PRAETORIA • PRIMA

Nous sommes en 54 après Jésus-Christ. Claude, l'Empereur, vient de mourir. A peine âge de dix-sept ans, Néron le remplace sur le trône, porteur des espoirs d'un Empire qui englobe le tiers des êtres humains des terres connues. Son règne s'annonce sous les meilleurs auspices : il est le fils d'un grand général, apprécié des légionnaires, et la plèbe aime ce jeune homme beau et intelligent, qui partage ses préoccupations.

Mais déjà, les nuages s'amoncellent au-dessus de sa tête couronnée de lauriers. A la cour on murmure que sa mère, Agrippine, l'a séduit, et qu'elle se sert de lui pour gouverner à sa guise ; d'autres racontent que Britannicus, le fils de Claude, a été assassiné pour permettre à Néron de prendre sa place ; d'autres enfin prétendent que Claude lui-même a succombé à quelque manigance du jeune homme et de sa mère. Au plus près du nouvel Empereur, on complote déjà, et déjà peut-être envisage-t-on de l'éliminer.

Quant aux provinces, elles savent combien est fragile l'Empire romain quand il change de dirigeant ; à la moindre faiblesse, les rebelles se montreront au grand jour et mettront le feu au poudre. La Gaule, l'Egypte, la Grèce... d'un moment à l'autre, la situation peut basculer.

Il vous revient d'empêcher que cela arrive. Sauvez l'Empereur, préservez l'Empire, engagez toute votre vie, votre honneur, votre foi, dans ce combat titanesque. Car telle est votre mission.

Vous êtes les protecteurs de Rome.

Vous êtes la Praetoria Prima.

Pour Rome !

Présentation générale

Praetoria Prima est un jeu de rôle qui se propose de vous faire entrer de plein pied dans un monde de complots et de sang : l'Empire Romain, sous le règne de Néron. Votre objectif ? Tout faire, sous l'égide de la Praetoria Prima, pour que Rome conserve sa grandeur. Et vous aurez fort à faire : la tâche est d'une ampleur monstrueuse. Vous aurez à faire face à de nombreuses menaces, qui risquent à tout instant de réduire à néant des siècles d'histoire et des années de lutte. Hors de Rome, les ennemis sont légion : il semble que tout le pourtour méditerranéen soit peuplé d'individus qui s'acharnent à démanteler l'Empire, libérer les Provinces, se rebeller contre Rome.

Mais il y a pire : il y a Rome même, et les coulisses du pouvoir impérial. Le palais de Néron est un nid de vipères, abritant des passions obscures, des ambitions démesurées, et des esprits comploteurs et sans scrupule. Qui sait, en outre, comment évoluera ce jeune homme un peu timide quand il aura pris la pleine mesure de sa puissance ? Tibère et Caligula, les prédécesseurs de Néron, ont illustré tout le mal que pouvait causer l'ivresse du trône... A leur manière, eux aussi avaient mis Rome en péril. Et les Prétoriens, déjà accaparés par leurs multiples travaux, avaient dû se tourner contre leur Prince pour préserver l'Empire.

Dans vos enquêtes pour préserver cet idéal qu'est Rome, vous foulerez les pavés de la capitale, arpenterez ses ruelles mal famées, ses lupanars bondés, ses bouges obscurs qui côtoient des temples de marbre blanc ; les provinces de l'Empire vous ouvriront leurs portes, et vous découvrirez les farouches guerriers de Gaule, le soleil écrasant d'Egypte, le raffinement culturel de la Grèce, cachant tous des ennemis potentiels. Vous entrez ici dans un siècle passionnant et désespéré, fait de découvertes, de complots et d'intrigues, de sang et de sueur.

Vous entrez dans la Praetoria Prima.
Bienvenue parmi nous.

De la Praetoria Prima.

Sa mission

« Bienvenue, citoyens. Vous êtes ici parce que vous êtes les meilleurs, que vous avez été sélectionnés pour faire partie de la Praetoria Prima – et parce que vous avez accepté. Permettez-moi de vous dire que vous avez bien fait : la mort vous aurait attendu si vous aviez refusé. La section chargée de la protection de l'Empire et de son Prince ne saurait tolérer que quelqu'un qui lui est étranger connaisse et révèle son existence.

