Base

INTRODUCTION

Orias est un monde maudit, isolé du reste de l'univers par un Voile divin.
Chaque personnage joueur est un individu dont l’Âme est plus forte ou plus instable que la moyenne, capable de développer des **pouvoirs uniques**.
Le système est basé sur un **D100**, et reste compatible avec celui de **Mague** pour permettre les crossovers.

CARACTÉRISTIQUES

Les personnages ont :

Caractéristiques principales

- **Force**
  Sert pour :
  - les attaques au corps à corps
  - soulever, pousser, casser des choses
  - certains pouvoirs physiques (coups renforcés, projections, etc.)
- **Endurance**
  Sert pour :
  - encaisser les coups
  - parer en combat
  - résister à la fatigue, au poison, à la douleur
- **Vitesse**
  Sert pour :
  - esquiver les attaques
  - se déplacer vite
  - se faufiler discrètement
  - agir avant les autres (avec l’Initiative)
- **Précision**
  Sert pour :
  - tirer (armes à feu, arcs, armes techno)

    - viser avec des pouvoirs à distance
    - réussir des actions demandant de la finesse (lancer un couteau, viser une zone précise)
- **Âme**
  Sert pour :
    - déterminer les **Points d'Âme (PA)**
    - lancer des pouvoirs d'Âme
    - résister à des effets spirituels (contrôle, peur, illusions)
    - les Duels d'Âme
- **Intelligence**
  Sert pour :
    - connaître Orias, ses factions, ses dangers
    - analyser une situation
    - comprendre des rituels, des sceaux, des technologies
    - certains pouvoirs "mentaux" ou tactiques

Caractéristiques sociales

- **Manipulation**
  Mentir, piéger, trahir, arnaquer.
- **Charme**
  Jouer sur la sympathie, la séduction, l'attirance.
- **Prestance**
  Intimider, imposer du respect ou de la peur, "remplir la pièce".
- **Diplomatie**
  Négocier, trouver un terrain d'entente, calmer les tensions.
  Ces stats ne servent pas qu'en roleplay :

> → on fait aussi des **jets sociaux** en D100, exactement comme pour le combat.

INITIATIVE

L'initiative sert à savoir **qui joue en premier** au début d'un combat.

> Formule :
> Initiative = ((Vitesse × 2 + Intelligence) – Endurance) / 10

Plus le score est haut, plus le personnage est rapide à réagir.

COMBAT & ACTIONS

Tour de combat

À chaque tour, un personnage peut :

- se **déplacer** (distance gérée par le MJ, pas besoin de tactique hardcore),
- faire **2 actions**, dont **1 seule attaque ou sort offensif** maximum.

Exemples d'actions :

- attaquer
- utiliser un pouvoir d'Âme
- utiliser un objet (seringue, grenade, artefact, etc.)
- se mettre à couvert
- analyser la situation
- tenter une action sociale (intimider, menacer, etc.)

Ambidextrie :
Attaquer avec deux armes dans le même tour consomme **les 2 actions**.

Réussite d'une action

Tout se règle avec un D100 :

> Jet D100 ≤ Caractéristique ou Compétence → Réussite
> Jet D100 > Caractéristique ou Compétence → Échec

Le MJ peut donner :

- un **bonus** (ex : +10 % ou +20 %)
- ou un **malus** (ex : -10 % ou -30 %)

Exemples :

- Tir depuis une position surélevée, ennemi à découvert → Bonus en Précision.
- RP de séduction claqué au sol ou complètement hors sujet → Malus en Charme.

Il est également possible de faire des réussites critiques si l'on fait 5 ou moins, mais aussi des échecs critiques si l'on fait 96 ou plus.

> Seul le MJ décide de l'effet de la réussite ou de l'échec

Défense : Esquive & Parade

Pour la défense, le joueur a droit à une action au choix.

Quand un personnage est attaqué, il peut choisir de **se défendre** avec :

- **Esquive** → basé sur Vitesse
- **Parade** → basé sur Endurance

Les deux (attaque & défense) font un jet D100.
On ne compare pas juste réussite/échec :
on regarde **la différence** entre la stat et le résultat (la “dizaine de différence”).

> “ Plus la différence est petite, plus le jet est “proche” de la limite → donc plus fort.

Exemple :

- Attaquant : Force 70, fait 67 → différence = 3
- Défenseur : Vitesse 50, fait 37 → différence = 13
  → Le défenseur gagne (13 > 3), l’attaque est esquivée.

En cas d’égalité :

- Si la défense est une **Esquive** → l’attaque touche.
- Si la défense est une **Parade** → la défense tient bon.

Dans le cas d'une contre-attaque, l'attaquant a l'avantage. Si pour se défendre d'une compétence magique, une autre compétence est lancée, le MJ peut demander dans certains cas un duel. Trois jets seront lancés et celui qui gagne 2 jets sur 3 prend le dessus.

> Les conséquence d'une contre attaque louper seront plus néfaste qu'une attaque louper

---

Duels d’Âme

Quand deux pouvoirs se confrontent (ex : un cri psychique contre un bouclier d’âme),
ou qu’un personnage essaie de briser l’effet d’un pouvoir :

> “ Duel en **3 jets** (en général sur **Âme**, ou sur une compétence d’Âme précise).
> Celui qui gagne **2 jets sur 3** l’emporte.

Ça donne des moments dramatiques :

- tenter de repousser une domination
- empêcher une invocation
- briser un pacte mineur, etc.

