

Chapitre III - SYSTÈME DE JEU

1 - UTILISATION DES CARACTÉRISTIQUES

1.1 - Jet Simple

Il existe parfois des situations où aucune compétence ne s'applique. Supposons, par exemple, qu'un personnage (masculin) soit face à une charmante jeune fille, et qu'il désire qu'elle le remarque. Il n'existe aucune compétence *Faire bonne impression aux jolies filles*. En revanche, la caractéristique APParence est là pour ça!

Dans ce genre de cas, la caractéristique concernée est multipliée par un nombre (le multiplicateur) entre 1 et 5. Faites un jet d'1d100 sous cette valeur, comme si c'était une compétence. Le multiplicateur dépend de la difficulté de l'action: de $\times 5$ (facile) à $\times 1$ (très difficile), la plupart du temps ce sera $\times 3$.

Si la jeune fille de l'exemple est seule et cherche quelqu'un à qui parler, le jet d'APParence du personnage se fera sous son APP $\times 5$. En revanche, si elle est avec son frère, le MC demandera un jet sous l'APP $\times 1$ (et peut décider que son frère se considère offensé, en cas de réussite !).

1.2 - Jet en opposition

Parfois, vous aurez besoin de savoir ce qui se passe lorsqu'un personnage lutte contre quelque chose qui lui résiste. Arrivera-

t-il à enfoncer cette porte ? Parviendra-t-il à se libérer de l'étreinte de la pieuvre géante ?

Table 3.1.1 : Table de résistance

(première ligne : caractéristique active ; colonne de gauche : caractéristique passive)

	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18
03	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95						
04	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95					
05	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95				
06	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95			
07	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95		
08	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
09	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
11	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
12	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
13		05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
14			05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
15				05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
16					05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
17						05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
18							05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

La table de résistance est un outil multi-usage, qui sert à chaque fois qu'il est nécessaire d'opposer deux caractéristiques, une "active" (celle du personnage ou de la chose qui agit) et une "passive" (celle du personnage ou de la chose qui tente de résister à l'action).

Il suffit de chercher dans cette table la colonne correspondant à la valeur de la caractéristique "active" et la ligne correspondant à la valeur de la caractéristique "passive". À l'intersection figure le nombre maximum qu'il faut obtenir avec 1d100 pour que l'action entreprise avec la caractéristique active soit réussie (exactement comme si c'était une compétence, à ceci près que les notions de réussite critique et de maladresse ne s'appliquent pas).

Toutes les caractéristiques ou presque peuvent être opposées les unes aux autres. En général, cette table sert surtout aux duels FOR/FOR ou POU/POU, mais la pratique en fait découvrir beaucoup d'autres utilisations. Supposons par exemple que votre personnage veuille résoudre une charade particulièrement compliquée. Le MC peut décider d'opposer le score en INT du personnage à un nombre représentant la difficulté de la charade. Supposons que l'INT du personnage soit de 14, et que le MC estime la difficulté de la charade à 18. Un coup d'œil à la table montre que les chances de résoudre la charade sont de 30%.

2 - UTILISATION DES COMPÉTENCES

2.1 - Jet Simple

Comme nous l'avons vu au chapitre précédent, les compétences sont mesurées sur 100. Un personnage avec 40 dans une compétence a en fait 40% de chance de réussir à l'utiliser.

Pour utiliser une compétence, il faut lancer 1d100. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au score de la compétence, l'action est réussie (c'est pourquoi on dit *faire un jet sous une compétence*). Sinon, c'est un échec.

Maladresse. Lorsque le résultat est compris entre 96 et 00,

non seulement l'action est manquée, mais en plus, l'échec est particulièrement grave. Selon la compétence utilisée, cela entraîne souvent des effets désastreux imprévus.

Réussite critique. En revanche, avec un résultat compris entre 01 et 1/20^{me} de la valeur de la compétence, l'action est réussie de manière particulièrement brillante (entraînant un effet spécial plus fort). Cela s'appelle une réussite critique. Des exemples de maladresses et de réussites critiques figurent dans la description des compétences, au chapitre précédent.

Dernier point, très important: les joueurs lancent les dés pour leur personnage, et c'est le MC qui se charge de faire les jets de dés pour tous les personnages non-joueurs.

