

Chapitre 11

GERER LES PARTIES

Abréviations :

PM : point de mental PF : point de fatigue

PV : point de volonté PdV : point de vie

PA : point d'armure

BL : Blessure légère

RC : Réussite critique

E : Echec

BG : blessure grave

BM : blessure mortelle

R : Réussite

EC : Echec critique

I Le système de jeu

Empire et Destinée emploie principalement le dé 100 noté D100. Il suffit de prendre un D10 pour les dizaines et un autre pour les unités.

Lorsqu'un jet est nécessaire, le maître de jeu regarde quelle compétence se rattache le mieux à l'action que le personnage entreprend. Si aucune compétence ne convient, le maître peut demander au personnage un jet lié aux caractéristiques.

Jet de caractéristique :

Si l'action est considérée comme facile, on multiplie la caractéristique par 5 et obtient le pourcentage de chance.

Si l'action est considérée comme normale, on multiplie la caractéristique par 3 et obtient le pourcentage de chance.

Si l'action est considérée comme difficile, on multiplie la caractéristique par 1 et obtient le pourcentage de chance.

Jet de compétence :

Niveau de difficulté	L'action se déroule au calme	L'action se déroule dans une situation de stress (action précipitée, combat...)
FACILE	Pas de jet nécessaire	Le pourcentage de chance est augmenté de 20 %
NORMAL	Pas de jet nécessaire sauf si l'action peut être dangereuse pour le PJ ou l'environnement	Jet sans modificateur
DIFFICILE	Le pourcentage de chance est diminué de 10 %	Le pourcentage de chance est diminué de 20 %

Le maître de jeu peut donner un malus ou un bonus au résultat selon les conditions extérieures, le manque de matériel etc...

Détermination des degrés de réussite :

Une fois le niveau de difficulté et le pourcentage de chance de chance déterminé, on lance 1D100 et on doit faire un résultat inférieur ou égal au pourcentage de chance. Si ce jet est réussi, l'action est réussie. Si le jet est raté, l'action est ratée. Il existe des degrés particuliers de réussite et d'échec appelés réussite critique et échec critique. On consulte la table suivante pour connaître le degré de réussite.

Pourcentage de chance	Réussite critique	Echec critique
1-10	-	91-100
11-20	01	92-100
21-30	01-02	93-100
31-40	01-03	94-100
41-50	01-04	95-100
51-60	01-05	96-100
61-70	01-06	97-100
71-80	01-07	98-100
81-90	01-08	99-100
91-100	01-09	100
+10	+1	100 Spécial (voir ci-après)

Une réussite critique est une réussite au delà des espérances (c'est l'action parfaite).
Un échec critique change l'action en catastrophe (au choix du maître de jeu).

Les personnages qui ont plus de 100 % dans une compétence échoue très rarement. Cependant, cela arrive dans certains cas. Pour déterminer si le jet est un échec critique, on suit la démarche suivante :

1) le jet obtenu est égal à 100.

2) On enlève 100 à la compétence et on refait un jet de dé en prenant comme base la compétence diminuer de 100. Si le résultat est un échec critique, alors l'action se solde réellement par un échec critique.

Exemple : Garik a 150 % en épée. Il se bat et fait 100. Pour déterminer si c'est un échec critique, on diminue de 100 la valeur de sa compétence soit 50. On fait un deuxième jet et c'est un échec critique si il obtient 95-100.

NB : Un résultat de 01 au dé est toujours une réussite et 100 toujours un échec.

Les jets d'opposition :

Quand deux joueurs veulent s'affronter, on utilise un jet d'opposition. Chaque joueur lance les dés sous sa compétence et on calcule la marge de réussite (c'est à dire la différence entre la compétence et le jet). La marge la plus élevée l'emporte.

Pour battre une réussite critique, il faut faire aussi une réussite critique et avoir une meilleur marge.

Exemple : Garik et Drizzt veulent faire un bras de fer. Le maître de jeu leur demande de faire un jet sous 5 fois la force. Garik a 50 % et Drizzt 70 %. Il lance chacun un dé et calcule leur marge de réussite.

Garik fait 75 %. La marge est $50-75 = -25$

Drizzt fait 69 %. La marge est $70-69 = 1$

Drizzt remporte facilement le bras de fer

II La gestion des points de fatigue, volonté et mental

Chaque joueur va devoir évoluer dans un monde hostile et puiser dans ses ressources intérieures. Ces ressources sont de trois niveaux toujours plus difficile à retrouver. Il est impossible pour chacunes de ses ressources de dépasser le maximum théorique.

1) Les points de fatigue (PF)

Les points de fatigue représentent la capacité de l'organisme à résister au effort. Si les points de fatigue tombent à zéro, on tombe KO pour (20-CON) minutes (minimum 1).

Les points de fatigue se regagne au rythme de 1 par demi heure de repos avec un abri correct. De plus, tous les points de fatigue sont regagnés après une nuit de sommeil (environ 8 h).

Certaines blessures gênent le gain de points de fatigue (voir blessure).

