



# • GLADIATEUR •

*Par Gavin Thorpe, traduction de Fanrax le Nécromancien*

Ceci une version électronique du set de guerrier Games Workshop's le Gladiateur pour Warhammer Quest. Autant que possible cette version électronique ressemble à l'original, cependant l'intensité de la couleur et la résolution des images a été réduite afin de produire un fichier de volume plus réduit.

**En raison des restrictions d'autorisation des polices utilisées, elles ne peuvent pas être incluses dans le PDF. Pour avoir une version conforme à l'original, vous aurez besoin des polices "Casablanca Antique" et "Book Antiqua".**

**Bon jeu.**

À travers le vieux monde depuis très longtemps, le sport le plus populaire est le combat de gladiateur dans l'arène. Malgré plusieurs lois locales qui interdisent cette pratique, l'usage demeure et l'arène offre un asile pour les ex-mercenaires, condamnés en fuite, voleurs et vagabonds.

Quand un combat de gladiateur a lieu, il peut prendre la forme d'un gala très organisé dans une grande arène ou celle d'un petit combat de village dans une vieille grange. Les combattants sont habituellement des esclaves qui travaillent sur le circuit, gagnant leur liberté par leurs victoires, récompensés par leurs managers en gagnant la coupe des vainqueurs. Avant que la plupart des gladiateurs soient des hommes libres ils sont tellement marqués physiquement et mentalement qu'ils ne souhaitent plus quitter le circuit car ils ne peuvent trouver leur place dans la société normale.

Il y a de nombreuses raisons pour qu'un gladiateur échange sa carrière courante pour la vie d'un aventurier. La vie autour de l'arène comporte énormément de rumeurs vraies ou fausses, de scandales et d'arrestations, mais aussi, beaucoup de notoriété.

Vous pouvez imaginer vos propres raisons de quitter le circuit des gladiateurs, ou bien discuter avec les autres joueurs, noter leurs suggestions et en prendre une au hasard. Si vous ne trouvez pas un motif valable pour quitter une carrière prometteuse, lancer 1D6 sur le tableau suivant. Vous pouvez décider que vous voulez garder votre passé secret, et n'en parler qu'à quelqu'un en qui vous avez entièrement confiance !

Car un gladiateur échappé de l'arène est un homme traqué, constamment sur le qui-vive dans les endroits où il pourrait un jour être identifié. Il peut souhaiter régler sa dette envers son ex-maître ou ses associés, en utilisant les trésors qu'il pourrait amasser dans ses expéditions.

1D6	Résultat
1	<b>Évasion !</b> Votre maître était particulièrement cruel et avide, vous faisant combattre jusqu'à vos dernières forces. Un jour vous vous êtes enfui de l'arène après avoir gagné un combat. Avant que quiconque ne puisse vous arrêter, vous étiez dehors, libre dans le vaste monde.
2	<b>C'est pas moi !</b> Votre maître a été trouvé mort un matin, et ce n'était un secret pour personne que vous vouliez partir de son école. Les gardiens vous ont traîné en prison mais vous êtes parvenu à vous échapper. Lancer 1D6 : sur 1 à 3 vous avez commis réellement le meurtre, sur 4 à 6 vous êtes innocent.
3	<b>Vendetta.</b> Avant de vous enfuir, vous avez tué un combattant rival dans un combat. Il avait sur lui une grosse somme d'argent, malheureusement. c'était l'argent de votre maître : il avait parié que vous alliez perdre !
4	<b>Ho Hum !</b> Pour tout dire, vous vous ennuyez. Il n'y avait aucun autre combattant digne de vous. Et l'adoration de vos fans et les foules de demoiselles en extases devenaient fatigantes. Il y a quelques semaines vous êtes simplement parti de votre école de combat, laissant votre maître écumant de rage.
5	<b>Tu sais ce qu'ils disent.</b> Il y a eut un énorme scandale, et diverses rumeurs ont circulées à votre sujet, concernant votre façon de vivre, vos activités nocturnes et une foule d'autres traits de votre personnalité. Naturellement aucune d'elles n'était strictement vraie, mais il n'y a pas de fumée sans feu. Vous avez décidé qu'il valait mieux partir avant que quelqu'un ne devienne trop curieux.
6	<b>Naturellement j'y étais !</b> Votre personnage a passé sa vie entière dans et autour des arènes, malheureusement, ce n'était pas en tant que gladiateur. Vous étiez l'homme de ménage, mais vous avez observé beaucoup de grands combattants et un jour, vous avez voulu combattre. Vous avez été ridiculisé et on vous a jeté dehors à coup de pied, et dans un acte de vengeance vous avez volé une partie de l'équipement d'un gladiateur et vous vous êtes sauvé. Vous êtes maintenant déterminé à prouver que vous pouvez aussi bien réussir que les gladiateurs qui se sont raillé de vous.

