
LE JEU

Michel GAUDO
Guillaume ROHMER



AVANT-PROPOS

LES JEUX DE RÔLE

GÉNÉRALITÉS

Cinéma, théâtre et littérature permettent à chacun de nous de rêver, de s'évader, de partager les émotions des personnages ou acteurs et même parfois de nous identifier à eux.

Il nous arrive ainsi de pleurer avec Margot, d'avoir pour Rodrigue les yeux de Chimène, ou pour sauver les ferrets de la reine, de chevaucher botte à botte sur les routes de France avec d'Artagnan et ses compagnons.

Cependant, en aucun cas, nous ne pouvons intervenir dans le récit et quoi que nous fassions, c'est impuissant que nous assistons à la mort de la Dame aux Camélias et le Comte de Monte-Cristo est bien obligé de se débrouiller tout seul pour s'évader du Château d'If.

Dans les jeux de rôle, il en va différemment.

Si ceux-ci présentent des similitudes avec le théâtre, le cinéma ou la littérature, ils permettent en revanche aux participants d'intervenir directement dans la trame du récit et de modifier sans cesse le comportement des personnages.

Car ces personnages, ce sont les joueurs qui les incarnent. L'auteur, appelé pour la circonstance « Meneur de jeu », propose un scénario, une époque et un décor.

Cette époque et ce décor constituent le cadre du jeu. C'est par une suite de dialogues que le Meneur de jeu et les joueurs entrent dans cet univers imaginaire.

C'est dans celui-ci qu'après avoir choisi d'incarner un personnage nous allons pouvoir évoluer librement.

Tout le secret du jeu de rôle est là... ou presque.

C'est simple, mais il fallait y penser.

Ainsi, petit à petit, ce personnage va prendre vie, devenir un individu à part entière ayant une existence réelle dans le cadre du jeu.

Il va pouvoir alors commencer à vivre des aventures, tirer profit de ses expériences, lier des relations avec les autres personnages qu'il rencontrera au cours de ses pérégrinations, se créer de solides amitiés, ou aussi, tout est possible, éprouver quelques rancunes tenaces envers tel ou tel individu.

Le jeu de rôle étant très proche de l'expression théâtrale, un bon joueur essaiera de se mettre au maximum dans la peau de son personnage et de « coller » le plus possible à l'univers du jeu. Il va littéralement essayer de faire abstraction de sa propre existence pour ne prendre en compte que la réalité développée dans le jeu.

Mais vivre des aventures, c'est faire face au mystère et au danger. Rares seront les situations dans lesquelles un personnage pourra se débrouiller seul.

Il aura la plupart du temps besoin des autres pour faire face à ces situations.

Le plus souvent les objectifs des personnages sont communs, il va de leur intérêt d'agir de concert, les jeux de rôle étant avant tout des jeux de communication et de coopération. Dans la pratique, cela se traduira par un dialogue constant entre les joueurs, chacun parlant au nom de son personnage.

L'intérêt d'une partie repose également pour une grande part sur la véracité et la crédibilité de l'interprétation des personnages joués. La présence d'un Meneur de jeu va y contribuer en aidant le joueur à matérialiser son personnage.

LES PERSONNAGES

Chaque joueur va en créer un.

Pour ce faire, en se servant des règles du jeu, il va le doter de caractéristiques : physiques, intellectuelles, morales, lui attribuer des qualités et des défauts et lui inventer un passé, une famille.

LE MENEUR DE JEU

C'est l'animateur. C'est lui qui va se charger de rendre vivant ce qui entoure les personnages. Car ces personnages vont évoluer dans un univers imaginaire précis et à une époque donnée. Pour cette époque *Maléfices* se situe selon les scénarios entre 1870 et 1914, et généralement en Europe.

MALÉFICES

Le Meneur de jeu doit savoir non seulement planter le décor et créer une ambiance, mais il doit également donner vie et incarner les personnages que les joueurs vont rencontrer au cours de leurs aventures.

Pour cela il lui faut être : metteur en scène, accessoiriste, éclairagiste, comédien et excellent conteur.

Cependant, ne soyez pas rebutés par l'ampleur de cette entreprise. Avec un peu de pratique on y parvient parfaitement et le plaisir que l'on y prend vous récompense entièrement de vos efforts. D'ailleurs, pour vous faciliter la tâche des scénarios prêts à jouer se trouvent dans ce coffret avec toutes les indications vous permettant d'animer des parties sans difficulté. Nous vous conseillons simplement d'étudier chaque scénario très attentivement avant de le faire jouer, afin qu'il vous soit familier.

Sinon vous pouvez choisir et préparer vos propres aventures. Cela vous demandera un travail préalable, variable selon l'importance du scénario.

Dès le début de la partie, un dialogue pratiquement constant va s'instaurer entre le Meneur de jeu et les joueurs, demandes et réponses vont se succéder.

Les joueurs doivent être cohérents dans l'interprétation de leurs personnages, le Meneur de jeu doit l'être aussi face aux questions et actions des joueurs.

Son rôle au cours de la partie est de guider les personnages et de juger impartialement toutes les situations qui se présentent, en faisant appel à sa logique et son bon sens.

Car s'il dirige l'aventure, en aucun cas il n'est l'adversaire des personnages ; ce n'est ni un dieu, ni un despote, *mais un arbitre*.

Toutefois, il est utile de signaler qu'en cas de litige entre les joueurs et le Meneur de jeu, la décision finale appartient *toujours* au Meneur de jeu.

LE CADRE

Vous trouverez dans le coffret *Maléfices* des chapitres portant sur l'histoire de France entre 1870 et 1914, ainsi que sur les croyances et idées qui avaient cours à la même époque.

D'autres éléments utiles s'y trouvent également : tableau chronologique, liste d'ouvrages pouvant être consultés.

Nous espérons que cet ensemble d'informations vous permettra de vous incorporer plus facilement dans le cadre du jeu.

D'autres sources de renseignements peuvent être utilisées : culture personnelle, littérature, etc.

Plus elles seront nombreuses, plus le jeu gagnera en richesse, finesse et réalisme.

D'autre part vous pourrez trouver avec chaque scénario vendu indépendamment du coffret *Maléfices*, différents articles sur les sujets les plus divers, se rapportant bien entendu à cette époque. La plupart du temps, les sujets traités seront en étroite relation avec le scénario lui-même.

Les jeux de rôle courants sont dérivés des jeux de simulation historique avec figurines dont ils ont conservé la haute technicité. Dans ces jeux, les personnages sont définis par un nombre impressionnant de données chiffrées, chaque action possible étant réglementée de façon précise. Le principal avantage des règles techniques très évoluées, lorsqu'elles sont accessibles et claires, est d'offrir la possibilité d'une simulation très réaliste et très détaillée.

Par contre leur inconvénient majeur est que le joueur, plongé jusqu'au cou dans l'application de ces règles, oublie petit à petit de jouer son personnage, la part technique de la simulation occupant une part très importante du temps de jeu.

Trop importante.

Submergé par un flot incessant de tables de combats, de calculs compliqués, de déterminations de scores, de calculs de bonus et de malus, le joueur perd complètement la notion du cadre où il vit, et encore plus celle du personnage qu'il joue.

On finit même par se demander devant certaines règles aberrantes si on est en train de s'amuser entre amis ou de s'aider mutuellement à remplir quelques formulaires destinés à une administration pointilleuse, tatillonne et kafkaïenne.

Maléfices, comme tout jeu de rôle, possède un système de règles, mais ce système n'est là que pour faciliter le déroulement des parties.

Les règles allégées de *Maléfices* en font un jeu simple dont l'intérêt ne repose pas sur la technique, mais *sur l'ambiance et la vie créées au cours des parties*.

Alors, faites-nous confiance, posez vos règles à calculs et vos tables de logarithme au vestiaire. Ce soir vous êtes la Comtesse Dumoutier ou Anna la lingère, le Colonel D'Alambert ou Pierrot les belles mirettes, et en compagnie de quelques amis vous allez pénétrer dans l'univers de *Maléfices*.

Vous y éprouverez joies et peines, bien sûr.

Vous y tremblerez parfois d'épouvante, mais nous vous souhaitons de vous y amuser... toujours.

Vous n'aurez besoin de connaître, en tant que joueur, que la partie qui concerne la création de votre personnage.



LES RÈGLES DE MALÉFICES

Le Meneur de jeu se devra quant à lui de bien connaître l'ensemble des règles, car c'est à lui qu'incombera la responsabilité de juger les situations et de résoudre les problèmes posés par vos actions.

Lorsque dans une situation particulière, le simple bon sens ou la logique ne peuvent pas suffire à déterminer le résultat d'une action de personnage, ou lorsque ce résultat dépend du hasard ou du destin, le Meneur de jeu pourra recourir à des jets de dés pour guider sa décision. C'est pour cela que vous trouverez deux dés spéciaux dans le coffret de *Maléfices*.

LES DÉS ET LEUR UTILISATION

Comme dans la vie réelle, le hasard interviendra souvent dans *Maléfices*. Pour matérialiser son intervention, on se sert de dés spéciaux à dix faces.

Vous trouverez dans la boîte de jeu, deux de ces dés. Leurs faces sont numérotées de 0 à 9 et c'est la face supérieure de ces dés qui doit être lue après qu'on les a lancés.

On lance toujours les deux dés ensemble. Cela permet de générer des nombres de 1 à 100. C'est pourquoi on les appelle des « dés de pourcentage », ce qu'on peut écrire (et dire) « d100 », par commodité.

Le chiffre lisible sur la face supérieure du dé noir est considéré comme le chiffre des dizaines, celui qui apparaît sur la face supérieure du dé blanc est considéré comme le chiffre des unités. Ainsi, si, après avoir lancé les deux dés, vous avez obtenu un 5 sur le dé noir et un 8 sur le dé blanc, vous avez un score de 58. Un « 0 » vaut zéro, mais si vous avez obtenu un « 0 » sur les deux dés en même temps, vous avez réussi un score de 100. Il est donc possible de générer ainsi des scores allant de 01 à 100 (00).

Dans une situation donnée, un personnage qui veut entreprendre une action délicate aura ses chances de réussites exprimées par un pourcentage. Par exemple, le Meneur de jeu indiquera que Marcel Lecouturier a 40% de chances d'attraper au vol ce chapeau emporté par le vent. Le joueur qui joue ce personnage devra lancer le d100 et réussir un score inférieur ou égal à 40, pour que Marcel attrape effectivement ce chapeau. C'est ainsi qu'il est possible dans des situa-

*On est comme on est
On est beau, on est laid
On est gras ou maigrelet
C'est à ça qu'on nous reconnaît
(chanson 1900)*

tions délicates de savoir si un personnage est parvenu ou non aux résultats qu'il souhaite.

Cela nous paraissant tout de même un peu trop simpliste, essayons de trouver une autre méthode pour procéder à la création d'un personnage.

LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Créer un personnage consiste à déterminer de façon précise son profil psychologique, son histoire ainsi que diverses caractéristiques qui le définiront en terme de jeu. Les chapitres suivants sont consacrés à la détermination de ces caractéristiques. Leur application et utilisation au cours du jeu sont expliquées dans la partie des règles consacrée à la pratique de *Maléfices*.

Deux facteurs vont intervenir dans la création d'un personnage : le hasard et vous-même.

Comme dans la vie réelle en quelque sorte.

En effet, n'est-ce pas le hasard qui fait que nous nous retrouvons un jour sur cette terre, femmes ou hommes, français ou lapons, bruns ou blonds ? Cela nous ne le décidons pas, c'est le fait du hasard ; mais par contre, qu'est-ce qui fait que quelques années plus tard nous nous retrouvons soit bronzés, élancés, possédant une silhouette harmonieuse et exerçant la noble profession de moniteur de ski ou ventripotent, le nez rouge et président d'une Amicale vinicole ?

Cela ce n'est pas dû au hasard et il faut bien reconnaître que nous y sommes tout de même pour quelque chose.

ÉTAT CIVIL

ÂGE D'UN PERSONNAGE

U moment où nous procédons à son élaboration, un personnage de *Maléfices* peut avoir de 21 à 60 ans.

Ensuite, malheureusement, comme tout le monde il vieillira.

Pour obtenir son âge, c'est très simple : lancez un d100 et lisez l'âge correspondant sur la table A.

Pour connaître la date de votre naissance il vous suffit de soustraire votre âge de l'année où commence l'aventure.

Ainsi, si l'aventure à laquelle votre personnage va participer débute en 1897. Il suffit de soustraire 48 à 1897 pour savoir que votre personnage est né en 1849.

EXEMPLE

Pour illustrer toute la partie des règles consacrée à la création du personnage, nous allons suivre chapitre après chapitre l'élaboration de deux personnages type.

Déterminons leur âge : pour le premier un jet du d100 nous donne 11, la lecture de la table nous indique 28 ans. Procédons à un deuxième lancer pour le second personnage, le résultat est 48, consultons à nouveau la table A, nous voyons que cela donne 40 ans.

Si la première aventure à laquelle participent nos personnages se situe en 1900, le 10 octobre par exemple, par une simple soustraction nous obtenons leur année de naissance soit respectivement 1872 et 1860. Le choix de la date étant libre, décidons qu'ils auront vu le jour le 21 mars 1872 et le 18 juillet 1860.

Cette liste n'est pas exhaustive, il vous est possible d'envisager d'autres choix. Cependant dans le choix et la définition des différentes composantes de l'état civil de votre personnage, nous vous recommandons de garder à l'esprit sa cohérence.

Pensez qu'il appartient à une nation, vit à une certaine époque, évolue dans un contexte socioculturel précis, donc essayez de l'intégrer le plus possible à sa civilisation.

Ce qui ne veut pas dire qu'il doit être forcément conventionnel, loin de là, mais vouloir par exemple jouer le rôle d'un derviche tourneur dans la France de 1900 nous paraît cependant difficilement crédible.

Gardez le lien entre ces différentes composantes. Il serait impossible par exemple d'être à 21 ans un ténor du barreau ou pour une femme de faire une carrière militaire.

EXEMPLE

Notre premier personnage (28 ans) est une femme du nom de Claire Dubreuil, née avec le printemps le 21 mars 1872 à Angers. D'une famille de paysan peu aisée, elle réussit grâce à son sérieux et son acharnement à sortir de sa condition pour devenir institutrice. Elle loge à Angers où se situe son école. Notre second personnage est du sexe masculin. Il se nomme Paul Joncourt, né le 18 juillet 1860 à Nancy. Il vit avec ses parents, riches commerçants, s'installe à Paris après la défaite de 1870. Est-ce les causes de la déroute et l'espoir de pouvoir revenir dans sa contrée natale redevenue française qui sont à l'origine de son attirance pour l'armée ? Difficile à dire toujours est-il qu'après de brillantes études, il devint médecin militaire. Actuellement au grade de lieutenant-colonel, il réside à Paris et exerce sa profession à l'hôpital des Invalides.

