GLADIATORI DI MYSTARA

di Marco Dalmonte

Storia dei Giochi Gladiatori

Il gladiatore è un particolare lottatore che si cimenta in giochi pubblici organizzati dai ricchi thyatiani (spesso nobili) o dall'imperatore all'interno di un'arena. Il nome deriva dal gladio, la daga usata molto spesso nei primi combattimenti, organizzati in origine dagli invasori alphatiani durante l'occupazione di Thyatis prima della fondazione dell'impero. I governatori alphatiani si divertivano a far scontrare regolarmente tra loro in un'arena appositamente costruita schiavi presi dalla popolazione thyatiana e armati con gladio (la spada tipica thyatiana) e brandelli di armatura, oppure a vederli combattere contro bestie feroci o mostri allevati per questo scopo. Lo spettacolo era appannaggio dei nobili alphatiani e degli invitati thyatiani, al solo fine di fiaccarne le velleità di rivalsa e di resistenza alla dominazione alphatiana.

Dopo la cacciata degli invasori, la pratica rimase d'uso comune presso i nobili thyatiani, che all'inizio facevano combattere solo schiavi condannati a morte in giochi gladiatori pubblici, creando uno spettacolo in cui poter appagare tutti gli istinti più brutali del popolo e offrendo capri espiatori su cui riversare la loro rabbia. In seguito all'espansione dell'impero e alla volontà di creare un comune senso di orgoglio nazionale da parte dei governanti, i giochi assunsero un nuovo aspetto: un tributo alla potenza dell'impero, per ricordare agli spettatori le battaglie vittoriose e il dominio thyatiano sui popoli conquistati. Allo stesso tempo, la brutalità degli spettacoli nell'arena serviva per dare alla plebe più povera che assisteva ai giochi una visione migliore della propria vita, in comparazione a quella degli schiavi e dei gladiatori che si battevano per sopravvivere. L'idea del trionfo del più forte, così cara alla cultura thyatiana, venne inculcata in tutti i cittadini dell'impero anche grazie ai giochi gladiatori, che rappresentavano l'applicazione più diretta ed evidente della regola.

Ai giochi coi gladiatori si aggiunse poi lo spettacolo noto come *Venatio* (caccia) o *Bestiarium* (lotta con belve e mostri), in cui i gladiatori si scontravano con le fiere e i mostri per rinforzare l'idea della superiorità dell'uomo sulla natura, e più in particolare la superiorità dei thyatiani su tutti i loro nemici, di qualsiasi specie o razza, mentre i combattimenti tra gladiatori finirono per celebrare il coraggio e la virtù dei soldati thyatiani e di Thyatis stessa.

A causa dell'influenza del culto di Vanya (improntato alla mitizzazione del guerriero vittorioso e del combattimento senza esclusione di colpi) sul carattere nazionale thyatiano, la figura del gladiatore divenne col tempo talmente popolare da rendere i giochi uno sport nazionale e il gladiatore una professione ambita e rispettata. Agli schiavi e ai condannati a morte cominciarono ad affiancarsi così sbandati o piccoli criminali in cerca di fortuna, che in cambio del condono delle loro pene accettavano di rischiare la vita in un'arena, fino a che la fama e la ricchezza di alcuni gladiatori divenuti liberi furono tali da attirare anche soldati e mercenari di professione all'interno delle scuole gladiatorie, col solo scopo di diventare ricchi e famosi.

I gladiatori attuali si dividono tra veri professionisti e principianti, oppure tra liberi volontari (*auctorati*) e condannati (criminali, schiavi, prigionieri di guerra, cioè in una parola *noxii*), senza distinzione di razza o sesso (anzi, i combattimenti tra gladiatrici spesso sono i più richiesti proprio perché le donne nell'arena sono rare, e incarnano meglio la figura di Vanya, patrona dei giochi). Molti di loro usano soprannomi per mascherare il proprio status di schiavi o condannati, oppure per ottenere il favore del pubblico. Ai classici giochi gladiatori (*munus gladiatorium*) si affiancano anche spettacoli in cui vengono giustiziati i criminali, condannati a morire nei modi più diversi (trafitti, crocifissi, sbranati dalle belve, squartati da altri gladiatori o facendosi a pezzi tra loro) per dare l'esempio a migliaia di spettatori e rinforzare l'idea della giustizia thyatiana inevitabile e spietata contro qualsiasi criminale che danneggi l'Impero. Quei condannati che però riescono a sopravvivere alla morte vengono considerati prescelti da Vanya per cercare la redenzione tramite la battaglia, e vengono così irreggimentati nelle scuole gladiatorie come *damnati in ludum*, cioè condannati a combattere fino alla morte nell'arena, o fino a che non riescano ad ottenere il perdono e la libertà grazie all'ammirazione dei nobili per le loro capacità.