## · INTRODUCTION ·

Ce set contient tout ce qu'il faut pour jouer un nouveau guerrier à Warhammer Quest, y compris sa carte de guerrier, pion de guerrier, cartes d'équipement, un livre de règle et une figurine Citadel pour représenter le guerrier lui-même. Ce livre de règle est partagée en trois sections : une section de base de Warhammer Quest, une section avancée et une section de jeu de rôle.

Les règles de Warhammer Quest contiennent toutes les règles pour utiliser ce guerrier dans vos parties. Le livre de règles avancées couvre toutes les règles pour la progression du guerrier en niveaux de combat, comprenant sorts, qualifications ou règles spéciales, et la section finale donne des guides de règles pour utiliser le nouveau guerrier avec les règles de jeu de rôle.

## . RÈGLES POUR WARHAMMER QUEST .

Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer un des guerriers du jeu de Warhammer Quest par le gladiateur. Permuter simplement le gladiateur pour un des guerriers existants. Les règles qui suivent expliquent comment employer le gladiateur dans vos parties. Remettre le pion de guerrier du guerrier d'origine dans la boîte, et le remplacer par celui du gladiateur! Rappelerez-vous aussi, que s'il n'y a pas de barbare dans la partie, un des autres guerriers devra porter la lanterne et être le chef.

### Groupes de guerriers plus nombreux.

Si vous le désirez, vous pouvez prendre plus de quatre guerriers dans une aventure, mais vous devez vous assurer qu'il y a assez de monstres pour tout le monde ! Les cartes et les tables de Warhammer Quest sont basées sur la quête de quatre guerriers pour combattre, et si vous avez quinze guerriers différents, la partie sans modification ne présentera aucun défi du tout ! En règle générale, les parties sont prévues pour quatre guerriers, mais si vous avez une partie avec cinq ou six guerriers, augmentez alors le nombre de monstres d'une quantité égale.

Par exemple, si vous avez 6 guerriers cela représente 50% de guerriers supplémentaires. Dans ce cas, vous devez vous assurer que chaque fois que les monstres apparaissent, il y en a de 50% de plus. Ainsi, 6 Orques deviendront 9 Orques. Si la carte indique "1D6 Orques", lancer les dés normalement et multiplier le résultat pour ajuster leur nombre; ainsi un résultat de 4 Orques, devient 6 Orques, et ainsi de suite.

### Commencer avec un Gladiateur

N'importe quel joueur peut commencer le jeu avec un gladiateur plutôt qu'un des guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest. Toutes les règles pour créer un nouveau guerrier s'appliquent, à moins que des exceptions soient indiquées ailleurs dans ce livre de règle.

Le profil d'un gladiateur est le suivant :

<b>Mouvement</b>	4	<b>Endurance</b>	3 (4)
<b>Capacité de Combat</b>	3	<b>Points de Vie</b>	1d6+8
<b>Tir</b>	6+	<b>Initiative</b>	3
<b>Force</b>	3	<b>Attaque</b>	1
<b>Armure</b>	1	<b>Débloccage</b>	5+

### EQUIPEMENT

Le gladiateur commence le jeu avec la carte équipement Potion « Guérit tout » et la carte d'équipement du fléau d'arène.

## ARMES

Le gladiateur commence le jeu armé avec une lame de poing et un fléau.

Quand il emploie la lame de poing, le gladiateur obtient 2 attaques supplémentaires mais ne peut pas faire de coup mortel. Cependant, si le gladiateur tue un monstre avec sa lame de poing il peut faire un pas dans la case que le monstre occupé et continue ses attaques à partir de là. Les règles du blocage ne s'appliquent pas à ce mouvement spécial.

Quand il utilise le fléau, le gladiateur obtient +2 en force pour les dommages soit 1D6+5. S'il lance un 1 pour toucher, il rate son coup, et se frappe lui-même! Établir les dommages normalement.

Le gladiateur doit déclarer quelle arme il va utiliser au début de la phase des guerriers, il peut ne pas utiliser les deux armes au même tour !

Un gladiateur peut utiliser des armes autres que sa lame de poing et son fléau.

## ARMURE

Le gladiateur porte l'armure d'arène qui lui donne +1 en endurance.

Il peut ne pas porter une autre forme d'armure.

## RÈGLES SPÉCIALES

La formation du gladiateur lui permet de réagir rapidement à certaines situations. Chaque fois que vous rencontrez des monstres en raison d'un jet d'événement inattendu, lancer 1D6 juste après que les monstres soient placés.

