



**LexOccultum**  
*Carefully Hacked*

*Adaptation rôlistique par Olivier Perronny*

*Janvier 2020 - Janvier 2022 - v0.6*



**LexOccultum**  
*Carefully Hacked*

## Table des matières

INTRODUCTION .....	5	UTILISATION DU SYSTEME.....	25
ADAPTATION DES REGLES.....	6	RECHERCHES & INVESTIGATIONS.....	25
DEFINITION D'UN PERSONNAGE.....	6	UTILISATION DES RESSOURCES.....	25
ATTRIBUTS.....	6	TEST, DIFFICULTE & OPPOSITIONS	
MODIFICATEURS D'APTITUDE.....	6	.....	25
RESSOURCES DU PERSONNAGE.....	7	Tests et menaces .....	25
Enquête .....	7	Difficultés .....	25
Érudition .....	7	AVANTAGE ET DESAVANTAGE.....	26
Étiquette.....	7	Avantage .....	26
Équilibre Mental .....	7	Désavantage .....	26
SPHERE DE POUVOIR.....	9	CLASSES SOCIALES & RELATIONS.....	26
Domaines .....	9	CLASSES SOCIALES.....	26
Niveau.....	9	RURALITE .....	26
Utilisation .....	9	REGLES .....	27
POINTS DE VIE ET DES DE VIE.....	10	MODE VESTIMENTAIRE .....	27
CAPACITES SPECIALES.....	11	COMBATS.....	28
ARCHETYPES .....	14	INITIATIVE.....	28
Artisan.....	14	ATTAQUE A DISTANCE.....	28
Bateleur.....	14	COMBAT RAPPROCHE .....	28
Combattant.....	15	Principes.....	28
Compagnon du Devoir.....	15	Attaque.....	28
Dilettante.....	16	Riposte .....	28
Ecclésiastique .....	16	Parade.....	28
Homme d'affaires .....	17	Attaques multiples .....	29
Journaliste.....	17	Combattants multiples .....	29
Occultiste .....	18	BLESSURES ET SOINS .....	30
Officier.....	18	SUBIR DES BLESSURES .....	30
Scélérat .....	19	RECUPERER D'UNE BLESSURE.....	30
Scientifique.....	19	SOIGNER UNE BLESSURE .....	30
Voyageur.....	19	EQUILIBRE MENTAL.....	31
ARMEMENTS .....	21	SUBIR UN STRESS.....	31
Qualité.....	21	RECUPERER MENTALEMENT.....	31
Dégâts .....	21	FOLIE ET ENFERMEMENT.....	31
Armes de corps-à-corps .....	21	ARTS & ARCANES .....	33
Armes de tir .....	22	ARTS SOMBRES .....	33
PROTECTIONS.....	23	ARTS SACRES.....	33
RICHESSSE et SYSTEME MONETAIRE		ARTS SCIENTIFIQUES.....	33
.....	23	ENSEIGNEMENT.....	33
CREATION D'UN PERSONNAGE.....	24	POINTS D'AVENTURE.....	34
ATTRIBUTS ET MODIFICATEURS...24		CAPACITE SPECIALE.....	34
Méthode Classique.....	24	PROGRESSER DANS UN DOMAINE.34	
Méthode Libre .....	24	ACQUERIR UN DOMAINE.....	34
Méthode Contrainte .....	24	GALERIE DE PNJs .....	35
Méthode par Points .....	24	ALLIES.....	35
CHOIX DE L'ARCHETYPE.....	24	Guérisseurs et barreaux de feu.....	35
FINALISER LE PERSONNAGE.....	24	Rebouteux .....	35
		Filles de joie.....	35
		Prostituée .....	35



# LexOccultum

Carefully Hacked

Courtisane .....	35
ADVERSAIRES .....	37
Brigands et truands.....	37
Détrousseur .....	37
Brute épaisse.....	37
Malandrin.....	37
Hommes de main.....	38
Sbire.....	38
Séide .....	38
BESTES, CREATURES & MONSTRES....	39
Bête du Gévaudan.....	39
Hybride Chien et Loup .....	39
Hyène.....	39
Goules .....	39
Forme humanoïde .....	39
Loup-garou.....	40
Forme animale .....	40
Forme humanoïde .....	40
Vampire et mort-vivants nocturnes.....	40
Vampire .....	40
Zombies et cadavres .....	41
Cadavre animé .....	41
Zombie.....	41
BIBLIOGRAPHIE.....	42
OUVRAGES HISTORIQUES.....	42
OUVRAGES ESOTERIQUES.....	44
ROMANS & FICTIONS.....	45

Ce document est une adaptation rôlistique des règles du Jeu de Rôles, **Lex Occultum**, dans sa version française publiée par Arkhane Asylum Publishing en 2019 sous licence RiotMinds. Il est nécessaire de posséder les livres *Alter Ego* et *Lex Libris* qui constituent le système de **Lex Occultum**.



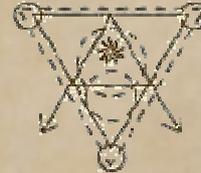
## INTRODUCTION

Ayant participé à la campagne de financement de **Lex Occultum** en 2018, j'ai été un peu décontenancé lorsque j'ai eu les livres entre les mains par la complexité apparente du système proposé. En parcourant les forums, je me suis rendu compte que je n'étais pas le seul à éprouver quelques difficultés. Par ailleurs, Rôliste TV dans leurs émissions le « Live » et l'« Ouverture critique » diffusées en avril 2019 s'en est même fait l'écho et semblait avoir un sentiment mitigé. Finalement, c'est en discutant avec l'un des membres de l'équipe de Rôliste TV au début de l'année 2020 à propos du système de **Lex Occultum** qu'un angle d'adaptation m'est apparu.



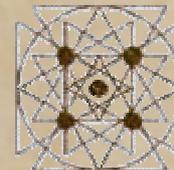
Je n'avais aucune envie de maîtriser un système avec près de deux cents compétences. Faire vivre l'ambiance du XVIII<sup>e</sup> siècle est déjà complexe en soi sans avoir besoin de s'encombrer en plus de statistiques pour la moindre action engagée. Le fait que les règles d'origine proposent une gestion de la Santé mentale m'a conduit à m'orienter vers un système possédant également cette possibilité.

J'ai donc finalement décidé d'utiliser des parties du système de **Cthulhu Hack** comme base et de le mélanger, tel un alchimiste dans son laboratoire, avec les principes de **Lex Occultum**. C'est ainsi que LOCH (Lex Occultum – Carefully Hacked) a vu le jour.



Pour information LOCH, se prononce « Loch », comme ce lac écossais où les locaux racontent qu'une étrange créature y vit. Des esprits plus légers à n'en pas douter, s'amuseront à le dire autrement, mais c'est l'époque qui veut ça, mon cher Marquis.

« Serviteur, Monsieur ! »



## ADAPTATION DES REGLES

Je vais décrire ici les principes de base et les relations avec le système de Lex Occultum. Pour des raisons évidentes de droits, je me contenterai de piocher des éléments des règles originales mais sans recopier les informations détaillées s'y rapportant.



### DEFINITION D'UN PERSONNAGE

Un personnage se caractérise par six attributs ayant une valeur de 1 à 19. La valeur de chaque attribut permet de déterminer le modificateur d'aptitude qui ressemble plus ou moins à la notion de trait dans Lex Occultum.

### ATTRIBUTS

La correspondance avec le trait de Lex Occultum est indiquée entre parenthèses. Ces attributs ne sont pas utilisés directement lors de tests de sauvegarde.

**Force** : Cette caractéristique représente la puissance physique et musculaire (*Constitution*). Elle est utilisée contre des dégâts physiques qui ne peuvent être esquivés.

**Dextérité** : Cette caractéristique représente l'agilité, les réflexes et l'adresse (*Dextérité*). Elle est utilisée contre des dégâts physiques qui peuvent être esquivés.

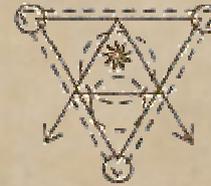
**Constitution** : Cette caractéristique représente la santé et l'endurance (*Santé/Constitution*). Elle est utilisée contre le poison, la maladie, la mort, la torture, les explosions

**Sagesse** : Cette caractéristique représente la capacité à ressentir le monde, la volonté, l'intuition et la perception (*Esprit/Perception*). Elle est utilisée contre les tromperies, les illusions, les drogues

**Intelligence** : Cette caractéristique représente la capacité à apprendre, à analyser et à raisonner (*Intelligence*). Elle est utilisée pour résoudre des

énigmes qui nécessitent le raisonnement, la déduction ou des aspects scientifiques.

**Charisme** : Cette caractéristique représente la sociabilité et la force de persuasion (*Charisme*). Elle est utilisée contre le contrôle mental, la séduction, le charme, l'influence.

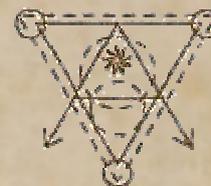


### MODIFICATEURS D'APTITUDE

La valeur d'un attribut détermine le modificateur d'aptitude qui lui est associé. C'est ce modificateur qui est utilisé lors d'un test.

*Par exemple, Monsieur de La Treille à la poursuite d'un suspect dans une rue étroite et mal éclairée, tente d'esquiver le carrosse qui vient de surgir devant lui. Le joueur lance un D20 et ajoute son modificateur de Dextérité au score obtenu. C'est le résultat qui permet au Maître de Jeu de déterminer si M. de La Treille a pu se jeter dans le renforcement d'une porte cochère ou non.*

Valeur de l'Attribut	Modificateur
1-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4



## RESSOURCES DU PERSONNAGE

Au cours de leurs aventures, les personnages-joueurs vont être confrontés à des énigmes, à des défis ou des réalités dérangeantes. Les ressources représentent leur capacité à les affronter. Il y en a quatre : Enquête, Érudition, Étiquette et Équilibre Mental. Chacune de ces ressources est représentée par un type de dé : D4, D6, D8, D10 et D12.



A chaque fois que la ressource est utilisée pour obtenir une information, découvrir un indice ou garder son sang-froid face à une scène horrible, le dé correspondant est lancé. Dans tous les cas, l'opération est réussie mais si le résultat est égal à « 1 » ou « 2 », cela signifie que le niveau de la ressource baisse et qu'il faudra utiliser un Dé inférieur la prochaine fois que la ressource sera utilisée.

Lorsqu'une ressource dont le niveau était un D4 est utilisée et obtient un « 1 » ou « 2 », la ressource est épuisée. Le joueur doit trouver une autre manière de poursuivre ses investigations.

*Par exemple, Après avoir évité de peu le carrosse, Monsieur de La Treille tente de retrouver la trace du fuyard dans la rue mal éclairée. Le joueur lance un D8 d'Enquête et obtient un « 2 ». Il aperçoit effectivement un morceau d'étoffe accroché à un morceau de ferraille dépassant du mur d'une ruelle adjacente. En s'approchant, il remarque que le tissu correspond au manteau dont l'homme qu'il poursuivait était vêtu. Au même moment il distingue une masse sombre au fond de la ruelle fonce dans sa direction. Sa ressource **Enquête** passe d'un D8 à un D6 pour le reste du scénario.*



### Enquête

Lorsqu'un personnage tente de repérer quelque chose ou quelqu'un, s'il cherche à découvrir un indice physique, c'est la ressource qu'il faut utiliser.

### Érudition

Lorsqu'un personnage tente de trouver quelque chose ou quelqu'un en utilisant les sciences, la littérature, en compulsant des documents, des lettres ou des archives c'est la ressource qu'il faut utiliser.

### Étiquette

Lorsqu'un personnage s'intéresse aux commérages, cherche à interroger, à séduire ou à contraindre un personnage non-joueur ou bien s'il cherche à obtenir des informations en les monnayant de manière financière ou autre, c'est la ressource à utiliser.

### Équilibre Mental

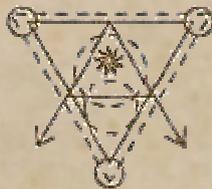
Lorsqu'un personnage est confronté à une situation susceptible de le déshumaniser ou de lui faire perdre son sens du réel, c'est la ressource à utiliser.

