

Création de personnage

Un personnage est défini par son score de **Vie** et par les avantages qu'il possède...

Un nouveau personnage se crée avec **10 points de Vie**, et **10 points de personnage** qui lui servent à personnaliser son héros.

On peut dépenser un point pour gagner :

- un point de vie
- un point de chance
- un point de richesse
- un objet offrant un bonus de +1

On peut dépenser 3 points pour gagner :

- un objet offrant un bonus de +2
- un don offrant un bonus de +1

On peut dépenser **5 points** pour gagner :

- un don offrant un bonus de +2

Pour le combat, on ne peut cumuler que 5 types de bonus : une arme, un bouclier, une armure, un casque et un don.

Expérience

Après une aventure épique, un joueur peut gagner **1 à 5 points de personnage** pour améliorer son héros. Il dépense les points comme à la création de personnage...

Objets trouvés

Un personnage peut trouver au cours de son aventure des objets lui offrant des bonus.

S'il souhaite conserver ces objets pour de futures aventures, il doit les *acheter*.

Aventure épique

Ce système générique permet de simuler des aventures épiques et violentes dans un monde antique ou médiéval.

Combats

Pour combattre un ennemi, lancez **2d10** :

- si vous faites au-dessus de 11, vous avez blessé votre adversaire qui perd un nombre de **points de vie** égal à la différence entre le jet et 11
- si vous faites sous 11, vous perdez un nombre de **points de vie** égal à la différence entre le jet et 11
- si vous faites 11, les armes s'entrechoquent sans effet particulier

Les jets sont modifiés par vos bonus, dont vous soustrayez les bonus de l'ennemi.

On ne peut pas toucher un tireur avec une arme de contact : une **réussite avec marge de 5** indique un déplacement jusqu'au tireur.

Utilisation de la richesse

Le héros utilise un point pour s'acheter :

- Les services d'un mercenaire (moitié moins expérimenté que lui)
- Un objet +1
- Un engin de transport, etc.

Les points de richesse se récupèrent en fin d'aventure. Les objets achetés doivent être *confirmés* par des points de personnage...

Utilisation de la chance

Un personnage peut dépenser un point de chance pour relancer un mauvais jet de dés.

Ces points se récupèrent en fin d'aventure.

Exploits (hors combat)

Toutes les actions se résolvent comme des attaques : faire un jet de 2d10 (plus des bonus moins des malus) à comparer à 11.

Guérison et soins

On récupère un point de vie par jour.

Un personnage peut tenter d'en soigner un autre chaque jour, en faisant un jet de **(2d10 + bonus – blessures)**. La **marge au-dessus de 11** est le nombre de points gagnés. En dessous de 11, le blessé perd la moitié de la différence (maladresse du soigneur)...

Exemple d'aventure

Nous sommes à l'époque des Guerres Médiques qui opposent l'Empire Perse aux multiples Cités Grecques. Vous êtes des Spartiates chargés de débusquer des éclaireurs perses espionnant les environs de la ville.

Eclaireurs perses (3 par héros) : Vie 5
Dons/discretion +1, arc +1, glaive +1

Chef : Vie 14, glaive +2, don/combat +1

Philippe Tromeur, 19/08/08