**1** Le gladiateur devient confus et ne peut effectuer aucune action dans la prochaine phase des guerriers.

**2-4** Rien ne trouble le gladiateur. Il combat les monstres normalement.

**5-6** Le gladiateur se rappelle un mouvement spécial et peut immédiatement se déplacer et attaquer, exactement comme si c'étaient la phase des guerriers. Appliquer les règles habituelles telles que blocage, attaques, et ceci n'affecte pas la capacité du gladiateur à combattre dans les phases suivantes des guerriers

Il n'y a que si le gladiateur se tient dans l'arène qu'il réagira comme sur un jet de 1, dans ce cas il est « confus » comme ci-dessus.



## · RÈGLES AVANCEES ·

### GLADIATEUR ET ÉVÉNEMENTS

Comme combattant professionnel, un gladiateur a du mal à refuser un défi. Si votre personnage lance un événement et que cela mène au conflit physique (tel que le duel) alors il doit accepter, il peut ne pas essayer de s'en sortir en payant ou s'enfuir.

### ARMURE D'ARENE

L'armure d'arène couvre seulement une partie du corps du gladiateur. Il y a cinq endroits à couvrir : Tête, jambes, corps, bras gauche et bras droit, vous commencez par protéger votre corps. Chaque fois qu'un monstre vous touche, rechercher ou il vous a touché en lançant 1D6 sur le tableau ci-dessous. Si vous êtes protégé par l'armure d'arène à l'endroit indiqué alors vous pouvez ajouter la valeur d'armure à votre endurance. Si cet endroit n'est pas protégé vous ne bénéficiez d'aucune protection supplémentaire. Vous pouvez acheter des pièces complémentaires d'armure d'arène à l'armurerie de l'école de combat (voir page 8). Vous devrez noter quelle partie du corps du gladiateur l'armure couvre.

Jet du monstre pour toucher.	Endroit
2	Tête
3	Bras gauche
4	Bras droit
5	Jambes
6	Corps

Par exemple. Grund Broyeur de Tête a l'armure d'arène sur son corps et son bras droit. Un monstre le touche avec pour frapper des résultats de 4, 5 et 6. Son armure compte pour le 4 et le 6 (bras droit et corps) mais pas contre le jet de 5 (les jambes).

### DETTE

Quand vous vous êtes enfui de votre école de gladiateurs, vous deviez toujours une forte somme d'argent à votre manager puisqu'il avait investi un montant considérable de temps et d'argent dans votre carrière, et il est impatient de le récupérer. Pour établir la somme d'argent que vous devez, lancer 1D6 et consulter le tableau suivant, noter le montant sur votre feuille d'aventure.

1D6	Somme due
1 – 2	6000 pièces d'or
3 – 4	5000 pièces d'or
5 - 6	4000 pièces d'or

Vous pouvez rembourser votre dette en partie ou en totalité chaque fois que vous visitez l'école de gladiateur. Déduire simplement la somme de votre total d'or et la déduire de celle que vous devez toujours. Une fois que vous aurez payé la totalité de votre dette vous n'êtes pas sûr que votre ex-maître ne vas pas recourir à quelques représailles.

## JOURS TRANQUILLES

Chaque fois que vous arrivez en ville, il y a une chance que quelqu'un vous identifie. Chaque fois que vous avez un jour tranquille dans une agglomération, lancer 1D6 et rechercher le résultat sur le diagramme ci-dessous.

