

# Règles version gardiens

Après avoir tester les règles de base, nous vous, proposons une version alternative du jeu, plus simple.

## 1) Système de jeu

Les actions sont résolues sur le jet d'un D 20, l'action est réussie si le jet est inférieur ou égal à la caractéristique ou à la compétence.

Si le jet est égal à la valeur de la caractéristique ou à la compétence, la réussite est critique.

Un jet critique en compétence donne 1 point d'expérience.

Un jet d'attaque critique double les dés de dégâts.

Un jet de parade en critique double la valeur d'armure (VA).

## 2) création des personnages

Comme dans les règles de base

### 21) Hommes

Béni des dieux : 70 points de caractéristiques (max 13, min 2)  
X points en compétences, égal à la valeur du psychisme/2 (max 16 à la création)  
+ 5 pour pentacosiomédimnes, hippeis, zeugites  
+10 pour thètes

Homme d'expériences: 55 points de caractéristiques (max 13, min 2)  
X points en compétences, égal à la valeur du psychisme/2 (max 16 à la création))  
+ 45 pour pentacosiomédimnes, hippeis, zeugites  
+ 50 pour thètes

### 22) Femme : - 1 en force et +1 en adresse

Bénie des dieux : 65 points de caractéristiques (max 12, min 2)  
X points en compétences, égal à la valeur du psychisme/2 (max 16 à la création)  
+ 10 pour pentacosiomédimnes, hippeis, zeugites  
+ 15 pour thètes

Femme d'expériences : 50 points de caractéristiques (max 12, min 2)  
X points en compétences, égal à la valeur du psychisme/2 (max 16 à la création))  
+ 50 pour pentacosiomédimnes, hippeis, zeugites  
+ 55 pour thètes

Corpulence = endurance + force / 2

Agon = corpulence /3

Initiative = vitesse /4

Bonus aux dégâts : corpulence 10-11 = +1, 12-13 = +2, 14-15 = +3, 16-17 = +4, 18-19 = +5 .....

Points de vitalité = corpulence +5 pour les hommes et corpulence +3 pur les femmes

Points d'essences = psychisme/2

Points de fatigue = endurance +5 – les malus d'armure (option)

Les points de vitalité représentent la résistance du personnage aux coups et aux blessures.

Si le personnage descend à 0 points de vitalité, il s'effondre et hors de combat. Il ne peut entreprendre aucune action.

Si le personnage descend sous 0 point de vitalité, il subit des séquelles

Les points d'essence permettent au personnage d'utiliser leurs prodiges. S'il tombe sous 0 point, il est épuisé toute ses actions subissent un malus de -5

Les points de fatigue (option) représentent la résistance du personnage à l'effort. Une heure de marche coûte un point de fatigue. Une action physique coûte un point, un tour de combat coûte un point. S'il tombe sous 0 point, il est épuisé toutes ses actions subissent un malus de -5

### 3) Augmentation

- 31) Compétence : les compétences peuvent être augmentées au prix de 1 point d'expérience pour un 1 point si sa valeur est inférieure à 10 et de 2 points d'expérience pour 1 point si sa valeur est supérieure à 10
- 32) Caractéristiques : elles peuvent être augmentées (max 20) au prix de sa valeur en points d'expérience.

### 4) Combat

- 41) Initiative = valeur d'initiative du personnage + allonge +1d6
- 42) Une attaque réussite inflige les dégâts variables selon l'arme
- 43) Parade : une réussite soustrait la valeur d'armure de l'arme ou du bouclier au jet de dégâts. Sur parade avec un bouclier, réussite en critique. L'arme de l'adversaire est bloquée. Si il échoue à test de corps à corps il est désarmé.
- 44) Esquive : le personnage se met à l'abri de toutes les attaques mais ne plus attaquer.
- 45) blessure : les dommages sont égaux au jet de dégâts de l'arme – la protection (VA de l'armure et VA parade réussie).
- 46) Arrivé à zéro points de vitalité

Si un personnage arrive à 0 points de vitalité, il subit une séquelle, s'il ne réussit pas un jet d'agon ou qu'un autre personnage réalise un jet réussi en soins ou médecine ou chirurgie. .

