Etherne

Artes Bellonae

Un supplément pour le jeu de rôle Etherne édité par La BAP

www.labap.com

La BAP
Découvreurs officiels de talents

Artes Bellonae

Auteur : Elwin Charpentier
Maquettiste : Pierre « Sam Peterson » Saminadin

Illustrateurs :
Sébastien « Mercvtio » Abellan
Alexis Girondengo pour la page 4
Laurent Duputel pour les éléments de maquette

Relecteurs : Ebatbuok, Frédéric Hubleur, Raphael « Ratafia » Tourde, Guillaume «Ikaar» Vasseur.

La BAP, août 2006

© 2006 — Tous droits réservés

Introduction

« Il y avait dans nos rangs des hommes et des femmes de tous les peuples, recrutés à Herkato, à Rhodes, dans les cités d'Achée et sur les plages du continent noir. Des archers sassanides, des guerriers chevelus, des mercenaires latins, des hoplites de Thessalonique ou d'Ird. Et je ne parle pas des putains, des compagnes, des voleurs et des valets qui suivaient notre armée. Tous nous marchions pour l'or de Cartago, prêt à massacrer pour un nouveau butin. Mais nous avions aussi notre fierté, celle des guerriers. Survivre à une nouvelle bataille, vaincre de nouveaux ennemis et nous prouver que nous étions tout simplement les meilleurs. C'est dans ce terrifiant creuset que j'appris la plupart de mes techniques, celles qui font de vous un homme encore debout à la fin d'une guerre, celles qui font que vos adversaires vous reconnaissent aux mouvements de votre arme. Elles sont les mots de ceux qui tuent plus qu'ils ne parlent. »

Tullius Manilo, initié de Bellone
et mercenaire latin.

Le présent document permet d'intégrer à Etherne de nouvelles règles de combat, tout à fait optionnelles, qui peuvent s'ajouter simplement au corpus existant. Elles permettent de simuler des techniques « d'écoles » d'arts martiaux, apprises au sein de chaque culture et classe sociale. Elles viennent typer la façon de combattre de chacun autant qu'elles permettent un choix tactique plus grand aux personnages de combattants. Si vous ne préférez pas compliquer les règles de combat nous espérons que les descriptions des techniques pourront toutefois vous aider à rendre en jeu une ambiance dynamique et détaillée.

Ces règles sont en cours d'évolution constante et vous pouvez y apporter votre pierre, vos corrections et vos critiques en contactant l'auteur ou d'autres joueurs sur le forum de La BAP, à l'adresse http://www.labap.com.

Alex

TECHNIQUES DE COMBAT

ARS LONGA, VITA BREVIS

Chacune de ces techniques, réparties selon leur origine culturelle, est détaillée en six points : nom, compétence requise, arme requise, coût en points d'expérience ou de création, description et fonctionnement.

« **Compétence requise** » précise quelle compétence le personnage doit posséder et à quel niveau pour faire l'acquisition de cette technique, que ce soit à la création ou en cours de partie.

« **Arme requise** » indique quelle arme le personnage doit utiliser pour cette technique. Ce peut être aussi bien un poignard que ses propres mains. Il n'est pas possible d'effectuer la dite technique sans l'arme indiquée.

« **Coût** » donne en premier le nombre de points d'expérience pour acquérir la technique et en second le nombre de points de création en cas d'acquisition dès la « naissance » du personnage.

« **Description** » indique les origines de la technique, ses objectifs, ce à quoi elle ressemble concrètement et des éléments divers ayant rapport à la culture du combattant.

« **Fonctionnement** » explique les effets de la technique en termes de règles.

Acquérir une technique

Un personnage peut acquérir une technique de deux façons différentes : durant la création ou après celle-ci.

Obtenir des techniques à la création de personnage

Une technique de combat peut être acquise à la création de personnage, pour le coût indiqué et si le critère de compétence requise est respecté. De plus, un personnage ne peut acquérir ainsi que des techniques affiliées à sa culture.

Exemple : Aurelius Mabonius sera un homme de main des ruelles d'Etherne. Son joueur veut en faire un combattant au poignard et décide de lui acheter la technique « Saltum Thraci ». C'est une technique latine que son personnage peut donc acquérir. Elle coûte un point de création et nécessite de maîtriser la compétence d'armes : pugio au niveau 3. C'est chose faite, Aurelius peut donc être gratifiée de cette technique.

Création de gladiateur

Si un personnage utilise un profil de combattant afin d'en faire un ancien gladiateur il peut, avec l'accord du MJ, choisir des techniques dans la partie « Techniques latines » en plus de celles de son origine culturelle. Ce bagage supplémentaire correspond à ce qu'il aura appris sur le sable de l'arène et au sein des ludii, les écoles de gladiateurs.

Obtenir des techniques en cours de jeu

Si un personnage remplit le critère de compétence requise et dispose d'assez de points d'expérience pour acheter une technique il lui faut encore trouver un maître qui la maîtrise et souhaite la lui enseigner.

Une fois ces conditions réunies le personnage peut dépenser un point d'expérience par semaine complète d'entraînement. Quant il a engagé le nombre de points demandés par la technique celle-ci est acquise.

Le maître d'armes peut en surplus aider son élève par un jet d'enseignement par point d'expérience dépensé, contre une difficulté variable. Les techniques coûtant cinq points d'expérience ont un niveau de difficulté de 15, celles à dix points de 20. Comme pour un jet d'enseignement classique l'Intelligence de l'élève est déduite de ces seuils.

