

MODIFICATIONS AUX RÈGLES DE MALÉFICES 2ème édition

COMPÉTENCES DES PERSONNAGES

Les règles de Maléfices prévoient d'attribuer des professions aux personnages, ce qui justifie certains ajustements dans leurs caractéristiques. Elles ne prévoient pas en revanche de compétences sur lesquelles ces caractéristiques doivent s'appliquer. Des ajustements liés à la qualité du personnage sont prévus mais leur utilisation est laissée à l'appréciation souveraine du MJ.

Voici une proposition de modification.

Les domaines de compétences suivants sont proposés, au sein desquels sont déclinées des spécialités, associées à une caractéristique privilégiée pour les tirages de dés.

Cette caractéristique associée est indicative et peut être modifiée par le MJ en fonction de l'action effectuée par le PJ.

Culture Générale

- **Sciences Humaines:** Histoire, Géographie, Littérature, Théologie
- **Sciences de la Nature:** Médecine, Pharmacie, Biologie, Botanique, Vétérinaire
- **Sciences exactes:** Mathématiques, Physique, Chimie, Architecture, Génie Civil
- **Sciences Économiques et Administratives:** Commerce, Droit, Administration

Habilité

- **Combat à distance:** Fusil, Revolver, Armes lourdes, Arc, Couteau à Lancer
- **Corps à Corps:** Bagarre, Couteau, Escrime
- **Filouterie:** Crochetage, Vol à la Tire, Recel, pickpocket
- **Artisanat:** Menuiserie, Ferronnerie, Mécanique, Maçonnerie, Imprimerie

Perception

- **Investigation:** Filature, Interrogatoire, Renseignement, Infiltration
- **Connaissance de la Nature:** Agriculture, Chasse, Pêche, Élevage, Vie en Campagne
- **Connaissance de la Mer:** Marine à Vapeur, Marine à Voile, Routes et escales maritimes, Pêche
- **Pratique Arts Intellectuels:** Comédie, Chant, Danse Classique, Musique
- **Pratique des Arts Manuels:** Peinture, Sculpture, Gravure

TIRAGE DU PERSONNAGE

Un personnage a le droit de choisir à la création trois domaines de compétence:

- Un domaine principal pour lequel il sera "Professionnel" d'une spécialité et "Entraîné" pour les autres.
- Un domaine secondaire (en rapport sauf exception avec sa profession) pour lequel il sera "Entraîné" pour une spécialité et "Initié" pour les autres.
- Un domaine dit tertiaire (en rapport avec sa profession ou bien constituant un Violon d'Ingres) pour lequel il sera "Entraîné" pour une spécialité et "Initié" pour les autres.

EX 1: François Joffre est officier du Génie, ancien polytechnicien.

Domaine Principal: Sciences exactes avec Professionnel "Génie Civil"

Domaine Secondaire: Combat à Distance avec Entraîné "Revolver"
Domaine Tertiaire: Connaissance de la Nature avec Entraîné "Vie en Campagne"

EX 2: Henri Rousseau est employé à l'Administration des Douanes

Domaine Principal: Sciences Économiques et Administratives avec Professionnel "Administration"

Domaine Secondaire: Pratique des Arts manuels avec Entraîné "Peinture"

Domaine Tertiaire: Il pratique la Boxe Française: Corps à Corps avec Entraîné "Bagarre"

EX 3: Bernard Rivière est un ancien de la "Royale"

Domaine Principal: Connaissance de la Mer avec Professionnel "Marine à Vapeur"

Domaine Secondaire: Armes à Distance avec Entraîné "Armes Lourdes"

Domaine Tertiaire: Connaissance de la Nature avec Entraîné "Vie en Campagne": il a surtout conduit des missions d'exploration des réseaux fluviaux du sud-est asiatique, loin de toute base.