SEXE, NOM, NATIONALITE, LIEU DE NAISSANCE, RESIDENCE, PROFESSION

Comme il a déjà été dit dans l'introduction, c'est vous qui allez intervenir pour la plus grande part dans la création de votre personnage.

Vous allez donc choisir librement son sexe, son nom, sa nationalité, son lieu de naissance et sa résidence.

Ceci fait, vous allez comme tous les parents du monde vous pencher sur lui pour poser cette angoissante question :

QUE VA-T-IL FAIRE DANS LA VIE ?

C'est aussi votre devoir de définir la profession de votre personnage. Pour vous guider, nous avons réuni ici treize exemples d'activités professionnelles composant un large éventail de la vie sociale sous la III^e république.

Votre personnage peut être:

- commerçant
- militaire
- ecclésiastique
- ouvrier
- écrivain
- artisan
- employé
- médecin
- paysan
- peintre
- enseignant
- juriste
- policier.

LA CONSTITUTION

Sous le terme Constitution sont regroupées la forme physique, la santé, la robustesse et l'endurance du personnage. Plus sa Constitution est bonne, mieux il pourra résister aux maladies et se remettre d'une blessure éventuelle. En outre, une bonne Constitution lui permettra de jouir de bonnes aptitudes physiques.

Cette caractéristique est évaluée par un nombre qui peut aller de 1 à 20. Pour déterminer la Constitution de départ de votre personnage, lancez le d100 et reportez-vous à la table B.

La plus faible Constitution pour un personnage au moment de sa création ne peut-être inférieure à 9. Par contre, au cours de la partie, sa Constitution peut baisser et descendre au-dessous de 9. La maladie, par exemple, peut l'affaiblir, il en va de même s'il est blessé.

Ainsi, si inconsidérément il provoque « Jojo des Bati-gnoles » et que celui-ci lui brise une chaise sur la tête, votre personnage va perdre des points de Constitution.

Une perte de points de Constitution peut être lourde de conséquences : à 0 point on considère que votre personnage se trouve dans le coma, ce qui n'est pas une situation enviable, et qu'à -1 point il est mort, ce qui l'est moins encore.

TABLE A			
%	ÂGE	%	ÂGE
01	21	51-54	41
02	22	55-58	42
03	23	59-62	43
04	24	63-66	44
05	25	67-70	45
06-07	26	71-73	46
08-09	27	74-76	47
10-11	28	77-79	48
12-13	29	80-82	49
14-15	30	83-85	50
16-18	31	86-87	51
19-21	32	88-89	52
22-24	33	90-91	53
25-27	34	92-93	54
28-30	35	94-95	55
31-34	36	96	56
35-38	37	97	57
39-42	38	98	58
43-46	39	99	59
47-50	40	00	60

TABLE B		APTITUDES PHYSIQUES BASE 10
%	CONSTITUTION	
01	9	-1
02-03	10	0
04-07	11	0
08-15	12	0
16-31	13	0
32-50	14	0
51-69	15	0
70-85	16	+1
86-93	17	+1
94-97	18	+1
98-99	19	+2
00	20	+3

ÂGE	PERCEPTION BASE 10	HABILETÉ BASE 10	CULT. GÉNÉRALE BASE 10	
21-25	-1	0	-3	+3
26-30	0	+1	-2	+2
31-35	+1	+2	-1	+1
36-40	+2	+1	0	0
41-45	+1	0	+1	-1
46-50	0	-1	+2	-2
51-55	-1	-2	+3	-3
56-60	-2	-3	+4	-4

TABLE C					
P R O F E S S I O N S	ARTISAN	+2	+4	0	0
	COMMERCANT	+3	+3	0	0
	ECCLÉSIASTIQUE	+3	+1	+4	-2
	ÉCRIVAIN	+1	+1	+4	0
	EMPLOYÉ	+2	+2	+2	0
	ENSEIGNANT	+4	+1	+3	-2
	JURISTE	+2	+2	+4	-2
	MÉDECIN	+2	+2	+4	-2
	MILITAIRE	+1	+3	-2	+4
	OUVRIER	+1	+3	0	+2
N S	PAYSAN	+2	+2	-2	+4
	PEINTRE	+2	+2	+2	0
	POLICIER	+3	+3	-2	+2

Une perte de Constitution, même si elle n'atteint pas les extrêmes mentionnés ci-dessus, peut avoir un effet sur les Aptitudes Physiques du personnage.

Pour vous donner une échelle de valeur, vous pouvez considérer que tant que la Constitution de votre personnage est supérieure à 8, son état n'est pas dangereux.

Une perte de points de Constitution n'est pas définitive, votre personnage peut retrouver sa forme initiale grâce à des soins attentifs par exemple.

Mais cela peut prendre du temps... et de l'argent. Le Meneur de jeu appréciera ces facteurs en fonction de chaque situation. La médecine de l'époque est très dispendieuse, mais après tout ne dit-on pas qu'il vaut mieux être pauvre et bien portant que riche et malade !

Par contre, il est important de signaler qu'en aucun cas il n'est possible de dépasser le nombre de points de Constitution initial, celui-ci représentant le capital maximum de santé et de robustesse.

EXEMPLE

Le résultat du d100 pour Claire Dubreuil étant de 34, nous pouvons lire sur la ligne correspondante de la table B que sa Constitution est de 14.
Le lancer du d100 donnant 73 pour Paul Joncourt, sa Constitution est de 16.



LES CAPACITES

DESCRIPTION DES CAPACITES

Maintenant votre personnage est défini dans ses grandes lignes. Mais le Meneur de jeu va avoir besoin, en cours de partie, de références plus précises sur les capacités de chaque personnage. Elles sont représentées par des nombres qui vont être utilisés de façon active. Ces capacités sont nécessaires pour permettre à la simulation de la vie des personnages d'être réaliste.

Nous allons doter votre personnage d'une valeur en :

- aptitudes physiques -
- perception, attention -
- habileté -
- culture générale -

LES APTITUDES PHYSIQUES :

Pour accomplir certaines activités, votre personnage va devoir faire appel à sa puissance musculaire et fournir un effort physique. Même si ces activités ne nécessitent aucune qualification particulière ni ne correspondent à l'apprentissage d'une technique déterminée, elles demandent un certain niveau de prédisposition. C'est cette capacité à l'effort que nous appelons Aptitudes Physiques.

LA PERCEPTION :

Votre personnage peut être plus ou moins vigilant, plus ou moins attentif dans sa manière d'appréhender le monde extérieur. Une grande « Perception » lui permettra de remarquer certains détails, de sentir qu'on l'observe et de se souvenir de certains éléments d'une situation.

L'HABILETE :

C'est l'adresse, l'équilibre, la dextérité, la vivacité et, d'une manière générale, l'aisance physique de votre personnage. Elle nécessite une bonne Perception et de bonnes Aptitudes Physiques et elle en est souvent le complément.

LA CULTURE GENERALE :

Elle est constituée par l'ensemble des connaissances que votre personnage a accumulées au cours de son existence. Le mot « générale » indique bien qu'il ne s'agit pas des connaissances spécifiques qu'il aurait pu acquérir dans un domaine particulier.

DÉTERMINATION DE LA VALEUR DES CAPACITÉS

Au départ, nous allons considérer que toutes les capacités de votre personnage ont une valeur de 10.

Cette valeur de base va être modifiée en tenant compte de certaines caractéristiques.

Les Aptitudes Physiques vont être modifiées par la Constitution, l'âge et la profession de votre personnage.

Les trois autres capacités seront influencées par son âge et sa profession seulement.

Pour évaluer l'influence des diverses caractéristiques qui affecteront les capacités de votre personnage, vous allez vous servir de la table C.

Dans cette table, vous trouverez des colonnes correspondant à chaque capacité et qui contiennent des bonus ou des malus qu'il vous suffit d'additionner entre eux pour obtenir un total, positif ou négatif, à appliquer à la base 10 de chaque capacité.

ATTENTION : CAS DES PROFESSIONS NE FIGURANT PAS DANS LA TABLE

Vous avez choisi une profession ne figurant pas dans la table. En accord avec le Meneur de jeu, adaptez alors à votre profession les bonus et les malus en vous guidant sur les activités professionnelles figurant dans la table.

Les modifications que vous apporterez aux capacités de votre personnage devront correspondre aux impératifs suivants :

- toutes les variations additionnées doivent aboutir à un + 6 ;
- aucun bonus ou malus ne peut excéder 4.

Notez que la profession ne modifie les Aptitudes Physiques que si cette activité est de façon déterminante active ou sédentaire.

EXEMPLE

Claire Dubreuil a 14 en Constitution, 28 ans et exerce une activité professionnelle d'enseignante. Nous pouvons donc déterminer ses capacités à l'aide de la table C.

Aptitudes physiques : base 10 ; pas de modification due à sa Constitution, bonus d'âge de + 2 ; malus de - 2 dû à sa profession sédentaire ; total : $10 + 2 - 2 = 10$.

Perception : base 10 ; pas de modification due à son âge ; bonus de profession de + 4 ; total : $10 + 4 = 14$.

Habilité : base 10 ; bonus d'âge de + 1 ; bonus professionnel de + 1 également ; total : $10 + 1 + 1 = 12$.

Culture Générale : base 10 ; malus dû à son jeune âge de - 2 ; bonus de profession + 3 ; total : $10 - 2 + 3 = 11$.

Paul Joncourt de par sa profession de médecin militaire pose un problème. En effet, si nous comparons les modifications qu'apportent les professions de médecin et de militaire, nous nous apercevons qu'un médecin classique serait aussi cultivé qu'un militaire normal serait développé physiquement avec un bonus de + 4, l'un en Culture Générale l'autre en Aptitudes Physiques. Etant tenu de respecter un bonus total de modification égal à + 6, nous ne pouvons pas octroyer à Paul Joncourt les bonus de chacune de ces deux branches professionnelles, ce qui le favoriserait par rapport à un autre personnage. Nous allons donc répartir les bonus ainsi : pas de modification des Aptitudes Physiques, + 1 en Perception, + 2 en Habileté, + 3 en Culture Générale. Cette répartition tient compte du total de + 6, des différents bonus des deux professions en Perception et Habileté et d'un équilibre entre les Aptitudes Physiques et la Culture Générale. Cet équilibre penche en la faveur de la Culture Générale car Paul Joncourt est avant tout médecin, et s'il a passé un temps suffisant en entraînement pour ne pas avoir de malus en aptitude physique, cela n'a pas été trop préjudiciable à son temps d'étude.

ÉVOLUTION DES CAPACITÉS

Les capacités d'un personnage sont établies à sa création. Ensuite elles n'évolueront que très lentement en fonction de son vieillissement ou d'un éventuel changement de profession.

Seules les Aptitudes Physiques peuvent être modifiées en cours de partie. Les fluctuations des Aptitudes Physiques dépendent de la Constitution. Sur la feuille de votre personnage la Constitution s'inscrit sur une ligne comportant une numérotation de 0 à 20. Cochez sur cette ligne la Constitution de votre personnage et inscrivez dans la case juste en dessous ses Aptitudes Physiques.

La table C vous a donné les bonus ou malus apportés par la Constitution aux Aptitudes Physiques, pour les constitutions comprises entre 9 et 20. La Constitution peut

descendre en dessous de 9. Voici les malus apportés par la Constitution entre 1 et 8.

CONSTITUTION	malus aux Aptitudes Physiques
8	- 1
7	- 2
6	- 3
5	- 5
4	- 6
3	- 7
2	- 8
1	- 9

Nous espérons que votre personnage ne sera jamais dans un état de faiblesse extrême, mais dans cette éventualité complétez les cases vides en dessous des constitutions par les Aptitudes Physiques correspondantes. Ainsi d'un simple coup d'œil vous connaîtrez toujours les possibilités physiques de votre personnage dans les situations les plus désespérées.

LES APTITUDES INTELLECTUELLES

Votre personnage a aussi une certaine manière d'appréhender la réalité et il s'appuie sur sa raison et sur sa foi pour comprendre ce qui l'entoure.

En fait, les aptitudes Intellectuelles d'un personnage de *Maléfices* se partagent entre deux penchants : son Ouverture d'Esprit, qui correspond à son penchant pour les explications rationnelles et sa Spiritualité, qui correspond à sa tendance à admettre l'existence de l'irrationnel et à y croire.

Plus votre personnage aura une grande Ouverture d'Esprit, plus il saura donner une explication rationnelle aux phénomènes auxquels il sera confronté. Mais si sa raison ne suffit pas à expliquer un phénomène, seule sa foi en l'irrationnel pourra lui permettre de garder son équilibre mental.

Ouverture d'Esprit et Spiritualité sont des « aptitudes » intellectuelles qui doivent être quantifiées, car elles représentent la résistance que peut opposer un personnage, sur le plan rationnel ou irrationnel, aux étranges phénomènes auxquels il sera confronté au cours de ses aventures.

C'est pour cela que vous disposez de 20 points à répartir librement entre l'Ouverture d'Esprit et la Spiritualité de votre personnage. Vous pourrez lui donner ainsi une attitude intellectuelle qui correspond à vos goûts. Notez toutefois que si la répartition de ces 20 points peut se faire librement, il est obligatoire d'attribuer au moins 6 points à l'un des deux penchants.

Avant de répartir vos points, lisez les deux paragraphes suivants. Il vous sera ensuite aisé de procéder à cette répartition.

L'OUVERTURE D'ESPRIT

C'est l'intelligence, la vivacité d'esprit, la sagacité et la faculté d'appréhender rapidement une situation nouvelle. Avec une Ouverture d'Esprit supérieure à la normale, votre

personnage aura plus de chances de donner une explication rationnelle aux phénomènes paranormaux et de se rassurer. Il pourra aussi facilement se rendre compte que Monsieur Adhémar, l'épicier du quartier, n'abrite pas une horde de fantômes dans sa cave comme l'affirment les gens simples, mais que plus prosaïquement, il se contente de donner des coups de balai dans le plafond de cette pièce pour mystifier son entourage et ainsi augmenter son chiffre d'affaires.

L'Ouverture d'Esprit représente aussi les capacités de résistance à la folie, et la puissance d'organisation de la pensée qui est ainsi capable d'intégrer des phénomènes et des données qui pourraient rendre fou.

Tout comme la Spiritualité, elle peut varier en cours de jeu, se réduire si elle est confrontée à des phénomènes vraiment inexplicables pour votre personnage ou augmenter lorsque celui-ci réussit à garder la tête froide devant l'étrange et le mystérieux.