Exemple : l'ovate Avanh Pont de Bois enseigne à la jeune Filia le jeu de la Pomme, qui coûte dix points d'expérience. Filia a quatre en intelligence. Avanh doit donc réussir un jet d'enseignement de difficulté 20-4=16.

Si le jet est un succès il n'a fallu que quatre jours à l'élève au lieu d'une semaine pour engager ce point d'expérience. En cas de réussite critique il ne lui faut qu'un jour.

Conseils d'utilisation d'Artes Bellonae

Les règles présentées sont à considérer comme une bêta, une création en test. Elles ne sont pas des tables de la Loi mais des inspirations libres. Elles doivent normalement permettre de typer les combattants, souvent regroupés sous le même profil, et de valoriser leurs progressions par l'acquisition de nouvelles techniques.

Bien qu'en général ces règles soient pas très compliquées nous vous conseillons de les utiliser uniquement une fois que celles du livre de base ont bien été intégrés.

Vous allez voir que ces techniques sont utilisables dans des conditions bien particulières et sont conditionnées par le type d'arme employé. Le principal souci des combattants avec des armes de contact va être de frapper le plus vite possible leurs adversaires pour les épuiser, alors que ceux équipés d'armes plus lourdes vont essayer de frapper plus juste, plus fort ou de tenir plus longtemps en contrant les techniques adverses.

Après quelques essais les joueurs devraient plus ou moins orienter leur style de combat vers un de ces deux styles. Si cette évolution vous semble trop lente il vous reste également la possibilité d'attribuer gratuitement ces techniques en fonction de l'évolution des personnages. La rencontre d'un maître, un coup critique décisif, peuvent être le prétexte à une telle attribution.

Dans une optique complètement narrative vous pouvez utiliser les techniques uniquement comme source de description pour les combats, afin de les rendre plus réels aux yeux des joueurs ou d'éviter qu'ils se transforment en séries de « je le frappe »-« Tu le touches ». Nous ne pouvons que vous conseiller dans ce cas de jeter un coup d'œil aux groupes de reconstitutions qui existent et étudient les techniques martiales. Les descriptions des techniques des gladiateurs d'Artes Bellonae sont ainsi inspirées de l'excellent Gladiateurs, aux éditions errance[1].

TECHNIQUE DE COMBAT

Techniques achéennes

« Le bouclier s'appuyait sur le bouclier, le casque sur le casque, l'homme sur l'homme ; les casques à crinières se touchaient par leurs cimiers brillants dès qu'un guerrier se penchait, tant ils étaient serrés. »

Extraits de « La guerre de Vénus », écrit par le Poiêtês.

« Irdos Doru » Le javelot d'Ird

Compétence requise : compétence d'armes : javelot (compté comme un pilum) au niveau 3

Arme : javelot

Coût en points d'expérience/création : 5/1

Description : dans l'Irdicon, le récit sacré des Irdiens, le terrible dieu transperça tous ses ennemis avec un seul javelot, son dory. Les guerriers de cette cité disent tenir de ce moment leur technique de lancer, transmise par leur divinité dans un cri. Dans les nombreux exercices physiques auxquels se livrent les Irdiens la maîtrise de la respiration est toujours centrale. Elle se transcrit ici par ce cri puissant que pousse le guerrier au moment de lancer son arme. Ils l'appellent le « Souffle du taureau », en souvenir de la puissance de leur animal tutélaire. Un bras armé, une course rapide et une projection violente servis par ce cri sont les étapes du Dory d'Ird. La technique semble aisée à reproduire mais seuls les guerriers irdiens ont bien cerné l'importance du souffle pour l'utiliser à son maximum.

Fonctionnement : un javelot lancé avec le Dory D'Ird cause un point de dégât supplémentaire.

[1] E. TEYSSIER et B. LOPEZ, Gladiateurs, éditions errance, Paris, 2005.

« Doreos labê » Garde d'hast

Compétence requise : compétence d'armes : n'importe quelle arme d'hast au niveau 3

Arme : n'importe quelle arme d'hast.

Coût en points d'expérience/création : 5/1

Description : les hoplites achéens sont habitués à combattre en phalange avec des lances, même s'ils usent également du glaive. Dans les féroces combats qui opposent les cités les formations viennent parfois à se rompre et commencent alors de terribles mêlées. Les armes d'hast deviennent de fait souvent plus difficiles à manier. Nombre d'hoplites essayent de contourner cet inconvénient par des passes de remise en garde et quelques pas de retraite. Ils peuvent ainsi tenir leur adversaire à une portée raisonnable et éviter d'être débordé.

Fonctionnement : un combattant qui maîtrise la « Garde d'hast » peut plus facilement rétablir sa garde si un adversaire l'a franchi, selon la technique de combat du même nom dans le livre de base. Il lui suffit de dépenser 3 points d'initiative pour supprimer le malus infligé et revenir à une condition normale.

« Adelphê aspis » Bouclier fraternel[2]

Compétence requise : compétence d'armes : parade bouclier niv 3

Arme : aspis (bouclier achéen, équivalent au scutum).

Coût en points d'expérience/création : 5/1

Description : les hoplites se battent en formation compacte où les hommes forment une communauté de chair et de métal avant d'être des individus. Ces unités lient de solides amitiés entre combattants, où chacun prend soin de l'autre lors des combats. De cette solidarité dépend souvent la vie des soldats et le triomphe même de la phalange… Les hoplites de la Ligue de Chalcée ont les premiers développé une technique de combat par binôme. Ces frères d'armes se succèdent dans la ligne de front et combattent ensemble, dos à dos, si la mêlée éclate les unités. Peu à peu les autres unités ont adopté cette technique, et nombre d'hoplites ne combattent jamais sans leur frère de bouclier. Ils se couvrent les uns les autres pendant la bataille, coordonnant leurs gestes avec expérience.