2.2 - Compétence contre Compétence

On utilise la table de résistance, avec les mêmes principes que les caractéristiques (cf. ci-dessus). On utilise alors la compétence divisée par 5.

Normalement, un seul jet est fait, par le personnage actif. Mais pour les oppositions de longue durée (marchandage, joutes oratoires,...) il est possible de faire plusieurs jets, chacun des personnages faisant un jet sur la table de résistance, jusqu'à ce que l'un réussisse et l'autre échoue. Si l'un fait un critique et l'autre réussit quand même (mais jet normal), le MC peut soit décider d'arrêter là, soit de continuer mais de donner un avantage au premier ou de déstabiliser le second en lui donnant des malus (par exemple pour un marchandage si le premier gagne, le prix final sera même un peu mieux que ce qu'il espérait).

2.3 - Compétences multiples

Un jet préalable d'une autre compétence, d'une Connaissance ou d'un Artisanat notamment, peut aider la compétence

principale : si échec pas d'effet, +10% si réussite simple, +25% si critique, -25% si maladresse.

2.4 - Bonus et Malus

En règle générale, le jet de dés se fait "sous" la valeur de la compétence mais, parfois, le MC peut décider que la situation mérite un ajustement dans un sens ou dans l'autre. Dans ce cas, il fixe un bonus ou un malus, qui vient s'ajouter (ou se soustraire) à la compétence du personnage. Le jet de dés est réussi s'il est inférieur ou égal à la valeur modifiée de la compétence.

Le MC peut fixer des bonus ou des malus supérieurs à + ou - 20%, mais ce n'est pas conseillé. Si l'action est vraiment très facile (ou très difficile), elle rentre probablement dans la catégorie des actions immanquables ou impossibles.

Table 3.2.1 : Table de circonstances

Bonus/malus	Circonstance	Exemple
-20%	Très difficile	A
-10%	Difficile	B
+10%	Facile	C
+20%	Outrageusement facile	D

- A. Tirer de nuit sur une cible mobile.
 B. Tirer sur une cible mobile ou de petite taille, crocheter une serrure particulièrement bien conçue.
 C. Tirer sur une cible immobile et de grande taille, escalader un mur avec de nombreuses prises.
 D. Suivre un flâneur qui ne se méfie pas, se souvenir que Uadj-ur a trahi la Chthone.

2.5 - Tentatives Multiples

En cas de maladresse, un personnage ne peut recommencer l'action, car on peut considérer que cet échec a endommagé l'objet sur lequel porte l'action (serrure coincée par une

maladresse d'Effraction, ...). En revanche, en cas d'échec simple, un personnage peut retenter l'action, dans les conditions suivantes : il doit soit doubler le temps nécessaire par rapport à la dernière tentative (et de manière cumulative, donc x2, x4, x8,... en cas de tentatives multiples), soit subir un malus également cumulatif (-10%, -25%, -50%, -75%...).

3 - EXPÉRIENCE POST-AVENTURE

À chaque fois qu'un personnage utilise l'une de ses compétences dans un moment important, le MC l'autorise à cocher la petite case de la feuille de personnage qui se trouve à côté de la compétence correspondante si le jet est réussi comme suit :

- compétence < 75%: réussite par un jet normal
- compétence ≥ 75%: réussite par un jet critique

3.1 - Points d'aventure

À la fin de l'aventure, ou quand le MC le décide, **tous les personnage reçoivent de 1 à 5 points d'aventure** (chacun reçoit le même nombre de points).

Si l'aventure était particulièrement longue, difficile ou épique, le MC peut donner davantage de points (mais jamais plus de 10). Puis **chaque personnage reçoit individuellement de 1 à 3 points additionnels** selon la qualité de l'interprétation du joueur.

Les joueurs peuvent utiliser ces points pour augmenter les compétences ou les caractéristiques de leurs personnages.

3.2 - Dépense des points

Afin que son personnage ait des compétences en rapport avec

ses aventures, le joueur doit dépenser au moins la moitié des points d'aventure dans les compétences où il a une croix.

En dépensant 1 point, le joueur peut :

- Augmenter une compétence où il a une croix de +5%.
- Augmenter une caractéristique augmentable (FOR, CON, DEX, APP) de 1 point jusqu'à 10 et dans la limite des maxima raciaux.
- *Pour les Chamanes seulement* : apprendre le nom d'un Esprit de catégorie B.

