KÉMI

RÈGLES

sethmes
bâtisseurs d'univers

LES RÈGLES DE KÉMI

Kémi est un jeu à destination de joueurs et joueuses débutants souhaitant découvrir l'univers historique de l'Égypte ancienne. Les règles sont présentées dans le livre *Kémi - Aventures en Égypte ancienne* sous la forme d'un dialogue exposant le système et les options de jeu.

Ce document est une synthèse à destination des joueurs et maîtres de jeu familiers des principes courants du jeu de rôle et fournit une version compacte des règles ainsi que quelques précisions additionnelles.

NOTE D'INTENTION

Afin de faciliter leur accessibilité, les règles de Kémi sont volontairement minimalistes. Elles présentent très simplement une liste d'Attributs qui couvrent les différentes modalités d'interaction du personnage avec l'univers spécifique de Kémi. Plus précisément, elles sont adaptées, sans toutefois y être limitées, au scénario *Que vive son Ka*. Les règles exposées ci-dessous présentent quelques ajouts par rapport au livre. Un système plus détaillé sera intégré dans un supplément majeur et autonome à venir.

Le texte utilise arbitrairement les termes de Conteuse pour maître de jeu et Joueurs pour les personnages joueurs.

EXPLIQUER LE JEU DE RÔLE

Si vous lisez ce document, la définition du jeu de rôle vous est sans doute inutile. Expliquer le jeu de rôle est toutefois une autre affaire et la proposition qui suit peut vous permettre de présenter notre activité.

Le jeu de rôle est un jeu de société fondé sur la narration d'une histoire et la collaboration de joueurs qui en relèvent les défis.

Une Conteuse expose et fait vivre une aventure à un groupe de Joueurs qui en sont les personnages principaux. À la manière d'une réalisatrice, la Conteuse déroule les scènes, décrit les décors, met en place l'intrigue, fait vivre les protagonistes secondaires. Les Joueurs sont quant à eux les héros de l'aventure que leur propose la Conteuse mais, à la différence d'acteurs censés respecter le script et suivre scrupuleusement les instructions des scénaristes,

ils doivent inventer et interpréter à chaque instant leurs attitudes et effectuer des choix afin d'avancer dans l'histoire.

Les Joueurs partagent un but commun : relever les défis proposés par le scénario de la Conteuse, se plonger dans des mondes exotiques, interpréter leurs personnages en se glissant dans leur peau le temps de quelques heures.

Le jeu de rôle ne requiert que peu de matériel : quelques crayons pour prendre des notes, du papier et une poignée de dés.

Le jeu de rôle n'est pas simplement une histoire imposée aux Joueurs par la Conteuse. Pas plus que les Joueurs ne peuvent décider de détourner l'aventure à leur guise. Les règles existent pour rendre plausibles l'histoire et l'univers dans laquelle elle se déroule. Elles précisent la manière dont le personnage interagit avec l'aventure afin qu'elle conserve son intérêt, son suspense et ses surprises. Pourquoi mener une enquête si les Joueurs décrètent que le coupable d'un meurtre se dénonce spontanément ? À quoi bon vivre une course-poursuite si l'on ne risque jamais l'accident ou l'échec ?

Les règles simulent modestement ce que les personnages sont capables de réaliser au sein de l'histoire et permettent d'entretenir la tension et les enjeux du scénario.

LE PERSONNAGE

NOM

Chaque joueur choisit un nom à son personnage en se référant à la liste fournie en annexe s'il ne s'agit pas d'un personnage mis à disposition dans le livre de base.

Notre personnage s'appellera Sennefer.

CARRIÈRE

Chaque joueur choisit une carrière, c'est-à-dire l'activité que son personnage exerce au moment où l'aventure commence. La carrière n'est pas une notion fixe dans le cadre du jeu : ce sont avant tout les Attributs qui définissent les talents et l'expertise du personnage.

Les joueurs pourraient ainsi choisir : scribe du temple de Ptah, soldat de réserve à Mennefer, médecin du quartier des sculpteurs d'Abdou, artisan des ateliers de Sobek, serviteur d'un dieu (prêtre), chef d'expédition minière en Rohanou, policier de Ouaset…

Sennefer est un scribe du Temple d'Amon, à Ouaset.

APPARENCE PHYSIQUE

Chaque joueur fournit une courte description de son personnage, taille, corpulence, signes distinctifs. Pagne sur les hanches ou robe, quelques bijoux, cheveux sombres et courts pour les hommes, longs pour les femmes sont un classique.

Sennefer est jeune mais marqué par les épreuves et les tourments. Il est sec et résistant mais voûté par ses nombreuses préoccupations. Il a un long nez fin, des yeux clairs cernés et des lèvres pleines. Une cicatrice court sur sa joue et il lui manque un doigt.

HISTOIRE PERSONNELLE

Vraisemblablement liée à sa carrière, l'histoire du personnage pose en quelques mots ses origines, son passé et ses relations.