1D6	TABLEAU DES JOURS TRANQUILLES
1	Vous repérez un employé de votre ex-maître, qui vous voit également. Si vous avez n'importe quelle dette, il avertira son maître. Lancer 1D6 et ajouter votre initiative. Si vous obtenez un total de 8 ou plus vous l'évitez, mais vous ne pouvez rien faire pour les jours suivants car vous restez caché. Si vous échouez appliquez alors le résultat 13 sur le Tableau de combat d'école (voir page 9).
2	Un commerçant méfiant vous identifie et menace d'entrer en contact avec votre ex-maître à moins que vous ne lui payiez 1D6 X 20 pièces d'or. Si vous ne le payez pas vous devrez passer les 2D6 jours suivants à vous cacher. Tandis que vous vous cachez, vous ne pouvez rien faire d'autre, mais vous devez lancer pour les événements citadins normalement.
3	Vous rencontrez un fan admiratif, qui vous fait une grande scène dans la rue, le propriétaire du prochain magasin ou vous entrez a tout entendu, il pense que vous êtes un riche gladiateur et vous facturera deux fois le coût normal pour tous les articles que vous pourrez acheter. Le coût de la vie pour votre personnage est doublé tandis que vous restez dans cette ville.
4	Un jour tranquille - jusqu'à ce que quelqu'un vous identifie dans la rue criant votre nom, il se précipite sur vous et une grande foule apparaît. Vous passez le reste de la journée gribouillant votre autographe sur des morceaux de parchemin.
5	Un vieil homme raide vous aborde dans la rue mais vous vous éloignez. Vous ne pouvez rien faire le jour suivant, mais il vous trouvera encore et vous dit que vous l'avez aidé à faire fortune il y a quelques années, il vous est reconnaissant d'avoir gagné le combat sur lequel il avait parié toutes ses économies, il vous offre 2D6 X 20 pièces d'or.
6	Vous êtes acculé dans une ruelle par les serviteurs de votre ex-maître. Après en avoir mis deux hors de combat, ils parviennent à vous immobiliser sur le sol et cinq d'entre eux vous maintiennent. Lancer 1D6. Sur un résultat de 6 l'un d'entre eux vous explique que votre maître vous a pardonné, ayant été converti à la religion par un missionnaire errant et que le geste de donation du maître pour obtenir la rémission de ses péchés a été de réduire de 100 x 1D6 pièces d'or le montant de votre dette. Sur un résultat de 1 à 5 ils vous volent l'un de vos trésors à déterminer aléatoirement.

## GLADIATEURS DANS LE COMBAT

Les gladiateurs excellent particulièrement dans les combats qui ont lieu dans des espaces clos. Quand votre gladiateur combat contre des monstres dans une telle situation, vous pouvez essayer d'employer une partie de l'expérience que vous avez acquise durant votre carrière. Au début de n'importe quel combat, juste après que les monstres soient placés, lancer 1D6.

1D6	Résultat
1	Le gladiateur se rappelle un mouvement spectaculaire. Malheureusement, il est tellement emporté par la nostalgie qu'il en oublie la bataille autour de lui. Le gladiateur peut ne faire rien pendant la prochaine phase des guerriers, alors qu'il rêvasse au passé.
2 – 4	Le gladiateur ne peut se rappeler aucun tour qu'il pourrait employer dans cette situation
5 – 6	Le gladiateur se rappelle un coup spécial de combat qui serait idéal pour cette situation. Cette connaissance lui permet d'obtenir une attaque supplémentaire. Il peut se déplacer et combattre immédiatement, juste comme si c'étaient la phase des guerriers, pendant ce temps votre gladiateur est sujet à toutes les règles normales, telles que le blocage. Ce mouvement supplémentaire n'affecte pas sa capacité de se déplacer ou de combattre dans la phase des guerriers suivante.

### GLADIATEURS, TRÉSOR ET ÉQUIPEMENT

Traiter le gladiateur exactement comme un barbare. Si le barbare peut employer un trésor particulier ou tout autre équipement, il peut être utilisé par le gladiateur. Se rappeler ses restrictions d'armure cependant

### GLADIATEURS EN VILLE

Le gladiateur peut visiter l'armurerie, le bazar, la forge, le tripot (peut-être pour parier sur un vieil ami), l'alchimiste, le temple et le marchand d'animaux. Quand un gladiateur se rend dans une taverne, il n'a aucun modificateur sur ses jets de dés d'événements de taverne. 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 (voir ci-dessous).

Une fois par séjour en ville, votre gladiateur peut se rendre à l'endroit spécial l'école des gladiateurs.

### ÉCOLE DE GLADIATEURS

Les gladiateurs, barbares, tueur de Trolls, guerriers du chaos et les nains peuvent se rendre à l'école des gladiateurs une fois par visite en ville. L'école de gladiateurs est un endroit spécial, mais vous pouvez la trouver un jet de 6+, plutôt qu'un de 7+ (voir le livre de règles avancées de Warhammer Quest page 19). Si vous trouvez une école de gladiateurs, lancer 2D6 et consulter le tableau suivant. Un gladiateur doit additionner +1 à son résultat.

2D6	Résultat
2	Les gladiateurs et les entraîneurs rient de votre guerrier, et le mette dans l'embarras. Votre guerrier se sauve couvert de honte et doit quitter la ville immédiatement. Ne lancer pas sur le Tableau d'événements citadin pour aujourd'hui