L'abitudine ai giochi si è talmente radicata nella società thyatiana che ogni governante (dai Baroni all'Imperatore, dai Senatori ai ricchi epuloni) sa bene che alla base della sua popolarità coi sudditi sta la sua capacità di offrire loro nutrimento e giochi (*panem et circenses*), a riprova di quanto sia importante nella vita dei cittadini thyatiani lo spettacolo offerto nell'arena, considerato essenziale quanto il cibo. Proprio durante il corso dell'ultimo secolo gli spettacoli si sono evoluti al punto tale che nelle città thyatiane le più importanti arene pubbliche offrono messe in scena talmente complesse e grandiose da richiedere un'organizzazione che coinvolge centinaia di maestranze: finti duelli navali in arene allagate appositamente in cui combattono due galere (*naumachie*), ricostruzioni di battaglie campali con armate illusorie ed effetti magici, scontri con mostri esotici e spaventosi in gabbie appositamente costruite per proteggere il pubblico, e così via.

L'evento più famoso e apprezzato sono i Giochi Imperiali (*Imperium Ludi*) che si tengono settimanalmente nel Colosseo di Thyatis (detto anche Arena Zendroliana o Anfiteatro Massimo), combattimenti assolutamente aperti a tutti i cittadini. Tra tutti gli eventi organizzati nel Colosseo, i *Ludi Triumphales* (Giochi del Trionfo) sono uno spettacolo unico istituito intorno al IV secolo DI dall'Imperatore Alexian II per celebrare la riconquista di Hattias e la gloria dell'Impero, e in seguito organizzato dall'imperatore una volta all'anno, in occasione del Giorno di Vanya.

Organizzazione dei Giochi

I giochi gladiatori (detti anche *Hoplomachia*) cominciano con una grande festa per i combattenti la notte prima dello scontro, a cui un vasto pubblico è invitato. Queste feste si tengono solitamente nelle ville di importanti mecenati e gli ospiti sono sempre uomini ricchi e potenti. A volte però capita che sia lo stesso promotore dei giochi ad organizzare un banchetto aperto a tutti in un luogo sufficientemente ampio e frequentato (come un tempio, una piazza o un campo), mostrando i suoi campioni per attirare pubblico e tessere importanti legami con i potentati locali.

Il giorno successivo i gladiatori entrano nell'arena sui carri o marciando compatti in parata, salutati con ovazioni dalla folla festante. Una volta raggiunto il palco che ospita il mecenate di turno, i gladiatori si fermano per porgere il loro saluto nel quale contemplano costantemente la possibilità di morire in duello: *Ave! Morituri te salutant!* o *Nos morituri te salutamus!* (Salve a te! Noi che stiamo per morire ti salutiamo).

I giochi cominciano con una battaglia finta detta *Prolusio*, con armi di legno o imbottite che permettono ai gladiatori di fare un po' di riscaldamento prima di combattere seriamente. Successivamente si esegue un sorteggio accompagnato da corni e tamburi per abbinare tra loro i gladiatori secondo le categorie a cui appartengono o le figure che incarnano, visto che ogni tipo di scontro prevede degli accostamenti rituali, secondo il programma stabilito dagli organizzatori in base ai contendenti e alla volontà del mecenate. I duelli individuali solitamente sono inframmezzati da momenti di comicità in cui buffoni e attori parodiano le battaglie tra i gladiatori o inscenano famosi scontri mitologici per esorcizzare la morte e far divertire il pubblico.

Al termine del combattimento, se uno dei contendenti capitola o si arrende ma non è ancora morto, è diritto del vincitore stabilire la sua sorte, che di norma si rivolge agli spettatori per ascoltare la vox populi (la voce del popolo); se invece è presente un governante o l'Imperatore, è a lui che deve rivolgersi il vincitore al pari del vinto per avere il responso. Lo stesso imperatore ascolta a sua volta il verdetto del pubblico prima di pronunciare la sua sentenza, proprio perché i giochi gladiatori sono l'unico vero momento della *res publica* in cui il giudizio del popolo può influenzare direttamente la decisione del capo. Il pubblico esprime il suo gradimento in maniera sonora e ben visibile, con fischi o applausi e gesti di apprezzamento o sdegno, fino a che non sia chiaro quale sia la volontà della maggioranza. Tuttavia, è raro che un gladiatore professionista venga ucciso a sangue freddo, perché questi atleti sono un bene prezioso per i lanisti e il pubblico. Soltanto chi si comporta vilmente viene condannato a morte dal pubblico, il che accade raramente: i combattenti di carriera sono esperti nel catalizzare l'attenzione e trasmettere forti emozioni e il pubblico non vuole vederli morire, ma tornare in futuro per dare spettacolo.