Sennefer a connu des hauts et des bas comme scribe à Ouaset et a été promené par l'administration de service en service. Il s'est distingué en compromettant un complot visant la noblesse de la capitale et a obtenu un poste confortable au Temple d'Amon.

ATTRIBUTS

Les Attributs décrivent l'éventail des talents, des connaissances et des savoir-faire du personnage. Il existe deux types d'Attributs. Les **Attributs principaux** sont les capacités de base d'un individu, bien souvent innées, telles que la force, la mémoire ou la rapidité. Les **Attributs secondaires** sont des compétences et des connaissances acquises au cours de la vie, par l'apprentissage et l'expérience.

Les Attributs sont mesurés sur une échelle de 0 à 6. Les Attributs décrits plus loin présentent également des exemples d'utilisation en partie, associée à la difficulté du Test (voir *Le jeu*).

Lors de la création du personnage, le joueur répartit 24 points entre tous les Attributs.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Physique

C'est la force, la puissance et la résistance physique. On s'en sert pour soulever, tirer, pousser, arracher, tordre, défoncer, supporter la fatigue, un exercice physique prolongé, résister à un choc violent, lutter contre les infections, les maladies, les poisons…

- *Défoncer une porte de bois (5)*
- *Déplacer une lourde pierre qui scelle l'entrée d'une chambre secrète (8)*
- *Ne pas tomber sous le choc d'un cheval mitannien (11)*

Agilité
C'est la rapidité, la finesse, la souplesse et la vivacité. On s'en sert pour esquiver, se déplacer avec précision ou discrétion, sauter, grimper, manipuler des objets avec soin…

- *Escalader le mur d'une petite maison (5)*
- *Se hisser au sommet du mât d'un navire (8)*
- *Marcher à côté d'un lion endormi sans le réveiller (11)*

Perception
C'est l'acuité visuelle, l'attention, la capacité d'écoute et d'observation, l'empathie. On s'en sert pour fouiller un lieu, remarquer un indice, un bruit suspect, une attitude étrange, déceler une émotion, reconnaître une personne…

- *Suivre en ville un suspect qui ignore être pris en filature (5)*
- *Déceler un double fond dans un coffre (8)*
- *Remarquer le son d'un serpent caché dans une jarre (11)*

Charisme
C'est la capacité d'expression et de communication, la présence, l'aura. On s'en sert pour charmer, séduire, convaincre, rassurer, impressionner, commander, enthousiasmer…

- *Rassurer un enfant (5)*
- *Calmer un taureau (8)*
- *Convaincre une assemblée de scribes de cesser le travail (11)*

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Artisanat
C'est la connaissance et la maîtrise pratique des arts et techniques égyptiens comme la sculpture, la peinture, la joaillerie, la menuiserie… On s'en sert pour bricoler, réparer, fabriquer, démonter, connaître les conventions artistiques, dessiner, peindre, sculpter le bois, l'ivoire ou la pierre, réaliser des bijoux ou même concevoir des édifices…

- *Réparer une barque qui prend l'eau (5)*
- *Forcer une serrure de coffre sans le déteriorer (8)*
- *Deviner le plan d'une maison depuis l'extérieur (11)*

Bureaucratie
C'est la connaissance du fonctionnement de la bureaucratie égyptienne. On s'en sert pour évoluer dans les méandres de l'administration, connaître les personnages influents de Kémi, les institutions, les lois et l'étiquette, obtenir des dérogations et des passe-droits, employer le vocabulaire des scribes, embobiner un policier, être au courant des alliances politiques et des jeux de pouvoir…

- *Se faire passer pour un scribe officiel de l'administration royale à Mennefer (5)*
- *Accéder à une scène de crime dans un domaine divin (8)*
- *Retrouver les rapports d'enquête d'une affaire étouffée par le gouverneur (11)*

Combat
C'est la capacité à mettre un adversaire hors d'état de nuire. On s'en sert pour affronter un adversaire au corps-à-corps, avec ou sans arme. Voir la section *Scène d'action*.

Connaissance du monde
C'est la connaissance du monde antique et de tout ce qui est extérieur à l'Égypte. On s'en sert pour connaître l'histoire, les usages et les langues des nations extérieures (Libye, Nubie, Réténou, Keftiou…), leur géographie, leurs relations avec Kémi.

