rappeler que vous ne pouvez pas employer

Compétences du gladiateur

Du gladiateur



Compétences

Crânes fendus 2

cette compétence avec une arme). Vous pouvez, aussi cogner la tête d'un monstre contre un mur, dans ce cas il subira des dommages supplémentaires égaux à votre niveau. Il n'y a aucune déduction d'armure ou d'endurance pour les victimes d'une attaque *crâne fendu*.

Mais esquive, ignorer le coup et les capacités semblables s'appliquent comme d'habitude.

Si vous essayez de cogner deux monstres et que vous en manquez un, vos attaques pour le tour sont gaspillées.

Compétences du gladiateur

Compétences du gladiateur

Votre guerrier a appris quelques techniques curatives de base, utilisant le massage musculé et quelques autres techniques plus douloureuses, telles qu'employer la ficelle pour recoudre les blessures et la flamme de la lanterne pour cautériser. Vous pouvez employer cette compétence sur vous-même ou sur un autre guerrier. Il faut qu'il n'y ait aucun monstre sur le plateau et vous ne pouvez rien faire d'autre pour ce tour, si vous l'utilisez sur vous-même elle réussira toujours.

Soins rapides 1

Soins rapides 2

mais d'autres guerriers peuvent ne pas pouvoir subir la douleur du processus.

Si vous guérissez un autre guerrier avec cette compétence il doit lancer 1D6 et ajouter son endurance, si le total est 7 ou plus il est guéri normalement.

S'il échoue, il n'est pas guéri et reste évanoui pendant les prochains 1D6 tours. Les monstres n'attaqueront pas les guerriers qui sont évanouis à moins qu'il n'y ait aucune autre cible, dans ce cas ils toucheront automatiquement. Un guerrier guéri

Compétences du gladiateur

Du gladiateur



Compétences

Soins rapides 3

par cette méthode regagne immédiatement 1D6 + le niveau du gladiateur points de vie.



Compétences du gladiateur

Du gladiateur



Compétences

### Coup puissant

Cette compétence permet au gladiateur d'augmenter la force de ses coups en renonçant à des attaques. Pour chaque attaque à laquelle votre guerrier renonce il gagne 1D6 supplémentaire de dommage sur une de ses attaques restantes. Vous devez déclarer que votre guerrier emploie cette compétence avant de lancer pour toucher. Cette compétence ne peut être employée qu'une fois par tour



Compétences du gladiateur