

# LANFEUST

## Règles en vrac

Après l'armature des règles et les règles de combat, voici une autre série de règles fort utiles pour le bon déroulement d'une partie. Nous allons y passer en revue quelques petits trucs pour permettre au maître du jeu de gérer efficacement et simplement toute une série de situations données.

## Petits pépins et gros bobos

En dehors des combats, les personnages auront de nombreuses occasions pour se faire mal ou pour perdre la vie ou pire, leur honneur. Voici un échantillon des pépins que peuvent rencontrer de hardis compagnons au cours de leurs aventures et les règles pour gérer ces situations problématiques.



## Les chutes

Lorsqu'un personnage tombe d'une hauteur suffisante, il se fera mal. Comptez 1d6 points de dégât par tranche de trois mètres de chute. S'il réussit un test en Athlétisme, le personnage peut réduire d'1d6 les dégâts infligés. Notez qu'une chute vraiment importante est toujours mortelle pour un personnage normal, mais mieux vaut éviter d'en arriver là. Prenez également en compte la surface sur laquelle tombe le personnage.

Tomber d'une falaise dans l'eau peut faire moins mal que sur des cailloux. Une chute dans le sable sera moins douloureuse que sur un sol dallé. Bref, adaptez la règle en fonction des circonstances. De même, une créature particulièrement grande souffrira moins d'une chute de quelques mètres qu'une autre.

*Exemple : un personnage tombe du toit d'une maison de six mètres de haut alors qu'il cherche à échapper à ses poursuivants. Il perd donc 2d6 points de vie. Le résultat des dés donne 8. Le joueur décide de tester la compétence en Athlétisme de son personnage pour atténuer les dégâts. Le test est réussi et les dégâts sont donc réduits de 1d6 qui donne 4. Au total, le personnage ne perd donc que 4 points de vie grâce à une réception acrobatique en roulé-boulé.*

## Les feux

Le feu est l'allié naturel de la civilisation, mais c'est aussi une source inépuisable de danger. Si l'on s'en sert comme d'une arme, sur un tisonnier chauffé à blanc ou au bout d'une torche, par exemple, il inflige 1d6 points de dégât. Sur un 6, on considère que le feu s'empare des vêtements ou des cheveux/poils de la cible (si la chose est possible). Dans pareil cas de figure, la cible est considérée comme enflammée et perd donc 1d6 points de vie par tour tant que le feu n'est pas éteint (en se roulant par terre ou en sautant dans l'eau, par exemple). Si un personnage est mis en contact avec du feu en étant projeté dans un feu de camp, en marchant sur une poutre enflammée, en étant victime d'un incendie, etc., on peut utiliser la même règle. Chaque exposition coûte 1d6 points de vie à la cible et le risque d'inflammation est identique (6 sur le d6). Dans le cas d'un incendie en milieu clos, il faut également faire attention à l'asphyxie : le feu consume l'air et un lieu en proie aux flammes deviendra rapidement irrespirable, sans compter les émanations de carbone.

# LANFEUST

Des règles sur l'asphyxie suivront. S'il perd plus de la moitié de ses points de vie à la suite d'une exposition aux flammes, un personnage sera marqué à vie par ses brûlures et il perdra donc définitivement 1d3 points de Charisme.

*Exemple : un personnage reçoit une poutre enflammée sur le dos. Le maître estime que les dommages dus au choc sont de 1d6 mais il ajoute également 1d6 pour les dégâts des flammes. Au total, le personnage subit 9 points de dégâts, mais le dé de feu n'a pas donné 6 et ses vêtements ne s'embrasent donc pas.*

## Asphyxie et noyade

Lorsqu'un personnage est exposé à des gaz toxiques, immergé dans un liquide ou étranglé par un individu mal intentionné, bref, lorsqu'il a du mal à respirer, on commence à découper le temps en tours. Le personnage doit réussir un jet de Corps x 10 avec 1d00 (il doit donc obtenir un résultat inférieur ou égal à dix fois son Corps). Au deuxième round, le jet se fera à Corps x 9, puis Corps x 8 et ainsi de suite jusqu'à un nombre de tours égal au Corps du personnage. Dès qu'un de ces jets est raté, le personnage subit 1d6 points de dégâts. Il continuera à perdre 1d6 points de dégâts par tour tant qu'il ne sera pas sorti de son pétrin. S'il vient à perdre tous ses points de vie dans l'opération, il meurt asphyxié.

