

des gladiateurs



Ecole

des gladiateurs



Ecole

des gladiateurs



Ecole

des gladiateurs



Ecole

Armurerie
Armure d'arène (corps)

L'armure d'arène couvre seulement une partie du corps du gladiateur. Chaque fois qu'un monstre vous touche, rechercher ou il vous a touché en lançant 1D6. Sur un résultat de **6**, vous pouvez ajouter la valeur d'armure à votre endurance
Il y a 5 endroits à couvrir.

L'armure d'arène donne **+1 en endurance**



400 P.O. Stock : 8
Revente : 75 PO

Ecole des gladiateurs

Armurerie
Armure d'arène (tête)

L'armure d'arène couvre seulement une partie du corps du gladiateur. Chaque fois qu'un monstre vous touche, rechercher ou il vous a touché en lançant 1D6. Sur un résultat de **2**, vous pouvez ajouter la valeur d'armure à votre endurance
Il y a 5 endroits à couvrir.

L'armure d'arène donne **+1 en endurance**



400 P.O. Stock : 8
Revente : 75 PO

Ecole des gladiateurs

Armurerie
Armure d'arène (bras gauche)

L'armure d'arène couvre seulement une partie du corps du gladiateur. Chaque fois qu'un monstre vous touche, rechercher ou il vous a touché en lançant 1D6. Sur un résultat de **3**, vous pouvez ajouter la valeur d'armure à votre endurance
Il y a 5 endroits à couvrir.

L'armure d'arène donne **+1 en endurance**



400 P.O. Stock : 8
Revente : 75 PO

Ecole des gladiateurs

Armurerie
Armure d'arène (bras droit)

L'armure d'arène couvre seulement une partie du corps du gladiateur. Chaque fois qu'un monstre vous touche, rechercher ou il vous a touché en lançant 1D6. Sur un résultat de **4**, vous pouvez ajouter la valeur d'armure à votre endurance
Il y a 5 endroits à couvrir.

L'armure d'arène donne **+1 en endurance**



400 P.O. Stock : 8
Revente : 75 PO

Ecole des gladiateurs

des gladiateurs



Ecole

des gladiateurs



Ecole

des gladiateurs



Ecole

des gladiateurs



Ecole

Armurerie

Armure d'arène (jambes)

L'armure d'arène couvre seulement une partie du corps du gladiateur. Chaque fois qu'un monstre vous touche, rechercher ou il vous a touché en lançant 1D6. Sur un résultat de 5, vous pouvez ajouter la valeur d'armure à votre endurance. Il y a 5 endroits à couvrir.

L'armure d'arène donne +1 en endurance



400
P.O.

Stock : 8
Revente : 75 PO

Ecole des gladiateurs

Armurerie

Gantelets de combat

Pour un tour vous pouvez frapper votre adversaire, le mettant hors de combat, gagnant +1 pour toucher à toutes les attaques de corps à corps.

Une fois par aventure



Ecole des gladiateurs

Armurerie

Poing blindé

Ajoute + 2 en dommages quand le jet pour toucher est un 6



25
P.O.

Stock : 4
Revente : 10 PO

Ecole des gladiateurs

Armurerie

Pointes de genou

+ 1 en force sur 2 attaques. Jusqu'à 1 par genou.



160
P.O.

Stock : 8
Revente : 20 PO

Ecole des gladiateurs

des gladiateurs



Ecole

des gladiateurs



Ecole

des gladiateurs



Ecole

des gladiateurs



Ecole

Armurerie Lames de botte

Peuvent être employées par les guerriers ayant la compétence coup de pied.



50
P.O.

Stock : 7
Pas de revente

Ecole des gladiateurs

Armurerie 1D6 potions guérit tout

Récupère 1D6 points de vie. Sur un jet de 1 la potion est épuisée. (Sur 1 ou 2 si c'est un autre guerrier qui l'utilise).



50
P.O.

Stock : 8
Pas de revente

Ecole des gladiateurs

Armurerie 1D6 produits paralysants

Ce liquide magique peut être appliqué sur une arme simple, le premier monstre touché par cette arme est à -1 pour toucher pour le reste du combat



150
P.O.

Stock : 9
Pas de revente

Ecole des gladiateurs

Armurerie 1D6 doses de renforçateurs

La dose de renforçateur augmentera une caractéristique du guerrier pour la durée d'un tour entier. Comme un breuvage magique, chaque dose peut seulement être utilisée une fois.



150
P.O.

Stock : 9
Pas de revente

Ecole des gladiateurs

des gladiateurs



Ecole

des gladiateurs



Ecole

des gladiateurs



Ecole

Compétences

Tourbillon mortel

On vous enseigne une manœuvre spéciale qui fait tourner vos armes dans un tourbillon mortel. Vous pouvez employer cette attaque une fois par aventure, au lieu d'employer toutes les autres attaques. Vous devez lancer pour toucher une seule fois contre chaque monstre dans une case adjacente à votre guerrier. Tous les coups sont résolus normalement, mais il n'y a aucun coup mortel.



Compétences du gladiateur

Compétences

Saut et esquive

Un vieux vétéran grisonnant vous enseigne un tour tordu pour échapper à la prise d'un adversaire. Vous pouvez ajouter la compétence « saute et esquive » au répertoire de votre guerrier.

Cette compétence permet à votre guerrier de se débloquer automatiquement, et peut être employée une fois par aventure.



Compétences du gladiateur

Compétences

Maître en armements

Les gladiateurs sont des experts en armements et peuvent impressionner les négociants. En vérifiant la disponibilité d'une arme ou d'une armure, le gladiateur peut additionner +1 au jet de disponibilité. Ces capacités ne peuvent pas être employées dans l'armurerie de l'école de gladiateurs.



Compétences du gladiateur