

MVNERA SINE MISSIONE



Règles pour simuler les combats de gladiateurs antiques (V 1.4)

**Par Alan Saunders (D'après Gary Comardo)
Traduction Louis Brandella**

Table des matières :

Table des matières :	1
Introduction :	2
Le jeu :	2
Les gladiateurs :	2
Poids du gladiateur :	3
Jet de sauvegarde :	3
Séquence de jeu :	3
A son tour de jeu, un gladiateur fait les choses suivantes :	3
Les Points d'Actions :	4
Les PA peuvent être dépensés comme suit :	4
Mouvement :	5
Faire face :	5
Attaquer :	5
Phase d'attaque :	5
La phase d'attaque se déroule comme suit :	5
Si les 2 jets sont différents, modifiez le jet de l'attaquant comme suit :	6
Si l'attaquant et le défenseur obtiennent un jet de dé identique, alors un événement spécial s'est produit :	6
Effets des blessures :	7
Appels à la foule :	7
Règles optionnelles :	8
Fatigue :	8
Expérience :	8
Historique :	8
Appendice 1 - Armes et boucliers :	9
Les règles suivantes couvrent des armes plus exotiques :	9
Appendice 2 - quelques exemples de gladiateurs :	10

Introduction :

Les mécanismes de ces règles ne sont pas originaux, et proviennent pour la plupart de « We Who Are About To Die Demand a Recount » (qui pourrait se traduire par : « ceux qui vont mourir demande à raconter ») de Gary Comardo, publié dans le numéro 67 de « Saga ». j'ai ajouté des détails supplémentaires pour permettre à une plus grande variété de gladiateurs d'être représenté et la possibilité de faire des campagnes (NdT : suites de parties liées les unes aux autres par leurs résultats). Les règles de Gary m'ont impressionné, permettant un subtil jeu de manœuvre grâce à des mécanismes simples, et permettant des parties rapides de l'ordre de 5 à 10 minutes.



Ces règles sont © Alan Saunders, 2002-2003. Vous êtes libre de les utiliser comme bon vous semble à la condition d'en reconnaître les auteurs, Gary et Alan. Les commentaires et les idées supplémentaires sont toujours les bienvenues.

Le jeu :

Vous aurez besoin de :

1. Une grille d'hexagones pour figurer l'arène. Pour un combat frontal opposant de 2 à 4 gladiateurs j'ai trouvé qu'une grille de 10 hexagones par 12 était suffisante. Prévoir plus grand pour plus de gladiateurs.
2. Des figurines de gladiateurs. Elles devraient être montées sur des bases hexagonales de manière à montrer précisément où se trouve le front de la figurine.
3. Plusieurs dés à 6 faces.
4. Des stylos et du papier.

Les gladiateurs :

Points de force du gladiateur :

Chaque gladiateur a une valeur en force, qui est égale à 6 plus le lancer d'un dé.

Armement du gladiateur :

Vous aurez besoin de déterminer l'armement, l'armure et la protection dont dispose le gladiateur. Quelques exemples de gladiateurs sont donnés à la fin des règles. Si vous voulez personnaliser vos figurines, vous aurez besoin des règles ci-dessous pour le faire.

Pour les armes c'est facile. Regardez ce que la figurine a sur elle et dans quelles mains l'armement est porté.

Le gladiateur peut avoir au choix : aucun bouclier, un petit bouclier, un grand bouclier ou un très grand bouclier. Ce dernier était très rarement utilisé.

Armure du gladiateur :

Le gladiateur peut avoir au choix : aucune armure, une armure légère, ou une armure lourde. L'armure lourde correspond à la cotte de maille intégrale des *cataphractarius* ; la plupart des gladiateurs ont une armure légère. La protection offerte par les casques est ignorée dans la mesure où l'augmentation de la protection est compensée par une visibilité réduite, qui gêne pour voir venir le coup. En y réfléchissant, on pourrait considérer qu'un gladiateur ayant un casque protégeant entièrement le visage, a une armure légère. Le *galerus*, ou la protection du bras du *retiarus*, est traité comme un bouclier spécial.