Les séquelles sont définies par le tableau. On compare le nombre de points de blessure en excès à la zone toucher (1d8).

Exemple un personnage subit une blessure qui l'amène à -5 points de vitalité

Le mj fait 3 sur un D8. Le personnage subit une blessure grave au bras gauche et perd 3 points d'adresse

|     |              | effets                           |  |   |
|-----|--------------|----------------------------------|--|---|
| 1d8 | Zone toucher | -1 à-3                           | -4 à-5   | -6  |
| 1   | tête         | perte de 1 points* en apparence, | Perte de 2 points* en apparence et 1 points en psychisme | mort  |
| 2   | Bras droit   | Perte de 1 point* d'adresse      | Perte de 3 points* d'adresse                             | Amputation, perte définitive de 5 points d'adresse  |
| 3   | Bras gauche  | Perte de 1 point* d'adresse      | Perte de 3 points* d'adresse                             | Amputation, perte définitive de 5 points d'adresse  |
| 4-6 | corps        | Perte de 2 points* de endurance  | Perte de 4 points* en endurance                          | mort  |
| 7   | Jambe droite | Perte de 1 point* en vitesse     | Perte de 3 points* en vitesse                            | Amputation, perte définitive de 5 points en vitesse |
| 8   | Jambe gauche | Perte de 1 point* en vitesse     | Perte de 3 points* en vitesse                            | Amputation, perte définitive de 5 points en vitesse |

\* Les points perdus peuvent être récupérer grâce la progression par expérience

## 5) compétences

### 51) combat

La valeur de combat est égale à la valeur de deux caractéristiques divisées par 2, plus les augmentations de compétence moins l'encombrement de l'armure.

! Compétences innées

- Compétences non innés, elle demande un apprentissage, le personnage peut les utiliser avec un malus de -5

|                                 |                                   |  |
|---------------------------------|-----------------------------------|--|
| • Arc (adresse+force/2)         | ! Corps à corps (adresse+force/2) | - bouclier   |
| ! Attaque (adresse+force/2)     | ! Esquive (adresse+vitesse/2)     | - à spécifier  |
| - à spécifier                   | • Fronde (adresse+force/2)        |  |
| - bouclier                      | ! Lancer (adresse+vitesse/2)      | Note : il est impossible de parer une attaque avec une arme à main nue |
| • Arme lourde (adresse+force/2) | ! Lutte (adresse+force/2)         |  |
|                                 | ! Parade (adresse+vitesse/2)      |  |

### 52) Compétences divers

! Compétences innées

- Compétences non innés, elle demande un apprentissage, le personnage peut les utiliser avec un malus de -5
- Certaines compétences ne peuvent être utilisées sans une formation spécifique (\*). Le personnage ne peut pas l'utiliser tant qu'il n'y a pas mis de points d'expérience.

|  |  |                                   |
|--|--|-----------------------------------|
| • Acrobatie (adresse+force/2)                  | • Déplacement silencieux (adresse+psychisme/2) | • Mécanique (adresse+psychisme/2) |
| • Agriculture (psychisme)                      | • Dérober (adresse+psychisme/2)                | • Musique*                        |
| • Anthropologie (psychisme)                    | • Discrétion (adresse+psychisme/2)             | (adresse+psychisme/2)             |
| • Architecture* (psychisme)                    | • Dressage (adresse+psychisme/2)               | • Natation (endurance+force/2)    |
| • Armurerie (adresse+psychisme/2)              | • Droit (psychisme)                            | • Naviguer (adresse+psychisme/2)  |
| Artisanat (adresse+psychisme/2)                | • - à spécifier                                | • Occultisme (psychisme)          |
| • - à spécifier                                | • Eloquence (apparence+psychisme/2)            | • Orientation (psychisme)         |
| • - à spécifier                                | ! Entendre (psychisme)                         | • Peinture (adresse+psychisme/2)  |
| • Astronomie* (psychisme)                      | • Equitation (adresse)                         | • Physique* (adresse+psychisme/2) |
| • Bibliothèque* (psychisme)                    | • Etiquette (psychisme)                        | • Pister (psychisme)              |
| • Botanique (psychisme)                        | ! Grimper (adresse+force/2)                    | • Poisons* (adresse+psychisme/2)  |
| • Camouflage (adresse+psychisme/2)             | • Histoire (psychisme)                         | • Psychologie (psychisme)         |
| • Chant (psychisme)                            | • Hydrologie (psychisme)                       | • Réception (adresse+force/2)     |
| ! Chercher (adresse+psychisme/2)               | • Interrogatoire (apparence+psychisme/2)       | ! Sauter (force)                  |
| • Comédie (apparence+psychisme/2)              | • Langage des signes* (psychisme)              | • Sculpture (adresse+psychisme/2) |
| • Comptabilité (psychisme)                     | Langues (psychisme)                            | ! Sentir (psychisme)              |
| • Conduite (adresse+psychisme)                 | ! - langue d'origine                           | • Soins (adresse+psychisme/2)     |
| • Contraction du corps (endurance+psychisme/2) | • - à spécifier                                | • Stratégie (psychisme)           |
| • Convaincre (apparence+psychisme/2)           | • - à spécifier                                | • Survie (adresse+psychisme/2)    |
| • Crochetage (adresse+psychisme/2)             | • Lire sur les lèvres* (psychisme)             | • Tactique (psychisme)            |
| • Danse (adresse+psychisme/2)                  | • Marchandage (apparence+psychisme/2)          | • Théologie (psychisme)           |
| • Décryptage* (psychisme)                      |  | ! Toucher (psychisme)             |
|  |  | ! Voir (psychisme)                |
|  |  | • Zoologie (psychisme)            |