L'ordine definitivo di vita o di morte spetta comunque solo al nobile di rango più alto presente allo spettacolo in qualità di rappresentante della legge e del popolo thyatiano. Il gesto classico del pubblico e del giudice finale verso i gladiatori vincitori è il pollice recto (girato in su), che manifesta la loro approvazione per il vincitore e il tributo al campione. In seguito, se il pubblico vuole graziare i gladiatori che hanno ben combattuto ma perso, il pollice viene inclinato verso il basso (pollice verso) per indicare che il vincitore deponga a terra le armi e risparmi il suo avversario. Se invece il pubblico giudica l'esibizione indegna o il nemico vinto particolarmente debole, vile o disprezzabile, il pollice viene portato in posizione orizzontale e passato da una parte all'altra del collo o del torace per indicare la morte.

In seguito, due figuranti coi costumi di Thanatos (dio della morte) e Masauwu (giudice delle anime) entrano in scena per compiere il rito finale. Il finto Thanatos pianta una falce nel corpo della vittima, mentre Masauwu la tocca con un tizzone ardente per provare che sia definitivamente morta. Poi il corpo viene deposto su una barella portata da due servi detti *libitinari* ("portatori di barella") e fatto uscire dalla *Porta Libitinaria*, mentre il vincitore esce dalla *Porta Triumphalis* (Porta del Trionfo) e gli sconfitti ancora in vita dalla *Porta Sanavivaria* (Porta del Risanamento).

Il vincitore al termine dello scontro riceve un Ramo di Palma, mentre in occasione di giochi solenni e religiosi può guadagnare addirittura la Corona d'Alloro. Solo una volta ottenuti più di cento Rami e almeno un Corona si ha diritto all'ambito *Rudis*, cioè il gladio di legno che indica la libertà raggiunta col titolo di Rudiario, un risultato ambito da tutti i gladiatori ma raggiunto da pochi, che in seguito riescono a ritirarsi e a godersi la vecchiaia vivendo di rendita grazie alla popolarità acquisita combattendo.

Scuole Gladiatorie

Le scuole o palestre gladiatorie (*ludi gladiatorium*) esistono in tutte le maggiori città dell'entroterra thyatiano e nelle province più importanti, anche se capita di vederle anche nelle zone rurali o nelle province più sperdute, fondate da qualche facoltoso mecenate patito dei giochi. Ogni scuola è diretta da un *lanista*, ovvero un privato abbastanza ricco da permettersi di acquistare o reclutare, addestrare e sfamare uomini reclutati come gladiatori, oltre a provvedere al loro equipaggiamento e agli alloggi. Il lanista è un imprenditore che fa commercio di gladiatori e li affitta all'organizzatore (*editor* o *munerarius*) degli spettacoli (*munera*), traendone il proprio profitto, che non viene meno neppure se il gla-

diatore muore durante il combattimento; in questo caso infatti l'*editor*, oltre a pagare il prezzo d'ingaggio, risarcisce al lanista anche il valore del gladiatore, una sorta di indennizzo per i suoi mancati guadagni futuri (per questo l'attività del lanista è considerata di livello infimo, di poco superiore a quella degli schiavisti). Il lanista porta spesso una bacchetta (*virga*) considerata segno di comando ed in genere è un ex-gladiatore veterano affrancato che, conclusa l'attività agonistica, è stato insignito del *rudis* (la spada di legno simbolo di libertà) ed elevato pertanto al rango di Rudiario. Quei rudiarii che godono di molta popolarità e di amicizie importanti riescono ad ottenere munifici doni grazie a cui possono ritirarsi e mettersi in affari come lanisti.