Par contre, si l'esprit se laisse envahir et s'il voit les bases de son raisonnement détruites, votre personnage court le risque de se retrouver rapidement pensionnaire de lieux peu confortables : Charenton par exemple.

C'est donc en résumé, la force de caractère de votre personnage, ce qui lui permet de résister à la folie.

LA SPIRITUALITÉ

Elle symbolise la puissance des convictions religieuses, la force de la foi et les croyances à l'irrationnel.

Elle représente le rempart que votre personnage peut opposer aux pièges du Malin, la résistance de son âme à ses manigances en vue de s'en emparer. Il est des moments où égrener son chapelet d'une main fébrile peut-être d'un grand secours moral et, s'il est exact qu'en certaines circonstances, il n'y a que la foi qui sauve, encore faut-il en avoir.

La Spiritualité peut évoluer en cours de jeu en fonction du résultat de ses confrontations avec l'irrationnel.

Lorsque la foi triomphe, elle s'en trouve augmentée, mais, lorsqu'elle est mise en déroute, le doute s'installe et le potentiel de Spiritualité diminue.

Ne pas négliger que la Spiritualité d'un personnage peut lui éviter la damnation à tout jamais.

Et puis Confucius n'a-t-il pas dit que « l'homme sans foi n'est qu'un grand char sans joug » ?

EXEMPLE

Quelles vont être les orientations de Claire Dubreuil ? Va-t-elle bénéficier d'une grande Ouverture d'Esprit ? Ses penchants vont-ils l'attirer vers la Spiritualité ? Etant institutrice laïque, soumise aux pressions d'une société provinciale moraliste et profondément religieuse, on peut penser qu'elle accepte difficilement cette conception bigote de l'église catholique. Naturellement attirée par la vision d'une société plus juste, plus égalitaire et sans être pour cela une suffragette, Claire Dubreuil est profondément humaniste, plaçant ses espoirs dans le progrès qui ne pourra qu'apporter : justice, paix et réconfort à tous. Cela ne l'empêche pas de garder au fond d'elle-même un vague sentiment religieux qui, s'il ne se concrétise pas par l'adoration d'un Dieu et la pratique d'une religion, n'en est pas moins présent en elle. Nous attribuons donc à Claire Dubreuil : 8 points en Spiritualité et 12 points en Ouverture d'Esprit.

Le cas de Paul Joncourt est tout autre. Marqué dans son enfance par des études dans un collège jésuite, il éprouve un profond respect vis à vis de la religion catholique dont il est pratiquant. Ce profond sentiment religieux est accompagné d'un certain mépris envers les institutions républicaines qu'il juge laxistes et trop laïques. Il ne cache pas qu'il préférerait en tant qu'officier, saluer la bannière impériale emblème de prospérité et d'ordre. Son esprit revancharde fait qu'il reproche au gouvernement d'accorder trop de crédits à l'école et pas assez à l'établissement d'une puissante armée. Les buts de la science se résument pour lui en deux parties complémentaires, l'élaboration d'armes sophistiquées et puissantes d'une part, et d'autre part la découverte de nouvelles techniques médicales permettant de réparer les dégâts de ces mêmes armes. Nous répartirons donc les aptitudes intellectuelles de Paul Joncourt en lui accordant 13 en Spiritualité et 7 en Ouverture d'Esprit.

- AVERTISSEMENT -

Les chapitres suivants des règles sont destinés au Meneur de jeu.

Tant que vous ne désirerez pas remplir cet office, il sera préférable que votre connaissance de la technique du jeu s'arrête ici. De cette manière, les parties de Maléfices resteront plus longtemps nimbés d'un certain mystère et garderont à vos yeux un caractère magique.

INTERVENTIONS DU MENEUR DE JEU DANS LA CRÉATION DES PERSONNAGES

LE FLUIDE

Expliquer ce que représente le Fluide est rendu ardu par la difficulté de définir le sujet. Notre langue est rationaliste et le vocabulaire dont nous disposons pour parler du surnaturel est incomplet ou inadapté.

De façon très simpliste, nous pouvons considérer le Fluide comme l'énergie animant le surnaturel. De nombreux savants ont cherché à démontrer scientifiquement son existence. Ce fut un échec, le Fluide échappant aux techniques rationnelles d'analyse. Mais aucun d'entre eux n'a jamais réussi à démontrer que cette énergie n'existait pas.

Le Fluide, présent dans tout l'univers de façon diffuse, est animé d'un perpétuel mouvement de flux et de reflux.

Certains lieux ou certaines créatures représentent pour cette énergie des points de passage plus favorables que d'autres.

C'est le cas des lieux maudits (maisons hantées, ronds de sorcières, etc.) et des lieux sacrés (pyramides égyptiennes, clairières des druides, cathédrales, temples, etc.).

Toutes les créatures surnaturelles, qu'elles soient d'essence divine ou d'origine maléfique, apparaissent dans notre monde sous la forme d'une émanation matérielle du Fluide.

Créature terrestre possédant une âme immortelle, l'homme est conducteur du Fluide dans une certaine mesure et de façon variable selon les individus.

Dans *Maléfices* nous qualifierons de niveau ou de potentiel de Fluide le degré de conductibilité du Fluide de chaque personnage. Plus le niveau de Fluide d'un personnage sera bas plus il sera résistant au passage de cette énergie. Plus il sera élevé plus il sera bon conducteur et plus un grand courant de Fluide transitera continuellement à travers lui.

Tout personnage de *Maléfices* possède, à sa création, un niveau de Fluide de 5. Ce potentiel de départ peut-être modifié par le destin lors du tirage du grand jeu de la connaissance (voir chapitre suivant) ou en cours de partie.

LE GRAND JEU DE LA CONNAISSANCE

A présent, les personnages des joueurs sont définis de façon précise et vous en connaissez le profil exact.

L'opération qui va être pratiquée maintenant va déterminer leur destin.

Sont-ils nés sous une bonne étoile ou une mauvaise ?

Est-ce que l'orientation de leur vie professionnelle découle d'un bon choix ? Ce sont des données qui nous échappent, la consultation du Grand Jeu de la Connaissance va répondre à nos questions.

Il se compose de 20 cartes (les lames) que vous trouverez sur deux plaques de carton prédécoupées incluses dans la boîte du jeu.

Ce jeu a été créé spécialement pour *Maléfices* par M^{lle} Judith Lecordelier que nous remercions vivement. La parfaite connaissance que possède M^{lle} Lecordelier de toutes les techniques de divination et de voyance lui a permis de définir une méthode simple et efficace pour révéler les grandes lignes de l'influence du destin sur les personnages. Nous vous recommandons de ne pas manier Le grand jeu de la connaissance autrement que selon cette méthode, d'autres utilisations de ces lames vous seront données ultérieurement.

En tant que Meneur de jeu, vous allez avoir la responsabilité de faire procéder au tirage des lames et la charge d'interpréter leur apparition dans le jeu de chaque personnage. Rassurez-vous, il n'est pas nécessaire que vous soyez spécialement versé dans les subtilités des arts divinatoires.

Maléfices est un jeu dont l'ambition est de vous amuser et non pas de vous initier aux mystérieux arcanes de la Connaissance.

Ci-dessous vous est présenté un descriptif de la procédure à suivre pour utiliser correctement le Grand Jeu de la Connaissance. Ce descriptif est suivi d'un guide d'interprétation qui vous donnera le sens des lames et décrira les effets de leur présence combinée dans le tirage de chaque personnage.

PROCÉDURE DE TIRAGE

Le degré de solennité que vous souhaitez donner à « la cérémonie » du tirage est laissé à votre entière discrétion, mais, dans tous les cas, la procédure suivante doit être scrupuleusement suivie.

1 - Isolez-vous avec chaque joueur successivement afin que chacun d'eux puisse procéder, en secret, au tirage des lames pour son personnage. Les données qui vont être dévoilées ne regardent que lui.

2 - Demandez au joueur, avec lequel vous vous êtes isolé, de battre le Grand Jeu de la Connaissance avant de le couper de la main gauche.

3 - Faites-lui choisir, de la main gauche, quatre lames au hasard qu'il déposera devant lui, en ligne et face cachée.

4 - Choisissez ensuite vous-même une seule lame, que vous tiendrez à l'abri de son regard. Il ne devra jamais connaître la nature de cette lame.

5 - Dites au joueur de retourner les lames qu'il a devant lui. Certaines lames peuvent être à l'envers par rapport à lui et cela peut avoir une influence sur leur effet, comme cela est expliqué dans le guide d'interprétation.

6 - Prenez connaissance de la lame que vous avez vous-même tirée.

7 - Consultez le guide d'interprétation et, sur une feuille de papier, à l'abri des yeux du joueur, procédez aux calculs nécessaires.

Chaque lame peut avoir un effet sur les caractéristiques et les capacités de base du personnage. Ces effets de chaque lame s'additionnent pour aboutir à des effets globaux (voir exemple page 13).

Dans vos calculs, tenez compte de la lame « secrète » que vous avez tirée.

Annoncez au joueur les modifications qu'il doit apporter aux caractéristiques et aux capacités de son personnage. Attention ! Ne lui communiquez que les modifications qui affectent des données dont il peut avoir connaissance. Souvenez-vous qu'il ne doit pas connaître le niveau de Fluide de son personnage, ni, comme vous le verrez plus tard, le seuil de pratique des sorts.

8 - Vous pouvez, bien entendu, « habiller » votre communication avec une interprétation subjective des lames de son jeu (le guide d'interprétation vous y aidera, ainsi que l'exemple donné page 13).

9 - Notez soigneusement le nom des 5 lames et leur caractère positif ou négatif sur votre feuille de Meneur de jeu. Dites au joueur de noter sur sa feuille de personnage, le nom des 4 lames dont il a connaissance.

Note : La cinquième lame, celle que vous avez tirée, ne doit jamais être connue du joueur. Elle représente la part du destin du personnage que vous pourrez maîtriser, mais qui lui échappera toujours.



GUIDE D'INTERPRÉTATION DES LAMES DU GRAND JEU DE LA CONNAISSANCE

Les 20 lames qui composent le Grand Jeu de la Connaissance sont réparties en trois groupes de la façon suivante :

- 8 arcanes majeurs 5 arcanes mineurs ;
- 7 lames représentant les professions.

Dans le tirage d'un personnage, certaines lames peuvent avoir un effet différent selon qu'elles sont à l'endroit par rapport au joueur ou à l'envers. A l'endroit on dit qu'elles sont positives, à l'envers, on dit qu'elles sont négatives.

LES ARCANES MAJEURS

LE GRAND LIVRE

Le grand livre est le symbole du livre des lois : le livre de la connaissance divine. Cette lame révèle l'état « d'élus » du personnage concerné, il est en fait un initié naturel.

Certaines de ses caractéristiques sont modifiées dans une progression harmonieuse de :

- + 1 en Fluide,
- + 1 en Ouverture d'Esprit,
- + 1 en Spiritualité.

« Le grand livre » voit son influence annulée si dans le jeu du personnage se trouve aussi « La lune noire ».

LA CHANCE

C'est la bonne étoile qui veille sur la vie du personnage et qui va lui permettre d'échapper d'une façon quasi-miraculeuse à un sort funeste. L'utilisation de cette carte doit être décidée par le Meneur de jeu et à son entière discrétion. Il peut faire appel à celle-ci pour soustraire le personnage à une mort certaine, même s'il doit pour cela faire appel à une explication qui pourrait relever du surnaturel.

Mais si la chance sourit aux audacieux, c'est une maîtresse inconstante, c'est pour cette raison que cette carte ne peut servir qu'une fois.

La rayer de la liste du personnage après son utilisation. « La chance » s'annule avec la lame « La mort » si celle-ci fait aussi partie du jeu du personnage.

L'ARCHANGE

L'esprit divin a soufflé au-dessus du berceau du personnage. Il progresse de 2 en Spiritualité.

D'autre part la pratique de la magie blanche lui est facilitée. Tous les sorts de magie blanche ont leur seuil de pratique réduit de 2 pour ce personnage.

Cette lame s'annule avec « Le diable ». Son pouvoir est seulement réduit de moitié (+ 1 en Spiritualité, - 1 au seuil de pratique des sorts de magie blanche) par la présence du « Sorcier » dont l'effet est annulé.

LE VICAIRE

L'effet de cette lame est cumulable avec celui de la carte « L'archange » si celle-ci est aussi présente.

Son pouvoir entraîne une progression de 1 point de la Spiritualité et une baisse de 1 du seuil de pratique des sorts de magie blanche pour ce personnage.

« Le vicaire » annule « Le sorcier » ou réduit de moitié les pouvoirs du « Diable ». Dans les deux cas sa propre influence est anéantie.

LA LUNE NOIRE

La lune noire symbolise l'attraction luciférienne de la connaissance interdite.

Un personnage placé sous ce signe est naturellement attiré par les forces magiques.

Le pouvoir de « La lune noire » augmente de 1 l'Ouverture d'Esprit du personnage et de 2 son niveau de Fluide. Par contre, il est plus difficile de manier la magie blanche quand « La lune noire » est présente. Le seuil de pratique des sorts de magie blanche est augmenté de 3 pour ce personnage.

« La lune noire » et « Le grand livre » s'annulent réciproquement.

LA MORT

Personne ne souhaite voir ce genre de figure apparaître dans son jeu, mais le destin est là et nous n'en sommes pas maîtres.

Suivant le même principe que pour la carte « Chance », mais en sens contraire, vous allez aggraver au moment qui vous semblera opportun, la situation de ce personnage. Nous vous recommandons cependant d'user de cette carte avec modération. Le but consiste à faire peur au joueur sans forcément provoquer la mort de son personnage. Comme pour la lame chance, « La mort » n'est utilisée qu'une fois.

Cette carte et la carte « Chance » s'annulent réciproquement.

LE DIABLE

Ce personnage a une prédestination envers les forces obscures. Cette attirance lui facilite l'utilisation des sorts de magie noire. Leur seuil de pratique est diminué de 2 pour ce personnage. D'autre part le personnage gagne 2 en Ouverture d'Esprit.

« Le diable » et « L'archange » s'annulent réciproquement.

Le pouvoir de cette carte n'est réduit que de moitié (+ 1 en Spiritualité, - 1 au seuil de pratique des sorts de magie blanche) par la présence du vicaire dont l'effet est annulé.

LE SORCIER

L'effet du « Sorcier » se cumule avec celui du « Diable » si celui-ci est présent.

L'apparition du sorcier entraîne une diminution de 1 du seuil de pratique des sorts de magie noire et une augmentation de 1 de l'Ouverture d'Esprit du personnage.

