

II. POINTS DE VIE ET DÉGÂTS



Les points de vie représentent votre capacité à survivre dans un monde cruel. Au plus vous avez de points de vie, au plus vous pourrez subir d'attaques avant de tomber.

Dans *Donjons et Dragons Alternatif*, votre personnage est doté de deux types de points de vie : six points de coup, qui représentent sa structure physique (son corps), et un certain nombre de points d'endurance, qui représentent sa capacité à éviter les attaques, autrement dit, son expérience dans l'art délicat de la survie... les deux ensemble forment votre *total de points de vie*.

Lorsque votre personnage subit une attaque réussie, il perd un certain nombre de points de vie. Il est facile alors de savoir s'il a récolté une légère estafilade ou une blessure sérieuse : s'il n'a perdu que des points d'endurance, rien de grave ne lui est arrivé, il a simplement évité un coup dangereux grâce à son expérience du combat. Mais s'il a perdu des points de coup, en revanche, il a réellement été blessé, et il en subit les conséquences...



Les points de vie totaux de votre personnage se divisent en *points d'endurance* et *points de coup* (ces derniers sont aussi appelés : points de vie de base).

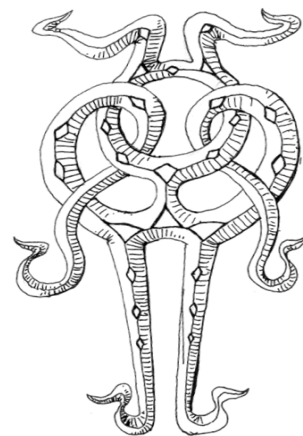
Points de coup : Tout personnage humain ou humanoïde possède 6 points de vie de base. Ces points seuls méritent l'appellation de « points de coup ». Ils représentent votre résistance physique, autrement dit la quantité de blessures réelles que votre corps peut subir avant que vous vous écrouliez. Un personnage qui a perdu un ou plusieurs points de coup est *blessé*. Un personnage qui tombe à 0 points de coup est *hors de combat*. Un personnage qui tombe à -1 points de coup ou en-dessous sombre dans le *coma*. Un personnage qui dépasse -10 points de coup décède aussitôt.

Votre total de *points de coups* n'augmente jamais : que vous soyez un simple paysan, ou que vous soyez devenu un redoutable guerrier de niveau 10, vous possédez toujours six points de coup, puisque votre corps est toujours fait (à peu près) de la même manière. C'est la condition humaine, tout simplement...

Points d'endurance : A ces 6 points de coup s'ajoutent les points de vie d'endurance, qui représentent votre expérience du combat et votre capacité à éviter les attaques les plus dangereuses. Ils déterminent le nombre de blessures que vous pouvez éviter de justesse, grâce à votre expérience et votre adresse.

Le total de points d'endurance que vous possédez est déterminé par vos *dés de vie*, et augmente avec les niveaux.

Votre personnage commence sa carrière avec un certain nombre de points d'endurance, tiré au dé lors de sa création (le *dé de vie* utilisé dépend de sa classe de personnage : D4, D6, D8, D10...). A chaque fois que vous atteignez un niveau supérieur, vous avez le droit de lancer un nouveau dé de vie et d'ajouter le résultat à votre total de points d'endurance. Un personnage débutant peut n'avoir que 3 ou 4 points d'endurance ; un personnage très expérimenté, en revanche, peut posséder un total d'endurance aussi élevé que 100, ou même plus.



Les points de coup et les points d'endurance devraient être notés séparément sur la feuille de personnage, car ils peuvent se perdre et se regagner de façon totalement indépendante.

I. DÉGÂTS ET BLESSURES



Les points d'endurance « protègent » les points de coup et leur font écran. Ils servent à « absorber » les dégâts qui, sans eux, atteindraient directement votre corps physique (autrement dit, à éviter les blessures). Normalement, lorsque vous subissez une attaque, les dégâts reçus sont d'abord décomptés des points d'endurance. C'est uniquement lorsque l'endurance est épuisée que l'on décompte les fatidiques six points de vie de base.

Lorsque vous subissez une attaque physique, vous perdez un certain nombre de points d'endurance. Si vous n'avez plus de points d'endurance, vous perdez des points de coup à la place.

Exemple : Randall possède 6 points de coup et 7 points d'endurance, pour un total de 13 points de vie. Au cours d'un combat, il subit une première attaque, qui lui inflige 5 points de dégâts d'endurance. A ce stade, il lui reste donc 2 points d'endurance et 6 points de coup, soit 8 points de vie en tout.

Un peu plus tard, Randall subit une seconde attaque qui lui inflige à nouveau 5 points de dégâts. Deux points de dégât sont absorbés par ses derniers points d'endurance, mais les trois derniers sont retirés de ses points de coup (puisque il n'a plus assez de points d'endurance pour absorber totalement l'attaque). Randall est donc à 0 points d'endurance, et il ne lui reste plus que trois points de coup.

Cette façon de compter les dégâts s'appelle le **dégât d'usure** (=dégâts normaux sur l'endurance). Dans *Donjons et Dragons alternatif*, tous les dégâts sont habituellement considérés comme des dégâts d'usure. Lorsque votre maître de jeu vous annonce que vous subissez 7 points de dégâts, vous retirez donc 7 points de votre total d'endurance. Vous ne perdez aucun point de coup tant qu'il vous reste suffisamment de points d'endurance pour absorber les attaques. Dans quelques cas exceptionnels, vous pourrez perdre directement des points de coup, mais dans ce cas, le MD vous le signalera au cours du jeu.

Dans l'exemple ci-dessus, Randall est parvenu à éviter la première attaque grâce à son expérience du combat. Au pire, il a reçu une légère estafilade, une bosse ou une ecchymose, mais dans l'ensemble, il n'a pas été réellement touché. Cependant, ses réflexes se sont émoussés un peu (son endurance a diminué). Pour cette raison, il n'a pu éviter totalement la seconde attaque dangereuse portée par son adversaire : cette fois, il est réellement blessé (bien que sa blessure aurait pu être plus grave si l'attaque n'avait pas été partiellement absorbée par ses derniers points d'endurance).

PERDRE DES POINTS D'ENDURANCE :

Au cours d'un combat, un personnage perd fréquemment des points d'endurance (à chaque fois qu'il subit une attaque réussie ou un sortilège, etc). Perdre des points d'endurance n'est pas grave, et heureusement, sinon nos héros seraient tous bientôt couverts de cicatrices ! Une perte de points d'endurance représente un coup évité de justesse, une bosse sur l'armure, ou bien se faire roussir un tout petit peu par une boule de feu... ou encore une insignifiante estafilade.

Ce qui est grave, c'est de perdre des points de coup !



PERDRE DES POINTS DE COUP

Un personnage qui perd des points de coup est réellement blessé, et il en subit les conséquences. Ces conséquences (en terme de jeu) portent le nom d'*effet critique*.

Quelle que soit la manière dont un point de coup est perdu, la règle est toujours la suivante :

Lorsqu'un personnage perd un ou plusieurs points de coup, un jet d'un D100 est aussitôt tiré sur une table d'effets critiques appropriée au type de dégât reçu (entaille, choc, feu...).

A ce moment, en effet, il vaut la peine de prendre le temps de déterminer où et dans quelle mesure le personnage est blessé, et quels handicaps en découlent... la blessure est réelle, elle doit donc être mémorable. Être réellement blessé n'est pas un événement commun. Les tables d'effets critiques (en fin de cet ouvrage) permettent de localiser la blessure et de préciser les handicaps subis par le personnage.

La gravité de l'effet critique dépend du nombre de points de coup restant à la victime suite à l'attaque. On tire 1D100 dans la colonne correspondant aux nombre de points de coups restant à la victime, sur la table correspondant au type d'attaque subie.

Plus la blessure amène le personnage à un niveau bas dans ses points de coups, plus l'effet risque donc d'être sérieux.

Exemple : Lors d'un combat épique, un personnage n'a plus que 8 pv (c'est-à-dire, 6 points de coup et 2 points d'endurance). Il encaisse d'abord un coup d'épée qui lui inflige 4 points de dégâts, et se retrouve ainsi à 4 points de vie (c'est-à-dire, 0 points d'endurance et 4 points de coup). On tire donc un D100 sur la table des effets critiques par *entaille*, dans la colonne : *4 ou 3 points de coups restant*. Sur un résultat de 14, la victime subit une meurtrissure au bras, assortie d'un malus de 2 au combat. C'est donc un effet critique assez léger, bien que le personnage s'en ressente.



Peu après, il encaisse encore 3 points de dégâts, ce qui l'amène à 1 point de coup. On tire à nouveau un jet sur la table des critiques par *entaille*, dans la colonne : *1 ou 2 points de coups restant*. Sur un résultat de 30, le personnage subit une grave blessure à l'abdomen, avec hémorragie majeure (un des effets critique possibles) et malus de 4 au combat. C'est une blessure beaucoup plus grave. Le personnage tient vaguement debout. Mais à la fin du round suivant, il perd encore deux points de coups dus à l'hémorragie majeure. Comme ce dégât ne résulte pas d'une nouvelle attaque, on ne tire pas de jet supplémentaire sur la table des effets

POINTS DE VIE ET POINTS DE COUP

Le système de points de vie de *Donjons et Dragons alternatif* s'affranchit de l'image (façon Krok-le-Bô) du guerrier débutant tout maigre qui grossit au fur et à mesure des niveaux pour devenir une masse de muscle capable d'encaisser sans sourciller une vingtaine de blessures qui l'auraient tué net à ses débuts. Il est évident qu'aucun humain, quelle que soit son expérience (ou sa masse musculaire !) ne peut subir plus de deux solides coups d'épée sans décéder. C'est pourquoi les six points de vie de base n'augmentent jamais avec les niveaux. Seuls augmentent les points de vie dus aux dés de vie, c'est-à-dire la capacité du guerrier, née de l'expérience, d'éviter de justesse les coups mortels.

Au début du combat, lorsqu'il est touché et qu'il perd ces points de vie « d'endurance », le héros a tout simplement évité de justesse un coup autrement mortel. Peut-être a-t-il une estafilade, ou peut-être arbore-t-il une bosse de plus sur son armure. Ou encore, son énergie personnelle a neutralisé en partie l'effet de la tempête de glace. Au fur et à mesure du combat (et des dégâts encaissés), la chance, l'endurance physique, la concentration et le sang-froid du guerrier s'émeussent. Bientôt, il ne lui reste plus que six points de vie : ses points de coups. Dès lors, le combattant aux abois sait que le prochain coup portera fatalement, qu'il ne pourra pas l'éviter...



critiques. Néanmoins, le personnage est dans le coma. Son hémorragie continue à lui faire perdre des points de coup jusqu'à -11 pv (décès).

On notera que, dans l'exemple ci-dessus, le personnage a subi un effet critique plus sérieux d'une attaque à 3 pts de dégâts que d'une attaque à 4 pts de dégâts : c'est parce que seul le niveau de points de coups restants est important, et pas la quantité de dégâts infligés par la blessure. Plus un personnage est bas dans les points de coups, plus il risque un effet grave à la moindre attaque.

N'oublions pas que la valeur des dégâts est relative ! Un coup de 20 points de dégâts sur l'endurance peut être beaucoup moins grave qu'un coup de 3 points de dégâts sur les points de vie de base !

CŒUPS CRITIQUES

Lorsque votre personnage perd des points de coup, on dit qu'il encaisse un *coup critique*. Lorsqu'un personnage subit un *coup critique*, il subit forcément un *effet critique* associé à celui-ci.

La plupart du temps, un coup critique survient parce qu'un combattant n'a plus de points d'endurance pour absorber les attaques : celles-ci atteignent alors les points de coup. Dans ce cas, on parle de *coup critique d'usure*.

Mais il existe aussi quelques cas exceptionnels, ou vous pourrez perdre directement des points de coup même s'il vous reste beaucoup d'endurance. Ces cas spéciaux sont décrits plus loin dans ce manuel. Ils portent le nom général de *coups critiques exceptionnels*.

Les tables d'effets critiques sont disponibles à la fin du manuel. Par commodité, les descriptions des effets eux-mêmes et des règles qui les régissent (hémorragie, flèche plantée, degrés de brûlure, etc.) sont également en fin de volume, de façon à ce que le MD puisse les consulter aisément en cours de partie. Reportez-vous à cet endroit.