A la différence des autres ressources, chaque réduction du dé s'accompagne d'un traumatisme temporaire conséquence de ce choc psychologique

Le MJ lance alors un D6 et consulte ensuite la table ci-dessous :

D6	Traumatisme	Effets
1	Tremblements	Le personnage se met à trembler pendant 1D6 minutes réduisant d'autant ses tests de Dextérité.
2	Confusion	Le personnage subit un désavantage sur toute sauvegarde lié à ses capacités intellectuelles (Intelligence, Sagesse et Charisme) durant 1D6 minutes.
3	Pétrification	Le personnage est complètement paralysé et

		ne peut faire de sauvegarde lié à ses capacités physiques (Force, Dextérité et Constitution) durant la prochaine minute.
4	Inconscience	Le personnage perd conscience. Un autre personnage peut tenter de le réveiller durant la scène. Une fois réveillé, il subit un désavantage sur les sauvegardes de Force, Dextérité et Intelligence pendant 1D3 minutes.
5	Frayeur	Le personnage ne peut rien faire d'autre que tenter se dissimuler durant les 1D3 prochaines minutes.
6	Hurlement	Le personnage se met à pousser des cris attirant forcément l'attention.



## SPHERE DE POUVOIR

C'est une notion importante de *Lex Occultum* qui représente la position et l'influence du personnage dans l'un des huit domaines proposés. Au fur et à mesure de son histoire, le personnage va se faire connaître, il va prendre de l'importance dans certains cercles.

### Domaines

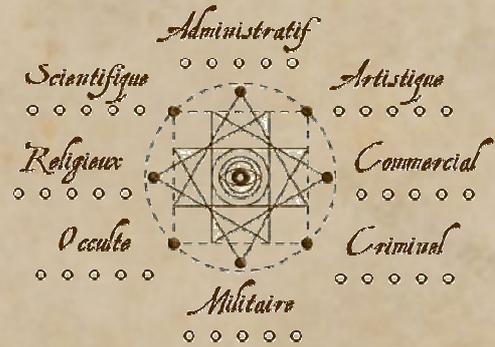
Ces huit domaines sont :

- Administratif
- Commercial
- Militaire
- Religieux
- Artistique
- Criminel
- Occulte
- Scientifique

### Niveau

Chacun de ces huit domaines possède cinq niveaux. Chaque niveau détermine la place et l'influence du personnage dans le domaine.

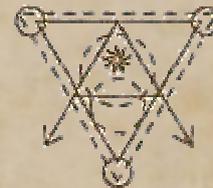
Niveau	Conséquences
1	Le personnage est juste considéré comme l'un des maillons de la chaîne. Il connaît quelques personnes de son niveau mais guère plus.
2	Le personnage a commencé à se faire un nom et il a maintenant des contacts pouvant lui rendre des services. Il n'est pas encore en capacité de donner des ordres.
3	Le personnage a maintenant un rang lui conférant une influence et une autorité certaines dans ce domaine. Son réseau de contacts est maintenant étendu à ses supérieurs. Les gens l'écoutent.
4	Le personnage occupe maintenant une place éminente qui lui confère un prestige et une puissance enviée. Même les gens n'appartenant pas à son domaine ont entendu parler de lui. Il peut ainsi accéder à des lieux inaccessibles aux non-initiés.
5	Le personnage a atteint le rang le plus élevé dans son domaine. Même les rois maintenant écoutent ce qu'il a à dire. Sa domination dépasse les frontières de son domaine.



### Utilisation

Chaque niveau dans un domaine donne droit à un grain de pouvoir dans cette pratique. Le joueur peut miser un grain de pouvoir lors d'un test de ressources pour assurer le résultat. Il lance alors deux dés au lieu d'un et garde le meilleur résultat. Si le résultat final conduit à la baisse d'un dé, c'est le MJ qui récupère le grain pour son compte dans sa réserve. Le MJ peut ensuite utiliser cette réserve pour activer des actions spéciales de PNJs ou pour les faire survivre à des blessures graves.

*Par exemple, Grégoire Dugommier, un ancien sergent disposant de deux grains dans le domaine Militaire décide d'en dépenser un pour bénéficier d'un avantage sur un test d'Enquête car il souhaite connaître les états de service d'une personne qui s'est présenté à lui comme officier du régiment de Normandie. Le joueur lance deux D6 et obtient un « 2 » et un « 5 ». Il garde le « 5 » et récupère son grain. Le « 2 » ayant été éliminé, la ressource d'Enquête reste la même.*



## POINTS DE VIE ET DES DE VIE

Les personnages de *Lex Occultum* possèdent une essence vitale qui se caractérise par un dé appelé *Dé de vie* ainsi qu'un nombre de *Points de vie*.

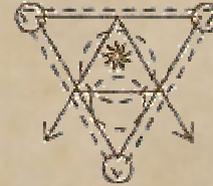
Le *Dé de vie* est à la base un D8, mais certains archétypes possèdent un *Dé de vie* plus faible. Pour déterminer ses *Points de vie*, le joueur lance son *Dé de vie* et ajoute 8 au résultat.

Lorsque le nombre de Point de vie passe à 0, le personnage est *Hors de Combat*. Il ne peut que tenter de se trainer à l'abri si c'est possible. Une fois la séquence terminée, le MJ lance un D10 et consulte la table ci-dessous pour déterminer ce qu'il advient du personnage.

D10	État	Effets
1	Mort	
2	Blessure invalidante	Perte de six points de caractéristiques pour deux attributs
3	Blessure grave	Perte de quatre points de caractéristiques sur des attributs psychiques
4	Fracture	Perte de deux points de caractéristiques sur des attributs physiques ainsi qu'un malus de -4 aux tests physiques jusqu'à la guérison
5	Entorse / Luxation	Malus de -4 aux tests physiques jusqu'à la guérison
6	Inconscience	Perte de connaissance pour la scène en cours.
7	Commotion	Désavantage pour tous les tests dans les vingt prochaines minutes
8	Confusion	Désavantage pour tous les tests dans les dix prochaines minutes
9+	Essoufflement	Désavantage pour

		tous les tests dans la prochaine minute
--	--	---

Si le personnage survit il regagne immédiatement 1D4 Points de vie.



## CAPACITES SPECIALES

Les personnages de *Lex Occultum* possèdent des capacités spéciales, fruits de leurs gènes ou de leur expérience passée.

Capacité	Effets
Adrénaline	Une fois par heure dans un combat, le joueur peut lancer son Dé de vie et ajouter le résultat obtenu à son score de Points de vie. Cela ne peut dépasser la valeur initiale.
Agile	Le personnage bénéficie d'un avantage pour tout test athlétique comme grimper, sauter ou se balancer.
Attaque surprise	Si le personnage est armé au début d'un combat, il inflige le double de dégâts si son attaque réussit
Barbier Chirurgien	Une fois par heure, le personnage peut soigner la perte d'1D6 Points de vie en dehors d'un combat.
Bricoleur	Le personnage bénéficie d'un avantage lorsqu'il tente de réparer des mécanismes ou des objets endommagés.
Chanceux	Une fois par session de jeu, le joueur peut décider que le personnage casse un équipement afin d'éviter les dégâts suite à un test de Force ou de Dextérité raté.
Charmeur	Une fois par interaction, une personne désignée par le personnage doit faire un test de Charisme ou bien tomber sous son charme. Une fois charmé, la personne obéira aux désirs du personnage.
Comédien	Le personnage bénéficie d'un avantage lorsqu'il divertit un auditoire ou lorsqu'il joue un rôle afin d'éviter des effets négatifs.
Costaud	Le personnage bénéficie d'un bonus de protection de +2 et

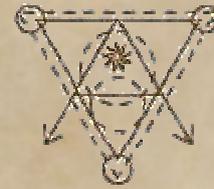
	d'un bonus aux dégâts de +2 au corps à corps s'il combat sans arme et tant qu'il reste debout dans un combat. Ses tests de dextérité subissent un malus de -2.
Crochetage	Le personnage peut forcer une serrure ou un cadenas grâce à un test d'Enquête.
Crochetage (amélioration)	Le personnage bénéficie d'un avantage lorsqu'il tente de forcer une serrure ou un cadenas grâce à un test d'Enquête.
Débrouillard	Une fois par session de jeu, le joueur peut improviser une solution à un problème avec ce qu'il a sous la main.
Déduction	Une fois par session de jeu, le joueur peut demander un indice au MJ concernant la prochaine étape de l'aventure.
Discret	Le personnage bénéficie d'un avantage lorsqu'il effectue un test pour se cacher, pour disparaître ou pour éviter de se faire repérer.
Double lame	Le personnage sait se battre avec une lame dans chaque main, épée et dague ou bien deux épées. A ce titre, il peut effectuer deux attaques par tour.
Dressage	Le personnage bénéficie d'un avantage lorsqu'il tente de dresser, de chevaucher ou d'affronter un animal
En alerte	Le personnage bénéficie d'un avantage pour les tests lui permettant de détecter des pièges ou des machines infernales.
Érudit	Une fois par heure de jeu, le joueur bénéficie d'une réussite automatique sur un test d'Intelligence ou de Sagesse
Ésotériste	Le personnage bénéficie d'un avantage pour les tests d'Érudition impliquant

	l'Occulte ou l'Ésotérisme
Fine lame	Le personnage bénéficie d'un bonus de défense de +2 et d'un bonus aux dégâts de +2 au corps à corps s'il combat avec une lame longue (rapière, épée, sabre, etc.) et tant qu'il reste debout dans un combat.
Fine lame (amélioration)	Le personnage bénéficie d'un avantage s'il combat avec une lame longue (rapière, épée, sabre, etc.).
Force de caractère	Une fois par session de jeu, le joueur peut relancer les dés pour un test <i>Hors de Combat</i> ou d'Équilibre Mental. Il choisit ensuite le résultat.
Gros bras	Le personnage dispose d'un niveau de dégâts de plus au corps à corps.
Héritage	Le personnage dispose d'une cassette personnelle pour ses faux frais. Le joueur lance 2D6 fois 100 Ducats et l'ajoute à sa richesse.
Indomptable	Le personnage bénéficie d'un avantage pour ses tests contre la tromperie.
Influent	Le personnage gagne un niveau d'Étiquette ou un niveau dans un Domaine de sa Sphère de Pouvoir qu'il possède déjà.
Insaisissable	Une fois par session de jeu, le joueur peut repercuter les conséquences d'un échec à un test de Sagesse ou d'Intelligence sur quelqu'un d'autre.
Joueur expert	Le personnage bénéficie d'un avantage pour des tests pour détecter ou contrer la triche dans un jeu de hasard.
Jugeote	Le personnage peut gagner un niveau d'Enquête
Loup Solitaire	Le personnage bénéficie d'un bonus de défense de +2 et d'un bonus aux dégâts de +2 au corps à corps quand il est seul dans un combat.

Main sûre	Une fois par heure, le personnage réussit un test d'attaque à distance avec une arme de poing.
Main sûre (amélioration)	Le personnage réussit ses tests d'attaque à distance avec une arme de poing à moins d'un désavantage mais le matériel doit être testé pour les incidents de tir.
Manipulateur	Une fois par partie, le personnage peut trahir un allié, PJ ou PNJ afin d'éviter les conséquences d'un test de Sagesse ou de Charisme raté.
Mental d'acier	Le personnage bénéficie d'un avantage pour les tests de résistance à la Magie, aux rituels occultes, aux malédictions ou à la possession.
Musclé	Le personnage bénéficie d'un avantage lorsqu'il effectue un test pour soulever, déplacer ou lutter.
Ceil de Lynx	Le personnage dispose d'un niveau de dégâts de plus pour les attaques à distance.
Ceil de Lynx (amélioration)	Si l'attaque réussit, la cible s'effondre.
Point Faible	Le personnage gagne un bonus de +1 en attaque et aux dégâts à condition d'effectuer un test d'Enquête après le combat.
Polyglotte	Le personnage est doué pour les langues et bénéficie d'un avantage pour tout test d'Érudition ou d'Étiquette impliquant une langue étrangère.
Précepteur	Le personnage peut gagner un niveau d'Érudition dès qu'il a acquis cette capacité.
Prestidigitateur	Le personnage bénéficie d'un avantage pour les tâches nécessitant une excellente coordination visuelle et manuelle comme le vol à la tire, les tours de passe-passe et

	la manipulation de petits objets.
Profiteur	Le personnage peut décider d'annuler la perte d'un équipement suite à un test de Matériel en perdant à la place un niveau d'Enquête.
Profiteur (amélioration)	Le personnage bénéficie d'un avantage pour les tests de Matériel.
Pugiliste	Le personnage dispose d'un niveau de dégâts de plus pour combats au corps à corps à mains nues.
Pugiliste (amélioration)	Si l'attaque réussit, la cible est sonnée, incapable d'agir durant le round suivant.
Répartie	Le personnage peut utiliser son Charisme pour lancer une attaque si son adversaire est à portée de voix et susceptible de le comprendre.
Réseau	Une fois par session de jeu, le joueur peut éviter les conséquences d'un échec à un test de Sagesse ou de Charisme en tirant parti de son réseau d'amis, d'associés ou de faveurs que l'on lui doit.
Riposte	Une fois par session de jeu, le joueur réussit automatiquement une parade suivie d'une riposte. Les dégâts causés par l'adversaire sont retournés contre lui.
Robuste	Le personnage bénéficie d'une protection naturelle dans les combats au corps à corps. Les dégâts sont réduits d'un niveau.
Tacticien	Le personnage bénéficie d'une action supplémentaire contre la même cible ou une autre.
Théologien	Le personnage bénéficie d'un avantage pour les tests d'Érudition impliquant le Religieux ou la Théologie.
Tireur d'élite	Une fois par heure, le personnage réussit un test d'attaque à distance avec une arme d'épaule.

