

BLESSURES GRAVES VO.3

Les blessures graves laissent des marques qui peuvent être temporaires ou permanentes. Le joueur choisit toujours le type de blessure à subir selon les circonstances et les règles proposées s'ajoutent aux règles de base aux jets de sauvegarde contre la mort.

SUBIR UNE BLESSURE GRAVE

Il y a deux façons de subir une blessure : lorsque le personnage encaisse un coup qui le réduit à 0 points de vie et quand il échoue 3 jets de sauvegarde contre la mort. Dans les deux cas, le joueur peut choisir une blessure grave depuis la table et conserver une trace de ses blessures sur sa feuille.

Il est aussi possible pour un personnage joueur d'infliger une blessure grave à une autre créature.

ENCAISSER UN COUP

Lorsque le personnage subit des dégâts qui le réduisent à 0 points de vie, il est possible de plutôt subir une blessure grave et tomber à 1 point de vie. En réaction, le personnage peut aussi choisir une des trois répliques suivantes :

- se déplacer à la moitié de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité;
- faire une attaque d'opportunité avec avantage contre la créature qui provoque la blessure;
- esquiver jusqu'au début de son prochain tour.

Le personnage doit terminer un repos court ou long avant de pouvoir réutiliser cette habileté.

CONTRE LA MORT

Si un personnage est instable et échoue 3 jets de sauvegarde contre la mort, il peut choisir de subir une blessure grave et se stabiliser. Cette option est toujours disponible, sauf si une créature utilise une action pour achever le personnage.

INFLIGER UNE BLESSURE GRAVE

Attaque de précision ou "called shot"

Une fois à chacun de vos tours, si vous avez l'avantage sur un jet d'attaque contre une créature ensanglantée (moins de la moitié de ses points de vie), vous pouvez effectuer une attaque de précision avec désavantage (donc, jet régulier). Si l'attaque touche, vous infligez les dégâts de l'arme ou du sort et vous pouvez choisir d'infliger une blessure grave de votre choix dans la table correspondant au type de dégâts que vous avez infligés.

Cette option est réservée aux personnages joueurs.

BLESSURES

Les blessures générales peuvent toujours être choisies. Les blessures par type ne peuvent être sélectionnées que lorsque le type de dégâts provoque la blessure grave.



BLESSURES GÉNÉRALES

Blessure	Description	Guérison minimale
Doigt	Un doigt est broyé ou coupé. Après avoir perdu plus de 2 doigts sur une même main, impose un désavantage aux jets qui requièrent de la dextérité fine et les attaques utilisant une arme.	Regenerate
Oeil	Un oeil blessé impose un désavantage aux attaques à distance. Si tous vos yeux sont blessés, vous êtes aveuglé. Lesser Restoration permet de redonner la vue à un oeil blessé, mais il reste fragile : un oeil blessé qui est à nouveau touché est perdu.	Lesser Restoration (vision d'oeil blessé), Regenerate
Main/Bras	Un membre est broyé ou coupé. Vous ne pouvez plus utiliser d'objet à deux mains et impose un désavantage aux jets de Force qui impliquent deux mains. Les sorts avec composantes somatiques peuvent toujours être lancés avec une main libre.	Regenerate
Pied/Jambe	Un membre est broyé ou coupé. La vitesse de marche est réduite de moitié et impose un désavantage aux jets de Force et Dextérité liés aux mouvements. Si tous vos pieds sont coupés, votre vitesse tombe à 5 pieds et ne pouvez bénéficier de bonus à votre vitesse.	Regenerate
Profonde	Une blessure grave qui peut faire peur ou impressionner un interlocuteur, affectant son attitude à votre égard. Chaque blessure de ce type réduit votre maximum de points de vie par votre niveau. Ne peut être sélectionné qu'un nombre de fois égal à votre niveau.	Heal