BLESSE, HORS DE COMBAT, COMA ET MORT.

Selon le niveau de vos points de coup, vous êtes *intact* (six points de coup restant), *blessé* (points de coup entre 1 et 5), *hors de combat* (zéro points de coup restant), ou dans le *coma* (entre -1 et -10 points de coup).

Blessé (entre 1 et 5 points de coup restant) : lorsqu'un personnage est blessé, il subit forcément au moins un effet critique. Celui-ci peut le gêner pour la suite du combat, l'étourdir, l'affaiblir, ou diminuer ses moyens ou sa mobilité. Il se peut même qu'il s'évanouisse. D'autres effets désagréables peuvent découler du coup critique, tels qu'une mutilation légère ou une hémorragie qui amènera petit à petit le personnage en-dessous de zéro, même sans nouvelles blessures. Cfr. tables d'effets critiques. Perdre des points de coup est donc toujours dangereux.

Hors de combat (zéro points de coup restant) :

Lorsqu'il tombe à zéro points de coups, votre personnage est de toute façon hors de combat. Il tombe à terre quoi qu'il advienne.

Lorsqu'un personnage subit une attaque qui l'amène à 0 points de coup (qu'il lui reste ou non des points d'endurance), on tire un effet critique sur la table appropriée au type de dégâts, dans la colonne : « zéro points de coup restant ». Cette colonne ne produit que des effets critiques qui rendent le personnage hors de combat. Il y a différentes variantes possibles : le personnage peut se retrouver inconscient, avoir la jambe cassée ou simplement tomber d'épuisement, mais il est en tout cas toujours au sol.

Il est possible qu'un personnage tombe à 0 points de coup autrement que par une attaque : par exemple, en raison de la perte de points de vie due à une hémorragie (elle-même causée par une précédente blessure). Dans ce cas, il tombe simplement d'épuisement. On ne détermine pas d'effet critique supplémentaire sur une telle perte de points de coup.

Tant qu'il n'est pas remonté à au moins 1 pv de coup, le personnage est incapable de bouger.

Dans le coma (-1 à -10 points de coup) :

En dessous de zéro points de coups, le personnage est dans le coma : c'est-à-dire qu'il est maintenant inconscient, suspendu entre la vie et la mort.

Même si votre personnage a encore des points d'endurance, il tombe dans le coma s'il arrive à -1 points de coups ou plus bas (dans certains cas, un personnage peut tomber à moins de zéro points de coup, alors qu'il lui reste pourtant des points d'endurance : par exemple, s'il a subi plusieurs *coups critiques exceptionnels*). Dès qu'un personnage tombe dans le coma, il perd instantanément tous les points d'endurance qui lui restaient (s'il lui en restait).

Jetez un œil sur les tables d'effets critiques, en fin d'ouvrage, sur la colonne : « -1 à -10 points de coup restant ». Vous constaterez que les effets critiques pour de telles blessures sont toujours très graves. Vous verrez également que, dans la plupart des cas (mais pas obligatoirement), l'effet critique est assorti d'une *hémorragie majeure*, qui fait que le personnage continue à perdre des points de coup à chaque round qui passe. Il risque donc de décéder rapidement s'il n'est pas soigné. Se trouver dans le coma est donc souvent une situation très dangereuse.



Mort (-11 points de coup) : lorsqu'un personnage descend en-dessous de -10 points de coup, il n'y a plus qu'à prendre acte de son décès. Condoléances.

Il n'existe pas de points d'endurance négatifs. Lorsque vous parvenez à 0 points d'endurance, vous êtes simplement à bout de souffle, incapable d'éviter de nouvelles attaques dangereuses. Tout dégât que vous subissez affecte désormais les points de coup.

RECUPERER DES POINTS D'ENDURANCE

Il est assez aisé de récupérer des points d'endurance : Il suffit de bénéficier d'un sommeil correct.

Tout personnage récupère naturellement à un rythme qui dépend de son potentiel de points de vie, grâce au système des *indices de guérison*. Récupérer des points d'endurance naturellement ne demande aucun jet ni action particulière : juste dormir.

Indice de guérison : chaque personnage possède un indice de guérison, qu'il ferait bien de tenir à jour sur sa feuille de personnage. L'indice représente le nombre de points de vie « d'endurance » qu'il récupère automatiquement en une nuit de repos convenable. Cet indice est égal à (son total de points de vie + sa constitution) divisé par 10. L'indice n'est jamais inférieur à 2 de toutes façons. Il est arrondi au plus proche (par exemple, un indice de 4,6 est



considéré comme un indice de 5).

Exemple : Randall a 30 points de vie totaux et une constitution de 18. Son indice est de 5 ($30 + 18$ divisé par 10 = 4,8). Il récupère donc 5 points d'endurance par nuit de repos normale.

De cette façon, chacun récupère selon son total de pv. On considère en fait qu'il faut dix jours à un combattant pour retrouver son plein potentiel d'endurance après des combats éprouvants.

Récupérer de l'endurance est un processus simple et naturel, si bien qu'il n'existe aucun moyen normal d'augmenter le taux de guérison d'endurance, hormis les sortilèges, rituels et potions de *soins* qui, utilisés de cette manière, rendent directement de la vitalité au vétéran (cfr. le chapitre sur les soins magiques), et les baumes et cataplasmes qui rendent 1D2 points d'endurance (max 3 cataplasmes par jour, à concurrence des points d'endurance perdus).

Notez que l'indice de guérison est utilisé également pour calculer certains types de dégâts. Ce système entre en compte pour des dégâts constants, tel que le poison. Ainsi, un poison fait généralement perdre « un indice par round » ou « deux indices par tour ». L'expression fait référence à l'indice de guérison et signifie que la victime perdra « une fois son indice de

guérison » ou « deux fois son indice de guérison » en dégât d'usure.



RECUPERER DES POINTS DE COUP

Les points de coup perdus sont un problème autrement plus sérieux...La guérison naturelle des points de vie « de coups » est bien plus lente que la récupération des points d'endurance, puisqu'un seul point de coup perdu peut représenter une blessure profonde, lente à cicatriser.

Sans aide magique, un personnage regagne un seul point de coup tous les 3 jours, et encore, seulement s'il réussit au terme de cette période un jet de guérison basé sur la constitution (test d20).

Il s'agit d'un test de constitution standard (D20 + score de constitution). La DC dépend du nombre de points de coups restant actuellement au personnage blessé : moins il reste de points de coup au personnage, plus difficile est la guérison. Ce jet peut subir un ajustement selon les circonstances (par exemple, l'aide d'un personnage compétent en soins permet de guérir plus facilement). La réussite permet de regagner un point de coup.

TABLEAU 5 :
DC DES JETS DE GUERISON

Points de coup restants :	DC du jet :
4 ou 5 :	DC 20
2 ou 3 :	DC 24
1 ou 0 :	DC 28
-1 à -5 :	DC 32
-6 à -10 :	DC 36



Un 20 pur n'est pas nécessairement un succès et un 1 pur n'est pas nécessairement un échec. Si le jet est raté, le personnage peut recommencer 3 jours plus tard. Notez qu'un personnage avec une faible constitution risque de ne pas parvenir à récupérer d'un -6 de coma s'il n'est pas dans des conditions optimales ou assisté par un soigneur compétent!

Ajustement au jet de guérison des points de coup :

- Activité normale d'aventure (marche, tours de garde, etc) : 0
- Repos complet dans un cadre optimal : +4
- Environnement particulièrement malsain (marais, pluies, tropical, etc) : -5
- Cataplasmes appliqués chaque jour sur la blessure durant la dernière période de 3 jours : +3
- Par rang en *premiers soins* d'un aidant (celui-ci doit passer au moins une demi-heure par jour auprès du blessé) : + 1
- Fracture, sans attelle : -5

Cela dit, la meilleure façon de récupérer reste l'usage des soins magiques, présentés dans un chapitre ultérieur.

Attention : une fracture ne donne droit à un jet de guérison qu'une fois par semaine, et non tous les trois jours.



EFFACEMENT DE L'EFFET CRITIQUE

Pour cesser de subir les effets critiques d'une blessure, il faut avoir « effacé » toute la perte de points de coup liée à celle-ci, c'est-à-dire récupéré tous les points de coup que l'on possédait avant que la blessure soit infligée.

Exemple : Alors qu'il était encore en pleine possession de ses moyens, Randall a subi un *coup critique exceptionnel* qui lui a fait perdre à 3 points de coup et lui a ouvert le flanc (sans gravité pour les organes vitaux). Il lui faudra récupérer 3 points de coup et atteindre à nouveau son plein potentiel de 6 points de coup pour qu'il ne se ressente plus des effets de la blessure.

Les effets d'une mutilation ne sont évidemment pas guérissable (bien qu'un sort de régénération puisse éventuellement permettre de récupérer le membre perdu), mais le personnage récupère tout de même les points de coups associés à cette atroce blessure, sauf un : un personnage sérieusement mutilé (perte d'un membre complet) perd définitivement un point de coup (jusqu'à l'éventuelle régénération du membre perdu).

Lorsqu'un même personnage a subi plusieurs blessures, le MD peut attribuer une valeur de guérison (en points de coup) arbitraire à chacune d'entre elle,

grosso modo en fonction des coup subis, et laisser le personnage guérir de la moins grave d'abord, ou tout autre arrangement qui lui semble respecter la logique (et tant pis pour les règles – nous ne donnons pas de cadre à cette situation particulière et faisons confiance au bon sens des MD). L'important c'est de retenir qu'à 0 point de coup, le personnage peut redevenir conscient, qu'à 1 point de coup, le personnage redevient mobile et qu'il n'est totalement guéri qu'une fois revenu à six points de coup. En général, les blessures les plus graves achèvent leur guérison en dernier ; il serait toutefois logique que des blessures distinctes guérissent conjointement.

Exemple : le MD décide que Randall (tombé à moins 4 points de coup) guérira d'abord de son équivocité au bras (pour 3 points de coup), et ensuite de sa grave blessure au poumon (quand il sera revenu à six points de coup), bien qu'il reprendra conscience et sera hors de danger dès qu'il sera revenu à 0 points de coup, et retrouvera la capacité à se déplacer (mais lentement !) quand il sera revenu à 1 point de coup. Etc.

Points d'endurance : Ce n'est pas parce qu'un personnage est occupé à guérir des points de vie de coup qu'il ne peut pas récupérer de points d'endurance pendant la même période. Les deux se récupèrent conjointement, sauf si le personnage est toujours dans le coma (dans ce cas, aucun autre pv n'est récupéré que le point de coup « de coma »). Cependant, un personnage qui est toujours occupé à récupérer des points de coups voit son indice de guérison provisoirement divisé par deux : il ne récupère donc, chaque nuit, que la moitié des points d'endurance auxquels il a droit normalement.

QUAND LE BLESSE FAIT DES EFFORTS VIOLENTS

Tant que les points de coups ne sont pas totalement récupérés, un personnage en voie de guérison prend des risques s'il combat ou entreprend toute autre action violente.

Premièrement, si son endurance s'épuise, il risque des blessures plus graves (puisque'il a moins de points de coup à perdre). Secundo, il subit toujours les malus et handicaps éventuels dus à l'effet critique (malus au combat, au déplacement, et même risque d'étourdissement...).

Tertio, et surtout, sa blessure risque de se rouvrir sous l'effort.

Un personnage qui commet une action violente (saut, combat, galop) alors qu'il est toujours blessé (qu'il lui manque des points de coup) risque de rouvrir sa blessure (ou de rompre à nouveau sa fracture). A

chaque round d'action, il doit jeter un jet de guérison (voir ci-dessus) contre la même DC que pour guérir la blessure dans son état actuel (donc selon son nombre actuel de points de coup), sous peine de reperdre tous les points de coups associés à la blessure et de retrouver le plein effet critique associé à celle-ci, y compris les éventuelles hémorragies. Cette règle est valable tant qu'il lui manque des points de coups. Ce jet de guérison ne bénéficie d'aucun ajustement.

Exemple: Lors d'un combat, Randall a subi un grave coup critique qui l'a amené à deux points de vie (0 points d'endurance et 2 points de coup). L'effet critique avait produit une hémorragie majeure (1D2 pv perdus par round), un malus de 4 à toute action, et un déplacement réduit de moitié. Ses amis étaient ensuite intervenus pour tirer Randall de la dangereuse situation où il se trouvait, et avaient ensuite bandé soigneusement sa blessure (mettant fin à l'hémorragie) avec un jet de compétence en soins réussis.

