

LANFEUST

Errata

Bon, ça devait arriver. Un étudiant farceur a probablement semé le désordre dans les parchemins du sage ou un oiseau, égaré par mégarde dans l'étude, aura-t-il éparpillé les notes à l'encre encore humide... Le fait est qu'il manque une règle essentielle à la bonne marche du jeu. Une règle annoncée mais jamais publiée : la règle sur la récupération et les soins.

Récapitulatif

Les personnages disposent de deux compétences utiles en matière de soin. La compétence Premiers soins et la compétence Médecine, qui fait partie des compétences académiques. La majorité des gens ont entendu les conseils de base à appliquer en cas de blessure, d'empoisonnement, de maladie... On a tous de vagues idées sur ce que l'on doit faire, mais cela ne veut pas dire qu'elles sont efficaces ou qu'elles ne mettront pas un terme définitif aux souffrances de la victime... Bien entendu, il est aussi possible d'utiliser d'autres voies. La magie peut faire des miracles (c'est le propre de la magie, d'ailleurs), mais la nature fait aussi bien les choses, parfois. De la patience et du repos, une bonne alimentation, voilà qui peut aussi bien soigner un moribond que le meilleur des médecins.

Les premiers soins

L'utilisation de la compétence Premiers soins ne soigne que de manière superficielle, mais toute intervention chirurgicale doit également commencer par un test de Premiers soins. Cette compétence permet de nettoyer correctement une blessure, de faire un garrot, de cautériser une plaie, de réaliser un bandage ou une attelle... En termes de jeu et pour éviter de se mettre l'ordre des médecins à dos, on va se contenter de dire qu'un test en Premiers

soins permet de récupérer 1d4 Points de Vie, mais qu'il ne permet pas de changer son niveau de blessure.

Exemple : un personnage en pleine forme vient de prendre une flèche dans l'épaule. Sans protection, il prend 1D6 points de dégâts et le dé n'est pas clément avec lui : il en encaisse 6. Comme il n'a que 12 points de vie, il passe dans le deuxième tiers de ses points de vie et est donc considéré comme blessé. Après le combat, un compagnon tente de lui prodiguer les premiers soins (enlever la flèche, nettoyer la blessure et faire un bandage). Cela lui permettra de récupérer 1D4 points de vie. Il reçoit ainsi 3 points de vie et son total de PV repasse à 9 (il est donc à nouveau dans son premier tiers). En théorie, il n'est plus que légèrement blessé, mais la compétence Premiers soins ne lui permet pas de récupérer un seuil de blessure. Il demeure donc blessé (et agira donc toujours à -1).

La médecine

Là, on franchit une étape supplémentaire. Avec les connaissances d'un vrai médecin, on peut espérer de meilleurs résultats. Chaque intervention chirurgicale permet de récupérer 1D6 points de vie perdus et de récupérer des seuils de blessure. Pour rappel, le premier test doit toujours être un test en Premiers soins. Ce n'est qu'après que l'on peut tenter la chirurgie. On ne peut pratiquer qu'un test en médecine par jour et par blessé. Notez que le meneur de jeu peut décider d'augmenter la difficulté s'il estime que l'opération ne se pratique pas dans de bonnes conditions.

Exemple : un personnage vient de perdre 12 points de vie dans un combat. Il est gravement blessé. Après avoir prodigué les premiers soins (et permis la récupération d'1d4 PV), le médecin effectue un test en

LANFEUST

Médecine. En cas de succès, il octroie 1d6 PV supplémentaires et permet cette fois de revenir à un niveau de blessure moins grave. Si le personnage n'est pas encore au mieux de sa forme, le médecin peut pratiquer un nouveau test dès le lendemain.

Récupération naturelle

Lorsqu'un personnage est blessé, il peut décider de ne pas se soigner et de prendre du repos. Mais la nature ne fait pas toujours bien les choses. Les os peuvent se ressouder de travers, les blessures mal cicatriser, etc. Bref, un personnage normal récupérera 1 PV par jour passé dans de bonnes conditions de repos. Mais sans intervention médicale, le personnage ne pourra récupérer de seuils de blessure.

Exemple : un personnage a échoué sur une île déserte (ou du moins qui l'était avant son arrivée). Il s'est fait mordre par un squalo avant d'arriver là. Une blessure qui l'a fait tomber au rang de Blessé (-1). Pendant quinze jours, il va vivre de l'eau d'une source, de fruits juteux et de quelques oiseaux chassés, tout en prenant un maximum de repos. Quinze jours auront suffi à le ramener à son maximum de PV, mais sa blessure à la jambe ne sera jamais totalement guérie et il agira donc toujours à -1.

Soins magiques

La magie peut se substituer efficacement à un test en Médecine et ne nécessite pas même de test en Premiers soins. Si le pouvoir prend effet normalement, les règles de magie prévoient que l'on peut quantifier les effets d'un sort en lançant 1D6. On appliquera donc cette règle sachant que la magie permet également de récupérer des seuils de blessure perdus. Il en va de même pour les enchantements, rituels et potions magiques.