

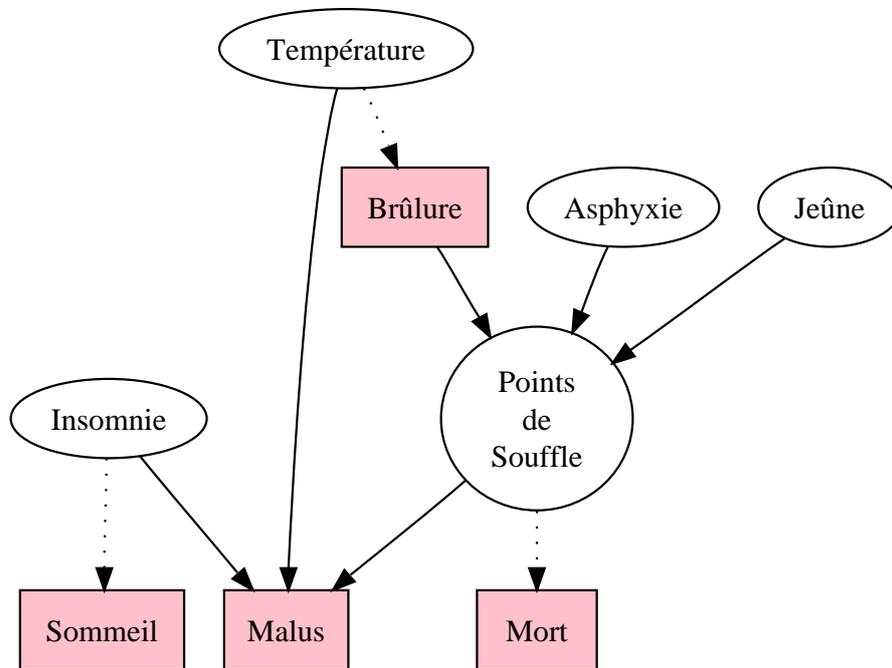
Gérer les manques

Le_Forgeon <http://qin.tharaud.net/>

24 octobre 2007

Résumé

Une aide de jeu pour rappeler et compléter les règles de Qin concernant les différents manques.



Manque de Souffle

Rappelons le Livre de Base (page 185) : lorsque un personnage coche sa dernière case du niveau Blessure Fatale, il sombre dans un coma dont il ne pourra sortir que s'il est soigné avec attention et célérité. Si aucun soin ne lui est prodigué avant un nombre de minutes égal à son niveau de Métal, il meurt.

Voir aussi la page 188, autorisant les premiers soins à tous, avec un jet de Bois + Médecine pour restituer une case.

Attention aussi à l'évaluation du seuil de réussite, il faut considérer la case cochée la plus profonde, contrairement au malus (page 182) qui se détermine en considérant la case libre.

Considérons Joxer, qui vient de cocher sa dernière case de blessure grave. Pour soigner Joxer (tant qu'il n'a pas encore entamé ses blessures fatales), le SR est de 9, mais tous les jet de Joxer sont à -5.

Asphyxie

Simple reprise du Livre de Base (page 224, respiration intérieure & page 185, suffocation) : au delà d'une durée égale au score en Métal en minutes, le personnage perd (10-Métal) points de souffle par tranche de 30 secondes.

Insomnie

L'alchimiste interne (sommeil éveillé, page 223) dispose d'une pratique lui permettant de ne pas dormir.

Les conséquences du manque de sommeil ne sont pas décrites.

En privant l'organisme de sommeil sur une durée plus ou moins longue, celui-ci perd une partie de ses moyens physiques et intellectuels. Le sommeil est indispensable, il permet la récupération de la fatigue physique et nerveuse accumulées dans la journée, il est donc essentiel à une bonne qualité de vie et au bien-être de notre corps. Le sommeil est le facteur majeur de notre équilibre.

Le manque de sommeil, outre l'absence de récupération de Chi, nécessite un test de Résistance à partir de la vingtième petite heure de veille, avec un SR de 7 (le coup de barre). La marge d'échec éventuelle s'applique dès lors en malus. Le SR augmente ensuite régulièrement, à raison de 2 à chaque fois, pour les tests suivants qui se font toute les douze petites heures. Le malus ne s'applique pas sur les jets suivants, l'augmentation de SR compensant déjà l'accumulation.

En cas d'une marge d'échec supérieure (strictement) au double du plus petit des Aspects Terre et Métal, le personnage pique irrémédiablement du nez pour retrouver les bras de Morphé. Le malus diminue alors à raison d'un par petite heure de sommeil effectuée, et bien qu'il soit possible de le réveiller, il ne le fera de lui-même qu'après avoir annulé son malus et dort en plus une grande heure par nuit manquée.