En dépensant 2 points, le joueur peut :

- Augmenter une compétence où il n'a pas de croix de +5%.
- Augmenter une compétence dans laquelle il n'a jamais dépensé de point de développement (voir chapitre **CRÉATION D'UN PERSONNAGE**) ni de point d'aventure jusqu'à 30%.
- Augmenter une caractéristique augmentable (FOR, CON, DEX, APP) de 1 point jusqu'à 15 et dans la limite des maxima raciaux.
- Augmenter le POU de 1 point (jusqu'à 15) mais pas au-delà du maximum racial.
- *Pour les Chamanes seulement* : apprendre le nom d'un Esprit de catégorie C.

En dépensant 3 points, le joueur peut :

- Augmenter une compétence où il a une croix de +10%.
- *Pour les Chamanes seulement* : Augmenter le POU de 1 point (au-delà de 15) mais pas au-delà du maximum racial.
- *Pour les Chamanes seulement* : apprendre le nom d'un Esprit de catégorie D.

En dépensant 6 points, le joueur peut :

- Augmenter une compétence où il n'a pas de croix de +10%.
- Augmenter une compétence où il a une croix de +15%.

- *Pour les Chamanes seulement* : apprendre le nom d'un Esprit de catégorie E.

En dépensant 12 points, le joueur peut :

- Augmenter une compétence où il n'a pas de croix de +15%.
- *Pour les initiés et les magiciens seulement* : utiliser un dé de Magie supplémentaire.
- *Pour les Chamanes seulement* : apprendre le nom d'un Esprit de catégorie F.

Après avoir dépensé les points de développement auxquels le personnage a droit, le joueur efface ses croix.

Exception : les compétences magiques (mais pas les compétences chamaniques) et les Méta-Techniques (mais pas les techniques de base) progressent uniquement par l'étude (cf. le paragraphe qui suit).

4 - ÉTUDE

4.1 – Étude avec un maître ou en laboratoire

Pour augmenter une Compétence magique ou une Méta-Technique, le magicien doit suivre une semaine de cours avec un maître, ou de recherche dans un laboratoire, au bout de laquelle il fait un jet (sous INT×5 si cours ou INT×3 si recherche). La compétence peut être augmentée de +5% si le jet est réussi comme suit :

- compétence < 75%: réussite par un jet normal
- compétence ≥ 75%: réussite par un jet critique

En cas d'échec, le magicien doit suivre une semaine de cours ou de recherche supplémentaire au bout de laquelle il fait un jet avec un bonus de +10% (cumulatif par semaine).

4.2 – Étude avec un papyrus magique

Si la plupart des papyrus magiques légués par les anciens sorciers gyptiens décrivent des Rituels, certains étaient en fait de véritables "livres de sorts" dont la lecture permet d'augmenter une Compétence magique ou une Méta-Technique donnée.

Le MC doit attribuer en secret un coefficient d'apprentissage n et une compétence magique au papyrus magique. Le magicien doit passer une semaine à lire et à étudier le papyrus, au bout de laquelle il fait un jet sous $INT \times n$. La compétence peut être augmentée de +5% si le jet est réussi comme suit :

- compétence < 75%: réussite par un jet normal
- compétence \geq 75%: réussite par un jet critique

En cas d'échec, on considère que le papyrus (déjà en mauvais état) a été rendu inutilisable.

5 - MOUVEMENT

5.1 - Mouvement tactique

Les personnages (et tous les autres êtres humains) se déplacent en moyenne de 8 mètres par round.

Pour toutes les créatures, cette valeur apparaît sous la caractéristique Mouvement, dans leur description (cf. le chapitre **LES CRÉATURES**).

Cette valeur peut être doublée (charge ou sprint) pendant un nombre de rounds égal à $CON \times 2$.

Un personnage est limité dans le poids qu'il arrive à transporter. Cette limite est déterminée par la **FORce** du personnage. Un personnage ne peut se déplacer et

manœuvrer normalement que s'il ne transporte pas un **POId**s supérieur à sa **FORce**.

