



Règles additionnelles

Seuil Critique

Pestilence conte une histoire violente et tragique. Pour accentuer ce fait et rendre les combats plus mortels, nous vous suggérons d'utiliser la règle (optionnelle cela va de soi) des blessures critiques, qui dynamisent le rythme des batailles et offrent l'occasion aux personnages d'acquérir quelques prestigieuses cicatrices au cours de leurs aventures.

Certes, le système D20 ne prévoit pas de handicap particulier en cas de blessure importante ni même la possibilité qu'un membre soit tranché, arraché, broyé, etc. Cela, certes, permet de gagner du temps sur les combats et de rendre le jeu plus dynamique. Cependant, dans cette campagne, il vaut mieux, pour accentuer l'ambiance déjà « glauque » de l'univers, alourdir un peu les combats au profit d'une meilleure description des coups qui sont portés. Cela augmente l'impression de réalisme, mais rend aussi les combats plus meurtriers (surtout pour les Pjs). Les joueurs seront d'autant plus circonspects à engager le combat, sachant qu'un simple lancer de dé peut suffire à les estropier à vie...

D'autre part ce système reste relativement léger puisqu'il ne s'applique qu'aux jets de dommages vraiment importants, considérant les dommages mineurs comme des entailles ou des chocs sans conséquences lourdes pour la victime (mais qui peuvent tout de même finir par la tuer, à force d'hémorragie ou de chocs trop violents pour l'organisme qui succombe tout simplement à la suite de trop nombreux coups portés).

Le système

On considère qu'un personnage subit une blessure critique lorsqu'il encaisse en une seule attaque un nombre de points de dégâts supérieur à son *SEUIL CRITIQUE* (SC).

Le Seuil Critique

Il se calcule grâce au dé de vie utilisé par la classe du personnage. Le *SEUIL CRITIQUE* est égal à la moitié du score maximum du premier DV du personnage (pour un dé à 12 faces, cela donne 6, pour un D10, 5, etc.), score auquel on rajoute le modificateur de *CONSTITUTION*. Ensuite le SC augmente de 1 point par niveau pour les D4 et les D6, 2 points par niveau pour les D8 et les D10 et enfin 3 points par niveau pour les D12.

Exemple : *Valmila* est moine de 4 niveaux disposant d'un score de 15 en *CONSTITUTION*. Son SC est donc de 12 : 4 de base pour son D8, plus deux points par niveau supplémentaire, plus son modificateur de *CONSTITUTION* de +2, (soit $4+6+2=12$), ce qui signifie qu'une blessure lui infligeant d'un seul coup plus de 12 points de vie cause une blessure critique.

Pour les personnages multiclassés, on prend pour base la moitié du plus haut dé de vie possédé par le personnage ou la créature, on ajoute ensuite le bonus correspondant aux dés de vie de ses différents niveaux, puis le modificateur de *CONSTITUTION*.

Exemple : *Cormack* est un personnage de 8^{ème} niveau, multiclassé barbare (6) et roublard (2), possédant une *CONSTITUTION* de 18. Son *SEUIL CRITIQUE* se décompose comme suit : 6 pour la moitié de son dé de vie le plus élevé, + 5 fois 3 points pour ses niveaux de barbare, et 2 fois +1 pour ses niveaux de roublard, + 4 pour son modificateur de *CONSTITUTION*, soit un total de 27 en *SEUIL CRITIQUE*. S'il encaisse un nombre de points de dégâts égal ou supérieur à ce total, il subit une blessure critique, comme décrit dans les règles qui suivent.

Pour finir le don *Robustesse* ajoute +1 définitif au *SEUIL CRITIQUE* en plus des 3 PV qui s'ajoutent à son total.