Tireur d'élite (amélioration)	Le personnage réussit ses tests d'attaque à distance avec une arme d'épaule à moins d'un désavantage mais le matériel doit être testé pour les incidents de tir.
Vigoureux	Le personnage bénéficie d'un avantage lorsqu'il effectue un test pour éviter les effets de poison, de drogues ou de l'alcool.



## ARCHETYPES

Les personnages de *Lex Occultum* vont se retrouver mêlés à des complots ou à des conspirations. Ils vont se confronter à des sociétés secrètes et des énigmes dans un monde encore crépusculaire que les Lumières de ce siècle n'ont pas encore éclairées.

Chaque archétype permet ensuite de choisir un métier donnant accès à des domaines de la Sphère de pouvoir. Des exemples sont donnés pour chaque archétype, il est bien sur possible d'en créer d'autre si le besoin s'en fait sentir.

### Artisan

C'est un homme du peuple qui par son talent et son savoir-faire parvient à mener une vie décente. Il peut travailler seul ou avoir quelques ouvriers. Dans une grande ville, il possède une échoppe ou un atelier qui peut accueillir plusieurs personnes.

#### Classe sociale

- Classe moyenne (Facteur social 1)
- Classe populaire (Facteur social 0.75)

#### Richesse

200 ducats x Facteur social

#### Métier associé

- Armurier  
Militaire (1) – Commercial (1)
- Perruquier :  
Artistique (1) – Commercial (1)
- Relieur  
Occulte (1) – Commercial (1)

#### Ressources

- Enquête : 1D8
- Érudition : 1D4
- Étiquette : 1D6
- Équilibre Mental : 1D8
- DV / PV : 1D6 / 1D6+8

#### Dégâts sans arme

1D4 Points de dégâts

#### Capacités spéciales

- Bricoleur
- Débrouillard
- Réseau

### Équipement

Vêtements de sa classe sociale

Outils de sa profession



### Bateleur

C'est un artiste itinérant qui se produit dans les endroits peuplés où il peut bénéficier d'un public nombreux.

#### Classe sociale

- Classe populaire (Facteur social 0.75)
- Pauvre (Facteur social 0.5)

#### Richesse

200 ducats x Facteur social

#### Métier associé

- Saltimbanque  
Criminel (1) – Artistique (1)
- Artiste de scène  
Artistique (1) – Commercial (1)
- Courtisan  
Occulte (1) – Artistique (1)

#### Ressources

- Enquête : 1D6
- Érudition : 1D4
- Étiquette : 1D6 (1D8 Courtisan)
- Équilibre Mental : 1D8
- DV / PV : 1D8 / 1D8+8

Dégâts sans arme

1D4 Points de dégâts

Capacités spéciales

- Insaisissable
- Comédien
- Manipulateur

Équipement

Vêtements de sa classe sociale

Instrument de musique

Masque



**Combattant**

C'est un soldat ou un ancien militaire qui gagne sa vie en maniant les armes.

Classe sociale

- Classe moyenne (Facteur social 1)
- Classe populaire (Facteur social 0.75)

Richesse

300 ducats x Facteur social

Métier associé

- Soldat  
Militaire (1) – Administratif (1)
- Garde de ville  
Militaire (1) – Criminel (1)
- Garde du corps  
Militaire (1) – Selon la protection (1)

Ressources

- Enquête : 1D6
- Érudition : 1D4
- Étiquette : 1D4 (1D6 Garde du Corps)
- Équilibre Mental : 1D8
- DV / PV : 1D10 / 1D10+8

Dégâts sans arme

1D6 Points de dégâts

Capacités spéciales

- Tacticien
- Musclé
- Adrénaline

Équipement

Vêtements de sa classe sociale

Armement (sabre correct, fusil correct, etc.)



**Compagnon du Devoir**

Il a parcouru la France pour parfaire la maîtrise de son métier. Qu'il soit du Devoir de la Liberté ou du Devoir Passant, il sait reconnaître ses amis et ses ennemis. Héritier de savoirs ancestraux, il en garde très jalousement le secret.

Classe sociale

- Classe moyenne (Facteur social 1)
- Classe populaire (Facteur social 0.75)

Richesse

170 ducats x Facteur social

## Métier associé

- Tailleur de pierre  
Commercial (1) – Occulte (1)
- Menuisier ou Charpentier :  
Scientifique (1) – Occulte (1)
- Serrurier  
Militaire (1) – Occulte (1)

## Ressources

- Enquête : 1D6
- Érudition : 1D6
- Étiquette : 1D4
- Équilibre Mental : 1D8
- DV / PV : 1D6 / 1D6+8

## Dégâts sans arme

1D4 Points de dégâts

## Capacités spéciales

- Bricoleur
- Mental d'acier
- Réseau

## Équipement

Vêtements de sa classe sociale

Canne de marche

Outils



## **Dilettante**

Ce terme trouve son origine au XVIII<sup>e</sup> siècle, emprunté de l'italien dilettante, « celui qui trouve du plaisir à quelque chose », « qui s'adonne à un art par plaisir ». Notre homme est un noble ou un riche bourgeois suffisamment fortuné pour laisser libre court à ses envies mais sans trop de contrainte de sa famille.

## Classe sociale

- Haute noblesse (Facteur social 3)
- Noblesse (Facteur social 2)
- Petite noblesse (Facteur social 1.5)

## Richesse

800 ducats x Facteur social

## Métier associé

- Selon son bon vouloir  
Artistique (1) – Au choix (1)

## Ressources

- Enquête : 1D6
- Érudition : 1D6
- Étiquette : 1D8
- Équilibre Mental : 1D8
- DV / PV : 1D6 / 1D6+8

## Dégâts sans arme

1 Point de dégâts

## Capacités spéciales

- Comédien
- Profiteur
- Réseau

## Équipement

Vêtements de sa classe sociale

Épée (noblesse) correcte à excellente



## **Ecclésiastique**

C'est un homme de foi. Administrant une paroisse, appartenant à une aumônerie ou servant une famille, il a fait don de son existence au Seigneur.

## Classe sociale

- Haute noblesse (Facteur social 3)
- Noblesse (Facteur social 2)
- Petite noblesse (Facteur social 1.5)

## Richesse

400 ducats x Facteur social

## Métier associé

- Prêtre  
Religieux (1) – Administratif (1)
- Laïc  
Religieux (1) – Occulte (1)
- Missionnaire  
Religieux (1) – Commercial (1)

Ressources

- Enquête : 1D4
- Érudition : 1D8
- Étiquette : 1D6
- Équilibre Mental : 1D8
- DV / PV : 1D6 / 1D6+8

Dégâts sans arme

1 Point de dégâts

Capacités spéciales

- Indomptable
- Force de caractère
- Répartie ou Théologien

Équipement

Vêtements de sa classe sociale  
 Épée correcte à excellente (noblesse)  
 Croix et chapelet  
 Sainte bible



**Homme d'affaires**

C'est un homme de commerce et de finances.

Classe sociale

- Petite noblesse (Facteur social 1.5)
- Classe moyenne (Facteur social 1)

Richesse

500 ducats x Facteur social

Métier associé

- Marchand  
Commercial (1) – Administratif (1)
- Juriste  
Religieux (1) – Commercial (1)
- Financier  
Criminel (1) – Commercial (1)
- Interprète  
Scientifique (1) – Commercial (1)

Ressources

- Enquête : 1D4
- Érudition : 1D6
- Étiquette : 1D8
- Équilibre Mental : 1D8
- DV / PV : 1D6 / 1D6+8

Dégâts sans arme

1D4 Points de dégâts

Capacités spéciales

- Insaisissable
- Profiteur
- Polyglotte

Équipement

Vêtements de sa classe sociale  
 Épée correcte (noblesse)  
 Livre de notes



**Journaliste**

C'est un homme de savoir et de vérités qui est prêt à mener l'enquête si le sujet l'intéresse ou pour faire éclater la vérité.

Classe sociale

- Petite noblesse (Facteur social 1.5)
- Classe moyenne (Facteur social 1)

Richesse

300 ducats x Facteur social

Métier associé

- Ecrivain analyste  
Scientifique (1) – Occulte (1)
- Critique littéraire & artistique  
Artistique (1) - Administratif (1)

Ressources

- Enquête : 1D4
- Érudition : 1D8
- Étiquette : 1D6
- Équilibre Mental : 1D10
- DV / PV : 1D4 / 1D4+8

Dégâts sans arme

1 Point de dégâts

Capacités spéciales

- Déduction
- Débrouillard
- Répartie

Équipement

Vêtements de sa classe sociale  
 Épée correcte (noblesse)  
 Livre de notes



## Occultiste

C'est un homme de mystères et de secrets.

### Classe sociale

- Noblesse (Facteur social 2)
- Petite noblesse (Facteur social 1.5)
- Classe moyenne (Facteur social 1)

### Richesse

350 ducats x Facteur social

### Métier associé

- Collectionneur  
Occulte (1) – Commercial (1)
- Sectateur  
Occulte (1) – Criminel (1)
- Mystique  
Occulte (1) – Religieux (1)

### Ressources

- Enquête : 1D4
- Érudition : 1D8
- Étiquette : 1D6
- Équilibre Mental : 1D10
- DV / PV : 1D4 / 1D4+8

### Dégâts sans arme

1 Point de dégâts

### Capacités spéciales

- Ésotériste
- Mental d'acier
- Érudit

### Équipement

Vêtements de sa classe sociale

Épée correcte (noblesse)

Livre de notes



## Officier

C'est un homme d'une bonne ou d'une illustre famille qui a servi son monarque avec son épée.

### Classe sociale

- Haute noblesse (Facteur social 3)
- Noblesse (Facteur social 2)
- Petite noblesse (Facteur social 1.5)

### Richesse

700 ducats x Facteur social

### Métier associé

- Administrateur  
Administratif (1) – Commercial (1)
- Politique  
Militaire (1) – Commercial (1)
- Aide de camp  
Militaire (1) – Administratif (1)
- Régisseur  
Administratif (1) – Selon le poste (1)

### Ressources

- Enquête : 1D6
- Érudition : 1D6
- Étiquette : 1D6
- Équilibre Mental : 1D8
- DV / PV : 1D6 / 1D6+8

### Dégâts sans arme

1D4 Points de dégâts

### Capacités spéciales

- Tacticien
- Fine lame
- Force de caractère

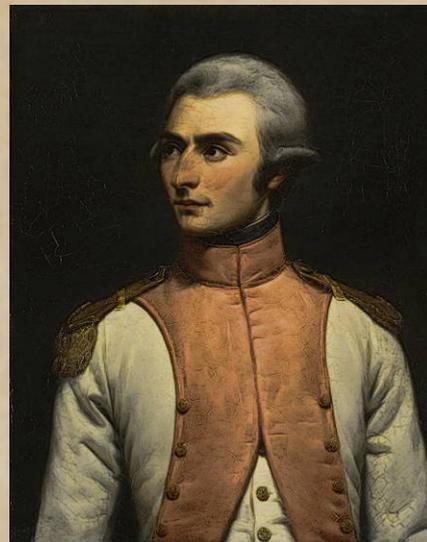
### Équipement

Vêtements de sa classe sociale

Épée (noblesse) correcte à excellente

Monture

Portefeuille avec lettres



## Scélérat

C'est un malfrat qui a dédié sa vie au crime par conviction ou par nécessité.

### Classe sociale

- Classe populaire (Facteur social 0.75)
- Pauvre (Facteur social 0.5)
- Vagabond (Facteur social 0.3)

### Richesse

150 ducats x Facteur social

### Métier associé

- Faussaire  
Criminel (1) – Administratif (1)
- Extorqueur  
Criminel (1) – Occulte (1)
- Contrebandier  
Criminel (1) – Commercial (1)
- Voleur  
Criminel (1) – Militaire (1)

### Ressources

- Enquête : 1D6
- Érudition : 1D4
- Étiquette : 1D6
- Équilibre Mental : 1D8
- DV / PV : 1D8 / 1D8+8

### Dégâts sans arme

1D4 Points de dégâts

### Capacités spéciales

- En alerte
- Manipulateur
- Jauger l'adversaire

### Équipement

Vêtements de sa classe sociale

Gourdin

Coutelas long médiocre

Pistolet médiocre



## Scientifique

C'est un homme de science qui s'est plongé dans la recherche du savoir.

