Gladiator game

Système de combat **Tour par tour**   
- Stats : PV, Endurance, Armure, Vitesse, Technique, Agilité, Force, Coup d’œil, Cardio, Charisme, Equilibre

* PV : De 1 à 99. Calcul : 50 + ( Endurance/10 + Cardio/20 + Force /30 – 10 )
* Endurance : de 1 à 99. Affecte : PV. +75 : Peut consommer de l’Endurance pour effectuer une deuxième action pendant son tour. Réduit les malus d’armure pendant les longs combats
* Armure : En fonction de l’équipement. Réduit les dégâts subits
* Vitesse : De 50 à 200. Affecte la rapidité à laquelle le tour du gladiateur revient. Par exemple, 50 VS 150 => Le G 50 aura 3 tours quand le G 150 aura 1 tour.
* Technique : De 1 à 99. Permet de perdre moins d’équilibre lors des attaques et des attaques ratées. Permet également de récupérer plus vite son équilibre. Peut donner accès à des attaques plus poussées.
* Agilité : De 1 à 99. Affecte la Vitesse à hauteur de Agilité/10 (Arrondi au supérieur). Améliore les esquives. Réduit la Force à hauteur de Agilité/10 (Arrondi à l’inférieur). Permet des manier certains accessoires peu conventionnels.
* Force : De 1 à 99. Augmente les dégâts infligés de Force/10 (Arrondi au supérieur). Permet de manier de plus gros boucliers et de plus grosses armes. Réduit l’Agilité de Force/10 (Arrondi à l’inférieur)
* Coup d’œil : Valeurs : Aucun/Borgne/Peu attentif/Normal/Attentif/6ème sens/Omniscient. Permet d’évaluer les statistiques de l’adversaire, l’état de son équipement, l’évolution de ses stats pendant le combat. Permet de voir les failles de son armure, de comprendre quels sont ses patterns et attaques favorites ainsi que les défauts de son style de combat. Permet d’effectuer des contres plus précis.
* Cardio : De 1 à 99. Affecte la perte d’Endurance pendant le combat, plus la valeur est faible, plus l’Endurance baissera vite.
* Charisme : De 1 à 99. Affecte les actions au sein du ludus, les interactions avec les autres gladiateurs ainsi que les entraîneurs et le laniste. Affecte les gains de popularité lors des combats.

Histoire :

- Commence comme esclave vendu par un esclavagiste à un laniste, en fonction des stats du personnage, le laniste qui achètera le joueur aura un ludus plus ou moins équipé ainsi qu’une troupe plus ou moins conséquente et puissante de gladiateurs.