Six jours plus tard, notre héros a récupéré sans aide magique deux points de coup et 20 points d'endurance. Il est donc à 24 points de vie, mais il lui manque toujours deux points de coup. Il se risque à nouveau à combattre dans cet état, mais sa blessure au flanc le gêne toujours, puisque l'effet critique n'est pas effacé : il frappe donc toujours à -4 et se déplace à demi-vitesse. De plus, à chaque round, il doit lancer un jet de guérison contre DC 24 (il ne lui manque que deux points de coup) pour ne pas rouvrir sa blessure.

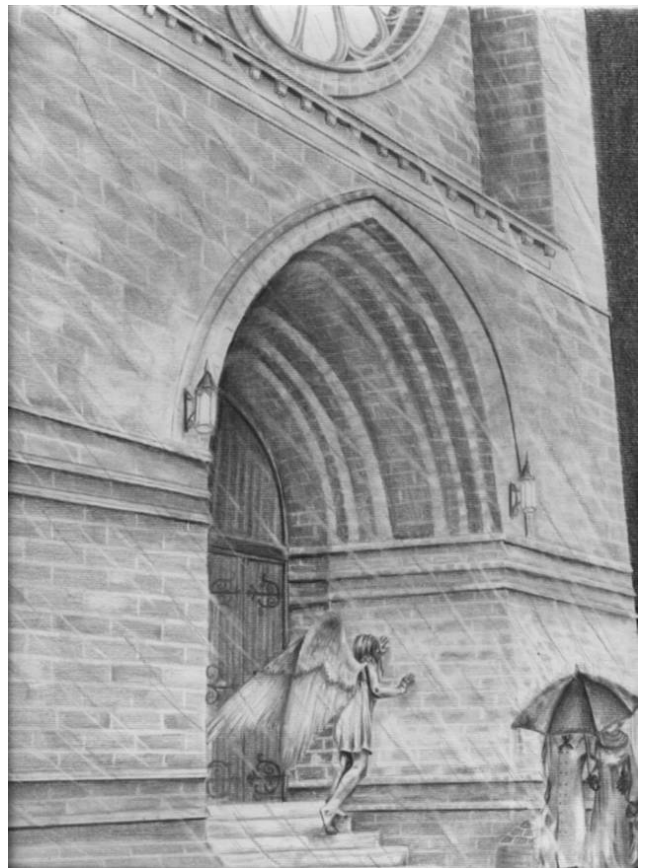
Au troisième round, Randall échoue dans ce jet décisif. Aussitôt sa blessure se rouvre. Randall se retrouve instantanément à deux points de coups, et l'hémorragie se réveille. Comme il s'agissait d'une hémorragie majeure, notre imprudent personnage perd à nouveau 1D2 pv par round (d'abord des points d'endurance) jusqu'à ce que la blessure soit soignée.



LES SOINS MAGIQUES

Les soins magiques restent évidemment la meilleure manière d'effacer les dégâts subis, tant pour récupérer des points d'endurance que pour guérir des points de coup.

Les soins magiques sont présentés au chapitre IX : la magie. Un sortilège de soin (soins mineurs, soins majeurs, soins critiques, etc.) peut être utilisé soit pour récupérer de l'endurance, soit pour guérir des



points de coup; mais le personnage qui effectue le soin doit préciser à l'avance à quel type de points de vie son sortilège s'applique. Si ce sont les points d'endurance, le sortilège dope simplement l'énergie du bénéficiaire : celui-ci récupère un nombre de points d'endurance qui dépend de son indice de guérison (1 indice + 1D6 pour un soin mineur, 3 indices + 3D6 pour un soin majeur, etc). Si ce sont les points de coup, le sortilège referme et guérit véritablement les blessures. Le bénéficiaire lance un dé (qui dépend du sort utilisé) pour déterminer combien de points de coup il récupère.

Il n'est pas possible de soigner à la fois l'endurance et les points de coup avec un seul et même sortilège. Si vous récupérez plus de points d'endurance que nécessaire, les points excédentaires sont perdus.

Exemple : Il manque 1 point de coup et 7 points d'endurance à Randall, et le prêtre du groupe s'approche de lui pour le soigner. Après discussion, Randall demande au généreux ecclésiastique de soigner en priorité son endurance, et tant pis pour la légère blessure qu'il porte au bras. Comme il s'agit d'un soin mineur, on tire 1D6 auquel Randall ajoute son indice de guérison. Résultat : Randall peut récupérer 9 points d'endurance. Comme il ne lui en manque que 7, il retrouve aussitôt son plein potentiel d'endurance. Les deux points excédentaires offerts par le sort sont perdus ; au terme du sortilège, il manque donc toujours un point de coup à Randall, mais son endurance est au maximum.

2. DEGATS SPECIAUX



Un coup d'épée ou de hache, une flèche bien ajustée, un sortilège de boule de feu, ou encore le souffle d'un dragon effectuent tous des *dégâts d'usure* : ceci signifie que ces dangers peuvent tous être évités (au moins partiellement) grâce à vos réflexes de survie, et qu'un personnage habile a toujours une chance d'échapper à une blessure réelle. En terme de jeu, de telles attaques sont absorbées par votre endurance (qui reflète précisément vos réflexes de survie), à moins que celle-ci ne soit épuisée (auquel cas les points de coup sont affectés). Ces types d'attaque constituent les dangers les plus courants que vous aurez à affronter au cours du jeu. A moins que votre MD ne vous signale quelque chose de spécial, considérez automatiquement tout dégât comme un *dégât d'usure* et retranchez-le d'abord de votre endurance.

Pourtant, dans certains cas, il arrive que votre expérience et vos réflexes (votre endurance), aussi excellents soient-ils, ne puissent pas vous protéger d'un dommage réel. Par exemple, lorsque vous effectuez une chute, seul la chance peut vous empêcher de vous rompre les os. Si vous tombez dans un bain d'acide, rien ne peut empêcher celui-ci de vous ronger les chairs (hormis une sortie rapide !). Si un poison coule dans votre sang, vos réflexes ne vous

seront d'aucun secours (votre force de volonté et votre résistance vous aideront peut-être à mieux lutter contre les toxines, mais ne vous préserveront pas entièrement du poison). Certains dangers que vous rencontrerez au cours du jeu ne sont même pas de nature physique. Il existe donc d'autres manières de déterminer les dégâts que le simple *dégât d'usure*. Ces différentes manières de procéder sont détaillées ci-dessous. Le MD saura reconnaître les circonstances qui nécessitent de faire appel à l'une ou l'autre des méthodes ci-dessous (suivez Randall dans la suite de ses mésaventures !).



LES COUPS CRITIQUES EXCEPTIONNELS

La plupart du temps, toutes les attaques portées en combat (cfr. chapitre III) effectuent des *dégâts d'usure* et sont donc absorbées par votre endurance. Cependant, certaines attaques sont tellement bien portées (ou sont portées à un moment tellement fâcheux) qu'aucun guerrier, quelque soit son expérience, ne peut parvenir à les éviter. Dans ce cas, l'endurance ne sert à rien : l'attaque affecte directement les points de coup, et le personnage subit automatiquement une blessure réelle.

Le système *alternatif* prévoit quelques cas particuliers où une attaque physique (flèche, coup d'épée, etc.) fait perdre automatiquement des points de coup à un personnage, même si celui-ci dispose encore de suffisamment de points d'endurance pour l'absorber. C'est le cas lorsqu'un attaquant réalise un *20 pur* en tirant les dés, ou encore que vous tirez un *1 pur* au dé en lançant un jet de sauvegarde contre un sortilège ou un souffle de dragon.

De telles attaques portent le nom de *coups critiques exceptionnels*. Les circonstances qui les provoquent et les règles qui les régissent sont détaillées principalement au *chapitre III : le combat*. Retenez en tout cas ceci : quelque soit votre endurance, il existe toujours une petite chance pour qu'une attaque vous blesse réellement (même lorsque vous êtes encore « en pleine forme ») et que vos points de coup soient affectés. Ce sont tout simplement les hasards de la guerre... Sachez aussi que certains adversaires profiteront parfois des circonstances pour vous porter des attaques imparables (vous ne pourrez probablement pas éviter une blessure réelle), comme, par exemple, le redoutable *coup sournois*. Enfin, vous pouvez vous-même vous mettre en situation de ne plus pouvoir éviter des attaques (et donc les blessures)!

CHUTES ET COLLISIONS

Cette forme de *dégât spécial* sert à rendre compte des effets d'une chute avec simplicité et réalisme.

Bien sûr, ce n'est pas la chute en soi qui est gênante, c'est l'atterrissage... et puisqu'il s'agit d'un choc inévitable quelque soit votre expérience, votre endurance ne vous protège pas nécessairement des blessures.

Si la collision avec le sol est inévitable, ses effets sur l'anatomie de la victime n'en restent pas moins fortement aléatoires, d'où le système présenté ci-dessous. Il y a moyen de se rompre le cou en tombant dans sa cave ; je connais par ailleurs des histoires d'aviateur qui sont tombés de plus de 4000 mètres et qui marchent encore aujourd'hui (avec une canne, mais c'est juste parce qu'ils sont vieux). Invitez-moi à une bonne bouffe, et je vous les raconterai.

Une chute (ou tout dégât semblable) inflige 1D8 points de *dégât d'usure* par tranche de 3m. Mais pour chaque dé qui indique un 6, un 7 ou un 8, la victime encaisse en outre un coup critique exceptionnel qui lui fait perdre 1D4 points de coup.

Un personnage qui subit un ou plusieurs *coups critiques* de cette manière a le droit de lancer un jet de *sauvegarde critique* (cfr. plus loin) contre DC12 pour réduire de 1 le nombre des coups critiques qu'il subit (le nombre de D4 lancés). Par exemple, un personnage qui tombe de 15 m et subit trois coups critiques de 1D4, n'en subira finalement que deux s'il réussit sa sauvegarde critique. S'il y avait un seul coup critique, et que la *sauvegarde critique* est réussie, le personnage ne subit aucun dégât de coup (pas de coup critique).

Une fois que le nombre de coups critiques est définitivement connu, on tire 1D4 points de dégât de coup pour chaque coup critique, et on détermine séparément un effet critique sur la table des *chutes* pour *chacun des coups critiques* (chaque dé à 4 faces est considéré comme une blessure différente). Inutile de dire que tomber de haut peut faire mal.

Exemple : Randall tombe de 9 mètres. Il subit donc 3d8 de dégât d'usure. L'un de ces dés indique un 3 (rien de grave), mais le second indique 7, et le dernier 6 (ça c'est plus gênant !). Randall subit donc 16 points de dégât (absorbés entièrement par son endurance), mais subira en outre deux coups critiques d'1d4 points de coup chacun, s'il échoue à un jet de sauvegarde critique. Il réussit sa sauvegarde, et réduit ainsi le nombre de coups critiques à 1. Le MD lance donc un seul D4 pour déterminer la perte de points de coup. Sur un jet de 3, Randall perd 3 points de coup et se retrouve

CHUTES ET COLLISIONS

Cette méthode de dégât permet aussi, de façon plus générale, de rendre compte de tout autre type de dégât inévitable, mais dont les effets restent largement aléatoires :

Un personnage qui subit une collision violente, est pris dans une avalanche ou un éboulement, glisse sur un névé avant de percuter des rochers en contrebas, ou même subit de plein fouet l'écroulement d'un plafond ou la chute d'un mur de glace, subit des dégâts de coup selon la méthode des *chutes*...

Bref, toute rencontre fracassante et inévitable avec une ou plusieurs larges surfaces dures, en raison de la gravité ou d'autres forces aussi puissantes, peut rentrer dans cette catégorie. Et peu importe que ce soit le personnage qui aille vers la surface ou la surface vers le personnage : le résultat est le même!



avec une cheville foulée. Avouons qu'il s'en tire bien pour une chute de cette hauteur (ce qui prouve que ces règles sont encore plutôt cool).

J'aime assez ce système, et la tête des joueurs quand ils lancent tous ces beaux dés en même temps, en priant pour qu'il n'y ait pas de 6, 7, 8, et qu'en un clin d'œil ils sont fixés. Personnellement, je trouve que cette façon de procéder rend assez bien l'impression de chute (hé hé hhrgrnaaaah !). Surtout, chuter devient une affaire sérieuse, qu'on s'appelle Neuneu de Niveahun ou Super-Ranger 151 (pv)...