Fonctionnement : cette technique ne fonctionne que si deux hommes la maîtrisant combattent côte à côte. Chacun peut alors parer au bouclier une attaque faite sur son binôme, à n'importe quel moment. Si les combattants sont dos à dos on considère que la parade s'est doublée, dans la description, d'une esquive ou d'un mouvement rapide permettant au combattant d'intervenir.

« Antiochê dexiôsis »
Poignée de main antioque

Compétence requise : compétence d'armes : poignard (pugio ou sica) au niveau 3

Arme : poignard (pugio ou sica)

Coût en points d'expérience/création : 5/1

Description : les assassins antioques ont une solide réputation, développée et colportée par ceux qui veulent détourner l'attention de leurs propres

[2] Sur une idée de Sébastien Abellan.

actes... Toutes les histoires que l'on raconte sur eux ne sont toutefois pas infondées. Le richissime marchand judéen Ashan Leven mourut ainsi la gorge tranchée en serrant la main à un émissaire antioque, pourtant arrivé les mains vides et offertes. Il se raconte ainsi que ces Achéens s'entraînent longuement à sortir avec rapidité leurs armes de leur fourreau, effectuant un seul geste qui se conclut par un coup. Depuis la mort bien connue de Leven cette technique a pris le nom de « Poignée de main antioque ».

Fonctionnement : un combattant qui utilise la poignée de main antioque ne dépense qu'un point d'initiative pour s'armer d'un poignard.

Techniques adungaïs

« Le Pays-Sec est notre punition pour la trahison de nos aïeuls contre les fils de Méroé. Quand ses guerriers frères l'ont frappé pour l'or et l'eau, notre roi-ancêtre Mosho-Songa a prononcé la malédiction du Mefcane. Sécheresse et malheur sur le pays ! Seul le sang que nous avons refusé de verser pourra rendre à notre terre le chant des rivières, le sorgho abondant et l'ombre des grands arbres. À chaque fois que je meure au combat, une plante pousse sur notre sol, une pluie bienfaitrice vient baigner ma terre. Enfin quand mon peuple aura montré au roi-ancêtre Mosho-Songa qu'il s'est bien battu et aura lavé la souillure de notre trahison, le Pays-Sec reviendra à la vie. Nous n'aurons plus à partir à la guerre pour le Mefcane, mais vivrons heureux au milieu des terres vertes et de nos femmes. Chacune de mes vies je la donnerai à la guerre en attendant ce jour de bonheur pour mon peuple.»

Kléhéssou, guerrier adungaï.

« Arwan'ro » La rage du lion

Compétence requise : athlétisme au niveau 4

Arme : aucune.

Coût en points d'expérience/création : 10/2

Description : l'Arwan'ro, la rage du lion, est la technique la plus redoutée et la plus connue des Adungaïs, même si dans les faits tous les guerriers

ne la maîtrisent pas. Elle commence par une série d'exercices respiratoires qui dure une dizaine de minutes, ponctuée d'appels au roi-ancêtre Mosho-Songa et souvent rythmée par les tambours de guerre. Elle fait entrer le guerrier dans un état d'hyper ventilation et de transe guerrière. Son visage devient crispé, extatique ou grimaçant ; ses gestes vifs et sa respiration haletante. Ses réactions deviennent complètement disproportionnées. Pour son chef c'est le moment de l'envoyer à l'assaut ou de s'attendre au mieux à ce qu'il sorte de sa transe. Au pire à ce qu'il commence à se battre dans ses propres rangs. Entré en Arwan'ro le guerrier devient un chien de guerre qui ne pense plus qu'à écharper son adversaire.

Fonctionnement : pour entrer en transe, le guerrier doit réussir un jet d'athlétisme de difficulté 13. Retenez le score final et la marge de réussite, qui vont servir ensuite. En cas d'échec critique le personnage a une crise cardiaque. Il doit réussir un jet d'endurance de difficulté 11. En cas d'échec il décède. En cas de réussite il survit mais est ébranlé : il subit une blessure grave.

La marge de réussite supprime autant de points de malus dus aux blessures. Un jet qui égale le seuil de réussite donne tout de même un point de marge. Une marge de 3 verra ainsi un guerrier devenir insensible aux blessures graves et légères, même s'il les subit effectivement. En cas de blessure mortelle le personnage est bel et bien tué.

A chaque fois qu'un guerrier en Arwan'ro est provoqué, au sens très large du terme (bousculé, houspillé, etc.) il doit réussir un jet de volonté contre le score de son jet d'athlétisme. En cas d'échec il attaque immédiatement l'objet de son courroux.

Un guerrier en Arwan'ro peut sortir de sa transe faute de combat ou par un effort de volonté. Au bout de cinq minutes passées sans combattre le guerrier doit réussir un jet d'athlétisme de difficulté 12 pour rester dans cet état. Toutes les cinq nouvelles minutes il doit refaire un jet, la difficulté étant augmentée de deux points à chaque fois. En cas d'échec sa transe prend fin et il retrouve en quelques minutes un état normal.

Le guerrier peut aussi mettre volontairement fin à son état en réussissant un jet de volonté contre le score de son jet d'athlétisme.

Dès que l'Arwan'ro est fini le guerrier ressent les effets des efforts physiques qu'il a du consentir pour se mettre dans cet état. Il subit un malus de –1 à toute action pendant une heure, comme s'il avait une blessure légère temporaire.