- *Savoir que le Mitanni est une menace pour Kémi (5)*
- *Maîtriser une langue étrangère (la langue diplomatique akkadienne notamment) : une langue par point au-dessus de 4*
- *Maîtriser les usages d'une audience auprès d'un dignitaire du Réténou (11)*

Culture égyptienne
C'est la connaissance de la civilisation égyptienne. On s'en sert pour connaître les traditions, les croyances et les usages égyptiens les plus communs, commercer, maîtriser les bases de la géographie locale, l'histoire du Double Pays et de ses rois…

- *Identifier les dieux tutélaires de toutes les régions de Kémi (5)*
- *Connaître une légende populaire dans le Delta (8)*
- *Posséder des secrets sur la filiation d'un roi de l'Ancien Empire (11)*

Érudition
Ce sont les connaissances pointues et livresques des savants. On s'en sert pour maîtriser la science des lettrés, savoir lire et écrire l'écriture cursive hiératique et le hiéroglyphique, connaître les subtilités de la religion égyptienne, sa symbolique et ses mythes, la littérature et la morale ainsi que les sciences telles que les mathématiques ou l'astronomie…

- *Rédiger une missive convaincante à un Prophète d'Amon (5)*
- *Calculer les heures propices et néfastes grâce aux étoiles (8)*
- *Apercevoir les secrets de Duat et de Noun cachés par les autorités (11)*

Médecine
C'est l'art et la manière de soigner les hommes. On s'en sert pour identifier les maladies à l'aide des papyrus de référence, préparer des remèdes, réduire des fractures, soigner des blessures et attirer la bénédiction de Bastet sur les personnes souffrantes, reconnaître les plantes bénéfiques et les poisons… Voir la section *Guérison*.

Tir
C'est la capacité à frapper une cible à distance. On s'en sert pour viser un ennemi ou un animal avec n'importe quelle arme de jet ou de trait. Voir la section *Scène d'action.*

Voyage
Ce sont les connaissances et les techniques qui permettent de réaliser de longs trajets à travers le pays. On s'en sert pour connaître les pistes qui sillonnent le désert et l'art de naviguer, déterminer sa position aux étoiles, monter une expédition, trouver de quoi se nourrir hors de la vallée du Nil, savoir lire les changements de temps et comprendre le comportement des animaux…

- *Guider une expédition terrestre du Delta à Ouaset (5)*
- *Trouver de l'eau et de la nourriture en plein désert Oriental (8)*
- *Naviguer jusqu'à l'île de Keftiou (la Crète) (11)*

Sennefer dispose des Attributs suivants : Physique 2 ; Agilité 2 ; Perception 5 ; Charisme 2 ; Artisanat 0 Bureaucratie 6 ; Combat 1 ; Connaissance du monde 2 ; Culture égyptienne 5 ; Érudition 3 Médecine 0 ; Tir 0 ; Voyage 1.

Oui, Sennefer a 27 points d'Attributs… mais ce n'est pas sa première aventure (cf. Sennefer - Les larmes de Kémi *et la section* Expérience*).*

AUTRES CARACTÉRISTIQUES

Points de Vie : le Personnage dispose de (10 + Physique) Points de Vie. Il s'agit de son score initial et maximum.

Points de Maât : chaque Personnage reçoit au début de ses aventures 1 Point de Maât.

LE JEU

TEST ET DIFFICULTÉ

Lorsqu'un personnage entreprend une action dont l'issue est incertaine, le joueur effectue un **Test** basé sur l'Attribut adapté à la situation. Des exemples ont été fournis dans la description des Attributs.

Le Test est résolu en lançant 1d6 auquel on ajoute la valeur de l'Attribut. Le total est comparé à une Difficulté.

La Conteuse fixe une **Difficulté** à l'action, située habituellement entre 3 (très facile) et 12 (très difficile). On note la difficulté de la manière suivante : Attribut (Difficulté), comme, par exemple : Perception (6).

La somme du dé et de l'Attribut du personnage doit être supérieure ou égale à la Difficulté pour que l'action soit réussie.

Exemple : Sennefer doit escalader le mur d'enceinte du temple de Montou. Le mur est haut et presque vertical mais quelques briques usées offrent des prises. La Conteuse évalue la Difficulté de l'ascension à 8. Il s'agit d'une action faisant appel à la coordination et la souplesse de Sennefer, donc son Agilité. C'est loin d'être sa spécialité; il n'a que 2. Le Joueur obtient 5 sur le dé. Son résultat final n'est que de 7, c'est un échec. Sennefer doit trouver un autre moyen pour entrer.

OPPOSITION

Lorsque deux parties s'affrontent, chacune cherchant à vaincre l'autre, à la faire échouer dans son entreprise ou à arriver à ses fins avant l'autre, on réalise un **Test en Opposition**.

C'est notamment le cas pour le combat, comme vous le verrez plus loin, mais l'Opposition s'applique à de nombreuses autres situations :

- *Se cacher : Agilité contre Perception*
- *Amadouer un garde : Charisme contre Perception*
- *Rattraper un fuyard : Agilité contre Agilité*
- *Conduire son expédition au port de Saou avant un adversaire : Voyage contre Voyage*
- *Remporter un argument juridique : Érudition contre Érudition*

Les deux Personnages en opposition font un Test avec l'Attribut pertinent. Celui qui obtient le résultat le plus élevé remporte l'opposition.