Effets critiques : lorsqu'un personnage perd des points de coup en raison d'une chute ou d'une collision, les effets critiques sont déterminés sur la table tt : *chutes et collisions*. Chaque D4 de coup critique donne lieu à un effet critique distinct.

IMMERSIONS

Ce type de dégât intervient quand un personnage se retrouve plongé complètement dans un environnement mortel de nature physique (et non magique) : plongée dans un brasier, chute dans

l'acide ou la lave (oufti !), et même aplatissement entre deux murs mobiles. Le dommage doit être absolument inévitable pour que le système ci-dessous s'applique : par exemple, un personnage qui tombe dans un brasier sera inévitablement brûlé, quelque soit son talent pour la survie. Lorsqu'un personnage se retrouve dans de telles situations, le résultat sur son anatomie est parfaitement prévisible. Quoi qu'il fasse, il sera blessé (ou pire) de la même manière qu'un autre à sa place. Par conséquent, une *immersion* affecte toujours les points de coup de façon assez constante.

Lorsqu'un personnage est *immergé* dans un milieu dangereux, il perd automatiquement à la fois un certain nombre de points d'endurance et un certain nombre de points de coup, fixé au préalable par le MD, à chaque round (ou segment) qu'il passe dans le milieu.

Un milieu nocif est donc défini par le MD de la façon suivante :

Dégâts de coup : Les dégâts de coup représentent les dommages sérieux subis par votre corps à chaque round/segment passé dans le milieu. Vous continuez à subir périodiquement des dégâts de coup automatiques, aussi longtemps que vous restez *immergé* dans le milieu nocif, jusqu'à votre mort éventuelle.

Dégâts d'endurance : Les dégâts d'endurance représentent l'*usure* (la diminution de vos capacités) due aux dommages mineurs que vous inflige le milieu. Par exemple, indépendamment de vos blessures les plus graves, quand vous sortez vivant d'un brasier, vous êtes complètement roussi et couvert de cloques qui vous gênent dans vos mouvements. Vous vous sentez donc beaucoup moins d'attaque pour esquiver de nouveaux dangers (en termes de jeu, votre endurance a baissé)! Vous subissez périodiquement des dégâts d'endurance aussi longtemps que vous restez *immergé* dans le milieu. Si votre endurance tombe à 0, vous cessez simplement de subir les dégâts d'endurance prévus pour ce milieu : ceux-ci ne sont jamais transformés en dégâts de coup supplémentaires (en immersion, il n'y a donc pas de *coup critique d'usure*. Les points de coups et les points d'endurance baissent de façon parfaitement indépendante).

Période : Le laps de temps au terme duquel votre personnage subit des dégâts d'endurance et de coup. Par exemple, au terme de chaque segment passé dans le milieu. Ou bien (si le milieu est moins radical) au terme de chaque round passé dans le milieu.

Exemple : Ce pauvre vieux Randall (mon cobaye favori !) est tombé dans un bain d'acide d'une rare virulence. Le MD décide que ce milieu lui inflige

1D3 points de coup et 3D6 points d'endurance par segment qu'il y passe. Il n'y a évidemment pas de sauvegarde ; Randall a donc intérêt à sortir dans les secondes qui suivent !

Notez que si l'endurance de Randall tombe à 0, le MD n'a plus besoin de tirer 3D6 à chaque segment (puisque Randall n'a plus d'endurance à perdre). Notre héros ne subit plus désormais qu'une perte de 1D3 points de coup par segment (oh joie !).

Note : Les dégâts créés par un environnement mortel de nature magique (du type *évoocation*) ne rentrent généralement pas dans cette catégorie. Par exemple, un sort de *nuage léthal* immerge le personnage dans un environnement mortel ; cependant, il y a moyen de retenir sa respiration pour diminuer en partie les dégâts. D'autre part, certains personnages résistent mieux à une telle magie, en raison de phénomènes que votre MD expliquera à sa manière (« la force de volonté d'un personnage expérimenté neutralise en partie la magie », etc...). Par conséquent, le dégât n'est ni totalement inévitable, ni constant d'un personnage et d'une circonstance à l'autre...

Effets critiques : lorsqu'un personnage perd des points de coup en raison d'une *immersion* dans un environnement léthal, les effets critiques qu'il subit sont déterminés sur une *table d'effet critique* adaptée à la nature de l'environnement : *feu, acide*, etc. A chaque fois que le personnage perd des points de coup (donc au terme de chaque période), on détermine 1D3 effets critiques à la fois (au lieu d'un seul) sur la colonne correspondant au nombre de points de coup restant au personnage : pour avoir passé ne serait-ce qu'un seul segment dans un milieu léthal, vous pouvez donc avoir subi des dommages sérieux sur diverses parties du corps, et cumuler les malus et handicap qui en résultent.



DEGATS MINEURS

Cette catégorie regroupe les petits dégâts agaçants, urticants, irritants, mais somme toutes non-mortels. Par exemple, le fait d'être pris sous une pluie de gros grêlons, ou bien de traverser une zone de hauts chardons épais, ou encore d'être harcelé constamment par des nuées de moustiques.

De tels dégâts peuvent affecter l'endurance en « usant » le personnage, mais ils sont tout à fait incapables de blesser sérieusement. Dans leur cas, il n'y a pas de *coup critique*, ni d'*usure* ni bien sûr exceptionnel. Si l'endurance est épuisée, on cesse

simplement d'en tenir compte, mais les points de coup ne sont **jamais** affectés.

Exemple : Alors qu'il progresse péniblement dans les marais, Randall est harcelé constamment par des nuées de moustiques. Le MD décide que les piqûres infligées en grand nombre sont suffisamment gênantes pour diminuer les réflexes, l'énergie, la concentration et la maîtrise physique de Randall. Notre héros subira donc 1D3 points de dégâts d'endurance par heure passée dans le marais. Au bout de deux jours de ce traitement, l'endurance de Randall (qui était à l'origine de 30), est tombée à 0. Le MD cesse donc de tenir compte des dégâts causés par les moustiques, car aucun d'eux ne pourra jamais causer de réelle blessure à Randall (il ne perdra jamais de points de coup de cette manière)! Cependant, notre héros est à ce point épuisé et couvert de boutons qu'il ne se sent plus capable d'aucune prouesse physique ni réflexe fulgurant. S'il se retrouve pris en combat, il risque de ne pas pouvoir éviter le premier coup sérieux qui lui sera porté...

Notez que si Randall avait eu affaire à des nuées de frelons plutôt qu'à des moustiques, le MD aurait tiré des *dégâts d'usure* normaux (et non des dégâts mineurs), parce que le venin de frelons en grande quantité est tout à fait capable de tuer! Une fois l'endurance de Randall épuisée, les dégâts se seraient transformés normalement en dégâts de coup, au point de le tuer éventuellement...

SORTILEGES

Tôt ou tard au cours du jeu, vous serez la cible d'un sortilège ou d'un pouvoir magique. La magie est puissante, et peut vous affecter de diverses manières, parfois très subtiles. Reportez-vous au chapitre IX : *Magie et pouvoirs spéciaux* pour en savoir plus ; pour l'instant nous ne nous intéresserons qu'aux sortilèges qui infligent du dégât.

Par défaut : dégâts d'usure. Les dégâts magiques sont normalement toujours considérés comme de simples dégâts d'usure. Lorsque vous êtes la cible d'une boule de feu, d'une tempête de glace ou d'un éclair, une réaction prompte (se jeter au sol, plonger hors de la zone d'effet, se protéger avec son bouclier...) peut vous permettre d'éviter l'essentiel du danger. Par conséquent, votre endurance absorbe les dégâts et protège vos points de coup. La plupart des sorts d'*évoocation* (les sorts qui invoquent des énergies dangereuses dans un but offensif) fonctionnent de cette manière. En règle générale, tout sortilège qui vous affecte de façon directe fonctionne de façon semblable. Considérez toujours tout dégât magique

comme un dégât d'usure, à moins que la description du sort ne mentionne quelque chose de spécial.

Jets de sauvegarde : Lorsque vous subissez un sortilège qui affecte une zone d'effet (*boule de feu, foudre, tempête de glace, etc.*), vous bénéficiez généralement d'un jet de sauvegarde *réflexe*. La combinaison de cette sauvegarde et de votre endurance représente la manière dont vous avez réussi à éviter l'effet du sort.

- Si cette sauvegarde est réussie, les dégâts d'usure infligés par le sortilège sont généralement divisés par 2 (ou réduit d'une autre manière). Les chances pour que votre endurance suffise à absorber l'entièreté du dégât sont plus élevées.
- Si la sauvegarde est ratée, en revanche, vous subissez l'effet normal du sort, c'est-à-dire que vous encaissez l'ensemble des dégâts d'usure. Ceci ne veut pas nécessairement dire que vous serez sérieusement blessé : en effet, même si la sauvegarde est ratée, votre endurance peut toujours suffire à absorber l'ensemble des dégâts.

Si votre endurance suffit à absorber le dégât, on considère que le sortilège n'a fait que vous *user* un peu : les flammes de la boule de feu vous ont léché brièvement et roussi un peu la peau, l'éclair vous a secoué mais ne vous a pas atteint de plein fouet, etc. Vous n'êtes plus très vaillant mais vous ne portez aucune blessure sérieuse.

Effets secondaires : Lorsque vous échouez à votre sauvegarde contre certains sortilèges, vous subissez éventuellement des *effets secondaires* gênants, indépendamment des dégâts encaissés. Par exemple, lorsque vous êtes pris dans une *boule de feu*, et que vous échouez à votre sauvegarde, vos vêtements prennent feu. Vous n'avez peut-être pas été sérieusement brûlé par le sort lui-même, mais si vous n'éteignez pas tout de suite vos vêtements, vous subirez automatiquement des dégâts de coup par la suite (comme si vous étiez en *immersion* dans un brasier). Si un sortilège est susceptible de provoquer des effets secondaires en cas de sauvegarde ratée, cela sera précisé dans sa description.

1 à la sauvegarde : Un 1 pur à la sauvegarde signifie un échec critique. Dans ce cas, vous prenez le sort de plein fouet, et vous subissez un ou des *coup(s) critique(s) exceptionnel(s)*. Vous perdez automatiquement 1D6-1 points de coup, même si votre endurance suffit normalement à absorber les dégâts du sort.

Notez que, contrairement à un *coup critique exceptionnel* reçu en combat, un *coup critique exceptionnel* provoqué par un sortilège *ne double pas* les dégâts d'usure du sort.

Sorts indirects : La plupart des sortilèges susceptibles de vous blesser vous atteindront de façon directe : lorsque vous êtes pris dans une boule de feu ou un sortilège de nuage léthal, les énergies magiques (feu, gaz, etc.) attaquent directement votre corps.

Cependant, certains sortilèges agissent plutôt de façon *indirecte*, en changeant l'environnement autour de vous pour le rendre dangereux ou en créant des objets qui peuvent eux-mêmes provoquer du dégât. De tels sortilèges sont susceptibles d'effectuer des dégâts *spéciaux* plutôt que des dégâts d'usure. Par exemple, lorsqu'un magicien fait apparaître un *mur de glace* au-dessus de votre tête, et que celui-ci s'abat sur vous, vous subissez des dégâts de *chute et collision* (parce que vous entrez en collision avec un objet solide). Si votre armure est la cible d'un *métal brûlant*, vous subirez de légers dégâts d'*immersion* (parce que, hormis retirer votre armure, vous ne pouvez rien faire pour éviter les dommages). Lorsqu'un sortilège provoque des dégâts spéciaux, cela est précisé dans sa description.

Effet critique : lorsque vous perdez des points de coup en raison d'un sortilège, on tire un ou plusieurs effets critiques sur une table adaptée au type de dégât subis (*feu, froid, foudre, chutes et collisions*, etc.). Les sorts qui affectent une large zone d'effet (*boule de feu, tempête de glace*, etc.) infligent 1D3 effets critiques (au lieu d'un seul) à chaque fois que vous subissez des dégâts critiques. Il est donc possible qu'une seule *boule de feu*, vous inflige plusieurs blessures sérieuses localisées dans différentes parties du corps, et que vous cumulez les handicaps qui en découlent.