Ad Augusta per Occulta. Atteindre la grandeur par des voies secrètes. Voilà notre devise, voilà notre philosophie. Voilà, désormais, votre mode de vie. Le Préfet du Prétoire, maître des cohortes prétoriennes, ne sait pas que nous existons ; l'Empereur lui-même ignore qui le défend en secret. Nul ne doit être au courant – notre mission et son succès sont à ce prix. Si l'un des ennemis de Rome apprenait notre présence, il lui serait aisé d'identifier nos membres, de nous repérer, et de nous faire disparaître les uns après les autres.

Nous ne sommes que cent. Un nombre effroyablement réduit pour assurer la paix dans l'intégralité de l'Empire. Nous devons vivre. Cela n'est pas facile, car il va vous falloir apprendre à n'avoir aucune attache, à ne faire confiance à personne : quiconque vous approche peut être un espion qui essaie de nous détruire. Nous sommes seuls. Bientôt, vous serez affiliés à vos Décuries. Vous prendrez contact avec vos compagnons de lutte ; on vous fournira également votre équipement.

Certains d'entre vous prendront la fonction de Bellator : on attendra de vous que vos talents au combat sauvent les situations désespérées. Soyez courageux, couvrez les vôtres, éliminez nos ennemis. Mars vous protégera.

D'autres auront la fonction d'Emissarius. Vous êtes les yeux de votre Décurie, ainsi que son agent le plus secret. Soyez discrets, faufilez-vous, espionnez, apprenez. Mercure vous apportera son soutien.

D'autres prendront celle de Medicus. Vos talents de soigneur vous ont permis d'entrer ici ; sachez sauver vos amis quand ils sont condamnés. Que vos dons en science vous permettent d'aider les autres – et pourquoi pas d'éliminer vos ennemis. Apollon vous dictera ses drogues et ses poisons.

Certains encore seront admis comme Orator. On comptera sur vous pour obtenir tous les passe-droits, convaincre tous les témoins, interroger tous les coupables. Montrez-vous persuasifs, séducteurs, inquisiteurs. Jupiter vous aidera à régner sur ces misérables.

Les derniers entreront dans le corps des Vates. Vous êtes le lien de votre Décurie avec les Dieux : faites qu'ils soient favorables envers les vôtres et qu'ils se tournent contre vos ennemis. Aucun Dieu spécifique ne vous guidera, car tous les Dieux vous écouteront ; faites-en bon usage.

Légionnaires Prétoriens, vous êtes le seul espoir de Rome. Je vous salue. Roma Victrix ! »

Discours d'accueil de Cnaeus Paterculus Janitor, Centurion Princeps

Les Valeurs des Prétoriens

« Ce qui vous rend plus forts que les ennemis de Rome ? Vos valeurs, Légionnaires Prétoriens. Votre code moral. Chacun de nous puise sa force dans trois Valeurs issues directement des concepts moraux de la vieille République :

- la Virtus, qui englobe tout le courage physique et martial, vous soutient quand vous acceptez volontairement de risquer votre vie,quelque soit votre situation physique. C'est votre mépris de la mort qui vous rend si difficile à vaincre. Quand on ne craint pas de mourir, la Mort ne veut pas de nous.

- la Fides, qui réunit l'honneur et le respect de la parole donnée ainsi que le sens de la justice, vous permet de puiser dans vos dernières ressources quand vous agissez pour le bien et la loi ; vous vaincrez parce que votre cause est juste. Les Dieux n'accepteraient pas que le bien périsse.

- la Pietas, qui touche au respect dû aux dieux, aux anciens et à la patrie, vous renforce quand l'enjeu de la situation est la protection de l'Empire, de votre famille, ou de votre Décurie. Votre esprit du sacrifice vous fournit des ressources insoupçonnées : celui qui accepte de mourir pour sauver les siens, voilà un vrai héros.

