

MVNĒRA SINE MISSIONĒ

Aide de jeu

Bonus / Malus aux PA ↓

-Un gladiateur peut choisir de jeter son bouclier afin de diminuer le poids qu'il porte. S'il le fait, il ne peut pas récupérer le bouclier pour le reste du tour.

Situation	Modificateurs
•Gladiateur extra- lourd	-2
•Gladiateur lourd	-1
•Gladiateur léger	+1
•Blessé légèrement (au moins un point de force perdu)	-1
•Blessé sérieusement (au moins la moitié des points de force perdu)	-2
•empêtré	-3
•Déséquilibré	-2
•Chaque point de fatigue au-dessus de la force actuelle (Optionnel)	-1

Phase d'attaque :

1. l'attaquant et le défenseur jettent un D6. Déterminez tous les événements spéciaux *.
 2. si le jet n'était pas un double, alors l'attaquant applique les modificateurs (ci contre), puis soustrait le jet du défenseur.
 3. si le résultat est positif, alors il a touché le défenseur. Le défenseur doit lancer un D6 pour sa sauvegarde d'armure.
 4. si le total est négatif ou s'il y a égalité, le défenseur saute en arrière d'un hex.
 5. réduisez la force du défenseur par toutes les blessures causées (s'il y a lieu).
- * Si ces deux jets donnent un résultat identique, un événement spécial se produit, l'attaque prend fin.

Tableau des événements spéciaux ↓

Double 6	Le défenseur subit 2D6 pts de dommages ne pouvant être esquivés ou sauvegardés.
Double 5	Le défenseur perd son bouclier, son filet ou son lasso. L'objet tombe aléatoirement dans une case adjacente au défenseur.
Double 4	Le défenseur est déséquilibré. -2 PA lors de son prochain tour.
Double 3	L'attaquant est déséquilibré. -2 PA lors de son prochain tour et pour le tour en cours.
Double 2	Si l'attaquant est adjacent, alors le défenseur est jeté au sol, et doit faire appel à la foule. Le combat est fini. Autrement traitez le résultat comme « défenseur déséquilibré » (-2 PA au prochain tour).
Double 1	Une arme se casse ou est perdue. Jetez un D6; sur 1, 2, 3 c'est celle de l'attaquant, sur 4, 5, 6 celle du défenseur. Puis, relancez un dé. Un jet de 1 ou 6 indique que l'arme est définitivement détruite, un autre résultat signifie que l'arme tombe dans une case adjacente (déterminée aléatoirement). S'il s'agit du défenseur, il perd une arme au hasard (un filet ou un lasso compte comme une arme, mais pas un bouclier). S'il s'agit de l'attaquant, il perd l'arme utilisée lors de l'attaque, à moins qu'il soit déjà désarmé, dans ce cas aucune arme n'est perdue.

Coût et liste des actions ↓

Se déplacer d'un hex vers l'avant	1PA
Se déplacer d'un hex dans n'importe quelle direction, sans changer d'orientation	2PA
Changer d'orientation d'un cran (sans bouger)	1PA
Attaquer avec une arme	1PA
Attaquer avec un filet ou un lasso	2PA
Attaquer avec son bouclier	2 PA
Se libérer d'un filet ou d'un lasso	1 PA
Prendre une arme (présente dans l'hex)	1 PA
Donnez un coup de pied dans un objet (présent dans l'hex) pour l'envoyer dans un hexagone adjacent	1 PA
Tirer à l'arc	2 PA

Modificateur du jet d'attaque ↓

Attaque de face	+0
Attaquer le côté du bouclier (le défenseur à un très grand bouclier)	+0
Attaquer le côté du bouclier (le défenseur à un grand bouclier)	+1
Attaquer le côté du bouclier (le défenseur à un petit bouclier ou un filet)	+2
Attaquer le côté de l'arme	+2
Attaquer n'importe quel cote d'un gladiateur possédant une armure lourde et qui n'a ni arme ni bouclier	+2
Attaquer n'importe quel cote d'un autre gladiateur qui n'a ni arme ni bouclier	+3
Attaquer dans le dos	+3
Défenseur empêtré	+1
Attaquant désarmé	-3
Attaquer avec une arme handicapante (voir l'Appendice 1)	-1
Pour chaque autre gladiateur qui est adjacent au défenseur et qui a le défenseur dans son hexagone de front.	+1

← Appel à la foule

Un gladiateur doit faire appel à la foule (2D6) si un de ces cas se produit:

1. Sa force est de 0 ou moins.
2. S'il commence son tour avec un modificateur PA de -6 ou moins et qu'il se trouve dans l'hex de front d'un adversaire.
3. S'il est victime de l'évènement spécial « double 2 ».

Un jet naturel de « 12 » indique que la foule épargne automatiquement le gladiateur, et un jet naturel de « 2 » signifie que la foule veut la mise à mort du gladiateur. Autrement, sur un **jet modifié** de 8 ou +, la foule épargne le gladiateur (si 0 ou - de PA, gladiateur sort de l'arène), et sur un **jet modifié** de 7 ou - la foule demande la mise à mort (le gladiateur est retiré du jeu). Pour ce dernier, un autre Dé 6 : 123 tué, 456 gracié par l'empereur.

-2	Si le gladiateur n'est pas blessé.
+1	S'il est sérieusement blessé.
-1	S'il n'a infligé aucune blessure à ses adversaires.
+1	Pour chacun des adversaires qu'il a sérieusement blessé.
+2	Pour chaque gladiateur qu'il a défait lors de ce combat.
+2	Si le gladiateur est expérimenté.
-1	Pour chaque gladiateur que la foule a épargné aujourd'hui.
-2	Si la foule a déjà épargné ce gladiateur aujourd'hui.