- 3 Les gladiateurs défient votre guerrier à la lutte. Le grand Brutus, le champion de l'école et votre guerrier, se tourment autour pendant quelques minutes, puis se jette l'un sur l'autre. Lancer 1D6 et ajouter votre force. Si vous obtenez un 7 ou plus vous défaites le grand Brutus et vous gagnez 1D6 X 10 pièces d'or sur un pari. Si vous échouez vous avez perdu et devez passer les 1D6 jours suivants à nettoyer les toilettes de l'école, un pari stupide! Il n'y a aucun besoin de lancer pour les événements citoyens pendant ce temps.
- 4 Un des coups bas de gladiateur consiste à vous voler une de vos armes aléatoirement déterminées (armes magiques y compris). À moins que vous puissiez l'en empêcher en lançant un 7 ou plus sur 1D6+ votre niveau, il volera l'objet. Défaussez l'objet immédiatement.
- 5 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 débloquent automatiquement, et peut être employée une fois par aventure.
- 6 Il vous est donné des gantelets de combat spéciaux que vous pouvez utiliser une fois par aventure. 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.
- 7 La formation supplémentaire que vous gagnez, améliore vos prouesses de combattant et augmente votre résistance. Vous pouvez ajouter 1 point de vie à votre profil de manière permanente
- 8 Vous apprenez quelques tours de main et des qualifications qui seront utiles à l'avenir, vous gagnez un point supplémentaire d'entraînement à dépenser quand vous monterez un niveau. Un guerrier qui n'est pas un gladiateur gagne +1 à une caractéristique de son choix pour la prochaine aventure.
- 9 Les autres combattants de l'école vous invitent à combattre dans l'arène et vous vous sentez obligée d'accepter. Vous devez lancer 1D6 et ajouter votre compétence d'arme, ou votre force, celle qui vous préférez si vous obtenez 7 ou plus vous avez gagné Le prix du vainqueur est de 50 x 1D6 pièces d'or. Si vous perdez alors vous devez payer 1D6 X 50 pièces d'or et passer le jour suivant à vous remettre, vous ne pouvez vous rendre nulle part ce jour là.
- 10 On vous enseigne une manoeuvre 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
- 11 Un vieil ami à vous visite l'école de gladiateurs ou il a été chanceux dans quelques combats récents et a payé sa liberté. Dans un geste de générosité il offre de payer une certaine somme d'argent à votre ex-maître, il enlèvera 2D6 x 20 pièces d'or de votre dette. Un non combattant encaisse la somme et se sauve avant que le vieil ami réalise qu'il est confondu.
- 12 Vous vous offrez un cours d'instruction intensive, qui vous coûte 1D6 x 100 pièces d'or et passez les 1D6 jours suivants dans l'école de gladiateurs, Vous gagnez 1D6 points supplémentaires de formation à dépenser quand vous gravissez un niveau, n'importe quel autre type de guerrier gagne +1 à une de ses caractéristiques. La capacité de combat, les attaques ou la capacité de tir, au choix, cette augmentation est permanente.

13 Pendant que vous marchez dans une cour, vous prenez un bon coup sur la tête et vous vous effondrez sur le sol, quand vous vous réveillez votre ex-maître se tient au-dessus de vous avec quatre nervis se tenant autour de lui. Si vous avez une dette envers lui, vous êtes ligoté et jeté au fond d'un chariot. Il vous faudra 2D6 jours pour vous évader et pendant ce temps les autres membres de la bande doivent vous attendre ou commencer la prochaine aventure sans vous. Lancer 1D6 sur le tableau suivant. Si vous avez payé moins que (votre niveau) x 500 pièces d'or de votre dette déduisez -1 de votre jet de dé.

- 1 Votre ex- manager vous dépouille de tout votre or et équipement et vous laisse enchaîné au fond d'une impasse. Calculer la valeur des objets pris et diviser en deux cette somme. Soustrayez le résultat de votre dette
- 2 Votre ex-manager exige un paiement et prendra la moitié de l'or que vous gagnerez pendant la prochaine aventure et vous devrez vendre tout les trésors trouvés et lui donner la moitié du montant. Déduire cette somme de votre dette après la prochaine aventure
- 3 L'homme prend la moitié de votre or et le déduit du total de votre dette
- 4 4+ lancer 1D6 pour chaque objet, trésor et équipement que votre guerrier possède. Sur un résultat de 1 ou de 2 votre ex- manager vous frappe et vous prend 1D6 X 50 pièces d'or déductible de votre dette.

## L'ARMURERIE

Seul le gladiateur peut acheter et utiliser l'équipement de l'école de gladiateurs. La compétence de gladiateur « intimidation » ne fonctionne pas dans l'armurerie, car le commerçant est un vétéran des arènes et il ne se laisse pas impressionner.

Ce sont des équipements spécialisés assez différents des autres types d'armes et d'armures disponibles pour les autres guerriers.