Notes:

- La définition de la Perception est modifiée par ce qui précède. Elle doit se comprendre comme l'ouverture à son environnement (aspect traditionnel) et aux autres (aspect social; empathie).
- Vie en Campagne: vise plus précisément la capacité du personnage à vivre en extérieur, que ce soit pour y dormir, s'y nourrir et s'adapter aux contraintes de ce milieu naturel. Principalement accessible aux profils militaires, cette spécialité est aussi maîtrisée par un explorateur, un chasseur (grands fauves, garde-chasse) ou bien encore un éleveur nomade (berger pyrénéen par exemple) etc.
- Les bonus au palier de tirage à retenir en fonction du niveau de spécialité atteint sont donnés dans la section suivante.
- En fonction de l'activité du personnage pendant la partie, on pourra envisager un gain de niveau dans une spécialité et faire ainsi progresser le personnage d'une aventure à l'autre. Une proposition plus détaillée figure un peu plus bas.
- J'ai omis volontairement le cas particulier de la conduite automobile. En effet, dans le cadre du jeu, et en fonction de l'époque exacte jouée, on peut considérer que savent conduire les personnages du fait de leur profession (ex: livreur en camion, taxi de la marne etc...) ou bien du fait d'un niveau social élevé, si le personnage décide d'avoir une voiture. Aucune spécialité spécifique n'est cependant envisagée, d'autant plus que la technologie automobile de la Belle Époque ne me semble pas permettre de valoriser le bon conducteur par rapport au mauvais. La réparation automobile est gérée par un profil d'Artisan Professionnel "Mécanique", qui a d'ailleurs été introduit pour cela.
- Approche à peu près similaire pour l'équitation: on pourra considérer qu'un personnage d'origine rurale saura monter à cheval de même que certaines professions et plus particulièrement: militaires de l'armée de terre du rang d'officier, quelque soit l'arme; militaires de la cavalerie quelque soit le grade; gendarmes. Un autre profil devra développer des compétences en connaissance de la nature et la spécialité "Élevage" me semble pouvoir correspondre à une connaissance de l'équitation, si il s'agit d'élevage de chevaux.
- Pour ce qui concerne la conduite d'attelage: profil rural, bourgeoisie "de déplacement" (ex: médecin, vétérinaire), profession ad-hoc (ex: livreur utilisant une carriole, conducteur de voiture de louage).
- Bien évidemment certains lecteurs sagaces auront remarqué l'absence de compétences liées à l'Occulte. C'est délibérément voulu dans la mesure où cet aspect est découvert au fur et à mesure par les PJ. Je pense que la prise en compte d'une compétence en la matière dès la création du PJ doit être limitée à ceux qui ont tiré les "bonnes" lames ... et donc ne regarde que le MJ et ce joueur. Le reste est géré en fonction de l'exposition des PJ à l'Occulte et donc dans le cadre de la campagne/scénario. Un encadrement plus strict de ce domaine n'est à mon avis pas nécessaire ni souhaitable.

JETS DE RÉUSSITE

Les modificateurs au palier de tirage figurent dans le tableau synthétique suivant

Modif palier	Qualité perso	Difficulté	Circonstances
+ 6	-	Très Facile	-
+ 4	Professionnel	Facile	Très favorables
+ 2	Entraîné	Moyennement Facile	Assez favorables
0	Initié / Naturel	Normale	Normales
< 2 >	Très occasionnel	Moyennement Difficile	Assez défavorables
< 4 >	Néophyte compatible	Difficile	Très défavorables
< 6 >	1ère fois ou Néophyte incompatible	Très Difficile	-

Explications:

Qualité du personnage

Professionnel: je suis un spécialiste de ce domaine précis. Ex: je suis un soldat de l'Infanterie de marine et je suis donc un "professionnel" du fusil de guerre.

Entraîné: j'ai une pratique fréquente de ce domaine ou bien j'ai des connaissances précises dans celui-ci. Ex: je suis un officier de l'Infanterie de marine; je suis un professionnel du revolver qui est mon arme de dotation mais je suis "entraîné" au fusil

Initié: J'ai eu l'occasion de pratiquer avec un certain sérieux le domaine. Ex: je suis un ancien appelé de l'infanterie libéré il y a quelques années; je suis initié au maniement du fusil

Naturel: Ne nécessite pas d'entraînement particulier. Seules les conditions particulières de l'action peuvent justifier un ajustement du palier de tirage parce que l'action est plus ou moins difficile ou bien les circonstances plus ou moins favorables. Ex: je souhaite monter sur une échelle dans une grange. C'est une action naturelle pour tout un chacun, qui peut devenir difficile si je suis pressé (ou que je porte une robe) et dont les circonstances peuvent être défavorables si je tente cet exercice de nuit sans lumière ou bien sous la pluie.