Poids du gladiateur :

Déterminer le « poids » du gladiateur. On le fait en calculant son encombrement :

Armure/Bouclier	Poids
Armure légère	1
Armure lourde	2
Grand bouclier	1
Très grand bouclier	2

En faisant le total du poids de l'armure et du bouclier, on obtient les catégories suivantes :

Poids total	Classe du gladiateur
0	Léger
1	Moyen
2	Lourd
3	Extra lourd
4	NA (non autorisé)

Notez qu'un gladiateur peut perdre ou se défaire de son bouclier. Un gladiateur possédant un bouclier aura 2 catégories de poids, une avec bouclier et l'autre sans bouclier.

Exemple : un gladiateur a une armure légère (poids 1) et un grand bouclier (poids 1). Avec un poids total de 2 le gladiateur est considéré comme lourd. S'il perd son bouclier, il a seulement l'armure (poids 1) qui compte et il devient classe moyenne.

Jet de sauvegarde :

L'armure et le bouclier d'un gladiateur déterminent son jet de sauvegarde. Ces modificateurs sont cumulatifs. Ils devraient être compte comme suit :

Armure/Bouclier	Jet de sauvegarde
Pas d'armure	+0
Armure légère	+1
Armure lourde	+3
Pas de bouclier	+0
Petit Bouclier	+1
Grand bouclier	+2
Très grand bouclier	+3

Exemple : le gladiateur mentionne plus-haut a une armure légère (+1) et un grand bouclier (+2), pour un jet de sauvegarde total de (+3) s'il perd son bouclier alors son jet de sauvegarde passera à (+1).

Le modificateur pour un bouclier s'applique seulement aux attaques provenant des hexagones avant et de cotés.

Séquence de jeu :

Lancer un dé pour déterminer quel gladiateur commence à jouer en premier. Chaque gladiateur joue ensuite à tour de rôle : il réalise alors toutes ses actions avant que l'on puisse passer au suivant. Jouer de cette façon jusqu'à la victoire de l'un des gladiateurs.

A son tour de jeu, un gladiateur fait les choses suivantes :

1. lancer un dé (D6) pour déterminer le nombre de points d'action (AP) qu'il aura.
2. dépenser ses PA pour se déplacer et attaquer d'autres gladiateurs.

Les Points d'Actions :

Au début de son tour un gladiateur lance un D6 pour connaître son nombre de points d'actions (PA). Il a autant de points d'actions (PA) que le résultat du dé, modifié comme suit :



Situation	Modificateurs
•Gladiateur extra lourd	-2
•Gladiateur lourd	-1
•Gladiateur léger	+1
•Blessé légèrement (au moins un point de force perdu)	-1
•Blessé sérieusement (au moins la moitié des points de force perdu)	-2
•empêtré	-3
•Déséquilibré	-2
•Chaque point de fatigue au-dessus de la force actuelle (Optionnel)	-1

Des points de PA de zéro ou moins sont traités comme égal à zéro.

Un gladiateur qui fait un jet avec un modificateur net de -6 ou plus, et qui est dans l'hexagone avant d'un gladiateur ennemi, devra faire appel à la foule.

Un gladiateur peut choisir de jeter son bouclier à tout moment afin de diminuer le poids qu'il porte. S'il le fait, il ne peut pas récupérer le bouclier pour le reste du tour.

Les PA peuvent être dépensés comme suit :

Se déplacer d'un hex vers l'avant	1PA
Se déplacer d'un hex dans n'importe quelle direction, sans changer d'orientation	2PA
Changer d'orientation d'un cran (sans bouger)	1PA
Attaquer avec une arme	1PA
Attaquer avec un filet ou un lasso	2PA
Attaquer avec son bouclier	2 PA
Se libérer d'un filet ou d'un lasso	1 PA
Prendre une arme (présente dans l'hex)	1 PA
Donnez un coup de pied dans un objet (présent dans l'hex) pour l'envoyer dans un hexagone adjacent	1 PA
Tirer à l'arc	2 PA

Mouvement :

Un seul gladiateur peut être présent dans un hex. Il est impossible de passer par un hex contenant un gladiateur. Si un gladiateur est dans un hex adjacent à un adversaire, il ne peut pas se déplacer directement vers un hex adjacent à ce même gladiateur; il doit d'abord se reculer de sorte qu'il y ait un hex vide entre eux.