Joxer (Métal 3, Terre 2 donc Résistance 5) monte une embuscade et attend le passage du messager qu'il veut intercepter.

Il s'était levé au début de l'heure du Dragon (7h), et à la fin de l'heure du Buffle (3h), sa proie ne s'étant pas encore montrée, il doit effectuer un test de Résistance : 7-8 au dés, donc 6 pour 7 attendu, désormais il est un peu moins vif et attentif avec un malus de 1. Attendant toujours, un nouveau test à lieu au début de l'heure de la Singe (15h) : 9-2 au dés, donc 12 pour 9 attendu, ça va mieux... son cycle naturel semble avoir repris le dessus sans conséquence.

Jusqu'au début de l'heure du Tigre suivante (3h), où il lui faut maintenant atteindre 11 : 6-4 au dés, donc 7, il a désormais un malus de 4 mais tient quand même.

Au début de l'heure du Singe suivante, le tirage de 5-4 lui donne un score de 6 pour maintenant 13, le malus (7 en théorie) dépassant 4 (le double de la Terre, le plus faible de Terre et Métal chez Joxer), il ne peut résister au sommeil après cette veille de 56 heures. Ayant sauté deux nuits, il se réveillera, pleinement reposé, après 11 petites heures (7 de malus, et 2x2 de nuits) d'un sommeil bien mérité, en plein milieu de l'heure du Buffle (2h).

Si on venait à le réveiller avant le milieu de l'heure du Porc, il conserverait la partie du malus non encore purgée.

Jeûne

L'alchimiste interne (nourriture spirituelle, page 224) peut disposer d'une pratique lui permettant de ne pas souffrir de privations d'eau et de nourriture.

Le jeûneur doit effectuer un jet de Résistance à la fin de chaque période de 24 heures sans

alimentation. En cas de réussite, il ne perd qu'un point de Souffle. En cas d'échec, la perte du point de Souffle est augmenté de la marge d'échec. Un échec critique double le montant perdu.

Disponibilité	Nourriture	Eau	Rien
SR Initial	7	9	9
Incrément	+1	+1	+2

Les pratiques d'alchimiste interne qui nécessitent un jeûne prolongé évitent, de part leur mise en application même, d'avoir à effectuer ces tests pendant leur préparation. Néanmoins, on ne saurait trop recommander au pratiquant du Neidan d'avoir de quoi se restaurer sitôt la pratique exécutée, car il devra aussitôt effectuer un test équivalent à une période de jeûne de 24 heures. Le résultat de ce test est sans effet pour le résultat de la pratique, mais s'applique un instant après la fin de la préparation de la pratique. Bien entendu, dans le cas de l'atteinte de l'immortalité (réussite de la pratique de niveau divin), les points de souffles sont rapidement récupérés, mais il n'en demeure pas moins une certaine vulnérabilité à ce moment critique du changement dans la vie du pratiquant du Neidan.

N'avoir comme unique boisson que de l'eau de mer peut être considéré comme disposer d'une source d'eau. Néanmoins, on n'oubliera pas de traiter ce cas comme un empoisonnement, peut-être volontaire pour avoir l'espoir de survivre mais un empoisonnement tout de même, avec toutes la rigueur des empoisonnements décrits dans le livre de base.

Notre brave Joxer se retrouve après quelques mauvaises fortunes sur un radeau en pleine mer. Sur son esquif, il a réussi à se mettre à l'abri du soleil et de l'eau mais ne dispose de rien pour se sustenter. Son dernier repas date de l'heure du chien, et bien que son bateau ait sombré à l'heure du tigre, c'est à l'heure du chien qu'il effectuera ces tests pour résister au jeûne, le premier test ayant lieu au bout de 24 heures.

Son premier jet (3-8) avec sa résistance de 5 réussit avec un score de 10 pour 9, et il ne perd qu'un point de souffle. Le second jour, n'ayant rien eu à manger ni boire, le seuil augmente de 2 pour atteindre 11. Avec un tirage de 9-5, Joxer échoue avec 9 pour 11, et perd donc 3 points de souffle supplémentaires (marge d'échec de 2).

Le troisième jour, le seuil est maintenant à 13. Joxer dépense 4 points de Chi dans l'espoir de limiter les dégâts et en récupère 2 avec son tirage 2-2. Il ne perd qu'un point de souffle pour cette journée.