Très occasionnel: j'ai l'occasion de pratiquer ce domaine de temps en temps. Ex: je participe une fois l'an à l'ouverture de la chasse chez la Comtesse du Barry et je vais ensuite à une ou deux autres chasses pendant la période d'ouverture de la chasse. Je suis un utilisateur très occasionnel du fusil.

Néophyte compatible: je n'ai jamais pratiqué mais j'ai une expérience transposable. Ex: je suis cavalier et je dois chevaucher sur un dromadaire.

Néophyte incompatible ou première fois: je n'ai jamais pratiqué et ne dispose d'aucune expérience transposable. Ex: je dois chevaucher un dromadaire et je ne monte pas à cheval.

Difficulté

Pas de changement par rapport au livret de règles. Il s'agit de la difficulté intrinsèque de l'action.

Circonstances

Pas de changement par rapport au livret de règles. Il s'agit des conditions dans lesquelles l'action est effectuée.

PROGRESSION DU PERSONNAGE

A l'exception de l'Ouverture d'Esprit, de la Spiritualité et du Fluide, la progression d'un personnage est négligée dans le livre de base de Maléfices 2ème Edition.

De manière combinée avec le système décrit plus haut, voici une proposition de système de progression du personnage.

Il consiste pour le MJ à autoriser à la fin d'une partie des augmentations dans les compétences en fonction de celles qui ont été utilisées, par exemple du type: "Vous avez le droit d'augmenter n spécialités de "tel niveau" à "tel niveau" " ou bien alternativement "Vous avez le droit d'augmenter n niveaux de spécialités"

Je recommande les limitations suivantes:

- Augmentation très exceptionnelle d'une seule deuxième spécialité à "Professionnel" au cours d'une (longue) campagne. Cette spécialité a vocation à rester le domaine d'excellence du PJ.
- Les spécialités des deux autres domaines de départ ont ainsi un plafond de progression limité à "Entraîné".
- Limiter le développement des spécialités hors domaines de départ au niveau "Initié". Le postulat est qu'une progression au-delà de ce niveau nécessite un temps d'entraînement inaccessible aux PJ. L'objet est aussi d'éviter d'avoir au bout d'un certain temps des PJ qui sont "substituables" du point de vue des compétences. Cette limite favorise directement le maintien de l'esprit de groupe.
- Le Maître de Jeu autorise et oriente les progressions.
- Le premier niveau de progression est "très occasionnel". Le niveau inférieur "Néophyte compatible" sert à gérer dans les actions le cas d'un PJ disposant d'une expérience "transposable": exemple du cavalier montant un dromadaire.
- Bien évidemment, la progression en cours de campagne se fait spécialité par spécialité, chacune "acquise" séparément.

Exemple 1: au cours d'une partie le PJ néophyte a eu l'occasion de tirer au fusil de chasse; il décide de "dépenser" une progression pour passer en Niveau Occasionnel en Combat à Distance - spécialité Fusil mais il restera de -4 à -6 pour le reste du combat à distance.

Exemple 2: le PJ a participé activement à la recherche de renseignements (il a écumé les bars de Pigalle à la recherche de quelqu'un et il s'est souvenu le lendemain des résultats de sa virée ...) Niveau "Occasionnel" en Investigation "Renseignement", pour le reste il est toujours aussi nul ...

DÉTERMINATION DE LA RÉUSSITE D'UNE ACTION SANS PASSER PAR LA TABLE DE RÉOLUTION

Objectif: déterminer la réussite d'une action et - surtout - sa qualité en lecture directe d'un seul jet de dés

Lancer un D100:

1/ D100 inférieur ou égal au niveau du personnage (calculé et ajusté comme dans les règles - of course) X 5 (i.e. niveau 11 donne un seuil de réussite à 55): réussi, sinon raté

2/ qualité du résultat

- résultat pair: résultat de qualité C
- résultat impair: résultat de qualité B
- multiple de 5: résultat de qualité D
- double (i.e. 11, 22, 33, 44 etc.): résultat de qualité A

Note: Le jet 55 est un résultat de qualité A (double) et non un résultat de qualité D (multiple de 5).