Ces Valeurs sont donc tout ce à quoi nous croyons, nous les Prétoriens. Si vous accordez à ces valeurs toute l'attention qu'elles méritent, vous verrez qu'elles vous ouvriront les portes d'exploits dignes des dieux. Mais attention : négligez-les, oubliez-les, et votre idéalisme cessera de vous soutenir. Il faut être passionné pour réussir ; que votre confiance en ces antiques préceptes diminue, et votre force diminuera avec elle. Et croyez-moi : au vu de ce que vous aurez à affronter, il vaut mieux que cela n'arrive pas...»

Marcus Paulus, Décurion,
instructeur des nouvelles recrues.

LE BELLATOR

En tant que simple légionnaire, il se battait tous les jours pour le futur de Rome. Il a été en Germanie, combattre les barbares ; en Gaule, soumettre les résistants; en Egypte, établir la puissance impériale; et toujours, son glaive ensanglanté protégeait des agressions le territoire de l'Empire.

Un jour, on a fait appel à lui pour revenir dans la Ville Éternelle. Ses exploits avaient fait le tour des camps, et l'écho de ses actes était remonté jusqu'aux oreilles du Préfet du Prétoire, bien décidé à profiter du talent d'un tel guerrier. Il a commencé dans le 3ème Manipule de la Cohorte Prétorienne officielle, le temps d'évaluer ses possibilités, et a fortement impressionné le Préteur de Praetoria Prima ; et un soir, dans une taverne obscure, son officier commandant lui a fait une proposition qu'il n'a pu refuser...

Dans la Décurie qu'il a rejointe, on apprécie désormais ses capacités de combat, qui permettent au reste de l'unité de se reposer sur lui en cas de coup dur.

Don :

- Une Compétence professionnelle au choix à +3.

Compétences professionnelles :

- Une Arme au choix, Athlétisme, Esquive, Stratégie.

Compétences typiques :

- Tout type d'Armes, Équitation, Intimidation, Survie, Vigilance.

L'Emissarius

Au début, il était juste un type malin. Il était peut-être un gamin des rues, habile à se faufiler entre les passants, à plonger la main dans les plis des toges pour subtiliser les bourses des sénateurs, à se faire passer pour un innocent petit Romain. À moins qu'il n'ait été un légionnaire reconnu pour ses talents d'infiltration, constamment envoyé épier l'ennemi pour recueillir des informations capitales. Sa vie se passait chaque jour sur le fil du rasoir, avec le risque permanent de se faire prendre.

Et un jour, sa réputation l'a précédé. Arrêté par les cohortes urbaines, un légionnaire a parlé de ces talents autour de lui, et la rumeur est parvenue aux oreilles d'un Prétorien. Ou bien un Centurion, ravi de ses capacités, a vanté ses mérites à un collègue, et son nom s'est fait connaître dans les couloirs de la Praetoria.

Toujours prêt à partir à l'aventure, attiré par le danger, il a immédiatement accepté la proposition qu'on lui faisait, et est entré dans la section secrète. Aujourd'hui, on a recours à ses services dès qu'il s'agit d'agir avec discrétion. Pénétrer dans les domus, subtiliser des documents, se camoufler dans une foule... Telles sont ses attributions.

Don :

- Une Compétence professionnelle au choix à +3

Compétences professionnelles :

- Discrétion, Subterfuge, Comédie, Artisanat.

Compétences typiques :

- Animaux, Athlétisme, Langue, Recherche, Séduction, Vigilance.

LE MEDICUS

Après des études poussées en Grèce, auprès des spécialistes du corps humain, puis en Égypte, où les prêtres maîtrisent la science des plantes et des onguents, il s'est installé à Rome, où il espérait trouver du travail.

Au début, il soignait quelques citoyens souffrant de problèmes de dos, ou de simples rhumes ; il avait du mal à s'imposer dans la capitale. Mais un jour, un lanista, propriétaire d'une école de gladiateurs, lui a amené un de ses pensionnaires, gravement touché. Là, le medicus a fait valoir son talent : il a réussi à le remettre sur pied, et le lanista est revenu régulièrement.

