État de santé et rencontres

Dans ESPER, nous n'utiliserons pas de notion de Points de Vie, de Classe d'Armure, ou de dégâts chiffrés. Le but étant de fluidifier les combats ainsi que de donner la part belle au roleplay et à l'imagination.

Déroulement d'une rencontre

Le déroulement des rencontres est également modifié comme suit :

- L'initiative est déterminée de manière classique avec un jet de dé
- À chaque tour :
  - Tous les joueurs décrivent leur action au MJ qui en prend note
  - Le MJ imagine et note les actions des PNJ / Ennemis
  - L'ensemble des actions est résolue suivant l'ordre d'initiative comme si tout avait été simultané.
    Chaque action aura donc des conséquences sur les actions suivantes.
    Il est possible d'utiliser une réaction à n'importe quel moment de ce déroulement.

Le but de ce déroulement est de le rendre un peu plus réaliste, car il est quasiment impossible dans la réalité de réagir de manière réfléchie dans ce genre de situation.

> Les combats se voulant plutôt réalistes et fluides, ils ne dureront souvent pas plus d'un ou deux tours.

Dégâts infligés

Les dégâts n'étant plus chiffrés, ils seront totalement interprétés en fonction de :

- L'action décrite
- La qualité du jet
- Le contexte scénaristique
- L'humeur du MJ

Voici un tableau représentant globalement la sévérité des dégâts pouvant être subis.

Impact	Description
Aucun	Aucun effet notable, comme une égratignure superficielle, une bousculade, etc.
Mineur	Dégâts légers, causant des éraflures ou des contusions.

Modéré	Dégâts suffisants pour causer des blessures visibles sans être réellement incapacitantes.
Considérable	Blessures sérieuses, pouvant affecter les capacités de la cible.
Sévère	Dégâts graves, pouvant mettre en danger la vie de la cible.
Critique	Dégâts extrêmes, risque élevé de coma ou de mort.
Mortel	Dégâts si sévères qu'ils entraînent la mort immédiate.

> Ce tableau n'a qu'une valeur indicative et ne représente pas réellement une règle.

État de santé

L'état de santé n'est pas chiffré, au lieu de cela, il est défini par le tableau des états de santé suivant :

Santé	Description	Effet
Parfaite	Au-delà de la pleine forme. Capacités physiques et mentales au maximum.	Avantage à tous les jets. Chances de coup critiques améliorées (19-20) Désavantage pour vous toucher.
Idéale	Au-dessus de la santé normale. Affecte légèrement les capacités.	Avantages aux jets de FOR, CON, DEX.
Bonne	État de santé standard. Aucun signe de blessure ou de maladie.	Aucun
Éraflé	Blessures superficielles, ou maladie bénigne. Aucun impact sur les capacités.	Aucun
Blessé	Blessures modérées. Affecte légèrement les performances.	Désavantage aux jets de FOR, CON, DEX. Avantage pour vous toucher.
Grièvement blessé	Blessures sérieuses. Affecte grandement les capacités.	Désavantage à tous les jets. Vitesse de déplacement réduite. Avantage pour vous toucher.

État critique	Au seuil de l'inconscience. Nécessite une attention immédiate pour éviter des séquelles.	Ne peut plus effectuer d'actions ni se déplacer. Peut toujours communiquer si conscient.
Coma	Inconscience totale, besoin d'hospitalisation de toute urgence.	Ne peut qu'effectuer ses jets de sauvegarde contre la mort.
Mort	On ne peut plus rien pour vous	R.I.P.

Révision #9
Créé 19 février 2024 10:37:04 par Kratos
Mis à jour 19 février 2024 13:06:15 par Kratos