« Umuntu-khulu » La mort du seigneur

Compétence requise : athlétisme niveau 3.
Arme : n'importe laquelle.
Coût en points d'expérience/création : 5/1
Description : l'Umuntu-khulu est une technique de combat suicidaire destinée aux vieux ou aux blessés. Pour que leur royaume revive un jour les Adungaïs croient devoir mourir en versant leur sang à la guerre, de préférence de manière spectaculaire. La peur de succomber avant aux blessures, à la maladie ou à la vieillesse pousse certains à cette technique rituelle.

Il s'agit d'une charge brutale où les combattants n'accordent plus aucune importance à leur vie mais tentent de faire le maximum de dégâts à l'adversaire. Luttant contre leurs vieux réflexes de combat ils abandonnent toute garde pour se jeter littéralement sur les lignes ennemies.

Lors des batailles les Adungaïs font souvent commencer leur assaut par un Umuntu-Khulu dévastateur où les anciens viennent s'embrocher sur les formations ennemies, semant la mort et la destruction autour d'eux. La véritable charge des bataillons rangés peut alors exploiter les désordres causés dans les rangs ennemis.

Des guerriers en pleine forme utilisent de temps en temps cette technique mais les seigneurs de guerre du continent noir considèrent souvent cela comme un gaspillage.

Fonctionnement : l'Umuntu-Khulu est une charge, avec toutes ses contraintes. Toutefois elle procure un bonus de +5 aux dégâts à celui qui charge, ainsi qu'un malus de –5 à sa première parade ou esquive durant le round où il arrive au contact.

La loi du sang versé

Pour que leur terre devienne fertile et que la malédiction du Mefcane soit levée, les Adungaïs pensent qu'ils doivent verser leur sang à la guerre. Pour cette raison les armes contondantes ont été rayées de leur arsenal depuis longtemps. Même les traditionnelles massues sont pourvues de clous afin de faire saigner l'adversaire. Seul un ennemi particulièrement indigne, dont le sang souillerait la terre, peut être tué avec une arme non tranchante. Les impis adungaïs sont ainsi armés la plupart du temps de sagaies, de poignards et de larges boucliers de cuir et de bois. Les sorciers et les seigneurs de guerre usent parfois de la masse, mais surtout comme une arme magique : l'homme tué par elle voit son âme anéantie puisque son véhicule, le sang, n'est pas libéré du corps. Son existence est également vaine à défaut d'avoir combattu le Mefcane par sa mort. Nié physiquement et spirituellement le mort rejoint le néant.

Techniques chevelues

« Je suis Naron, fils de Valecht, du clan des Dasolènes, de la Tribu du Fleuve Amour. Je connais le jeu de la Pomme, le chant du Frêne et la morsure du Diandrac. J'ai vaincu Caius Servius, tribun de la XII° Centaure, Valale Chant de Fer et Temlar Hautes-Epaules, tous deux ambacts de la Tribu de Pierre-Colline. Leurs têtes je les ai prises, et je les ai mises au dessus de ma porte. Que ceux qui n'ont pas peur s'avancent pour me combattre ! »

Défi de l'ambact Naron, avant la bataille de Forsoenne.

« Le jeu de la Pomme » Lusus mali

Compétence requise : compétence d'armes : épée au niveau 6.

Arme : épée chevelue

Coût en points d'expérience/création : 10/2

Description : le jeu de la Pomme n'est accessible qu'à des combattants déjà aguerris. Il s'agit d'une technique d'escrime chevelue où le combattant apprend plusieurs tours, tous pratiqués à l'aide d'une pomme, réelle ou remplacée par un objet à peu près sphérique. Pendant ses entraînements le guerrier doit placer la pomme à plat sur la lame de son arme et effectuer des passes sans faire tomber le fruit. Il doit ainsi muscler et assouplir son poignet, tout en apprenant des mouvements d'armes en courbe et en rapidité, à l'impact précis et meurtrier. Cette technique aurait été développée jadis par des guerriers de la Tribu du Serpent Bélier pour frapper aux points faibles des protections de leur adversaire. Son usage se répandit pendant les guerres contre les Latins, afin de contourner les solides armures des légionnaires.

Fonctionnement : la précision est le maître mot du jeu de la Pomme. Un combattant qui l'utilise ignore systématiquement les armures de son adversaire lors du calcul des dégâts. Cette technique s'applique également à des animaux, en permettant de les frapper aux points les plus vulnérables.

« L'Epaule du Frère » Fratris tergum

Compétence requise : esquive au niveau 6

Arme : aucune.

Coût en points d'expérience/création : 10/2

Description : parmi les guerriers chevelus les plus habiles ou les plus impressionnants les ambacts tiennent le rôle de garde du corps des nobles. Au cœur de la bataille ils doivent faire preuve du sens du sacrifice le plus aigu pour sauver leur chef, mais aussi d'une agilité certaine pour détourner les coups de l'adversaire. Chaque clan a développé ses techniques particulières, mais elles sont toutes des dérivés de l'Epaule du Frère. Les guerriers y apprennent à faire des gestes et des actions qui les exposent mais permettent d'aider leur camarade de combat en distrayant ou gênant l'adversaire. De grands mouvements de boucliers, une garde apparemment baissée, un pas dansé ou des insultes humiliantes sont les ingrédients de la secourable Epaule du Frère. Sous sa protection les nobles escortés peuvent espérer se sortir des positions les plus difficiles ou mener des percées dangereuses.