Ainsi, de fil en aiguille, sa réputation a commencé à s'étendre. De plus en plus de citoyens venaient se faire soigner chez lui, et il commençait à s'assurer une certaine aisance. La facilité avec laquelle il soignait les plaies ouvertes et réparait les fractures lui a valu l'intérêt d'un Centurion prétorien, et celui-ci lui a alors rendu visite... Par goût de l'aventure, ou par appât du gain, le medicus a accepté sa proposition et est entré à la Praetoria.

Mais aujourd'hui, on apprécie surtout dans sa Décurie les soins qu'il donne aux légionnaires : quand une opération tourne mal, on peut compter sur lui pour sauver les meubles... et les amis.

Don :

- Une Compétence professionnelle à +3

Compétences professionnelles :

- Artisanat, Langue (grec), Médecine, Science.

Compétences typiques :

- Art Oratoire, Athlétisme, Autorité, Langue (égyptien), Survie, Vigilance.

L'orator

Fils d'une riche famille romaine, il a suivi le cursus éducatif complet de l'élite romaine. Après avoir appris les subtilités des langues romaines et grecques, il s'est initié aux difficiles exercices d'argumentation. Pendant des années, il a appris à défendre les cas imaginaires les plus désespérés: défense d'Hélène face à Ménélas, accusation d'Agamemnon coupable du meurtre d'Iphigénie, plaidoyer pour et contre le meurtrier de parents violents... À la fin de son cursus, il est capable de bâtir des raisonnements logiques d'une incroyable complexité.

Il a alors commencé une brillante carrière d'avocat. Les contacts de sa famille lui ont vite valu une réputation d'orateur habile, et avec ses armes les plus efficaces – sa voix et son esprit acéré – il a mené d'âpres batailles pour défendre ou descendre d'autres citoyens. Et un jour, un ami de son père, un membre des cohortes prétoriennes, a demandé à le voir, et lui a fait une proposition.

Aujourd'hui, il sert sa Décurie en la faisant profiter de ses contacts, mais aussi de ses talents d'orateur et de manipulateur. Il est le personnage social du groupe: sa capacité à obtenir quelque chose de n'importe qui juste par ses mots lui vaut d'ailleurs l'admiration d'un certain nombre de légionnaires.

Don :

- Une Compétence professionnelle à +3

Compétences professionnelles :

- Art Oratoire, Langue (grec), Histoire, Intuition.

Compétences typiques :

- Artisanat, Équitation, Mondanités, Recherche, Renseignement, Subterfuge, Vigilance.

Le Vatès

Depuis son plus jeune âge, il est élevé dans le respect de ses dieux. Fasciné par la puissance divine, il suit avec une passion inégalée les cérémonies religieuses. Un jour, il a eu une illumination, et a le sentiment qu'il est protégé par l'un des membres du Panthéon.

Dès son adolescence, il entre au service de cette divinité. Pris en charge par le collège de prêtres, on lui enseigne tout ce qu'il doit savoir : la mythologie, les subtilités du syncrétisme, les rituels et les sacrifices, ainsi que les jours fastes et néfastes. Privilégié parmi les hommes, il communique quotidiennement avec son dieu.

Pourtant, au bout de quelques années, il en a vite assez. Récupérer l'argent des dons pour restaurer les temples, regarder le grand prêtre égorger des animaux pour les nobles de Rome assez riches pour se payer une hécatombe... Il manque cet aspect mystique qui l'a attiré...

Malgré tout, il conserve sa foi, et reste sincère. La solidité de ses croyances finit par trouver une ouïe favorable chez un Décurion, qui l'approche.

Aujourd'hui, il a trouvé avec sa Décurie les liens divins qui lui manquaient quand il travaillait dans un temple. Quant aux légionnaires, ils apprécient et respectent son talent pour attirer sur eux la faveur divine...

Don :

- Une Prière gratuite.

Compétences professionnelles :

- Augure, Autorité, Intuition, Histoire.

Compétences typiques :

- Artisanat, Langues, Médecine, Mondanités, Recherche, Subterfuge.