Effet des blessures critiques

Lorsqu'une source de dégâts obtient un résultat supérieur au *SEUIL CRITIQUE* d'un personnage, vous pouvez jeter 1D20 et vous reporter à la table suivante pour déterminer la localisation du coup subi. En cas d'attaque sournoise, un roublard peut ajouter le nombre de D6 supplémentaires à son résultat ; exemple, au niveau 5, un roublard peut ajouter 3D6 de dégâts. S'il effectue des dommages supérieurs au SC de sa cible, il ajoute +3 à son D20 pour déterminer l'effet de la blessure critique subie. Cette règle est également applicable au rôdeur avec son *Ennemi juré*, puisqu'il connaît plus parfaitement encore leur anatomie spécifique : son bonus est applicable à tous ses jets de blessures critiques. Enfin, l'avantage *Arme de prédilection* permet également d'ajouter +1 sur ce jet, lorsque le personnage utilise l'arme désignée (il la maîtrise mieux et est capable de toucher son adversaire avec plus de précision).

Afin d'obtenir plus de réalisme, lorsqu'une blessure occasionne suffisamment de dommages pour réduire les points de vie de la victime en dessous de 0, si vous souhaitez utiliser la table de localisation, ne tirez qu'un D10+10. Il serait en effet ridicule de tuer un adversaire en lui coupant le pied !

Chaque résultat du D20 (ou du D10 +10) correspond à une localisation et à un effet particulier consécutif à la blessure subie. De plus, le personnage touché doit tenter un jet de *VIGUEUR*, avec un DD de 10 plus le nombre de points de dommages encaissés par la victime en plus de son SC.

Par exemple, Valmila dispose d'un SC de 12 et encaisse d'un seul coup 16 points de dommages, soit 4 de plus que son SC. Son jet de VIGUEUR a donc un DD de 14 (10+4).

En cas de réussite du jet, le personnage n'encourt que les effets normaux de la blessure critique en fonction de la zone touchée. En cas d'échec, la partie touchée est très sérieusement endommagée et peut même être carrément tranchée, broyée, transpercée au point qu'elle devient parfaitement inutilisable (si c'est la tête qui est touchée, cela peut conduire au coma ou à la mort instantanée).

Enfin, lorsqu'un membre est touché, un résultat impair indique le membre droit, tandis qu'un résultat pair indique le membre gauche. Lorsque c'est la main ou le pied qui est touché, tirez un D6 supplémentaire et appliquez le même code que précédemment.

Les effets secondaires

des blessures critiques

Handicap : Certaines blessures peuvent causer des handicaps pour toutes les actions physiques réalisées par le personnage. Cela va de -1 à -3 en fonction de l'organe touché. Certaines d'entre elles sont cumulatives tandis que d'autres ne s'ajoutent pas. Cela dépend principalement des circonstances, et ce sera encore la lourde charge du MD que de trancher la question. Par exemple, si un personnage a un jarret tranché et que cela lui cause un handicap de -1 pour se battre, lorsqu'un coup suivant lui fauche la même jambe, il ne prend pas de handicap cumulatif.

Lorsqu'un membre est broyé ou tranché, il devient parfaitement inutilisable jusqu'à ce qu'il soit soigné ou régénéré.

Hémorragie : Certaines blessures causent une hémorragie qui affecte directement les points de vie de la victime. Tant qu'un jet de *Premiers soins* n'a pas été appliqué sur la blessure, la cible perd un point de vie tous les 10 rounds, soit toutes les minutes.

Une hémorragie aggravée provoque une perte d'un point de vie par round. De plus, la plaie doit être cautérisée ou soignée magiquement pour permettre à la victime de stabiliser son état.

Effet sur le long terme des blessures critiques

Si les blessures critiques ne sont pas soignées par magie, elles peuvent donner lieu à des handicaps permanents ou à des pertes de points de caractéristiques. Une fois que la blessure est naturellement guérie, il n'est plus possible de remettre les choses en places grâce à de simples sorts de soins, il faut alors opérer, casser à nouveau ce qui s'est mal ressoudé et soigner ensuite.