Fonctionnement : un combattant qui veut utiliser l'Epaule du Frère doit en faire la déclaration à chaque round, après les jets d'initiatives. Il annonce à ce moment l'intensité de sa manœuvre, qui peut aller de 1 à 3, et à qui elle profite. Une seule personne peut être ainsi défendue et doit être pour se faire au côté du combattant, à un maximum de deux mètres.

L'intensité sera le malus appliqué à toutes les actions du guerrier utilisant cette technique et le bonus accordé aux jets de parade ou d'esquive de la personne défendue, jusqu'à la fin du round.

La mort, l'inconscience ou la chute du guerrier utilisant l'Epaule du Frère met fin à tous ses effets.

Une personne peut cumuler au maximum la protection de deux guerriers pratiquant l'Epaule du Frère.

« La danse du coq bleu »
Pyrricha caeruli galli

Compétence requise : compétence d'armes : esquive au niveau 3

Arme : aucune.

Coût en points d'expérience/création : 5/1

Description : le coq bleu est un oiseau de montagne habituellement discret. Il sort toutefois des bruyères au printemps pour mener d'improbables danses de parade. Sauts, mouvements d'ailes, de tête et de queue doivent attirer l'attention de la belle. Les Chevelus ont longuement observé ces fascinants oiseaux et ont nommé par analogie une de leur technique d'esquive la « Danse du coq bleu ». Il s'agit ni plus ni moins de sauts vifs et précis destinés à éviter les projectiles ennemis

Les tours des guerriers chevelus

Les Chevelus ont la passion des héros, des grands hommes capables dans les mythes de défaire une armée grâce à leur seule maîtrise. Contrairement aux Latins, qui n'envisagent le combat que sous forme collective, les guerriers des tribus pensent d'abord au duel et à l'action individuelle. Il faut savoir briller par les passes d'armes les plus complexes, enseignées par les vétérans ou même les ovates. Ces techniques sont appelées par les Chevelus des « tours ». Elles apparaissent dans les sagas contées par les bardes et leur noms sont connus des jeunes dès qu'ils sont capables de tenir une épée en bois. Leur maîtrise, néanmoins, est souvent beaucoup plus ardue et demande de longs entraînements.

sans perdre l'équilibre. Les guerriers des clans ont beaucoup utilisé cette technique lors de combats d'escarmouches, mais elle s'avère beaucoup plus malaisée lors de grandes batailles où la place manque cruellement.

Fonctionnement : s'il dispose d'un espace libre d'au moins deux mètres autour de lui le guerrier peut tenter d'esquiver une arme de jet comme s'il agissait d'une arme de contact Son score d'esquive devient la difficulté à dépasser pour le tireur afin de le toucher.

« La morsure du Diandrac »
Morsus Diandracis

Compétence requise : compétence d'armes : n'importe quelle arme à deux mains, au niveau 3

Arme : arme à deux mains (masse ou hache)

Coût en points d'expérience/création : 5/1

Description : bien que l'usage d'arme à deux mains soit très rare, certains guerriers chevelus ont développés des techniques de combat avec de grandes masses ou de longues haches. Peu maniables face aux courts et rapides glaives latins, de telles armes sont surtout utilisées lors des guerres sacrées où leur aspect impressionnant peut effrayer les adversaires. Un des tours utilisés au combat est celui de la Morsure du Diandrac, d'une rare violence. Le guerrier calcule son coup pour prendre le maximum d'élan et de force, faisant tournoyer son arme au-dessus de sa tête. Il donne finalement un coup massif sur l'adversaire, similaire en puissance à la morsure du redoutable Diandrac. Toutefois cette technique est dangereuse : le guerrier doit bien calculer le temps qu'il prend pour porter son coup sans quoi il risque d'être débordé par l'adversaire.

Fonctionnement : un guerrier maîtrisant ce tour peut décider au moment d'attaquer d'augmenter les dégâts de son arme d'un point pour chaque point d'initiative dépensé en plus du coût initial de l'attaque.

Techniques latines

« J'ai vingt ans de légion dans les pattes et voilà ce que je peux vous apprendre, la bleusaille ! Ceci n'est pas une planche de bois que l'on brandit bêtement en espérant arrêter les coups ! Ceci est un scutum ! Près du corps il est mon mur, levé il ouvre un couloir pour frapper mon ennemi, secoué d'un coup sec il choque et renverse l'adversaire téméraire. Sa courbe sert à faire glisser les lames et à tenir votre flanc gauche. Quand je traverse un cours d'eau il me permet

de porter mes affaires au sec. Le scutum est le meilleur ami du légionnaire ! Protégez le avec une housse pendant la marche, gardez le toujours à portée de main et surveillez celui de votre voisin de droite dans la ligne, il vous sauvera peut être la vie ! »

Sextus Manius, aquilifer et instructeur dans la XII^e^ légion Centaure.

« Impetus cum scuto »
Presse du scutum

Compétence requise : compétence d'armes : bouclier niveau 6

Arme : scutum

Coût en points d'expérience/création : 10/5

Description : les combattants qui utilisent des scutums payent une meilleure protection par une perte de rapidité handicapante vis-à-vis de guerriers plus légers et plus rapides. Les légionnaires et les scutati expérimentés ont appris à feinter de tels adversaires par des manœuvres déstabilisantes. Ils guettent l'approche de l'adversaire et mènent des contre-attaques violentes pour l'emporter à la prochaine passe. Un bouclier porté plus loin du corps, ou plus près, trompe l'adversaire sur la distance qui sépare les combattants. Une charge soudaine au scutum l'oblige à esquiver ou à reculer. Le guerrier fait ainsi perdre un temps précieux à son antagoniste, lui permettant de reprendre son souffle ou de reprendre l'initiative.