## 6) Équipement

### 61) Armes

VA : valeur d'armure CC : corps à corps

La zone géographique correspond à la zone d'utilisation d'arme. Hors de cette zone, l'arme n'est pas utilisée ou connue. Pour faire simple : un égyptien ptoléméen n'utilisera pas une épée celtique et un ibère ne connaîtra pas l'arc composite

Les prix sont donnés en oboles

| nom                   | dégâts | VA | Zone géographique                   | allonge | prix | portée |
|-----------------------|--------|----|-------------------------------------|---------|------|--------|
| Arc composite         | 1d8+1  | 1  | orient                              | 0       | 700  | 130 m  |
| Arc simple            | 1d8    | 1  | commun                              | 0       | 300  | 120 m  |
| Bâton (2 mains)       | 1d4+1  | 4  | commun                              | +1      | 35   | CC     |
| cestus                | 1d4    | 0  | Monde hellénique, Rome.             | 0       | 50   | CC     |
| couteau               | 1d4    | 1  | commun                              | +3      | 80   | CC     |
| Dague/pugio           | 1d4+1  | 3  | commun                              | +2      | 105  | 5 m    |
| Epée celtique         | 1d8+1  | 6  | Monde celtique et celtibères        | 0       | 350  | CC     |
| Epée courte           | 1d6    | 4  | commun                              | +1      | 200  | CC     |
| Hache labyr (2 mains) | 1d10   | 4  | Monde hellénique                    | -1      | 350  | CC     |
| falcata               | 1d8    | 5  | Monde hellénique, punique et Ibérie | 0       | 300  | CC     |
| fronde                | 1d6    | 0  | commun                              | 0       | 100  | 100 m  |
| glaive                | 1d6+1  | 5  | Rome et Ibérie                      | +1      | 250  | CC     |
| Javelot               | 1d6    | 2  | Commun                              | 0       | 150  | 25 m   |
| Lance                 | 1d6+1  | 3  | commun                              | +1      | 250  | 10 m   |
| Mains nues            | 1d3    | 0  | commun                              | +3      | 0    | CC     |
| pilum                 | 1d6+1  | 1  | Rome                                | 0       | 175  | 25 m   |
| Sarissa (2 mains)*    | 1d10   | 4  | Monde hellénique, punique           | +2      | 350  | CC     |

\* pour porter une attaque à un porteur de sarissa il faut gagner 2 rounds de combat. C'est-à-dire réussir 2 attaques sans être contré, seule la dernière attaque inflige des dégâts.