MULTIPLICATEURS DE DÉGAT

Au cours du jeu, il arrive qu'un personnage ou une créature bénéficie d'un *multiplicateur de dégâts* pour certaines de ses attaques en combat (mêlée, tir, etc.). Ceci signifie que, lorsqu'il réussit cette attaque, il tire normalement les dégâts d'usure, mais qu'il les multiplie ensuite par 2, ou même par 3 ou 4.

Par exemple, un *bâton de contrecoup* est une arme magique qui vous permet de réaliser des dégâts doubles ou triples lorsque vous atteignez votre cible. Une attaque qui inflige normalement 5 points de dégâts d'usure en infligera en réalité 10 ou 15.

Bonus au dégât : Tout bonus au dégât dont dispose l'attaquant est également multiplié. Par exemple, si vous effectuez normalement 1D8 +3 points de dégât (en raison, par exemple, de votre force exceptionnelle), tirez votre D8 et ajoutez-y votre bonus de 3. Multipliez ensuite le total obtenu. Ceci vaut aussi pour le bonus aux dégâts en *attaque sournoise*.

Cumul des multiplicateurs : Il peut même arriver qu'un personnage ou une créature bénéficie de *deux* multiplicateurs différents pour une attaque donnée. Dans ce cas, ces deux multiplicateurs ne sont pas pleinement cumulatifs : vous prenez simplement en

compte le meilleur des deux, et vous l'augmentez de 1 pour tenir compte du second.

Exemple : Morwen, la druidesse, utilise un *bâton de contrecoup* pour frapper son adversaire (un ogre en pleine forme) en mêlée. Elle décide de dépenser deux charges magiques de l'objet pour tripler les dégâts de son attaque en cas de réussite. Morwen lance un D20 pour déterminer si son attaque touche, et score un 20 pur : l'attaque est donc un *coup critique exceptionnel* ! Or, un coup critique exceptionnel multiplie normalement les dégâts d'usure par 2 (cfr. chapitre III : *le combat*). Cette attaque bénéficie donc, au bout du compte, de deux multiplicateurs : x3 pour le bâton magique, et x2 pour le coup critique. Par conséquent, Morwen inflige en réalité des dégâts quadruples (multiplicateur = 3 + 1).

Note : lorsque vous réalisez un coup critique exceptionnel, votre adversaire perd automatiquement 1D6-1 points de coup en plus des dégâts d'usure : ces dégâts de coup ne sont *jamais multipliés* quoi qu'il arrive.

CUMUL DES CRITIQUES

L'exemple ci-dessous soulève un petit problème de règle (disons, une petite astuce à retenir) qui peut survenir au cours du jeu, en raison du système de coups critiques. Autant que vous sachiez d'emblée comment le gérer. Commencez d'abord par lire (ou relire) la règle qui concerne les coups critiques exceptionnels, au chapitre III : *le combat*. Penchez-vous ensuite sur ce problème :

Exemple : Randall n'a pas encore compris que le MD ne l'aimait pas et persiste dans ses aventures. Il lui reste 10 pv au total (soit 6 points de coup et 4 points d'endurance), lorsqu'il se retrouve soudain pris à parti par un imposant chef orc. Celui-ci l'attaque, et obtient un 20 pur : c'est un *coup critique exceptionnel*. Un tel résultat a normalement deux conséquences :

- 1) les dégâts d'usure de l'attaque sont doublés.
- 2) Randall subit automatiquement une perte de 1D6-1 points de coup, même s'il lui reste normalement assez d'endurance pour absorber l'attaque.

Or, précisément, Randall n'a plus beaucoup d'endurance ! Le MD commence par tirer les dégâts d'usure de l'attaque, et obtient 4 points de dégâts. Ce résultat est doublé, pour un total de 8 points de dégât. En conséquence, Randall perd

ses 4 derniers points d'endurance, mais aussi 4 points de coup (puisque'il n'a plus assez d'endurance pour absorber totalement l'attaque) : c'est donc un *coup critique d'usure*, une blessure gagnée à la régulière en raison de l'épuisement de l'endurance.

D'autre part, le MD devrait maintenant tirer également 1D6-1 points de dégât de coup, puisque l'attaque est aussi un coup critique exceptionnel ! Est-ce bien juste, puisque cette même attaque a déjà infligé 4 points de coup critique à Randall ?

Le problème soulevé par cet exemple est le suivant : Peut-on cumuler un *critique d'usure* et un *critique exceptionnel* sur une même attaque (double perte de points de coup) ?

Il y a juste une petite astuce à retenir :

Dans l'exemple décrit ci-dessus, on ne tiendra compte que de la perte de points de coup la plus grave des deux :

- soit celle qui résulte du *coup critique d'usure* (autrement dit la partie du dégât d'usure qui n'a pas pu être absorbé par l'endurance en raison de l'épuisement de celle-ci).
- Soit la perte de 1D6-1 points de coup qui résulte du coup critique exceptionnel.

Dans tous les cas, le personnage ne perdra *qu'une seule fois* des points de coups en raison d'une seule et même attaque ! L'exemple est donc solutionné comme suit :

Exemple : L'attaque inflige un total de 8 points de dégât d'usure. Randall perd donc ses 4 derniers points d'endurance et subit en outre une perte de 4 points de coup (coup critique d'usure). Le MD lance maintenant 1D6-1 pour savoir si le *coup critique exceptionnel* n'aurait pas des conséquences plus graves sur les points de coup de Randall : il obtient un total de 3. Comme cette perte est moins grave que celle due au coup critique d'usure, elle est purement et simplement ignorée. Randall a donc perdu en tout et pour tout quatre points de coup suite à cette attaque. Bien entendu, son endurance est de toute façon tombée à 0.

Si le MD avait tiré un résultat de 5 en lançant 1D6-1, c'est ce dégât de coup qui aurait été pris en compte (et non les 4 points dus au *coup critique d'usure*). Randall aurait donc perdu 5 points de coup en tout et pour tout suite à cette attaque (et son endurance serait de toute façon tombée à 0).

Ce petit problème peut aussi survenir sur des dégâts de chute ou de sortilèges : la règle pour le résoudre est exactement la même.

LE POISON

Le poison génère des dommages relativement constants : une fois qu'il est entré dans l'organisme, vous ne pouvez plus faire grand-chose pour l'éviter ou limiter son effet, quel que soit votre niveau (à moins d'utiliser des antidotes ou des moyens magiques). Votre expérience de la survie (votre endurance) joue donc peu contre ce mal qui vous ronge de l'intérieur...

Pourtant, dans la réalité, certaines personnes résistent mieux que d'autres au venin. Les dégâts d'empoisonnement sont donc considérés comme des *dégâts d'usure*, mais ils comprennent une part de dégât proportionnelle à votre total de pv (calculée en « indices de guérison »), et une part aléatoire (un dé de dégât qui vient s'ajouter à celle-ci).

Catégories de poisons : Il existe diverses sortes de poison, regroupés en quatre catégories :

- **Poison insinuatif :** de tels poisons doivent pénétrer directement dans le sang (via une blessure) pour être efficaces. Utilisez-les sur une lame ou une pointe de flèche. Les venins de diverses créatures entrent dans cette catégorie.
- **Poison ingestif :** le poison doit être ingéré par la victime, et se propage par voie digestive. Il s'agit donc d'empoisonner ses aliments.
- **Poison de contact :** Le poison doit simplement entrer en contact avec la peau pour être efficace. Il s'agit d'une catégorie très rare de poisons (certains gaz létaux entrent dans cette catégorie).
- **Poisons olfactifs :** la victime subit les effets du poison dès qu'elle le respire. Certains gaz létaux entrent dans cette catégorie.

Sauvegarde initiale : Lorsqu'un personnage est empoisonné, il commence par tirer un jet de sauvegarde en *fortitude* (cfr. pp.) pour déterminer si le poison effectuera son *plein effet* (en cas d'échec) ou s'il effectuera son *effet réduit* (en cas de réussite).

Type de dommages : Les poisons peuvent provoquer différents types de dommages (selon le type de substance utilisée) :

- **Poison mortel :** si la sauvegarde initiale est ratée, le *plein effet* du poison est automatiquement une mort presque instantanée. Si la sauvegarde est réussie, le poison inflige *une seule fois* une certaine quantité de dégâts. Ces poisons sont assez rares, et heureusement. Exemple : le curare.
- **Poison toxique :** le poison est très dangereux pour l'organisme, mais il est possible d'y survivre au moins pendant un certain temps. Le poison inflige régulièrement une certaine quantité de dégât d'usure (une fois tous les rounds, tous les tours, ou encore toutes les heures, ou toute autre période de temps déterminée par le MD), jusqu'à ce qu'il soit évacué de l'organisme. Naturellement, un poison s'évacue de l'organisme en un temps

qui varie entre quelques heures et (dans certains cas très rares) plusieurs semaines... La sauvegarde initiale sert à déterminer si le poison inflige son plein effet au terme de chaque période, ou seulement un effet réduit. Le *plein effet* inflige une grande quantité de dégât par période, alors que l'*effet réduit* en inflige une quantité moindre. Ce sont les poisons les plus courants.

- **Poison incapacitant** : si la sauvegarde est ratée, le poison vous inflige une incapacité provisoire ou permanente : sommeil, cécité, paralysie, perte de caractéristique, etc. Si la sauvegarde est réussie, vous ne subissez qu'une incapacité légère (sommolence, troubles de la vue, perte provisoire de dextérité, etc.), ou même aucun effet notable du tout.

Notez qu'un même poison peut tout à fait combiner dégâts d'usure et dégâts incapacitants. Le dosage est également important pour déterminer le type de dommages (un poison *toxique* administré à grandes doses peut devenir un poison *mortel*).

Dégâts du poison : les poisons *toxiques* effectuent du dégât d'usure à chaque fois qu'une certaine période de temps (fixée par le MD en définissant la substance et son dosage) s'est écoulée : round, tour, heure... Le MD devra prévoir, pour chaque poison, deux types de dégât par période : un pour le *plein effet* (sauvegarde ratée) et un pour l'*effet réduit* (sauvegarde réussie). Les dégâts affectent d'abord l'endurance, puis les points de coup (lorsque l'endurance est épuisée), selon le principe du *dégât d'usure*.

Puisqu'un poison affecte tout organisme à peu près de la même manière, quel que soit votre niveau, les dégâts sont calculés en termes d'*indice de guérison* (le personnage perd l'équivalent en points de vie de son indice de guérison à chaque période écoulée). Chacun subit donc des dégâts proportionnels à son total de points de vie. Vous ajoutez à cet indice un ou plusieurs dés de dégâts, qui représentent la part d'aléatoire et de variables.

Exemple : Le poison virulent qui affecte Randall a été défini par le MD de la façon suivante :

Période : tous les tours ; dégât plein effet : 1 indice + 2D4 ; dégât effet réduit : 1d3.

L'indice de guérison de Randall est de 5. Si notre héros réussit sa sauvegarde, il perdra simplement 1D3 points de vie (dégât d'usure) toutes les dix minutes. S'il la rate, il perdra 2d4 +5 points de vie (toutes les dix minutes également). Randall continuera de subir ces dégâts toutes les dix minutes jusqu'à ce que le poison soit évacué de son organisme. Le MD décide que, de façon naturelle, il faudra six heures au poison pour cesser de faire effet. Randall peut toujours utiliser des sortilèges ou un antidote pour sauver sa peau.

Soigner le poison : lorsque l'un de vos compagnons est *empoisonné*, vous disposez de plusieurs moyens pour l'aider. Mettons à part les sortilèges magiques, qui peuvent neutraliser totalement un poison dans un délai rapide, et voyons d'abord les moyens naturels qui sont à votre disposition :

- **Antidote** : chaque poison nécessite un antidote spécifiquement adapté à lui (pour certains poisons, il n'existe tout simplement aucun antidote). Si vous souhaitez administrer un antidote à l'un de vos compagnons, vous devrez d'abord identifier le poison qui coule dans ses veines (soit par divers moyens d'informations, soit en observant les symptômes présentés par la victime et en réussissant un test de compétence en *connaissance des poisons*). C'est seulement lorsque vous connaissez la nature du poison que vous pouvez sélectionner l'antidote adapté. Si vous avez les moyens d'administrer le bon antidote à votre compagnon, le poison cessera de faire effet en quelques minutes.
- **Purgatifs** : A défaut d'un antidote adapté, vous pouvez toujours administrer un purgatif à votre compagnon. La préparation de purgatifs relève de la compétence *herboristerie*. Un purgatif est efficace pour tout type de poison *ingestif* (pas besoin de préparer un produit spécifiquement adapté au type de poison : un même purgatif convient pour toutes les sortes de poisons). S'il est bien préparé et administré à temps, un purgatif autorise une nouvelle sauvegarde au patient. Si celle-ci est réussie, le *plein effet* se transforme en *effet réduit* ou l'*effet réduit* en *aucun effet* (le poison cesse complètement de faire effet). Vous ne pouvez utiliser un même type de purgatif qu'une seule fois pour un même empoisonnement (mais vous pouvez toujours essayer à la suite différents types de purgatif).