### Classe sociale

- Noblesse (Facteur social 2)
- Petite noblesse (Facteur social 1.5)
- Classe moyenne (Facteur social 1)

## Richesse

500 ducats x Facteur social

### Métier associé

- Alchimiste  
Scientifique (1) – Occulte (1)
- Mathématicien  
Scientifique (1) – Administratif (1)
- Médecin  
Scientifique (1) – Religieux (1)
- Naturaliste  
Scientifique (1) – Commercial (1)
- Technicien  
Scientifique (1) – Militaire (1)

### Ressources

- Enquête : 1D4
- Érudition : 1D8
- Étiquette : 1D6
- Équilibre Mental : 1D10
- DV / PV : 1D4 / 1D4+8

### Dégâts sans arme

1 Point de dégâts

### Capacités spéciales

- Déduction
- Érudit
- Débrouillard

### Équipement

Vêtements de sa classe sociale

Épée correcte (noblesse)

Livre de notes



## Voyageur

C'est un homme qui ne tient pas en place et se déplace autant qu'il peut.

### Classe sociale

- Petite noblesse (Facteur social 1.5)
- Classe moyenne (Facteur social 1)
- Classe populaire (Facteur social 0.75)
- Pauvre (Facteur social 0.5)
- Vagabond (Facteur social 0.3)

### Richesse

250 ducats x Facteur social

Métier associé

- Explorateur  
Commercial (1) – Administratif (1)
- Postillon  
Militaire (1) – Administratif (1)
- Vagabond  
Criminel (1) – Militaire (1)

Ressources

- Enquête : 1D6
- Érudition : 1D4
- Étiquette : 1D4
- Équilibre Mental : 1D8
- DV / PV : 1D8 / 1D8+8

Dégâts sans arme

1D4 Points de dégâts

Capacités spéciales

- Agile
- Insaisissable
- Profiteur

Équipement

Vêtements de sa classe sociale

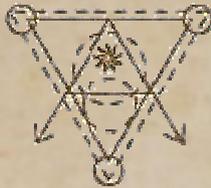
Bâton de marche

Coutelas court

Besace

Épée correcte (noblesse)

Monture (noblesse)



## ARMEMENTS

Comme le système de combat va évoluer autour de principes différents, j'ai apporté quelques aménagements aux caractéristiques des armes aussi je ne vais parler dans ce paragraphe que des éléments que je conserve comment je compte les utiliser.

### Qualité

Les notions de qualité de l'armement qui existent dans *Lex Occultum* à savoir Médiocre, Correcte et Excellente sont parfaites, il n'y a pas de raison d'en changer.

D'une manière générale, la qualité d'une arme donne un modificateur qui est utilisé lors des attaques. Ce modificateur s'applique pour les combats au corps à corps ou les combats à distance selon le type d'arme utilisée. Une vieille péttoire rouillée tire moins juste qu'un fusil réalisé par un armurier de renom, de même qu'une épée forgée par un artisan expérimenté est plus équilibrée et plus agile.

Qualité	Modificateur
Médiocre	-2
Correcte	0
Excellente	+2



### Dégâts

Concernant les dommages causés par les armes décrites dans le livre *Alter Ego*, la règle de base est de 1D10 avec un jet ouvert avec un dé explosif sur « 10 » ou « 9 » / « 10 » selon les armes sachant que dans *Lex Occultum*, la Santé est de trente-deux points.

Comme dans *LOCH*, la santé moyenne va être de dix à douze *Points de vie*, un dégât de base à 1D6 me semble plus approprié tout en laissant la possibilité d'un jet ouvert avec un dé explosif (D6) sur « 6 ».

## Armes de corps-à-corps

Selon le type d'armes de corps à corps cela donne le tableau suivant :

Type d'arme	Dégâts	JO
Arme à une main courte	1D4	-
Arme à une main longue	1D6	6
Arme une main lourde	1D8	7-8
Arme à deux mains légère	1D6	5-6
Arme à deux mains lourde	1D8	7-8

Lors d'un combat, une arme à une main légère, courte ou longue utilise le modificateur de *Dextérité* de celui qui la manie.

Une arme à deux mains ou une arme à une main lourde utilise le modificateur de *Force* de celui qui la manie dans un combat.



### Optionnel

Pour un MJ qui désire gérer la solidité ou l'usure d'une arme, voici une règle simple : Si le résultat du dé de dégât est égal à « 1 ». Le joueur relance le dé pour tester l'état de l'arme et si le résultat est « 1 » ou « 2 », l'arme est abîmée et elle descend d'un niveau, 1D6 devient 1D4. Si une arme avec un dé de dégâts à 1D4 est détériorée, elle se brise.



### Armes de tir

Concernant les armes de tir à distance je préconise une approche similaire. La division par deux des dégâts à longue portée me paraît très sensée notamment pour les armes à feu en considérant la technologie de l'époque, la qualité de l'arme et celle de la poudre. Par ailleurs ces dernières sont soumises à un risque d'incident de tir.

Selon le type d'armes de combat à distance cela donne le tableau suivant :

	inutilisable sans réparation.
9	La poudre et la balle endommagent le canon de l'arme qui devient inutilisable.
10	L'usure, un excès de poudre, toujours est-il que l'arme explose et blesse le tireur lui causant 1D2 Points de dégâts.



Type d'arme	Dégâts	JO
Arc court	1D6	6
Arc long / composite	1D8	8
Arbalète légère	1D6	6
Arbalète lourde	1D8	8
Pistolet de poche	1D4	-
Pistolet léger	1D6	6
Pistolet lourd	1D8	7-8
Fusil léger	1D6	5-6
Fusil lourd	1D8	7-8
Mousquet	1D6	5-6

Je reviens sur les incidents de tir que je mentionnais plus haut. Ils dépendent de la qualité de l'arme. Lorsqu'un joueur lance son jet d'attaque à distance, il prend en compte le résultat du dé sans modificateur et vérifie selon la qualité de son arme.

Qualité	Incident de tir sur un résultat
Médiocre	« 1 » « 2 » ou « 3 »
Correcte	« 1 » ou « 2 »
Excellente	« 1 »

Si un incident de tir se produit, le joueur lance alors un D10 et consulte la table suivante :

D10	Effets de l'incident de tir
1-4	La mise à feu ne s'est pas faite, l'arme est utilisable au round suivant
5-6	La poudre a fait long feu, il faut nettoyer l'arme et la recharger.
7-8	Le mécanisme de mise à feu est endommagé. L'arme est

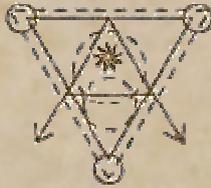
## PROTECTIONS

S'il est encore de bon ton dans la Noblesse de se faire peindre en tenue de guerre et en armure pour orner les murs de sa demeure, cela fait longtemps que les lourdes protections en métal ont été abandonnées avec l'importance des armes à feu.

Dans LOCH, la protection permet de réduire les dégâts subits après une attaque réussie par un assaillant.

Type de protection	Valeur
Aucune ou simple chemise	0
Habit, manteau, gilet	1
Gilet de cuir, Veste renforcée	2
Cuirasse (*)	5

(\*) Un individu portant une cuirasse subit un malus supplémentaire de « -3 » à son modificateur de Dextérité.



## RICHESSSE et SYSTEME MONETAIRE

Lex Occultum utilise le ducat. Si vous voulez jouer dans le royaume de France de cette période et convertir les prix, voici une petite adaptation :

La Livre est la monnaie référence, nous pouvons dire qu'en terme de jeu, un ducat vaut une livre. De cette manière, il est très simple de transformer la richesse d'un personnage.

Le système est sur base duodécimale. La Livre, une monnaie en Argent, se divise en vingt sous. Un sou se divise en 24 deniers. Une Livre équivaut donc à 240 deniers.

Parmi les autres monnaies, il y a également l'Ecu, ancienne monnaie médiévale valant trois livres mais qui depuis le milieu du XVIIe siècle est remplacé par le Louis, une monnaie en Or sur la même valeur de trois livres.

On peut mentionner également le liard mis en circulation peu après le Louis. C'est une monnaie de cuivre qui équivaut à trois deniers.

Concernant le coût de la vie, un travailleur journalier est payé de cinq à six sols par jour. Une paire de sabots s'achètent de six à huit sols et une miche d'une livre (500g) de pain se négocie autour de deux sols tandis qu'une douzaine d'œufs coûte six sols.

Dans le royaume de France, les années de mauvaises récoltes ont été nombreuses, se suivant parfois de manières significatives. Si les hivers froids étaient craints par les populations les plus fragiles, c'est surtout des printemps frais et des étés humides qui étaient redoutés par les agriculteurs.

Les périodes 1739-1741 et 1765-1775 eurent un impact conséquent sur les productions de céréales et les vendages. La cherté des denrées en a été affectée.



## CREATION D'UN PERSONNAGE

Maintenant que nous avons les différentes composantes d'un personnage, il est temps de passer à sa création.

### ATTRIBUTS ET MODIFICATEURS

Il existe plusieurs méthodes pour déterminer les six attributs d'un personnage. Une fois les attributs répartis, il note au crayon de papier le modificateur dans la case associée et l'attribut en dessous.



#### Méthode Classique

Le joueur lance 4D6, additionne le score des trois meilleurs. Il renseigne un premier attribut et il répète ensuite l'opération cinq fois pour obtenir six attributs.

#### Méthode Libre

Le joueur lance 4D6, additionne le score des trois meilleurs. Il répète ensuite l'opération cinq fois pour obtenir six scores qu'il répartit alors entre les attributs.

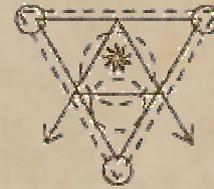
#### Méthode Contrainte

Le joueur lance 3D6, additionne le score des trois meilleurs. Il répète ensuite l'opération cinq fois pour obtenir six scores. Si un score est supérieur à « 15 », le joueur ne lance que 2D6 pour l'attribut qui suit. Il peut ensuite relancer 3D6 pour l'attribut suivant et ainsi de suite jusqu'à obtenir les valeurs des six attributs qu'il répartit ensuite à sa convenance.

#### Méthode par Points

Les six attributs ont une valeur de base de « 8 ». Le joueur dispose de vingt-quatre points qu'il répartit à sa guise entre les six attributs en prenant soin de ne pas dépasser le score maximum de « 18 ». Si vous souhaitez des

personnages plus puissants vous pouvez donner vingt six points voir vingt-huit point pour des personnages plus haut en couleurs.



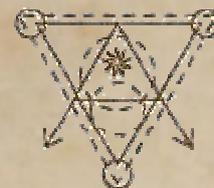
### CHOIX DE L'ARCHETYPE

Le joueur sélectionne ensuite un archétype et son métier. Il indique soigneusement sur sa fiche de personnage quels sont les dés associés à ses quatre ressources, *Enquête*, *Érudition*, *Étiquette* et *Équilibre Mental*.

Le joueur détermine sa *Classe sociale* et calcule sa *Richesse* de départ. Il coche ensuite les domaines de la *Sphère de Pouvoir* dont le personnage dispose.

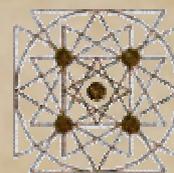
Le joueur renseigne ensuite son *Dé de vie*. Il lance le dé correspondant et additionne le bonus pour obtenir ses *Points de vie*. Il note également sur sa fiche ses dégâts dans arme et le modificateur associé (Force).

Le joueur peut ensuite inscrire les trois *Capacités spéciales* de son archétype. Si le MJ l'autorise, il peut remplacer l'une des deux dernières par une *Capacité spéciale* de son choix.



### FINALISER LE PERSONNAGE

Maintenant le joueur peut choisir son équipement et son matériel en se basant sur les listes disponibles à la fin du volume *Alter Ego*. Enfin il pourra élaborer son histoire personnelle et renseigner la description de son personnage.



## UTILISATION DU SYSTEME

Je vais aborder maintenant comment le MJ et les joueurs vont utiliser les différents éléments du système pour jouer.



## RECHERCHES & INVESTIGATIONS

Au cours d'un scénario, les personnages vont être confrontés à des problèmes qu'ils vont essayer de résoudre par leurs actions.

## UTILISATION DES RESSOURCES

Pour mener leurs investigations, ils disposent de ressources pour leur permettre de mener à bien par des recherches.

Si sur les lieux d'une agression, un cadavre git sur le sol, un jet d'*Enquête* permet de repérer des indices sur la scène de crime. En examinant le corps, l'un des personnages remarque qu'il tient une feuille de papier ensanglantée, serrée en boule dans son poing gauche. En la regardant, elle est couverte de symboles étranges. Un jet d'*Érudition* permet de déterminer qu'il s'agit d'un texte en grec ancien.

