

GLADIO

ARENA



Wstęp do gry.

W grze brać udział może dowolna liczba graczy uczestniczących w niej bezpośrednio, oraz jeden gracz przyjmujący rolę Mistrza Areny. W przypadku nieparzystej liczby walczących, Mistrz Areny wystawia swojego gladiatora nazywanego Szampierzem.

Rozpoczęcie gry.

Każdy gracz na rozpoczęcie gry dysponuje kartą swojej postaci, nie posiadającej żadnych umiejętności i uzbrojonej w okutą pałkę (jedna broń obuchowa).

Każdy gracz „wpłaca” na Rynek 25 monet, które stanowią całkowitą pulę gotówki dostępnej w grze. Gdy na Rynku zabraknie gotówki (gdyż zbyt wiele jej trafiło do Mistrza Areny przez Szczególne Względy, lub zbyt jej wiele zalega w majątkach graczy i nie da wypłacić się im pełnych kwot za rozegrane pojedynki) żaden z nich nie otrzymuje wynagrodzenia za udział w walkach danej serii.

Każdy gracz powinien posiadać własną talię Gladio i przed rozpoczęciem turnieju wyjąć z niej 8 osobiście lub losowo wybranych kart. W dalszym toku rozgrywki kart tych nie będzie można wymienić na inny układ (styl walki Gladiatora pozostaje stały), warto więc zadbać o ich rozsądny wybór.

Szampierz

Szampierz to gladiator wystawiany przez Mistrza Areny. Nie wnosi on swoją obecnością monet do jej ogólnej puli, wszystkie zarobione pieniądze MUSI inwestować w nową broń lub umiejętności (zawsze gdy jest możliwość zakupu takiej umiejętności, to musi tego dokonać, nie mogąc czekać np. na odłożenie pieniędzy na droższą do wytrenowania umiejętność).

Szampierz jest wycofywany z gry gdy któryś z graczy zginie i zostanie ich parzysta ilość. Gdy liczba graczy znów stanie się nieparzysta, szampierz powraca ze swoimi dawnymi umiejętnościami i ekwipunkiem. Szampierz po przegranej walce nie musi rzucać kośćmi by sprawdzić, czy przeżyje, bo zawsze podlega opiece Najlepszemu Medyka.

Szampierz nie może zostać Królem Areny: finałowa walka rozgrywana jest zawsze między dwoma najlepszymi graczami.

Pojedynki

Mistrz Areny organizuje serie walk; pary gladiatorów równolegle prowadzą pojedynki.

Nie można pominąć swojej kolejki, nie można też rozegrać większej ilości kolejek niż przewidział Mistrz Areny. Organizacja walk polega na losowaniu par walczących.

Pary walczących podczas losowania mogą się powtarzać w kolejnych seriach pojedynków.

W przypadku nieparzystej ilości walczących, ostatni niewylosowany gladiator walczyć powinien z Szampierzem.

Walki rozgrywane są na zasadach Gladio wraz z zasadami rozszerzonymi broni i umiejętności.

Ręzygnacja gracza z gry oznacza jego automatyczną porażkę w całym turnieju (tak jakby zginął w tygodniu między walkami).



Baltazar Games'
Gladio: Arena

Sekwencja pobitewna

Fabularnie, rozgrywane pojedynki toczą się raz w tygodniu, w dniu turnieju. Reszta czasu poświęcona jest na dozbrajanie, intensywne ćwiczenia i ewentualną rehabilitację.

Po zakończeniu wszystkich pojedynków w serii i wypłaceniu za nie wynagrodzenia z Rynku, gracze mają prawo wydać posiadane monety na dowolną ilość broni uzupełniającej na stałe ich ekwipunek. Dodatkowo mogą zakupić w tym czasie maksymalnie jedną umiejętność oraz mogą zadbać o Szczególne Względy na następny pojedynek.

Pieniądze wydawane na broń i szkolenia wracają z powrotem na Rynek. Sprzęt odsprzedawany jest również za pieniądze z Rynku. Koszta Szczólnych Wzglądów znikają z puli rynku i trafiają do osobnej i nienaruszalnej puli Mistrza Areny (nie do mieszania z pulą Szampierza!). Gladiatorzy którzy walczą w starciu finałowym, nie mogą po nim sprzedać swego ekwipunku, by zwiększyć pulę swojego posiadania.