« Le sorcier » perd son pouvoir face à « L'archange » mais celui-ci a son effet réduit de moitié.

« Le sorcier » et « Le vicaire » s'annulent réciproquement.



LES ARCANES MINEURS

ADAM ; EVE

Adam représente le sujet masculin et Eve le sujet féminin.

Si un personnage a dans son jeu la lame correspondant à son sexe, il voit le résultat des arcanes majeurs doublé (sauf la chance et la mort). Si la lame représente le sexe opposé elle n'a aucun effet.

LA ROUE DE LA FORTUNE

La roue de la fortune indique que le destin du personnage est en fait plus complexe à déterminer que celui de la moyenne des individus.

Pour préciser la connaissance du destin du personnage, le joueur retire une carte et vous en tirez une que vous ne lui communiquerez pas. Ces deux cartes se combinent à celles déjà choisies pour dévoiler la destinée du personnage.

L'ALCHIMISTE

Si cette lame est positive, l'Ouverture d'Esprit du personnage sera augmentée de 2, et diminuée de 2 si la lame est négative.

LE CABALISTE

Cette lame agit sur la Spiritualité du personnage. Selon une représentation positive ou négative la Spiritualité du personnage sera modifiée de + 2 ou - 2.

LES LAMES DE METIER

Les lames révèlent la prédisposition du personnage à exercer ou ne pas exercer certains métiers. Une carte professionnelle présente dans le jeu du sujet indique une voie professionnelle favorable si le tirage est positif, ou défavorable au personnage si le tirage est négatif.

Le jeu du personnage peut contenir plusieurs professions différentes, mais nous ne tiendrons compte du tirage que si la profession exercée par le personnage correspond à une des cartes tirées. Le personnage a peut-être choisi une profession non symbolisée dans le jeu de la connaissance, dans ce cas vous estimerez qu'elle est la lame se rapprochant le plus de l'activité du personnage.

Donc si la lame de métier symbolisant la profession du sujet est présente dans son jeu et que sa représentation est positive la conclusion que nous pouvons tirer est que le personnage s'est épanoui dans son activité.

Par conséquent, son chiffre dans toutes ses capacités (Aptitudes Physiques, Perception, Habileté, Culture Générale) augmente de 1. Si la lame est négative cela signifie que son choix professionnel ne correspond pas à ses dons, et le fait de vivre une vie pour laquelle il n'est pas adapté, entraîne une baisse de 1 dans toutes ses capacités.

La correspondance des lames et des activités professionnelles est la suivante :

LE MEDECIN = MEDECINE

LE JUGE = JUSTICE

LE MOINE = ECCLESIASTIQUE

**LE SAVETIER = ARTISAN, COMMERCANT,
OUVRIER, EMPLOYE**

LE CENTURION. = ARMEE, POLICE

LE LABOUREUR = PAYSAN

L'ARTISTE = ARTISTE, ECRIVAIN.

EXEMPLE

Les quatre lames tirées pour Claire Dubreuil sont :

- Le grand livre
- Le sorcier
- Hippocrate à l'envers donc négative
- Adam

La cinquième carte tirée par le Meneur de jeu est l'alchimiste positif.

Les modifications des caractéristiques de Claire Dubreuil portent sur :

L'Ouverture d'Esprit : + 1 (le grand livre) + 1 (le sorcier) + 3 (l'alchimiste) soit + 5 au total. L'Ouverture d'Esprit de Claire Dubreuil est de : 12 de départ + 5 = 17.

La Spiritualité : + 1 (le grand livre) soit un total final de : 8 de départ + 1 = 9.

Adam et Hippocrate ne concernent pas notre personnage féminin qui est enseignante. Nous notons quand même les cartes tirées même si elles n'apportent pas de modifications aux caractéristiques.

La cinquième lame (l'alchimiste), le bonus dû au grand livre de + 1 en Fluide (total : 5 de base + 1 = 6) ainsi que la baisse du seuil de pratique des sorts de magie noire de 1 sont des données qui sont conservées par le Meneur de jeu.

Les cartes déterminant le destin de Paul Joncourt sont :

- L'artiste en position favorable
- Le cabaliste en position négative
- L'archange
- La roue de la fortune

et la lame tirée par le Meneur de jeu : La chance.

La roue de la fortune implique un tirage supplémentaire de deux cartes l'une par le joueur, l'autre par le Meneur de jeu :

- Le savetier en position négative
- Le diable

La seule modification apportée par cette consultation du grand jeu de la connaissance est - 2 en Spiritualité soit un total de : 13 de départ - 2 = 11. L'archange s'annulant réciproquement avec Le diable.

Cet ensemble semble peu expressif en terme de jeu, mais un simple regard permet de constater que le destin a parlé.

Sans se lancer dans des interprétations subjectives sujettes à caution, nous pouvons déduire que Paul Joncourt aurait été plus épanoui s'il avait choisi une profession créatrice (L'artiste positif) ; qu'il a eu raison de ne pas devenir commerçant comme ses parents car il n'est pas doué pour les affaires (Savetier négatif), que son attirance pour la religion est plus le fait d'une éducation orientée que d'un penchant naturel (Cabaliste négatif) et enfin que sous un équilibre apparent se cache au fond de lui-même un sourd conflit (Archange et le Diable).

Dernières formalités :

Vérifiez que les joueurs ont bien noté les diverses modifications que le tirage des lames du Grand Jeu de la Connaissance a provoquées.

Vérifiez que, sur votre feuille de Meneur de jeu, vous avez bien noté les divers renseignements utiles concernant les personnages et que ces renseignements concordent bien avec ceux que les joueurs ont eux-mêmes notés.

Le niveau de Fluide de son personnage, la composition complète du tirage des lames du grand jeu de la connaissance sont des données qu'un joueur doit toujours ignorer. Si un de vos joueurs désire utiliser son personnage dans des parties animées par quelqu'un d'autre que vous, confiez lui une enveloppe cachetée à remettre au nouveau Meneur de jeu. Dans cette enveloppe vous pourrez indiquer le niveau de Fluide, les différentes lames tirées et aussi éventuellement vos notes personnelles sur le personnage.

Vous trouverez, ci-contre, les feuilles de personnage de Claire Dubreuil et de Paul Joncourt complètement remplies en application des règles de création des personnages.



Malélices

ETAT CIVIL	
NOM : Joncourt	PRENOM : Paul
AGE : 40 ans	DATE DE NAISSANCE : 1860
NATIONALITE : Française	PROFESSION : Médecin
LIEU DE NAISSANCE : Nancy	
RESIDENCE : Paris	

CONSTITUTION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
APTITUDES PHYSIQUES	1	2	3	4	5	6	7	8	9											

CULTURE GENERALE	13	HABILETE	13	PERCEPTION	13
------------------	-----------	----------	-----------	------------	-----------

SPIRITUALITE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
OUVERTURE D'ESPRIT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

JEU DU DESTIN	Artiste +	Cabaliste -	R. fortune	Savetter -	Chance
---------------	------------------	--------------------	-------------------	-------------------	---------------

NOTES

Malélices

ETAT CIVIL	
NOM : Dubreuil	PRENOM : Claire
AGE : 28 ans	DATE DE NAISSANCE : 1872
NATIONALITE : Française	PROFESSION : Enseignante
LIEU DE NAISSANCE : Angers	
RESIDENCE : Angers	

CONSTITUTION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
APTITUDES PHYSIQUES	1	2	3	4	5	6	7	8	9											

CULTURE GENERALE	11	HABILETE	12	PERCEPTION	14
------------------	-----------	----------	-----------	------------	-----------

SPIRITUALITE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
OUVERTURE D'ESPRIT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

JEU DU DESTIN	Grand livre	Sorcier	Adam	Hippocrate -
---------------	--------------------	----------------	-------------	---------------------

NOTES

LA PRATIQUE DE MALÉFICES

PRÉAMBULE DESTINÉ À FACILITER LA VIE DE MENEUR DE JEU OU DE L'ART DE MENER UNE PARTIE DE MALÉFICES

DU CHOIX DES JOUEURS

Une partie de *Maléfices* peut être jouée entre 3 et 6 joueurs interprétant un personnage, la moyenne idéale se situant à 5 joueurs.

C'est vous qui allez les réunir.

Un facteur qu'il est nécessaire de considérer dans le choix d'un joueur est sa motivation.

Choisissez donc vos joueurs parmi ceux qui sembleront les plus intéressés ou les plus intrigués par l'idée d'interpréter un personnage.

Essayez dans la mesure du possible de réunir un groupe mixte.

Il faut différencier *Maléfices*, qui demande essentiellement des qualités de créativité et d'imagination, du concept de « jeu » traditionnel faisant appel à un esprit de compétition. L'image classique du « joueur » est malheureusement masculine. Le profil du joueur de *Maléfices* n'est pas réservé à la moitié de l'humanité, la mixité apportant beaucoup de richesse, de finesse et de réalisme au jeu de rôle.

DE LA PRÉPARATION DES JOUEURS ET DES CONDITIONS DE JEU

Une fois vos partenaires réunis n'hésitez pas à passer un temps important à l'explication du jeu et de son déroulement en mettant notamment l'accent sur la création du personnage au niveau de son passé, de sa condition sociale, de son caractère...

Plus vous consacrerez de soins à la compréhension du jeu par le joueur, plus celui-ci sera motivé, moins il sera désorienté en cours de partie et plus celle-ci sera passionnante.

Interpréter un personnage demande de s'investir mentalement donc d'avoir l'esprit en éveil. Le jeu est si prenant qu'une séance peut durer de cinq à dix heures. Aussi pour que vos joueurs ne capitulent pas sous le coup d'une fatigue physique insurmontable il est préférable d'éviter de débiter une partie à minuit même si vous en crevez d'envie.

Prévoyez une bonne soirée en commençant vers 20 heures ou mieux encore si vous en avez la possibilité, débutez dès l'après-midi ; ainsi vous serez tous frais et dispos pour vivre des aventures fantastiques.

DES AVENTURES ET DE LEUR SCÉNARIO

C'est la partie la plus fascinante du rôle de Meneur de jeu. Vous allez concevoir des aventures, écrire des scénarios, tisser des intrigues. Puis après avoir capté l'imagination de vos joueurs, vous les introduirez dans cette trame pour partir avec eux dans le monde de *Maléfices*.

Il est toujours très agréable de créer des scénarios en fonction de ses thèmes préférés. Mais ne serait-ce que pour des raisons de temps, cela n'est pas toujours possible. C'est pour cela que dans le coffret *Maléfices* vous est proposé un fascicule contenant deux aventures prêtes à jouer.

Elles ont l'avantage de détailler les points de technique qui pourraient vous sembler obscurs.

D'autres fascicules de *Maléfices* avec des compléments de jeu et de nouveaux scénarios seront publiés régulièrement, traitant de thèmes divers. Jouez-les et rejouez-les ; vous serez surpris par les dénouements différents de chaque partie. Vous êtes au seuil d'un monde nouveau plein de richesses à partager et d'un bon moyen de passer des moments passionnants avec vos amis.

DU DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous avez réuni vos joueurs, vous avez présidé à la création des personnages qu'ils vont interpréter.

Vous avez devant vous les éléments d'un scénario et vous êtes impatient de faire vivre cette aventure à vos partenaires.

Bref, vous allez pouvoir jouer !

Votre rôle de metteur en scène commence : description des lieux, mise en condition des joueurs, confrontation des différents personnages joués.

La partie débute bien, les joueurs sont captivés, l'ambiance est créée.

C'est alors qu'un joueur décide que son personnage va effectuer une action et il vous demande : est-ce que cette action va réussir ou échouer ?

Comment allez-vous répondre à cette question et aux autres questions qui tout au long de la partie vous seront posées par les joueurs pour décider du résultat des actions que vont entreprendre leurs personnages ?

On peut choisir entre différentes méthodes.

Vous tirez à pile ou face pour décider du résultat, de cette façon vous trancherez rapidement. Mais le hasard ainsi appliqué systématiquement va souvent donner des résultats incongrus et rapidement les joueurs vont contester votre rôle d'arbitre. Cette remise en question se basera sur l'argument, imparable dans ce cas, que vos décisions laissent transparaître une trop grande fantaisie de votre part.

L'ambiance d'une partie dépend directement de la crédibilité du monde imaginaire où évoluent les personnages. Cette crédibilité est due à une certaine cohérence et un certain réalisme de la simulation que vous proposez. Si vous perdez cette crédibilité votre scénario s'écroulera. Une aventure n'est intéressante qu'à partir du moment où tout le monde joue le jeu. Une situation à laquelle les joueurs n'adhèrent plus est difficilement récupérable.

Recourir systématiquement au hasard pour résoudre les situations rencontrées en cours de jeu n'est donc pas souhaitable.

Deuxième possibilité, décider en son âme et conscience du résultat en essayant d'être d'une objectivité à toute épreuve. Mais cette qualité est toute relative, aussi il y a de grandes chances pour que le Meneur de jeu tombe des nues quand les joueurs contesteront ses choix, lui reprochant d'être trop arbitraire. Suivront bien entendu d'interminables palabres entre Meneur de jeu et joueurs. Pendant ce temps, les personnages laissés en rade attendront patiemment que les esprits se calment pour que l'aventure suive son cours. Inutile de préciser qu'une fois le problème résolu, l'ambiance entre joueurs et Meneur de jeu, la nature humaine étant ce qu'elle est, ressemblera assez à celle qui pouvait régner entre Français et Allemands durant la période concernée par le jeu.

Une autre solution consisterait pour un Meneur de jeu voulant résoudre un problème de disposer de règles techniques très précises donc très complexes, malheureusement ce qui veut dire également fort nombreuses et peu faciles à manier. Le temps que le Meneur de jeu ait pu feuilleter fébrilement une centaine de pages « indispensables » pour régler le problème, il est à craindre que les joueurs aient eu le temps de discourir des qualités respectives des films, livres et bandes dessinées qu'ils ont vus et lus durant les six derniers mois écoulés. Dans ce cas, il est bien évident que les joueurs auront ensuite du mal à se remettre dans la peau de leur personnage. De toute façon cette solution est totalement exclue dans *Maléfices* ainsi que cela a déjà été dit.

Mais alors quelle réponse apporter au joueur au sujet du résultat de son action ?

Comment trancher dans la mesure où :

- trop de hasard
- trop d'arbitraire
- trop de technique

nuisent à l'intérêt du jeu ?

C'est simple, il suffit d'utiliser,
un peu de hasard
un peu d'arbitraire
un peu de technique
pour résoudre tous les problèmes et toutes les questions qui se poseront à un Meneur de jeu.

