

COMBAT

Initiative : Dextérité + Perception + 1D10

Jet en opposition : Jet d'attaque Vs Jet de défense => Différence

Dégâts d'armes : (Constitution+Impact+Différence)-(Défense+Armure)

Dégâts à mains nues : (Constitution+Différence)-(Défense+Armure)

Dégâts d'archerie : (Impact+Différence)-(Défense+Armure)

Armes de base

NOM	IMPACT	CONSTITUTION	PORTÉE
Arc	9	3	50 m
Ceste	+2	1	
Fronde	+3	2	15 m
Glaive	+6	4	
Hasta	+6	4	
Pilum	+7	5	Constitution x 5
Pugio	+3	2	
Spatha	+6	5	

Armes lourdes

NOM	IMPACT	STRUCTURE	PORTÉE	CONS.	DIFFICULTÉ
Baliste	40	50	150 m	4 h	15
Scorpion	45	30	150 m	3 h	16
Onagre	25	20	30 m	1 h	12

Armures

NOM	PROTECTION	CONSTITUTION	PÉNALITÉ
Cassis	+1 (pour la tête)	2	
Cuirasse de bronze	+3	4	- 2
Cuirasse de cuir	+1	3	
Lorica segmentata	+3	5	- 1
Parma	+1	2	
Scutum	+3	4	- 1

RÉSUMÉ DES RÈGLES

On lance autant de D10 par Caractéristique que le score de la Valeur correspondante. On choisit ensuite le dé que l'on conserve.

Jet de base : Caractéristique + Compétence + 1D10 \geq Difficulté

Seuils de difficulté

SEUIL	DIFFICULTÉ	DESCRIPTION
1 à 5	Enfantin	Tenir debout, écrire, marcher...
6 à 10	Facile	Sauter 2m, effrayer un enfant, courir...
11 à 15	Moyen	Sauter 4m, disparaître dans une foule, crocheter une serrure...
16 à 20	Difficile	Sauter 6m, tirer à l'arc, amadouer un chien enragé...
21 à 25	Héroïque	Sauter 8m, marcher sur une corde, tirer en aveugle...
26 à 30	Quasiment impossible	Sauter 10m, esquiver une pluie de flèches...

Influence

9 à 12 : il y a de très bonnes chances pour que l'interlocuteur ou la majorité des personnes présente ait entendu parler du personnage.

13 à 16 : il y a une vague chance pour que l'interlocuteur ou la majorité des personnes présente ait entendu parler du personnage.

17 à 20 : il y a une chance minimale pour que l'interlocuteur ou la majorité des personnes présente ait entendu parler du personnage.

Réussites

ECART	REUSSITE	ECHEC
1 à 2	Simple et éphémère	Peu grave
3 à 4	Correcte et durable	Sérieux et gênant
5	Exceptionnelle, avec des conséquences inespérées	Grave, avec des conséquences catastrophiques

PRIÈRES

Simple : Ferveur+Foi+1D10 \geq 13

Etendue : Ferveur de la cible+Foi du prêtre+1D10 \geq 13

Collective : Ferveur de la cible+Foi du prêtre+1 par soutien+1D10 \geq 13

BLESSURES

Brûlures

TYPE DE FEU	DÉGÂTS / TOUR
Insignifiant (chandelle)	1
Petit (torche)	5
Moyen (cheminée)	10
Grand (chambre en feu)	15
Incendiaire (brasier, lave)	35

Chutes

HAUTEUR	DÉGÂTS
1 à 3m	2
4 à 7m	10
8 à 12m	18
12 à 20m	25
20m et +	35

Guérison

ETAT DU PATIENT	SEUIL DE DIFFICULTÉ
Au dessus du seuil -3	12
Entre les seuils -3 et -6	15
En dessous du seuil -6	20

TABLES D'EXPÉRIENCE

Gains par scénario

COMPORTEMENT / ACTION	GAIN
Participation au scénario	1 point
Succès du scénario	1 à 2 points
Interprétation du personnage	1 à 2 points
Par Valeur où le personnage a progressé	1 point (avec un maximum de 3)

Progression

PROGRESSION	COÛT
Caractéristique	Niveau actuel x 3
Compétence	Niveau actuel
Faculté	Niveau actuel
Ferveur	Niveau actuel x 4
Nouvelle Prière	15