Dans le cas de la noyade, celle-ci ne survient que si le personnage échoue à un test en Athlétisme. A chaque tour, le personnage capable de se débattre peut retenter un test en Athlétisme pour rejoindre la surface, mais avec à chaque fois un malus de 2 points (cumulatif). Il doit donc cumuler ses tests en Corps (pour l'asphyxie) et en Athlétisme (pour la natation).

*Exemple : un personnage passe par-dessus bord pour échapper aux pirates qui viennent d'aborder son navire. Comme il n'est pas loin de la côte, il va tenter de nager jusque là. Le maître réclame au joueur un test en Athlétisme avec une difficulté élevée en raison de la mer houleuse. Le personnage échoue. Il boit donc la tasse. Son Corps est de 7 et il a donc au premier tour 70% de chances de ne pas se noyer. 54, c'est réussi. Il tente à nouveau de rejoindre la surface avec cette fois un malus de +2 sur son jet d'Athlétisme. Nouvel échec. Il doit donc cette fois réussir un test inférieur ou égal à son Corps x 9, soit 63%. 79! Echec! Le personnage perd 1d6 points de vie. Il va une nouvelle fois essayer de nager, mais le malus est cumulatif et son jet d'Athlétisme sera donc rehaussé de +4... Autant dire qu'il risque fort de nourrir les poissons si personne ne lui vient en aide...*

## Explosions

Bien que l'univers de Lanfeust ne connaisse pas encore d'explosifs très variés, il en existe quelques uns qui proposent un « boum » plutôt convaincant. La poudre noire ou les explosifs à base d'alcools forts ou de fromages de montagne (le célèbre « bon frômeuge », voir l'album « Trollympiades » de la série Trolls de Troy.) ont leur petit succès auprès des connaisseurs. La particularité des explosions est qu'elles causent des dommages sur des zones étendues, contrairement aux attaques classiques assez localisées. Le maître du jeu doit donc déterminer la puissance de l'explosif (qui dépend souvent du type d'explosif) pour évaluer les dommages (2d6, 3d6, 4d10...) et leur quantité qui indiquera la portée de l'explosion (par tranches de trois mètres). Sans entrer dans les détails, voici un petit tableau pour les trois explosifs les plus connus. Notez que les explosifs artisanaux ont une forte instabilité et explosent souvent à la figure de ceux qui les manipulent.

# LANFEUST

Explosif	Dégâts	Portée
Poudre noire (100g)	3D6	X2
Fromage de montagne (1)	2D6	X1,5
Cocktail explosif (1L)	2D6	X2

Dans ce tableau, la portée indique le multiplicateur de distance par dose. Pour la poudre noire, une dose est de 100g. Avec cette dose, l'explosion atteint un rayon de trois mètres. Si on double la dose (200g.), l'explosion multiplie par deux sa zone d'effet (6m). Vous pouvez appliquer cette règle et vous baser sur ces exemples pour créer vos propres explosifs.

*Exemple : agressé par un troll, un montagnard fonce dans la réserve pour s'emparer d'un chèvre bleu de douze dans d'âge (un fromage très odorant). Alors que la créature affamée s'approche de la cahute, l'éleveur lui lance le fromage. Las, c'est un échec critique ! Le maître du jeu estime que la roue odorante tombe dans la caisse où fermentent toujours ses congénères. Comme il y a là six gros fromages, la portée de l'explosion sera de (1,5x6x3) 27 mètres ! La détonation sera entendue jusque dans le village voisin. Le troll aura sans doute été touché par la déflagration, mais l'éleveur, lui, sera perdu pour la consommation, car trop cuit.*

