

Gladiateurs

TRADUCTION PAR NINJA77CS, ZINC77CS ET SNK77CS

Dans tout l'empire on trouve des arènes de combats où de rudes guerriers sont forcés de se battre les uns contre les autres dans des corps à corps brutaux, souvent jusqu'à la mort pour le plaisir sanglant de la foule des spectateurs. Des arènes vicieuses de Port des Coupes Gorges aux arènes noires des faubourgs de la cité en ruine de Mordheim, on peut entendre le fracas des armes et les cris d'agonie. Dans de nombreuses régions de l'Empire ces combats sont hors la loi, mais les arènes restent des havres pour les ex-mercenaires, les prisonniers évadés et les escrocs itinérants, et des dessous de tables versés aux autorités locales permettent à ce sport brutal de ne pas s'arrêter.

Il y a autant de types différents de combats dans les arènes que de ces lieux de rencontres, des bagarres de tavernes aux grands conflits avec de nombreux combattants armés. Les cartels illégaux du jeu gagnent de grandes sommes d'argent ainsi que les guildes. Dans les régions sans lois de l'Empire, comme dans les environs de la Cité des Damnés, les combats d'arènes sont plus importants, très répandus et beaucoup plus luxueux. Il y a beaucoup de types de gladiateurs : des ogres énormes et bestiaux, des nains sans peur et quelques humains infortunés vendus comme gladiateurs.

La plus grande partie des combattants sont des esclaves qui travaillent dans le "circuit" et qui sont bien entraînés avant d'être lancés dans le monde sanglant des arènes car ils sont considérés comme de gros investissements par leurs propriétaires. Ils essaient de survivre assez longtemps pour acheter leur liberté en laissant une bonne partie du prix de leur victoire aux mains de leur propriétaire. Beaucoup de gladiateurs ne vivent que pour le sport (et meurent aussi pour lui!) car ils ne connaissent rien d'autre.

Une bonne partie des gladiateurs arrive à se racheter leur liberté, ou bien s'enfuient et forment des bandes de fugitifs qui cherchent à échapper à leurs propriétaires. Ces bandes sont idéales pour celui qui veut faire explorer les rues de Mordheim. Les guerriers d'une bande de gladiateurs sont des adversaires très dangereux, même pour le plus

expérimenté des mercenaires, car ils sont sans pitié et ne font jamais de quartier.

Les gladiateurs sont spécialement entraînés à combattre dans des espaces réduits avec peu de marge de manœuvre comme les maisons et les ruines de Mordheim, ce qui les rend particulièrement craints par les bandes de la Cité des Damnés.

Choir des guerriers

Une bande de Gladiateurs doit inclure au moins 3 figurines. Vous avez 500 Couronnes d'Or pour recruter votre bande. La bande ne doit pas dépasser 15 guerriers, cependant des bâtiments du campement peuvent augmenter ce nombre.

Séros

Seigneur de l'Arène : Chaque bande de Gladiateur doit avoir un seul Seigneur de l'Arène, ni plus, ni moins.

Gladiateur Tueur de Trolls : Votre bande peut inclure un Gladiateur Tueur de Trolls.

Gladiateur Vétéran : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 Gladiateurs Vétérans.



Sommes de main

Ogre Gladiateur : Votre bande peut inclure un Ogre Gladiateur.

Harceleurs : Votre bande peut inclure jusqu'à 7 Harceleurs.

Gladiateurs : Votre bande peut inclure autant de Gladiateurs que vous le désirez.

Expérience de départ

Le **Seigneur de l'Arène** débute avec 20 points d'expérience.

Les **Vétérans** débutent avec 8 points d'expérience.

Le **Tueur de Trolls** débute avec 8 points d'expérience.

Les **Hommes De Mains** débutent avec 0 point d'expérience.

Armes et armures

Contrairement aux autres bandes qui choisissent les armes pour équiper leurs guerriers, les gladiateurs doivent choisir un style spécifique qui dicte le choix de leurs armes et armures.

Les Tueurs de Trolls et les Ogres font exception à cette règle et doivent choisir dans une liste limitée d'équipement. Leur style de combat n'empêche pas les héros d'utiliser des objets étrangers à leur liste s'ils apprennent les compétences appropriées.