Les points de fatigue peuvent être utilisés pour modifier légèrement le résultat d'un jet de dé concernant une activité humaine. C'est le petit effort qui permet de se rattraper, de sauter un plus plus loin etc... En dépensant 1 PF, on modifie le résultat du dé de 1 (on ne peut pas par ce moyen obtenir une réussite critique).

Les points de fatigue servent généralement au lancement de tous les pouvoirs (magique, psionique et arts martiaux).

Les efforts physiques font perdre des points de fatigue : (optionnel)

On perd 2 PF par round de sprint, nage sous l'eau ou d'exercices particulièrement épuisants.

On perd 2 PF par 10 min de course de fond, escalade, condition extérieure très difficile (grande chaleur, tempête, neige etc...).

On perd 2 PF par heure si le personnage se trouve dans des conditions extérieures difficile (sous la pluie, marche forcée etc...).

En combat, on perd 1 PF tous les 5 rounds de combat.

On peut faire un jet d'endurance pour diviser les pertes de points de fatigue par 2. En cas de réussite critique, le personnage ne perd pas de points de fatigue. En cas d'échec critique, le personnage perd le double de points de fatigue.

Le manque de sommeil peut provoquer des pertes de points de fatigue. (optionnel)

On doit faire un jet d'endurance au bout de 12 H de veille, puis 18 H, 24 H, 28 H, 32 H, 36 H puis toutes les heures après les 36 H. A chaque échec, on perd 1 PF et on prend un malus de 5 % à tous ces jets (cumulatif).

En cas de réussite, le personnage ne perd pas de points de fatigue. En cas de réussite critique, le personnage ne perd pas de points de fatigue et annule ces malus. En cas d'échec critique, le personnage perd le double de points de fatigue et la malus est lui-aussi doublé (10 %).

2) Les points de volonté (PV)

Les points de volonté représente la capacité de l'esprit à maîtriser le corps. Si les points de volonté tombent à zéro, le personnage doit faire un jet de volonté normal. On regarde le résultat sur la table suivante :

Réussite critique	Les grandes difficultés forgent le caractère. Le personnage regagne 1D6 points de volonté. Sur un 6 sur le dé, la volonté augmente de 1.
Réussite normale	Malgré la grande tension nerveuse, le personnage résiste. Il regagne 1D3 points de volonté.
Echec	Le stress est trop grand. Le personnage perd tous ces points de fatigue et il a un chance sur 6 de perdre un point à sa volonté.
Echec critique	A trop tiré sur la corde, le personnage subit une attaque cérébrale. Il perd tous ces points de fatigue et perd 1D3 points à sa volonté.

Cependant, il est parfois nécessaire de puiser dans ces ressources. La volonté peut annuler la douleur des blessures encaissées. En dépensant un certain nombre de points de volonté, on peut annuler une blessure mais pas les points de vie perdus. La dépense en points de volonté dépend de la blessure encaissée :

Blessure encaissée	Nombre de points de volonté nécessaires
Blessure légère	1
Blessure grave	3
Blessure mortelle	10

De même, grâce à une mobilisation de l'esprit et de la mémoire, en dépensant un point de volonté, on peut gagner un bonus de 5 % à un jet (maximum de points dépensés : **VOL/4**).

Les psioniques peuvent dépenser des points de volonté à la place des points de fatigue. De même, certains magiciens peuvent faire appel à leur volonté (ceux qui ont l'avantage «grande volonté»).

Un personnage gagne un point de volonté par jour à la condition qu'il ne soit pas blessé.

3) Les points de mental (PM)

Les points de mental représentent la cohésion de l'esprit du personnage. Si les points de mental tombent à zéro, le personnage doit faire un jet d'équilibre mental normal. On regarde le résultat sur la table suivante :

Réussite critique	Les derniers remparts de lucidité n'ont pas cédé. Le personnage regagne un point de mental et un point d'équilibre mental.
Réussite normale	Le doute s'installe dans l'esprit du personnage. Le personnage regagne un point de mental mais il perd un point de volonté et d'équilibre mental.
Echec normal	La santé mentale du personnage est ébranlée. Le personnage doit s'aliter pendant 1D10 mois. Le personnage regagne un point de mental mais perd 1D3 points de volonté, 1D3 points d'équilibre mental.
Echec critique	Le personnage se suicide.

Le personnage peut faire appel à ses points de mental pour :

- annuler une blessure quelqu'elle soit (points de vie et malus),
- gagner un bonus de 50 % dans un compétence,
- permet de relancer un jet.

Les points de mental sont difficile à regagner. On peut les récupérer dans les cas suivants :

- récompenser les joueurs de 1 points de mental s'ils sont venus à bien d'une mission très importante pour eux,
- prendre un repos complet dans un environnement tranquille. On récupère 1 point de mental par 3 mois de repos,
- prendre une phobie en rapport avec la situation qui a fait perdre les points de mental. Une phobie permet de récupérer 1 point de mental pour 15 points de personnage de la phobie. Exemple : Garik prend une phobie légère de l'obscurité (45 points donc rapporte 3 points de mental).

