

Les Blessures

Une aide de jeu pour Vivere qui parle du système de blessure et de ses intentions.

◆ Un jeu mortel

Le système de blessure de Vivere est plutôt létale si on le compare à d'autres jeux. L'univers fantastique qu'il présente est souvent rattrapé par des conséquences funestes parfois très rapides.

Définit sur le principe que, une personne ou un animal qui a l'intention de donner la mort envers un autre personnage y arrive sans difficulté si le coup est porté (par l'épée ou une arme à feu).

Une cible non protégée sera toujours très vulnérable, même un héros avec le score de Robustesse au maximum (50 pts) sera tenu en échec face à une arme à feu ou le fil d'une épée.

Vivere part du principe qu'un coup d'épée destiné à tuer, provoquera une **blessure grave** à une personne non protégée. Si ce coup est porté sur une zone sensible, il aura d'autant plus de chance de le tuer. Il en va de même pour les armes à feu. PJ comme PNJ devront savoir que les coups portés sont fatals dans presque tous les cas.

Un homme moyen possède les valeurs suivantes :

Sb : 100 Ro : 15.

S'il subit un coup par l'épée venant d'un homme dans la moyenne lui aussi il devrait encaisser :

For 30 + 60 de l'épée = 90,

Le coup porté tranche ou perce sa cible lui infligeant une sévère blessure de 75pts. Si le coup avait visé un point vital, il aurait été fatal.

Sur la base de cet exemple, incitez des pj un peu trop aventureux à revoir leur stratégie et à anticiper les batailles à venir afin de limiter les dégâts. Il va de soi qu'une blessure par balle ne sera pas aussi clémente.

◆ Se défendre

Un homme n'est pas grand-chose comparé à tous les moyens inventés pour lui ôter la vie. Voici quelques éléments de réponses pour se prémunir de cette fatalité.

- ◆ Les actions de **Parade** et d'**Esquive** sont une méthode efficace pour éviter les coups.
- ◆ Un personnage en armure lourde est gêné, encombré, il est lourd, fait du bruit et pourrait se voir refuser ses entrées à la cour.
- ◆ Les armures ont de fortes valeurs d'encaissement et assurent la survie des personnages de façon passive. Dans le cadre d'un combat, il faudra s'y prendre à plusieurs reprises pour qu'un personnage armuré tombe. La visée sera alors le meilleur allié des PJ pour venir à bout d'un opposant tout comme le port d'une armure sera un avantage de choix pour les PJ.

Pour reprendre l'exemple précédent, un homme moyen en cotte de maille (+60) possède les valeurs suivantes :

Sb : 100, Ro : 15, Pro : 75pts.

S'il subit un coup par l'épée venant d'un homme dans la moyenne lui aussi il devrait encaisser :

For 30 + 60 de l'épée = 90

Le coup porté, ne peut plus atteindre directement la chair et provoque ématomes, contusions et parfois fractures. Les premiers assauts des blessures légères d'une valeur de 15 pts.

Un personnage sans compétence de combat aura de grandes difficultés à se sortir d'un mauvais pas. Des compétences comme **Esquives**, **Escrime** ou **Parade** peuvent paraître indispensables mais, **Acrobatie**, **Saut**, **Athlétisme**, **Lutte** ou même **Armes improvisées** peuvent encourager et faciliter des réactions et augmenter les chances de survie du personnage.

Une seule compétence suffit pour trouver des esquives ou des parades, il n'est pas utile de se disperser dans de multiples techniques d'évasions. Disposer d'une ressource ou deux est un avantage certain.

Guérir

Récupérer des blessures est un processus long. Sans soins, un homme normal récupère lentement de ses combats. Après avoir subi des blessures graves le temps de récupération pourra varier de quelques jours à plusieurs semaines de récupérations.

Pensez qu'un personnage soigneur, bien qu'il ait besoin d'être équipé sera souvent utile pour sauver des héros d'une vilaine blessure évitant la gangrène ou d'autres handicaps permanents.