BLESSURES PAR TYPE DE DÉGÂTS

Type	Blessure	Description	Guérison minimale
Acide	Brûlures caustiques	Laisse des cicatrices qui donnent avantage aux jets de Charisme (Intimidation) et désavantage aux jets de Charisme (Persuasion). Votre vision est limitée à 15 pieds et guérit à raison de 5 pieds par jour. Si vous avez Darkvision, celle-ci revient au bout de 4 jours. Après 1d20 jours, votre vision est rétablie.	Lesser Restoration (vision), Heal (cicatrices)
Feu	Brûlures au troisième degré	Laisse des cicatrices qui donnent avantage aux jets de Charisme (Intimidation) et désavantage aux jets de Charisme (Persuasion). Impose un désavantage aux jets de sauvegarde de Constitution contre les maladies.	Heal
Froid	Engelures	Obtenez deux niveaux d'épuisement qui ne peuvent être retirés qu'après un repos long au chaud. Tant que vous avez ces niveaux d'épuisement, vous tremblez et subissez 1 point de dégât additionnel.	Greater Restoration
Électricité	Spasmes	Impose un désavantage aux jets de Force et Dextérité. Vous devez faire un jet de sauvegarde de Constitution DC10 au début de chacun de vos tours pour conserver votre concentration sur un sort. Cette condition se calme d'elle-même au bout de 1d4 jours.	Lesser Restoration
Force	Cicatrice magique	Une marque indélébile reste à l'endroit du contact avec le sort. Cette marque ne produit pas suffisamment de lumière pour fournir de l'illumination, mais est visible dans le noir. Si vous perdez votre concentration sur un sort, vous subissez 1d4 dégâts de force par niveau d'emplacement du sort perdu.	Dispel Magic (DC 10 + niveau du sort ayant causé la marque)
Nécrotique	Nécrose	Tant que la nécrose n'est pas traitée, vous êtes empoisonné et émanez une forte odeur de pourriture. Les créatures à 5 pieds de vous doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DC10 au début de leur tour ou être empoisonnés jusqu'au début de leur prochain tour.	Guérison magique (total égalisant les dégâts reçus par l'attaque nécrotique)
Poison	Jaunisse	Vous développez au fil des heures un ton plus jaunâtre. Après chaque repos long, vous êtes empoisonné. Cette condition se dissipe au bout de 2d4 jours.	Lesser Restoration (empoisonnement seulement), Greater Restoration
Psychique	Folie persistante	Une folie persistante s'empare du personnage pendant 1d10x10 heures (DMG p259), déterminée aléatoirement.	Calm emotion (temporairement), Lesser Restoration
Radiant	Cancer	Chaque fois que vous récupérez des points de vie, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DC15 ou perdre 1 point de Constitution.	Lesser Restoration, Greater Restoration (Constitution perdue)
Tonnerre	Surdité	Vous perdez l'ouïe. Si vous vous déplacez, vous devez réussir un jet de Dextérité (Acrobaties) DC10 ou tomber à terre à la fin de votre mouvement. Cet effet sur le mouvement se termine à la fin d'un repos court.	Lesser Restoration

SOINS

Outre les sorts décrits pour chacun des types de blessures, il est possible de soigner certains maux à l'aide de remèdes particuliers, ou palier à un handicap en remplaçant un membre.

PROTHÈSES

Les prothèses nécessitent une période d'entraînement pour être utilisées correctement. Si le personnage a utilisé la prothèse pendant au moins 8 heures, il en tire les pleins bénéfices à la fin de son prochain repos long. Sans avoir complété cet entraînement, tous jets utilisant cette prothèse se voient imposés un désavantage.

De manière général, les prothèses peuvent être fabriquées de métal ou de bois. Équiper ou retirer une prothèse nécessite 1 minute.

ARTICULAIRE ARCANIQUE

Prothèse (main, bras), 1 lb, 25 pièces d'or

Cette prothèse légère et articulée permet à un lanceur de sorts d'effectuer les gestes nécessaires à l'incantation des sorts. Elle peut intégrer un focaliseur, permettant l'utilisation à la fois de composantes somatiques et matériels.

CROCHET

Prothèse (main, bras), 2 lb, 1 pièce d'or

Une gaine attachée à l'extrémité d'un membre perdu et doté d'un crochet, cette prothèse peut être utilisée pour manipuler des objets comme ouvrir une porte, grimper un poteau de bois ou pour tirer une bouloire bouillante d'un feu de camp. Une manipulation qui nécessite une dextérité fine impose un désavantage au jet.

Le crochet est traité comme une dague et compte comme une main libre pour agripper une créature.

JAMBE ARTIFICIELLE

Prothèse (pied, jambe), 5 lb, 3 pièces d'or

Une jambe de bois simple permettant à une créature amputée ou ayant perdu l'usage d'une jambe de marcher.

LENTILLE MAGIQUE

Objet magique non commun, nécessite l'harmonisation, 300 pièces d'or

S'installe sur un oeil endommagé ou le remplace, permettant de voir normalement. De plus, si vous vous harmonisez à plusieurs prothèses magiques, celles-ci ne comptent que comme une seule.

Vous pouvez utiliser une action pour avoir une vision aveugle de 10 pieds jusqu'au début de votre prochain tour.