III La santé

Le monde autour du personnage est très dangereux et il y a énormément de sources capables de blesser le personnage.

1) La mort

La mort du personnage signifie l'arrêt de l'utilisation du personnage. Ce n'est pas grave et il suffit de faire un nouveau personnage pour s'amuser à nouveau. Le maître de jeu est seul juge pour décider si le personnage peut être ressuscité par la magie ou par une intervention divine.

La mort intervient dans les cas suivants :

- les points de vie du personnage tombent en dessous de zéro,
- le seuil de blessure mortelle est dépassé (voir le paragraphe sur les blessures),
- faire une action mortelle (se jeter la tête la première dans un lac de lave etc...).

2) Les blessures

Lorsque le personnage subit des dégâts, ceux-ci sont de deux types. Tout d'abord, une perte de points de vie puis éventuellement prise d'une blessure qui indique la douleur qui peut devenir insupportable.

Chaque blessure peut être localisée sur le corps du personnage selon l'endroit d'application de cette blessure. Les blessures qui ne peuvent être localisés ou qui affectent tout le corps sont reportées à la localisation «général».

Table de localisation

On lance 1D20

Dégâts au corps à corps	Localisation	Dégâts faits à distance
1-4	Jambe droite	1-3
5-8	Jambe gauche	4-6
9-11	Abdomen	7-10
12	Poitrine	11-15
13-15	Bras droit	16-17
16-18	Bras gauche	18-19
19-20	Tête	20

Détermination des blessures

Chaque localisation dispose d'un certain nombre de points de vie. Ces points de vie permettent de déterminer les dégâts subis par le personnage.

Le personnage prend une BL s'il subit des dégâts inférieurs aux points de vie de sa localisation.

Le personnage prend une BG s'il subit des dégâts supérieurs aux points de vie de sa localisation mais inférieurs au double des points de vie de cette localisation.

Le personnage prend une BM s'il subit des dégâts supérieurs au double des points de vie de sa localisation.

Exemple : Garik a 7 points de vie dans la tête. Il subit une BL s'il prend moins de 7 points de dégâts dans la tête. Il prend une BG s'il prend des dégâts compris entre 8 et 14 points. Il subit une BM s'il prend des dégâts supérieurs à 14 points.

Si un personnage a dépassé son quota de blessures légères, toute autre blessure légère est transformée en blessure grave. Si un personnage a dépassé son quota de blessures graves, toute autre blessure grave est transformée en blessure mortelle. Si un personnage a dépassé son quota de blessures mortelles, cela signifie la mort pour le personnage.

Une blessure peut s'infecter, à la discrétion du maître, (1 à 3 chances sur 20 selon le degré de salubrité). Une blessure infectée s'aggrave d'une catégorie et ne peut être guérie tant que l'infection n'a pas été combattue.

Effet des blessures

Les règles de séquelles alourdissent légèrement le jeu et peuvent être laissées de côté.

Blessure légère

Tête	Une balafre est toujours possible. Le personnage tombe KO s'il rate un jet de CON de difficulté normale si les dégâts sont de type normaux, difficile si les dégâts sont de type contondants.
-------------	---

Blessure grave

Tête	Le personnage tombe KO s'il rate un jet de CON difficile si les dégâts sont de type normaux. Le personnage tombe automatiquement KO si les dégâts sont de type contondant. De plus, des séquelles peuvent se produire. On lance 1 D20 sur la table suivante :														
	<table border="1"><tr><td>1</td><td>Le personnage perd 1 point d'intelligence</td></tr><tr><td>2</td><td>Le personnage perd 1 point de perception</td></tr><tr><td>3</td><td>Le personnage perd 1 point de charisme</td></tr><tr><td>4</td><td>Le personnage perd 1 point d'équilibre mental</td></tr><tr><td>5-13</td><td>Rien</td></tr><tr><td>14-16</td><td>Le personnage subit une BG supplémentaire</td></tr><tr><td>17-20</td><td>Le personnage subit deux BG supplémentaires</td></tr></table>	1	Le personnage perd 1 point d'intelligence	2	Le personnage perd 1 point de perception	3	Le personnage perd 1 point de charisme	4	Le personnage perd 1 point d'équilibre mental	5-13	Rien	14-16	Le personnage subit une BG supplémentaire	17-20	Le personnage subit deux BG supplémentaires
	1	Le personnage perd 1 point d'intelligence													
	2	Le personnage perd 1 point de perception													
	3	Le personnage perd 1 point de charisme													
	4	Le personnage perd 1 point d'équilibre mental													
	5-13	Rien													
	14-16	Le personnage subit une BG supplémentaire													
17-20	Le personnage subit deux BG supplémentaires														