Faire face :

L'hex directement en face d'un gladiateur est son hex avant. Les deux hex de chaque côté de l'hex avant sont les hex de côté du gladiateur. L'hex de main gauche se nomme le « côté du bouclier ». L'hex de main droite se nomme le « côté de l'arme ». Un gladiateur peut avoir deux armes, dans ce cas les deux hex latéraux sont traités comme « côté de l'arme ». Les trois autres hex sont les hex arrière du gladiateur.



Attaquer :

Ces règles s'appliquent aux épées et aux armes simples. Les armes spéciales sont décrites à la fin des règles principales.

Pour attaquer un gladiateur doit avoir son adversaire directement devant lui et dans un hex adjacent. Déterminez si vous attaquez l'hex avant, latéral ou arrière de votre adversaire.

Certaines armes permettent d'attaquer les cibles qui ne sont pas adjacentes. Celles-ci doivent être dans l'arc avant de l'attaquant. Tracez une ligne imaginaire partant du centre de l'hex du tireur et allant au centre de l'hex de la cible. Le côté de l'hex de la cible traversée donne le côté attaqué. En cas de doute, si la ligne de tir passe par une des intersections de hex de la cible, on considère que c'est le côté le plus à droite qui est touché (dans le cas d'un tireur droitier, sinon pour un gaucher se sera le côté le plus à gauche).

Un gladiateur peut seulement attaquer une fois avec chaque arme par tour.



Phase d'attaque :

La phase d'attaque se déroule comme suit :

1. l'attaquant et le défenseur jettent un D6. déterminez tous les événements spéciaux (voir ci-dessous).
2. si le jet n'était pas un double, alors l'attaquant applique les modificateurs, puis soustrait le jet du défenseur.
3. si le résultat est positif, alors il a touché le défenseur. Le défenseur doit lancer un D6 pour sa sauvegarde d'armure.
4. si le total est négatif ou s'il y a égalité, alors le défenseur saute en arrière d'un hex.
5. réduisez la force du défenseur par toutes les blessures causées (s'il y a lieu).

L'attaquant et le défenseur jettent un D6. Si ces deux jets donnent un résultat identique, un événement spécial s'est produit et l'attaque prend fin.

Si les 2 jets sont différents, modifiez le jet de l'attaquant comme suit :



Attaque de face	+0
Attaquer le côté du bouclier (le défenseur à un très grand bouclier)	+0
Attaquer le côté du bouclier (le défenseur à un grand bouclier)	+1
Attaquer le côté du bouclier (le défenseur à un petit bouclier ou un filet)	+2
Attaquer le côté de l'arme	+2
Attaquer n'importe quel cote d'un gladiateur possédant une armure lourde et qui n'a ni arme ni bouclier	+2
Attaquer n'importe quel cote d'un autre gladiateur qui n'a ni arme ni bouclier	+3
Attaquer dans le dos	+3
Défenseur empêtré	+1
Attaquant désarmé	-3
Attaquer avec une arme handicapante (voir l'Appendice 1)	-1
Pour chaque autre gladiateur qui est adjacent au défenseur et qui a le défenseur dans son hexagone de front.	+1

- Soustrayez le jet du défenseur du total de l'attaquant. Si le résultat est supérieur à zéro, alors le défenseur doit faire un jet de sauvegarde d'armure, ou être blessé et diminuer ses points de forces d'un total égal à ce résultat.
- Si le résultat est de zéro ou moins, alors l'attaque rate, et le défenseur est reculé d'une case (dans l'axe de l'attaque). Si le défenseur ne peut pas effectuer ce déplacement, en raison d'un autre gladiateur, ou du bord de l'arène, alors il reste où il est, mais est considéré comme étant déséquilibré (-2 à ses prochains PA).
- Pour faire un jet de sauvegarde d'armure lancez un D6, et ajoutez le modificateur de sauvegarde du défenseur. Si le total final est de 7 ou +, alors le coup a été bloqué par l'armure ou le bouclier, et aucune blessure n'est faite. Remarquez qu'un gladiateur sans sauvegarde d'armure prend automatiquement des blessures s'il est touché! Rappelez-vous que les boucliers protègent seulement contre des attaques à partir de l'avant ou des hex de côté.

