

LES BLESSURES

(RÈGLE ALTERNATIVE PAR DHFTN)

LES COMBATS – que ce soit dans H&D, D&D ou les jeux compatibles 5E – sont régis suivant des règles précises mais avec un fonctionnement simple : l'objectif est de faire descendre le nombre de points de vie de l'opposant tout en conservant les siens. Le joueur qui tombe à 0 point de vie devient inconscient et doit être stabilisé, soigné ou réussir trois jets de sauvegarde contre la mort s'il ne veut pas mourir. À l'inverse, s'il échoue à trois reprises ou s'il perd plus de son maximum de points de vie, il meurt immédiatement.

Beaucoup de MJ adaptent alors les règles pour éviter la mort d'un personnage, d'autant plus lorsqu'il s'agit du personnage d'un joueur : avec la possibilité de dépenser un point de destin, des points d'héroïsme...

La règle que nous proposons aujourd'hui permet de sauver ces personnages aux portes de la mort tout en laissant quelques marques de cette agonie sur eux. Inspirée des règles des *Cinq Royaumes* (sans pour autant les reprendre à l'identique), cette règle alternative prévoit d'imposer des blessures et *séquelles* aux personnages qui survivent ou échappent à une mort certaine.

Typologie des blessures

Suivant la violence des combats et les dégâts reçus par le personnage, celui-ci peut subir différents types de blessures :

- Des *blessures légères* si le personnage subit plus de la moitié de son maximum de points de vie en un seul tour ou s'il tombe à 0 point de vie mais qu'il est stabilisé ou soigné avant la fin de son tour suivant sans avoir subi de nouveaux dégâts ;
- Des *blessures graves* dès lors que le personnage tombe à 0 point de vie et y reste jusqu'à la fin de son tour suivant sans être stabilisé ou s'il subit de nouveaux dégâts en étant inconscient ;
- Des *séquelles* si le personnage échappe à la mort en utilisant un point de destin ou des points d'héroïsme ou s'il revient à la vie après l'utilisation d'un sort ou d'un rituel.

Chaque blessure ou *séquelle* apporte un ou plusieurs handicaps au joueur qui en est victime

mais peut également ouvrir un *avantage* insoupçonné : une vilaine cicatrice peut ainsi aider à persuader ou à terroriser un ennemi.

Les *séquelles* sont permanentes et ne peuvent jamais guérir. Les personnages sont obligés d'évoluer avec les différents handicaps conférés par les *séquelles* dont ils sont victimes et de les intégrer à leur historique.

Les *blessures* – qu'elles soient légères ou graves – peuvent être guéries au bout d'un temps plus ou moins long, selon le type de blessure et les éventuels soins réguliers apportés.

Les blessures légères

Les *blessures légères* sont les résultats d'une opposition ou d'un combat violent pendant lequel un personnage a pris d'importants dégâts.

Ainsi, un personnage qui subit plus de la moitié de son maximum de points de vie sur le tour (ou la réaction) d'un seul opposant, il subit une *blessure légère* – qu'il demeure conscient ou non.

De même, un personnage qui tombe inconscient (peu importe les dégâts subis) mais qui est stabilisé avant la fin de son tour suivant (qu'il réussisse un succès critique sur un jet de sauvegarde contre la mort ou qu'il soit soigné ou stabilisé par un compagnon) sans avoir reçu de nouveaux dégâts subit une *blessure légère*.

Exemples de circonstances amenant des blessures légères

- Le rôdeur Véol dispose encore de 33 points de vie sur ses 40 PV maximum et un opposant lui assène une attaque faisant 21 points de dégâts (soit plus de la moitié du maximum de ses PV), il subit alors une *blessure légère* ;
- Le roublard Éon Chantefeuille qui dispose de 36 PV max subit une perte de 12 PV après l'attaque de son adversaire et de nouveau une perte de 7 PV de dégâts suite à une action bonus du même adversaire, il est alors blessé légèrement puisqu'un adversaire lui a infligé des dégâts correspondants à plus de la moitié de son maximum de PV sur un seul tour ;
- Le magicien Wylandir perd 9 PV suite à une attaque (alors qu'il lui restait 10 PV) sur un maximum de 22 PV tandis que son adversaire termine son tour. Le personnage ne subit pas

de *blessure légère*, son adversaire ne lui ayant pas ôté plus de la moitié du maximum de ses PV ;

- L'ensorceleuse Irénée se déplaçant au cours d'un combat perd plus de la moitié du maximum de ses PV suite à une attaque d'opportunité, elle subit alors une *blessure légère* ;
- La demi-orc Rorka tombe à 0 PV et sombre dans l'inconscience mais se stabilise grâce à son acharnement. Elle subit alors uniquement une *blessure légère* ;
- Le paladin Eddard réussit un 20 naturel sur son premier jet de sauvegarde contre la mort, il ne subit alors qu'une *blessure légère* bien qu'il soit tombé dans l'inconscience un court instant.

Caractéristiques des *blessures légères*

Une *blessure légère* cause un handicap léger et se remet après une courte période de convalescence (exprimée en nombre de repos longs).

Durée de convalescence : 1d6 + 1 repos longs.