Au cours d'un salon mondain, l'un des personnages tente d'obtenir auprès de l'un des invités, le nom d'une des personnes qui vient d'arriver discrètement. Un jet d'*Étiquette* permet d'obtenir l'information.

## TEST, DIFFICULTE & OPPOSITIONS

Dans leurs actions. Les personnages vont être confrontés à des épreuves qu'ils vont devoir réussir au moyen de test impliquant un attribut. Pour se faire, le joueur doit lancer un D20 y ajouter le modificateur de l'attribut concerné et faire un score supérieur ou égale à la difficulté qu'aura définie le MJ.

### Tests et menaces

Voici un petit tableau récapitulatif permettant de déterminer quel attribut tester en fonction de la menace à laquelle le personnage est confronté.

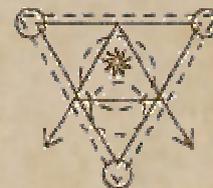
Attribut	Type de menaces
Force	Tirer un poids, soulever une grille, retenir une porte ou un mur
Dextérité	Sauter d'un toit à l'autre, rattraper un carrosse, se lancer à l'abordage d'un navire
Constitution	Résister à une tentative d'empoisonnement, à une maladie, à la torture ou à un choc brutal comme une explosion
Sagesse	Faire face à une tentative de tromperie, une illusion ou des drogues psychotropes
Intelligence	Faire face à de la Magie, des sombres Arcanes ou de la propagande éhontée, être confronté à une énigme diabolique
Charisme	Faire face à une tentative de contrôle mental, de séduction de charme

### Difficultés

Voici un petit tableau détaillant la difficulté et le score de base à réaliser.

Difficulté	Facteur
Très facile	2
Facile	5
Moyen	8
Complicé	10
Difficile	12
Vraiment difficile	15
Très difficile	18
Quasi impossible	20
Impossible	25
C'est de la triche !	30

Les valeurs pour les difficultés *Très facile* et *Facile* sont données à titre d'exemple et devraient jamais être utilisées.



## AVANTAGE ET DESAVANTAGE

C'est un système simple qui permet d'avantager ou de désavantager le joueur ou le PNJ sur un jet de dé.

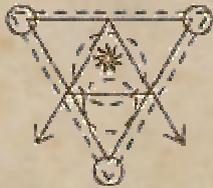
### Avantage

Le joueur lance deux dés de valeurs identiques et conserve le meilleur résultat.

### Désavantage

Le joueur lance deux dés de valeurs identiques et conserve le moins bon résultat.

Dans tous les cas, si le joueur précise ce qu'il fait de manière détaillée, en y mettant le ton et les formes, rien n'empêche le MJ, de lui donner un *Avantage* sur le test d'une ressource. A l'inverse, si un joueur interpelle de manière outrancière ou trop moderne un PNJ, le MJ peut lui imposer un *Désavantage* sur un jet d'*Étiquette* par exemple.



## CLASSES SOCIALES & RELATIONS

Sans entrer dans les détails, la société du XVIIIe siècle est très stratifiée ce qui est très bien représenté par les différentes classes sociales qui figurent dans *Lex Occultum*.

### CLASSES SOCIALES

Pour intégrer ce cloisonnement de la société de l'époque en termes de jeu, je propose d'utiliser un système simple en affectant à chaque classe un niveau d'importance.

Classe sociale	Niveau
Haute noblesse	6
Noblesse	5
Basse noblesse	4
Classe moyenne	3
Classe populaire	2
Pauvre	1
Vagabond	0

Un personnage ayant le même niveau de classe sociale qu'une personne bénéficie d'un *Avantage* dans ses relations avec elle.

Un personnage ayant un niveau de différence avec une personne de classe sociale plus élevée ou moins élevée que la sienne a des relations normales avec elle.

Un personnage ayant deux niveaux ou plus de différence avec une classe sociale plus élevée ou moins élevée que la sienne bénéficie d'un *Désavantage* dans ses relations avec elle.

A ce titre, le niveau du personnage dans un domaine de la Sphère de Pouvoir peut également avoir une influence et peut venir tempérer ou altérer ce principe.



## RURALITE

Gardons à l'esprit également qu'en ce siècle, Près de 80% de la population est rurale, vivant dans les campagnes dans les villages et les fermes. Si des voyageurs seront bien accueillis dans un relais de poste ou une auberge, du moins tant qu'ils payent, il peut en être tout autrement dans un village, dans un hameau reculé dans lequel on n'aime guère les étrangers.

La barrière de la langue peut être également un obstacle. Le patois local est la seule langue que parlent les paysans. Le « français » est peu parlé et parfois mal compris. C'est encore plus sensible en descendant vers le sud dans le berceau de la langue d'Oc. C'est un des problèmes que rencontrent les autorités lorsque la Bête du Gévaudan se manifeste en 1765. Organiser des battues ou donner des ordres à des personnes qui ne vous comprennent pas ne facilite pas la tâche.

C'est souvent le curé de la paroisse qui se charge de faire la traduction ou la transcription des récits des paysans, introduisant par la même son lot d'approximations.



## REGLES

Enfin à propos des règles concernant le port des armes en public. Voici un extrait du Dictionnaire de Police de Nicolas Delamare, publié à Paris (1705-1723) :

*« C'est à la noblesse seule qu'il est permis de porter des armes. C'est ce qui la distingue de la roture, et le droit qu'elle a de porter l'épée est exclusif, à l'exception des officiers et soldats, militaires, et de ceux des roturiers qui ont des charges, ou commissions qui leur permettent de la porter. »*

Ce même dictionnaire stipule également :

*« Il est fait défenses à toute personne de porter épée, et à tous ceux qui ont droit de la porter, défenses leur sont faites, de la porter de nuit, s'ils n'ont pas avec eux un flambeau, falot, ou lanterne ou tout autre lumière autre toutefois que lanternes, pour donner moyen de les connaître, et en cas de contravention, il est permis par les dites ordonnances aux huissiers et sergents, même aux bourgeois et habitants, de les saisir dans leur personne et de les constituer prisonniers. »*



## MODE VESTIMENTAIRE

N'ayant pas pour l'instant l'intention de devenir incollable sur la mode et les costumes du XVIII<sup>e</sup> siècle, je propose d'utiliser la même approche sur la base d'*Avantage* et de *Désavantage*.

Si un personnage arrive à la cour du Roi Louis XV au Château de Versailles avec des habits de route, poussiéreux et crottés, il est fort à parier qu'il soit éconduit ou conduit à l'entrée de service.

De même la mode évolue rapidement à Paris (et à Versailles sous les règnes de Louis XV et Louis XVI où les personnages importants de la cour fixent les règles.

Si les parfumeurs ont prospéré avec Louis XIV, cela continue avec ses descendants. Sous Louis XV, l'utilisation de parfums pour masquer les odeurs corporelles est si forte que la cour de France sera appelée en Europe "la cour parfumée".

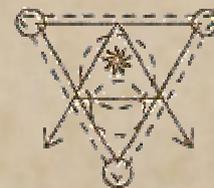
De plus, il faut comprendre que l'atmosphère de Paris ou de Versailles est viciée (et c'est probablement un terme léger pour nos narines modernes).

Citons par exemple, Turmeau de la Morandière qui en 1764, présente ainsi Versailles :

*« Le parc, les jardins, le château même font soulever le cœur par leurs mauvaises odeurs. Les passages de communication, les cours, les bâtiments, les corridors sont remplis d'urine et de matière fécales ; au pied même de l'aile des ministres, un charcutier saigne et grille ses porcs tous les matins ; l'avenue de Saint-Cloud est couverte d'eaux croupissantes et de chats mort. »*

Les perruquiers sont aussi à l'honneur à cette époque. Si les militaires furent les premiers à modifier la forme de leur longue et lourde perruque en vogue sous Louis XIV vers une forme plus réduite et plus formelle, afin d'avoir davantage de liberté de mouvement

Cette évolution s'accéléra sous la Régence avant de se répandre en France dans les années 1720. Les perruques vont commencer à être poudrées. Cet usage persiste jusqu'aux années 1770, période à laquelle, le retour aux cheveux naturels revient en vogue.



## COMBATS

Je ne vais pas révolutionner les choses dans cette partie. Toute phase d'affrontement commence par la détermination de l'initiative.

### INITIATIVE

Chaque participant PJ et PNJ lance un D10 et ajoute son modificateur de *Dextérité*. Les initiatives des différents protagonistes sont ensuite rangées dans l'ordre décroissant par le MJ.

Le participant avec le score d'Initiative le plus élevé commence. S'il y a égalité entre un PJ et un PNJ, le PJ agit en premier.

Si un ou plusieurs des protagonistes ont été surpris, ils auront un *Désavantage* sur leur action au premier round de combat quelle qu'elle soit (se mettre à couvert, tirer, sauter à cheval, etc.)

Un personnage peut décider de se mettre en attente, pour intervenir plus tard au moment de son choix.



### ATTAQUE A DISTANCE

Un protagoniste peut tirer sur une cible si elle est à portée de son arme. Le MJ détermine la difficulté selon la distance à la cible et le couvert éventuelle dont elle dispose. Il ajoute également le modificateur de *Dextérité* ou la *Défense* de la cible au Facteur de difficulté.

Le tireur lance son D20 et ajoute son bonus de *Dextérité* et celui lié à la qualité de l'arme. Si le score est supérieur ou égal, la cible est touchée et subit les dégâts de l'arme. Si le tir est manqué, le MJ vérifie qu'un *Incident de tir* ne s'est pas produit.



### COMBAT RAPPROCHE

Si deux protagonistes sont à une distance qui leur permet d'engager le combat au corps à corps, ils

commencent une séquence de combat rapproché avec ou sans arme selon les circonstances.

### Principes

Celui avec la plus forte initiative est désigné comme l'*Attaquant* pour cet assaut, l'autre est le *Défenseur*.



### Attaque

L'attaquant lance son attaque en lançant un D20. Si l'arme est légère, il ajoute son modificateur de *Dextérité* et si l'arme est lourde, il ajoute son modificateur de *Force* sans oublier le bonus lié à la qualité de l'arme. Le facteur de Difficulté du défenseur est de « 10 » à la base auquel s'ajoute le modificateur de *Dextérité* et la *Défense* s'ils existent ainsi que le bonus lié à la qualité de l'arme du défenseur.

Si le score de l'Attaquant est supérieur ou égal au score du Défenseur, l'assaut est un succès et l'Attaquant peut maintenant déterminer les dégâts en fonction de l'arme utilisée. Sinon c'est un échec.



### Riposte

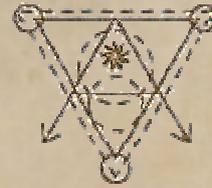
Si le Défenseur est toujours en état de combattre, il peut maintenant contre-attaquer. Les rôles sont échangés pour cet assaut en riposte.



### Parade

Le Défenseur lors de l'attaque initiale peut déclarer se mettre en parade. Il ne ripostera pas et se contente d'éviter les coups. Pour se faire, avant l'assaut de l'Attaquant, il lance un D20 et ajoute son bonus de *Dextérité* et une défense de

base « 7 ». Ce total représente le score que devra faire l'Attaquant pour toucher le Défenseur.



### Attaques multiples

Si un des protagonistes du combat dispose de plusieurs attaques le combat se règle de la manière suivante.

Si l'Attaquant dispose d'au moins deux attaques, le joueur lance deux D20 (avec un *Avantage/Désavantage* selon les circonstances) et les détermine les dégâts ensuite. Puis c'est le Défenseur qui riposte avec un ou deux D20 selon son nombre d'attaques.

Si les deux combattants ont encore des attaques disponibles après cet assaut, elles sont ensuite réglée normalement, une pour l'Attaquant puis une pour le Défenseur jusqu'à ce que les deux protagonistes aient épuisés leur potentiel.



### Combattants multiples

Si plusieurs protagonistes sont impliqués d'un côté, la situation dépend de qui agit le premier, le côté avec un seul individu ou celui avec plusieurs.

Si l'Attaquant est seul, il choisit sa cible et l'assaut est résolu normalement. Au moment de la riposte, le Défenseur dispose de deux options :

- soit chaque individu porte un assaut,
- soit seul l'un des deux porte sa riposte avec un *Avantage* (l'autre servant de distraction).

Si c'est le Défenseur qui est seul, l'Attaquant dispose de deux options :

- soit chaque assaillant porte un assaut,
- soit seul l'un des deux porte son attaque avec un *Avantage* (l'autre servant de distraction).