Si l'attaquant et le défenseur obtiennent un jet de dé identique, alors un événement spécial s'est produit :

Double 6	Le défenseur subit 2D6 pts de dommages ne pouvant être esquivés ou sauvegardés.
Double 5	Le défenseur perd son bouclier, son filet ou son lasso. L'objet tombe aléatoirement dans une case adjacente au défenseur.
Double 4	Le défenseur est déséquilibré. -2 PA lors de son prochain tour.
Double 3	L'attaquant est déséquilibré. -2 PA lors de son prochain tour.
Double 2	Si l'attaquant est adjacent, alors le défenseur est jeté au sol, et doit faire appel à la foule. Le combat est fini. Autrement traitez le résultat comme « défenseur déséquilibré » (-2 PA au prochain tour).
Double 1	Une arme se casse ou est perdue. Jetez un D6; sur 1, 2, 3 c'est celle de l'attaquant, sur 4, 5, 6 celle du défenseur. Puis, relancez un dé. Un jet de 1 ou 6 indique que l'arme est définitivement détruite, un autre résultat signifie que l'arme tombe dans une case adjacente (déterminée aléatoirement). Un gladiateur sans arme combat avec le modificateur désarmé (-3 à son jet de combat). S'il s'agit du défenseur, il perd une arme au hasard (un filet ou un lasso compte comme une arme, mais pas un bouclier). S'il s'agit de l'attaquant, il perd l'arme utilisée lors de l'attaque, à moins qu'il soit déjà désarmé, dans ce cas aucune arme n'est perdue.

Effets des blessures :

- Un gladiateur qui a perdu au moins un point de force est légèrement blessé.
- Un gladiateur qui a perdu au moins la moitié de sa force est sérieusement blessée.
- Un gladiateur qui a une force de 0 ou moins est battu, et doit faire appel à la foule.
- Un gladiateur dont la force chute à -3 ou moins est mortellement blessé.

Appels à la foule :

Un gladiateur doit faire appel à la foule si un de ces cas se produit:

1. Sa force est de 0 ou moins.
2. S'il commence son tour avec un modificateur PA de -6 ou moins et qu'il se trouve dans l'hex de front d'un adversaire.
3. S'il est victime de l'évènement spécial « double 2 ».



Afin de faire appel à la foule, un gladiateur doit jeter 2D6 et appliquer les modificateurs suivants :

-2	Si le gladiateur n'est pas blessé.
+1	S'il est sérieusement blessé.
-1	S'il n'a infligé aucune blessure à ses adversaires.
+1	Pour chacun des adversaires qu'il a sérieusement blessé.
+2	Pour chaque gladiateur qu'il a défait aujourd'hui (tué ou « mis à mort » par la foule).
+2	Si le gladiateur est expérimenté. (voir les règles d'expériences)
-1	Pour chaque gladiateur que la foule a épargné aujourd'hui.
-2	Si la foule a déjà épargné ce gladiateur aujourd'hui.



Un jet naturel de « 12 » (sans modificateur) indique que la foule épargne automatiquement le gladiateur, et un jet naturel de « 2 » (sans modificateur) signifie que la foule veut la mise à mort du gladiateur.

Autrement, sur un **jet modifié** de 8 ou +, la foule épargne le gladiateur (si celui-ci a 0 ou - de points de force, il est évacué de l'arène sous les acclamations de la foule), et sur un **jet modifié** de 7 ou - la foule demande la mise à mort (le gladiateur est retiré du jeu). Dans ce dernier cas, on relance un Dé : 1, 2, 3, le gladiateur est exécuté ; sur 4, 5, 6, le gladiateur est épargné par l'empereur et évacué de l'arène. Comme vous pouvez le voir, la foule aime voir le sang couler et se montre sans pitié.

Règles optionnelles :

Fatigue

Sur un résultat non modifié de '1' ou '2', lors d'un jet pour les PA, le gladiateur reçoit 1pt de fatigue. Pour chaque point de fatigue au-dessus de sa force, il subira par la suite un malus de -1 pour ses jets de PA.