En cas d'égalité, c'est le Personnage à l'initiative de l'action qui gagne (sauf cas particulier, voir la section *Scène d'action*).

BONUS ET MALUS

Parfois, les circonstances influent sur la réalisation d'une action. La Conteuse répercute ces conditions favorables ou défavorables en appliquant un bonus ou un malus à la Difficulté.

Dans le cas d'un Test en Opposition, si certaines conditions favorisent une des parties, celle-ci bénéficie d'un bonus au résultat de son Test.

Sennefer décide de profiter d'un arrivage de marchandises pour pénétrer dans le temple de Montou et il se glisse à la suite d'un groupe de porteurs. La Conteuse demande un Test en Opposition entre l'Agilité de Sennefer (2) et la Perception du garde (4). Vu que l'action se déroule de nuit, elle estime également que la pénombre favorise Sennefer et lui accorde un bonus de +2. La Conteuse obtient un 3 sur le dé donc un résultat total de 7 pour la Perception du garde. Le joueur de Sennefer obtient 4, soit un résultat total de 8. Sennefer s'introduit dans le temple sans être remarqué. Sans la faveur de la nuit, il aurait été repéré.

SCÈNE D'ACTION

Une scène d'action, comme un combat, est un moment crucial de l'aventure car il met les Personnages en danger. Afin d'arbitrer de manière plus précise et détaillée les étapes de l'affrontement, la scène est découpée en Tours. Chaque Tour est une unité de temps de quelques secondes.

Pendant un Tour, tous les protagonistes de la scène agissent. Lorsque tous les personnages ont agi, un nouveau Tour démarre. On cesse de décrire la scène en Tours lorsque le combat ou la situation est résolue.

COMBAT RAPPROCHÉ

Lorsque des adversaires sont engagés en combat rapproché, à mains nues ou avec une arme de mêlée, ils réalisent chacun un **Test de Combat en Opposition (1d6 + Combat).**

Le Personnage qui obtient le plus haut score inflige des dommages à son opposant qui perd des Points de Vie (voir *Santé et dommages*).

En cas d'égalité, les deux personnages s'infligent mutuellement des dégâts.

Un Personnage peut choisir d'utiliser son Attribut Agilité au lieu de Combat afin d'**esquiver** les coups sans les rendre : s'il remporte l'Opposition, il n'est pas touché mais n'inflige pas non plus de dommages. Si les deux Personnages esquivent, le combat est rompu.

Il est possible de **cesser le combat** au début du Tour en se rendant ou en fuyant la scène.

Lorsqu'un Personnage se bat contre plusieurs adversaires, il ne peut en attaquer qu'un seul par Tour. Les opposants en surnombre doivent simplement réussir un Test de Combat (5) pour toucher leur cible.

Exemple : Finalement découvert, Sennefer est attaqué par un garde dans un entrepôt du temple de Montou. Les deux opposants font un Test de Combat. Sennefer obtient 5 et le garde 8. Le garde matraque le scribe qui perd des Points de Vie et rompt immédiatement le combat.

COMBAT À DISTANCE

Une attaque à distance est réalisée avec une arme de jet ou de trait comme un arc ou une lance. Le tireur effectue un Test de Tir dont la Difficulté dépend de la distance qui le sépare de sa cible.

Les portées sont relatives à l'arme utilisée et les distances données sont indicatives.

Distance	Difficulté
Bout portant - Moins de 3 mètres	3
Courte portée - De 3 à 10 m pour une fronde, 3 à 20 m pour un arc	5
Moyenne portée - De 10 à 20 m pour une fronde, 20 à 50 m pour un arc	7
Longue portée - De 20 à 30 m pour une fronde, 50 à 80 m pour un arc	9
Au-delà	11

Certaines circonstances peuvent modifier la Difficulté du Test de Tir, comme la visibilité ou le mouvement de la cible.

- *Tir de nuit : Difficulté +2*
- *La cible est dissimulée : Difficulté +1 à +3 selon le couvert de la cible*
- *La cible et/ou le tireur sont en mouvement : Difficulté +2*
- *La cible porte un bouclier : Difficulté +1 (petit bouclier) ; Difficulté +3 (grand bouclier)*

Comme pour les armes employées au corps-à-corps, les armes à distance infligent des dommages fixes (voir *Santé et dommages*).

AUTRES ACTIONS

Il est possible pendant un Tour de réaliser d'autres actions qui ne sont pas directement liées au combat. Si ces actions ne sont pas évidentes, la Conteuse pourra demander de réaliser un Test pour les accomplir. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'actions :

- *Courir sur 10 mètres*
- *Ramasser, saisir un objet*
- *Fermer et barrer une porte*
- *Trancher une corde qui retient un allié prisonnier : Agilité (7) ou Artisanat (5)*

Si les actions de deux Personnages entre en conflit ou si l'un des Joueurs précise vouloir agir avant un autre, une seule réponse : le Test en Opposition.