Exemples :

- armure : 1 pt de POI par pt de protection
- arme : 1 pt de POI pour une arme $FOR_{min} < 10$, 2 pts de POI pour une arme $FOR_{min} \geq 10$.
- équipement standard d'un aventurier : 1 pt de POI
- être vivant : 1 pt de POI par pt de TAI
- monnaie : 1 pt de POI par 300 pièces

5.2 - Mouvement stratégique

Sur de grandes durées de temps, il est hors de question de découper le temps en rounds. Pour calculer la distance parcourue par les personnages pendant une journée ou une semaine, le maître de campagne utilise les tables suivantes.

Table 3.5.1 : Distances parcourues en une journée

Type de déplacement	Remarques	Vitesse
Marche	10 h en moyenne sur route ou chemin et sans bagages	50 km / jour
Marche forcée	10 h en moyenne en unités prêtes à se battre à la fin de la marche	30 km / jour
Caravane	Comme marche, mais accompagnés de bagages	30 km / jour
Monté	Comme marche, mais monté	50 km / jour

Table 3.5.2 : Effets du terrain

Terrain	Effets
Rivière	Ajoute 1 jour par km de largeur, sauf si présence de pont ou gué
Savane	Ralentit la vitesse de 15%
Forêt	Ralentit la vitesse de 30%
Jungle	Ralentit la vitesse de 50%
Colline	Ralentit la vitesse de 30%

Montagne	Ralentit la vitesse de 70%
----------	----------------------------

6 - MALADIES

Il existe dans le Monde de Holobar deux types de maladies : les maladies naturelles, c'est-à-dire dues à un virus ou une bactérie, et les maladies dues à des Esprits de maladie. La compétence Potions et herbes ne joue que pour les maladies naturelles. Pour les maladies spirituelles, une procédure de combat spirite pour repousser l'Esprit est nécessaire.

Lorsqu'une maladie naturelle est contractée (cf. **6.1**), sa virulence initiale est généralement de 5. Pour les maladies d'origine spirituelle, le niveau de maladie (pour connaître la fréquence des effets) dépend du POU de l'Esprit possédant.

Table 3.6.1 : Les maladies

VIRulence	Niveau de maladie	POU de l'Esprit
0	Pas d'effet	
5	Faible (Perte chaque semaine)	<1/2 POU victime
10	Moyen (Perte chaque jour)	≥1/2 POU victime
15	Forte (Perte chaque heure)	≥POU victime
20 ou plus	Extrême (Perte chaque minute)	≥2×POU victime

Quel que soit le type de maladie, elle évolue à chaque intervalle de temps : perte de 1 point dans la ou les caractéristiques affectées (cf. **6.1**) et jet sous la CON×5 suivant la fréquence indiquée par le tableau. Si le jet échoue, la maladie persiste. Si le jet est réussi, pas de perte de point. Si le jet est réussi sous la CON×1, la virulence de la maladie baisse de 5. Si le jet est une maladresse (96-00), la VIR de la maladie augmente de 5.

Les jets à faire peuvent être diminués (CON×3 par exemple) ou subir des malus pour simuler certaines maladies particulièrement dangereuses, ou l'absence de repos, les mauvaises conditions d'hygiène...

6.1 – Exemples de maladies naturelles

Choléra

Contracter : 45%

Effet : perte de FOR et CON

Fièvre jaune

Contracter : 70%

Effet : perte de FOR et CON

Lèpre

Contracter : 15%

Effet : perte d'APP

Peste

Contracter : 75%

Effet : perte de FOR et CON

Pneumonie

Contracter : 35%

Effet : perte de CON

Rage

Contracter : 60%

Effet : perte d'INT

Tétanos

Contracter : 45%

Effet : perte de DEX

6.2 – Utilisation de la compétence Potions et herbes

Le jet de Potions et herbes peut être fait à chaque intervalle (seulement pour les maladies naturelles) : Si le jet échoue, la maladie persiste. Si le jet est réussi, la VIRulence de la maladie baisse de 5. Si la réussite est critique, guérison. Si le jet est une maladresse (96-00), la VIR de la maladie augmente de 5.

Le jet à faire peut aussi être affecté d'un malus pour simuler la difficulté à soigner une maladie très avancée (p. ex., -5% par point de caractéristique déjà perdu) ou très grave (rien si $VIR \leq 5$, -10% si $VIR > 5$, -25% si $VIR > 10$, -50% si $VIR > 15$).