De plus, il ne faut pas oublier que tout jeu de rôle est une fiction et que si la réussite de ce type de jeu repose sur un certain réalisme, celui-ci ne sera toujours qu'un compromis.

Ce compromis devra être accepté comme tel et comme moyen de participer à un jeu *dont l'intérêt se situe ailleurs*, dans le domaine du rêve et de l'imaginaire.

Les chapitres suivants sont consacrés à l'exposé d'un certain nombre de points techniques dont le Meneur de jeu pourra disposer à son gré et suivant ses besoins.

Toutes les questions pouvant surgir au cours d'une partie ne sont pas traitées d'une façon exhaustive. Il y a autant de situations différentes dans un jeu de rôle que dans la vie réelle ; aussi doubler ou tripler le nombre de pages de cet ouvrage ne suffirait pas à contenir un tel chapitre.

De plus notre propos n'est pas de vous fournir une « bible », mais de vous donner les idées et les moyens qui vous permettront de mener efficacement vos parties de *Maléfices*.

Les résolutions d'action qui sont proposées ne sont que des modèles. Assimilez les mécanismes qui sont à la base de ces solutions, vous pourrez ensuite les appliquer à tous les cas de figure se présentant à votre sagacité.

De toutes façons, si vous êtes vraiment perplexe devant une situation à résoudre, tenez conseil avec les joueurs pour décider de la procédure à suivre.

LA TABLE DES PALIERS

PRÉSENTATION, DESCRIPTION

La table des paliers est un tableau divisé en 20 paliers numérotés de 1 à 20.

Chaque palier se compose d'une ou plusieurs tranches notées A, B, C, D.

En ordonnée se trouve une échelle graduée de 1 à 100.

La table des paliers sert de base à un système de résolution événementiel qui a pour but de fournir à chaque instant le moyen au Meneur de jeu de pouvoir prendre une décision rapide et bien fondée.

Ce système de résolution est une méthode qui, à l'aide d'un seul lancer de d100 comparé à un palier de la table, permet de déterminer le résultat d'une action.

Chacun de ces paliers permet de transcrire qualitativement le résultat d'un jet de pourcentage.

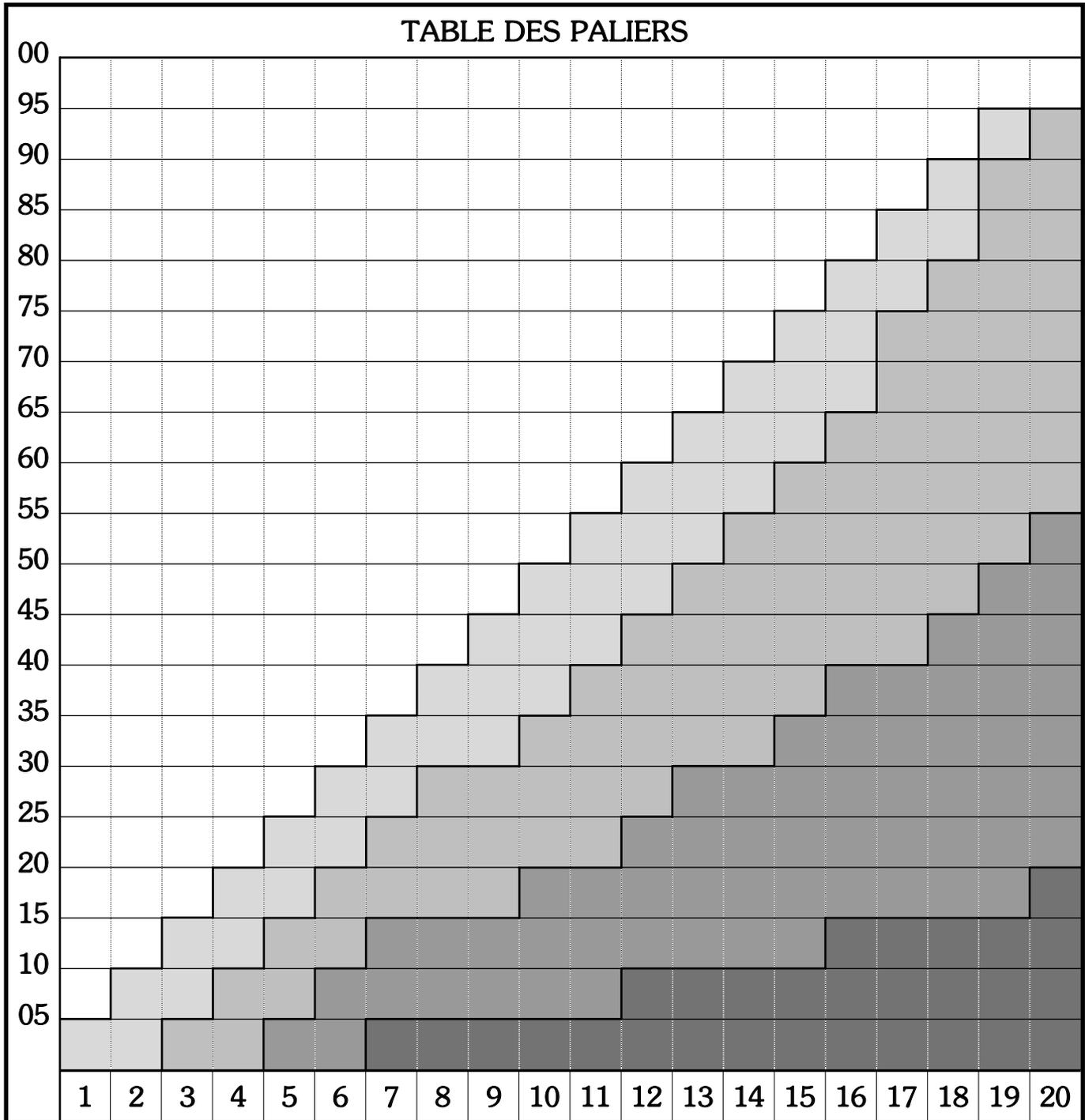
EXEMPLE

Lecture d'un palier, le palier 10 :

01-05 ➔ résultat de qualité A,
06-20 ➔ résultat de qualité B,
21-35 ➔ résultat de qualité C,
36-50 ➔ résultat de qualité D,
51-00 ➔ Résultat négatif.

Vous remarquerez qu'en fonction du palier sur lequel vous devez reporter le score obtenu avec le d100 les chances de réussite et les niveaux de qualité varient.

Ainsi, le score d'un jet de d100 a plus de chance d'être interprété comme une réussite s'il est lu sur le palier 15 (75% de chance) que s'il est lu sur le palier 3 (15% de chance seulement).



INTERPRÉTATION D'UN RÉSULTAT		
RÉUSSITE	QUALITÉ	ÉCHEC
PARFAITE	A	RATTRAPABLE
TRÈS BONNE	B	PEU GRAVE
BONNE	C	GRAVE
MOYENNE	D	TRÈS GRAVE

APPLICATION THÉORIQUE

PRINCIPES DE BASE DU CHOIX D'UN PALIER

Dans les situations délicates, votre décision devra être guidée par un jet de d100 dont le résultat sera lu sur la Table des Paliers.

A chaque situation correspond un palier déterminé que vous devrez choisir en tenant compte des principaux paramètres qui peuvent influencer le résultat de l'action entreprise par le personnage.

Le choix d'un palier va être établi à partir de la référence suivante :

Un personnage moyen, dans des circonstances normales, a 50% de chances de réussir une action moyennement difficile, le palier sur lequel il faut lire le résultat du jet du d100 est le palier 10.

Trois facteurs sont à apprécier par le Meneur de jeu pour déterminer le palier sur lequel le tirage sera effectué. Ces facteurs s'exprimeront en bonus ou malus par rapport à cette base de 10.

- La qualité du personnage

Une consultation des données caractérisant le personnage (capacités, profession, etc.) en fonction de l'action tentée va vous permettre de définir un bonus ou un malus correspondant.

- La difficulté de l'action

Si l'action entreprise est une action « ordinaire » ce facteur n'apportera pas de modification, si elle présente des caractères de difficulté un malus variable sera défini. Par contre un bonus sera appliqué si l'action est jugée facile.

- Les circonstances

Une même action tentée par un personnage risque d'avoir des chances de succès différentes en fonction des conditions et des circonstances dans lesquelles la tentative est effectuée. En fonction du fait que les circonstances soient favorables ou défavorables, vous déterminerez un bonus ou un malus correspondant.

Les trois facteurs additionnés ou retranchés à 10 indiquent le numéro du palier sur lequel le tirage sera effectué. Ce palier sera appelé indifféremment palier de lecture ou palier de tirage.

PRINCIPES DE BASE D'INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS

Selon le palier sur lequel vous reportez le score obtenu par le jet du d100, vous obtiendrez des résultats différents. La qualité même du résultat que vous pouvez obtenir dépend des chances globales de réussite que donne le palier.

Il est plus facile d'obtenir un résultat de qualité A sur le palier 18 que sur le palier 2.

Les lettres A, B, C et D correspondent à une qualité de réussite que vous pouvez interpréter ainsi :

- A - réussite parfaite
- B - réussite très bonne
- C - réussite bonne
- D - réussite moyenne.

Dans chaque situation, il vous appartient de définir ce qu'est une réussite parfaite, très bonne, bonne ou moyenne.

De plus, selon que le score du d100 vous permet d'aboutir plus ou moins haut dans une tranche de réussite, vous pouvez affiner votre décision. Ainsi, un résultat peut être « très moyen » ou « presque bon » selon que le score du d100 vous renvoie en bas ou en haut de la tranche D du palier choisi.

APPLICATION PRATIQUE

UTILISATION DES CAPACITÉS DU PERSONNAGE

Pour déterminer la qualité du personnage pour une action, vous avez à votre disposition les capacités des personnages. Si l'action tentée se réfère directement à une capacité, celle-ci vous servira directement de base pour déterminer le palier de tirage.

LES APTITUDES PHYSIQUES

Les Aptitudes Physiques d'un personnage seront utilisées à chaque fois qu'une action fera appel à la force musculaire.

Le potentiel en Aptitudes Physiques d'un personnage peut baisser au cours du jeu si celui-ci est malade ou blessé. Si un personnage a 2 ou moins en Aptitudes Physiques, il est en fait incapable d'accomplir une activité physique significative : sa place est au lit.

Le niveau d'Aptitudes Physiques d'un personnage vous servira de référence pour faire conserver aux joueurs un certain réalisme au niveau des activités physiques de leur personnage : un individu ordinaire a 10 en Aptitudes Physiques.

Un joueur dont le personnage est faible en Aptitudes Physiques doit en tenir compte en évitant de lui faire tenter des actions physiques qu'il n'a que peu de chances de réussir.

Le lancer de d100, permettant de déterminer le résultat dans le cadre d'une activité physique, peut être effectué indifféremment par le joueur ou par vous-même.

Les actions concernant les Aptitudes Physiques sont nombreuses ; cela ne signifie pas qu'il faille effectuer un lancer de dés à chaque fois qu'un personnage met un pied devant l'autre. Un appel aux Aptitudes Physiques n'a lieu que dans les moments critiques où le résultat de l'action peut être déterminant pour la suite du jeu.

EXEMPLE

Gaspard (Aptitudes Physiques 12) est surpris en train de voler des pommes par le chien du garde champêtre. Il essaye de se hisser sur une branche hors de portée du molosse.

Qualité du personnage : base de détermination, Aptitudes Physiques 12.

Difficulté : faible, la branche est basse bonus + 4.

Circonstances : pas très bonnes, le chien est sur lui, sa tentative est presque un réflexe, malus - 2.

Palier de tirage 14.

Si le résultat est négatif le chien le mordra.

Si le résultat est une réussite de qualité D le chien aura eu le temps de lui arracher son fond de culotte.

Si le résultat est une réussite de qualité C, B ou A, il se retrouvera indemne sur la branche et n'aura plus qu'à attendre l'arrivée du garde champêtre qui le délivrera du molosse et lui tirera les oreilles par la même occasion.

LA PERCEPTION

Cette capacité va vous permettre de déterminer si un personnage a perçu une information ou non. Regroupant les notions de vigilance, d'attention, elle est utilisée dans des cas très variés.

L'action de percevoir une information peut être volontaire ou non.

Le lancer de d100 devra se faire par le Meneur de jeu à l'insu du joueur.

EXEMPLE

Un des élèves de Claire Dubreuil arrive en retard en classe et invoque, d'un air angélique, une excuse tout à fait plausible, mais inventée de toute pièce. Le Meneur de jeu décide de recourir à la table des Paliers pour voir si Claire s'aperçoit que son élève lui ment.

Claire a une Perception de 14 et c'est sur ce palier qu'il décide de déterminer le résultat du jet du d100 qu'il effectue à l'insu du joueur. Il n'applique aucun bonus ou malus à la situation parce qu'il considère que ni la qualité de Claire, ni la difficulté de l'action, ni les circonstances n'ont une réelle influence.

Si le résultat du jet du d100 indique un échec sur le palier 14, Claire croit parfaitement l'excuse de son élève et le Meneur de jeu ne lui dit rien.

Si le résultat est une réussite de qualité D, elle a de sérieux doutes sur la véracité de l'excuse.

Si le résultat est une réussite de qualité C, B ou A ; Claire Dubreuil a tout de suite senti le mensonge. Il y a de grandes chances pour que le gamin finisse le cours au piquet les mains sur la tête.

Pierre Baudart (Perception 12) après une nuit de fête rentre chez lui à pied pour respirer l'air frais du petit matin. Au coin d'une rue attend un malfrat prêt

à l'assommer par surprise. Verra-t-il à temps l'ombre menaçante qui le guette ?

Qualité du personnage : base de détermination, Perception : 12, mais le champagne lui a émoussé les sens, malus - 4.

Difficulté : en elle-même cette action ne présente aucun caractère de difficulté, pas de modification. Circonstances : mauvaises, le jour n'est pas encore levé, malus - 4.

Palier applicable : $12 - 4 - 4 = 4$.

Si le résultat est négatif, Pierre Baudart ne s'aperçoit de rien.

Si le résultat est une réussite de qualité D ; ce n'est qu'à la dernière seconde qu'il se rend compte de la présence du truand ; il ne peut l'éviter mais n'est pas attaqué par surprise.

Si le résultat est une réussite supérieure à D, Pierre Baudart détecte une présence suspecte et évite soigneusement ce coin de rue.

Un policier (Perception 13) est à la recherche de l'arme du crime sur lequel il enquête. Il pense que le fusil qui a tué la victime appartient à un collectionneur connu auquel il décide de rendre visite. Celui-ci le reçoit très aimablement et, pour se laver de tout soupçon, lui montre sa collection au grand complet, accrochée au mur du salon. Il n'y manque pas une seule pièce, et le fusil recherché n'en fait pas partie.