Soins magiques : Les soins magiques courants (*soins mineurs, soins majeurs, etc.*) sont efficaces pour guérir les dégâts générés par le poison, mais ils sont incapables d'évacuer la substance de l'organisme et de mettre ainsi un terme à son effet. Grâce à eux, vous pouvez donc récupérer les points de vie que le poison vous a déjà fait perdre, mais pas empêcher le venin de continuer à infliger de nouveaux dégâts. Il existe quelques sortilèges qui sont capables de neutraliser temporairement ou définitivement l'effet de n'importe quel poison : *ralentissement du poison, neutralisation du poison* et le sortilège de *guérison*.

Effets critiques : lorsqu'un personnage en vient à perdre des points de coup en raison d'un empoisonnement, l'*effet critique* qui en résulte n'est pas tiré aux dés, mais déterminé logiquement par le MD en fonction du poison utilisé. En effet, une même toxine provoque toujours les mêmes dommages et handicaps. Par exemple, un poison qui affecte le système nerveux peut infliger un malus de 1 à tous les jets du personnage par point de coup perdu (si le personnage tombe à 0 Pc, il est désormais paralysé).

3. LES JETS DE SAUVEGARDE



Lorsque votre personnage est pris dans le feu d'un souffle de dragon, qu'un mage lui lance un sortilège néfaste, qu'il entend le chant enchanteur des harpies, ou qu'une méduse tente de le pétrifier, il risque gros. Cependant, il existe (presque) toujours une chance d'éviter ou de réduire un effet dangereux et de sauver sa peau : les jets de sauvegarde reflètent cette chance.

Un jet de sauvegarde vous est généralement accordé lorsque vous êtes victimes d'une attaque spéciale, d'un dégât spécial ou d'un sortilège. En cas de réussite, vous parvenez à éviter partiellement ou totalement (selon les cas) l'effet ou l'attaque.

Il existe trois types de sauvegardes courantes : le MD vous dira au cas par cas laquelle vous devez utiliser pour tenter d'éviter un effet donné. Il s'agit de la sauvegarde *fortitude*, de la sauvegarde *réflexes*, et de la sauvegarde *mentale*. Un quatrième type, la *sauvegarde critique*, suit des règles à part.



Les jets de sauvegarde fonctionnent tout naturellement en système D20. Lorsque le MD vous demande d'effectuer une sauvegarde, vous lancez un d20, au résultat duquel vous ajoutez votre score dans la sauvegarde appropriée (vous disposez d'un score différent pour chaque type de sauvegarde). Si résultat total est égal ou supérieur à la DC annoncée par le MD, la sauvegarde est réussie. Par exemple, si vous êtes pris dans l'explosion d'une boule de feu, le MD vous demandera de *lancer une sauvegarde réflexes contre DC 17*. Si vous subissez le poison d'un mille-pattes géants, il vous demandera de *lancer une sauvegarde fortitude contre DC 12*.

TABLEAU 6 :
JETS DE SAUVEGARDES
RÉFLEXE, FORTITUDE ET MENTALE

Le tableau ci-dessous donne vos scores de base dans vos sauvegardes *forte*, *moyenne* et *faible*, en fonction de votre niveau.

Niveau	Sauv. Forte	Sauv. médium	Sauv. faible
1	2	1	0
2	2	1	0
3	3	2	0
4	3	2	1
5	3	2	1
6	4	3	2
7	4	3	2
8	5	4	2
9	5	4	3
10	5	4	3
11	6	5	4
12	6	5	4
13	7	6	4
14	7	6	5
15	7	6	5
16	8	7	6
17	8	7	6
18	9	8	6
19	9	8	7
20	9	8	7

SAUVEGARDE REFLEXES, FORTITUDE ET MENTALE

Ce sont les trois sauvegardes courantes. Vous les utiliserez pour tenter d'éviter la plupart des attaques et dangers spéciaux qui peuvent vous affecter au cours du jeu.

- **Sauvegarde fortitude (Con) :** Utilisez cette sauvegarde pour résister à un poison, à un traumatisme physique (comme la pétrification, la paralysie ou la métamorphose), ou à toute autre attaque qui met en jeu votre résistance physique.
- **Sauvegarde réflexes (Dex) :** Utilisez cette sauvegarde pour éviter un rayon mortel, une attaque qui affecte une zone d'effet (comme le souffle d'un dragon ou l'explosion d'une boule de

feu), un éboulement, ou tout autre danger qui met en jeu la rapidité de vos réflexes.

- **Sauvegarde mentale (Sag) :** Utilisez cette sauvegarde pour résister à des illusions, à des charmes et autres enchantements (comme le chant des harpies ou un sortilège de *domination*), ou à toute autre tentative de manipuler votre esprit.

Score de base : Pour connaître votre *score de base* dans chacune de ces trois sauvegardes, reportez-vous d'abord à la description de votre classe de personnage. Vous y verrez que l'une au moins de vos sauvegardes est considérée comme *forte*, et que les deux autres sont considérées comme *moyenne* ou comme *faible*. Par exemple, pour un guerrier, la sauvegarde en *fortitude* est forte, la sauvegarde en *réflexes* est moyenne et la sauvegarde *mentale* est faible. En revanche, pour un prêtre, c'est la sauvegarde *mentale* qui est forte, et la sauvegarde *réflexes* qui est faible. Voyez ensuite le tableau 6 : une sauvegarde forte progresse selon la première colonne du tableau (+2 au premier niveau), une sauvegarde moyenne selon la seconde colonne (+1 au premier niveau), et une sauvegarde faible selon la troisième colonne (0 au premier niveau).

Exemple : Randall est un guerrier de niveau 7. Il a donc un score de base de +4 en *fortitude* (sauvegarde forte), de +3 en *réflexes* (sauvegarde moyenne) et de +2 en *mental* (sauvegarde faible).

Bonus de caractéristique : Pour connaître votre score *total* dans une sauvegarde, vous devez ajouter à votre *score de base* un bonus standard de caractéristique (force, sagesse ou dextérité).

- **Fortitude (Con) :** Pour connaître votre score total dans la sauvegarde *fortitude*, ajoutez votre bonus standard de constitution au score de base indiqué dans le tableau 6.
- **Réflexes (Dex) :** Pour connaître votre score total en *réflexes*, ajoutez votre bonus standard de dextérité à votre score de base.
- **Mental (Sag) :** Pour connaître votre score total en sauvegarde *mentale*, ajoutez votre bonus de sagesse à votre score de base.

DC d'un jet de sauvegarde : Le MD détermine la DC de chaque sauvegarde en fonction des circonstances et de la nature de l'attaque. (cfr. encart ci-contre).

DC par défaut : par défaut, la DC d'un jet de sauvegarde est de 16. Si le MD estime que la sauvegarde est plus ou moins difficile à réussir que la moyenne, il vous annoncera une DC différente ; s'il ne dit rien, considérez automatiquement la DC comme étant de 16.

TABLEAU 7 :

AJUSTEMENTS AU JET DE SAUVEGARDE

Cet encart fixe quelques repères pour déterminer la DC des sauvegardes, à l'intention des maîtres de jeu.

Par défaut, attribuez à toute sauvegarde une DC de base de 16. Appliquez ensuite, selon les circonstances, un ou plusieurs des modificateurs ci-dessous à cette DC de base.

Sortilèges : Les sorts les plus puissants imposent à la sauvegarde une DC plus élevée. Ajoutez l'un des modificateurs ci-dessous à la DC.

Sort de niveau 1-2 :	0
Sort de niveau 3-4 :	+1
Sort de niveau 5-6 :	+2
Sort de niveau 7-8 :	+3
Sort de niveau 9 :	+4

(notez que vous trouverez parfois, dans la description d'un sortilège, un ajustement aux jets de sauvegardes. Dans ce cas, cet ajustement s'applique en plus du modificateur ci-dessus).

Attaques spéciales : les diverses attaques spéciales dont disposent certaines créatures (charmes, souffles, attaques par le regard, etc.) peuvent être plus ou moins puissantes selon la force de la créature. Ajustez la DC en conséquence.

Effet faible (ex : souffle de dragon féérique) :	- 2
Effet normal (ex : paralysie de goule) :	0
Effet puissant (ex : charme des harpies) :	+ 1
Effet supérieur (ex : souffle de dragon) :	+ 3
Effet colossal (ex : pouvoir de prince démon) :	+ 6

Poisons : Un poison a une DC qui peut varier entre 8 (poison faible) et 25 (poison radical). Les poisons les plus puissants sont aussi les plus rares.

Autres modificateurs : d'autres modificateurs, dictés par les circonstances, peuvent influencer sur la DC d'un jet de sauvegarde. A titre d'exemple :

- **En fortitude,** si la victime est physiquement affaiblie, augmentez la DC (entre +1 et +4). Si une attaque venimeuse est un coup critique, ajoutez 4 à la DC (puisque une plus grande quantité de poison pénètre à coup sûr dans le sang).
- **En réflexes,** si le personnage ne dispose pas d'un espace suffisant pour se mouvoir, ou que des obstacles gênent ses mouvements, augmentez la DC. Par exemple, lorsqu'une boule de feu explose dans une pièce trop petite, la DC est augmentée de 4 parce que la seule chose qu'un personnage peut faire pour éviter les flammes est de se jeter au sol.

LA SAUVEGARDE CRITIQUE

La sauvegarde critique est une sauvegarde spéciale, qui s'applique uniquement dans quelques circonstances particulières, lorsque vous subissez certains types de *coups critiques exceptionnels*. Si une sauvegarde critique vous est autorisée, elle vous permet d'éviter une perte directe de points de coup ou de la diminuer.

Vous tirez une sauvegarde critique lorsque :

- Vous subissez un ou des *coups critiques* dus à une chute ou une collision. Si vous réussissez une sauvegarde critique contre DC 12, vous réduisez les dégâts de coup subis d'1D4 (le MD tire un D4 de moins lorsqu'il détermine les dégâts de coup que vous subissez en raison de la chute). Cfr. *chutes et collisions*, page 31.
- Vous subissez une *attaque sournoise* (cfr. chapitre III): si vous réussissez votre sauvegarde critique, vous ne subissez aucun *coup critique exceptionnel* (vous subirez simplement les dégâts d'endurance normaux de l'attaque). La DC de la sauvegarde dépend du score en *coup sournois* de votre agresseur.

Vous n'avez droit à aucune sauvegarde critique lorsque vous subissez un 20 pur sur une attaque de mêlée ou de tir, ou que vous réalisez un 1 pur à un autre jet de sauvegarde : dans ces cas (sans doute les plus courants), les dégâts de coup ne peuvent plus être évités.

La sauvegarde critique fonctionne en système D20 : tirez un dé à 20 faces, et ajoutez au résultat du dé votre score de *sauvegarde critique* (tel que donné dans le tableau 8 ci-contre). Contrairement aux trois autres types de sauvegarde, vous ne bénéficiez d'aucun bonus de caractéristique. Le MD connaît la DC que vous devez atteindre pour réussir.

Vous utiliserez aussi la sauvegarde critique pour réduire un effet critique dramatique (mutilation) : reportez-vous à l'annexe 1 : *effets critiques* pour en savoir plus. Il peut exister quelques autres circonstances où le MD vous proposera de tirer une sauvegarde critique.

ÉCHEC CRITIQUE A LA SAUVEGARDE

Sur une sauvegarde *réflexe* ou *fortitude* contre un effet qui inflige normalement du dégât (*boule de feu*, *souffle de froid*, etc.), lorsque vous tirez un résultat de 1 pur sur le D20, vous perdez aussitôt 1D6 – 1 points de coup (en plus des dégâts normaux d'endurance de l'attaque – ceux-ci ne sont cependant pas doublés). Il s'agit d'une forme de *coup critique exceptionnel*.