7 - BLESSURES, AGONIE ET MORT

Les points de vie mesurent l'état physique du personnage. Lorsque ce compteur est à son maximum, le personnage est en pleine forme. Lorsqu'il est blessé, il subit des dommages — autrement dit, il perd des points de vie. Lorsqu'il blesse un adversaire, il lui inflige des dommages. Les points de dommages sont donc simplement les points de vie perdus. Ainsi, si un personnage subit trois points de dommages, il perd trois points de vie.

7.1 - Blessures graves

Si un personnage perd en une seule fois la moitié du nombre initial de ses points de vie, il est blessé grièvement. Le joueur doit alors faire un jet d'1d100 sous $PV(\text{actuels}) \times 5$ du personnage pour voir si ce dernier supporte le choc. En cas de réussite, le personnage peut continuer à agir normalement. Si le jet est raté, le personnage s'effondre et reste au sol sans défense.

Une fois au sol, le blessé ne peut que ramper, sauf si le joueur, lors d'un round successif, tire sous ses $PV \times 5$.

7.2 - Agonie

Un personnage à qui il ne reste que 1 PV s'évanouit. Tout en étant toujours vivant, il reste inconscient et ne peut sortir de cet état que s'il est soigné par un autre personnage ou s'il se repose longtemps et guérit naturellement.

7.3 - Coma

À partir du moment où les PV deviennent négatifs, le personnage perd automatiquement 1 PV/round. Tous les jets de Secourisme subissent un malus de 5%/PV négatif. Le personnage est dans le coma.

7.4 - Mort

Un personnage est mort si ses PV deviennent ≤ -10 . Un personnage meurt également si une de ses caractéristiques tombe à 0, ou si ses PV *et* ses PM tombent en-dessous de 0. Les conditions précédentes sont vraies dans le Cosmos ; pour les Plans Invisibles, cf. **Projection dans les Plans Invisibles** au chapitre **LE MONDE**.

Ex : Mbáwira meurt si ses PV tombent à -11.

Lorsqu'une créature meurt, les principes fondamentaux qui la constituent se séparent irrémédiablement.

Le CORPS va lentement pourrir et se redécomposer dans les quatre éléments constitutifs.

L'ÂME va rejoindre les Douze Heures de la Nuit où elle sera pesée par Anpu et jugée par Osir. Suivant les actes du défunt, elle sera réorientée vers l'"Heure" appropriée ; tout souvenir de

sa vie antérieure disparaît. Les âmes des défunts vraiment trop ignobles, irrémédiables, sont livrées à la Dévoreuse d'Âmes.

L'ESPRIT va intégrer les Contrées des Morts (après un bref passage dans les Contrées de l'Ombre) au sein de la Nation appropriée, généralement en tant qu'ancêtre qui pourra être contacté par des Chamanes. Dans certains cas très particuliers, l'esprit peut rester prisonnier du Cosmos. Il enverra alors des messages aux vivants afin qu'ils l'aident à intégrer les Contrées des Morts. Au cours des siècles, ce genre d'esprit peut devenir fou et il tourmentera alors les vivants, sous forme de fantôme-ba.

Pour de très grands Rêveurs, l'esprit après la mort intègre les Contrées du Rêve au lieu des Contrées des Morts.

Au moment de la mort, le joueur fait immédiatement un jet sous la compétence Rêve. En cas de réussite, le personnage devient un résidant permanent des Contrées du Rêve. En cas d'échec, suivre la procédure habituelle.

L'AURA va se dissiper et alimenter la Magie sauvage environnante, sauf au Gyptos où les Pyramides entravent ce phénomène. C'est pourquoi les Gyptiens momifient leurs morts : l'aura reste confinée dans les bandelettes consacrées. En cas de mort sans sépulture, au Gyptos, l'Âme, l'Aura et le Nom restent liés et forment un mort-vivant appelé fantôme-ah qui va essayer de posséder un vivant et de lui faire quitter, par n'importe quel moyen, la zone des Pyramides.

Le NOM est la parcelle de vie qui maintient unis les autres principes fondamentaux. Il disparaît lorsque la créature meurt.