Poitrine	Le personnage perd la moitié de ses points de fatigue (minimum 12 points) car il a le souffle coupé. De plus, des séquelles peuvent se produire. On lance 1D20 sur la table suivante :										
	<table border="1"><tr><td>1-2</td><td>Son nombre maximal de points de fatigue diminue de 2,</td></tr><tr><td>3-4</td><td>Son nombre maximal de points de vie diminue de 1,</td></tr><tr><td>5-10</td><td>Le personnage perd 5 % dans 1D4 compétences liées au physique,</td></tr><tr><td>11-18</td><td>Rien</td></tr><tr><td>19-20</td><td>Le personnage subit une BG supplémentaire</td></tr></table>	1-2	Son nombre maximal de points de fatigue diminue de 2,	3-4	Son nombre maximal de points de vie diminue de 1,	5-10	Le personnage perd 5 % dans 1D4 compétences liées au physique,	11-18	Rien	19-20	Le personnage subit une BG supplémentaire
	1-2	Son nombre maximal de points de fatigue diminue de 2,									
	3-4	Son nombre maximal de points de vie diminue de 1,									
	5-10	Le personnage perd 5 % dans 1D4 compétences liées au physique,									
	11-18	Rien									
19-20	Le personnage subit une BG supplémentaire										

Abdomen	Le personnage ne peut s'alimenter tant que la blessure n'est pas guéri. Le personnage perd $\frac{1}{4}$ de ses points de fatigue (minimum 6 points). De plus, des séquelles peuvent se produire. On lance 1 D20 sur la table suivante :	
	1	Le personnage perd 1 point d'agilité
	2	Le personnage perd 1 point de force
	3	Le personnage perd 1 point de réflexe
	4-10	Le personnage perd 5 % dans 1D4 compétences liées au physique
11-20	Rien	
Jambe et bras	On lance 1d20, sur un jet de 1-4, le membre est inutilisable. Le personnage peut dépenser 1 point de volonté pour faire agir le membre pendant 2 rounds. De plus, des séquelles peuvent se produire. On lance 1 D20 sur la table suivante :	
	1	Le personnage perd 1 point d'agilité
	2	Le personnage perd 1 point de force
	3	Le personnage perd 1 point de réflexe
	4-10	Le personnage perd 5 % dans 1D4 compétences liées au physique
11-20	Rien	

Blessure mortelle

Lorsque le personnage subit une blessure mortelle, il perd tous ces points de fatigue.

Tête	Le personnage est mort.
Poitrine	Le personnage lance 1D20. Si le résultat est supérieur à ses points de vie, il meurt. Sinon, il fait 3 jets sur la table des séquelles de la poitrine.
Abdomen	Le personnage lance 1D20. Si le résultat est supérieur à ses points de vie, il meurt. Sinon, il fait 3 jets sur la table des séquelles de l'abdomen.
Jambe et bras	On lance 1D20. Sur un jet de 1-10, le bras est tranché. Sur un jet de 1-6, la jambe est tranchée

3) Les autres sources de dommages

Mise à part les armes, il existe d'autres manières de blesser un personnage.

- **Les chutes** : Les dégâts subis lors d'une chute ne sont pas localisés (sauf cas particulier). Les dégâts sont faits au général. Pour une hauteur de N mètres, le personnage subit ND6 dégâts. Il est possible de faire un jet d'acrobatie.

Réussite critique	Les dégâts sont diminués de 3D6.
Réussite normale	Les dégâts sont diminués de 1D6.
Echec	Les dégâts sont normaux.
Echec critique	Les dégâts sont infligés à la tête et non au général.

- **Le feu** : Les dégâts infligés par le feu dépendent de l'intensité du feu et de la durée du contact avec les flammes.

Les dégâts suivants sont donnés par round d'exposition. Une armure protège de son nombre de (PA/2) rounds.

Type d'incendie	Points de dégâts par round	Localisation des dégâts
Chandelle	1	Localisation touchée par les flammes
Torche	3	Localisation touchée par les flammes
Petit feu	6	Localisation touchée par les flammes
Grand feu	10	Général
Incendie	15	Général
Tornade de feu	20	Général

- **Les acides** : Les acides ont un potentiel de dégât. A chaque round, les acides font leur potentiel en dégâts. Une armure est rongée et perd le potentiel de l'acide en PA. Une fois que l'armure est dissoute, elle ne protège plus. Les acides normaux ont un potentiel de 1 ou 2. Les plus dangereux vont jusqu'à 5.

- **Les poisons** : Chaque poison est caractérisé par son potentiel de dégât. Ce potentiel de dégât indique le multiplicateur associé à la caractéristique CON. Les poisons les plus dangereux sont de catégorie 1 (CON x 1 pour résister).

Résistance au poison : jet de CON x potentiel de dégât

RC	La rapidité d'action diminue de 3. Si la rapidité d'action devient inférieure à 0, le poison est éliminé.
R	La rapidité d'action diminue de 1. Si la rapidité d'action devient inférieure à 0, le poison est éliminé.
E	Le poison a une action normale.
EC	La rapidité d'action augmente de 1. Si la rapidité d'action devient supérieure à 6, les effets sont doublés.

Les poisons sont aussi caractérisés par leur rapidité d'action.