## Poisons et maladies

Le monde de Troy est un véritable vivier pour les bactéries et maladies les plus variées et si cela ne suffisait pas, certaines plantes et animaux développent des venins mortels que s'arrachent à prix d'or les assassins du monde entier. On pourrait vous fournir une longue liste de maladies et de poisons mais franchement, vous vous débrouillerez très bien pour en pondre une de temps en temps en cas de besoin. Le tableau suivant en reprend seulement quelques uns. Mais avant toute chose, il faut

savoir comment ça fonctionne. Une maladie ou un poison peuvent être plus ou moins virulents, c'est à dire plus ou moins difficiles à combattre par l'organisme. Souvent, les poisons sont plus virulents que les maladies, mais c'est relatif. Il y a des maladies plus virulentes que certains poisons. Bref, la virulence s'exprime comme un malus à appliquer au jet de Corps (sur 1d20) sur le personnage devra réaliser s'il veut résister aux effets de l'agression. Cette virulence ira de 0 (normale) à +5 (très virulent). Comme d'habitude, le modificateur s'ajoute au résultat du jet de dé. En cas d'échec, les effets s'appliquent. Mais quels effets ? C'est au maître du jeu de les déterminer. Les maladies et les poisons peuvent avoir toute une série d'effets amusants allant des vomissements aux diarrhées en passant par les éruptions cutanées, la perte des cheveux, l'apparition de plaques colorées sur la peau, le pourrissement, la mauvaise haleine ou la chute des dents. En plus, bien souvent, d'une perte de points de vie plus ou moins immédiate et des douleurs variées. Les maîtres du jeu les plus pointilleux aimeront décrire avec force détails tous ces effets et doter ainsi chaque poison et chaque maladie d'une fiche détaillée. Mais voici quelques exemples résumés en un seul tableau.



Notez qu'on peut étendre ces règles aux alcools forts et aux drogues, avec en plus un phénomène de dépendance. En cas d'échec du test de Corps, le personnage est victime d'une assuétude. S'il ne consomme pas la substance concernée au moins une fois par jour, il doit réussir un test en Corps sur

# LANFEUST

1d20 sous peine de subir un malus d'1d4 points sur tous ses jets de dé.

Poison ou maladie	Vir	Effets
Rhume de Fwoin	0	Toux grasse, diarrhée et troubles de la vision.
Peste Bleue	+3	Plaques bleues sur tout le corps, perte d'1d4 points de vie par jour jusqu'à guérison ou décès.
Venin de Lotus	+2	Rend la victime aphone et provoque des hallucinations.
Venin de serpent	+2	Vomissement, affaiblissement général, perte d'1d6 points de vie le premier jour, puis 1 point par jour pendant une semaine.

*Exemple : un personnage se fait piquer par un insecte inconnu. Le dard lui a fait mal, mais pas assez pour perdre des points de vie, mais ce qu'il ignore, c'est que l'insecte est porteur du terrible rhume de Fwoin. La virulence de cette maladie est de 0. Il lui suffit donc de réussir un test sous son Corps avec 1d20. Son attribut est de 5. Il lance un 12 et échoue. Les effets s'appliquent : toux grasse, diarrhée et troubles de la vision. Trois jours de repos seront nécessaires pour un complet rétablissement.*

## Alcools et drogues

Le monde de Troy regorge de grands crus, mais aussi de tord-boyaux et de nombreuses substances naturelles ou pas circulent sous le manteau pour ouvrir les portes de la perception (ou les refermer définitivement) aux curieux de tout poil. Les alcools et les drogues ont ceci en commun qu'ils mettent le corps à rude épreuve tout en lui faisant croire qu'ils lui font du bien. De plus,