Fonctionnement : La Presse est un mouvement de défense qui coûte trois points d'initiative. Il ne peut être utilisé que contre un adversaire qui a déjà attaqué le guerrier durant ce même round (il s'agit d'une forme de contre-attaque). Le guerrier l'utilisant doit faire un jet d'attaque au bouclier contre son adversaire, qui peut défendre normalement. En cas de réussite la marge est le malus appliqué au score d'initiative de l'adversaire au tour suivant.

« Saltum thraci » Le bond du thrace

Compétence requise : compétence d'armes : pugio ou sica au niveau 3

Arme : pugio ou sica

Coût en points d'expérience/création : 5/1

Description : dans l'arène le thrace est traditionnellement opposé au mirmillon, un gladiateur protégé derrière un grand scutum. Il ne dispose pour le toucher que d'un poignard, aussi il doit manœuvrer vite pour dépasser la garde de son adversaire. Les thraces bondissent parfois ainsi littéralement sur

Légionnaires et gladiateurs

Lors de la réforme de l'armée latine en 580, le consul Marius fit appel à des lanistes, les entraîneurs et maîtres des gladiateurs. Ils se virent confier la mission d'apprendre aux légionnaires les techniques de combat de l'arène. Certaines d'entre elles, conçues pour le spectacle, ne pouvaient convenir. Mais la maîtrise du bouclier et du combat au corps à corps des gladiateurs apporta beaucoup aux légionnaires. Aujourd'hui encore ces deux familles de combattants utilisent des techniques de combat très proches, même si chacune se juge supérieure à l'autre.

leur adversaire pour le surprendre. Cette attaque fulgurante est souvent comparée à l'attaque du faucon par les critiques en herbe de la gladiature. Technique dangereuse, elle expose l'attaquant mais lui permet parfois d'infliger une blessure décisive.

Fonctionnement : le joueur doit annoncer avant son attaque au poignard que son personnage effectue un bond du thrace. Celle-ci coûte un point d'initiative supplémentaire mais compte comme une charge, même si la distance entre les combattants est inférieure à cinq mètres.

« Ictum hoplomachi » Le coup de l'hoplomaque

Compétence requise : compétence d'armes : une arme d'hast au niveau 6

Arme : une arme d'hast

Coût en points d'expérience/création : 10/2

Description : l'hoplomaque est un des rares gladiateurs armé d'une lance, et donc capable de blesser son adversaire à distance. On lui apprend dans les ludus, les écoles de gladiateurs, à donner des coups chirurgicaux afin d'aveugler son adversaire. Il fait glisser sa lance sur son avant-bras et en quelques coups secs vise le visage de l'adversaire. Cette technique cruelle a ironiquement fait surnommer ce gladiateur « le Chirurgien » par leurs adversaires…

Fonctionnement : la frappe de l'hoplomaque n'est efficace que si vous utilisez la règle optionnelle de localisation des coups. Vous pouvez également décider de n'appliquer cette règle que pour les techniques de combat qui y feraient appel. Dans ce cas à chaque fois que le guerrier effectue une localisation suite à une attaque réussie avec une arme d'hast, il peut augmenter ou diminuer le résultat de son jet de localisation d'un nombre égal à la marge de réussite de son attaque.

« Ictum parmae » Le choc de la parma

Compétence requise : compétence d'armes : bouclier au niveau 3

Arme : clipeus ou scutum

Coût en points d'expérience/création : 5/1

Description : lors des combats un usage efficace du bouclier peut forcer l'ennemi à se rapprocher dangereusement. Son adversaire peut alors lui donner de violents coups de bouclier, le laissant sonné et vulnérable. La technique est sobre et efficace, le guerrier frappant souvent directement le visage de son ennemi avec le plat ou le rebord de sa protection. L'umbo, la pièce métallique centrale qui renforce un scutum ou un clipeus, sert aussi en bousculant le bouclier de l'ennemi pour qu'il le choque à son tour.

Fonctionnement : le combattant peut toujours se servir de son bouclier comme d'une arme assommante.

« Missio » La grâce

Compétence requise : compétence d'armes : aucune

Arme : aucune

Coût en points d'expérience/création : 5/1

Description : quand un combat devient trop difficile pour un gladiateur, que ses blessures sont trop profondes ou qu'il est mis hors de combat, il demande la missio, la grâce. Il jette ses armes à terre, met un genou au sol, un bras dans son dos et tend sa gorge au vainqueur. Les Latins n'aiment rien tant que ce moment dramatique où la vie de ces fiers combattants repose dans leurs mains. Si ce geste est fait avec panache et détermination, la plèbe sera plus encline à pardonner le perdant. En revanche s'il geint et supplie le dégoût la gagne et elle est tentée de mettre fin abruptement à la carrière du gladiateur.

Fonctionnement : une missio bien accomplie gagne toujours le respect de la foule, même si elle devait décider finalement d'infliger le suprême châtiment…une missio effectuée alors que le combattant est en blessure critique ou immobilisée fait gagner un point de renom au combattant. Cette technique ne fonctionne que dans l'Arène.

« Retes piscatoris » Le filet du pêcheur

Compétence requise : compétence d'armes : rets au niveau 3

Arme : rets, ou tissus amples pouvant les remplacer.