- *Tirer sur un adversaire avant qu'il n'attaque un allié : Tir contre Combat*
- *Saisir une amulette sur le sol avant un adversaire : Agilité contre Agilité*
- *Mainenir fermée une porte qu'un adversaire essaie d'ouvrir : Physique contre Physique*

SANTÉ ET DOMMAGES

Les Points de Vie (PV) du Personnage représentent son état de santé. Blessures et maladies provoquent la perte de Points de Vie. Arrivé à 0, un Personnage sombre dans l'inconscience. S'il subit à nouveau un coup, il meurt.

Les Dommages qu'inflige un Personnage, c'est-à-dire le nombre de PV qu'il fait perdre à l'adversaire au cours d'un combat, sont fixés par l'arme qu'il utilise.

Armes	Dommages (PV)
Poing, pied, tête, fouet	2
Couteau, poignard, dague, gourdin	3
épée, hache à lame, masse nubienne, lance	5
Grande hache, épée courbe khepesh	7

Armes	Dommages (PV)
Pierre lancée à la main	2
Pierre lancée avec une fronde, bâton de jet	3
Dague, grand bâton de jet	4
Lance	5
Flèche d'arc simple	5
Flèche d'arc à double courbure nubien ou arc composite asiatique	7

Le garde qui a frappé Sennefer tenait en main un gourdin. Sennefer a perdu 3 Points de Vie. Il dispose désormais de 10 Points de Vie.

DANGERS

Il est également possible de perdre des Points de Vie du fait de chutes, de poisons, de maladies, d'agressions extérieures comme le feu, le froid… La plupart du temps, les protections ne sont d'aucune utilité contre ce type de dommages.

- **Feu** *: -1d6 PV par Tour. Le feu est éteint en réussissant un Test d'Agilité (6).*
- **Chute** *: -1d6 PV tous les 3 mètres à partir de 3 mètres de chute. Un Test réussi d'Agilité (6) permet d'annuler 1d6 de dommages.*
- **Chaleur** *: -1d6 PV/jour sous le soleil et sans eau. Un Test réussi de Physique (8) ou Voyage (6) permet d'annuler ces dommages pendant une journée.*
- **Poisons** *: de -1d6 à -3d6 par intoxication, selon le poison ou le venin.*

PROTECTION

Les Dommages infligés par une arme peuvent être diminués si le Personnage porte une **Protection**, comme une armure. Lors d'une attaque réussie, la valeur de Protection est soustraite aux dommages de l'arme.

Protection	Score
Pagne, robe	0
Protections de cuir	1
Plastron de cuir	2
Plastron de cuir renforcé de bronze	3
Armure d'écailles en métal	5

Un **bouclier** peut également limiter les dégâts. Si un Personnage qui porte un bouclier lors d'une attaque est touché, son joueur peut refaire un Test de Combat. Si le résultat est supérieur ou égal au score de l'attaquant victorieux, le coup est annulé, mais le défenseur n'inflige pas non plus de dommages.

Si l'attaquant obtient un 6 lors de son Test de Combat, il touche quel que soit le score de son opposant et la Protection de sa cible est ignorée : il a trouvé le défaut de l'armure de son adversaire et inflige ses Dommages complets.

La Protection de la cible s'applique également aux dommages infligés par des **armes à distance**. Si toutefois le tireur obtient un 6 sur son dé, il touche à coup sûr et inflige les dommages complets.

Si la cible d'une attaque à distance porte un **bouclier**, elle ne bénéficie pas d'une seconde chance d'éviter les dommages, comme en combat rapproché, mais la Difficulté pour la toucher est augmentée : +1 si elle porte un petit bouclier, +3 avec un grand bouclier.

Pahy frappe un espion de l'étrange Confrérie de la Douzième Heure avec son épée. L'espion porte une légère armure de cuir. Les dommages qu'inflige Pahy sont de 5 (épée) - 1 (armure de cuir), soit 4 Points de Vie. Au tour suivant, l'espion, armé d'une dague, obtient un 6. Pahy a beau avoir revêtu un plastron de cuir (2), il subit complètement les dommages de la dague de l'espion et perd 3 Points de Vie.
Un archer avec l'Attribut Tir 4 décoche une flèche sur Sennefer. Il est à 30 mètres, soit une portée moyenne (Difficulté 7). Mais il fait nuit et Sennefer a dérobé un petit bouclier à un garde inanimé : l'archer doit faire un Test de Tir (10). Il n'obtient que 9, la flèche se fiche dans le bois du bouclier du scribe.

GUÉRISON

Un Personnage qui a perdu des Points de Vie peut être soigné par un autre Personnage qui réalise pour cela un Test de Médecine. Le résultat total est le nombre de Points de Vie que le bénéficiaire des soins gagne sur le champ.