Si le joueur du policier annonce qu'il examine la collection de plus près, le Meneur de jeu va lancer le d100 et consulter la Table des paliers.

Qualité du personnage : base de détermination, Perception : 13

Difficulté de l'action : la collection d'armes est placée assez haut sur le mur et il n'est pas possible de douter ouvertement de l'honnêteté d'un hôte si aimable en lui demandant une échelle pour y voir de plus près. Il faut regarder de loin, comme si on admirait la collection. Malus de - 3.

Circonstances : il faut faire vite et l'éclairage de la pièce est faible. Malus de - 3.

Palier utilisable : $13 - 3 - 3 = 7$.

Si le résultat est une réussite de qualité A, le Meneur de jeu indiquera au joueur que son personnage se rend compte que le système d'accrochage d'un des fusils exposés ne correspond pas à l'arme qui repose dessus et que ses dimensions seraient idéales pour suspendre l'arme du crime... Un résultat de qualité moindre donnera moins d'informations au personnage mais pourrait lui permettre de comprendre.

L'HABILETÉ

L'Habilité est une capacité qui entre en jeu à chaque fois qu'une action demande de l'adresse, de la dextérité, de l'aisance physique ou tout simplement de l'équilibre. Cette capacité sert donc à régir la réussite des mouvements du personnage dans leur précision.

EXEMPLE

Ayant décidé de se débarrasser une bonne fois pour toute de sa riche vieille tante, Achille Dambert essaye de verser le contenu d'un flacon dans sa tasse à thé. En temps normal il n'y aurait pas de tirage à faire, mais comme la tante est présente dans la pièce, il est nécessaire de pouvoir déterminer avec quelle adresse notre personnage va réussir son action.

Qualité du personnage : base de détermination, Habilité 12.

Difficulté de l'action : En elle-même, cette action est très facile à réaliser. Donc on accorde un bonus de + 6. Circonstances : elles sont relativement défavorables en raison de la présence de la vieille tante dans la même pièce. Malus de - 3.

Palier utilisable : $12 + 6 - 3 = 15$.

Si le résultat, lu sur le palier 15 est un échec, la vieille tante s'aperçoit immédiatement du manège. Si le résultat est une réussite de qualité D, Achille a versé le poison dans la tasse, mais cette réussite étant « moyenne », il n'est pas évident que la vieille tante ne s'aperçoive de rien.

C'est pourquoi, si le Meneur de jeu veut corser quelque peu la situation, il peut, à l'insu du joueur, lancer le d100 sur le palier correspondant à la Perception de la vieille tante, moins un malus de - 2. Si ce jet est réussi, la victime a tout de même aperçu un geste suspect et il faudra que Achille soit suffisamment persuasif pour qu'elle boive sa tasse de thé (le Meneur de jeu peut, pour rendre cette situation, indiquer que la tante parle, parle, mais ne semble pas vouloir boire son thé...).

Si le résultat est de qualité C, la même procédure que précédemment sera suivie, mais le palier choisi pour effectuer le jet de Perception de la tante sera celui qui est obtenu en appliquant un malus de - 4 à son palier de base.

Si le résultat est une réussite de qualité B, même procédure que précédemment, mais avec un malus de -6.

Si le résultat est de qualité A, la tante ne s'aperçoit de rien et remercie son neveu de lui avoir servi un thé avec autant d'amabilité avant de boire avec délectation le contenu de sa tasse.

Jojo le Monte-en-l'Air s'enfuit par les toits après un casse. Il arrive sur un toit très pentu. Arrivera-t-il à le traverser sans encombre et à atteindre l'échelle de secours qui lui permettra de regagner le sol ?

Qualité du personnage : base de détermination, Habilité 14 auquel on ajoutera un bonus de + 2 car ce n'est pas la première fois que Jojo se retrouve dans une situation pareille. C'est, d'ailleurs, ce qui lui a valu son surnom de Monte-en-l'Air...

Difficulté : la pente du toit est importante et les tuiles sont par endroit recouvertes de mousse glissante, malus - 4.

Circonstances : il fait nuit, la luminosité ne permet pas de distinguer les tuiles en bon état des autres, malus - 4.

Palier de tirage : 8

Une réussite indique que le personnage traverse le toit sans encombre, les différentes qualités de résultat signalent simplement avec quelle facilité la traversée s'est effectuée.

Si vous désirez connaître les conséquences d'un échec, vous pouvez appliquer la procédure indiquée plus loin (voir section « Détermination de la qualité d'un échec » page 21).

LA CULTURE GÉNÉRALE

Il se présente des situations, en cours de partie, où il est possible que le personnage qui vit dans l'univers de *Maléfices*, dispose de connaissances que le joueur ne possède pas forcément.

La Culture Générale est une mesure des connaissances d'ordre général qu'un personnage possède sur le monde qui l'entoure, ainsi que celles qu'il a pu amasser au cours de sa vie dans les domaines les plus courants.

Le recours à cette capacité s'effectue généralement à l'insu du joueur. En cas de réussite, le Meneur de jeu indique au joueur concerné que son personnage « se souvient » d'une information qu'il avait assimilée auparavant.

EXEMPLE

Un personnage est confronté à une situation rappelant un fait divers dont la presse a largement parlé trois ans auparavant. Va-t-il faire le rapprochement ?

Qualité du personnage : base de détermination, Culture Générale 12.

Difficulté de l'action : tous les journaux ont parlé de l'Événement qui avait, en son temps, provoqué une violente polémique ; bonus de + 4. Circonstances : Elles sont normales ; pas de bonus, ni de malus.

Palier applicable : $12 + 4 - 16$.

Si le résultat est un échec, le personnage ne fait aucun rapprochement et ne se souvient de rien.

Si le résultat est une réussite, les informations qui reviennent à la mémoire du personnage sont partielles pour une qualité de résultat D, et complètes pour une qualité A.

COMBINAISON DE CAPACITÉS

Les capacités forment une base souvent utilisable directement, car elles représentent, la plupart du temps, le principal facteur d'une action. Leur présence vous permet moins d'erreur d'estimation sur la qualité du personnage pour une action. N'hésitez pas à combiner différentes capacités si vous l'estimez nécessaire.

EXEMPLE

Pour décrocher son cerf-volant coincé à la cime d'un arbre, Gaspard lance des pierres. Cette action fait appel à l'adresse et à la puissance musculaire (l'arbre a une grande hauteur). Les Aptitudes Physiques de Gaspard sont de 12 et son Habileté de 10. Nous prendrons 11 comme base pour déterminer le palier de tirage de l'action.

L'utilisation de la table des paliers doit pouvoir servir d'arbitrage mais en aucun cas de base au jeu et ne doit pas nuire par une trop grande utilisation à l'ambiance de la partie.

Si l'on considère les capacités l'on constatera que pratiquement toute action possible tentée par un personnage se réfère à une capacité. Nous vous recommandons cependant de ne pas abuser des tirages de dés et même de ne les utiliser qu'avec parcimonie. Il est beaucoup plus intéressant d'accorder un maximum d'initiative aux joueurs que de vouloir résoudre tous les problèmes par des jets de dés. Par contre la table des paliers et les capacités vous permettront de rétablir un certain réalisme si les actions des personnages ne le sont plus, et de pouvoir répondre de façon objective aux questions importantes pour la suite du jeu.

UTILISATION DE LA TABLE DES PALIERS POUR LA DÉTERMINATION DE LA QUALITÉ D'UN ÉCHEC

De la même manière qu'elle permet d'apprécier la qualité d'une réussite, la Table des Paliers permet d'apprécier la qualité d'un échec.

Pour cela, il suffit de retrancher du score obtenu avec le d100 le score qu'il fallait obtenir sur le palier considéré pour que le résultat soit une réussite.

Les « points d'échec » ainsi obtenus sont lus directement sur le palier 10, comme s'ils représentaient le score obtenu avec un jet du d100.

La qualité de l'échec se lit alors ainsi :

Nombre de points d'échec	QUALITÉ DU RÉSULTAT
1 à 5	Échec de qualité A - conséquences rattrapables -
6 à 20	Échec de qualité B - Conséquences peu graves -
21 à 35	Échec de qualité C - Conséquences graves -
36 à 50	Échec de qualité D - Conséquences très graves -
+ de 50	Échec non qualifiable - Conséquences catastrophiques !

EXEMPLE

Reprenons l'exemple où Jojo le Monte-en-l'Air veut traverser un toit très pentu, couvert de tuiles moussues et de nuit.

Le résultat de cette action doit se lire sur le palier 8. Le score obtenu par le joueur en lançant de d100 est 52.

Le résultat est donc un échec.

Pour en déterminer la qualité, le Meneur de jeu calcule le nombre de points d'échec de la manière suivante : 52 (le score obtenu) - 40 (le score maximal à obtenir sur le palier 8 pour que le résultat soit une réussite) = 12 points d'échec.

Le report de ces points d'échec sur le palier 10 indique un résultat de qualité B que le Meneur de jeu considère comme générateur d'effets « peu graves ». En conséquence, il décide que Jojo se retrouve à plat ventre sur le toit après avoir glissé et que s'il veut se sortir de cette situation fâcheuse, son joueur devra réussir un jet d'Habileté (pour qu'il se relève), suivi d'un second jet d'Habileté (pour terminer la traversée du toit).

Si le nombre de points d'échec avait été différent, le Meneur de jeu aurait pu en décider autrement :

De 1 à 5 points d'échec : le pied de Jojo glisse, mais il ne perd pas forcément l'équilibre. Un jet d'Habileté est nécessaire pour qu'il se redresse.

De 6 à 20 points d'échec : il se retrouve dans une position inconfortable à plat ventre et doit effectuer un premier tirage d'aisance physique pour se relever, un deuxième test réussi montrera qu'il s'est sorti d'affaire.

De 21 à 35 points d'échec : Jojo glisse le long de la pente du toit, mais il réussit à se raccrocher à la bordure. Il est préférable qu'il attende qu'on vienne le sortir de là, car s'il tente de s'en sortir seul, il lui faudra réussir un jet d'Habileté et d'Aptitudes Physiques dans des circonstances très défavorables...

De 36 à 50 points d'échec : Jojo se retrouve accroché par une main au-dessus du vide. En attendant qu'une âme charitable vienne le sortir de sa périlleuse position, il devra réussir régulièrement des jets d'Aptitudes Physiques pour que ses doigts ne s'ouvrent pas sous l'effort.

De 51 à 60 points d'échec : Jojo glisse le long du toit et tombe sur les pavés de la rue...

Plus de 60 points d'échec : Ce n'est pas possible, puisque sur le palier 8 un score inférieur à 40 lui assurerait une réussite.

REMARQUE

Il est bien entendu possible de lire les conséquences d'un échec sur un autre palier que le palier 10. Les chances de voir apparaître un résultat désastreux diminuent si vous choisissez un palier supérieur au palier 10 et inversement.

Mais, à notre avis, il n'est pas absolument nécessaire de se compliquer la vie à ce point.

AUTRES APPLICATIONS PRATIQUES DE LA TABLE DES PALIERS

Au cours de leurs aventures, les personnages seront sans doute confrontés à des adversaires décidés à se battre.

Pour régler des combats à l'arme à feu, à l'arme blanche ou à mains nues, vous avez besoin d'une méthode de résolution rapide et réaliste.

Il vous suffira d'un peu de bon sens et de la Table des Paliers pour régler les situations les plus compliquées.

Deux principes doivent être respectés :

1 - Visualisez les situations.

Représentez-vous mentalement la situation que vous avez à régler. Décrivez le décor et ses particularités, indiquez les places de chacun des protagonistes, évaluez les distances qui les séparent.

2 - Découpez l'action en séquences.

Les personnages vont vouloir accomplir de nombreuses actions. Évaluez le temps que chacune d'elles demande et résolvez-les, les unes après les autres, en arrêtant le déroulement du temps à chaque fois qu'il vous faut procéder à un jet de dé. Puis faites repartir l'action jusqu'au prochain jet de dé, etc.

La durée d'une séquence importe peu, Ce qui importe c'est de découper l'action pour résoudre successivement les problèmes et ne pas perdre de vue l'ensemble de la situation.

ARMES À FEU

Bien que la période du jeu soit une époque régie par des lois et un gouvernement en mesure de les faire appliquer, vous risquez de devoir déterminer le résultat de coups de feu troublant l'ordre public.

Choix du palier de réussite ou palier de tir :

Qualité du personnage

La capacité correspondant le plus avec cette action est l'Habilité qui servira de base pour déterminer le palier applicable. Il est nécessaire de tenir compte de l'expérience ou de l'inexpérience du tireur. Un professionnel des armes à feu peut mériter un bonus maximum de + 4, une personne absolument inexpérimentée se verra appliquer un malus de - 6.

Difficulté de l'action

La taille de la cible, le fait qu'elle soit en mouvement ou pas et la distance à laquelle elle se trouve peuvent rendre le tir, en soi, plus ou moins difficile. D'une manière générale, il suffira de tenir compte de la portée de l'arme et de la comparer avec la distance à laquelle se trouve la cible pour accorder les modifications suivantes :

Portée courte = + 1
Portée normale = pas d'influence
Portée longue = - 2.

Circonstances

La mauvaise visibilité, le brouillard, la présence d'obstacles divers peuvent aussi être pris en compte.

Le tableau suivant indique quelles sont les portées qu'on peut accorder aux types les plus courants d'armes, Vous pouvez, bien sûr, le compléter et le préciser si vous voulez introduire un réalisme accru dans vos parties.

	PORTÉE COURTES	PORTÉE NORMALE	PORTÉE LONGUE
Fusil	- de 30 m.	30 à 120 m.	+ de 120 m.
Pistolet	- de 10 m.	10 à 30 m.	+ de 30 m.

Interprétation du résultat du tir :

Résultat négatif = le coup est manqué.

Réussite de qualité D = la cible est touchée (blessure à un membre, si la cible possède des membres).

Réussite de qualité C = la cible est touchée (blessure au torse).

Réussite de qualité B = la cible est touchée (blessure au ventre).

Réussite de qualité A = la cible est touchée (blessure mortelle à la tête ou au cœur).

Dommmages infligés à la cible :

QUALITÉ DE LA RÉUSSITE	D	C	B
Fusil type chasse	4	5	7
Fusil type guerre	5	6	8
Pistolet petit calibre	2	3	5
Pistolet moyen calibre	3	4	6
Pistolet gros calibre	4	5	7

ARMES BLANCHES

Deux personnes se battent à l'arme blanche. Chaque tentative de toucher correspondra à une action. Les actions seront traitées en simultané.