Le Défenseur peut ensuite riposter normalement s'il le peut.

## BLESSURES ET SOINS

### SUBIR DES BLESSURES

Une fois les dégâts déterminés, il faut retrancher la valeur de la protection que porte l'individu le cas échéant. Le résultat final est ensuite retranché aux Points de vie.

Comme indiqué plus haut au paragraphe POINTS DE VIE ET DES DE VIE lorsque le score de Points de vie atteint 0, l'individu est *Hors de Combat*. Le MJ vérifie dans la table pour connaître l'état du personnage et ses séquelles éventuelles (ou son décès).



### RECUPERER D'UNE BLESSURE

Hormis la récupération immédiate de 1D4 Points de vie lorsque l'individu survit à une mise *Hors de Combat*. Le reste est affaire de temps.

Un personnage avec la compétence Barbier-Chirurgien peut effectuer des premiers soins si les blessures ne sont pas trop graves et ainsi permettre de regagner 1D6 Points de vie mais une seule fois par scénario dans la mesure du possible.

Si un individu ne souffrant pas de blessures complexes se repose au moins huit heures d'affilées dans de bonnes conditions, il peut relancer un Dé de vie et ajouter le résultat à ses Points de vie actuels (sans jamais dépasser son score maximum bien entendu).

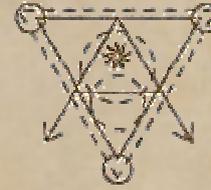


### SOIGNER UNE BLESSURE

Si l'individu souffre d'une entorse ou d'une luxation, il faut compter une semaine de repos pour une guérison totale et annuler le malus associé à la blessure.

Dans le cas d'une fracture, il faut compter un mois de repos pour une guérison complète et ainsi annuler le malus

associé à la blessure. Les séquelles par contre resteront.



## EQUILIBRE MENTAL

### SUBIR UN STRESS

Lorsqu'un personnage est témoin ou acteur d'une situation choquante, il est contraint d'effectuer un test d'Équilibre Mental. Il est possible de distinguer trois types de stress.

#### Stress indirect

Le personnage est confronté à une vision dérangeante qui ne le touche pas directement comme la découverte d'un cadavre ou bien une situation que la morale réproouve.

⇒ Le test d'Équilibre mental se fait avec un **Avantage**.

#### Stress direct

Le personnage est confronté à une vision particulièrement choquante comme la découverte d'un cadavre horriblement mutilé, une créature fantastique, la mort sinistre d'un proche ou bien s'il se trouve acteur d'une situation que la morale réproouve.

⇒ Le test d'Équilibre mental se fait normalement.

#### Stress innommable

Le personnage est confronté à une vision d'horreur incompréhensible comme l'apparition d'une créature monstrueuse ou la remise en cause de ses croyances.

⇒ Le test d'Équilibre mental se fait avec un **Désavantage**.



## RECUPERER MENTALEMENT

Si un personnage possède encore un D4 d'Équilibre Mental, il peut revenir à un D6 en se reposant pendant une semaine dans un endroit calme loin l'agitation et des problèmes.

Pour regagner un D8, il lui faudra passer un mois dans les conditions favorables décrites ci-dessus.



## FOLIE ET ENFERMEMENT

Si l'Équilibre Mental a atteint un D4 et que le résultat du test est « 1 » ou « 2 ». Le personnage est alors frappé par une folie sévère. Le MJ lance alors un D6 et consulte la table ci-dessous :

D6	Traumatisme	Effets
1	Amnésie	Le personnage oublie un évènement, un lieu ou une personne permanente mais pas nécessairement en liaison avec la folie. Toute référence à cet élément provoque chez le sujet une réaction émotive disproportionnée ou au contraire une absence de réaction.
2	Évanouissement	Le personnage s'évanouit et il n'a plus conscience du monde qui l'entoure. Il doit réussir un test de Constitution pour reprendre conscience. Si le personnage subit un stress lors de la prochaine séquence, il doit faire un test de Constitution ou s'évanouir de nouveau.
3	Paranoïa	Le personnage ne croit plus en rien et ne fait plus confiance à personne. Tout le monde à un plan contre lui. La moindre action ou le moindre mot à une signification cachée.
4	Hystérie	Le personnage se met à hurler dans tous les sens, incapable de se calmer et de faire face à ce qui a provoquer son effroi. Il encaisse deux Points de dégâts.

		Si une personne est au contact, elle doit réussir un test de Dextérité facile ou prendre un Point de dégât. La crise du une minute.
5	Paralysie	Le personnage se fige, complètement glacé par l'effroi. Il ne peut se déplacer et il doit être transporté. Un test de Constitution réussi lui permet de reprendre de façon temporaire le contrôle mais le moins stress le replonge dans cet état catatonique.
6	Délire	Le personnage ne parvient plus à appréhender le monde réel. Il remet tout en question et croit à des choses que les autres personnes ne peuvent voir, comprendre ou accepter.



## ARTS & ARCANES

Pour se lancer dans la pratique des arts sombres, il faut avoir des pré-requis.

## ARTS SOMBRES

Pour commencer la pratique d'arts liés à l'Esotérisme, le personnage doit soit avoir au moins un niveau dans le domaine Occulte, soit posséder la *Capacité Spéciale* Esotériste.

Pour bénéficier d'un nouvel enseignement, il faut réussir un test de Charisme.



## ARTS SACRES

Pour commencer la pratique d'arts liés à la Théologie, le personnage doit soit avoir au moins un niveau dans le domaine Religieux, soit posséder la *Capacité Spéciale* Théologien.

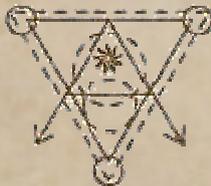
Pour bénéficier d'un nouvel enseignement, il faut réussir un test de Sagesse.



## ARTS SCIENTIFIQUES

Pour commencer la pratique d'arts liés à l'Esotérisme, le personnage doit avoir au moins un niveau dans le domaine Scientifique.

Pour bénéficier d'un nouvel enseignement, il faut réussir un test d'Intelligence.



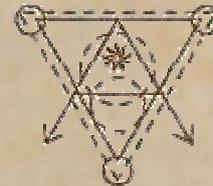
## ENSEIGNEMENT

Dans *Lex Occultum*, les différents enseignements proposés ont un degré de difficulté. Je propose le principe suivant lorsqu'un personnage obtient la possibilité d'être initié à une pratique nouvelle. Chaque enseignement va prendre un certain nombre de

semaine d'apprentissage dépendant de la difficulté de la pratique. A la fin de chaque semaine, le personnage doit réussir un examen. C'est examen est basé sur un test de l'attribut associé à l'enseignement pour valider le travail effectué et pouvoir poursuivre l'enseignement. En cas d'échec, il doit reprendre sa semaine d'enseignement.

Degré difficulté	Etudes	Examen
-20 et -	8 semaines	8
-15 à -19	6 semaines	6
-10 à -14	4 semaines	4
-5 à -9	3 semaines	3
0 à -4	2 semaines	2

Bien entendu chaque semaine d'enseignement a un coût, il faut payer les droits à l'établissement, l'enseignant et le matériel nécessaire. Une base de 10 ducats par semaine semble raisonnable.



## POINTS D'AVENTURE

L'ouvrage *Lex Libris* propose qu'une mission rapporte une centaine de points d'aventure à un joueur.

Si je considère cette « enveloppe » moyenne, je propose la gestion suivante pour faire progresser son personnage

## CAPACITE SPECIALE

Un joueur peut dépenser cinquante Points d'Aventure pour acquérir une nouvelle *Capacité spéciale* parmi la liste de celles sont proposées. De plus pour réellement posséder pleinement cette nouvelle capacité, un entraînement minimum d'un mois est nécessaire ce qui va générer des frais auprès d'un professeur.



## PROGRESSER DANS UN DOMAINE

Un joueur peut dépenser cinquante Points d'Aventure multiplié par le niveau du domaine qu'il souhaite plus un. Par exemple devenir niveau « 2 » nécessite de dépenser cent cinquante points d'aventure.

Cela implique également que le personnage va devoir faire un « apprentissage » pour connaître ses interlocuteurs. Une quinzaine de jours par niveau semble être un minimum.

Il est nécessaire que le MJ brode autour de cette progression surtout quand il va parvenir au niveau trois et plus.

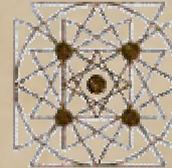


## ACQUERIR UN DOMAINE

Durant une mission, au cours d'un scénario, un personnage peut avoir été approché ou mis en relation avec des personnes appartenant à un domaine de la sphère de Pouvoir qu'il ne possède pas. Avec l'accord du MJ, le joueur peut alors acquérir un niveau dans ce domaine. Le coût d'entrée est de deux cents Points

d'Aventure. Libre au MJ de le réduire si les circonstances de jeu le permettent.

Cela implique également que le personnage va devoir faire ses preuves auprès d'un tuteur pour décider s'il est digne de confiance et d'intérêt. Cet initiation ne peut durer moins d'un mois.



## GALERIE DE PNJs

Je vais fournir les statistiques de quelques typiques que les PJs pourront rencontrer dans leurs aventures. Cela permettra également de servir d'une base pour la conversion des PNJs des scénarios de *Lex Occultum* pour LOCH.



### ALLIES

Guérisseurs et barreurs de feu

Certaines personnes ont été initiées aux pratiques ancestrales de guérison et aux secrets des plantes.

### Rebouteux

#### Caractéristiques

- Dés de vie : 1D8
- Points de vie : 8
- Protection : 0
- Défense : 2

#### Dégâts

- Coutelas : 1D4 Points de dégâts

#### Capacités spéciales

- Panseur : Une fois par heure, le rebouteux peut soigner la perte d'1D6 Points de vie en dehors d'un combat.
- Herboriste : Une fois par heure, le rebouteux peut faire un test pour identifier ou soigner un poison (D20 et difficulté de 8).



### Filles de joie

Dans une maison de plaisir reconnue ou dans des endroits reculés, les pauvres filles s'y retrouvent souvent.

### Prostituée

Elle vend ses charmes pour tenter de survivre quelques jours de plus.

#### Caractéristiques

- Dés de vie : 1D8
- Points de vie : 4
- Protection : 0
- Défense : 2

#### Dégâts

- Ongles ou stilet : 1D4 Points de dégâts

#### Capacités spéciales

- Kleptomane : Une fois par interaction, la prostituée peut faire un test de Dextérité (D20 et difficulté de 8) pour tenter de subtiliser un objet ou la bourse à son interlocuteur.



### Courtisane

Pensionnaire d'une maison, elle est moins dans la promiscuité que celles qui travaillent dans la rue.

#### Caractéristiques

- Dés de vie : 1D8
- Points de vie : 6
- Protection : 0
- Défense : 2

#### Dégâts

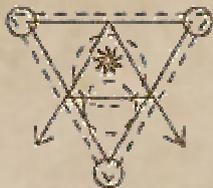
- Ongles ou stilet : 1D4 Points de dégâts

#### Capacités spéciales

# LexOccultum

Carefully Hacked

- Charme : Une fois par interaction, une personne désignée par la courtisane doit faire un test de Charisme ou bien tomber sous son charme.



## ADVERSAIRES

### Brigands et truands

Certaines personnes ont choisi de vivre en marge de la société et de vivre à ses dépens. Qu'ils sévissent dans les ruelles des villes à la tombée de la nuit ou sur les routes de campagne, leur présence est souvent un signe d'une confrontation à venir.

### Détrousseur

#### Caractéristiques

- Dés de vie : 2D8
- Points de vie : 8
- Protection : 0
- Défense : 1

#### Dégâts

- Gourdin : 1D6 Points de dégâts
- Coutelas : 1D4 Points de dégâts

#### Capacités spéciales

- Discret : Le malfrat bénéficie d'un avantage lorsqu'il effectue un test pour se cacher, pour disparaître ou pour éviter de se faire repérer.



### Brute épaisse

#### Caractéristiques

- Dés de vie : 3D8
- Points de vie : 12
- Protection : 2
- Défense : 3

#### Dégâts

- Gourdin : 1D6 Points de dégâts + 2
- Poings : 1D4 Points de dégâts + 2

#### Capacités spéciales

- Costaud : La brute bénéficie d'un bonus de protection de +2 et d'un bonus aux dégâts de +2 au corps à corps si elle combat sans arme et tant qu'elle reste debout dans un combat. Ses tests de dextérité subissent un malus de -2.



