

# 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

### Réussites

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 minime pour que l'interlocuteur ou la majorité des personnes présente ait entendu parler du personnage.

| 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                |