Table Unique Multiple et Résumé des Règles

In Nomine Satanis / Magna Veritas 4ème Edition

By Nicolas Roland

Prise de Risque

Niveau	-	-	-	-	-	0	0+	1	1+	2	2+	3	3+	4	4+	5	5+	6	6+	7	7+	8	8+	9	9+	10	10+
LN (Difficile)	*	11	12	13	15	21	23	26	33	36	43	46	53	55	61	63	64	65	66	66	66	66	66	66	66	66	66
	-4.5	-4	-3.5	-3	-2.5	-2	-1.5	-1	-0.5	0	+0.5	+1	+1.5	+2	+2.5	+3	+3.5	+4	+4.5	+5	+5.5	+6	+6.5	+7	+7.5	+8	+8.5

Difficulté	Bonus/Malus
Facile	+ 4 colonnes
Difficile	-
Très Difficile	- 4 colonnes
Incroyable	- 8 colonnes
Légendaire	- 12 colonnes

Marge de Réussite (RU + trait + Foi(si double))

Marge d'échec (RU tout seul)

MR	Résultat	ME	Résultat
1-3	Réussite Faible	1-3	Echec Faible
4-6	Réussite Moyenne	4-5	Echec Fort
7-9	Réussite Forte	6 et plus	Catastrophe
10 et plus	Réussite Exceptionnelle	*	*

Guérison naturelle:

Force	BL	BG	BF	MS
1	4 jours	2 semaines	2 mois	8 mois
2	2 jours	1 semaine	1 mois	4 mois
3	1 jours	4 jours	2 semaines	2 mois
4	12 heures	2 jours	1 semaine	1 mois
5	6 heures	1 jour	4 jours	2 semaines
6	3 heures	12 heures	2 jours	1 semaine
7	90 minutes	6 heures	1 jour	4 jours
8	45 minutes	3 heures	12 heures	2 jours
9	20 minutes	90 minutes	6 heures	1 jour

Guérison encore, mais un peu plus surnaturelle:

Pour refermer une…	BL	BG	BF	MS
1 minute et test de Médecine…	Facile	Difficile	Très Difficile	Incroyable
1 seconde et…	1 PP	2 PP	4 PP	12 PP

Test en opposition:
Actions entre deux personnages : Différence entre les traits respectifs des personnages (ex: Force du joueur – Force du PNJ). On note le résultat (-1.5 par exemple et on regarde le seuil de difficulté Difficile).

Test Résisté:
Combat et oppositions : Attaquant et défenseur font chacun un test standard (même trait ou traits différents) :
-Attaquant rate : l'action est un Echec.
-Attaquant réussit et défenseur rate : l'action est une réussite totale. On calcule alors la MR.
-Les deux réussissent le test : on enlève la MR du défenseur à celle de l'attaquant. Réussite partielle si supérieur ou égal à zéro.

MR finale = MR Attaquant – MR Défenseur

Attaque à mains nues:
Talent utilisé : Corps à Corps + Précision
MR = RU + talent modifié + Foi(si double)

Attaque avec une arme blanche:
Talent utilisé : Combat + Précision de l'arme
MR = RU + talent modifié + Foi(si double)

Ouvrir le feu:
Talent utilisé : Tir + Précision de l'arme
MR = RU + talent modifié + Foi(si double)

Esquiver ou parer une attaque:
Talent utilisé : Défense
MR = RU + talent modifié + Foi (si double)

Type…	Utilisation
Pouvoirs Activés	1 seconde de concentration, effets instantanés
Pouvoirs Constants	1 seconde de concentration, les effets durent un certain temps
Pouvoirs Permanents	Toujours actifs, aucun pp, aucune concentration
Pouvoirs Spéciaux	Généralement pas de temps de concentration

Dommages = MR finale + Puissance + Force (pour Combat et Corps à Corps).
Si protection : on retire la valeur de protection des dommages infligés.
Si mort subite (anges et démons seulement peuvent faire un jet de Force difficile, s'il est réussit il empêchera la mort).

Blessure	BL	BG	BF	MS
Perte de PF	1	2	4	Mort ou 12

Effets : Quand un Humain arrive à 0, il est assommé ou tombe dans le coma.
Quand un ange ou démon tombe à 0, il est étourdi, ne peut plus agir physiquement. S'il tombe à –5, il est assommé et ne peut plus agir mentalement et physiquement.

Récupération des points de fatigue:
Humain : 1 PF par heure de repos, sauf en cas de blessures ouvertes.
Anges, etc.: 1 PF par minute. Si on se concentre une seconde et qu'on dépense 1 PP, on récupère un PF.

On cumule les effets de toutes les blessures (malus, etc…).

Gravité	BL	BG	BF	MS
Contraction (humains seulement)	non	oui	oui	Argh!
Malus	-	-2	-4	-12
Hémorragie	-	1/6	1/6	1/6

Effets de l'hémorragie, toutes les 2d6 + Force secondes, la blessure augmente d'un niveau.
Détection automatique des hémorragies si on y passe une seconde.
L'hémorragie s'arrête quand on soigne la blessure.