

КЛАСС: ГЛАДИАТОР (GLADIATOR)

«Толпа ревет. Песок впитывает кровь. Сегодня ты умрёшь — или станешь легендой.»

Ключевые характеристики: Сила и Харизма.

Хит-дайс: 1 к 10 за уровень.

Спасброски: Сила, Харизма.

Владение доспехами: Лёгкие, средние, щиты.

Владение оружием: Всё простое и воинское оружие.

Навыки: Выберите два из: Атлетика, Акробатика, Запугивание, Выступление, Убеждение, Проницательность.

Снаряжение: Гладиаторский набор (доспех по выбору, два оружия, щит), кость с гравировкой, 15 зм.

БАЗОВАЯ МЕХАНИКА: СЛАВА (RENOWN)

Ваша сила питается вниманием зрителей. В бою вы можете находиться на одном из **четырёх уровней Славы: 0, 1, 2, 3**. Уровень меняется в зависимости от ваших действий и событий на поле боя.

Славы: 0, 1, 2, 3. Уровень меняется в зависимости от ваших действий и событий на поле боя.

- **Начало боя:** Уровень Славы = 0. Если вокруг есть зрители (толпа, союзники, даже враги, наблюдающие за вами), вы начинаете с уровня 1.
- **Рост Славы:** Уровень увеличивается на 1 (максимум 3) в следующих случаях:
 - Вы наносите критический удар.
 - Вы убиваете или выводите из строя врага.
 - Вы совершаете зрелищное действие (на усмотрение Мастера — обезоруживание, прыжок через препятствие, эффектная насмешка).
 - Вы успешно проходите спасбросок от смерти (только если за вами наблюдают).
- **Падение Славы:** Уровень уменьшается на 1 (минимум 0) в следующих случаях:
 - Вы получаете критический удар.
 - Вы проваливаете спасбросок или проверку навыка, связанную с ловкостью или силой, и падаете ничком.
 - Вы используете действие Отход или Рывок, не совершая атаки (отступление не приветствуется).
 - Вы не наносите урона в течение целого раунда.
- **Сброс Славы:** После боя, если нет зрителей, Слава падает до 0. Если зрители остались (например, вы развлекаете толпу), Слава сохраняется, пока вы не покинете сцену.

ЭФФЕКТЫ СЛАВЫ (ОБЩИЕ ДЛЯ ВСЕХ ГЛАДИАТОРОВ):

Уровень	Название	Эффект
0	Безвестный	Нет бонусов.
1	Претендент	+1 к броскам атаки и +1 к КД (вдохновение толпы).
2	Любимец	Бонус становится +2 , и вы получаете преимущество на проверки Запугивания и Выступления .
3	Легенда	Бонус +2 , преимущество на Запугивание/Выступление, и один раз в ход вы можете перебросить одну кость урона (любую) при атаке оружием.

Таблица развития гладиатора

Уровень	Бонус Мастерства	Особенности
1	+2	Боевой стиль, Слава (1-2 уровень)
2	+2	Трюк с оружием (1/короткий отдых)
3	+2	Путь Гладиатора (подкласс)
4	+2	Увеличение характеристик
5	+3	Дополнительная атака
6	+3	Особенность Пути
7	+3	Слава (3 уровень), Грозный вид
8	+3	Увеличение характеристик

Уровень	Бонус Мастерства	Особенности
9	+4	Трюк с оружием (2/короткий)
10	+4	Особенность Пути
11	+4	Зрелищный удар (1к8)
12	+4	Увеличение характеристик
13	+5	—
14	+5	Особенность Пути
15	+5	Слава (бонус к спасброскам)
16	+5	Увеличение характеристик
17	+6	Зрелищный удар (2к8)
18	+6	Особенность Пути
19	+6	Увеличение характеристик
20	+6	Бессмертная легенда

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

I уровень: Боевой стиль

Выберите один из стилей:

- **Дуэлянт:** +2 к урону при использовании одноручного оружия без щита или оружия в другой руке.

- **Два оружия:** Вы можете использовать бой двумя оружиями, даже если оружие не имеет свойства «лёгкое».
- **Защита:** Когда существо, которое вы видите, атакует цель, отличную от вас, вы можете реакцией дать этой цели +2 к КД.
- **Метатель:** Вы получаете +1 к броскам атаки и урона метательным оружием, и вы можете выхватывать метательное оружие как часть атаки.

1 уровень: Слава (уровни 1-2)

Вы получаете бонусы от Славы 1 и 2, как описано выше. Уровень 3 открывается на 7 уровне.