Les cieux plus cléments du quatrième jour apportèrent un peu de pluie et Joxer réussit à en récupérer un peu pour apaiser sa soif. L'augmentation du seuil n'est que de +1, avec un seuil désormais à 14. Renouvelant son investissement de quatre points de Chi, le tirage de 3-7 lui donne un résultat de 11, et donc une perte de 4 points.

Le cinquième jour, beau soleil, hélas pour Joxer : le seuil passe à 16. Utilisant toujours ses 4 points de Chi, la mal-fortune de Joxer avec un 0-0 aux dès lui laisse un résultat de 7 (sa résistance et l'investissement en Chi), qui avec cet échec critique lui coûte 20 points de souffle (la perte de 1+9 de marge est doublée). Il est extrêmement mal en point, on en connaît des plus faibles qui seraient déjà mort, et hérite en plus d'un malus dû à sa condition physique pour ses prochains tirages (cette dernière perte vient de le faire plonger dans les profondeurs, heureusement que Joxer est un adepte de la voie du Tao du Corps Renforcé).

Rassurons nous pour Joxer, il sera recueilli par des braves au petit matin du sixième jour, et poursuivra ses aventures après une petite convalescence.

Température

Que ce soit trop chaud ou trop froid, le fait de subir une température anormale pour l'organisme n'est pas bonne pour la santé.

- Dans la plage de 11°C à 20°C, il n'y a aucun problème.
- De 0°C à 10°C, ainsi que de 21°C à 30°C, un habillement adapté permet d'éviter les soucis. Son absence provoque un malus de 1.
- De -10°C à -1°C, ainsi que de 31°C à 40°C, le malus est de 1 pour ceux qui sont habillés ou déshabillés correctement, de 2 pour les autres.
- De -20°C à -11°C, les vêtements adaptés à cette froideur permettent de conserver le malus à 1 ; pour les autres, il passe à 3.
- De -30°C à -21°C, ceux qui ne sont pas habillés correctement ont un malus de 4.
- De -40°C à -31°C, le malus passe à 5 pour ceux qui n'ont pas de vêtements adaptés, et seulement à 2 pour les emmitoufflés.
- Les choses restent stables de -50°C à -41°C pour les inadaptés, et se gâtent un peu pour les autres.
- De 41°C à 50°C, le malus est de 3 et plus aucune tenue n'est adaptée à l'action.
- De 51°C à 60°C, il passe à 4 ; et de 61°C à 80°C il est de 5.

Une tenue inadaptée devient aberrante lorsqu'elle est extrême pour se protéger de la température opposée : se promener nu dans la neige est une tenue aberrante assez rapidement. De même, séjourner en pleine canicule avec un habillement complet pour le blizzard, c'est avoir une tenue aberrante.

Le manteau de Chi est idéal pour toute la plage de température, à l'exception des extrêmes où il s'érrode sans que la tenue portée soit de la moindre utilité ou influence.

Tenue et °C	-50 à -41	-40 à -31	-30 à -21	-20 à -11	-10 à -1	0 à 10	21 à 30	31 à 40	41 à 50	51 à 60	61 à 70	71 à 80
Adaptée	-3	-2	-1		0	0	-1	Nu reste inadapté				
Inadaptée	-5		-4	-3	-2	-1	-1	-2	-3	-4	-5	
Aberrante	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-2	-3	-4	-5	-6	-7
Manteau de Chi	-2	0				0						-2

En outre, la chaleur au delà de 30°C diminue de moitié l'intervalle de temps pour les tests de manque d'alimentation (un test toute les douze petites heures).

Vouloir survivre plus que quelques instants au-delà de 81°C ou de -51°C est illusoire : de telles températures doivent être traitées comme des brûlures (page 186).

L'effet du vent, surtout sensible en cas de défaut d'isolation, peut être de diminuer la température perçue par rapport à celle d'un thermomètre dans la limite de 15°C pour un vent puissant. Ça peut réduire les problèmes de chaleur par temps chaud, mais les souffles du blizzard n'en sont que plus terrifiants lorsqu'ils se lèvent.

L'humidité soutenue, en bloquant l'évaporation de la sueur, peut avoir pour effet d'augmenter la température corporelle de 5 à 10°C par temps chaud. En dessous de 0°C, la neige réduit la visibilité et peut également réduire à néant l'isolation provenant de vêtements pas assez étanches ou en couches insuffisantes. Par temps froids, donc, l'humidité comme la pluie peuvent faire baisser la température perçue de 5 à 10°C également.

Effet climatique	Temps froid	Temps chaud
Vent	jusqu'à -15°C	
Humidité ou Pluie (Neige)	-5 à -10°C	+5 à +10°C