Équipement	Stock	Coût (achat)	Prix de vente
<b>Poing blindé.</b> Ajoute + 2 en dommages quand le jet pour toucher est un 6	4	25	10
<b>Pointes de genou.</b> +1 en force sur 2 attaques. Jusqu'à 1 par genou	8	160	20
<b>Lames de botte.</b> Peuvent être employées par les guerriers avec la compétence coup de pied.	7	50	-
<b>1D6 Potion Guérit tout.</b> 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).	8	50 chaque	-
<b>Armure d'arène.</b> +1 en endurance, vous devez noter quelle partie de votre corps est couverte (voir l'armure d'arène ci-dessus)	8	400	75
<b>1D6 Produit paralysant.</b> 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	9	150 chaque	-
<b>1D6 doses de renforçateur.</b> 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 employée une fois.	9	150 chaque	-

## GLADIATEURS ET ENTRAÎNEMENT

Les gladiateurs se forment dans des écoles de gladiateurs. S'il n'y en a pas dans l'agglomération que vous visitez, vous ne pouvez pas monter un niveau pendant votre séjour. Quand un gladiateur monte un niveau il paye sa formation normalement et reçoit un certain nombre de points d'entraînement plutôt que des augmentations standard de son profil. C'est parce que les gladiateurs ont leurs propres méthodes de formation et de développement de leurs qualifications dans les différents aspects du combat. Quand vous montez un niveau c'est facile, vous dépensez simplement le nombre de points d'entraînement que vous avez, réparti sur les caractéristiques que vous souhaitez améliorer. Vous devez dépenser tous vos points d'entraînement, vous ne pouvez pas les stocker. Vous devez dépenser tous vos points d'entraînement pour augmenter vos caractéristiques, car le coût des différentes caractéristiques change, il est plus difficile d'améliorer certaines que d'autres, et certaines peuvent être plus difficilement développées par une formation de gladiateur.

Vous pouvez seulement augmenter une caractéristique au maximum de 1 chaque fois que vous montez de niveau.

Le nombre de points d'entraînement que vous gagnez quand vous montez un niveau est énuméré sur le Tableau des niveaux du gladiateur. Le gladiateur débute avec le profil ci-dessous et le coût pour augmenter les caractéristiques de votre gladiateur se trouve aussi sur le tableau suivant :

Caractéristique	Profil d'origine	Coût pour augmenter de 1 point
Mouvement	4	*
Capacité de combat	3	2
Capacité de tir	6+	*
Force	3	4
Dés de dommages	1	6
Endurance	3	4
Points de vie	1D6+8	3**
Initiative	3	2
Attaques	1	4
Chance	1	5
Volonté	4	3
Qualifications	0	4
Blocage	5+	4

\* Ces caractéristiques ne peuvent pas être augmentées par des points d'entraînements.

\*\* Vous augmentez les points de vie de 1D6 supplémentaires, et vous pouvez relancer un résultat de 1. Si le deuxième jet est également un 1 vous devez accepter ce résultat. Ce sont les règles normales pour gagner des points de vie. Vous pouvez acheter un point de vie simple s'il vous reste un seul point d'entraînement après votre formation.

## QUALIFICATIONS DU GLADIATEUR

Si vous dépensez des points d'entraînement de votre gladiateur pour une compétence, lancer 2D6 et consultez le tableau suivant, relancez si vous avez déjà la compétence:

### 1D6 Compétence

- 2 **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.

- 3 **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.
- 4 **MAIN SURE.** 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
- 5 **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.
- 6 **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.
- 7 **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.
- 8 **FORCE BRUTALE.** Fléchissant chacun de vos muscles, vous poussez violement 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.
- 9 **CRÂNES FENDUS.** 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 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.

- 10 **ATTAQUE A MAIN NUE.** Laisant tomber votre arme par terre, vous vous précipitez sur votre adversaire et étreignez 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.
- 11 **SOINS RAPIDES.** Votre guerrier a appris quelques techniques curatives de base, utilisant le massage musculé et quelques autres techniques plus douloureuses, telles qu'employer de la ficelle pour recoudre les blessures et la flamme de la lanterne pour cautériser. Vous pouvez employer cette compétence sur vous-même ou un 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'utilisé sur vous-même elle réussira toujours, 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 par cette méthode regagne immédiatement 1D6 + le niveau du gladiateur points de vie.
- 12 **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

