

Le GLADIATEUR

Étant un combattant hors pair et possédant une bonne connaissance des armes, le gladiateur bénéficie de 5 compétences martiales et en suite d'1/2 niveaux dès le premier niveau.

De plus, subissant un entraînement intense dès le premier niveau, il a 18/00 soit en force, soit en constitution, soit en dextérité. Il augmente les deux autres caractéristiques de 3d10 % par niveau jusqu'à 18/00 (et ce quelle que soit sa race). Il est automatiquement ambidextre.

D'autre part, c'est grâce à cet entraînement intensif que le gladiateur est très robuste il lance donc des d12 pour déterminer ces points de vie (2d6 au premier niveau) jusqu'au niveau 10 (il en gagne ensuite +4 pv par niveau).

Le maniement des armes qu'il maîtrise n'ayant plus aucun secret pour lui, il bénéficie d'un bonus (max. +5) contre un adversaire maniant les mêmes armes que lui, sans pour cela que le gladiateur soit obligé de se battre avec ces armes. Il dispose d'un bonus similaire à la classe d'armure et à l'initiative (quel que soit l'arme de son adversaire).

En plus du maniement parfait des armes, le gladiateur peut aussi parer les coups qui lui sont portés, le nombre de parades étant égal à la moitié de son nombre d'attaques par round sauf à partir du sixième niveau (voir tableau).

À partir du neuvième niveau il peut ouvrir sa propre arène et enseigner l'art du combat, au seizième niveau il peut ouvrir une arène dans une très grande ville et avoir un réseau de petites arènes dans d'autres villes. L'équipement du gladiateur ne peut pas être magique quand il combat dans l'arène.

Maintenant, expliquons la technique de PARADE. Pour parer un coup le gladiateur doit effectuer un « jet de sauvegarde » à 20. Cependant ce jet sera malus, par les bonus magiques de l'armes de l'adversaire (max. -5). De même le jet sera modifié par la force, la magie et/ou la qualité de l'arme ainsi que les bonus de maîtrise du gladiateur. Contre ses armes de prédilection ce « jet de sauvegarde » descend avec les niveaux (voir tableau).

Les huit armes de prédilection du gladiateur sont les huit premières armes choisies et ce sont elles qui sont prises en compte dans le tableau pour déterminer le nombre d'attaques par round. Attention, parmi ces huit armes doivent obligatoirement figurer le trident et le filet. Les autres armes choisies sont décalées d'un rang pour obtenir le nombre d'attaques par round (max. 3/round). Les gladiateurs peuvent se spécialiser (double spécialisation autorisé) le nombre d'attaques par round autorisées est décalé d'un rang sur la table (max. 4/round) (spécialisation Arcana).

Le FILET est une arme de prédilection pour le gladiateur et quand il le lance si le résultat du d20 est supérieur ou égal à 20 avec les bonus de force, de maîtrise et du filet, la cible est prisonnière sauf si elle réussit un jet de sauvegarde contre souffle (malus, de -1 par plus du filet).

Pour finir, le gladiateur peut être de tout alignement mais il doit obligatoirement respecter les règles de l'arène où il combat.

Pts d'exp.	Niv	Vie (d12)	atk	Parade	Combat	Init & AC
0- 3 000	1	*	3/2	20	+1	+1
3 001 - 6 000	2	2	3/2	20	+1	+1
6 001 - 12 000	3	3	3/2	19	+1	+1
12 001 - 22 000	4	4	3/2	19	+1	+1
22 001 - 40 000	5	5	2/1	18	+1	+2
40 001 - 90 000	6	6	2/1	18	+2	+2
90 001 - 150 000	7	7	2/1	17	+2	+2
150 001 - 240 000	8	8	2/1	17	+2	+2
240 001 - 320 000	9	9	5/2	16	+2	+3
320 001 - 600 000	10	10	5/2	16	+2	+3
600 001 - 900 000	11	10+4	5/2	15	+3	+3
900 001 - 1 250 000	12	10+8	5/2	15	+3	+3
1 250 001 - 1 600 000	13	10+12	3/1	14	+3	+4
1 600 001 - 1 950 000	14	10+16	3/1	14	+3	+4
1 950 001 - 2 300 000	15	10+20	3/1	13	+3	+4
2 300 001 - 2 650 000	16	10+24	7/2	12	+4	+5

350 000 xp/niv

+4 pts/niv

* Au premier niveau le gladiateur a 2d6 points de vie au lieu d'1d12.

Limitations raciales

Nains	12(*)	14(@)	16(#)		For	Con	Dex
Gnomes	Non			*	18/00	18	17
Elfes	12(*)	13(@)	15(#)	@	19	18	18
Demi-elfes	13(*)	15(@)	18(#)	#	20	19	19
Petites gens	Non						
Demi-orcs	12(*)	14(@)	16(#)				