Rapidité d'action du poison :

1	Semaine
2	Jour
3	Heure
4	Minute
5	Round
6	Seconde

Chaque poison a une rapidité d'action indiquée sous la forme :

Rapidité 2 (DX).

Pour trouver la rapidité d'action du poison, il faut lancer un dé X et la durée est en jour.

- **La faim et la soif** (optionnel) : Il est possible de mourir de privations. La faim et la soif suivent les règles suivantes :

La soif : Toutes les 12 heures après les premières 24 heures, le personnage doit réussir un jet de volonté normal. En cas d'échec, on se décale d'une ligne vers le bas dans le tableau et le personnage subit les effets. S'il réussit le jet, il subit les effets de la ligne où il était avant.

La faim : Toutes les 2 jours après les trois premiers jours, le personnage doit réussir un jet de volonté normal. En cas d'échec, on se décale d'une ligne vers le bas dans le tableau et le personnage subit les effets. S'il réussit le jet, il subit les effets de la ligne où il était avant.

Nombre de jet raté	Malus au jet de résistance à la faim	Malus au jet de résistance à la soif	Effet de la privation
1	-	- 5 %	Le personnage est fatigué. Il perd $\frac{1}{4}$ de ses points de fatigue.
2	-5 %	-15 %	La fatigue devient difficile à gérer. Le personnage perd les $\frac{3}{4}$ de ses points de fatigue et subit une BL.
3	- 5 %	- 35 %	Le personnage perd les $\frac{3}{4}$ de ses points de fatigue et subit une B6. De plus, le personnage doit réussir un jet facile de CON pour ne pas tomber KO.
4	-10 %	- 65 %	Le personnage perd les $\frac{3}{4}$ de ses points de fatigue et subit une B6. De plus, le personnage doit réussir un jet normal de CON pour ne pas tomber KO. En cas d'échec critique, le personnage meurt.
5	- 15 %	- 100 %	Le personnage perd les $\frac{3}{4}$ de ses points de fatigue et subit une B6. De plus, le personnage doit réussir un jet difficile CON pour ne pas tomber KO. En cas d'échec critique, le personnage meurt.
6	-30 %	- 100 %	Le personnage délire. Il doit réussir un jet de CON normal ou mourir.
7 et +	-50 %	- 100 %	Le personnage délire. Il doit réussir un jet de CON difficile ou mourir.

- **Les chocs** : (optionnel) Lorsque un personnage reçoit un objet sur lui un tant soit peu volumineux, il subit des dégâts. Ces dégâts sont égaux : (masse en dizaine de kg) x (un centième de la vitesse de l'objet en kilomètre par heure)D6. Ces dégâts sont assimilés à des dégâts de type contondants (voir chapitre sur le combat).

Exemple : Notre ami Garik Hern est percuté par un rhinocéros. Ce rhinocéros fait une tonne et arrive à une vitesse de 40 km/h. Les dégâts que subit Garik sont égaux à (100 x 0,4)D6 soit 40D6. Il a peu de chance de s'en sortir.

4) La naissance et le vieillissement

- **La naissance** : Ces règles ont été créées quand un des joueurs est tombé amoureux d'une PNJ. Nous avons fait un scénario «mariage» très intéressant et pas ordinaire. Ces règles sont optionnelles et non pas totalement testées.

La compatibilité des races : Il est possible de former des métis entre les différentes races même si ceux-ci ont une durée de vie plus faible. (O : les races peuvent avoir des enfants N : Elles sont stériles entre elles).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
1	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
2	N	O	N	N	O	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
3	N	N	O	N	O	N	N	O	O	N	N	N	N	O	O	N	N	N	N	O	N	N
4	N	N	N	O	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
5	N	O	O	N	O	N	N	O	N	O	N	N	N	O	O	O	O	O	N	O	N	N
6	N	N	N	N	N	O	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
7	N	N	N	N	N	N	O	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
8	N	N	O	N	O	N	N	O	O	O	N	N	N	O	O	O	N	O	N	O	N	N
9	N	N	O	N	N	N	N	O	O	O	N	N	N	O	O	O	N	O	N	O	N	N
10	N	N	N	N	O	N	N	O	O	O	N	N	N	O	O	O	N	O	N	O	N	N
11	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	O	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
12	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	O	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
13	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	O	N	N	N	N	N	N	N	N	N
14	N	N	O	N	O	N	N	O	O	O	N	N	N	O	O	N	N	O	N	O	N	N
15	N	N	O	N	O	N	N	O	O	O	N	N	N	O	O	N	O	O	O	O	O	N
16	N	N	N	N	O	N	N	O	O	O	N	N	N	N	N	O	N	O	N	O	N	N
17	N	N	N	N	O	N	N	N	N	N	N	N	N	N	O	N	O	N	O	O	N	N
18	N	N	N	N	O	N	N	O	O	O	N	N	N	O	O	O	N	O	N	O	N	N
19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	O	N	O	N	O	O	N	N
20	N	N	O	N	O	N	N	O	O	O	N	N	N	O	O	O	O	O	O	O	O	N
21	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	O