TABLEAU 8 : SAUVEGARDE CRITIQUE

Score de sauvegarde critique selon le niveau du personnage et sa famille de classe de personnage.

Combattants et larrons

NIVEAU	SCORE
1	0
2-3	1
4-5	2
6-7	3
8-9	4
10-11	5
12-13	6
14-15	7
16-17	8
18+	9

Prêtres et mages

NIVEAU	BONUS
1	0
2-4	1
5-6	2
7-9	3
10-11	4
12-14	5
15-16	6
17+	7





Tout personnage est doté d'une certaine énergie de fond, qui lui donne la force et la volonté d'entreprendre des projets et de relever des défis. Cette énergie, plus ou moins grande selon les individus, est reflétée dans le jeu par deux caractéristiques : la *constitution* (l'une de vos caractéristiques de base) représente votre énergie physique, tandis que les *ressources* rendent compte de votre énergie psychique. Vos points de constitution et vos points de ressources sont susceptibles de *s'épuiser* au cours du jeu, lorsque vous êtes soumis à d'intenses efforts ou que vous utilisez certains pouvoirs.



Les règles qui concernent l'épuisement de la *constitution* sont facultatives. Le MD peut très bien décider de ne pas en tenir compte dans le jeu; dans le cas contraire, elles lui serviront de temps en temps pour rendre compte de certaines mésaventures survenues aux PJs. Il s'agit de toute façon d'un système très simple à mettre en œuvre.

En revanche, les règles qui concernent les *ressources* sont absolument nécessaires si vous utilisez la *Basse magie* ou les *cantrips* dans votre campagne. En effet, ces deux types de pouvoirs utilisent les *ressources* de l'individu.

ÉPUISEMENT DE LA CONSTITUTION

La constitution représente (entre autres) vos réserves d'énergie physique. Une personne dotée d'une bonne constitution est plus résistante à la faim, à la maladie ou au manque de sommeil qu'une personne dotée d'une constitution faible. Mais quelle que soit sa force, si elle est exposée à ces facteurs pendant un temps très long, elle finira bien par s'épuiser, et ses capacités physiques déclineront.

Qu'est-ce que l'épuisement physique?

L'épuisement est une perte provisoire de points de constitution, due à des facteurs tels que la maladie, le manque de sommeil, le manque de nourriture, un voyage extrêmement pénible, ou d'autres facteurs spéciaux. Lorsque le MD juge que votre personnage est affecté par une intense faiblesse, il peut décider de vous ôter un ou plusieurs points de constitution pour refléter la diminution de vos moyens physiques.

Notez bien que l'épuisement se distingue de la *fatigue* (cfr. page 74), état très bref qui représente plutôt un essoufflement passager au terme d'un effort intense.

Comment récupérer des points de constitution perdus ?

La manière de récupérer les points de constitution perdus dépend de la cause de l'épuisement (cfr. ci-dessous, *facteurs d'épuisement*). Par défaut, c'est le repos qui vous permet de récupérer, au rythme de 1 point de constitution / nuit de repos correcte. Par « nuit de repos correcte », on entend une nuit d'au moins 7 heures de sommeil en continu, dans des conditions convenables. Dormir 7 heures autour d'un feu de camp en forêt est correct, même si vous êtes réveillé un bref instant par le cri d'une chouette. En revanche, tenter de dormir au milieu d'un marais, en étant réveillé sans cesse par d'agaçants moustique, par l'humidité, et par les cris d'autres animaux, ne vous vaudra aucune récupération de Con.

Mais il est possible que les points perdus puissent être récupérés d'une autre manière (ou à un autre rythme), selon le facteur d'épuisement qui vous affecte. Par exemple, une partie des points d'épuisement dus à la *faim* peuvent être récupérés en mangeant. Les différents facteurs d'épuisement, le rythme auquel ils vous épuisent, et la façon dont les points perdus peuvent être récupérés, sont décrits ci-dessous.

Facteurs d'épuisement : Nous proposons ci-dessous une série de facteurs naturels, qui sont susceptibles de vous faire perdre provisoirement des points de constitution (il peut en exister d'autres, à la discrétion du MD) :

- **Absence de sommeil : 1 point/nuit.** Toute nuit de moins de 2 heures de sommeil est considérée comme

une nuit blanche. Lorsque vous passez une nuit blanche, vous perdez provisoirement un point de constitution. Les points perdus peuvent être récupérés par le repos (1 pt/nuit correcte).

- **Manque de sommeil : 1 point/2 jours.** Lorsque vous dormez trop peu (moins de 4 heures) pendant deux nuits d'affilée, le MD peut décider de vous ôter provisoirement 1 point de constitution. Les points perdus peuvent être récupérés par le repos (1 pt/nuit correcte).
- **La faim : 1 point/jour.** Si vous ne mangez rien (ou presque rien) pendant une journée complète, vous perdez provisoirement 1 point de constitution. Lorsque vous mangez enfin convenablement, vous récupérez en l'espace de 2 heures la moitié des points de constitution perdus de cette manière ; l'autre moitié devra être récupérée par le repos (1 pt/nuit correcte), parce que l'épreuve de la faim a affecté durablement vos forces. Tant que vous n'avez pas mangé, vous ne pouvez récupérer aucun point de constitution par des moyens naturels (le repos est inefficace).
- **La soif : 3 points/jour.** Si vous ne buvez rien (ou presque rien) pendant une journée complète, vous perdez provisoirement 3 points de constitution. Lorsque vous buvez enfin, vous récupérez en l'espace de deux heures la moitié des points de constitution perdus de cette manière ; l'autre moitié devra être récupérée par le repos (1 pt/nuit correcte). Tant que vous n'avez pas bu, vous ne pouvez récupérer aucun point de constitution par des moyens naturels (le repos est inefficace).
- **Effort prolongé : 1 point.** Lorsque vous maintenez un effort physique important pendant plusieurs heures d'affilée, sans prendre de réel repos, le MD peut décider de vous ôter provisoirement 1 point de constitution (ou même plus). Exemple : nager pendant 4 heures d'affilée, ou courir à vitesse moyenne pendant une période équivalente. Les points perdus de cette manière peuvent être récupérés par le repos (1 pt/nuit correcte).
- **Conditions détestables : 1 point/jour.** Si vous voyagez dans des circonstances extrêmement pénibles, le MD peut vous imposer une perte de 1 pt de constitution au bout d'une journée de voyage. Exemple : traverser pendant plusieurs jours un marais humide et grouillant de moustiques, ou voyager trois jours de suite sous une pluie battante, les bottes pleines de boue. Les points perdus de cette manière peuvent être récupérés par le repos (1 pt/nuit correcte).
- **Maladie : variable.** Les maladies provoquent généralement un affaiblissement de l'individu, qui se traduit dans le jeu par une perte provisoire de points de constitution. Les effets exacts d'une maladie sur la constitution sont très variables, et doivent donc être définis par le MD.

Exemple : une bonne grippe vous fait perdre 3 ou 4 points de constitution le premier jour, puis encore un point par jour durant 3 jours. Les points perdus peuvent être récupérés par du repos, au rythme de 1/nuit, si bien que, dans des circonstances normales, votre score de constitution restera probablement diminué mais stationnaire pendant toute la durée de la maladie, et regimpera peu à peu pendant les quelques jours de convalescence, dès que la maladie aura cessé de faire effet.

Exemple : une peste fulgurante ou un bon choléra fait perdre jusqu'à 1 point de constitution par heure

pendant 24 heures (avec un jet de sauvegarde *fortitude* toutes les heures pour tenter d'annuler cette perte horaire). Comme cette maladie est très virulente, mais qu'une personne qui y survit peut s'en remettre assez rapidement, les points de constitution perdus de cette manière reviennent naturellement au rythme de 3 pt/nuit de repos correcte.

(Notez qu'une maladie virulente est susceptible d'infliger aussi des dégâts de coup, lorsqu'elle provoque des ravages ou des lésions dans l'organisme).

- **Certains poisons : variable.** Certains poisons incapacitants fonctionnent exactement de la même manière que des maladies.
- **Le gel : +/- 1 pt/heure.** L'exposition pendant un temps prolongé à des conditions extrêmes de froid, sans l'équipement nécessaire pour y résister, épuise peu à peu votre constitution, à un rythme variable. Des températures situées entre -20 et -10 degrés suffisent à faire perdre 1 pt/heure à des personnages vêtus trop légèrement. Des températures plus froides peuvent coûter encore plus cher (le MD estime le rythme auquel la constitution s'épuise, en fonction de la température et de l'équipement des personnages). Les points perdus peuvent être récupérés au rythme de 1 pt/heure passée dans un milieu chaud.

Vous pouvez bien entendu cumuler plusieurs facteurs d'épuisement. Par exemple, un personnage qui ne dort pas et ne mange rien pendant 96 heures d'affilée (4 jours) aura perdu 8 points de constitution à la fin de cette période, soit 4 points en raison de la faim, et 4 en raison du manque de sommeil. Le cinquième jour, il mange enfin : il récupère aussitôt 2 points de constitution (la moitié des 4 points perdus en raison de la faim) ; les 6 autres points pourront être récupérés exclusivement par le repos (ou par des moyens magiques).

Il existe également quelques facteurs *surnaturels* d'épuisement physique : ceux-ci sont décrits un peu plus loin (page 44 : *facteurs surnaturels d'épuisement*).

Les conséquences de l'épuisement physique : un certain nombre de scores notés sur votre feuille de personnage dépendent directement de votre constitution. Lorsque vous perdez des points de constitution, ces scores doivent donc être provisoirement réajustés. Il s'agit de :

- **Vos points d'endurance :** Un personnage épuisé perd une partie de sa capacité à esquiver des attaques et échapper au danger.

Votre bonus standard de constitution ajuste le nombre de points de vie d'endurance que vous recevez à chaque niveau (cfr. page 20). Or, si votre constitution diminue, votre bonus de Con est susceptible de diminuer également ; dans ce cas, vous perdez provisoirement les points de vie supplémentaires dus à ce bonus. Ajustez votre total d'endurance, en fonction de la diminution du bonus de Con : si votre bonus a diminué d'un point, vous perdez provisoirement 1 point d'endurance par niveau que vous possédez ; s'il a diminué de 2 points, vous perdez provisoirement 2 points d'endurance par niveau que vous possédez. Etc. Ces points diminuent votre total maximal d'endurance,

et sont également déduits de votre total courant (vous perdez effectivement des points d'endurance, comme si vous aviez été atteint par une attaque). Ces deux scores peuvent éventuellement tomber à zéro de cette manière, mais jamais en négatif. Vos points de coup ne seront jamais affectés (vous aurez toujours vos six points de coup, même si votre total courant d'endurance a été plus qu'épuisé).

- **Votre seuil de fatigue :** Un personnage épuisé s'essouffle beaucoup plus rapidement.

Votre score de fatigue, c'est-à-dire votre résistance à des efforts physiques intenses, dépend directement de votre score de constitution (cfr. page 74). Par conséquent, lorsque votre constitution diminue, ajustez votre score de fatigue en conséquence. Ceci est très simple à faire : si vous avez perdu 2 points de Con, votre seuil de fatigue est provisoirement diminué de 2 ; si vous en avez perdu 4, votre seuil est diminué de 4, et ainsi de suite.

- **Votre score de sauvegarde *fortitude* :** Un personnage épuisé résiste moins bien aux maladies, au poison, aux traumatismes physiques.

Normalement, votre bonus de Con ajuste votre score de sauvegarde en *fortitude* (cfr. page 37). Lorsque votre constitution diminue, votre bonus standard de Con est susceptible de diminuer également. Réajustez votre score de sauvegarde en conséquence.

Ajustez vos scores sur une feuille de brouillon, pour savoir où vous en êtes. Notez bien que, si votre score de constitution descend très bas, votre bonus standard de Con peut très bien devenir négatif, avec toutes les conséquences qui en découlent.

Exemple : Randall (Con 15, bonus +2) a décidé de faire la grève de la faim pour protester contre les décisions iniques du MD à son égard. Il n'a rien mangé du tout pendant 2 jours d'affilée : le MD décrète donc qu'il a perdu deux points de constitution. Pour l'instant, le score de constitution de Randall est descendu à 13 (bonus +1). Par conséquent, son seuil de fatigue baisse de deux points, et son score de sauvegarde *fortitude* descend de 1 point (puisque son bonus de constitution en a fait autant). Par ailleurs, comme Randall est du cinquième niveau, et que son bonus standard de constitution a baissé d'une tranche (de +2 à +1), son total maximal d'endurance baisse de 5 points (et son total courant fait de même : Randall perd 5 points d'endurance).

