Le Flot Infini du Temps

R

RÈGLEMENTS DE LA SÉRIE

Règlements de la Série

Le Flot Infini du Temps est la deuxième série d'Aventures dont Vous êtes le Héros dans l'univers de Xhoromag. Vous jouez toujours le rôle de Jamie, qui a 15 ans maintenant et qui doit rassembler dans son âme les Existences Oubliées de T'Qixia.

Pour vivre ces aventures, vous aurez besoin de trois accessoires importants : la Carte du Destin, la Table des Points de Dommage et la Feuille d'Aventure. La Carte du Destin est une alternative aux dés traditionnels. La Table des Points de Dommage est utilisée pour livrer les combats. Enfin, la Feuille d'Aventure sert à noter toute l'information nécessaire au bon déroulement de votre quête. Un exemplaire de chacun est disponible sur notre site.

1
La Carte du Destin

Afin de commencer votre aventure, vous devez tout d'abord apprendre à vous servir de la Carte du Destin. Celle-ci se présente sous la forme d'un cercle divisé en 192 cases. Tous les nombres de 0 à 15 y figurent douze fois. Pour vous servir de la Carte du Destin, procurez-vous un objet pointu (un crayon fera l'affaire), puis sans regarder, plantez-en l'extrémité affûtée dans le cercle. *Vous n'avez pas le droit de vous donner le temps de viser*. Le chiffre doit être pigé au hasard afin que tous les résultats soient équiprobables.

2
Privilèges Zéro

Quelles que soient les circonstances qui demandent l'utilisation de la Carte du Destin, un zéro entraîne toujours des conséquences qui vous sont favorables. Il s'agit invariablement du meilleur nombre à piger. Ceci donne lieu à l'existence des ***Privilèges Zéro***.

Vous avez droit à deux Privilèges Zéro au début de chaque volume. Vous pouvez les utiliser quand bon vous semble. À ce moment, au lieu de piger un nombre de la Carte du Destin, agissez comme si vous aviez obtenu zéro. Toutefois, vous devez invoquer le Privilège Zéro *avant d'avoir pigé le nombre demandé*. Si vous tirez le chiffre, vous devez subir les conséquences du Destin.

Si vous n'utilisez pas tous vos Privilèges Zéro dans une même aventure, vous pouvez les accumuler dans les volumes suivants jusqu'à un maximum de 9 à la fois.

3
Habileté Naturelle

Les points d'Habileté Naturelle sont indicateurs de votre agilité, de vos réflexes, et de votre adresse au maniement d'une arme. Plus ils sont élevés, plus il vous sera facile de vaincre les adversaires qui se dresseront sur votre route. Vous aurez aussi de meilleures chances d'éviter les pièges, les projectiles et les mauvais sorts en général.

L'Habileté Naturelle doit être inscrite sur votre Feuille d'Aventure dans la case *Habileté Naturelle*. Au début de l'aventure, elle se calcule en pigeant trois nombres de la Carte du Destin (0=16). Ajoutez 4 au résultat le plus élevé. Vous avez le droit de recommencer si vous n'arrivez pas à totaliser au moins 14 points.

Quoi qu'il arrive, votre Habileté Naturelle ne peut jamais dépasser la somme de 50 points dans le déroulement de la série.

4
Habileté de Combat

L'Habileté de Combat représente votre force dans les affrontements. Elle se calcule à partir de l'Habileté Naturelle en ajoutant les points fournis par l'arme que vous utilisez. Au début de cette série, vous possédez l'Épée du Soleil Blanc, qui ajoute 7 points à votre Habileté Naturelle quand vous la maniez dans un combat. Inscrivez donc +7 dans la case *Meilleure Arme* et faites le total pour connaître votre *Habileté de Combat*.

5
Points d'Endurance

Ce total représente votre résistance physique générale. Le total d'Endurance détermine vos chances de survie. Plus ce nombre est élevé, plus vous pourrez subir de coups et de blessures avant d'en mourir. En général, un effort important, une blessure ou un combat affaibliront votre Endurance.

Si votre total d'Endurance tombe à zéro au cours de l'aventure, vous serez alors mort. Si cela se produit, il faudra que vous recommenciez l'aventure en faisant des choix différents qui vous éviteront ce sort tragique.

Pour calculer votre total de départ d'Endurance, pigez trois nombres de la Carte du Destin (0=16). Additionnez-en deux et multipliez la somme par 10. Si vous ne totalisez pas au moins 150 points, multipliez le troisième nombre par 10 et ajoutez-le au résultat. Recommencez toute l'opération si vous n'arrivez toujours pas à totaliser 150 points.