Chapitre II
Les règles du jeu

Résolution des actions

Jets de dés :

Le système de base de Praetoria Prima se veut assez simple. Vous n'aurez besoin que de quelques dés à 10 faces, et le calcul le plus compliqué que vous aurez à faire en jeu sera une simple addition !

Le MJ a un rôle essentiel en jeu. Il lui revient de fixer les Seuils de Difficulté de chaque action que voudraient entreprendre les personnages. Ces seuils doivent être égalés ou dépassés par les joueurs pour que l'action soit accomplie. Généralement, ils vont de 1 (enfantin) à 30 (impossible), mais nous verrons que certaines actions particulièrement complexes peuvent aller au-delà des 30. Pour vous donner un ordre d'idée, la plupart des actions un peu significatives – fouiller, espionner, escalader, argumenter – devraient avoir une difficulté de 12 ou 13. L'objectif du joueur est tout simplement d'atteindre ou de dépasser ce seuil.

Pour y parvenir, vous allez devoir lancer des D10. Chaque Caractéristique est classée sous une Valeur (Virtus, Fides ou Pietas). Le score de cette valeur déterminera le nombre de dés que vous lancerez pour la Caractéristique concernée ; il vous suffit de lancer ces D10, de sélectionner parmis les dés lancés celui dont le résultat est le plus fort et de l'ajouter à votre score.

Les personnages peuvent tenter d'accomplir une action dans un de leurs domaines de prédilection, c'est-à-dire là où ils possèdent des compétences ; le jet de dé sera alors le suivant :

*Caractéristique + Compétence + 1D10**
= Seuil de Difficulté

** un seul D10 est retenu mais le nombre de dés lancés est égal au score dans la Valeur dont dépend la compétence testée (minimum 1 dé)*

Ex : Vivax, un Emissarius, essaie de forcer la serrure d'une porte. Comme espion, il est plutôt agile, et a un score de Dextérité de 7 ; il a également l'habitude d'ouvrir les serrures simples, et a un score d'Artisanat de 5. Il a donc un total de 12 pour accomplir cette action ; le MJ fixe la difficulté à 15 : il suffit au joueur de Vivax de lancer le D10 et de faire 3 au minimum pour réussir. La compétence d'Artisanat dépend de la Valeur de PIETAS. Si Vivax a un score dans cette Valeur de 0 ou 1, il va lancer un seul dé et ajouter son résultat à son score de Dextérité+Artisanat pour tenter de dépasser le seuil de difficulté de 15. Si son score dans cette Valeur était de deux, il lancerait deux dés et conservererait seulement le meilleur jet pour déterminer s'il réussit ou pas son action.

Cependant, il est tout à fait possible d'essayer d'accomplir cette même action sans avoir aucune compétence dans le domaine requis. C'est bien évidemment beaucoup plus difficile à réussir, et le jet sera simplement le suivant :

*Caractéristique + 1D10**
= Seuil de Difficulté

** un seul D10 est retenu mais le nombre de dés lancés est égal au score dans la Valeur dont dépend la compétence testée (minimum 1 dé)*

Ex : Polycratos, Medicus grec, souhaite s'essayer à la même serrure. Il est très habile grâce à ses années de pratique médicale et a donc un score de 8 en Dextérité ; en revanche, il n'a jamais ouvert de serrure ni touché un marteau de sa vie. Pour atteindre le seuil de 15, il devra donc faire au minimum 7 sur le D10.

Attention cependant, il existe deux cas particuliers : si le dé fait 10, et si le dé fait 1. Dans les deux situations la déesse Fortune vient se mêler de l'action.

Quand le *dé affiche un 10*, la déesse s'est penchée sur lui au bon moment. Inspiré par la chance, le personnage peut exceptionnellement relancer le dé et l'ajouter à son résultat. S'il obtient à nouveau 10, il peut le relancer et l'ajouter encore à son score, jusqu'à ce qu'il fasse un autre chiffre.

Ex : Polycratos lance le dé et fait 10 : il relance le dé. Il obtient un 6. A son score de 8, il ajoute donc 10 ET 6 et fait en tout 24 ! La serrure cède et la porte s'ouvre avec une rapidité étonnante, sans un bruit.