### 62) Armes improvisées (malus de -2 à l'attaque et la parade)

| nom                     | dégâts | VA | Zone géographique | allonge | prix | portée |
|-------------------------|--------|----|-------------------|---------|------|--------|
| Cognée (2 mains)        | 1d8    | 4  | commun            | -1      | 300  | CC     |
| Faucille/serpe          | 1d4    | 2  | commun            | 0       | 150  | CC     |
| hachette                | 1d4+1  | 3  | commun            | 0       | 250  | CC     |
| Pic de mineur (2 mains) | 1d10   | 3  | commun            | -2      | 300  | CC     |

### 63) Armures

| nom   | VA | malus | prix |
|---|----|-------|------|
| Armure de bronze  | 4  | -2    | 1000 |
| Armure de cuir ou de toile                                | 2  | 0     | 250  |
| Brassières (la paire)                                     | +1 | -1    | 350  |
| Casque fermé (casque de hoplite)                          | +2 | -1    | 400  |
| Casque ouvert   | +1 | 0     | 300  |
| Cnémides (jambière)                                       | +1 | -1    | 250  |
| Cotte de maille ou armure d'écaille ou Pectoral en bronze | 3  | -1    | 700  |
| Vêtements épais   | 1  | 0     |      |

### 64) Bouclier

| nom       | type   | VA | allonge | prix |
|-----------|--|----|---------|------|
| improvisé | Cape roulée, .....   | 1  | 0       | -    |
| Léger*    | Bouclier thrace, bouclier ibère/celtibère.                   | 3  | 0       | 100  |
| Moyen     | Bouclier de cavalier, bouclier de phalangiste, bouclier rond | 5  | +1      | 150  |
| Lourde**  | Bouclier celtique, scutum romain, bouclier de hoplite        | 7  | +2      | 200  |

\* bonus de +2 en parade \*\*malus de -1 en initiative

## 65) Équipement de départ

Le personnage commence avec une couverture, une outre, sac en toile, un couteau et un briquet à amadou

### Exemple d'équipement de combattant

#### Légionnaire romain (sous la république jusqu'à la réforme de Marius)

*Vélite (thétes)* glaive, javelots (3), casque ouvert, bouclier moyen, pas d'armure et une peau de loup

*Hastatus ou princeps* (jeune combattant): glaive, pilum, casque ouvert, bouclier lourd, pectoral en bronze et cnémides

*Triarius* (combattant plus âgé) : glaive, lance, casque ouvert, bouclier lourd, cotte de maille et cnémides

*Cavalier* (pentacosiomédimnes) : glaive, lance, casque ouvert, bouclier moyen, armure de bronze

#### Soldat hellénique monde hellénique et punique

*Hoplite* (infanterie lourde) épée courte, bouclier lourde, armure de bronze ou armure de tissu ou armure d'écaille, lance, casque fermé, cnémides et brassières.

*Phalangiste* : épée courte, bouclier moyen, armure de toile ou armure de bronze ou armure d'écaille, sarissa, casque ouvert cnémides

*Hypaspistes* : épée courte ou fatcata, bouclier lourd, lance, casque ouvert, vêtements épais

*Cavalier* (pentacosiomédimnes) : épée courte ou falcata, bouclier moyen, armure de bronze, lance, casque ouvert.

*Peltaste (thétes)* : épée courte, bouclier léger, javelots (3).

#### Autres

**Guerrier celte** : arme : épée celtique, lance, bouclier lourd, parfois javelot, vêtements épais, armure de cuir, cotte de maille pour les plus riches, parfois casque ouvert.

*Note : la hache ne fait pas partir de la panoplie du guerrier celte sauf durant l'Hallstatt (-700 à -500 av JC), il faudra attendre la fin de l'antiquité et le moyen âge pour retrouver des haches d'arme en Europe occidentale. Donc, il faut ignorer le choix hache.*

*Voir le guerrier gaulois de Franck Mathieu édition errance 2007, guerre et armement chez les gaulois de Jean Louis Bruneaux édition errance 1987 et les Bandes dessinées : le casque d'agris : T1 le sanctuaire interdit et T2 l'or des Senons édition Assor-bd*

**Guerrier ibère/celtibères** : épée celtique ou glaive ou falcata, lance, bouclier lourd ou bouclier léger parfois javelot, armure de cuir ou de toile, cotte de maille pour les plus riches, parfois casque ouvert

**Guerrier numide** : monté, bouclier moyen, javelots (3), falcata