Choix du palier :

Qualité du personnage

La base de référence de la qualité du personnage dans le cas d'un combat à l'arme blanche est l'Habilité.

On prendra en compte l'expérience du personnage en appliquant un bonus ou un malus qui variera entre + 4 pour un professionnel et - 6 pour un néophyte.

Difficulté de l'action

C'est la plus ou moins grande mobilité de l'adversaire qui sera prise en compte. Pour chaque niveau de son Habilité, il est possible d'accorder les modificateurs suivants :

HABILITÉ	- 5	6-7	8-9	10	11-12	13-14	15-20
MODIFICATEUR	+ 6	+ 4	+ 2	0	- 2	- 4	- 6

Circonstances

Un terrain particulièrement glissant ou accidenté peut avoir des effets (pour les deux adversaires).

Interprétation des résultats :

Résultat négatif = le coup est manqué.

Réussite de qualité D = estafilade ou coupure à un membre.

Réussite de qualité C = blessure au torse.

Réussite de qualité B = blessure au ventre.

Réussite de qualité A = coup mortel au cœur ou à la tête.

Les interprétations données par ce tableau ne sont que des suggestions que vous pouvez adapter librement à votre propre vision des choses.

Dommmages infligés à l'adversaire :

QUALITÉ DE LA RÉUSSITE	D	C	B
Arme blanche courte	2	3	5
Arme blanche longue	4	5	7

ATTENTION

La méthode indiquée pour résoudre un combat à l'arme blanche représente une configuration classique d'attaque. Cette configuration n'est pas unique dans le cas d'un combat, d'autres styles d'actions peuvent être tentés par les personnages (parade, tentative de désarmement, attaque par surprise, attaque sur un adversaire sans arme, etc.). Dans ces cas, la méthode à suivre est la même, la seule différence sera dans l'intégration d'un bonus ou malus de difficulté correspondant à l'action tentée.

REMARQUE

Encore une fois, les règles que nous vous proposons sont essentiellement des moyens de guider votre prise de décision. Ceci dit, il ne faut pas non plus, prendre l'habitude de les modifier constamment. Il faut que les joueurs sachent à quoi s'en tenir pour qu'ils puissent évaluer les risques qu'ils prennent.

COMBAT À MAINS NUES

Il ne s'agit pas forcément d'un combat dans les règles de l'art, mais plutôt d'une façon de se battre par laquelle on cherche à donner des coups (même des coups de tête ou de pied).

Choix du palier de combat :

Qualité du personnage

Le combat à mains nues faisant appel à des qualités de force et d'adresse, la moyenne entre les Aptitudes Physiques et l'Habileté du personnage servira de base à la détermination du palier de tirage. On appliquera aussi une échelle de modification s'échelonnant entre + 4 et - 6, exprimant l'habitude du personnage à ce style d'activité et la valeur de sa technique de combat.

Difficulté de l'action

C'est encore une fois la relative mobilité de l'adversaire qui peut être prise en compte (voir « difficulté de l'action » dans la section « L'utilisation des armes blanches »).

Circonstances

A considérer en fonction du lieu de l'action.

Interprétation des résultats :

Les dégâts que peuvent s'infliger les combattants sont variables. Meilleure est la forme de celui qui frappe, plus importants seront les dommages. Le nombre de points de dommages infligés est indiqué par le tableau ci-dessous.

QUALITÉ DE LA RÉUSSITE	D	C	B
Combat à mains nues	1	2	4

Le combat se règle en actions simultanées.

Réussite de qualité D = coup peu appuyé.

Réussite de qualité C et B = coup bien marqué.

Réussite de qualité A = KO, envoi de l'adversaire au tapis.

N'oubliez pas que la perte de points de Constitution affecte le niveau d'Aptitudes Physiques et que, comme celui-ci entre dans la détermination du palier de base, les chances de toucher un adversaire diminuent au fur et à mesure où le personnage s'affaiblit.

L'effet de ce type de dégât est brutal mais ne laisse que des contusions et se récupère rapidement. Un combattant tombant à 0 point de Constitution n'est pas mort mais KO. C'est pourquoi les Points de Constitution perdus se récupéreront, même sans soins particuliers, à la vitesse de 1 point toutes les 10 minutes.

L'interprétation ci-dessus correspond à un combat type boxe. Le but recherché peut être différent : immobiliser par une prise bien placée.

Il faut noter que deux adversaires peuvent s'immobiliser l'un l'autre, c'est pourquoi les attaques seront réglées comme si elles étaient simultanées.

Les chances de réussir une attaque sont déterminées de la même manière qu'on détermine les chances de donner un coup (voir section « la boxe »), le palier de base et les modificateurs applicables sont les mêmes.

Mais, ce qui est différent, c'est l'interprétation des résultats.

Un résultat négatif indique que la prise est manquée.

Une réussite indique qu'une bonne prise a été placée.

L'adversaire est immobilisé par un nombre de séquences variant en fonction de la qualité du résultat :

QUALITÉ DE LA RÉUSSITE	A	B	C	D
nombre de séquences d'immobilisation	4	3	2	1

L'adversaire peut tenter de se dégager.

Selon le résultat obtenu il peut, soit se dégager, soit réduire son temps d'immobilisation :

QUALITÉ DE LA RÉUSSITE	A	B	C	D
nombre de séquences soustraites au temps d'immobilisation	4	3	2	1

Si le résultat obtenu est supérieur au temps d'immobilisation, on estimera que le personnage s'est dégagé de la prise.

EXEMPLE

Aristide Durand, mari jaloux, est en train de battre dans la cage d'escalier sa femme qu'il soupçonne d'infidélité. Le concierge, sortant de sa loge, va tenter de neutraliser M. Durand qui visiblement ne se contrôle plus.

Concierge : Aptitudes Physiques 13, Habileté 13. Qualité du personnage, la combinaison Aptitudes Physiques et Habileté nous donne la base de 13. Le concierge n'ayant pas de formation de lutte et n'ayant pas pour habitude ce genre d'action musclée, se voit infliger un malus de - 4. Difficulté de l'action : M. Durand a une Habileté de 12, ce qui inflige un malus de mobilité de - 2. Circonstances, M. Durand est occupé à battre sa femme et ne le voit pas arriver (bonus de + 4). Cette action sera interprétée sur le palier 11.

Le jet de d100 donne 31, soit une réussite de qualité C : le concierge immobilise M. Durand pour 2 séquences. La réaction de M. Durand sera de se défendre et d'éviter d'être ceinturé.

Aristide Durand : Aptitudes Physiques 14, Habileté 12. Qualité du personnage, la combinaison entre les Aptitudes Physiques et l'Habileté indique la base de 13. De même que pour le concierge, l'inexpérience de M. Durand se traduit par un malus de - 4. Difficulté : l'Habileté du concierge est de 13, ce qui donne un malus de mobilité de - 4. Circonstances : neutres. Cette action sera lue sur le palier 5.

Résultat du d100 : 22 ce qui indique une réussite de qualité D.

M. Durand réduit son temps d'immobilisation d'une séquence, il reste donc immobilisé pour une séquence. Sa femme aura juste le temps de s'engouffrer chez elle en claquant la porte.

LES AUTRES FORMES DE COMBAT

Les formes de combat envisagées par les règles précédentes peuvent vous servir de base pour régler d'autres formes de combat.

En particulier, si des adversaires sont munis d'armes contondantes, les chances de toucher peuvent être déterminées comme les chances de toucher avec une arme blanche, mais l'évaluation des dégâts peut être modifiée.

Si un personnage se sert d'un « coup de poing américain », les dégâts qu'il occasionnera seront déterminés comme s'il s'agissait d'un coup à mains nues, mais augmentés raisonnablement et considérés comme de véritables blessures.

Si un personnage veut étrangler un de ses adversaires, il doit réussir une prise comme s'il voulait lutter et immobiliser celui-ci. Mais les chances de se dégager de sa victime ne seront pas affectées des mêmes malus et la fréquence des tentatives de dégagement pourrait être plus grande. Les points de Constitution perdus par l'étranglé, à raison de 2 points par minute, par exemple, diminueront ses chances de se dégager puisque ses Aptitudes Physiques seront aussi diminuées.

Et ainsi de suite...

En usant de bon sens et de logique, vous réussirez facilement à appliquer universellement les principes de résolution que nous venons de vous décrire.

Il n'est pas indispensable que nous entrons plus avant dans la description détaillée de la résolution d'une multitude de situations délicates. Nous vous laissons votre entière liberté car nous savons que, si vous avez compris les principes que nous venons de vous exposer, vous saurez réagir avec la rapidité et l'efficacité qui conviennent.

UTILISATION DES APTITUDES INTELLECTUELLES

PRINCIPES THÉORIQUES

Nous avons défini par aptitudes intellectuelles deux caractéristiques, la Spiritualité et l'Ouverture d'Esprit. Ces deux caractéristiques représentent la stabilité mentale du personnage. Plus elles sont élevées, plus l'esprit du personnage est résistant aux agressions que subit son psychisme.

LES ÉVÉNEMENTS

Les situations susceptibles d'ébranler la stabilité mentale et spirituelle des personnages sont appelées « Événements ». Chaque Événement a une puissance destabilisatrice particulière qui peut être évaluée par un nombre.

La plupart des situations courantes, même si elles sont souvent extraordinaires, ne sont pas des Événements et ne mettent donc pas en danger la stabilité mentale des personnages. Mais certaines, même si elles ont une puissance, ou un « degré de puissance » égal à zéro, restent dangereuses et seront tout de même appelées « Événements ».

CONFRONTATION A UN ÉVÉNEMENT

Selon les circonstances et la nature de l'Événement, c'est l'Ouverture d'Esprit ou la Spiritualité qui sera agressée.

D'une manière générale, on peut dire qu'un Événement d'origine naturelle agresse l'Ouverture d'Esprit et qu'un Événement d'origine Surnaturelle agit sur la Spiritualité.

C'est ainsi, par exemple, que la torture agit sur l'Ouverture d'Esprit de la victime qui risque, à la suite des souff-

frances qu'elle endure, de perdre la raison et qu'une apparition diabolique agit sur la Spiritualité, parce qu'elle est la matérialisation d'une croyance ou d'une crainte, face à laquelle il n'est possible d'opposer que sa force d'âme.

Pour savoir comment un personnage réagit devant un Événement, il faut procéder à un tirage de d100 dont le résultat sera interprété à l'aide de la Table des Paliers.

PALIER DE TIRAGE

Le palier utilisable en de telles circonstances sera celui dont le numéro est égal à la caractéristique agressée (Ouverture d'Esprit ou Spiritualité), diminué du degré de puissance de l'Événement.

Si, par exemple, un personnage possédant une Spiritualité de 12 est confronté à un Événement de degré 3, les résultats de cette confrontation seront lus sur le palier $12 - 3 = 9$.

Il n'est pas nécessaire de tenir compte de la qualité du personnage, ni de la difficulté de l'action, ni des circonstances. Un Événement est, par définition, surprenant et nouveau.

Cependant, et de façon exceptionnelle, vous pouvez accorder un bonus ou infliger un malus si vous l'estimez.

Quoiqu'il en soit, en aucun cas, quel que soit le niveau de Spiritualité ou d'Ouverture d'Esprit du personnage et le degré de puissance de l'Événement, le palier utilisé pour déterminer les résultats ne doit être supérieur à 16.

INTERPRÉTATION

L'interprétation de la qualité des résultats de la confrontation se fait à l'aide de la table suivante qui exprime l'effet de la confrontation en fonction de la qualité du résultat du jet de d100. Les chiffres indiqués représentent le gain ou la perte d'Ouverture d'Esprit ou de Spiritualité que subit le personnage.

CONFRONTATION ordre d'Événement	Effet d'une confrontation avec Ouverture d'Esprit ou Spiritualité				
	A	B	C	D	échec
0	0	0	0	0	0
1	+ 1	+ 1	+ 1	0	- 1
2	+ 2	+ 1	0	- 1	- 2
3	+ 1	0	- 1	- 2	- 3
4	0	- 1	- 2	- 3	- 4
5	- 1	- 2	- 3	- 4	- 5

Un Événement représentant une situation de stress, un échec dans certains cas implique une perte de la maîtrise du personnage. Celui-ci, en dehors des modifications données par la table subira les effets éventuellement prévus par le Meneur de jeu. Par contre une réussite, même accompagnée de perte de points, indique une résistance de l'esprit du personnage face à l'Événement ; il garde donc un contrôle total de ses réactions.

La confrontation des aptitudes intellectuelles à un Événement doit être utilisée rarement, une utilisation fréquente de ce genre de situation ne serait pas réaliste. Un personnage, même au cours d'une aventure mouvementée, ne se trouve pas en situation de stress très souvent.

De plus la plupart des événements sont d'ordre zéro, ils peuvent entraîner une réaction incontrôlée du personnage en cas d'échec mais pas de modification de ses aptitudes mentales.

PROGRESSION DES APTITUDES INTELLECTUELLES

Au cours d'un scénario un personnage peut se retrouver face à des événements successifs le marquant d'autant plus qu'il ne possède pas la compréhension de l'ensemble de l'intrigue.

Par le fait même de solutionner le problème qui lui est posé, (l'élimination d'une présence maléfique ou la résolution d'un mystère par exemple) le personnage peut gagner des points d'Ouverture d'Esprit ou de Spiritualité.

Mais les aptitudes intellectuelles opposent une résistance aux modifications ; le gain sera donc déterminé par un tirage sur la table de résistance (voir « Les variations du Fluide » page 27). L'ordre d'Événement servant de base à la détermination du gain sera fonction des actions effectuées par ce personnage ou des risques qu'il aura encourus au cours du scénario. Le palier utilisé pour ce tirage ne doit pas être supérieur à 16.

LE SURNATUREL

DÉFINITION

Un phénomène est considéré comme d'origine surnaturelle lorsque ses causes ne peuvent pas être expliquées par des lois de la Nature.

Le surnaturel, c'est donc ce qui dépasse les lois naturelles.

L'énergie qui anime le surnaturel est le Fluide. Cette énergie est omniprésente, à des degrés divers, dans tout l'univers et les lois auxquelles elle obéit, si elles ne sont pas connues de la science, ne sont pas, non plus, très bien connues de ceux qui croient à leur existence.

Chaque personnage possède un certain « niveau de fluide » chiffré, qui indique à quel point il est perméable au Fluide. Cette perméabilité lui donne une certaine sensibilité à la présence du Fluide ambiant et peut lui permettre, s'il possède la connaissance des procédures secrètes et subtiles, d'en faire usage pour obtenir des effets inexplicables et étranges.