Quand *il fait 1*, au contraire, quelque chose d'imprévu est survenu, quelque chose qui a de fortes chances de tout faire rater. La déesse, avec sa versatilité habituelle, s'est détournée ; le personnage doit, comme dans le cas précédent, relancer un dé et retirer le résultat de son score. S'il obtient un nouveau 1, il ne relance cependant pas le dé, et se contente de retirer 1 à son jet.

Ex : Polycratos lance le dé et fait 1 : il relance le dé. Il obtient 5. A son score de 8, il retire donc 5 et fait en tout 3... Non seulement la serrure tient bon, mais en plus, il y a des chances que ses outils se cassent dans la serrure et empêchent toute nouvelle tentative.

Jets en opposition :

Il arrive que les personnages aient à agir contre un autre personnage. Il peut s'agir de convaincre quelqu'un, de se cacher de lui, ou de lui faire avaler un énorme mensonge ; dans tous les cas, il faut être meilleur que lui. La difficulté n'est plus alors fixée par le MJ, mais correspond aux niveaux respectifs des opposants.

Chaque personnage lance alors son D10, et l'additionne au score voulu ; le plus élevé réussit l'action.

Ex : Vivax a réussi à forcer sa serrure, et est entré dans la villa. Malheureusement, des esclaves montent la garde, et il doit donc marcher sans bruit. A son 7 en Dextérité, il va ajouter son niveau de Discrétion de 6 – il cumule donc un total de 13. De son côté, le premier vigile va additionner ses scores d'Instinct – 5 – et de Vigilance – 4. Chacun lance un dé. Vivax fait 3 ; il arrive donc à 16. Le vigile fait 6 ; il arrive à 15. Vivax réussit à passer de justesse sans se faire remarquer, mais son succès est marginal : il devra rapidement refaire un jet.

Les modificateurs :

Aux jets peuvent venir se retirer ou s'ajouter divers modificateurs. Ainsi, si pour une raison ou une autre le personnage est dérangé, déconcentré, ou s'il essaie d'accomplir une action de précision en mouvement, le MJ peut choisir de lui infliger un malus – ou un bonus selon le cas – qui viendra modifier le score de base.

De même, après un échec, il est tout à fait possible d'accroître la difficulté pour un nouvel essai, due à l'énervement ou à la complexité croissante de l'action.

Ex. : en plein combat, Polycratos doit soigner un Prétorien, touché au bras par une flèche. Il essaie de se concentrer, mais les bruits de la lutte et le danger environnant rendent sa tâche difficile. Pour représenter cela, le jet de Polycratos subira un malus de 2.

Réussites et échecs :

Une fois résolue l'action – qu'elle se solde par un échec ou non – il vous reste à voir l'écart qui sépare la difficulté fixée par le MJ du score obtenu par le personnage.

En cas de réussite, plus l'écart est élevé, meilleur est le résultat de l'action

En cas d'échec, c'est évidemment l'inverse : plus l'écart est élevé, pire est le résultat de l'action.

Les Facultés :

Les Facultés, elles, ne se cumulent jamais avec une Caractéristique. Elles servent à noter des traits généraux indépendants et autonomes.

Elles sont au nombre de 3 :

La Défense : liée aux Caractéristiques physiques. On la calcule en faisant la moyenne de Dextérité et Constitution. Elle donne la capacité défensive du personnage – à la fois son esquive instinctive et sa résistance aux coups.

L'Influence : liée aux Caractéristiques sociales. On la calcule en faisant la moyenne de Charisme et Relationnel. Elle donne l'impact que le personnage peut avoir sur les gens lorsqu'il les rencontre.

La Volonté : liée aux Caractéristiques mentales. On la calcule en faisant la moyenne d'Esprit et Perception. Elle donne la force de caractère du personnage et la façon dont il peut s'imposer face aux autres et aux événements.

Enfin, pour chacune d'entre elles, il y a une utilisation particulière.

Défense :

La Défense recouvre les capacités défensives du personnage en dernier recours. Elle représente à la fois sa résistance aux coups et son esquive instinctive – le saut en arrière, le pas de côté qui va venir limiter les dégâts. On la retire donc des dégâts infligés en combat. Voir la partie consacrée à cette phase particulière du jeu pour plus de détails.