### Malandrin

#### Caractéristiques

- Dés de vie : 3D8
- Points de vie : 10
- Protection : 2
- Défense : 2 (4)

#### Dégâts

- Épée longue : 1D6 Points de dégâts (+2)
- Poignard : 1D4 Points de dégâts (+2)

#### Capacités spéciales

- Discret : Le malandrin bénéficie d'un avantage lorsqu'il effectue un test pour se cacher, pour disparaître ou pour éviter de se faire repérer.
- Loup solitaire : Le malandrin bénéficie d'un bonus de défense de +2 et d'un bonus aux dégâts de +2 au corps à corps quand il est seul dans un combat.



## Hommes de main

Toute société secrète ou groupe de conspirateurs a besoin d'hommes de main pour exécuter ses basses œuvres.

## Sbire

### Caractéristiques

- Dés de vie : 2D8
- Points de vie : 10
- Protection : 2
- Défense : 1

### Dégâts

- Gourdin : 1D6 Points de dégâts
- Épée longue : 1D6 Points de dégâts

### Capacités spéciales

- Discret : Le sbire bénéficie d'un avantage lorsqu'il effectue un test pour se cacher, pour disparaître ou pour éviter de se faire repérer.



## Séide

### Caractéristiques

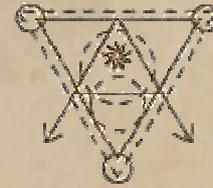
- Dés de vie : 3D8
- Points de vie : 12
- Protection : 3
- Défense : 2 (4)

### Dégâts

- Épée longue : 1D6 Points de dégâts (+2)
- Poignard : 1D4 Points de dégâts

### Capacités spéciales

- Discret : Le séide bénéficie d'un avantage lorsqu'il effectue un test pour se cacher, pour disparaître ou pour éviter de se faire repérer.
- Fine lame : Le séide bénéficie d'un bonus de défense de +2 et d'un bonus aux dégâts de +2 au corps à corps s'il combat avec une lame longue (rapière, épée, sabre, etc.) et tant qu'il reste debout dans un combat.



## BESTES, CREATURES & MONSTRES

### Bête du Gévaudan

Les diverses théories sur le sujet permettent d'imaginer beaucoup de choses. Vous êtes donc libres d'utiliser ce qui vous convient le mieux jusqu'à ce que le mystère ne soit levé. Néanmoins la plupart des théories se rejoignent sur un fait, l'animal tué par Jean Chastel était bien la bête du Gévaudan et l'autopsie pratiquée a montré que la formule dentaire était celle d'un canidé même si certaines sources parle d'une hyène.



### Hybride Chien et Loup

Le croisement naturel ou provoqué par l'homme d'un loup et d'une chienne. C'est l'une des hypothèses les plus réalistes qui expliquerait son absence de peur de l'homme mais pas la férocité de l'animal.

#### Caractéristiques

- Dés de vie : 3D8
- Points de vie : 12
- Protection : 4
- Défense : 4

#### Dégâts

- Morsure : 1D8 Points de dégâts
- Griffes : 1D6 Points de dégâts

#### Capacités spéciales

- Stress direct : Toute personne voyant la créature doit faire un test d'Équilibre mental.
- Rage : Si la créature est blessée, elle bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.

- Odorat très développé : La créature sent tout être vivant dans un rayon de 20m.
- Bond diabolique : La créature peut rompre le combat au prix d'un bond prodigieux une fois par jour.

### Hyène

#### Caractéristiques

- Dés de vie : 2D8
- Points de vie : 8
- Protection : 0
- Défense : 1

#### Dégâts

- Morsure : 1D6 Points de dégâts
- Griffes : 1D4 Points de dégâts

#### Capacités spéciales

- Rage : Si la créature est blessée, elle bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.
- Ricanement : Lorsqu'il retentit, toute personne dans un rayon de 50m doit faire un test d'Équilibre mental avec Avantage. En cas d'échec, la personne subit un choc : « Frayeur ».
- Odorat très développé : La créature sent tout être vivant dans un rayon de 20m.



### Goules

Depuis la nuit des temps, ces créatures nécrophages hantent les souterrains et les caves obscures ne sortant que rarement pour aller se nourrir dans les cimetières. D'anciens textes racontent qu'il s'agit d'humains dégénérés au fil des générations.

### Forme humanoïde

#### Caractéristiques

- Dés de vie : 2D8
- Points de vie : 8
- Protection : 1
- Défense : 1

#### Dégâts

- Morsure : 1D6 Points de dégâts
- Griffes (x2) : 1D6 Points de dégâts

### Capacités spéciales

- Stress direct : Toute personne voyant la créature doit faire un test d'*Équilibre mental*.
- Odorat très développé : La créature sent tout être vivant dans un rayon de 20m.



### Loup-garou

C'est un homme victime d'une terrible malédiction le forçant à changer de forme pour prendre celle d'un loup lorsque vient la pleine lune. Certains individus maîtrisent cette malédiction pour devenir de redoutables créatures hybrides.

### Forme animale

#### Caractéristiques

- Dés de vie : 2D8
- Points de vie : 8
- Protection : 0
- Défense : 1

#### Dégâts

- Morsure : 1D6 Points de dégâts
- Griffes : 1D4 Points de dégâts

### Capacités spéciales

- Rage : Si la créature est blessée, elle bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.
- Hurllement : Lorsqu'il retentit, toute personne dans un rayon de 200m doit faire un test d'*Équilibre mental*. En cas d'échec, la personne subit un choc : « Frayeur ».
- Odorat très développé : La créature sent tout être vivant dans un rayon de 20m.

### Forme humanoïde

#### Caractéristiques

- Dés de vie : 6D8
- Points de vie : 26
- Protection : 2
- Défense : 5

#### Dégâts

- Morsure : 1D6 Points de dégâts

- Griffes (x2) : 1D8 Points de dégâts

### Capacités spéciales

- Stress direct : Toute personne voyant la créature doit faire un test d'*Équilibre mental*.
- Rage : Si la créature est blessée, elle bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.
- Hurllement : Lorsqu'il retentit, toute personne dans un rayon de 200m doit faire un test d'*Équilibre mental*. En cas d'échec, la personne subit un choc : « Frayeur ».
- Odorat très développé : La créature sent tout être vivant dans un rayon de 20m.



### Vampire et mort-vivants nocturnes

C'est un être humain mort ou éternellement damné qui ne s'éveille qu'au coucher du soleil.

### Vampire

#### Caractéristiques

- Dés de vie : 6D8
- Points de vie : 26
- Protection : 1
- Défense : 5

#### Dégâts

- Morsure : 1D6 Points de dégâts
- Griffes (x2) : 1D6 Points de dégâts

### Capacités spéciales

- Stress direct : Toute personne voyant la créature doit faire un test d'*Équilibre mental*.
- Immunité : Les armes non magiques ne peuvent le blesser.
- Régénération : Une fois par combat, la créature peut aspirer le fluide vital des petits êtres vivants qui l'entoure et regagner 1D6 Points de vie.
- Charme envoutant : Une fois par round, une personne désignée par la créature doit faire un test de Charisme ou bien tomber sous le charme du Vampire et perdre son action.

- Enveloppe nocturne : La créature peut se rendre invisible dans l'obscurité une fois par nuit. Il faut réussir un test de Sagesse avec un Double Désavantage pour le repérer



## Zombies et cadavres

C'est un être humain mort et ramené à une parodie de vie par la sorcellerie ou une autre pratique.

### Cadavre animé

#### Caractéristiques

- Dés de vie : 2D8
- Points de vie : 8
- Protection : 2
- Défense : 0

#### Dégâts

- Griffes : 1D4 Points de dégâts

#### Capacités spéciales

- Stress indirect : Toute personne voyant la créature doit faire un test d'*Équilibre mental* avec un Avantage.
- Lent : Toute personne se battant contre un cadavre animé bénéficie d'un Avantage à cause de sa lenteur.

## Zombie

#### Caractéristiques

- Dés de vie : 2D8
- Points de vie : 9
- Protection : 0
- Défense : 1

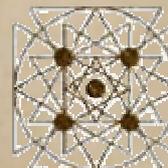
#### Dégâts

- Morsure : 1D6 Points de dégâts

#### Capacités spéciales

- Stress indirect : Toute personne voyant la créature doit faire un test d'*Équilibre mental* avec un Avantage.
- Odeur de mort : Toute personne en présence de la créature doit faire un test de Constitution (Difficulté 8). En cas d'échec, la personne subit un Désavantage sur toutes ses actions physiques.

- Contamination : Toute personne mordue par la créature et perdant plus de la moitié de ses Points de vie doit faire un test de Constitution (Difficulté 10). En cas d'échec, la personne se transforme elle-même en zombie en 1D6 heures.
- Odorat développé : La créature sent tout être vivant dans un rayon de 10m.



## BIBLIOGRAPHIE

Voici quelques ouvrages qui vous permettront d'améliorer vos connaissances de cette période ou le monde complexe des arcanes.



## OUVRAGES HISTORIQUES

### Les Français sous Louis XV

- Auteur : Guy Chaussinand-Nogaret
- Éditeur : Tallandier

Une histoire de la vie quotidienne des 24 millions de Français ayant vécu sous le règne de Louis XV (1715-1774). L'auteur s'appuie sur les témoignages écrits des contemporains, depuis les célébrités de l'époque jusqu'aux gens du peuple, soldats, médecins, hommes de loi, religieux, etc.



### La France des Lumières 1715-1789

- Auteur : Pierre-Yves Beaurepaire
- Éditeur : Belin

De la mort de Louis XIV à la convocation des États Généraux, La France des Lumières est en effervescence. Elle fait depuis deux décennies l'objet d'un profond renouvellement historiographique qui permet de balayer bien des certitudes et des poncifs sur l'Ancien Régime. De l'expérience réformatrice des années Régence aux entreprises modernisatrices des années 1760-1780, le royaume est un laboratoire où des administrateurs dévoués au service du roi comme à celui de l'État inaugurent des chantiers aussi ambitieux que socialement et politiquement risqués, au premier rang desquels la refonte fiscale et la réorganisation de la monarchie administrative. De témoin, l'opinion publique devient arbitre et bientôt juge devant lequel les partisans des réformes et leurs détracteurs

plaident. Dans un contexte de croissance économique inégalement répartie, la société est sous tension, travaillée par des mobilités ascendantes qui bousculent les cadres de la société d'ordres, mais aussi par la fragilisation de pans entiers de la population



### Se soigner autrefois : Médecins, Saints et Sorciers aux XVIIe et XVIIIe siècles

- Auteur : François Lebrun
- Éditeur : Seuil

La manière dont une civilisation répond au grand défi de la maladie et de la mort est directement liée à tous les éléments qui la constituent : croyances religieuses et explications qu'elles fournissent au mystère de la maladie, structures économiques et niveau de vie, connaissances scientifiques et techniques en matière médicale, etc. L'enquête de François Lebrun sur la France de l'Ancien Régime est ici exemplaire.



### L'uniforme et les armes des soldats de la guerre en dentelle, tomes 1 et 2

- Auteur : Liliane et Fred Funcken
- Éditeur : Casterman

Le dessinateur belge et son épouse ont réuni dans ces deux volumes une formidable compilation des uniformes des protagonistes qui se sont côtoyés sur les champs de bataille de l'Europe du XVIIIe siècle. L'extraordinaire diversité et la complexité de ces uniformes sont présentées sous forme de splendides planches et de dessins. Le premier tome présente la France: la maison du Roi et l'infanterie sous Louis XV et Louis XVI ainsi que les troupes d'infanterie de Grande-Bretagne et Prusse. Le second tome détaille les unités de cavalerie et d'artillerie de France, Grande-Bretagne et Prusse ainsi que les unités d'infanterie, cavalerie, artillerie des autres

nations européennes (Autriche, Belgique, Espagne, Italie, Russie et Suède)



### **Vivre & parler au XVIIIe siècle : Paris au siècle des Lumières**

- Auteur : Arlette Farge
- Éditeur : Le Robert

L'historienne Arlette Farge nous invite à un passionnant voyage à la rencontre des Parisiens du XVIIIe siècle et de leur quotidien, à travers une riche iconographie et des extraits d'archives. Paris comme vous ne l'avez jamais vu !

Comment vivaient les Parisiens au XVIIIe siècle ? Comment se logeaient-ils, s'habillaient-ils, se nourrissaient-ils, se divertissaient-ils, loin des fastes de la vie de cour ? Et quel français, au juste, parlaient-ils ?

Grâce à cette nouvelle façon d'écrire l'histoire, dans un style baigné des odeurs, des bruits et des couleurs de la vie populaire de l'époque, Arlette Farge nous transporte dans un Paris méconnu. Ici, une lavandière des bords de Seine frappe son linge avec un battoir, là un cabaretier propose une chopine de vin pour trois sols.

Nous projetant dans notre réalité d'aujourd'hui, l'auteur décrit les lieux de sociabilité nés sur le pavé du XVIIIe siècle : les cafés, les restaurants, et raconte les émotions et les concepts qui ont façonné notre monde moderne : l'intimité, la séduction, l'opinion...