Cinq jours plus tard, Randall n'a toujours rien mangé. Son score de Con est donc descendu à 8 (bonus : -1). A présent, Randall est fortement diminué par rapport à son potentiel habituel : son seuil de fatigue est abaissé de 7 points, son score de sauvegarde *fortitude* a diminué de 3 points (de bonus +2 à bonus -1), et son potentiel maximal d'endurance a baissé de 15 points (3 x 5).

Epuisement critique : Un personnage dont le score de constitution descend à 3 ou moins est désormais dans un état d'épuisement critique. Il ne peut plus

entreprendre aucune action, et doit passer le plus clair de son temps allongé. Il est à peine capable de manger, et c'est tout juste s'il parvient à se lever de temps à autre. Il est affligé de divers symptômes d'épuisement : nausées, migraines, vomissements, etc.

0 en constitution : Un personnage qui tombe à zéro en constitution décède immédiatement.

Récupération magique ou spéciale : Certains sortilèges peuvent vous rendre directement un certain nombre de points de constitution. Le sort de prêtre *guérison des maladies* vous restitue instantanément la moitié des points de constitution perdus en raison de la maladie (la moitié seulement : l'autre moitié devra être récupérée par des moyens normaux), en même temps qu'il annule les effets de celle-ci. Le puissant sortilège de *guérison* remonte instantanément votre constitution à son maximum possible, annulant toute perte antérieure. Enfin, le *Miruvor*, le cordial des elfes, vous restitue un point de constitution par gorgée bue (cfr. chapitre IX, p. 365).



LES RESSOURCES

Les points de *ressources* représentent votre énergie psychique. C'est cette énergie qui donne aux individus la force d'entreprendre, de créer, d'aimer, de réfléchir, et de rester de bonne humeur en toutes circonstances : une personne dont les ressources sont épuisées a tendance à devenir plus nerveuse, plus désagréable, plus vulnérable à ses propres émotions.

Dans la vie réelle, les *ressources* seraient, en soi, une donnée importante de votre vie sociale, affective, professionnelle. Dans le jeu de rôle, elle est surtout

importante pour les personnages qui font usage de *cantrips* ou de *rituels de Basse-magie* : en effet, ces pouvoirs exploitent directement votre énergie psychique, et leur mise en oeuvre coûte donc un certain nombre de points de ressources.

Le seuil de ressources : Tout personnage dispose d'un *seuil de ressources*, qui fixe le nombre de points de ressources dont il dispose lorsqu'il est « en pleine forme ». Ce seuil est égal à :

Seuil de ressources = 4 + bonus standard de sagesse.

Votre seuil de ressources n'augmente normalement jamais (à moins que votre sagesse n'augmente elle-même), sauf si vous êtes un sorcier ou si vous suivez la *voie du rebouteux*. De tels personnages développent insensiblement leur énergie psychique au fil du temps ; c'est pourquoi ils peuvent ajouter à leur seuil de ressources un *bonus* qui figure dans le tableau 9 ci-contre. Ce bonus évolue au fur et à mesure que le personnage progresse en niveau (ou en degré dans la voie).

Epuisement des ressources : Dans la vie réelle, de fortes émotions, un surmenage intellectuel, le stress, ou le fait d'être confronté à des événements désagréables (sur le plan affectif) pourraient épuiser peu à peu vos *ressources* quotidiennes. Dans le jeu, on ne tiendra évidemment pas compte de ces facteurs, parce que vos personnages sont des cracks et peuvent traverser toutes sortes de situations difficiles sans s'en ressentir. Aucun facteur *naturel* d'épuisement des ressources n'est donc pris en compte, parce qu'aucun n'est assez important pour valoir la perte de ne serait-ce qu'un seul point de ressource. Seuls des facteurs surnaturels (comme le fait d'effectuer un *rituel de Basse-magie*) peuvent diminuer votre total courant de ressources. Si votre personnage n'est pas un utilisateur de *cantrips* ou de *basse magie*, il n'aura donc pas à se soucier de cette caractéristique, sauf cas spécial. Notez que les sorciers (et autres utilisateurs de *ressources*) sont connus pour apprécier tout particulièrement les moments de calme, éviter les éclats de voix, et rester autant que possible d'humeur égale : ceci, sans doute, parce qu'ils souhaitent instinctivement économiser leur énergie psychique.

Dépenser volontairement des points de ressources : Les sorciers et les rebouteux sont habitués à dépenser une partie de leurs ressources pour mettre en oeuvre leurs pouvoirs. Effectuer un *cantrip* coûte 1 point de ressources, hormis les quatre premiers cantrips de la journée. Effectuer un rituel de Basse magie coûte un ou plusieurs points de ressources (généralement : 2). Au fur et à mesure que vous utilisez ces pouvoirs, votre total courant de ressources diminue peu à peu, jusqu'à atteindre zéro. A ce moment, votre énergie psychique est épuisée, et vous ne pouvez donc plus utiliser aucun pouvoir.

TABLEAU 9 :
BONUS AU SEUIL DE
RESSOURCES
(SORCIERS ET REBOUTEUX)

Niveau/ degré	Sorcier	Rebouteux*
1	+3	0
2	+4	0
3	+5	+1
4	+6	+1
5	+7	+2
6	+8	+3
7	+9	+4
8	+10	+5
9	+12	+6
10	+14	+7
11	+16	+8
12	+18	+9
13	+20	+10
14	+22	+11
15	+24	+12
16	+26	+13
17	+28	+14
18	+30	+15

* personnage suivant la *voie du rebouteux*. Pour ces personnages, c'est le *degré* dans la voie qui est pris en compte (première colonne du tableau), et non le niveau de classe.



Heureusement, il vous suffira de dormir pour récupérer votre énergie psychique.

Récupérer des points de ressources : pour récupérer des points de ressources, il vous suffit de dormir convenablement pendant au moins 7 heures au cours de la nuit. Une nuit de sommeil correcte vous restitue instantanément la totalité des points de ressources dépensés au cours de la journée qui précède : le matin venu, votre total de ressources sera revenu à son maximum. Si vous bénéficiez d'un sommeil plus réduit (entre 4h et 7h de repos), vous ne récupérez que la moitié de vos points de ressources (arrondi au supérieur). Si vous dormez moins de 4 h, vous ne récupérez aucun point de ressource du tout. Vous ne pouvez récupérer des points de ressources qu'une seule fois par 24 h : il est donc inutile d'aller vous coucher à tout bout de champ pour vous « remettre en forme ».

0 points de ressources : lorsque vous avez complètement épuisé vos *ressources*, il ne vous arrive rien de particulier : vous êtes simplement plus nerveux, plus économe de vos mots, et sans doute de

moins bonne humeur. Ces conséquences ne pèsent que sur votre roleplay (si vous êtes assez fin pour le jouer).

Puiser au-delà de ses ressources : Il arrive que vous ayez un urgent besoin d'utiliser vos ressources, mais que celles-ci soient, hélas, épuisées. Dans ce cas, il vous reste malgré tout une possibilité : vous pouvez puiser profondément dans vos réserves d'énergie physique (constitution) pour les transformer en de nouvelles ressources psychiques. Autrement dit, vous dépensez un point de constitution pour l'échanger contre un point de ressources. Par exemple, imaginons que Mujen, le sorcier, ait épuisé tous ses points de ressources. Confronté à un ennemi redoutable, il souhaite utiliser le rituel de *mauvais œil, paralysie* pour neutraliser son adversaire. Ce rituel coûte normalement 2 points de ressources (que Mujen n'a plus) : à la place, Mujen peut dépenser deux points de constitution. L'avantage de cette méthode, c'est qu'un sorcier (ou un autre consommateur de *ressources*) peut ainsi aller au-delà de ses possibilités habituelles ; le désavantage, c'est que les points de constitution dépensés ne se récupèrent qu'au rythme de 1/nuit de repos, et qu'un personnage qui agit ainsi diminue ses capacités d'action physique. A vous de voir...

La dépression : Juste pour la petite histoire, et juste pour bien vous faire comprendre en quoi consistent les *ressources*, notons que nous pouvons interpréter la dépression nerveuse dans le cadre de ce système : il s'agirait d'un abaissement temporaire du seuil de ressources, qui tombe à 1 ou à 0.



FACTEURS SPECIAUX D'ÉPUISEMENT

Certaines créatures ou sortilèges sont capables d'épuiser directement vos ressources d'énergie physique (constitution) ou psychique (ressources). Nous listons ci-dessous les principaux :

- **Aura négative :** Certaines créatures, principalement des morts-vivants immatériels (*spectre, ombre, âme en peine, fantôme* ...) ou des créatures démoniaques, rayonnent d'une *aura négative* capable d'épuiser peu à peu la vitalité des êtres humains. Leur seule présence est *épuisante*. Tout personnage qui se trouve directement au corps à corps avec ces créatures (mêlée ou lutte), ou simplement à moins de 5 mètres d'elle, perd automatiquement un point de ressources par round. Lorsque ses ressources tombent à zéro, le personnage commence à perdre 1 point de constitution par round. Il est donc très fâcheux de demeurer longtemps dans l'aura de ces créatures (notez qu'un sort de *protection contre le mal* ou un rituel de *bouclier*

aux esprits vous protège totalement des effets de l'aura négative). Les points perdus peuvent être récupérés par le repos (1pt / nuit de repos correcte). Dans le cas où vous êtes confrontés à des morts-vivants très nombreux (encerclés par des spectres, par exemple), leur aura négative est amplifiée et peut atteindre même les personnages situés à plus de 5 mètres d'eux.

- **Attaque négative :** Certains morts-vivants (et d'autres créatures) sont capable de porter des attaques d'énergie négative : lorsqu'ils parviennent à vous effleurer, ils tendent à aspirer un peu de votre esprit ou de votre personnalité. Les effets de tels attaques sont variables : certaines vous « pompent » un niveau, d'autres vous enlèvent une partie de votre mémoire ou de votre intelligence, d'autres encore vous laissent paralysés par la peur ou vous font vieillir... il peut exister plusieurs variantes, et le MD est encouragé à faire preuve de créativité, tout en tenant compte de la nature de la créature et de son passé lorsqu'il détermine ses pouvoirs (signalons que l'excellent complément sur les spectres et fantômes, dans la gamme *Ravenloft*, propose de nombreuses idées pour créer des spectres intéressants avec des *attaques négatives* originales. Il s'agit probablement du complément le plus intelligent jamais paru en AD&D... et je ne dis pas ça souvent à propos d'AD&D).

Cependant, vos *ressources* psychiques tendent à vous protéger contre de telles attaques. Nous vous proposons la règle suivante : la première fois où votre personnage est atteint par une attaque négative, celle-ci lui inflige une perte de 1d10 points de ressources. Si ceci est suffisant pour épuiser les ressources du personnage (0 points restants), l'attaque négative prend aussitôt effet ; toutes les attaques ultérieures prendront également leur plein effet. Si ce n'est pas suffisant (il reste encore des points de ressources au personnage), l'attaque négative ne prend pas effet (mais la prochaine sera probablement la bonne...).

Notez que les personnage dont le seuil de ressources se développe deviennent peu à peu très résistants à de telles attaques. Les sorciers les plus puissants y sont virtuellement invulnérables...

- **Rituel d'envoûtement :** Le rituel de Basse Magie *envoûtement* fait perdre chaque jour des points de constitution à la victime. Ces points ne peuvent pas être récupérés tant que l'envoûtement est actif ; si l'envoûtement est rompu, ils reviennent au rythme de 1 pt/nuit de repos correcte.
- **Sortilèges épuisants :** L'incantation de certains sortilèges peut vous coûter un certain nombre de points de constitution. Généralement, les points perdus reviennent automatiquement au rythme de 1 pt/heure (cfr. description des sortilèges eux-mêmes).
- **Malédiction :** Certaines malédiction sont capables d'affecter votre constitution ou vos ressources. Certaines diminuent provisoirement votre Con, d'autres abaissent votre *seuil de ressources*. D'autres encore, comme le *Glam Dicim* des bardes, limitent à 1 le nombre de points de ressources que vous pouvez récupérer chaque nuit, vous laissant dans un état proche de la dépression.