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.

Classes de gladiateurs :

* **Provocator classique (95%)** : Gladiateur qui commence, qui débute. C'est avec ce type de gladiateur que l'après-midi de jeux démarre, mais aussi c'est par cette armatura que le gladiateur débutant commencera son cursus au sein de l'école de gladiateur. Il a un style plutôt offensif, d’où son nom.
  + **Bouclier**: Scutum
  + **Arme**: Glaive court
  + **Armure**: Casque rond sans crête, pectoral, ocrea jambe gauche, manica droite
* **Provocator alternatif (5%)**: Combat avec un bouclier plus grand de forme arrondie et n'a pas de pectoral. Le bouclier de ce combattant est bien plus qu'une défense, elle est une arme offensive qui sert pour frapper, bousculer, cogner, renverser, assommer.
  + **Bouclier**: Grand bouclier rond
  + **Arme**: Glaive court
  + **Armure**: Casque rond sans crête, ocrea jambe gauche, manica droite

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.

Glossaire :

* Scutum : Le scutum (au pluriel scuta) est le bouclier du légionnaire romain.
* Pectoral : Le pectoral est une protection en métal sous la forme d'un plastron qui se fixe dans le dos par deux lanières croisées pour protéger la poitrine notamment du provocator.
* Ocrea : Ocrea, pluriel ocreae, désigne les jambières montant jusqu'à la mi-cuisse, souvent en cuir, métal ou bois, et utilisées dans l'Antiquité, notamment par les gladiateurs (mirmillon, thrace et secutor), ou plus généralement, par tout type de soldat ayant un minimum d'armure.
* Manica : La manica est une protection de cuir garnie de pièces métalliques qui couvrait le bras droit et la main des légionnaires romains et de certains gladiateurs, les protégeant du maniement du trident ou du filet. On la trouve le plus souvent sur les gladiateurs légers qui n'ont alors qu'une arme et la manica en guise de protection.
* Armatura : Catégorie de gladiateur
* Editor : Organisateur des combats
* Evergète : Généreux donateur qui finance un combat
* Galerus : Pièce métallique montante qui protège l’épaule gauche du rétiaire contre les coups d’épée latéraux
* Gladius : Épée métallique
* Ludi : Jeux donnés à date fixe ou en des circonstances particulières, pour célébrer une fête ou un évènement exceptionnel
* Laniste (lanista) : Propriétaire d’une troupe de gladiateur qu’il loue ou vend à un Editor désireux d’organiser un spectacle
* Liberatio : Acte qui libère un gladiateur de l’obligation de combattre
* Munéraire (munerarius) : Éditeur du munus. A Rome, c’était l’empereur et les hauts magistrats (prêteurs, édiles, questeurs, consuls) ; en province, de riches notables ou des magistrats locaux
* Munus (munera) : Combat de gladiateurs
* Palus : Pieu sur lequel s’entraînent les gladiateur
* Rudis : Épée en bois qui sert à l’entraînement. Elle est remise au gladiateur à la fin de sa carrière, comme gage de sa liberté retrouvée
* Tiro : Gladiateur novice