ÉTATS DE SANTÉ

La santé est représentée par des états. Au fur et à mesure des affrontements, ces états diminueront jusqu'au KO voire à la mort du personnage. Les états de santé peuvent entraîner des malus à vos caractéristiques !

ARMURE

L’armure fonctionne comme un **bouclier de PV**, séparé de la santé.

- Chaque armure possède des **Points d’Armure**
- Quand tu prends un coup, ce sont d’abord les **Points d’Armure** qui encaissent.
- Quand les **Points d’Armure** tombent à 0 → l’armure est détruite / inutilisable et doit être réparée ou remplacée.

Certaines attaques peuvent :

- ignorer une partie de l’armure (armes perforantes, coups critiques),
- ou l’ignorer totalement (pouvoirs d’âme, attaques internes, corruption, etc.)

POINTS D’ÂME

Les **PA** sont la jauge qui permet d’utiliser les pouvoirs.

Surcharge d’Âme

Utiliser un pouvoir alors que tu n’as **pas assez de PA**, ou forcer un pouvoir trop fort :
Le MJ peut décider :

- perte d’un état de santé
- effet magique incontrôlé (zone touchée, allié blessé, mutation)

Orias ne pardonne pas la gourmandise.

POUVOIRS D’ÂME

Chaque personnage possède **4 pouvoirs uniques**, qu’on appelle ses **Compétences d’Âme**.
Les PNJ basiques n’en ont parfois qu’**un**, très faible.
Chaque pouvoir existe en 4 niveaux :

- **Base** : version simple et limitée.
- **Intermédiaire** : première amélioration.
- **Avancé** : puissant, dangereux, signature du perso.
- **Légendaire** : apothéose. Un seul pouvoir peut atteindre ce rang.

Tu ne définis pas toujours tous les niveaux au début :
il est possible de commencer juste avec la version **Base**, et d’inventer/interpréter les évolutions en cours de campagne.

ÉVOLUTION DES POUVOIRS (ÂMES)

Pour faire évoluer un pouvoir, il faut :

- des **Âmes** (vaincues, de territoire, de pacte),
- de l’**entraînement** ou un **rituel**,
- un minimum de sens dans l’histoire (pas d’up instantané en pleine taverne juste “parce que”).

Types d’âmes :

- **Âmes vaincues** : obtenues en remportant des combats.
- **Âmes de territoire** : obtenues en contrôlant un endroit (repère, quartier, etc.).
- **Âmes de pacte** : obtenues via pacte avec entité/Seigneur/autre PJ.

> Ce n’est pas “juste des niveaux” : c’est une **étape importante de l’histoire du perso**.

DÉFAUT D’ÂME

Chaque personnage a un **défaut** : une faille liée à son Âme.
Ça peut être :

- rage,
- addiction (à l'alcool, aux âmes, à la violence),
- paranoïa,
- obsession,
- folie,
- malaise physique,
- changement de forme progressif, etc.

Règle importante :
À chaque fois qu'un pouvoir monte de niveau (Intermédiaire, Avancé, Légendaire) →
le Défaut **gagne en intensité**.
Le MJ peut :

- imposer un malus dans certaines situations,
- forcer le personnage à agir d'une certaine manière,
- déclencher des crises (surtout en état Critique ou sous surcharge).

PACTES

À Orias, les pactes sont :

- **inviolables**
- **permanents**
- **non cassables**… sauf par :
  - un **autre pacte**,
  - ou la **réalisation complète** des termes.

On peut faire un pacte avec :

- un Seigneur,
- un PNJ
- un autre PJ,
- un alien

Un pacte peut :

- offrir des pouvoirs,
- transférer des âmes,
- lier une personne à un service,
- protéger quelqu'un ou quelque chose,
- maudire,
- accorder un bonus permanent.

> Le MJ doit toujours te fera toujours sentir le **prix** du pacte.

SCEAUX D’ÂME

Quand un personnage fait passer **un de ses pouvoirs au rang Avancé**, il :

> **débloque son Sceau d’Âme**

C’est un symbole unique, comme ceux des démons de la Goétia,
qui représente son identité spirituelle.
Le Sceau sert à :

- **Marquer un territoire**
  → physiquement (sigil sur un mur) ou spirituellement (seulement visible par certains).
- **Marquer des hommes**
  → serviteurs, sujets, pactisés.
  → permet de reconnaître ceux qui sont “à lui”.
- **Marquer des objets**
  → arme, artefact, repère, véhicule.
  → facilite l’attunement et certains rituels.
- **Activer des rituels spécifiques**
  → certains rituels ne marchent qu’avec un Sceau.

En plus, le Sceau :

- accorde un **petit bonus permanent** (à définir par le MJ et le joueur)
  → exemple : +5 % sur les actions liées au pouvoir avancé,
  → ou +1 PA max,
  → ou une petite capacité spéciale RP (présence inquiétante, détection de ses marques, etc.)

RÉSUMÉ DU SYSTÈME D’ÂMES

Orias tourne autour des **Âmes** :

- tu en gagnes en **vainquant**,
- tu en gagnes en **dominant**,
- tu en gagnes en **pactisant**.

Tu les dépenses pour :

- faire **évoluer tes pouvoirs**,
- réaliser **des rituels**,
- peut-être recharger ou altérer ton Âme.

Plus tu montes, plus ton **Défaut** te ronge, plus les **Seigneurs te remarquent**,
et plus tu deviens un élément dangereux de ce monde.

Révision #2
Créé 22 novembre 2025 16:16:34 par Saigetsu
Mis à jour 22 novembre 2025 17:11:29 par Saigetsu