Un Personnage soigné ne peut pas dépasser son nombre initial de Points de Vie, quel que soit le résultat du Personnage qui le secourt. Un soigneur ne peut faire qu'un jet pour un Personnage donné jusqu'à ce que ce dernier soit de nouveau blessé.

Si plusieurs Personnages soignent un blessé, on n'additionne pas les résultats des Tests de Médecine mais on ne retient que le score le plus élevé. Ainsi, si le personnage devait être à nouveau soigné par la suite, il ne récupérerait des points que si son second soigneur réalisait un meilleur résultat que le premier et seule la différence serait comptabilisée.

Une fois qu'un Personnage a été soigné, il récupère 1 point de vie par jour (il guérit) jusqu'à ce qu'il soit à nouveau blessé, auquel cas la guérison s'arrête et il peut à nouveau être soigné. Un Personnage blessé qui n'a pas été soigné ne regagne pas de points de vie.

Un personnage peut se soigner lui-même (sauf s'il n'a plus de Points de Vie) mais le résultat de son Test de Médecine est diminué de 2 points. S'il aboutit à un score nul ou négatif, il a échoué à se soigner et il est dans la même situation qu'un personnage qui n'aurait reçu aucun soin.

Lorsqu'un personnage n'a plus de Points de Vie, nous avons vu qu'il était inconscient. S'il perd de nouveau des Points de Vie ou n'est pas soigné rapidement (disons dans l'heure), il meurt. Ses blessures étaient trop graves.

Options

- *Soigner un personnage sans matériel : -2 au résultat du Test de Médecine*
- *Utiliser les onguents du temple de Sekhmet : +2 au Test de Médecine.*

POINTS DE MAÂT

Les Points de Maât représentent la bienveillance des dieux à l'égard des personnages. Les Points de Maât sont rares et précieux et il n'est possible d'en gagner que lorsque l'on se montre respectueux de l'harmonie cosmique qui sous-tend la création et permet à l'Égypte de repousser le chaos. La Conteuse peut attribuer des Points de Maât comme bon lui semble si les joueurs se montrent impliqués, justes, astucieux, courageux.

Dépenser un Point de Maât permet de lancer deux dés au lieu d'un seul lors d'un Test. Les résultats sont additionnés et ajoutés à l'Attribut, comme d'habitude.

EXPÉRIENCE

Au fil de leurs aventures, les personnages de Kémi évoluent. En révélant des mystères, résolvant des énigmes et gérant des conflits, ils ne se contentent pas d'accumuler des souvenirs, ils apprennent et s'améliorent. Leurs péripéties affûtent leurs sens et leur corps, étendent leurs connaissances, exercent leur art du combat. Cette amélioration est traduite dans le système de jeu par le gain régulier de Points d'Expérience (PX).

GAGNER DES POINTS D'EXPÉRIENCE

À la fin de chaque session de jeu, les personnages gagnent **1 PX**. Une session est une partie de jeu de 3 heures et plus. À la fin de chaque aventure, les personnages gagnent **1 à 3 PX**.

Une aventure, également appelée scénario ou histoire, est un arc narratif résolu, comme la saison d'une série. *Que vive son Ka*, dans le livre *Kémi, Aventures en Égypte ancienne*, est une aventure. Elle débute avec un conflit, une tension initiale que les personnages tentent de résoudre et un dénouement. Que leurs efforts soient couronnés ou non de succès, l'histoire prend fin et les personnages peuvent obtenir des Points d'Expérience.

- **1 PX** *: les personnages ne parviennent pas à atteindre leurs objectifs et ne saisissent pas les dessous de l'histoire (ils ne découvrent pas que Mérymès est le coupable et donc ne peuvent pas l'arrêter).*
- **2 PX** *: les personnages ont compris les tenants et aboutissants de l'histoire mais ne parviennent pas à atteindre pleinement leurs objectifs (ils savent que Mérymès est coupable mais ne parviennent pas à l'arrêter)*
- **3 PX** *: les personnages atteignent leurs objectifs et ont compris les détails de l'histoire (ils savent ce dont Mérymès s'est rendu coupable et l'ont neutralisé).*
- *Les personnages obtiennent* **1 PX supplémentaire** *pour certaines découvertes exceptionnelles (ils identifient qui est réellement le spectre qui hante Mérymès).*

UTILISER LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Les Points d'Expérience sont dépensés quand les joueurs le souhaitent pour augmenter les scores d'Attributs de leur personnage.

Le nombre de PX à dépenser pour augmenter la valeur d'un Attribut d'un point est égal au double du score actuel de cet Attribut.

Si l'Attribut vaut 0, il faut dépenser 3 PX pour atteindre un score de 1.

L'augmentation du score de Physique entraîne l'augmentation du nombre de Points de Vie (10 + Physique).