1 BALE

2 CENTAURE

3 ELFE

4 ELLYLON

5 FAUNE

6 GARGOUILLE

7 GEANT

8 GOBELIN

9 GOULE

10 HALFLING

11 HOMME INSECTE

12 HOMME POISSON

13 HOMME REPTILE

14 HOMME SAUVAGE

15 HUMAIN

16 KOBOLD

17 MINOTAURE

18 NAIN

19 OGRE

20 ORQUE

21 PEUPLE AILE

Lorsque 2 personnes compatibles, il y a une chance que la mère tombe enceinte. Cette chance est de 5 %. Pour simplifier la grossesse a une durée de 9 mois pour toutes les races (sauf pour les géants ou elle dure 2 ans). On détermine si la grossesse se passe bien sur la table suivante :

Caractère héréditaire de l'enfant D100

1-45	L'enfant est de la race de la mère
46-90	L'enfant est de la race du père
91-100	L'enfant est métis

Si l'enfant est métis, ces caractéristiques sont déterminés en faisant la moyenne des caractéristiques de la mère et du père.

La maman peut avoir la surprise d'avoir plusieurs enfants en même temps. Pour connaître le nombre d'enfants, on lance 1D10000 (on prend 5 dé à 10 faces). De même, pour simplifier le bébé peut avoir les caractères héréditaires de la mère ou de la père voir un mélange des deux (plus rare et dans ce cas l'enfant est stérile).

Nombre d'enfants D10000

1-9500	1 enfant	9951-9979	5 enfants
9501-9800	2 enfants	9980-9999	6 enfants
9801-9900	3 enfants	10000	7 enfants
9901-9950	4 enfants		

Sexe de l'enfant D100

1-55	Masculin
56-100	Féminin

Modificateur :

La mère vit sa grossesse au repos +10 %

La mère a une activité normale 0 %

La mère a une vie très active voire dangereuse -20 %

On lance 1D100 en ajoutant le modificateur

Jet	Effet		
9 ou moins	Le bébé et la mère mort en couche.		
10-14	Le bébé est mort né au bout de 1D10-1 mois de grossesse (minimum 1).		
15-19	Le bébé est né normalement mais la mère subit 1D6 BM dû aux douleurs de l'accouchement.		
20-30	Le bébé est prématuré. Il a des chances de mourir. On lance 1D6 sur la table suivante :		
	jet	Pourcentage de survie	effet
	1	Le bébé doit réussir 3 jets de survie, Le premier a 25 % de chance, le deuxième a 50 % de chance et le troisième a 75 % de chance pour chacun des mois de retard, Un bon médecin peut augmenter légèrement les chances de survie du bébé,	Le bébé né a 6 mois
	2-3	Le bébé doit réussir 2 jets de survie, Le premier a 50 % de chance et le deuxième a 75 % de chance pour chacun des mois de retard, Un bon médecin peut augmenter légèrement les chances de survie du bébé,	Le bébé né a 7 mois
30 et plus	Pas de problème l'accouchement se passe bien		

Maintenant que vous connaissez les joies d'être parents, il faut trouver les caractéristiques de l'enfant. Pour cela, nous allons donner l'exemple de l'enfant de Garik et de sa femme. Sa femme est une naine. L'enfant est une fille qui a les caractéristiques de sa mère.

On crée un personnage nain : FOR : 16 REF : 13 EQM : 12 CON : 18 PER : 12 INT : 13 AGI : 08 CHA : 15 VOL : 12
Les nains ont une période de vieillissement de 100 ans. **La durée de la croissance et de l'adolescence dure 1/3 de cette période.** Pour un nain, cela dure 33 ans. Le bébé commence à 1 dans toutes les caractéristiques. Puis au fur et à mesure de son enfance, elles vont augmenter. Cette augmentation nécessite quelques calculs.

La force doit passer de 1 à 16, soit une différence de 15. Il lui faut 33 ans pour arriver à 16 par conséquent il augmente de 1 en force tous les $(33/15) = 2$ ans.

Les réflexes doivent passer de 1 à 13, soit une différence de 12. Il lui faut 33 ans pour arriver à 13 par conséquent il augmente de 1 en réflexes tous les $(33/12) = 2$ ans.

L'agilité doit passer de 1 à 08, soit une différence de 7. Il lui faut 33 ans pour arriver à 08 par conséquent il augmente de 1 en agilité tous les $(33/7) = 4$ ans.

La fille de Garik a l'âge de 10 ans aura les caractéristiques suivantes :

FOR : 6 REF : 6 EQM : 6 CON : 11 PER : 6 INT : 6 AGI : 3 CHA : 6 VOL : 6

L'éducation est déterminé normalement et suit le même principe.

Pour les métis, on fait la moyenne des caractéristiques des parents et on obtient les caractéristiques de l'enfant.

- **le vieillissement** : Le vieillissement est aussi une étape importante du personnage. A chaque race correspond un âge de vieillissement, pour les plus faibles, c'est le début de la décrépitude.