Les *blessures graves*

Les *blessures graves* sont la conséquence d'un violent combat durant lequel un personnage a perdu la totalité de ses PV restants puis a sombré dans l'inconscience. Si ce personnage subit de nouveaux dégâts ou s'il n'est pas stabilisé avant la fin de son prochain tour, il subit alors une *blessure grave*.

Exemples de circonstances amenant des *blessures graves*

- Le rôdeur Véol tombe inconscient après avoir perdu la totalité de ses PV. Alors que le personnage jouant après lui lance un sort de zone à proximité, la magie touche le corps de Véol inconscient et lui fait subir de nouveaux dégâts : il subit alors une *blessure grave* ;
- Le magicien Wylandir tombe à 0 point de vie et manque son premier jet de sauvegarde contre la mort, il subit alors une *blessure grave*.

Caractéristiques des *blessures graves*

Une *blessure grave* cause un handicap lourd mais se remet après une longue période de convalescence (exprimée en nombre de repos longs).

Durée de convalescence : 1d12 + 3 repos longs.

Les *séquelles*

Les *séquelles* sont les conséquences d'un voyage aux portes de la mort. Un personnage qui sombre dans l'inconscience, subissant plus de dégâts que son maximum de points de vie ou qui échoue à trois jets de sauvegarde contre la mort doit normalement mourir. Si le destin – ou le MJ – en décide autrement et que le personnage revient à la vie, il doit alors vivre avec une marque héritée de son séjour au seuil de la mort.

Caractéristiques des *séquelles*

Une *séquelle* cause un handicap lourd et permanent entraînant des *désavantages* mais pouvant aussi fournir un *avantage* dans certaines circonstances. Le personnage doit alors apprendre à vivre avec.

Soigner une blessure

Chaque blessure – qu'elle soit légère ou grave – guérit après une période de convalescence. La guérison peut être accélérée grâce à l'usage de la médecine. Un compagnon du personnage subissant la blessure peut réaliser un jet de Sagesse (Médecine) (DD 10 pour une *blessure légère* ; DD 15 pour une *blessure grave*) pour réduire d'un repos long la durée de cette convalescence.

Un seul jet est possible pour une même blessure et un même personnage entre deux repos longs. En cas d'échec, la durée de convalescence n'est pas modifiée mais un nouveau jet de Sagesse (Médecine) peut être retenté après le repos long suivant.

L'action quotidienne de soigner une blessure dure 15 minutes qu'elle réussisse ou non.

Échec critique ou réussite critique en soignant une blessure

Si lors du jet de Sagesse (Médecine), le compagnon tentant de soigner la blessure réalise un 1, il s'agit d'un échec critique (« *fumble* »). Le soigneur fait plus de mal que de bien et la blessure met alors un repos long de plus à guérir.

À l'inverse, si le joueur fait un 20 naturel, il s'agit d'une réussite critique (« *critical* ») et la durée de convalescence est réduite de deux repos longs.

Cumul des blessures et *séquelles*

Les blessures et les *séquelles* constituent des handicaps importants pour les joueurs. Ainsi, au

cours d'un même combat, si un joueur subit plusieurs blessures ou *séquelles*, ne persistera que la blessure ou *séquelle* la plus grave selon ces critères – et dans cet ordre :

- Une *séquelle* est plus grave qu'une *blessure grave* qui est elle-même plus grave qu'une *blessure légère* ;
- Pour différencier deux *blessures graves* ou deux *blessures légères*, on considère que la plus grave est celle qui dispose du plus long temps de convalescence.

Un cumul des blessures ou des *séquelles* est cependant possible, dès lors qu'elles résultent de combats différents.

Ne peut être alors soignée que la blessure la plus ancienne. Les temps de convalescence s'écoulent cependant de manière simultanée, de telle sorte que les durées ne se cumulent pas. Ainsi, un personnage ayant subi une *blessure grave* nécessitant huit repos longs pour être guérie puis deux jours plus tard une *blessure légère* nécessitant quatre repos longs pour être cicatrisée verra sa *blessure légère* disparaître au bout de quatre repos longs et sa *blessure grave* deux jours plus tard.

Exemples de blessures et *séquelles*

Blessures légères

Une *blessure légère* concerne une partie du corps et fait subir un handicap au personnage. Ce handicap se constitue souvent d'un *désavantage* sur un ou plusieurs types de tests.

- Un poignet foulé peut donner un *désavantage* sur les tests d'attaque ;
- Une arcade ouverte peut donner un *désavantage* sur les tests liés à la vue ;
- Un lumbago peut donner un *désavantage* sur les tests de Force et de Dextérité ;
- Une mâchoire déboîtée peut donner un *désavantage* sur les tests nécessitant de parler mais aussi sur les éventuels jets d'attaque d'un sort à composante verbale ;

Toutefois, une *blessure légère* peut aussi avoir d'autres répercussions : sur le niveau de fatigue ou sur la vitesse de déplacement par exemple :

- Un ventre ballonné peut causer 50 % de risque de ne pas pouvoir se nourrir suffisamment et aboutir à l'obtention d'un niveau de fatigue ;
- Une entorse de la cheville peut réduire la vitesse de déplacement de 50 %...