2 уровень: Трюк с оружием

Вы учитесь эффектно использовать оружие. Один раз между короткими отдыхами вы можете применить один из следующих трюков **бонусным действием** или **реакцией** (в зависимости от трюка):

- **Обезоруживание:** При попадании атакой вы можете заставить цель совершить спасбросок Силы (Сл 8 + БМ + Сил). При провале цель роняет один предмет по вашему выбору.
- **Подсечка:** Вы атакуете ноги. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости или упасть ничком.
- **Отвлекающий удар:** Бонусным действием вы проводите ложный выпад. Следующая атака по этой цели до начала вашего следующего хода совершается с преимуществом.
- **Вращение:** Когда вы окружены, вы можете действием атаковать всех врагов в пределах досягаемости (один бросок атаки против каждого).

На 9 уровне вы можете использовать Трюк с оружием **дважды** между отдыхами.

3 уровень: Путь Гладиатора

Выберите подкласс (см. ниже). Он определяет ваш стиль боя на арене.

5 уровень: Дополнительная атака

Совершая действие Атака, вы можете атаковать дважды.

7 уровень: Слава (3 уровень)

Вы получаете бонусы от Славы 3 уровня (переброс одной кости урона в ход). Также ваш максимум Славы становится 3.

7 уровень: Грозный вид

Вы можете использовать **бонусное действие**, чтобы устремить взгляд на врага в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости (Сл 8 + БМ + Хар) или стать **испуганной** вами до конца вашего следующего хода. Если цель проваливает спасбросок на 5 и более, она также получает **помеху на следующую атаку**. Вы можете использовать это умение **один раз в короткий отдых**.

11 уровень: Зрелищный удар

Когда вы наносите критический удар или убиваете врага, вы можете добавить **1к8** к урону этой атаки. На 17 уровне урон увеличивается до **2к8**.

15 уровень: Слава (бонус к спасброскам)

Пока ваш уровень Славы 2 или выше, вы добавляете **+1 ко всем спасброскам**. При уровне 3 бонус составляет **+2**.

20 уровень: Бессмертная легенда

Ваше имя знают все. Когда вы выходите на арену (или в бой, где есть хотя бы один свидетель), вы начинаете с **уровнем Славы 2** вместо 1.

Кроме того, если ваш уровень Славы 3 и вы падаете до 0 хитов, но не умираете сразу, вы можете **реакцией** подняться с **1 хитом** (один раз в день). Толпа не даёт вам умереть бесславно.



ПОДКЛАССЫ (ПУТИ ГЛАДИАТОРА)

I. ГОПЛИТ (Hoplite) — стойкий воин фаланги

Вы обучены сражаться в строю, прикрывая товарищей щитом и длинным копьём. Ваша сила — в непоколебимой обороне и слаженных действиях.

3 уровень: Фаланга

- Если вы используете щит и находитесь рядом с союзником (в пределах 5 футов), вы получаете **+1 к КД** (сверх обычного бонуса щита).
- Вы можете **бонусным действием** принять стойку «Стена щитов»: до начала вашего следующего хода вы и все союзники в радиусе 5 футов получают **+2 к КД**. Использовать можно **один раз в короткий отдых**.

3 уровень: Копейщик

- Когда вы используете древковое оружие (копье, пику, глефу и т.п.), ваша досягаемость увеличивается на **5 футов**.
- При атаке готовым действием (Ready) вы наносите дополнительно **1к4 урона**.

6 уровень: Несокрушимый строй

- Вы получаете **преимущество на спасброски против сбития с ног и перемещения**.
- Если вы и союзник в пределах 5 футов оба используете щиты, вы можете **реакцией** дать союзнику **сопротивление урону от одной атаки** (один раз в ход).

10 уровень: Удар фаланги

- Когда вы совершаете атаку древковым оружием, вы можете **бонусным действием** толкнуть цель на **5 футов** после попадания (спасбросок Силы). Если цель упирается в препятствие или другое существо, она получает **1к6 дробящего урона**.
- Если вы толкаете цель в зону досягаемости союзника, этот союзник может **реакцией** совершить одну атаку по цели.

14 уровень: Ахиллесова стойка

- **Действием** вы можете войти в легендарную оборонительную стойку на **1 минуту** (один раз в день). В этой стойке:
 - Ваш КД увеличивается на **+3**.

- Вы получаете **сопротивление колющему, рубящему и дробящему урону**.
- Ваша скорость падает до **10 футов**.
- Вы не можете быть сбиты с ног или перемещены против воли.
- Ваш уровень Славы **немедленно повышается до 3**, и не может упасть ниже 2, пока стойка активна.

18 уровень: Фаланга легенд

- Ваша способность «Стена щитов» теперь длится **до конца вашего следующего хода** и даёт **+3 к КД**.
- Когда вы используете «Стену щитов», вы и все затронутые союзники восстанавливают **1 к 10 + ваш мод. Харизмы хитов**.

2. РЕТИАРИЙ (RETIARIUS) — ЛОВЕЦ С СЕТЬЮ И ТРЕЗУБЦЕМ

Вы предпочитаете контролировать врага, опутывая его сетью и нанося точные уколы трезубцем. Толпа обожает вашу ловкость и коварство.