Le jeu ne fait pas la liste ou ne détaille pas les règles liées aux conséquences de blessures graves non soignées, tant qu'elles sont nombreuses et différentes à chaque plaie. Elles restent à considérer si vous souhaitez donner un peu plus de crédit à ces états et au manque de gestion logistique de vos joueurs.

Mais un personnage soigneur n'est pas obligatoire dans une équipe, les PJ peuvent tout aussi bien aller chercher de l'aide auprès d'un PNJ, recruter un apothicaire pour leur vaisseau ou bien prier les Dieux et espérer un miracle...

Exemple de récupération

La blessure grave de 75 pts à l'épée, provoquée plus tôt demandera, si le personnage ne se soigne pas et si la blessure ne s'aggrave pas, il lui faudra au moins 4 mois pour récupérer (en plus de provoquer des douleurs et des maux permanents).

Si des soins sont prodigués rapidement, la blessure pourra être réduite de 20 pts par séance. Après deux séances de soins efficaces, il ne restera que 35 pts à cette blessure qui se refermera en deux semaines de repos, ne laissant qu'une vilaine cicatrice au personnage. Il va de soi que les solutions magiques sont de loin les plus performantes. Mais elles ne font que refermer les blessures parfois trop rapidement pour que le personnage ait le temps de retirer un plomb ou des éclats divers pouvant entraîner des complications.

Note : pour les MJ ce dernier point est intéressant pour motiver les joueurs à ne pas abuser de la magie

Echelle

Monstres, véhicules et personnages dotés d'objets magiques pourront déployer des capacités de résistances élevées annulant les capacités de personnages pourtant bien équipés.

Un dragon par exemple, possède de lourdes écailles et résiste à bien des armes à feu et souvent à tous les coups qu'un homme simple pourrait lui porter. Le bon sens voudrait alors que les PJ cherchent une autre solution pour contrer l'obstacle.

Chercher un point faible et une arme plus puissante (comme une baliste ou une tourelle de défense) sont un début de réponse quand l'épée et la flèche ne suffisent plus. La retraite et les couverts seront alors à considérer pour la survie du groupe.

Pensez que bien des PJ fonceront tête baissée se croyant invincibles, MJ, ne les laissez pas croire que leur armure est impénétrable ou que leur seule résistance suffira à arrêter leur ennemis.

A l'opposé, certaines créatures seront si fragiles que n'importe quelle menace seraient dissuasives. N'hésitez pas à jouer avec les difficultés héroïques pour ajouter à leur vitesse.

Si de tel profil existent c'est aussi pour que les PJ se rendent compte que l'Homme n'est pas en mesure de rivaliser sans moyens contre toutes les menaces de l'univers. Parfois, il faudra mobiliser plusieurs hommes et peut-être une armée entière pour en venir à bout.

Règles optionnelles

Si vous trouvez que ces règles sont trop violentes pour vos PJ et que vous souhaitez leur assurer un peu plus de survie vous pouvez utiliser ces options.

Note : ce ne sont pas des « règles » mais simplement des suggestions de modifications.

Point de destin

Les Dieux observent toujours un peu les PJ ayant de grandes ambitions, une seconde chance peut leur être donnée si les coups du sort les accablent. Dépassant rarement le nombre de trois, les points de destin peuvent être gagnés par des actes de grâces ou donnés par un Avatar en personne. Ces points sauvent d'une mort certaine un PJ. Ils peuvent être distribués individuellement ou pour l'ensemble du groupe, qui devra alors décider du bon moment pour s'en servir.

De armes moins léthales

Ce qui influera le plus sur la gravité des coups subis, sera la puissance de ces derniers. Vous pouvez enlever 20 pts de puissance à toutes les armes (sauf munitions). Cela aura pour effet de renforcer les PJ. Pour équilibrer, il serait aussi judicieux de retirer 10 pts aux valeurs d'armures.