(Donc en gros, en cas de réussite et par tranche de 10:

- 3,5/10: résultat de qualité C
- 3,5/10: résultat de qualité B
- 2/10: résultat de qualité D
- 1/10: résultat de qualité A)

Reprenons l'exemple de la page 19 du livret de règles de Maléfices 2ème édition: Gaspard qui vole des pommes, se voit attaqué par un chien de garde et tente de monter dans un arbre.

Qualité perso: 12
 Difficulté: faible +4
 Circonstances: pas très bonne: -2

Palier de tirage: $12+4-2 = 14$

Seuil de réussite sur base D100 = 5 fois 14 = 70% (extraordinaire: c'est aussi le seuil de réussite du tableau officiel des règles!)

Le PJ fait 72: au-dessus du seuil de réussite: raté

Le PJ fait 77: c'est un double mais au-dessus du seuil de réussite: raté

Le PJ fait 70: réussi et multiple de 5 = qualité D

Le PJ fait 66: réussi et résultat de qualité A (il s'agit d'un double)

Le PJ fait 32: réussi et il ne s'agit ni d'un double, ni d'un multiple de 5 mais c'est un résultat pair = Qualité C

Le PJ fait 37: réussi et il ne s'agit ni d'un double, ni d'un multiple de 5 mais c'est un résultat impair = Qualité B

SOINS

Les règles de base ne précisent pas la façon dont les PJ peuvent récupérer leur points de constitution et leurs niveaux de blessures.

Voici une proposition pour encadrer ce cas de figure.

1/ Seuil de réussite des soins

Calculé de façon traditionnelle en additionnant

- la Compétence du soigneur (sa qualité professionnelle),
- la difficulté de l'action (dépend de la blessure),
- ses circonstances (à faire varier en fonction de l'environnement)

Compétence du soigneur = (HAB + PER) / 2

Ajustements possibles en fonction du PJ soigneur:

- Chirurgien ou médecin militaire: +4
- Médecin: +2
- Psychiatre: +1

Ajustements en fonction de la blessure (prendre la plus grave)

- D: +2
- C: <2>
- B: <4>
- A: <6>, note: blessure mortelle, envisager de limiter l'intervention à Constitution minutes après la blessure.

Précision: ces modificateurs peuvent aussi servir pour les actions ultérieures du personnage blessé en fonction de son niveau courant de blessure. Bien évidemment il faut appliquer un modificateur de 0 au personnage restant blessé à "D"!

Ajustements en fonction des circonstances (i.e. équipement du médecin, salle d'opération etc...): A gérer par le MJ

2/ Interprétation des résultats du jet de soin

Qualité du résultat:

- A: Récupération 5 points de constitution et 2 niveaux
- B: Récupération 4 points et 2 niveaux
- C: Récupération 3 points et 1 niveau
- D: Récupération 2 points et 1 niveau

Note: On fait un jet pour soigner, juste après la blessure. Puis on fait un jet de "convalescence" par semaine.

3/ Convalescence

Un jet par semaine sur les bases précédentes, en n'oubliant pas d'ajuster en fonction des niveaux de blessures récupérés entre temps.

4/ Combat à mains nues uniquement (i.e. pas d'armes blanches ni improvisées)

1 point récupéré toutes les 10 minutes automatiquement, envisager (MJ option) un petit malus pendant quelques temps (1 à 2 journées par exemple) en physique ou en social (oeil au beurre noir ...)

MISE EN PLACE D'UN TOUR DE JEU PLUS PRÉCIS

Les règles de base ne prévoient pas de fixer de manière précise la durée du tour de jeu.

Dans la plupart des cas, cette durée importe peu mais il peut arriver que la scène impose une modélisation plus précise.

La proposition suivante encadre déplacements et combats. Elle repose sur un tour de jeu fixe de 6 secondes.

Déplacements

cf. le tableau ci-après qui donne le nombre de mètres de déplacement en 6 secondes.

DEPLACEMENT	par Tour (6 sec)
Marche	(6 + (PHY > 10)) m
Trottine	3 X (6 + (PHY > 10))
Court	5 X (6 + (PHY > 10))

Marche: je marche à une cadence normale; je peux faire une autre activité pendant ce temps mais elle est rendue plus difficile (ex: je tire avec une arme à feu; je lis mon missel).