3 уровень: Сеть и трезубец

- Вы получаете **владение сетью (net)** и можете использовать её без помехи, даже если она не перезаряжена (вы умеете быстро складывать).
- Когда вы атакуете сетью, вы можете **бонусным действием** совершить атаку трезубцем или коротким копьём по той же цели.
- Если цель **опутана** вашей сетью, ваши атаки по ней имеют **преимущество**.

3 уровень: Артистизм ловкача

- Вы можете использовать **Ловкость** вместо Силы для бросков атаки и урона трезубцем, сетью и метательным оружием.
- Ваш уровень Славы **не падает** при использовании действия Отход или Рывок, если вы при этом совершаете эффектное движение (кувырок, сальто — проверка Акробатики Сл 12).

6 уровень: Опутывающий бросок

- Когда вы попадаете сетью, цель должна также преуспеть в спасброске **Ловкости (Сл 8 + БМ + Лов)** или быть **сбита с ног**.
- Вы можете **реакцией** накинуть сеть на врага, который входит в вашу досягаемость (один раз в короткий отдых).

10 уровень: Танец с трезубцем

- Когда вы держите трезубец (или копьё) и не используете щит, вы получаете **+2 к КД** против рукопашных атак.
- **Один раз в ход**, когда вы попадаете трезубцем по опутанной или сбитой с ног цели, вы наносите дополнительно **1 к 8 колющего урона**.

14 уровень: Роковой бросок

- **Действием** вы можете совершить особый бросок сети: выберите цель в пределах 15 футов. Она должна преуспеть в спасброске Ловкости (Сл 8 + БМ + Лов) или быть **опутана, сбита с ног и оглушена** до конца вашего следующего хода. При успехе — только опутана.
- Использовать можно **один раз в день**.

18 уровень: Властелин арены

- Ваша сеть считается **магическим оружием** с бонусом **+1** (или +2, если у вас уже есть магическая сеть).
- Когда вы опутываете врага сетью, ваш уровень Славы **немедленно повышается на 1** (максимум 3).
- Вы можете **реакцией** освободиться от любой формы опутывания или захвата (включая магические) — вы просто выскользываете, как угорь.

3. БЕСТИАРИЙ (BESTIARIUS) — УКРОТИТЕЛЬ ЗВЕРЕЙ

Вы сражаетесь не в одиночку — рядом с вами верный зверь, с которым вы составляете смертоносный дуэт. Вы умеете выживать в схватках с самыми свирепыми тварями.

3 уровень: Зверь-компаньон

- Вы получаете в компаньоны **среднего зверя** (например, волк, пантера, медведь, лев — на усмотрение Мастера, с показателем опасности не более 1/2). Используйте блок существа, но добавьте ваш **бонус мастерства** к его КД, броскам атаки, урона и спасброскам.
- Компаньон действует **в ваш ход** (вы управляете им). Он может двигаться и использовать реакцию самостоятельно, но для атаки или другого действия вы должны потратить **бонусное действие**, чтобы отдать команду.
- Если компаньон погибает, вы можете приручить нового во время длительного отдыха, если найдёте подходящего зверя.

3 уровень: Симбиоз

- Когда вы и ваш компаньон находитесь в пределах **10 футов** друг от друга, вы оба получаете **+1 к КД**.
- Ваш уровень Славы **растёт**, когда ваш компаньон наносит критический удар или убивает врага.

6 уровень: Командная работа

- Когда вы атакуете цель, находящуюся в пределах 5 футов от вашего компаньона, вы получаете **преимущество на бросок атаки** (как в умении «Стая»).
- Если ваш компаньон атакует ту же цель, что и вы в этом раунде, его атака наносит дополнительно **1к6 урона**.

10 уровень: Рёв толпы

- **Бонусным действием** вы можете издать боевой клич, который вдохновляет вашего зверя. На **1 минуту** (один раз в день) ваш компаньон получает:

- **Временные хиты** в размере вашего уровня × 2.
- **Преимущество на спасброски.**
- **+10 футов скорости.**
- Пока эффект активен, ваш уровень Славы не может опуститься ниже 1.

14 уровень: Двойная угроза

- Когда вы используете действие Атака, вы можете **пожертвовать одной из своих атак**, чтобы ваш компаньон **немедленно** совершил атаку **реакцией**.
- Если вы и компаньон оба попадаете по одной цели в одном раунде, цель должна преуспеть в спасброске Силы (Сл 8 + БМ + ваша Сил) или быть **сбита с ног**.

18 уровень: Легендарный дуэт

- Ваш компаньон становится **крупным** (если изначально был средним) или получает **+2 к Силе и Телосложению** (если уже крупный).
 - **Один раз в день**, когда ваш компаньон падает до 0 хитов, он может **реакцией** восстановить половину максимума хитов и получить **сопротивление всему урону** до конца вашего следующего хода. Толпа неистовствует, видя такую стойкость.
-