I gladiatori che appartengono ad una scuola vivono insieme in baracche spartane (sia quelli liberi che gli schiavi) e sono tutti soggetti alla stessa ferrea disciplina. I loro istruttori li addestrano per raggiungere la massima potenza fisica attraverso una dieta bilanciata, costante allenamento fisico e attente cure mediche, poiché per il lanista questi sono beni preziosi che se ben sfruttati garantiscono compensi principeschi. Gli addestratori stessi nella maggior parte dei casi sono ex gladiatori affrancati (rudiarii) che non hanno trovato altro lavoro al di fuori dell'arena, oppure gladiatori schiavi troppo anziani o malandati per combattere, o ancora guerrieri di una certa esperienza che hanno scelto di ritirarsi e vivere più serenamente la vecchiaia istruendo altri nell'arte del combattimento. In qualsiasi caso, tutti gli addestratori sono sia maestri che guaritori (per questo chiamati *Doctores* o *Magistri*), e insegnano ai gladiatori i rimedi più comuni per trattare le ferite riportate in battaglia e prendersi cura del proprio corpo con saggezza. A questo si aggiunge un addestramento militare approfondito e strutturato, per padroneggiare tutte le armi normalmente usate nei giochi, con particolare attenzione alle tecniche di scherma, che sono la base per ogni gladiatore. Dopo l'iniziale periodo di ambientamento il lanista decide insieme al *magister*, che giudica le caratteristiche fisiche, la mobilità e la perizia sul campo, e ad un *medicus*, che ne valuta invece lo stato complessivo di salute, l'assegnazione del novizio (*tiro*) alla classe gladiatoria più idonea, curandone con la dieta e la ginnastica lo sviluppo fisico e la tonicità muscolare. L'addestramento è sempre rigidissimo e rigoroso, poiché ha lo scopo di programmare ogni ora del giorno di questi atleti, inclusi i momenti di rilassamento, e di proteggere il prestigio della classe gladiatoria.

I gladiatori iniziano a fare pratica con armi contundenti, repliche in legno delle armi più comuni come gladio e *pugio* (pugnale). Il primo passo è allenarsi contro un bersaglio fisso (il cosiddetto *palus*), poi si passa a bersagli mobili, come sacchi oscillanti, manichini ruotanti, e così via, e solo una volta considerato pronto il gladiatore può iniziare ad addestrarsi combattendo con un altro atleta. La gladiatura moderna è uno sport pubblico di alto livello, e i centri di addestramento rivaleggiano tra loro nel cercare di produrre i migliori combattenti. La fortuna di un gladiatore dipende dalle sue vittorie nell'arena e dal modo i cui riesce ad incantare il pubblico con le sue tecniche di combattimento, la presenza scenica e la teatralità. Per questo i lanista tengono un registro per ciascuno dei propri gladiatori in cui segnano il numero di vittorie e sconfitte in rapporto agli scontri combattuti, le uscite di scena per infortunio, le grazie ricevute dal pubblico o dai nobili, e i riconoscimenti ottenuti (il più alto dei quali per un gladiatore è la Corona d'Alloro). Le condizioni di vita per i gladiatori famosi sono eccezionali, in quanto hanno le porte aperte a tutte le serate mondane organizzate a Thyatis e dintorni, e possono diventare dei veri e propri nobili con un po' di abilità e coi contatti giusti.

I membri di una scuola o di una palestra gladiatoria formano una cosiddetta *familia gladiatoria* che prende il nome dal proprietario della scuola. Nelle contese pubbliche, solitamente la lotta è tra i membri della stessa famiglia, in modo che se la lotta termina con la morte di un contendente, il suo onore viene salvato dal fatto che è stato un suo stesso fratello ad avere la meglio. Negli eventi più grandi e spettacolari invece, diverse scuole partecipano contemporaneamente, e non è escluso che alcune famiglie organizzino dei veri e propri spettacoli itineranti, girando di città in città e allestendo giochi gladiatori all'occasione nelle varie arene, nelle piazze o presso le ville di aristocratici facoltosi.

Le scuole gladiatorie più prestigiose sono quelle di Hattias, Lucinius e Kerendas, e la più grande ed importante dell'Impero è la *Ludus Magnus*, la Scuola Gladiatoria Imperiale, adiacente al Colosseo, al quale è collegata da una galleria sotterranea. Intorno alla *Ludus Magnus* sorgono il *Ludus Matutinus*, l'anfiteatro ove alla mattina si svolge la caccia alle belve feroci (*venatio*), e l'Anfiteatro dell'Arena, un palazzo con annessa area di addestramento gestito dall'Ordine dell'Arena, una confraternita fondata e gestita da gladiatori affrancati con lo scopo di proteggere tutti i gladiatori che ne fanno parte. Il Colosseo possiede una fitta rete di celle, stanze e tunnel sotterranei, che vengono usati dai gladiatori per andare e venire dalla scuola all'arena senza essere visti dal pubblico, e che ospitano le belve feroci e gli schiavi condannati ai giochi, i quali vedono la luce del sole solo quando devono uscire all'aperto nell'arena per combattere o morire.