Mais l'intervention du Fluide dans le jeu doit rester discrète. Les joueurs ne doivent en avoir qu'une vague conscience et le savoir qu'ils pourront acquérir à son sujet ne doit jamais être clairement confirmé par le Meneur de jeu.

Le Fluide est une donnée mystérieuse qui, par son mystère même, peut introduire une dimension inquiétante ou merveilleuse dans le jeu. Il ne doit pas être galvaudé, banalisé ou utilisé systématiquement.

C'est pourquoi, dans un premier temps et dans le cadre de ce livret de règles, nous avons voulu nous limiter à l'exposition des principes de son utilisation et de ses effets. Une

notion aussi mystérieuse ne peut pas être présentée en quelques mots et nous nous sommes accordés un délai de réflexion pour vous présenter, plus tard, un exposé aussi complet que possible de son rôle précis dans la réalité imaginaire du contexte du jeu.

Ceci dit, et pour ne pas vous laisser sur votre faim, nous avons décidé de vous donner tout de même quelques principes généraux.

LA SENSIBILITÉ AU SURNATUREL

Au cours du jeu, il est possible de déterminer si un personnage se trouvant en présence d'une activité mettant en œuvre le Fluide, y sera sensible.

Un tirage sur le palier correspondant à son potentiel de Fluide peut révéler au personnage une «anormalité» indéfinissable de façon objective.

Lancez, discrètement, le d100 pour chaque personnage confronté au phénomène et vous lirez le résultat de ce jet sur le palier dont le numéro correspond au niveau de Fluide de chacun d'eux.

Un bonus ou un malus pourra être appliqué si vous estimez que la quantité de Fluide qui anime le phénomène le justifie.

EXEMPLE

Deux personnages roulent dans une calèche sur une route de montagne. Un orage éclate. Cet orage a été déclenché par un sorcier. Nous sommes en été et le premier personnage qui obtient un résultat négatif à son jet de d100, trouve la situation absolument normale. Le deuxième, qui lui réussit son jet, a l'étrange impression que cet orage n'est pas dû à un phénomène naturel.

ATTENTION

Le test utilisant le Fluide n'exclut pas un tirage d'Ouverture d'Esprit si «l'anormalité» d'une situation est détectable objectivement.

EXEMPLE

Nous nous trouvons dans une situation identique, mais en janvier. Le temps est donc plus propice à une chute de neige qu'à un orage. Les deux personnages échouent à leur tirage basé sur le Fluide. Celui qui réussira un jet d'Ouverture d'Esprit constatera alors la bizarrerie de cet orage en cette saison.

L'UTILISATION DU FLUIDE

Le niveau de Fluide de chaque personnage indique la quantité de Fluide qui le traverse. Cette énergie peut être utilisée pour produire des effets «magiques».

Dans *Maléfices*, nous appelons «acte magique» toute technique qui permet d'obtenir un effet déterminé en utilisant le Fluide. Cette expression englobe, non seulement la magie ou la sorcellerie proprement dite, mais aussi le magnétisme, le spiritisme, la voyance, la radiesthésie, etc., qui sont des

techniques dont les effets, surtout dans l'esprit d'un personnage vivant à l'époque couverte par le jeu, apparaissent comme «magiques».

Tout acte magique, pour produire ses effets, nécessite une certaine quantité de Fluide. Cette quantité minimale constitue le «seuil de pratique» de l'acte.

Pour effectuer un acte magique, il faut donc que l'officiant possède un niveau de Fluide au moins équivalent au seuil de pratique de l'acte.

Mais cela ne suffit pas. Encore faut-il qu'il connaisse la procédure à suivre et qu'il satisfasse aux conditions particulières exigées par la nature de l'acte (composants matériels, lieu indiqué, date et heure propices, etc.).

Comme les personnages ne connaissent jamais avec exactitude leur niveau de Fluide, ils ne seront jamais absolument assurés de la réussite de leurs tentatives. Vous seul connaîtrez les risques auxquels ils s'exposent et vous pourrez déterminer les résultats en appliquant les principes suivants.

Si le personnage qui tente de réussir un acte magique a un niveau de Fluide inférieur au seuil de pratique de l'acte, il ne se passera rien. Ses capacités à mettre en œuvre un phénomène surnaturel sont dépassées et il ne réussit pas à provoquer le moindre résultat ; il n'a même pas à craindre les effets d'un choc en retour.

Si le personnage possède un niveau de Fluide supérieur au seuil de pratique de l'acte, il réussit à mettre en œuvre les forces surnaturelles, sans qu'il soit nécessaire de recourir à un jet du d100.

Mais...

Le Fluide est une énergie capricieuse qui échappe facilement à tout contrôle. Aussi peut-il exister une chance que les effets obtenus ne soient pas ceux qui étaient escomptés.

C'est pourquoi, il faudra que vous procédiez tout de même à un jet du d100. Vous en lirez le résultat sur le palier dont le numéro correspond au seuil de pratique de l'acte. Plus le seuil de pratique d'un acte est élevé, plus les chances de voir des effets indésirables apparaître sont grandes.

Il est évidemment possible de limiter les chances de voir des effets indésirables apparaître.

Si le personnage est en mesure d'investir dans l'acte magique une quantité de Fluide supérieure au seuil de pratique, la lecture du score réalisé avec le d100 se fera sur un palier différent et plus favorable parce qu'on pourra considérer que les chances de maîtriser les effets indésirables seront plus importantes.

Dans un tel cas, vous soustrairez au niveau de Fluide du personnage le seuil de pratique de l'acte. Le nombre que vous obtiendrez ainsi est appelé «niveau de maîtrise de l'acte» et il est lui-même appliqué à la détermination du palier.

Si le personnage fait appel à certains «supports occultes» (talisman, baguettes ensorcelées, pentacle, etc.), leur effet vient s'ajouter à la maîtrise de ce personnage pour diminuer les chances d'effets incontrôlés (chaque support a une valeur exprimée par un nombre).

**Niveau de Maîtrise =
Niveau de fluide + support occulte - Seuil de pratique**

**Chances d'effets incontrôlés =
Seuil de pratique - Niveau de Maîtrise**

Si le résultat lu pour ce jet est un échec, ce sont les effets escomptés qui apparaissent. Dans le cas contraire, les effets incontrôlés apparaissent ; leur nature et leur intensité vous seront données dans la définition de l'acte magique.

EXEMPLE

Seuil de pratique de l'acte : 11.

Un personnage possédant un niveau de Fluide de 12 effectue un acte magique, le personnage a une maîtrise de cet acte de $12 - 11 = 1$.

Il utilise une amulette qui augmente de 2 sa maîtrise pour cet acte.

Sa maîtrise portée ainsi à 3 n'annule pas les chances d'effets incontrôlés (tirage sur palier 11) ; mais elle les réduit en faisant effectuer le tirage sur le palier 8.

Le résultat du d100 est :

de 01 à 05 effet incontrôlé de qualité A

de 06 à 15 effet de qualité B

de 16 à 25 effet de qualité C

de 26 à 40 effet de qualité D.

Si le résultat est supérieur à 40 il ne se produit pas d'effets incontrôlés, le personnage a réussi à dominer l'énergie du Fluide.

L'idéal pour l'exercice d'un acte magique est d'avoir une maîtrise de cet acte annulant totalement ses risques de dérive.

L'idéal ne correspond pas toujours à la réalité et souvent la pratique du surnaturel sera liée à un risque d'effets incontrôlés.

Il est toujours dangereux d'essayer de manier les forces surnaturelles.

Et ce n'est pas impunément que l'on dérange les puissances ; faut-il encore être ensuite capable de les dominer et d'éviter le « choc en retour ».

LES VARIATIONS DU FLUIDE

Le niveau de Fluide du personnage n'est pas une caractéristique figée. Il pourra évoluer au cours de la vie du personnage, augmenter ou diminuer en fonction des événements qu'il rencontre.

Si, par exemple, il entre dans une maison hantée, il pourra éprouver un léger malaise dont l'influence sur son niveau de Fluide sera nulle. Mais, par contre, si, brusquement, des objets se mettent à voler en tous sens, son niveau de Fluide risque de se développer dans des proportions tangibles, à condition toutefois qu'il n'ait pas l'esprit troublé par ces manifestations peu ordinaires.

Mais, même si le niveau de Fluide d'un personnage peut évoluer, ce sera toujours dans des proportions et dans des occasions particulières.

De même, si un personnage pratique la magie avec succès, son Fluide aura des chances de progresser. Cette progression sera subordonnée à la difficulté de l'acte qu'il a entrepris.

Lors de confrontation avec des événements d'ordre surnaturel pouvant modifier le Fluide, la puissance de l'Événement sera évaluée par un nombre.

Le Fluide va opposer une résistance à toute modification, soit positive, soit négative.

La table suivante vous donne les modifications pouvant intervenir en fonction de la qualité de la résistance du Fluide. Le palier à appliquer est donné par le niveau de Fluide.

RESISTANCE	résultat modification possible				
	A	B	C	D	échec
0	0	0	0	0	0
1	+ 1	+ 1	+ 1	0	- 1
2	+ 2	+ 1	0	- 1	- 2
3	+ 1	0	- 1	- 2	- 3
4	0	- 1	- 2	- 3	- 4
5	- 1	- 2	- 3	- 4	- 5

Le palier sur lequel la résistance d'un personnage est appréciée ne peut jamais être supérieur à 16, même si le niveau de Fluide de ce personnage est supérieur à 16.



CRÉATURES DU MENEUR DE JEU

Les créatures animées par le Meneur de jeu ont un caractère humain, animal ou monstrueux.

LES HUMAINS ou personnages non joués (PNJ)

Ce sont tous les participants d'un scénario interprétés par le Meneur de jeu, que ce soit des personnages principaux indispensables à l'intrigue, où des seconds rôles qui bien souvent ne sont là que pour faire de la figuration. Il arrive

cependant que ces seconds rôles prennent de l'importance et disputent la vedette aux personnages principaux. *Maléfices* favorisant l'improvisation, ce genre de situation se rencontre fréquemment. Pour éviter d'être pris au dépourvu, nous vous conseillons de disposer d'un nombre minimum d'informations sur les personnages, tant principaux que secondaires.

La méthode de création d'un personnage de *Maléfices* étant suffisamment rapide et simple, il vous suffit de la réutiliser pour les personnages que vous allez créer. Cela ne veut pas dire qu'il vous est indispensable de détailler tous les personnages autant que ceux de vos joueurs (il n'est peut-être pas obligatoire d'effectuer le tirage des lames du Grand Jeu de la Connaissance par exemple). Par contre, disposer de chaque caractéristique de vos personnages non joués (Constitution, Habilité, Culture Générale, etc.) peut être fort utile en cours de partie.

LES ANIMAUX

De la même façon que pour un humain, nous pouvons définir un animal, en terme de jeu, par un certain nombre de caractéristiques.

Ces caractéristiques différeront en fonction de l'animal choisi ; elles devront correspondre aux besoins du Meneur de jeu. Nous pouvons quand même déterminer des références générales qui s'appliqueront à la majorité des animaux.

Constitution :

La Constitution d'un animal représente la même notion de vitalité que pour un être humain. La Constitution moyenne de l'homme (10) sert de référence pour définir par comparaison la Constitution moyenne d'une race précise d'animal.

Aptitudes physiques :

Elles représentent les chances de l'animal de réussir une activité physique lui correspondant.

Type de défense ou d'attaque :

Les animaux se défendent ou attaquent avec leurs armes naturelles ; griffes, dents, etc. La qualité du résultat d'une attaque d'animal est assimilable aux dommages d'une arme blanche ou d'une arme contondante. Il suffit d'attribuer à l'animal les dommages de l'arme correspondant le mieux au type de blessure qu'il est en mesure d'infliger.

Les autres caractéristiques concernant un animal peuvent être très diverses (agressivité, fidélité, âge, etc.).

Elles peuvent être utiles au jeu. Il peut être, par exemple intéressant de savoir si un chien est pourvu ou dépourvu d'odorat. Par contre, le volume de lait produit quotidiennement par une vache, risque de ne pas être une information essentielle pour le bon déroulement d'une partie de *Maléfices*. Ces caractéristiques secondaires sont en fait des données ponctuelles dont le Meneur de jeu appréciera la nécessité.

EXEMPLE

Boulet, le berger allemand du garde champêtre est une belle bête en pleine forme ; sa Constitution (7) est élevée pour un chien et donc un signe de sa robustesse.

Son jeune âge (3 ans) et son dressage font qu'il bénéficie d'une aptitude physique de 14.

Nous pouvons comparer les crocs de sa mâchoire à une arme blanche courte.

Reprenons notre exemple où Gaspard, surpris par Boulet en train de chaparder des pommes, essaye de grimper dans l'arbre pour lui échapper (exemple de la page 19). Nous avons vu que Gaspard risquait de ne pas réussir à se hisser à temps sur l'arbre. S'il n'y parvient pas, le meneur de jeu effectue un jet de dé sur le palier 14 (action physique normale). Ce jet permet de savoir si le chien arrive à mordre Gaspard. Si cette attaque réussit, le chien inflige à Gaspard une blessure matérialisée par la perte de points de Constitution. Le nombre de points perdus est donné par la lecture du tableau de dommages des armes (arme blanche courte). Attention, la qualité de résultat A (attaque mortelle à la gorge) n'est applicable que si la situation le permet. Ici vu la position de Gaspard, comme seule une morsure aux jambes est possible, un résultat de qualité A s'interprète comme un résultat de qualité B.

LES MONSTRES

Est qualifiée de monstre toute créature animée ni humaine, ni animale.

Un monstre peut être tangible (loup-garou, vampire, mort-vivant, etc.) ou immatériel (spectre, fantôme, etc.).

Il est impossible, vu leur diversité, de définir des caractéristiques communes à tous (à paraître courant 1986 un numéro spécial de *Maléfices* : « Le Bestiaire »).

Chaque cas doit pourtant être exposé clairement en terme de jeu, établissant sans ambiguïté les pouvoirs et les faiblesses du monstre.

Créer un monstre est une tâche délicate. Seule une longue expérience permet de trouver l'équilibre entre les différentes composantes d'un monstre. Cet équilibre doit le rendre maniable pour le Meneur de jeu tout en le mettant à la portée des personnages des joueurs.

Le principal intérêt de placer un monstre dans une intrigue est de frapper l'imagination des joueurs.

Par contre, s'ils apparaissent trop fréquemment, ils feront de moins en moins peur. Il ne faut pas oublier que *Maléfices* se déroule dans notre passé et que les archives ne conservent aucune preuve de l'existence de pareilles créatures.

Conclusion : les monstres sont restés discrets, ne les rendons pas trop voyants.