Ce livre est une plongée vertigineuse dans le dédale des rues de la capitale, ses lieux de vie bruyants, encombrés et envahis par les animaux, entrecoupés de majestueuses promenades : le Palais-Royal, les Tuileries, les Champs-Élysées, où se croisent alors toutes les classes sociales. C'est un envers du décor, qui nous livre une vision intime et humaine du XVIIIe siècle, à l'ombre des Lumières.



### **Le Chevalier de Saint-Georges**

- Auteur : Claude Ribbe
- Éditeur : Perrin

Qui connaît vraiment le chevalier de Saint-George ? Cet aventurier mythique du XVIIIe siècle, compositeur talentueux qui influença Mozart, était jusqu'à présent resté si énigmatique qu'on ignorait même son état civil. L'ouvrage de Claude Ribbe, fondé sur des documents inédits, lève enfin le voile sur Joseph de Bologne de Saint-George (1745-1799), fils d'une esclave de la Guadeloupe et d'un ancien mousquetaire. Escrimeur réputé invincible, cavalier de la Garde du roi, agent secret, colonel d'un régiment d'Africains et d'Antillais de l'an II, celui qui passe pour l'un des plus grands séducteurs de son époque a eu une vie digne d'un film de cape et d'épée. Son chemin le mènera de la Guadeloupe à Paris et à la Cour, où il deviendra l'intime de Marie-Antoinette, croisera Laclos, le chevalier d'Éon, le général Dumas, Haydn, Philippe Égalité, Mirabeau et, bien sûr, les plus belles femmes de son temps. Mais Saint-George était né esclave. Cette révélation, qui met en lumière un tabou de l'histoire de France, amène aussi à reconsidérer un siècle dont on croyait tout savoir.



### **Croiser le fer**

- Auteurs : Pascal Briost, Hervé Dréviron  
Pierre Serna
- Éditeur : Champ-Vallon

Bayard, d'Artagnan, le chevalier d'Eon ; ces figures de bretteurs racontent des histoires différentes, mais néanmoins reliées entre elles par le fil d'une lame. Le chevalier, le duelliste et l'escrimeur sont autant d'archétypes qui révèlent qu'à l'époque moderne l'épée est une culture que ce livre entreprend d'explorer dans tous ses aspects : du geste de l'escrimeur aux valeurs qui lui sont associées. C'est en effet à partir de la Renaissance que les techniques de l'escrime deviennent un art guidé par des principes savants et moraux.

L'analyse des valeurs impliquées dans cet art permet aussi de suivre l'évolution des idéaux de

la noblesse qui fait de l'épée le vecteur de son identité. Il ne faudrait, toutefois, pas oublier que l'art de vivre l'épée à la main reste, de part en part, un art de tuer. A une époque où le port d'une arme blanche est une pratique courante, l'escrime civile et civilisée ne saurait occulter les cadavres abandonnés par les innombrables duellistes. C'est pourquoi l'histoire de l'épée est aussi une histoire de la violence et de l'inaltérable fascination qu'elle exerce. Pour le découvrir, il faut alors plonger dans les archives d'une justice souvent prompt à occulter ce crime qui trouble l'image d'un roi absolument maître de ses sujets.

Une autre vision du rapport entre violence et civilisation se dessine de cette façon. S'il est souvent admis que la violence est le contraire de la civilisation, on découvre que l'escrime et ses pratiques meurtrières alimentent une véritable civilisation de la violence, c'est-à-dire une culture, un art, un savoir mis au service de l'homicide.

Oublions un instant le roman de cape et d'épée et ses duellistes aimables et bavards pour considérer la brutalité de ceux qui, dans le silence des petits matins, règlent leur compte l'arme à la main. L'époque moderne se révèle alors sous un autre jour, grâce à l'archéologie du geste de l'escrimeur, restitué dans toute sa technicité, dans toute sa férocité. C'est ainsi que l'épée peut faire l'objet d'une véritable histoire totale, attentive aux objets, aux gestes, aux pratiques sociales et aux courants intellectuels de la Renaissance aux Lumières.



## OUVRAGES ESOTERIQUES

*LOCH* adaptation rôlistique d'Olivier Perromny, ©2022

**Lex Occultum**, Version française © Arkhane Asylum Publishing 2019. Tous droits réservés. Sous licence © RiotMinds 2019.

### L'Esotérisme

- Auteur : Pierre A. Riffard
- Éditeur : Bouquins – Robert Laffont

Comment peut-on s'intéresser à autre chose qu'à l'esotérisme ?

L'homme n'est pas réalisé. Il se forme. Il suit des pistes où, parfois, il repère des signes de reconnaissance. Là sont sa gloire et sa misère. Il faudra bien se poser la question ultime : y a-t-il un secret du monde ? Qui le détiendrait ? Comment le partager ?

Charlatanisme ! Répondent les rationalistes et même les religieux. Mais on connaît des magiciens, des théosophes, des chamans, des kabbalistes, des alchimistes... Eux attestent.

Dans la première partie du livre, l'auteur tente de définir l'esotérisme. Dans la seconde, il a rassemblé les grands textes de l'esotérisme occidental. Certains sont connus, d'autres traduits pour la première fois. Tout le monde a entendu parler de Paracelse, mais l'a-t-on lu ? Sait-on que Newton a laissé des textes alchimiques et que de grands écrivains modernes, comme Artaud ou Pessoa (ou même Hergé !), ont poussé leur écriture jusqu'au mystère ?

Voilà les pistes, le reste du parcours appartient au lecteur.

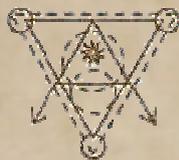


### Occulte : Sorcellerie, magie et alchimie de l'antiquité à nos jours

- Auteur : Christopher Dell – Marie Pieroni (Traduction)
- Éditeur : Cernunnos

Rites druidiques, mystiques kabbalistiques, démonologie et alchimie, vaudou et chamanisme, spiritisme et théosophie, sorcellerie ancienne et moderne... Depuis la nuit des temps s'écrit une histoire secrète, connue des seuls initiés. Une histoire à rebours du progrès et du rationalisme, celle des arts et des sciences occultes. Des premières invocations dans les grottes de la Préhistoire au renouveau du paganisme contemporain, cet ouvrage de référence retrace toute l'histoire des pratiques magiques et ésotériques, et dresse le fascinant

panorama d'un continent invisible qui ne cesse de questionner.



## ROMANS & FICTIONS

### Les enquêtes de Nicolas le Floch

- Auteur : Jean-François Parot
- Éditeur : Belin

Paris, janvier 1761. Nicolas Le Floch, un jeune homme natif de Guérande, débarque dans la capitale, écarté de sa Bretagne par son tuteur. Après un passage au couvent des Carmes, le jeune Le Floch va apprendre le métier de policier sous la houlette de M. de Sartine, le lieutenant général de police de Louis XV, chargé des affaires spéciales. Le Floch va devoir faire très vite ses preuves et apprendre le prix du silence et du secret.



### À la table de Nicolas le Floch

- Auteurs : Marion Godfroy  
Jean-François Parot
- Éditeur : Lattès

Marion, Catherine, Awa, la taverne du Cul-de-Sac du Chat Blanc, la marmite roulante de la vieille Emilie... il n'y a pas une aventure de Nicolas Le Floch où notre héros ne s'attable avec Monsieur de Noblecourt pour déguster des mets savoureux ou ne partage un repas avec Semacgus ou Bourdeau dans un estaminet autour de l'Eglise Saint Eustache. La gourmandise, l'art de la table... font aussi partie des raisons du succès de l'œuvre de Jean-François Parot.

Marion Godfroy a restitué cette dimension joyeuse en rassemblant les principales recettes des treize enquêtes de Nicolas Le Floch. Potages, entrées, rôtis, tourtes, salades, entremets,

confitures, desserts... environ quarante recettes sont expliquées, commentées à partir des romans eux-mêmes mais aussi dans la perspective de la gastronomie de l'époque. Quels étaient les métiers de bouche, comment cuire ou glacer à une époque où les techniques étaient limitées... Un travail d'historienne et d'amoureuse de la bonne chère qui rend hommage à une série aussi rigoureuse que savoureuse et à son auteur aussi érudit que fin gourmet !



### Les enquêtes du Chevalier de Volnay, commissaire aux morts étranges

- Auteur : Olivier Barde-Cabuçon
- Éditeur : Actes Sud

Paris, 1759. Après avoir sauvé Louis XV de la mort lors de l'attentat de Damiens, et malgré son peu de goût pour la monarchie, le jeune Volnay obtient du roi la charge de "commissaire aux morts étranges" dans la police parisienne. Aidé d'un moine aussi savant qu'hérétique et d'une pie qui parle, Volnay apparaît comme le précurseur de la police scientifique, appelé à élucider les meurtres les plus horribles ou les plus inexplicables de son époque. Epris de justice, c'est aussi un homme au passé chargé de mystère, en révolte contre la société et son monarque qu'il hait profondément. Lorsque, en 1759, le cadavre d'une femme sans visage est retrouvé dans Paris, Volnay doit conduire une enquête sur le fil du rasoir avant que le meurtrier ne frappe de nouveau. Mais entre des alliés aussi incertains que le libertin Casanova et des adversaires redoutables, à qui le commissaire aux morts étranges peut-il se fier ?

Une nuit de décembre 1759, le corps sans vie d'une jeune fille est retrouvé sur la tombe d'un cimetière parisien. Pas de suspect, et pour seuls indices : une hostie noire, un crucifix et des empreintes de pas. Sartine, le lieutenant général de police, craint une résurgence des messes noires sous le règne du très contesté Louis XV. La tension est à son comble dans la capitale. Volnay et le moine hérétique sont contraints de s'allier à une enquêtrice aussi sublime que manipulatrice, et se trouvent rapidement confrontés à des forces obscures... Toujours

aussi mal vu du pouvoir en place, le duo ne pourra compter que sur lui-même pour démasquer les ordonnateurs du rituel satanique.



### Le printemps des enfants perdus

- Auteur : Béatrice Egémar
- Éditeur : Presse de la Cité

Artistes, femmes du monde, élégants de la capitale, tous prisent la parfumerie de Manon Dupré, rue Saint-Honoré. En 1750, l'usage est de se parfumer quotidiennement de la tête aux pieds et jusqu'aux accessoires. Une coquetterie venue droit de Versailles. Pourtant, en ce mois de mai, ce ne sont pas les senteurs mais une rumeur qui court les rues de Paris, une rumeur folle de trafic d'enfants. Lorsque deux jeunes garçons de son entourage, à leur tour, disparaissent, Manon, la jeune et belle parfumeuse, s'inquiète. Trop affectée pour attendre leur hypothétique retour, trop maligne pour n'y voir qu'une simple coïncidence, trop intriguée aussi, elle se lance tous sens affûtés à leur recherche. Une quête et un compte à rebours qui la mèneront dans le milieu, impopulaire et corrompu, de la police de Louis XV...



### Les enquêtes de Gabriel Joly

- Auteur : Henri Loevenbruck
- Éditeur : XO Editions

*(Le loup des Cordeliers / Le mystère de la Main Rouge)*

Mai 1789. Alors qu'un vent de révolte souffle sur Paris, la nuit, un justicier encagoulé rôde, le sabre au poing et un loup en laisse, déterminé à punir par le sang les agresseurs de femmes. Les cadavres égorgés portent au front sa marque : celle d'un triangle inversé. Une seule question agite alors le Paris révolutionnaire et ses grandes figures, Danton, Robespierre, Desmoulins : qui diable se cache sous le masque du " Loup des Cordeliers " ? Gabriel Joly, jeune et ambitieux journaliste, mène l'enquête avec la conviction que, derrière cette affaire, c'est l'un des plus

grands complots de la Révolution française qui pourrait être mis à jour...

*(L'Assassin de la Rue Voltaire)*

Août 1789. La Révolution continue d'embraser le pays. Alors qu'à Versailles, les députés rédigent la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen, le jeune journaliste Gabriel Joly, endeuillé, peine à retrouver le goût de vivre. Mais une étrange affaire de meurtres va peu à peu le tirer de sa torpeur...

Dans le cercle très secret de la Comédie-Française, une série d'assassinats ébranle la troupe. Les uns après les autres, des comédiens et des employés sont tués en plein théâtre. Alors que Danton lui-même est soupçonné, Gabriel, aidé du pirate Récif, son fidèle ami, mène une véritable enquête policière dans les coulisses de la célèbre institution. Vrais et faux témoignages, poursuites... Dans un huis clos infernal, réussira-t-il, cette fois, à démasquer l'auteur de ces crimes odieux ?