Categorie Gladiatorie

Tutti i gladiatori si dividono in categorie precise, ciascuna delle quali ha le proprie peculiarità in materia di equipaggiamento e di colpi permessi, con annessi vantaggi e svantaggi. Cercando di rendere pari le capa-

cità offensive di ogni combattente, i thyatiani dosano questi vantaggi e questi svantaggi facendo abbinamenti mirati nei giochi, e cercando di trarre spunto sia dalle leggende e dalla mitologia religiosa che dalla storia delle conquiste e delle campagne militari thyatiane.
Nota: la maggior parte delle categorie sotto riportate riprendono fedelmente quelle in uso tra i romani.

Asciatore: gladiatore appartenente al popolo normanno o agli atruaghin, specializzato nel combattimento veloce con asce o scuri e protezioni leggere.
Equipaggiamento: fascia pettorale e gambali o pelli protettive, buckler, scure, ascia da battaglia o bipenne.

Bestiario: gladiatore addestrato a combattere solo contro le fiere o contro i dymrakeri e poco protetto.
Equipaggiamento: piastra toracica e schinieri o corazza toracica, scudo o rete, giavellotto o frusta, lancia.

Dimachere: gladiatore che combatte con due armi, solitamente due gladi.
Equipaggiamento: bracciali, piastra toracica con elmo aperto, due armi.

Dymrakeri: qualsiasi gladiatore umanoide; il nome deriva dai primi schiavi hobgoblin e orchi provenienti dalla foresta di Dymrak. Lottano con armi naturali o armi tipiche della loro cultura.
Equipaggiamento: pezzi di armatura (se concessi), armi pesanti o dentate.

Equites: gladiatori a cavallo che combattono tra loro, spesso sono kerendani o anche centauri, mentre i cavalli hanno bardature leggere o nessuna protezione.
Equipaggiamento: corazza toracica, spada o lancia da cavaliere.

Essedario: gladiatore che corre o combatte sui carri.
Equipaggiamento: piastra o corazza toracica con elmo aperto, giavellotto.

Fustigatore (detto *Paegnarius* dai romani): gladiatore di stazza imponente che combatte contro schiavi rei di aver commesso una grave offesa o aver tentato la fuga. Alcuni schiavi infatti, anziché essere giustiziati o puniti dal loro padrone, vengono ripudiati e venduti all'arena, dove devono affrontare davanti al pubblico il Fustigatore, che ha il compito di punirli intrappolandoli e battendoli o sferzandoli a sangue. Se però lo schiavo (armato di pugnale e cestus) sopravvive, viene considerato degno di unirsi ai gladiatori.
Equipaggiamento: schinieri e manica, frusta o sferza uncinata e mazza pesante.

Lanceario (detto *Oplomaco* o *Sannita* dai romani): gladiatore proveniente dalle Hinterland, associato a Diulanna e a tutte le colonie riottose e selvagge.
Equipaggiamento: gambali o schinieri, cintola, manica, elmo aperto, scudo, lancia, spada corta o giavellotto.

Laqueario: in origine, quando i giochi li organizzavano gli alphatiani, i laqueari erano gli alphatiani che acchiappavano quegli schiavi che tentavano di fuggire e li immobilizzavano finché qualcuno non li uccideva (il lasso è un'arma che gli alphatiani hanno imparato ad usare dagli schiavi jenniti). In seguito è diventata una figura gladiatoria legata al dio della schiavitù, Brissard (si associa il laccio del Laqueario alle catene del dio della schiavitù, una figura importata dagli alphatiani).
Equipaggiamento: manica, galerus, galea, lasso, gladio o giavellotto.

Malleatore: gladiatore specializzato nell'uso di armi contundenti pesanti; molti sono nani o seguaci di Thor.
Equipaggiamento: corazza di scaglie o maglia con elmo aperto, maglio da guerra, mazza pesante o mazzafrusto.

Mirmidone (detto *Gallo* o *Mirmillone* dai romani perché indossava un elmo con cresta a "murmillo", pesce): gladiatore di corporatura robusta e dal fisico possente, che incarna l'epitome del legionario thyatiano e dell'eroe devoto a Vanya.
Equipaggiamento: schinieri, manica, galea, scudo grande o a torre, gladio.