## DIRECTIVES DE JEU DE RÔLE

Les gladiateurs sont brusques et foncent en avant, préférant aborder les problèmes de front et se diriger droit sur l'ennemi. Leur force peut être considérable, particulièrement s'ils s'exercent dur pour cela. En raison de leur méthode particulière de formation il est difficile de généraliser à quelles actions un gladiateur sera le meilleur. Quelques gladiateurs se fondent sur la vitesse et la compétence, alors que d'autres foncent comme des taureaux utilisant leur immense force de fer pour survivre. A quelque inclination qu'un gladiateur doive ses prouesses martiales, ils excellent tous dans des tâches physiques et sont ennuyés par des problèmes à caractère plus intellectuel. Comme les barbares, leur instinct est bien affûté, mais ils ont peu de perspicacités dans des concepts abstraits et n'ont aucune aptitude pour les problèmes qui exigent un examen logique. Les gladiateurs sont utilisés seul au combat, et bien que quelques combats de gladiateurs se déroulent en équipes, un gladiateur est, au fond de son cœur, un solitaire. Ils sont têtus jusqu'à l'obstination, et une fois qu'une idée leur entre dans la tête il est dur de les convaincre de faire autrement. Les gladiateurs nouent un fort lien d'amitié avec ceux qu'ils accompagnent, les épreuves et les combats cimentent l'amitié. Quelques autres guerriers peuvent trouver cette familiarité commune et désagréable, particulièrement ceux d'une autre race.

*Boris l'Imparable a poignardé le goblin en bas de l'escalier et l'a balancé sur l'orque derrière lui. Un craquement écoeurant a retenti quand il a projeté son genou dans le visage de la peau verte qui se penchait pour ramasser son épée. A sa gauche combattait l'élégant chevalier elfe dans son armure bleu et or, éraflée par la masse d'un orque noir qui l'avait attaqué. Marquant un temps d'arrêt, l'ex-gladiateur admira la technique du chevalier Revenant. Ce qui lui manquait en finesse était plus que compensé par la fureur. Quand le reste des gobelins embusqués furent expédiés par un coup de l'énorme épée du haut elfe. Kordrak fit un pas hors de l'ombre, Boris n'aimait vraiment pas le guerrier étrange caché dans son armure, il a toujours pensé que l'homme était entouré par un parfum étrange de corruption et de décadence. Quelques soient ses raisons pour se joindre aux aventuriers, Kordrak était un guerrier accompli et parfois il combattait si ardemment, qu'il semblait avoir un bras supplémentaire.*

*Comme le groupe atteignait le bas des marches, ils rejoignirent le ranger elfe Tothallion, qui était occupé à examiner des écrits runiques gravés sur un petit sarcophage de pierre, Boris debout près de lui, pensa lui apporter son aide et abattit son énorme poing sur le coffret, le brisant. Dans la poussière tourbillonnante, ils découvrirent une gemme énorme de la taille d'un coeur humain. Avant quiconque n'ait pu l'arrêter, Kordrak fit un pas en avant, saisi le bijou et le déposa rapidement dans une cavité de son armure ciselée. Juste a cet instant, une cloche sonna a proximité, les guerriers tombèrent immédiatement en alerte, leurs yeux balayant attentivement leurs environnements immédiats pour détecter n'importe quel signe d'une attaque. D'un grand passage voûté sur leur gauche un grincement retentit, le froid et une lueur verdâtre émanaient de la salle. Les aventuriers rassemblés ont franchi avec précaution l'entrée de la haute pièce voûtée qui était la source de la lueur, se tenant au centre de la pièce, se tenait une haute silhouette mince dont les yeux semblaient être faits d'or fondu pendant qu'il les regardait fixement. Boris se rappela un combat à Nuin, quand son adversaire s'était tenu immobile au milieu de l'arène Boris s'était précipité à l'attaque, il était plus jeune et impétueux alors, il avait failli être tué mais sa résistance l'avait sauvé. Il fut saisi par la nostalgie et ne put bloquer que de justesse l'attaque frénétique d'un homme bête.*

*Boris l'Imparable a frappé son talon sur le sol de marbre et une longue lame a glissé d'une gaine logée dans la semelle de sa botte bardée de métal. D'un coup de pied rapide, il éventra l'homme bête et fonça dans la bataille. Le sorcier de chaos agrippa le chevalier Revenant et des étincelles d'électricité scintillèrent sur l'armure émaillée du haut elfe.*

*Le sorcier a utilisé une lame brillante, qui scintillait d'une puissance bleutée. Sans se tourner le sorcier a glissé la lame dans l'estomac de Kordrak, l'envoyant à terre. Laissant tomber la forme immobile du chevalier elfe, le sorcier de chaos a commencé une incantation. Derrière le sorcier l'air a tourbillonné et des ombres démoniaques indistinctes ont tourbillonné dans la salle torturée par la magie.*

*Comme Tothallion commençait à lancer un contre sort, l'attention du sorcier se fixa sur le ranger elfe essayant de contrecarrer son invocation. Boris bondit rapidement près du magicien maléfique et leva le bras. Sa lame de poing brilla d'un éclat menaçant dans le hall saturé de magie et lorsqu'il frappa, l'arme se brisa dans le visage du sorcier, il poussa alors son célèbre cri de guerre "Soigne çuila p'tit gars!"*