Coût en points d'expérience/création : 10/2

Description : parmi les combattants de l'arène le rétiaire est de loin le plus habile et le plus original. Le maniement de ses rets et son absence de protection réservent son rôle aux hommes sachant tirer le meilleur de leur équipement. C'est ainsi que ces gladiateurs ont appris à jouer bien des tours à leurs lourds adversaires, tentant de gagner du temps ou de se créer une opportunité. Parmi ceux-ci le lancer du pescator est redoutable. Le rétiaire, qui a attendu que l'adversaire semble vulnérable, lance son filet de manière à empêtrer ce dernier de la façon la plus gênante possible. Il lui faut alors agir vite pour frapper, avant que l'ennemi ne se débarrasse des rets et n'affronte le rétiaire privé d'une de ses armes.

Fonctionnement : la technique du pescator est une attaque d'arme de lancer, que l'on peut effectuer avec des rets, un filet, ou un tissu d'une taille comparable. Une toge ou une stola peuvent être utilisées à cet effet, si elles sont prêtes à être lancées.

Le combattant effectue son attaque normalement, après avoir annoncé qu'il effectue cette technique. En cas de réussite aucun dégât n'est fait, mais l'adversaire est empêtré. Il subira désormais à toute action un malus égal à la marge de réussite de l'attaquant. Il peut se dépêtrer en dépensant un point d'initiative pour chaque point de malus infligé. Il peut accomplir cette action en plusieurs fois, réduisant ainsi ce malus progressivement.

L'arme lancée n'est plus en main de l'attaquant.

« Scissor » Le boucher

Compétence requise : compétence d'armes : glaive au niveau 6

Arme : glaive

Coût en points d'expérience/création : 10/2

Description : les combattants expérimentés de la légion, de l'arène ou de la rue ont appris à se servir de leur glaive avec des mouvements très mesurés et rapides. En effectuant la technique du scissor ils ne plantent jamais leurs armes dans le corps de l'adversaire mais le lacèrent de coups vifs. Bientôt ces petites blessures fatiguent l'adversaire, brouillent sa vue ou rendent sa poigne moins ferme. Le coup fatal peut alors suivre, où le combattant plantera cette fois son glaive dans le corps de son ennemi pour en finir.

Fonctionnement : la technique du scissor permet de se servir d'un glaive comme d'un poignard, avec les mêmes caractéristiques de dégâts et d'initiative. Elle ne permet pas d'utiliser avec un glaive des techniques réservées au pugio, sica et autres poignards.

Techniques des Terres Intérieures

Coup d'bu !

Compétence requise : compétence d'armes : pugilat niveau 3

Arme : sa tête !

Coût en points d'expérience/création : 5/1

Description : des ruelles étroites de la Butte Sacrée au port de Tanakos en passant par les alcôves de Baalbeck, tous les hommes de la rue, les malfrats et les vétérans ont appris à se servir de leur corps comme d'une arme. Le redoutable et efficace coup de tête est toujours à double tranchant mais un homme au crâne épais saura s'en servir pour surprendre son adversaire et le laisser sonné…

Fonctionnement : le combattant peut se servir de son corps comme d'une arme assommante quant il attaque avec sa compétence pugilat.

Tir de Gilgamesh

Compétence requise : compétence d'armes : arc niveau 3

Arme : arc

Coût en points d'expérience/création : 5/1

Description : les archers ont toujours été nombreux dans les armées sassanides, que ce soit par la présence d'auxiliaires saces ou dans les régiments d'infanterie légère des cités de l'Ardane. Parmi eux les nobles des Dix Mille Immortels du Roi des rois sont les plus réputés. Ils doivent cette aura à la qualité de leurs arcs composites et leurs longues séances d'entraînement. Ils y apprennent notamment une technique inspirée des faits d'armes héroïques de Gilgamesh, héros de leur mythologie. Il s'agit d'un tir instinctif et rapide. L'archer bloque sa respiration et, dans un geste dynamique tend son arc et décoche dans la foulée. Si ce geste peut sembler quasi spontanée sa réussite est en réalité le fait de longues heures d'entraînement et d'une réelle concentration, sans quoi la flèche va rapidement se perdre dans les alentours.

Fonctionnement : un archer doit annoncer avant son tir qu'il va effectuer un tir de Gilgamesh. Celui-ci ne peut être combiné avec un tir visé, comme décrit page 128 du livre de base. Le tir de Gilgamesh fonctionne comme un tir classique mais coûte un point d'initiative de moins.

LEXIQUE

Ambact : garde du corps et guerrier chevelu, remarqué par un noble et assigné à sa protection. Les ambacts sont souvent de solides combattants, pugnaces au combat et prêt au sacrifice pour protéger leur chef.

Aspis : lourd bouclier hémisphérique de l'hoplite, il porte sur sa face extérieure les emblèmes de la cité. Il est le véritable symbole du combattant achéen.

Diandrac : cet énorme serpent sylvestre a donné son nom à plusieurs techniques de combats chevelues, en hommage à sa redoutable force. Mais une fois sa première attaque passée, le diandrac est souvent en mauvaise posture, et ses adversaires peuvent alors profiter de son impétuosité.

Dory : javelot achéen.

Hastati : ces jeunes légionnaires étaient avant la réforme de Marius équipés de lances (hasta) et formaient la première ligne de la légion. Leur équipement ne diffère plus actuellement du reste de l'armée mais leur nom désigne toujours les unités qui supportent le premier choc de la bataille.