Les gladiateurs peuvent changer leur style de combat en échangeant avec un autre guerrier ou en achetant un nouveau style d'équipement (ou en achetant les objets séparément).

Une différence supplémentaire avec les bandes classiques est que les Hommes de Mains d'un même groupe peuvent avoir des styles d'équipements différents.



Liste d'équipement des Gladiateurs

Les listes suivantes sont utilisées par les Gladiateurs pour le choix de leur équipement

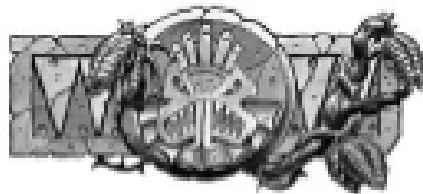
LISTE D'EQUIPEMENT DES OGRES ET DES TUEURS

Armes de Corps à Corps

Dague (1 ^{ère} gratuite)	2 CO
Massue	3 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Hache Naine *	15 CO
Epée	10 CO
Fléau	15 CO
Gantelet à pointes	15 CO
Arme en Gromril *	3 x le prix
* Disponible seulement au Tueur de Trolls	

Armures

Casque *	10 CO
Armure légère *	20 CO
* Disponible seulement à l'Ogre	



LISTE D'EQUIPEMENT DES GLADIATEURS

Style Orque

Casque – Dague – Hache – Bouclier	20 CO
-----------------------------------	-------

Style non-mort

Casque – Dague – Gantelet à pointes – Epée	35 CO
--	-------

Style Impérial

Casque – Dague – Arme à deux mains – Armure légère	45 CO
--	-------

Style Chaotique

Casque – Dague – Fléau – Bouclier – Armure légère	50 CO
---	-------

LISTE D'EQUIPEMENT DES HARCELEURS

Style Skink

Casque – Dague – Tridents ou Javelots – Filet ou Rondache	25 CO
---	-------

Style Elfe noir

Casque – Dague – 2 Epées ou Lance et Filet	30 CO
--	-------

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse	Spécial
Seigneur de l'arène	X			X	X	X
Vétéran	X			X	X	X
Tueur de Troll	X			X		X

I Seigneur de l'Arène

80 Couronnes d'Or

Le Seigneur de l'Arène est le chef de la bande. Il est un guerrier très célèbre, un combattant spectaculaire qui a comblé la foule en délire grâce à son allure martiale et ses triomphes sanglants. Il a réussi à racheter ou à libérer suffisamment de ses compagnons d'arène pour former une bande à son propre compte. Il est le plus habile et le plus solide de la bande et prêt à le montrer à quiconque mettra sa position en danger. Il est suivi avec un mélange de respect et de crainte par ses compagnons et sa loyauté à ses hommes est sans faille.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	4	4	1	4	2	8

Armes/armures: Un Seigneur de l'Arène peut choisir des armes et armures de la liste d'équipement des gladiateurs

REGLES SPECIALES

Chef: N'importe quel guerrier à moins de 6ps du Seigneur de l'Arène peut utiliser le commandement de ce dernier pour ses tests de commandement.

Gladiateur : Voir compétences spéciales des Gladiateurs.

O-2 Gladiateurs Vétérans

35 Couronnes d'Or

Ces vétérans sont des guerriers expérimentés qui exécutent les ordres du chef avec une efficacité sans pitié. Ces hommes s'assurent que la bande suit une discipline d'acier et gardent toujours un œil sur le dos du chef de peur qu'un de leurs compagnons ne tente de monter en grade.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	4	3	1	4	1	7

Armes/armures : Un vétéran peut choisir des armes et armures de la liste d'équipement des gladiateurs

REGLES SPECIALES

Gladiateur : Voir compétences spéciales des Gladiateurs.

O-I Tueur de Trolls Nain

50 Couronnes d'Or

Les Tueurs de Trolls sont les membres d'un culte obsédé par la recherche morbide d'une mort glorieuse les armes à la main. Lorsqu'il a commis un crime impardonnable ou qu'il a été déshonoré, un nain doit abandonner son foyer et partir au loin pour mourir en combattant les ennemis du genre Nain. Les Tueurs de Trolls sont des fous dangereux, psychopathes et violents. De plus ils sont quelques-uns des plus grands guerriers du monde connu, et quel endroit pourrait être plus approprié pour eux que les arènes mortelles? Combattant contre les vétérans les plus endurcis et les monstres du Vieux Monde, il leur semble qu'ils ont enfin trouvé leur vocation.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Armes/armures : Un Tueur de Trolls peut choisir des armes de la liste d'équipement des Tueurs de Trolls. Ils ne portent jamais ni armes de tir ni armures.