## .TABLEAU DES NIVEAUX DU GLADIATEUR

Niv	Or	Titre	Mouv	CC	Tir	For	Dom	End	PV	Ini	Attaq	Chance	Vol	Comp	Blocag	Pts entr
1	0	Novice	4	3	6+	3	1	3	1D6+8	3	1	1	4	0	5+	0
2	2000	Pugiliste	4		6+			3	2D6+7							8
3	4000	Pugiliste	4		6+			3	3D6+7							9
4	8000	Pugiliste	4		6+			3	3D6+7	5	3	2	4	2	6+	9
5	12000	Professionnel	4		6+			3	4D6+7	5	3	2	4	3	6+	10
6	18000	Professionnel	4		6+			4	4D6+7	5	4	2	4	4	6+	10
7	24000	Professionnel	4		6+			4	5D6+7	6	4	3	4	4	6+	11
8	32000	Professionnel	4		6+			4	5D6+7	6	4	4	5	5	6+	11
9	45000	Maître	4		6+			4	6D6+7	6	4	4	5	6	5+	12
10	50000	Maître	4		6+			4	7D6+7	6	4	4	5	7	5+	12

**NOTES :** Chaque fois que le gladiateur monte un niveau, il obtient un certain nombre de points de formation à dépenser pour augmenter ses qualifications et caractéristiques. Voir la page 8 pour voir combien de points de formation cela coûte pour augmenter les caractéristiques. Le mouvement et la compétence de tir ne peuvent pas être augmentés.



# GLADIATEUR

Points de vie: 1D6+8  
Mouvement: 4  
Capacité de Combat: 3  
Capacité de tir: 6+  
Force: 3  
Endurance: 3 (4)  
Initiative: 3  
Attaque: 1



**Equipement:** Potion Guérit tout

**Arme:** Lame de poing, cause 1D6+3 blessures. Voir au dos de la carte pour les détails.

Le gladiateur a aussi un fléau qui cause 1D6+5 blessures. Voir la carte équipement Fléau d'arène pour les détails.

Le gladiateur doit déclarer quelle arme il va utiliser au début de la phase des guerriers, il peut ne pas utiliser les deux armes au même tour !

**Armure:** L'armure d'arène donne +1 en endurance.

**Blocage:** Le gladiateur échappe à un blocage sur un jet de dé de 5+.

**Règles spéciales:** Voir au dos de cette carte.

CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

## REGLES SPECIALES GLADIATEUR

La formation du gladiateur lui permet de réagir rapidement à certaines situations. Chaque fois que vous rencontrez des monstres en raison d'un jet d'événement inattendu, lancer 1D6 juste après que les monstres soient placés.

**1** Le gladiateur devient confus et ne peut effectuer aucune action dans la prochaine phase des guerriers.

**2-4** Rien ne trouble le gladiateur. Il combat les monstres normalement.

**5-6** Le gladiateur se rappelle un mouvement spécial et peut immédiatement se déplacer et attaquer, exactement comme si c'étaient la phase des guerriers. Appliquer les règles habituelles telles que blocage, attaques, et ceci n'affecte pas la capacité du gladiateur à combattre dans les phases suivantes des guerriers

Il n'y a que si le gladiateur se tient dans l'arène qu'il réagira comme sur un jet de 1, dans ce cas il est « confus » comme ci-dessus.

### LAME DE POING

Quand il emploie la lame de poing, le gladiateur obtient 2 attaques supplémentaires mais ne peut pas faire de coup mortel. Cependant, si le gladiateur tue un monstre avec sa lame de poing il peut faire un pas dans la case que le monstre occupé et continue ses attaques à partir de là. Les règles du blocage ne s'appliquent pas à ce mouvement spécial.

## POTION GUERIT-TOUT

Ce liquide brûlant et amer est employé par les gladiateurs pour reconstituer leur force pour le prochain combat.



Si le gladiateur boit de ce breuvage magique, il sera guéri de 1D6 blessures. Cependant, si le résultat est un 1, le breuvage magique est épuisé.

Si un autre guerrier boit du breuvage magique, il sera guéri de 1D6 blessures, et le breuvage magique sera épuisé sur un résultat de 1 ou 2.

## FLEAU D'ARENE

Quand il utilise le fléau, le gladiateur obtient +2 en force pour les dommages soit 1D6+5. S'il lance un 1 pour toucher, il rate son coup, et se frappe lui-même!

Établir les dommages normalement.