Blessures graves

Outre un temps de convalescence plus long, les *blessures graves* fournissent aussi des handicaps plus importants que les *blessures légères*. Ainsi, aux *désavantages* sur des tests de caractéristiques, une *blessure grave* peut aussi fournir un *désavantage* aux jets de sauvegarde ou faire baisser temporairement une valeur de caractéristique.

- Un poignet cassé peut causer un *désavantage* aux jets d'attaque mais aussi faire perdre 1d4 à la valeur de Dextérité le temps de la convalescence ;
- Un traumatisme crânien sévère peut causer un *désavantage* sur les tests liés à la connaissance et aux souvenirs et une perte de 1d4 sur la valeur d'Intelligence ;
- Des côtes cassées peuvent causer un *désavantage* aux tests liés à un effort physique mais aussi un *désavantage* aux jets de sauvegarde de Constitution.

Séquelles

Les *séquelles* sont permanentes et font subir au personnage qui en est victime un ou plusieurs lourds handicaps. Ces handicaps peuvent porter sur différents tests, sur des jets de sauvegarde, sur des valeurs de caractéristiques ou même sur le quotidien du personnage. Parfois, ces *séquelles* peuvent toutefois apporter un atout au personnage.

- Une main tranchée empêche ainsi toute utilisation d'arme à deux mains ou de tout autre objet nécessitant les deux mains ;
- Une jambe de bois cause un *désavantage* à différents tests (Athlétisme, Acrobaties, Discrétion...) et jets de sauvegarde (Dextérité) en même temps qu'il réduit de manière durable la vitesse de déplacement de 50 % ;
- Un personnage borgne a ainsi un *désavantage* permanent aux tests liés à la vue mais peut faciliter l'intimidation (grâce à un *avantage*) ou terroriser plus couramment un ennemi.

Autres remarques

Fréquence des *blessures légères*

Cette règle alternative se base sur différents critères pour infliger une *blessure légère*. Si le MJ estime que ces dernières ne sont pas assez fréquentes, il peut considérer qu'elles sont infligées à partir du moment où un ennemi ou une opposition fait subir plus d'un tiers (1/3) voire plus d'un

quart (1/4) du maximum de PV de la victime, et non qu'à partir du moment où ses dégâts sont supérieurs à la moitié (1/2) du maximum de PV.

Une autre possibilité est de fixer le seuil pour subir cette blessure légère non plus à la moitié du maximum de PV mais à la moitié du nombre de PV restants.

Laisser un temps de repos aux joueurs pour récupérer

Cette règle alternative a pour but de rendre plus réalistes et plus intéressants les combats mais l'accumulation de blessures peut vite devenir un frein à l'aventure : les joueurs peuvent rapidement cumuler les *désavantages* et manquer trop souvent ce qu'ils entreprennent (au risque de les désintéresser du jeu) ou fuir devant tous les combats pour éviter les blessures.

Il convient donc au MJ d'adapter la fréquence des *blessures légères* (voir le paragraphe précédent) qui sont normalement les plus courantes mais aussi de laisser du temps aux personnages pour se reposer et guérir de leur blessure entre deux combats importants. Cette règle est donc bien plus propice à être utilisée dans une campagne ouverte que dans un donjon n'offrant que peu de répit. Ces moments de repos peuvent aussi être propices à développer certains aspects des personnages (création de nouveaux liens, développement d'intrigues secondaires...) tout en favorisant l'interprétation (le *roleplay*) des personnages.

Maîtrise de la médecine et soin des blessures

Cette règle alternative a été pensée afin que chaque compagnon de voyage du blessé puisse essayer d'accélérer le processus de guérison (dans la limite d'une tentative de soin par blessure entre deux repos longs). Le MJ peut limiter cette possibilité en estimant que seuls les personnages maîtrisant la capacité de médecine peuvent tenter de soigner une blessure.

Soin de plusieurs blessures

La règle précise que si un joueur cumule deux blessures, seule la plus ancienne peut être soignée (par un test de Sagesse (Médecine)). Le MJ peut cependant décider de laisser le choix de la blessure à soigner (avant que le jet soit effectué) voire d'autoriser un jet pour chaque blessure.

Utilisation du sort « Régénération »

Le sort « *Régénération* » permet notamment de faire repousser des membres coupés et de guérir

d'autres éventuelles *séquelles*. Afin de ne pas annuler tout l'intérêt de cette règle alternative, le MJ peut décider de limiter l'utilisation de ce sort à une *séquelle* ou une blessure récente (moins d'une semaine par exemple). Le MJ peut aussi considérer que le sort étant de niveau élevé (niveau 7), il peut donc s'appliquer normalement mettant alors fin à une *séquelle*.

Durée de convalescence de plusieurs blessures

Si le MJ juge trop complexe de décompter simultanément les durées de convalescence de plusieurs blessures, la règle peut être adaptée afin que les blessures ne guérissent plus simultanément mais les unes après les autres.

Remerciements

Merci à Wylandir, m0narch et Endya pour leurs relectures, leurs conseils et leurs suggestions.