REGLES SPECIALES

Gladiateur : Voir compétences spéciales des Gladiateurs.

Dur à cuire : Les Nains sont solides et ne peuvent être mis Hors de Combat que sur un 6 (au lieu de 5-6) pour le jet de blessure. Pour un 5 ils sont seulement Sonnés.

Tête dure : Les Nains ignorent les règles spéciales des armes contondantes.

Haine : Les Nains *Haïssent* les Orques et les Gobelins.

Rancune : Les Nains gardent une ancienne rancune contre les Elfes depuis les guerres pour obtenir la suprématie sur le Vieux Monde. Si les gladiateurs enrôlent un franc-tireur Elfe, il quittera la bande immédiatement, trop fier pour combattre aux côtés d'une de ces lopettes d'Elfes!

Sommes de main

O-I Gladiateur Ogre

165 Couronnes d'Or

Les ogres sont de grandes brutes de dix pieds de haut en muscle et en os. Il n'est pas étonnant qu'ils soient quelques-uns des plus brutaux et redoutés des gladiateurs. Ces guerriers sauvages combattent souvent contre d'effroyables bêtes comme des trolls capturés dans les plus incroyables affrontements des arènes.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	3	2	4	4	3	3	2	7

Armes/armures : Un Gladiateur Ogre peut choisir des armes et armures de la liste d'équipement des ogres.

REGLES SPECIALES

Gladiateur : Voir compétences spéciales des Gladiateurs.

Cause la peur

Grande cible

Compétences : Si un Ogre devient un Héros (évolution "ce Gars est doué"), il pourra choisir des Compétences de Combat, Force et Spéciales (de la liste des Gladiateurs).

Mou du cerveau : Même si les ogres peuvent s'améliorer et gagner de l'expérience, ce ne sont pas les créatures les plus rapides... Les ogres gagnent évoluent à un rythme deux fois plus lent que la normale (ainsi ils gagnent leur première évolution à 4 points d'expérience).

Gladiateurs

35 Couronnes d'Or

Les Gladiateurs sont des spécialistes du corps à corps équipés d'armes très diverses. La plupart du temps ils portent une lourde armure ainsi qu'une épée et un bouclier, mais certains d'entre eux sont qualifiés pour l'usage de deux armes.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armes/armures : Un gladiateur peut choisir des armes et armures de la liste d'équipement des gladiateurs.

REGLES SPECIALES

Gladiateur : Voir compétences spéciales des Gladiateurs.

O-7 Harceleurs

25 Couronnes d'Or

Les Harceleurs sont un type de gladiateurs spécialisés dans un combat d'arène nommé "Combat d'échauffement" avant le gros du spectacle. Ils sont en général pourvus d'armes légères comme des épées, des filets et des javelots avec lesquels ils harcèlent leurs ennemis en frappant et se repliant immédiatement. Ce style de combat remonte au temps antiques de la Tilée, quand les gladiateurs s'affrontaient dans de grandes arènes de pierre devant des foules de spectateurs.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes/armures : Un Harceleur peut choisir des armes et armures de la liste d'équipement des Harceleurs.

REGLES SPECIALES

Gladiateur : Voir compétences spéciales des Gladiateurs.

Evasion: Les harceleurs sont agiles et musclés, parfaits adeptes du principe d'éviter les charges des gladiateurs plus lourds. Quand un Harceleur est chargé par un ennemi il peut tenter de l'éviter. S'il réussit un jet d'initiative, la charge est manquée et les règles normales s'appliquent.

Règles spéciales

Francs-tireurs: Les Gladiateurs peuvent embaucher n'importe quel franc-tireur sauf l'Eclaireur Elfe, qui est bien trop délicat pour travailler avec des individus si sales et brutaux.