Ordinario: gladiatore di livello più basso, spesso uno schiavo o un galeotto con poca esperienza nei giochi.
Equipaggiamento: pugnale, cestus e manica.

Provocatore: guerriero ben piazzato e corazzato, simboleggia il perfetto guerriero hattiano.
Equipaggiamento: corazza di maglia o bande con galea, scudo, spada lunga o lancia.

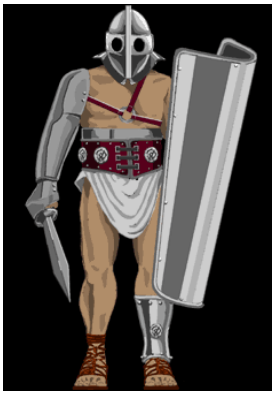
Reziario: il termine deriva dall'uso della rete, che associa il reziario all'acqua e a Protius. Possono essere di qualsiasi etnia, ma spesso sono nuari o ierendiani.

Equipaggiamento: manica, galerus, rete, tridente e pugnale.

Sagittario: un cavaliere (di solito kerendano) o un centauro che combatte contro belve o umanoidi, e la cavalcatura ha protezioni parziali.
Equipaggiamento: schinieri, fascia pettorale, arco corto, gladio.

Scissore (il nome originale romano deriva da un attrezzo a forma di forbice con cui il gladiatore bloccava il gladio avversario): guerriero specializzato nell'uso di un'arma che blocca o spezza quella avversaria (spada rompilama, spada dei nove anelli, ecc.).
Equipaggiamento: corazza lamellare o schinieri e manica, un'arma che blocca o spezza quella avversaria.

Secutore: addestrato a combattere contro i reziari, fa della velocità e del combattimento incalzante la sua arma vincente. I secutori sono sempre di etnia alasiyana o thothiana, associati al fuoco e a Rathanos.
Equipaggiamento: Manica, schinieri, scudo, elmo chiuso, cintola, e spada a lama curva (spada-falcetto, scimitarra o storta).



Sicario (detto *Trace* dai romani): il termine deriva dall'uso della sica, un'arma tipicamente alphatiana (in particolare diffusa tra i seguaci di Talitha, famigerati assassini durante l'occupazione di Thyatis e la guerra coloniale alasiyana), e rappresenta quindi l'etnia alphatiana, letale e sleale.
Equipaggiamento: Manica, schinieri, galea, scudo, sica.

Le combinazioni proposte normalmente, oltre a scontri tra membri della stessa categoria, sono le seguenti:

Bestiari o Sagittari vs Dymrakeri o Belve
(Civiltà vs Istinti selvaggi, Uomo vs Bestia)

Dymrakeri vs Asciatori o Malleari
(Umanoidi vs nemici storici)

Essedari o Fustigatori o Mirmidoni vs Ordinari
(se vince l'ordinario passa di grado)

Laqueari vs Lanceari
(Schiavisti vs Anarchici, Impero vs Colonie, Brissard vs Diulanna)

Mirmidoni vs Asciatori
(Thyatis - Ex colonie, Guerrieri civilizzati - Selvaggi)

Mirmidoni vs Lanceari
(Thyatis - Thratia, Soldati - Ribelli, Vanya - Diulanna)

Mirmidoni vs Sicari
(Thyatis - Alphatia, Onore - Slealtà, Vanya - Talitha)

Reziari vs Secutori
(Acqua vs Fuoco, Protius vs Rathanos)

Scissori vs Secutori o Lanceari o Mirmidoni o Sicari

Provocatori vs tutti gli altri

GLADIATORE
(Kit per Guerrieri, Ladri o Chierici)
Requisito Primario: Forza almeno 13 punti.
Allineamento Morale: qualsiasi.
Dadi Vita: asseconda della classe di appartenenza.
Armature consentite: in base alla categoria gladiatoria.
Armi consentite: in base alla categoria gladiatoria.
Abilità speciali: Combattimento spettacolare (penalità di 1 punto a CA e TxC, ma guadagna +2 ai danni e l'apprezzamento del pubblico con +4 al Tiro Reazioni), Coraggio indomito (+1 TxC e TS quando ridotto a metà dei PF), Colpo di grazia (20 naturale su avversario ferito è sempre colpo di grazia, v. *Armeria di Mystara*).
Abilità generali obbligatorie: Guarigione (bonus), Istinto combattivo e una tra Schivare, Cavalcare, Cocchiere, Sbilanciare, Ambidestro e Azzuffarsi.