Expérience

Règles à utiliser pour des campagnes continues, ou si vous souhaitez jouer un gladiateur expérimenté contre plusieurs gladiateurs débutants. Un gladiateur peut avoir jusqu'à cinq de ces compétences. Celles-ci sont:

1- Réflexe	+1 PA
2- Attaque	+1 pour les jets d'attaque.
3- Esquive	+1 pour les jets de défense.
4- Dur à cuire	Commence avec une force de 8 au lieu de 6.
5- Vedette	+2 quand la foule doit se prononcer sur son sort.



Un gladiateur peut seulement avoir une fois chaque compétence. À la fin d'une partie, un gladiateur gagne une compétence s'il a défait un autre gladiateur avec au moins autant de compétences. En d'autres termes, afin de progresser vous devez battre des gladiateurs au moins aussi bons que vous-même.

Exemple: Quintus et Julius n'ont aucune compétence. Quintus bat Julius à l'issue d'une partie, et gagne ainsi une compétence. Quelques semaines plus tard ils se réunissent encore, et Quintus bat Julius une nouvelle fois. Puisque Quintus a plus de compétences que Julius, il ne gagne aucune nouvelle compétence.

Historique :

Version 1.0	19 mars 2002	Version de base
Version 1.1	24 mars 2002	Ajout des règles sur le recul
Version 1.2	21 octobre 2003	Ajout : attaque avec bouclier. Fatigue. Différents types de blessures. Calcul de la force de départ modifié. Effets des coups qui touchent améliorent. Ajout de nouvelles armes. Enlever les considérations de poids des gladiateurs pour l'appel à la foule. Ajout de la compétence vedette. Chance réduite de la foule de tuer un gladiateur.
Version 1.4	04 décembre 2005	Mise en page et corrections.

Appendice 1 - Armes et boucliers :

Les règles ci-dessus supposent que les gladiateurs sont armés avec une épée, un long poignard ou une arme courte équivalente.

Les règles suivantes couvrent des armes plus exotiques :

Poignard - une arme secondaire pour quelques gladiateurs. Toujours considérée comme attaquant avec une arme handicapante.

Bouclier - un bouclier peut être petit, grand ou très grand. N'importe quel bouclier peut être employé comme arme handicapante, avec une attaque coûtant 2 PA.

Longue lance ou Trident – permet d'attaquer les cibles qui sont adjacentes ou à deux hex. Cependant, s'il est utilisé pour attaquer une cible adjacente il est traité comme arme handicapante.

Le lancement de dard - l'arme du *Gaetulien*. Les dards peuvent être jetés sur une cible éloignée de 2 à 6 hex, en utilisant les règles normales de combat. À 5 hex on considère qu'il s'agit d'une arme handicapante. À 6 hex l'arme est doublement handicapante (-2). S'ils causent une blessure, ou rebondissent contre l'armure (sauvegarde du défenseur réussie), ou causent un événement spécial, alors ils sont perdus. Autrement ils tombent dans un hex (détermine aléatoirement) adjacent à la cible. Déterminez l'hex avant que le défenseur soit repoussé, éventuellement, par l'attaque. Si le *Gaetulien* est dans le même hex que le dard, il peut le récupérer au coût de 1PA. Les dards ne peuvent pas être employés contre une cible au contact du gladiateur.

Javelot - l'arme du Vélite. Peut être employée pour attaquer les cibles qui sont adjacentes ou à deux hex de distance, mais est considérée comme une arme handicapante dans ce dernier cas. Puisqu'elle a été attachée au poignet du Vélite elle ne peut être lancée plus loin.

Épées, haches ou massues à deux mains - pour des gladiateurs plus exotiques. Cela coûte 2 PA pour frapper un coup avec une de ces armes; mais si elles touchent, le jet de sauvegarde d'armure est réduit de 1.

Filet - l'arme du Rétiaire. Porté à la main droite et utilisé pour empêtrer un adversaire. Il peut être employé à jusqu'à 2 hex, et a besoin d'un 6 pour empêtrer un adversaire dans un hex adjacent et de 5-6 pour empêtrer à 2 hex. Si le filet manque, le défenseur est repoussé. Une fois qu'un adversaire est empêtré le filet est perdu. Un adversaire empêtré peut faire jusqu'à 1 (et une seule !) tentative pour se libérer chaque tour, cette action coûte 1 AP, et a besoin d'un 5 ou 6 pour réussir. Aussi longtemps que le Rétiaire a son filet, il est considéré comme ayant une arme dans sa main droite.

