

MUNDUS VETUS



NOM :

ORIGINE :

AGE :

DESCRIPTION :

PEUPLE :

FEUILLE DE LÉGENDE

*À chaque fois que vous gagnez un point de légende, inscrivez un Haut Fait
(ou une péripétie marquante) accompli par votre personnage.*

POINTS DE
LÉGENDE

AMBITION :

CAMPAÏNE :

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

CONSÉQUENCES :



MUNDUS VETUS

RÉSUMÉ DES RÈGLES

SYSTÈME DE RÉOLUTION (LES BASES)

Si action incertaine = jet d'action = jet de dés

La MD vous indique le Domaine concerné par le jet. Vous lancez 3D12. Pour qu'une action soit une réussite, deux dés doivent afficher une valeur égale ou inférieure à la valeur seuil qui dépend du Domaine, du bonus de l'Archétype et des bonus et malus apportés par les Antagonistes, les obstacles, les opportunités, etc.

Réussite de Providence

Si sur le jet de 3D12, il n'y a qu'un seul succès, on peut le mettre de côté. S'il y a trois succès, on peut mettre le succès en trop de côté. On peut faire ça 3 fois par séance de jeu. Ils pourront être utilisés, un à la fois/par jet, pour faire basculer un échec en réussite.

Critiques

Un triplé = une réussite ou un échec critique. Un 333 ou un 121212 = une réussite ou un échec critique exceptionnel (avec gros bonus ou gros malus à la clef).

Un doublé = des conséquences particulières en plus, positives ou négatives si réussite ou échec de l'action.

Espoir et Désespoir

Dans certaines situations, ou en lien avec certains effets ou certaines règles, un jet d'action pourra se faire avec l'Espoir ou le Désespoir. Avec l'Espoir, il suffit de n'avoir qu'un seul succès sur les dés pour réussir. Avec le Désespoir, il faut avoir trois succès sur les dés pour réussir. Un jet avec Espoir ou Désespoir se fait sans les règles de Providence.

AFFRONTEMENTS ET IMPACTS SUR LE PERSONNAGE (LES BASES)

Liste des jets d'action de base :

- Combat physique : jet de COMBAT ou jet de DEXTÉRITÉ.
- Confrontation sociale : jet de CHARISME ou jet de TROMPERIE
- Recherche d'informations : jet de SAVOIR ou jet de PERCEPTION
- Jet de renommée : jet de CHARISME
- Défense de l'Âme : jet de SPIRITUALITÉ
- Encaisser un choc : jet d'EMPATHIE

Les conséquences qui vont avec :

- Combat physique : encaisser des dégâts qui dépendent de la valeur de dégâts (VD) de l'arme.

La perte de points occasionnée se fait dans l'ordre suivant : sur la Fatigue > l'Armure > les Blessures Légères > les Blessures Graves > Mort. Certains effets permettent de réduire les BL ou BG en ignorant Fatigue et Armure.

- Confrontation sociale : encaisser l'impact psychologique qui dépend de la valeur de la Volonté.

La perte de points occasionnée se fait sur la Sagesse, puis sur la Volonté.

• Recherche d'informations : réduire les points de recherche à 0, la réduction se base sur la valeur du PHYSIQUE. La perte de points occasionnée se fait sur les points de recherche en cas de réussite ou sur la Fatigue ou la Volonté du PJ en cas d'échec (*dans ce cas-là, appliquer le degré de recherche*).

• Jet de Renommée : l'utilisation d'un Haut Fait de manière pertinente ou non entraîne un NIVL +1 ou -1. En cas de réussite, le PJ est connu par le PNJ.

- Défense de l'Âme : échec du jet d'action = - 1 point d'Âme.
- Encaisser un choc : si échec du jet d'action, le PJ perd un point de Choc.

ARCHÉTYPE, MAGIE, TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE (LES BASES)

Les différentes formes d'archétype, de magie, les techniques martiales, l'alchimie et les autres savoir-faire provoquent généralement des effets particuliers qui pourront avoir un impact sur : la narration et/ou le PJ et/ou un Antagoniste. Ces effets ne peuvent se résumer, il faut les noter sur votre fiche de personnage et penser à les appliquer au moment adéquat.