OUTIL ADAPTÉ

Prothèse (doigt, main), 1 lb, 1 pièce d'or

Une série d'outils adaptés à une tâche précise. Chaque outil permet d'éviter un désavantage causé par la perte de doigts ou de mains pour un seul outil ou compétence, comme pour l'utilisation d'outils de voleur ou pour la Dextérité (escamotage). Un seul outil peut être équipé sur une main à la fois en utilisant une action.

MASQUE

Prothèse (visage, tête), 1 lb, 6 pièces d'argent

Permet de cacher une défiguration et éviter d'effrayer un interlocuteur. Les créatures ont désavantage aux jets de Sagesse (Intuition) contre vous. Vous avez désavantage aux jets de Charisme (Persuasion) contre une créature qui n'est pas amicale à votre égard.

POIGNE DU GUERRIER

Prothèse (main, bras), 4 lb, 5 pièces d'or

Retenue au corps par de multiples sangles, cette prothèse peut tenir une arme et permet de l'utiliser normalement. Retirer ou attacher une arme nécessite une action.

PROTHÈSE MAGIQUE

Objet magique commun, nécessite l'harmonisation, poids comme la prothèse régulière, 50 pièces d'or

Chaque prothèse magique est conçue pour remplacer parfaitement une main, un bras, un pied ou une jambe. En s'y harmonisant, vous savez automatiquement comment l'utiliser et l'objet ne peut être détaché que volontairement ou si vous êtes mort. De plus, si vous vous harmonisez à plusieurs prothèses magiques, celles-ci ne comptent que comme une seule.

Vous pouvez utiliser une prothèse remplaçant un membre comme attaque à main nue infligeant 1d6 dégâts contondants. Cette attaque est considérée magique.

PROTHÈSE RÉALISTE

Prothèse (bras, jambe), 3 lb, 20 pièces d'or

Cette prothèse semble réelle, mais n'a pas d'autre fonction qu'un espace creux, permettant d'y cacher des objets d'une taille appropriée. Un jet d'Intelligence (Investigation) DC15 permet de détecter la prothèse.



REMÈDES ALCHIMIQUES

Certains onguents peuvent soigner des blessures, accélérer la guérison ou offrir une solution temporaire. Les ingrédients peuvent être récoltés ou achetés pour la moitié du prix de vente. Le DC fourni s'applique aux jets de Sagesse (Survie) pour la récolte et de matériel d'alchimiste lors de la création. Un remède alchimique nécessite 1 heure de préparation.

CALMANT

Potion (jets de sauvegarde), DC 14, 25 pièces d'or

Aide à réduire les effets débilissants de blessures. Pendant 8 heures, vous avez avantage aux jets de sauvegarde provoqués par les blessures graves.

À la fin de la durée, lancez un jet de sauvegarde de Sagesse DC10. En cas d'échec, obtenez le défaut "j'ai besoin de calmant pour calmer ma souffrance" et vous avez désavantage aux jets de sauvegarde provoqués par les blessures graves si vous n'êtes pas sous l'effet d'un calmant. Cet effet peut être soigné avec Lesser Restoration.

ELIXIR VIVIFIANT

Potion (durée), DC12, 50 pièces d'or

Permet d'accélérer la guérison des blessures. Pour chaque blessure ayant une durée, lancer un dé de durée et la réduire du résultat.

MEMBRE D'ÉCORCE

Onguent (membre perdu), DC18, 75 pièces d'or

L'alchimiste façonne un amat de matériaux végétaux en une copie du membre à remplacer. Une mixture alchimique est appliquée sur le membre végétal et une créature ayant perdu un membre, l'application nécessitant 10 minutes.

Pendant 8 heures, le membre remplace celui perdu par la créature. Le membre se désagrège en matière inutilisable.

ONGUENT MINEUR

Onguent (lesser restoration), DC15, 50 pièces d'or

Une fois appliqué, l'onguent agit comme le sort *Lesser Restoration* à la fin d'un repos long. Chaque dose utilisée soigne une blessure grave.

PIGMENT MASQUANT

Onguent (cicatrice), DC10, 10 pièces d'or

Appliquer cet onguent nécessite 10 minutes et camoufle les cicatrices. Le pigment s'adapte à la peau, mais ne remplace pas la pilosité manquante.

L'onguent est efficace pendant 8 heures, ou jusqu'au contact à un liquide.

STIMULANT DE SOUFFRANCE

Potion (blessures profondes), DC16, 100 pièces d'or

Cette potion visqueuse a un goût de sang. Lorsqu'imbibée, la créature reçoit un nombre de points de vie temporaire égal à 10 fois le nombre de blessures profondes qui l'affligent présentement.