Dans la case *Max* de votre Feuille d'Aventure, inscrivez le Total Maximum d'Endurance, qui est initialement égal à 300 points.

6
Dommages et Protection

En plus d'améliorer votre Habileté de Combat, chaque arme inflige un certain nombre de points de ***Dommage***. Un point de Dommage est un point d'Endurance perdu. Celui qui subit ***N*** points de Dommage perd donc ***N*** points d'Endurance. La plupart des armes de vos ennemis infligeront aussi un certain nombre de points de Dommage. Pour l'Épée du Soleil Blanc, inscrivez +15 dans la case *Dommages* de votre Feuille d'Aventure.

En revanche, un point de ***Protection*** est conféré par une armure ou son équivalent. Un point de Protection annule un point de Dommage infligé par l'arme ennemie et réduit les pertes en Endurance. Si vos adversaires disposent de points de Protection, ce sera indiqué dans leurs totaux de combat. Initialement, puisque vous ne portez aucune armure, vous ne disposez d'aucun point de Protection.

7
Facteurs d'Entraide

Si vous devez affronter plusieurs ennemis, un Facteur d'Entraide peut apparaître parmi leurs différents totaux de combat. Si cela se produit, chaque adversaire ajoute à son total d'Habileté *tous les Facteurs d'Entraide de ses compagnons*, mais non les siens. Si l'un des membres du groupe est vaincu, son Entraide disparaît de l'Habileté de ses compagnons et réduit donc leurs chances de remporter la victoire.

8
Équipement Transporté

Sur votre Feuille d'Aventure figure une Liste d'Équipement qui doit servir à maintenir l'inventaire de vos armes et de vos possessions. Les colonnes *Propriétés* et *Transport* servent à indiquer les effets et le mode d'emploi des objets trouvés, ainsi que la façon dont vous les transportez : à la main, dans vos poches, ou d'une autre manière.

Vous ne pouvez transporter que deux objets à la main. Vous pouvez glisser jusqu'à dix objets de forme mince ou longitudinale à votre ceinture. Les autres objets peuvent être rangés dans vos poches, portés au cou, aux doigts, attachés à vos vêtements, ou transportés d'une façon adaptée à la nature de l'article.

La capacité des poches de vos vêtements a été fixée à 100 ***unités de volume***. Quand se présentera un objet pouvant être rangé dans vos poches, il sera suivi d'un volume [entre parenthèses carrées]. Inscrivez le *Volume Total* de vos possessions dans la case réservée à cet effet. Ainsi, vous pourrez rapidement déterminer si vous avez de la place pour une nouvelle trouvaille, ou si vous devez jeter un objet en contrepartie.

La case *Bourse* de votre Feuille d'Aventure sert à noter le contenu et la valeur de votre bourse, si vous en possédez une. Ce n'est pas le cas au début de la série.

Instructions pour les Combats

Au cours de votre aventure, vous devrez probablement affronter des ennemis hostiles. Si cela se produit, vous aurez besoin de la Table des Points de Dommage et de l'Anneau du Destin. Votre ennemi, comme vous, aura un total d'Habileté, un total d'Endurance et une arme infligeant un certain nombre de points de Dommage. Exemple :

ADVERSAIRE IMAGINAIRE
Habileté 25
Endurance 300
Dommages +10

Si vous choisissez d'affronter l'ennemi, ou si vous n'avez pas le choix, suivez ces étapes de manière cyclique.

1 • Tirez un nombre de la Carte du Destin et ajoutez-le au total d'Habileté de votre adversaire. Ceci vous donne son Total d'Attaque.

2 • Tirez un autre nombre de la Carte du Destin (0=20) et ajoutez-le à votre Habileté de Combat. Ceci calcule votre propre Total d'Attaque.

3 • Comparez les deux Totaux d'Attaque. Celui qui détient le plus élevé inflige une blessure à son ennemi. Pour calculer les points d'Endurance perdus par le blessé, suivez les prochaines étapes.

4 • Faites la différence entre les deux Totaux d'Attaque. Cette différence est appelée la Force de Frappe et sera notée **F**.

5 • Pigez un nombre **N** de la Carte du Destin et voyez la Table des Points de Dommage. Si vous avez blessé votre adversaire, cherchez **N** *à gauche* de la Table. Si vous avez été blessé, cherchez **N** *à droite* de la Table. Suivez la ligne indiquée par **N** jusqu'à la colonne indiquée par **F**. Vous trouverez ainsi un nombre **D**, qui symbolise les points de Dommage infligés au blessé.