Ceny ekwipunku

Ekwipunek	Koszt zakupu	Koszty skupu
Broń obuchowa	3	1
Miecz	6	2
Dwuręczna broń obuchowa	8	3
Dwuręczny miecz	10	4
Włócznia	5	2
Tarcza	4	1
Pancerz	12	4

Ceny szkoleń

Umiejętność	Koszt szkolenia
Odkok	7
Doskok	7
Przewrót	9
Salto	9
Finta	11
Piruet	11
Krzepa	11
Zabójczy refleks	13

Szczególne względy

Wykupowane tylko na okres danej walki, Szczególne Względy znikają z Karty postaci zaraz po ich wykorzystaniu. Jeden gladiator może podlegać tylko jednemu Szczególnemu Względomi na raz i nigdy przed pierwszą serią walk w turnieju. Opłaty za Szczególne względy trafiają do puli Mistrza Areny i nie wracają do puli Rynek.

Zagranie	Koszt	Działanie
Uczty, kobiety i wino	1	Gladiator ma dostęp do największych przyjemności jakich zaznać może niewolny wojownik, przez co wzrasta jego motywacja do dalszej walki i poświęceń. W czasie następnej walki startuje z jedną Raną więcej niż wskazywałyby na to inne zasady.
Najlepszy medyk	1	Opłacenie Najlepszego Medyka tuż przed walką, pozwala na uniknięcie rzutu kośćmi w przypadku porażki. Jednocześnie porażką taką nie liczy się do ich ilości przy dalszym szacowaniu szansy rzutu.

☆☆☆

Dochód z walk

Po zakończeniu pojedynku każdy z uczestników dostaje z rynku określone wynagrodzenie za udział w nim (po odliczeniu kosztów opieki medycznej). W związku z tym stawki są następujące:

Stan po walce	Monet nagrody
Przebrana walka	3
Została 1 rana	5
Zostały 2 rany	6
Zostało 3+ ran	7

Oczywiście nagroda jest wypłacana jedynie, jeśli gladiator nie zginął w trakcie walki (patrz niżej).

Śmierć gladiatora

Gdy Twój gladiator przegra walkę, zwykle daje się go odratować - niestety nie zawsze. Co gorsza, z czasem organizmowi coraz trudniej regenerować otrzymane w wyniku walk rany. Po każdej porażce gracz zobowiązany jest do rzutu dwoma kośćmi i porównania z poniższą tabelą:

Ilość porażek	Wynik „śmiertelny”
1	Brak rzutu
2	12+
3	11+
4	10+
5	9+
6	8+
7	7+
8 i kolejne	6+

Jeśli na kościach wypadnie wskazany wynik, gracz kończy grę. Cała jego zebrana gotówka trafia z powrotem na rynek, a jego umiejętności i broń uznaje się za stracone. Gracz nie bierze udziału w dalszych pojedynkach.

Zasada alternatywna: gracz może rozpocząć grę nową postacią startową, o ile dołoży do rynku nowy, pełen wkład 25 monet, na zasadach ustalonych przez graczy przed turniejem.

☆☆☆

Zakończenie gry

Gra kończy się w momencie, w którym spośród graczy przy życiu zostaje tylko dwóch ocalałych i jeden z nich wygrywa pojedynek. Zostaje on ogłoszony Królem Areny i zachowuje dla siebie wszystkie monety w grze, których nie udało się zgarnąć Mistrzowi Areny za „Nieczyste Zagrania”, plus te które wciąż posiadał. Jego przegrany przeciwnik może zachować wszystkie posiadane przy sobie monety (włącznie z pensją za ostatnią walkę), pod warunkiem, że rzut kośćmi po niej nie wskaże na jego śmierć: wtedy wszystkie monety uzupełniają Rynek i trafiają do zwycięzcy.

Fabularnie zwycięski wojownik uzyskuje wolność i wyrusza w świat jako wzięty najemnik.

Ilość zdobytych przez niego (i finałowego przeciwnika) monet może być ilością punktów zdobytych za cały turniej w rozgrywkach małych lig prowadzonych wśród znajomych.

☆☆☆

Zasady rozszerzające do gry Gladio wydawnictwa
Baltazar Games ©
© Baltazar Games 2012
Wszystkie prawa zastrzeżone.
www.baltazargames.pl