Trottine: je cours en évitant des obstacles, je cours en faisant une autre activité; elle correspond aussi à la vitesse d'une course de fond.

Court: je sprinte pendant quelques tours et je ne fais aucune autre activité; utilisable pendant un nombre de tour égal à Constitution ou bien sur 2 ou 3 tours en fonction de l'équipement du personnage, respectivement en tenue de sport ou en tenue de ville. Après ce nombre de tours, la vitesse passe à "Trottine".

Exemple: Gaspard a un physique de 12. En un tour il marche $6 + (12-10 = 2) = 8$ m, trottine $3 \times 8 = 24$ m et sprinte $5 \times 8 = 40$ m.

Combats

Le tableau ci-dessous présente le nombre de coups que peuvent tirer les différentes armes en un tour.

<i>1 Tour = 6 sec</i>	Rechgt	Tir/Tr	Munit°	Notes	
Fusil Chasse (1)	1	2	2	(1) & (3)	
Fusil Guerre	1	2	8	(2) & (3)	
Pistolet petit calibre	2	3	6	(2) & (3)	
Pistolet moyen calibre	2	3	6	(2) & (3)	
Pistolet gros calibre	2	3	6	(2) & (3)	
dégâts					
dégâts					
(3) - 1 HAB par cible différente; - 1 Classe si portée longue					

Rechgt: temps de rechargement de l'arme une fois les munitions épuisées. Le rechargement des pistolets est relativement long. On a considéré que les armes de poing de la Belle Epoque sont essentiellement des revolvers nécessitant l'extraction des étuis des balles tirées et le rechargement une par une des balles dans chaque logement. Pour simplifier, j'ai négligé l'existence de quelques pistolets. Si le MJ veut cependant en introduire, considérer qu'ils n'existent qu'en petits et moyens calibres et utiliser les statistiques des revolvers en réduisant le temps de chargement à 1 tour et la capacité du magasin à 7.

Tir/Tr: nombre de balles qui peuvent être tirées en un Tour de jeu, soit sur une cible unique, soit sur des cibles différentes.

Chaque balle supplémentaire tirée sur une même cible permet:

- soit d'augmenter la classe de dégâts de 1 niveau (avec un maximum à Classe B
- il n'est pas possible de tuer un personnage en un tour par ce moyen sauf avec un tir directement de qualité A),
- soit augmente le niveau d'action de 1 point (il est plus facile de toucher car on arrose),
- on ne peut pas combiner les deux options: soit on augmente la précision, soit on augmente les dégâts, pas les deux.

Le nombre de balles est aussi le nombre de cibles différentes que l'on peut engager en un round. Un malus de -1 est prévu par cible supplémentaire pour chacun des tirs du tour (ex: j'annonce un tir sur deux cibles différentes au cours du tour. Chaque tir se voit

affecté d'un malus de 1 au niveau d'activité - en fait -1 à l'habileté).

Munit°: nombre de balles du magasin de l'arme. Après consommation de ce nombre de balles, il faut recharger.

Précisions

Le fusil de chasse voit ses dégâts aggravés de deux niveaux si on tire en même temps les deux cartouches à courte portée sur la même cible.

Toute arme qui tire à longue portée (cf. le tableau ci-après) voit la classe de dégâts réduite de 1, avec cependant un minimum de D si la cible est touchée.

En cas de réciprocité de tir au cours d'un tour, la première balle part du personnage qui a la plus grande ouverture d'esprit, à moins bien évidemment que ce dernier soit surpris.

Table des portées des armes avec modification du seuil de réussite correspondant

Portée	Modif	Fusil	Chasse	Pistolet
Courte	+ 1	< 30 m	< 15 m	< 5 m
Moyenne	0	120	60	30
Au-delà	< 2 >	>120	> 60	> 30
Maximale	-	600	120	60

Table de dégâts des armes (rappel)

DÉGÂTS	D	C	B	A (1)
Fusil Chasse	4	5	7	9
Fusil Guerre	5	6	8	10
Pistolet petit calibre	2	3	5	7
Pistolet moyen calibre	3	4	6	8
Pistolet gros calibre	4	5	7	9
Armes Blanches longues	4	5	7	9
Armes Blanches courtes	2	3	5	7
Mains nues	1	2	4	6
(1) Mort (armes) ou KO (mains nues) possible				