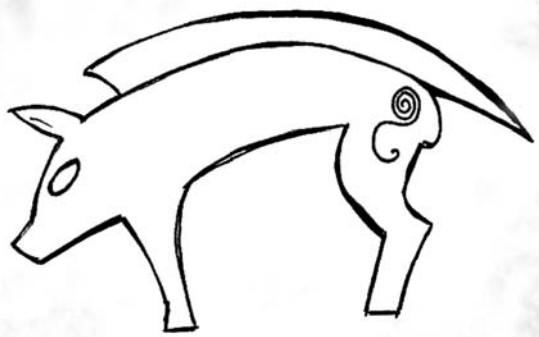
Influence :

L'Influence détermine la façon dont les interlocuteurs potentiels du personnage le considèrent. Cela va de la simple reconnaissance à la crainte qu'il peut susciter, en passant par la sympathie et la haine.

Ainsi, l'Influence est testée à chaque fois qu'un personnage souhaite profiter de sa réputation dans une phase de confrontation sociale, c'est-à-dire une phase dans laquelle les talents sociaux vont jouer un rôle déterminant pour l'histoire. Cela peut être un interrogatoire, une joute verbale, ou simplement une soirée mondaine dans laquelle il s'agit de briller.

L'Influence fonctionne donc sur la capacité à se faire reconnaître des gens, et sur la réputation acquise au fil des années.

La difficulté de l'action d'Influence dépendra logiquement du milieu et des personnes en face de qui le personnage se trouve. De même, elle varie selon la façon dont le personnage souhaite jouer de son Influence.



PRAETORIA : PRIMA

NOM :
AGE :

FONCTION :
RANG :

DIEU TUTÉLAIRE :
CULTURE :

VALEURS

VIRTUS	FIDES	PIETAS
00000	00000	00000
Comportement	Comportement	Comportement
00000 00000	00000 00000	00000 00000

CARACTÉRISTIQUES

Constitution	00000 00000	Charisme	00000 00000	Perception	00000 00000
Dextérité	00000 00000	Relationnel	00000 00000	Esprit	00000 00000

COMPÉTENCES

Archerie	00000 00000	Animaux	00000 00000	Artisanat	00000 00000
Armes de jet	00000 00000	Art oratoire	00000 00000	Arts	00000 00000
Armes lourdes	00000 00000	Autorité	00000 00000	Augures	00000 00000
Arts martiaux	00000 00000	Comédie	00000 00000	Culture	00000 00000
Athlétisme	00000 00000	Contrefaçon	00000 00000	Droit	00000 00000
Chasse	00000 00000	Intimidation	00000 00000	Langues	00000 00000
Equitation	00000 00000	Intuition	00000 00000	Médecine	00000 00000
Esquive	00000 00000	Marchandage	00000 00000	Navigation	00000 00000
Furtivité	00000 00000	Mondanités	00000 00000	Recherche	00000 00000
Mêlée	00000 00000	Rhétorique	00000 00000	Religion	00000 00000
Stratégie	00000 00000	Séduction	00000 00000	Sciences	00000 00000
Survie	00000 00000	Subterfuge	00000 00000	Vigilance	00000 00000

DÉFENSE	INFLUENCE	VOLONTÉ
00000 00000	00000 00000	00000 00000

POINTS DE VIE (Const. x 3)

Seuil -3 : Seuil -6 :

□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□

FERVEUR 00000 00000

DIEUX :	FOI :	DOMAINES :
.....	00000	.....
.....	00000	.....
.....	00000	.....
.....	00000	.....
.....	00000	.....
.....	00000	.....

Expérience : ____

PRAETORIA PRIMA

Kit de Démonstration gratuit

Jeu de rôles antique dans la Rome de Néron

Ecrit et illustré par Sébastien 'Mercutio' Abellan

Publié par

212bis rue de charenton
75012 Paris
www.editions- icare.com

Distribué par

Jeu complet
164 pages noir & blanc
couverture souple couleur

29,90€ TTC