Ainsi, un bras cassé laissé sans soin va occasionner une perte significative de points de *DEXTÉRITÉ* et l'application permanente du handicap correspondant à toutes les actions qui utilisent ce membre. Une amputation ne peut se soigner qu'avec une régénération et cause de plus lourds désagréments à celui qui se voit ainsi privé d'un membre. Une blessure très profonde au torse peut causer une perte significative de points de *CONSTITUTION*. La perte de la tête fait bien évidemment perdre la totalité des points d'*INTELLIGENCE*... en plus de la vie, cela va de soi.

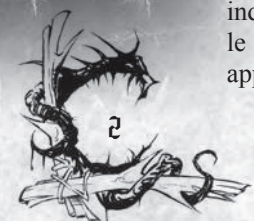




Table de localisation des blessures critiques :

Résultat du dé	Localisation touchée	Handicap	Effets des blessures	Echec du jet de <i>VIGUEUR</i>
1-2	Hanche	-	Le personnage est déséquilibré et tombe à moins de réussir un jet de <i>RÉFLEXES</i> avec un DD égal au jet de <i>VIGUEUR</i> .	La hanche est brisée, la chute est automatique et la victime subit une hémorragie.
3 4	Cuisse droite Cuisse gauche	-	Le personnage est déséquilibré et tombe à moins de réussir un jet de <i>RÉFLEXES</i> avec un DD égal au jet de <i>VIGUEUR</i> .	La jambe est broyée ou tranchée, la chute est automatique et la victime subit une hémorragie aggravée.
5 6	Epaule droite Epaule gauche	1	Le personnage lâche ce qu'il tenait dans la main à moins de réussir un jet de <i>RÉFLEXES</i> avec un DD égal au jet de <i>VIGUEUR</i> .	L'épaule est brisée et le bras ne peut plus rien porter. La victime subit une hémorragie.
7 8	Biceps droit Biceps gauche	1	Le personnage lâche ce qu'il tenait dans la main à moins de réussir un jet de <i>RÉFLEXES</i> avec un DD égal au jet de <i>VIGUEUR</i> .	Le bras est tranché ou arraché, et la victime subit une hémorragie aggravée.
9 Lancer D6 : Impair Pair	Pied droit gauche	1	Le personnage est déséquilibré et tombe à moins de réussir un jet de <i>RÉFLEXES</i> avec une DD égal au jet de <i>VIGUEUR</i> +5.	Le pied est tranché ou broyé et la victime tombe à terre et subit une hémorragie aggravée.
10 Lancer D6 : Impair Pair	Main droite gauche	1	Le personnage perd quelques doigts qui sont tranchés ou broyés, et perd automatiquement ce qu'il tenait à la main.	La main est tranchée ou broyée et la victime subit une hémorragie aggravée.
11-13	Abdomen	1	Le ventre de la victime est ouvert ou transpercé causant une hémorragie.	La victime est fendue ou transpercée et subit une hémorragie aggravée. Elle est KO jusqu'à sa guérison.
14-16	Poitrine	2	La poitrine de la victime est ouverte ou perforée causant une hémorragie.	La victime est fendue ou transpercée et subit une hémorragie aggravée. Elle est KO jusqu'à sa guérison.
17	Crâne	2	La victime est KO pour 1D6 rounds.	Le crâne est percé, fendu ou brisé, la victime tombe dans le coma et subit une hémorragie aggravée.
18	Face	3	La victime est KO pour 1D6 rounds.	Le personnage est profondément touché au visage (-1 en <i>CHARISME</i>) et s'effondre avec une hémorragie.
19	Œil	3	L'œil de la victime est crevé ou explosé et cause une hémorragie.	La victime est borgne et perd 2 pts en <i>CHARISME</i> . De plus, elle s'effondre jusqu'à sa guérison avec une hémorragie aggravée.
20 et +	Cou	3	La gorge du personnage est ouverte et cause une hémorragie aggravée.	Le cou est brisé ou tranché sur le coup, provoquant la mort instantanée de la victime.