certaines substances peuvent provoquer un sentiment de dépendance si elles sont utilisées trop fréquemment. Certaines règles existent pour gérer ces cas-là. Comme pour les poisons et les maladies, les alcools et les drogues possèdent une certaine virulence. Un test de Corps (sur 1d20) est donc également nécessaire, avec le malus de virulence approprié. Pour l'alcool, qui peut être consommé avec modération, le test n'est nécessaire qu'au terme d'un nombre de verres égal au Corps du personnage divisé par deux. Le maître du jeu veillera à adapter cette règle en fonction de la manière dont le spiritueux est consommé (verre, bouteille, tonneau...). Un troll, lui, ne doit pas diviser son Corps par deux. Si le test échoue, l'alcool coule alors dans les veines du personnage et il est considéré comme ivre. Pour un troll, les conséquences peuvent être désastreuses s'il est enchanté. Voir à ce sujet le chapitre sur les enchantements des sages. L'ivresse rend les personnages imprécis et bien souvent incapables de réfléchir correctement. En gros, toutes les actions d'un personnage ivre subissent un malus de 2. De plus, le maître du jeu peut pousser le personnage ivre à agir selon son inclination habituelle, qui dépendra la plupart du temps de son travers. Il peut le forcer à agir de façon à trahir son défaut majeur et à le plonger dans des situations embarrassantes. Au terme d'un nombre d'heures égal à son Corps divisé par deux, si le personnage n'a pas de lui-même émis le souhait d'aller cuver son vin en dormant, l'ivrogne tombera de sommeil là où il se trouve et il se réveillera avec une sacrée migraine qui lui occasionnera un malus de 1 sur toutes ses actions pendant 1d4 heures (ce malus remplace le malus initial dû à l'ivresse). C'est ce qu'on appelle avoir la gueule de bois.

A chaque fois qu'un personnage s'enivre, il doit réussir un test de dépendance. Testez le Pouvoir de la victime avec 1d20 et modifiez le jet de dé en fonction du degré de virulence de la substance ingurgitée. En

# LANFEUST

cas d'échec, le personnage devient dépendant à l'alcool en général (et non à la seule substance concernée). Il aura souvent soif et sa soif ne sera étanchée que par l'absorption d'une quantité d'alcool suffisante (à la discrétion du maître du jeu). Résister à cette soif demande un nouveau test de Pouvoir sur 1d20 (sans malus, cette fois). On considèrera que le personnage est désintoxiqué lorsqu'il aura réussi dix tests consécutifs sous son Pouvoir (à distiller en fonction des circonstances, pas en une fois).

Voici un petit tableau contenant quelques exemples d'alcools rencontrés au hasard des tavernes de Troy.

Alcools	Vir	Fréquence
Gris de Klostoppe	+1	Fréquent
Piquette	0	Fréquent
Vin de palme	+2	Commun
Jus de morve	+2	Rare
Liqueur de Vod'Kha	+5	Rare

Pour les drogues du monde de Troy, le principe est rigoureusement identique, à la différence que les effets peuvent être très variés. Chaque drogue a un effet différent, qui remplacera l'ivresse du personnage, et rares sont celles qui donnent la gueule de bois. Pour toutes les drogues, l'effet est immédiat : il n'est pas nécessaire d'attendre une consommation prolongée. En cas de succès du test en Corps, l'effet a lieu comme prévu, mais le personnage ne perd pas vraiment le contrôle. En cas d'échec, le personnage perd toute notion de réalité et sera incapable d'agir pendant 1d4 heures. Si le test se solde par un 20, un échec critique autrement dit, le personnage est victime d'une overdose et décède. Les règles sur la dépendance s'appliquent normalement.

Drogue	Vir	Effets
Herbe à pipe	0	Euphorisant léger
Canne à bisse	+1	Hallucinogène léger
Poudre brune	+2	Hallucinogène lourd
Sucre des fées	+3	Puissant érogène

*Exemple : Markeau de Loy n'en peut plus de sa vie de petit noble couvert de dettes. Pour échapper aux tourments de sa vie banale, il s'est procuré de la poudre brune auprès d'un marchand itinérant originaire du Darshan. Il étale sur la table basse de sa chambre un peu de la poussière couleur terre et s'en remplit la narine d'une brève inspiration nasale. Le maître du jeu demande au joueur un test en Corps. L'attribut de Markeau est de 7 et le dé donne 6, mais comme la poudre brune a une virulence de +2, le résultat final est de 8 et représente donc un échec. Markeau perd les pédales et est totalement absorbé par ses visions... L'effet durera... (1d4) 2 heures pendant lesquelles le personnage restera à baver et rire bêtement sur son divan. Lorsqu'il émerge enfin de ses rêveries, il faut savoir si le personnage est devenu dépendant. Il faut donc tester son Pouvoir, qui est de 5. Le test donne 13, sans compter le modificateur. Cela fait donc 15. Inutile de dire que ce n'est pas la dernière fois que Markeau prend de la poudre...*