> *Règles spéciales :* Si vous blessez votre ennemi et pigez **N** = 0, vous pouvez doubler les points de Dommage obtenus. Inversement, si vous êtes blessé et pigez **N** = 0, vous pouvez réduire de moitié les points de Dommage subis.

6 • Au nombre **D** calculé à l'étape précédente, ajoutez les points de Dommage infligés par l'arme utilisée, mais soustrayez les points de Protection de l'armure du blessé.

7 • Réduisez de **D** le total d'Endurance du blessé. Si son Endurance tombe à zéro, il est mort ou hors de combat. Si c'est de vous qu'il s'agit, votre aventure est terminée. Si les deux adversaires sont encore en état de combattre, retournez à l'étape **1**.

Comme vous pourrez le constater, un combat peut durer assez longtemps si deux adversaires sont de force égale. C'est pourquoi vous auriez avantage à trouver des armes et des moyens de défense plus expéditifs. Une calculatrice peut également être employée si vous préférez laisser les calculs aux machines.

1
Combats Multiples

Lorsque survient un combat contre plusieurs adversaires, le héros en position désavantageuse doit parfois combattre *en alternant les assauts*. Un « assaut » comprend tous les événements qui se déroulent entre les étapes **1** et **7** d'un combat. Par conséquent, si vous affrontez plusieurs ennemis, il faudra que vous portiez un assaut contre chacun à tour de rôle, en ajoutant à leurs Habiletés de Combat leurs Facteurs d'Entraide éventuels.

2
Blessures Graves

Lorsqu'un coup inflige 50 points de Dommage ou plus à un combattant, celui-ci subit une ***Blessure Grave*** qui réduit son total d'Habileté de 1 point pour tout le reste de l'affrontement. Si vous survivez à un combat au cours duquel vous avez subi des Blessures Graves, votre Habileté se rétablira au rythme de 1 point par paragraphe subséquent, mais si un autre combat survient, il faudra que vous luttiez avec une Habileté temporairement affaiblie. Voici le barème des Blessures Graves.

Dommages	50	100	150	200	250	300	350	400
Habileté	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	Tué

La somme de 50 points de Dommage est appelée le ***seuil critique***. Si un adversaire a une Endurance initiale supérieure à 500 points, son seuil critique se calcule en supprimant le chiffre des unités de son total d'Endurance (ex : 725 → 72). La table est alors ajustée de façon à contenir les multiples de 72 dans sa première rangée. Il faut donc beaucoup plus de points de Dommage pour blesser gravement un ennemi très robuste.

Note : Dans un combat où vous devez compter les assauts, l'utilisation d'armes spéciales *peut* compter comme un assaut, mais seulement si vous infligez une Blessure Grave.

3
Faiblesse Grave

L'état de Faiblesse Grave survient quand l'Endurance totale d'un combattant descend sous le ***seuil critique*** des Blessures Graves. À ce moment, son Habileté est réduite de 2 points et cette pénalité s'ajoute aux Blessures Graves subies, le cas échéant. Cette règle s'applique autant à vous qu'à vos ennemis.

Si vous survivez à un combat au cours duquel vous êtes descendu en Faiblesse Grave, vous n'avez qu'à rétablir votre total d'Endurance — à condition d'être en mesure de le faire — pour annuler la pénalité de 2 points d'Habileté. *Vous pouvez ignorer la règle de la Faiblesse Grave tant que vous ne l'appliquez pas non plus à vos ennemis*.

4
Section Spéciale : Ajustements

Originalement, les règles accompagnaient chaque volume de la série et pouvaient donc être ajustées en fonction des aventures déjà vécues par le joueur. Puisque ce document contient les règles de la série entière, voici un tableau d'ajustements pour ceux qui décideront de commencer la série par un autre volume que le premier. Lisez les aventures de la série pour comprendre pourquoi ces modifications sont survenues.

Volume de la Série	**Habileté Naturelle**	**Endurance Maximale**
1. Un Regard sur le Temps	—	—
2. Les Tours du Silence	+3	+60
3. Par-delà Toute Existence	+6	+120
4. L'Empire des Nuages	+9	+180
5. Xhoromag en Flammes	+9	+180
6. Les Soleils de la Nuit	+9	+180
7. Passage à Vide	+9	+180
8. Les Rivières de Lumière	+12	+240
9. Sur la Frontière de l'Oubli	+24	+480

Un ajustement sur l'Endurance Maximale peut aussi être appliqué au total d'Endurance que vous calculez au début de l'aventure.