A partir de l'âge de vieillissement, on fait un jet de vieillissement tous les 3 ans. Puis à partir du double de l'âge de vieillissement, on fait un jet de vieillissement tous les ans.

On fait un test sur chaque caractéristique.

Selon les caractéristiques, le jet est plus ou moins difficile :

Jet difficile	Jet normal	Jet facile
Réflexe	Force	Equilibre mental
Charisme	Constitution	Volonté
Agilité	Perception	
	Intelligence	

Jet de caractéristique	Effet						
RC	L'âge conserve. Vous augmentez la caractéristique testée.						
R	Vous résistez bien aux assauts du temps. Vous perdez un point dans la caractéristique testée si vous faites 6 sur 1D6.						
E	Vous déclinez à vue d'œil. Vous lancez 1D6 : <table border="1" data-bbox="375 1227 1212 1339"> <tr> <td>1-3</td> <td>Vous perdez 1 point dans la caractéristique testée,</td> </tr> <tr> <td>4-5</td> <td>Vous perdez 2 points dans la caractéristique testée,</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Vous perdez 3 points dans la caractéristique testée,</td> </tr> </table>	1-3	Vous perdez 1 point dans la caractéristique testée,	4-5	Vous perdez 2 points dans la caractéristique testée,	6	Vous perdez 3 points dans la caractéristique testée,
1-3	Vous perdez 1 point dans la caractéristique testée,						
4-5	Vous perdez 2 points dans la caractéristique testée,						
6	Vous perdez 3 points dans la caractéristique testée,						
EC	L'âge est plus fort que votre volonté. Vous lancez 1D6 : <table border="1" data-bbox="375 1429 1212 1496"> <tr> <td>1-5</td> <td>Vous faites un jet sur la table Echec avec +1 au D6</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Vous mourrez de votre belle mort</td> </tr> </table>	1-5	Vous faites un jet sur la table Echec avec +1 au D6	6	Vous mourrez de votre belle mort		
1-5	Vous faites un jet sur la table Echec avec +1 au D6						
6	Vous mourrez de votre belle mort						

5) La guérison des blessures

Quelques règles générales sont présentées en premier avant de décrire tous les moyens de guérison à la disposition d'un personnage. Les règles d'infection sont optionnelles.

Les blessures handicapent le personnage à cause de la souffrance et de la gêne qu'elles occasionnent.

Une blessure légère (BL) donne un malus de 3 % à tous les jets (cumulatif par blessure).

Une blessure grave (BG) donne un malus de 10 % à tous les jets (cumulatif par blessure).

Une blessure mortelle (BM) donne un malus de 30 % à tous les jets (cumulatif par blessure).

Les dégâts sont faits à une localisation.

Un personnage ne peut regagner des points de volonté tant qu'il a une blessure mortelle et il ne peut regagner des points de mental tant qu'il a une blessure mortelle ou une blessure grave.

Une localisation infectée ne guérit pas tant que l'infection est présente.

Pour se soigner de ses blessures, il y a trois moyens plus ou moins efficace : Laisser faire le temps, les premiers soins, la médecine. **Tous les actes de guérison sont considérés comme une situation de stress.**

- **La guérison naturelle** : ce type de guérison est la moins efficace mais elle est aussi essentielle.

De façon naturelle, un personnage récupère une BL tous les 2 jours.

De façon naturelle, un personnage récupère une BG tous les 2 semaines.

De façon naturelle, un personnage récupère une BM tous les 2 mois.

De plus, chaque localisation récupère, si le personnage ne fait pas trop d'effort (vie normale), un point de vie. Si le personnage est au repos, chaque localisation récupère 2 points de vie.

Pour guérir une infection, on doit faire un jet difficile de constitution tous les 2 jours pour chaque localisation infectée. En cas d'échec critique, l'infection s'étend.

Tête =>	Poitrine	Abdomen =>	1-4 Poitrine
			5 Jambe droite
			6 Jambe gauche
Poitrine =>	1-3 Abdomen		
	4 Bras droit		
	5 Bras gauche		
	6 Tête		
		Jambe =>	Abdomen
Bras =>	Poitrine		

Si l'infection atteint tout le corps, le personnage meurt à moins de réussir un jet critique de constitution avec un niveau difficile. Ce jet doit être fait tous les jours.

- **Les premiers soins** : Ce type de guérison permet de limiter rapidement les dégâts mais n'est efficace que jusqu'à 1 h après que la blessure ait été faite. Un jet de premiers soins peut être tenté pour chaque localisation si le délai est respecté. Le jet est considéré comme difficile

Niveau de réussite	% de chance d'infection	Effet des premiers soins
RC	-	Miracle ! Le personnage blessé regagne 3D6 points de vie et il fait disparaître une BL ou transforme une BG en BL ou transforme une BM en BG.
R	2 %	Vous limitez les dégâts. Le personnage blessé regagne 1D6 + 2 points de vie et il fait disparaître une BL.
E	4 %	Vous avez peur de faire mal et vous ne touchez pas à la blessure.
EC	10 %	Votre manque de connaissance font que : une BG s'aggrave en BM ou si ce n'est pas possible une BL s'aggrave en BG

- **La médecine** : Cette compétence consiste à opérer le personnage. Il faut 1D6 heures pour que le jet soit efficace et le personnage qui utilise la médecine ne doit pas être dérangé. La médecine est plus efficace mais entraîne des risques plus grands d'infection.