Le joueur de Sennefer souhaite que le scribe améliore son Érudition en passant d'un score de 3 à 4, il doit dépenser 2 × 3 = 6 PX. Augmenter en une seule fois le score d'Érudition de 3 à 5 demande ainsi 6 + 8 = 14 PX.

Aucun Attribut ne peut dépasser avec l'expérience le score de 10. Les valeurs supérieures, temporaires ou définitives, sont le fait d'interventions surnaturelles, liées aux pouvoirs du Verbe, des Dieux ou de la Nature.

ANNEXE - UNE LISTE DE NOMS ÉGYPTIENS

NOMS MASCULINS

Aâouserrê, Aba, Adjib, Hanakht, Ahmès, Amenâa, Amenemes, Amenemhat, Amenemheb, Amenhotep, Amennakht, Amény, Amény-séneb, mheh, Amonnakht, Amounenshi, Ana, Anherkhâou, Ani, nkhefeni, nkhenefinpou, nkhhor, nkhmâhor, nkhou, nkhtyfy, Anoupou, Antef, Antefoqer, Anty, qen, Badjty, Bakenkhonsou, Bakenranef, Baouefrê, Bapfi, Bata, Bek, Bensennout, Besenmout, Bouaou, Chabti, Chéchi, Chedtite, Chepeset, Chepseset, Chésenti, Débehenitjaenmoutef, Décherchéni, Dedefhor, Dedmoutsennouef, Démedj, Den, Déptahânkh, Désobek, Didia, Djaa, Djadjaemânkh, Djar, Djadjamânkh, Djédi, Djedji, Djéfaï, Djéhouty, Djéhoutyhotep, Djéhoutymès, Djéhoutynakht, Djéhoutynakhtânkh, Djéhoutynefer, Djekareisesi, Djésertéti, Djet, Emhat, Emheb, Emsaf, Enirtourenef, Enmoutef, Ensedjerkai, Gébou, Gemnikai, Haânkhef, Haeni, Hâkarêaba, Hâkarêibi, Hames, Hapidjefaï, Harekheni, Harkhuf, Hatepsekhemoui, Hay, Heb, Hékanakht, Hemaka, Hénoutsen, Hény, Hepi, Hépiânkhtyfy, Héqaib, Héry, Hérychefnakht, Hésyrê, Hetânkh, Hétep, Hétephérès, Hetepsekhemoui, Hétou, Héty, Hirkhouf, Hity, Hordéhef, Horemsaf, Horhotep, Horhotepemperf, Hori, Horonemheb, Houia, Hounefer, Houni, Houy, Houynefer, Ibi, Ibiay, Ihy, Ihyséneb, Ikhsédjemi, Imamédou, Imanétjer, Iménisséneb, Imeny, Imhotep, Impi, Inéni, Inherkhâou, Inpou, Inteb, Inhersa, Inkpoumaât, Inksou, Iouefânkh, Iouefenimen, Iouefeniersen, Ioueferikh, Ioueferseni, Ioueferséneb, Iouenefséneb, Iouni, Iouséneb, Ipouqi, Ipouy, Ipihersésénebef, Iqerhathor, Ir, Ireri, Iroukaptah, Irtisen, Iséri, Isi, Itiersésénebibi, Itytaoui, Ka, Kaaper, Kafran, Kagemni, Kaha, Kahif, Karénen, Kémès, Kénamon, Kenherkhepechef, Kenna, Keper, Keprou, Khâ, Khaba, Khâemhat, Khâemopet, Khâemouaset, Khâkaourêkhounioutef, Khâkhéperrêséneb, Khâni, Khâoui, Khâsekhem, Khâsekhemoui, Kheferoure, Khendjer, Khénemsou, Khénou, Khentykhétyhotep, Khentykhetyour, Khérouef, Khéty, Khnoumhotep, Khnoumiqer, Khou, Khouenanoup, Khoufoui, Khoun-Inpou, Khouou, Ki, Maâkhérou, Mahou, Mani, Mâsou, Mata, Maya, Medouka, Méhou, Méhy, Meidoun, Mekhenrê, Méketrê, Mémi, Memna, Menes, Mengébet, Menkhéperrêséneb, Menkourê, Menna, Menthouhotep, Mentjouemheb, Mérenptah, Mérenrê, Méréptahankmérirê, Mérérou, Mérérouka, Meriay, Mersou, Méritéti, Mérit, Mérou, Mery, Meryibrê-Khéty, Mérykhoufou, Méten, Methethi, Metoufer, Min, Minnakht, Mipou, Montouemhat, Mès, Nakhebou, Nakht, Nakhti, Nakhy, Nebamon, Nebmaâtrê, Nebhépet, Nébit, Nebka, Nebkeb, Nebmehyt, Nebmertouf, Nebnefer, Néboukaourê, Nebpou, Nebrê, Nebsen, Nebsény, Nédjemger, Néfer, Néferempet, Néferhébef, Néferher, Néferherptah, Néferhétepès, Néferhotep, Néfermaât, Néferrenpet, Néfersechemptah, Néferséchemrê, Néferyhotep, Néfrou, Néhebkaou, Néhemaouy, Néhésy, Néhy, Nekhthorheb, Nemtynakht, Nen, Nendéirekhtouef, Néneksou, Nenitef, Nenmoutef, Nenoferkaptah, Nenrenef, Nensémekhtouef, Nèshenou, Nésouimen, Nésoumontou, Nespakashouti, Nesyamon, Néterimou, Néthi, Nétjerieniemdjou, Nétjeripouptah, Niânkhkhnoum, Nineter, Nisou, Nourethep, Nyptah, Oneh, Oserkrê, Ouadji, Ouâemkaou, Ouah, Ouahefdéef, Oudimou, Oudjânkhef, Oukhopê, Ounamon, Ounasânkh, Ounech, Ouneg, Ounennefer, Ouni, Ounsou, Oursou, Ouser, Ouserhat, Ousermontou, Ouserrê, Pabasa, Pached, Padésobek, Paï, Pakharou, Pakhémetnou, Paneb, Panéhésy, Panétyeni, Pantaour, Paourâa, Paramessou, Parrenéfer, Paser, Pashedu, Penidéb, Peniquen, Pennekheb, Penmérou, Penrê, Pentaour, Peribsen, Pouer, Pouy, Pouyemrê, Ptahâa, Ptahchepsès, Ptahor, Ptahotep, Qed, Rahotep, Raia, Râmessou, Redsen, Rekhmiré, Réménânkh, Rênofer, Renséneb, Rensy, Reniseneb, Réshautpétéref, Routy, Saimen, Samout, Sanakhtnebka, Sanoustrit, Sanebniout, Satsoped, Sebekemsaf, Sébekhotep, Sebeknéferouré, Sebercheres, Séhétepibrê, Sekhemket, Sekhemkhet, Sekhempa, Semerkhet, Senbi, Senedj, Senmout, Sennedjem, Sennefer, Senouséret, Senpou, Sépi, Ser, Séref, Sésénebenef, Sésénebibi, Sétaou, Sethnakht, Setoui, Shabaka, Sinouhit, Smendés, Sobekâa, Sobekemsaf, Sobekherheb, Sourero, Ta, Taho, Tatenen, Tatouia, Tefibi, Tefnakht, Tentamon, Téoudjâef, Tépyqadetef, Tétiky, Thoutii, Ti, Tjaennébou, Tjaouaou, Tjay, Tjaynéfer, Tjétji, Tji,