Hoplite : ces lourds combattants achéens sont équipés d'une cuirasse, d'un large bouclier (aspis), d'un casque lourd, d'une épée courte et d'une lance (dory). Ils combattent en phalange serrée, bouclier contre bouclier. Ils constituent l'épine dorsale des armées achéennes, et sont souvent issus des classes supérieures de la cité.

Hoplomaque : variante du Thrace, qui combat avec un bouclier rond, une lance et un pugio. Contre le mirmillon et le thrace l'hoplomaque était réputé porter des coups aveuglants au visage grâce à sa lance. Le bras gauche portait le bouclier, le poignard et l'appui de la lance.

Laniste : entraîneur et propriétaire d'une troupe de gladiateur, il est lui même parfois un ancien de l'arène.

Lorica : armure. Ce peut être une squamata (écailles), une hamata (cotte de mailles) ou encore une segmentata (armure de bande).

Manica : protection de bras, constitués de bandes de cuir articulés.

Mirmillon : armé d'un pugio, d'un scutum et d'un casque lourd, le mirmillon est dans l'arène l'adversaire classique du rétiaire, de l'hoplomaque et du Thrace. Il est le gladiateur emblématique des scutati. Combattant lourd, il privilégie la contre attaque et doit économiser son souffle lors des combats.

Missio : demande de grâce, congé ou renvoi du gladiateur. Le combattant, vaincu ou mal en point, lève sa main droite et son pouce tendu vers l'éditeur des jeux (celui qui les a payé) et demande à être renvoyé du combat. Il doit effectuer sa demande en posture de soumission et son adversaire doit alors attendre le jugement de l'éditeur. Lui seul peut décider d'une mise à mort, et doit rembourser le coût du gladiateur au laniste dans ce cas.

Impi : unité tribale militaire des forces adungaïs. Un impi comprend entre deux cents et trois cents guerriers, dirigés par un chef de tribu, lui-même désigné parmi ses pairs par le chef de guerre.

Ovate : sage des Terres Chevelues dont le savoir s'est spécialisé dans une branche particulière, dans laquelle il excelle. Parmi ces maîtres quelques uns enseignent l'art du combat et leur enseignement est particulièrement recherché par les guerriers les plus ambitieux.

Parma : petit bouclier souvent carré et courbe. Il équipe notamment les gladiateurs dits parmati, comme le thrace et l'hoplomaque.

Parmatus : gladiateur équipé de la parma, il combat en général un scutarus. Les parmati sont supportés par les parmularii, des citoyens qui ne jurent que par eux pendant les combats.

Principes : depuis la réforme du consul Marius ces légionnaires expérimentés constituent la seconde ligne de légions latines.

Pugio : poignard latin.

Rétiaire : gladiateur armé d'un trident, de rets (filet), d'un poignard, et dépourvu de protections à l'exception d'une manica et d'une épaulière. Il combat fréquemment le secutor et le mirmillon à l'aide de son filet, destiné à entraver les mouvements adverses. La manipulation délicate de cette arme réservait ce rôle aux combattants les plus habiles et fins tacticiens.

Saces : peuple nomade dont on peut trouver des communautés à la fois dans les Terres Froides et dans l'empire sassanide. Les Saces sont d'excellents cavaliers et archers. Ils sont réputés pour les raids et les pillages éclairs qu'ils mènent parfois. Il semble que leur errance soit due à l'avance inexorable et impitoyable des armées khanîtes. Pour d'autres ils seraient au contraire à la solde de ces derniers et ne feraient dans les Terres Intérieures que des opérations de reconnaissance.

Scutatus : gladiateur combattant avec un scutum, comme le mirmillon ou le secutor, généralement opposé à un parmatus. Il est habituellement supporté par les scutarii, les spectateurs qui préfèrent ce type de combattants aux parmati.

Scutum : grand bouclier latin rectangulaire et courbe, il est utilisé à la guerre par les légions et dans l'arène par les scutatus.

Secutor : ce scutatus, le « poursuivant » a le même équipement que le mirmillon à un détail prêt : son lourd casque, percé de deux trous pour les yeux, est pourvu d'une crête ronde qui permet par un geste de la tête de se débarrasser plus facilement du filet du rétiaire Le secutor est traditionnellement opposé à ce dernier.

Sica : poignard courbe, inspiré de ceux des peuples des Terres Incultes et des Terres Froides, habituellement porté par les Thraces. Sa courbe permet de porter des coups vicieux ou inattendus.

Scissor : littéralement « Celui qui lacère ». Ce mot peut désigner deux hommes, tout deux occupés à découper de la viande. Mais là où le premier travaille en cuisine le second opère dans l'arène… Le gladiateur scissor est équipé d'une lorica en écailles, d'un manchon métallique à la main gauche avec une demie lune tranchante, d'un pugio à la main droite et d'un casque lourd. Sa demie lune est destinée à déchiqueter le filet du rétiaire et crée sur son adversaire un effet psychologique non négligeable.

Stola : longue robe féminine qui se porte par dessus la tunique, et souvent ceinte de rubans. Elle est souvent couverte de la palla, un long châle.

Thrace : gladiateur équipé d'une parma, d'un sica et d'un casque lourd, il est inspiré des combattants thraces qui vivent désormais en Thessalonique. En tant que parmatus il a un style de combat rapide et nerveux, et est souvent opposé au mirmillon.

Triarii : légionnaires vétérans constituant la troisième ligne de la légion Si la bataille tourne mal le commandant de l'armée latine envoie les triarii pour couvrir la retraite de l'armée. L'expression « Envoyer les triarii » est devenue synonyme de « tenter de sauver la situation » ou d'une position critique.

La BAP — © 2006 — Tous droits réservés