Difficulté du jet :

Normal	Le personnage dispose du matériel nécessaire pour pratiquer la médecine.
Difficile	Le personnage opère avec les dents.

Si le personnage est interrompu, un malus de 10 % est appliqué au jet de médecine.

Modificateur au jet d'infection :

Les instruments sont sales +20 %
Tout est stérilisé - 20 %

Niveau de réussite	% de chance d'infection	Effet de la médecine
RC	1 %	Le personnage soigné regagne 3D6 points de vie. Il peut faire disparaître une BL ou une BM est transformé en BL ou transforme une BG en BL.
R	10 %	Le personnage soigné regagne 2D6 points de vie. Il peut faire disparaître une BL ou une BM est transformé en 3 BL ou transforme une BG en BL.
E	20 %	L'opération n'est pas un succès.
EC	40 %	Vous avez fait une boucherie. Un BG s'aggrave en BM ou un BL s'aggrave en 2 BG.

On ne peut tenter qu'un seul jet par localisation tant que la localisation n'est pas à nouveau blessée.

6) La santé mentale (règle optionnelle)

Ces règles permettent de régler les problèmes de peur et les tendances à devenir fou (cher à l'appel de Cthulhu).

Lorsqu'un personnage est confronté à un phénomène qui peut lui faire peur, on peut lui demander de faire un test de frayeur. Deux moyens sont à votre disposition pour régler ce problème : Soit vous prenez le système des points de santé mentale (voir sur le site l'extension d'Olabomba) ou soit suivre les règles suivantes.

Un jet d'équilibre mental est nécessaire pour connaître les effets de la peur :

Jet de difficulté facile	Jet de difficulté normale	Jet de difficulté difficile
Faire face à une phobie légère	Faire face à une phobie grave	Voir les corps de proches mutilés
La mort d'un proche	Voir un phénomène surnaturel non expliqué	
	Vouloir affronter une situation potentiellement dangereuse	

On lance 1D100 plus la marge d'échec (un échec critique donne une marge d'échec égale à 100) et on lit le résultat sur la table suivante :

2-25	Le personnage est à -20 % pendant 1 round.
26-45	Le personnage est choqué et ne peut rien faire tant qu'il n'a pas réussi un jet de volonté facile. On fait un jet toutes les minutes.
46-50	Le personnage est choqué et ne peut rien faire tant qu'il n'a pas réussi un jet de volonté normal. On fait un jet toutes les minutes.
51-55	Le personnage est choqué et ne peut rien faire tant qu'il n'a pas réussi un jet de volonté difficile. On fait un jet toutes les minutes.

56-65	Le personnage est choqué et ne peut rien faire tant qu'il n'a pas réussi un jet de volonté normal. On fait un jet toutes les heures.
66-80	Le personnage est choqué et ne peut rien faire tant qu'il n'a pas réussi un jet de volonté difficile. On fait un jet toutes les heures. Le personnage perd la moitié de ces points de fatigue.
81-85	Le personnage est choqué et ne peut rien faire tant qu'il n'a pas réussi un jet de volonté normal. On fait un jet toutes les 2 heures. Le personnage perd la moitié de ces points de fatigue.
86-90	Le personnage est choqué et ne peut rien faire tant qu'il n'a pas réussi un jet de volonté difficile. On fait un jet toutes les 2 heures. Le personnage perd la moitié de ces points de fatigue.
91-95	Le personnage est choqué et ne peut rien faire tant qu'il n'a pas réussi un jet de volonté difficile. On fait un jet toutes les 3 heures. Le personnage perd tous ces points de fatigue.
96-115	Le personnage est choqué et ne peut rien faire tant qu'il n'a pas réussi un jet de volonté difficile. On fait un jet toutes les 3 heures. Le personnage perd tous ces points de fatigue ainsi que 1D3 points de volonté.
116-135	Le personnage est traumatisé. Il récupère une phobie légère liée au problème rencontré. Il perd 1 PM.
136-155	Le personnage est traumatisé. Il récupère une phobie grave liée au problème rencontré. Il perd 1 PM.
156-175	Le personnage a une attaque cardiaque. Pour chaque caractéristique, le personnage doit faire un jet de CON normal ou il perd un point dans la caractéristique.
176-185	Le personnage a une attaque cardiaque. Pour chaque caractéristique, le personnage doit faire un jet de CON difficile ou il perd un point dans la caractéristique.
186-195	Le personnage est presque fou. Il perd tous ces PM sauf 1. Le minimum de perte est 1.
196-200	Le personnage meurt par arrêt cardiaque