NOMS FÉMININS

Aâmet, Abina, Ahhotep, Akhtai, Ameneminet, nkhésenamon, nkheseniset, nkhet, nkhser-Amon, nkhti, Apouit, Aÿ, Baketamon, Chédi, Chefet, Chésemtet, Daget, Dédetès, Déptahânkhès, Désenrefsy, Diounout, Enrekhtouès, Ensémekhtouès, Entechenès, Gémèhtoues, Haânkhès, Hathoriti, Héria, Herouben, Hétep, Hétépet, Horherditeni, Idout, Ipi, Isisemkheb, Iitnéferti, Ioueseni, Iouibierès, Ipet, Iynefert, Kahay, Kahmeset, Kaneferet, Kaouit, Karomama, Khâbekhenet, Khâemouaset, Khâmernebti, Khémetensen, Khnoumetnéferhedjetoueret, Khoui, Kipa, Ménât, Menhouai, Méréret, Méret, Méryt-Amon, Méryt-Ptah, Méséhet, Mésyt, Mieret, Mikèt, Mountnadjme, Mouttouy, Myt, Nakhtmouterou, Nani, Nébet, Nébet-Nennésout, Nébetiemnébou, Nébetit, Nébouemhat, Nedjémet, Néferâbet, Néféret, Néferetounenès, Néferménedj, Néférou, Néferrenpet, Néheteni, Neith, Nendéisy, Néthi, Netmout, Nesyamon, Nesytanebetisherou, Noubkhas, Ouadjousy, Ouâtet-khet-hor, Oudjebten, Ounenès, Ounénet, Ounchet, Ouniherabetsy, Pes, Ptahmerefitès, Rédeteneseni, Reddjédet, Rénioutet, Roudîtdidît, Samout, Satamon, Satchedet, Satcheftou, Sathathoriounet, Sathedjhotep, Sébekhotep, Sechséchet, Semonet, Senbet, Senebtisi, Setnetinhéret, Sobekemheb, Sobekneferou, Sôthis, Souemniout, Tadébastet, Tanéteteni, Taouret, Téti, Tey, Tii, Touyou.

Un support PDF gratuit par **sethmes**
pour Kémi - Aventures en Égypte ancienne

Rédaction, mise en page : Cédric Chaillol

Relecture et correction : Mikaël Cheyrias

www.sethmes.com