Lasso - l'arme du *Laquearii*. Il est traité comme le filet, sauf qu'il ne compte pas comme « arme » pour la défense. Il peut être employé pour empêtrer une cible à deux ou trois hex: il réussit sur 6 à 2 hex et 5-6 à 3 hex.

Galerus - la protection de bras du Rétiaire. Elle est traitée comme petit bouclier, sauf qu'il n'est pas perdu suite aux événements spéciaux, mais ne peut pas être employé comme arme.

Cape - une cape est traitée comme petit bouclier, sauf qu'elle ne peut pas être employée comme arme. Cependant, elle peut être employée pour empêtrer comme un filet, mais à un hex de distance seulement.

Cône - un outil de spécialiste du Contre *Rétiaire*. Si un gladiateur avec un cône est attaqué par un filet, jetez un D6. Sur un 5-6, il a attrapé et déchiqueté le filet, qu'il ait été touché ou pas. Le cône peut également être employé comme poignard.

Arc - l'arme du Sagittaire. Un arc peut être utilisé pour tirer sur une cible entre deux et huit hex de distance, en utilisant les règles normales de combat. À 2 ou 7 hex il compte comme arme handicapante. À 8 hex il compte comme arme doublement handicapante (-2). Les flèches sont perdues et/ou récupérées de la même manière que les dards (voir ci-dessus). Cela coûte 2 PA pour tirer avec l'arc.

Un gladiateur avec plus d'une arme peut frapper avec chacune une fois par tour. Ainsi un *Rétiaire* peut lancer son filet (pour 2AP) et attaquer avec son trident (pour 1AP).

Appendice 2 - quelques exemples de gladiateurs :

Ceux-ci sont basés sur les figures de 25mm faites par « Gladiateur Miniatures ».

Quand 2 valeurs sont données pour la sauvegarde et le poids, le premier est avec le bouclier et le second sans le bouclier.

Type du gladiateur	Armement armure	sauvegarde	Catégorie de poids
<i>Samnite</i>	épée (main droite), grand bouclier (main gauche), armure légère.	Sauvegarde +3/+1.	lourd / moyen.
<i>Rétiaire</i>	Trident (main droite), filet (main gauche), <i>galerus</i> (gras gauche), pas d'armure.	Sauvegarde +1 / +0	léger.
<i>Thrace ou secutor</i>	Epée (main droite), petit bouclier (main gauche), armure légère.	Sauvegarde +2 / +1.	moyen
<i>Mirmillon</i>	Epée (main droite), grand bouclier (main gauche), pas d'armure.	Sauvegarde +2 / +0.	moyen / léger
<i>Hoplomaque</i>	Longue lance (main droite), très grand bouclier (main gauche), pas d'armure.	Sauvegarde +3 / +0	lourd / léger.
<i>Cataphractaire</i>	Epée (main droite), armure lourde.	Sauvegarde +3.	lourd.
<i>Diamecheri</i>	Epée (main droite), épée (main gauche), armure légère. (note: si le gladiateur perd une arme, l'épée dans la main gauche est perdue en premier).	Sauvegarde +1.	Moyen.
<i>Laquearius</i>	Lasso (main droite), épée (main gauche), pas d'armure.	Sauvegarde +0.	léger.
<i>Contre rétiaire</i>	Epée (main droite), cône (main gauche), armure lourde.	Sauvegarde +3.	lourd.
<i>Vélite</i>	Javelot (main droite), petit bouclier (main gauche), pas d'armure.	Sauvegarde +1 / +0.	léger.
<i>Gaetulien</i>	Dards (main droite), poignard (main droite), pas d'armure. (note : possède seulement 4 dards !)	Sauvegarde +0.	Léger.
<i>Provocator</i>	longue lance (main droite), petit bouclier (main gauche), armure légère.	Sauvegarde +2 / +1.	moyen.
<i>Sagittaire</i>	Arc (main gauche), poignard (main droite), pas d'armure. (note: possède seulement 4 flèches !)	Sauvegarde+0.	léger.