Gladiateurs: Tous les gladiateurs ont la compétence "Gladiateur" (voir Livre de Règles : +1CC +1 A quand ils combattent, dans des ruines, des bâtiments et dans l'arène.

Libérez les esclaves ! : Les Gladiateurs haïssent les esclavagistes. Ils ne vendront jamais les héros ennemis capturés à ceux-ci.

Dans l'arène ! : S'ils capturent un ennemi, les gladiateurs peuvent décider de le faire combattre dans l'arène tristement célèbre du Port des Coupes gorges. (Voir règles parues dans le Town Cryer n°14. La bande peut décider d'envoyer un ou plusieurs de ses meilleurs guerriers pour combattre le prisonnier. Si le Gladiateur gagne, il obtient toutes les armes et pièces d'armure du perdant plus 50 CO ainsi que +2 points d'expérience. Si le Gladiateur perd, lancez les dés pour déterminer normalement le résultat de la blessure, en ignorant les résultats : Dépouillé, Capturé, Endurci, Vendu aux arènes et Survie miraculeuse. Il ne perd pas son équipement, et le prisonnier gagne 50 CO et +2 points d'expérience. Si le prisonnier a gagné, le public décide s'il gagne sa liberté: lancez 1D6, sur 4+ il est libéré. Sinon il reste prisonnier, et combattrà à nouveau pour les jeux suivants.

Compétences spéciales du Tueur de Trolls

Le tueur de troll peut utiliser ces Compétences au lieu de celles normalement réservées aux nains.

Charge Féroce: Le Tueur peut doubler ses attaques le tour où il charge. Il subit alors un -1 pour toucher.

Tueur de Monstres: Le tueur blesse toujours sur 4+, quel que soit l'endurance, sauf si sa propre force lui permet d'obtenir un meilleur résultat. (par exemple 3+).

Bersek: Le tueur peut ajouter +1 à sa CC le tour où il charge. (NE peut PAS être combiné avec Charge furieuse).

Armes des Gladiateurs:

Trident

Coût: 15 Couronnes d'Or

Disponibilité: Rare 7 (Gladiateurs seulement)

Le trident est une arme appréciée des gladiateurs depuis les premiers combats en Tilée. Cette arme ressemble à une lance, et a tous les avantages de sa longueur, mais possède deux pointes supplémentaires, permettant de désarmer son adversaire. Il est traditionnellement utilisé avec un filet par un gladiateur léger contre d'autres plus lourdement armés.

Arme	Portée	Force
Trident	Corps à corps	Utilisateur

RÈGLES SPECIALES:

Parade, Frappe en premier

Javelots

Coût: 10 Couronnes d'Or

Arme	Portée	Force
Javelot	10"	Utilisateur

RÈGLES SPECIALES :

Arme de jet : Pas de malus pour un tir après un déplacement. Ne peut pas être utilisé au corps à corps.

Profil maximum de l'Ogre

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	5	4	6	6	4	5	4	7

Compétences spéciales des Gladiateurs

Biceps Protubérants: Le gladiateur ignore la restriction pour les armes à deux mains. Le bonus s'applique pour tous les tours de combat et pas seulement le premier.

Force de Volonté: Quand le Gladiateur perd son dernier point de vie et est mis hors de combat, il doit faire un test d'endurance avec un malus de -1. S'il réussit, il peut continuer à se battre. S'il est mis Hors de Combat une deuxième fois, il ne pourra plus faire ce test.

Maître en armes: Le gladiateur ignore les restrictions du type difficile à utiliser. Par exemple il peut combiner un Morgenstern et une Rondache ou deux Morgenstern.

Ecrasement: Au lieu de faire une charge normale, le gladiateur peut essayer de jeter son adversaire à terre, en mettant son genou brutalement en contact avec son estomac. Au lieu de faire ses attaques normales, le gladiateur peut porter une seule attaque avec +1 F, +1 pour toucher, mais sans bonus d'arme ni de compétence. Il réalise un coup critique sur 5+.

Vétéran Grisonnant: Dans sa folle jeunesse, ce gladiateur a combattu des monstres terribles et il a été acculé dans l'arène d'où on ne peut s'échapper. Il a frôlé la mort si souvent, qu'il est convaincu qu'elle n'a aucune prise sur lui. Le gladiateur est immunisé à la psychologie.

