

La gestion de la fatigue va devenir un des éléments clef et nouveau dans la campagne de Planescape.



La nature même des actions et des combats vont être impactés avec ce nouveau système. Ce qui m'importe surtout, plus que la simulation réaliste d'un combat (qui serait trop lourd à gérer) c'est que l'on aboutisse à un nouveau système tactique de combat et de jeu.

Avec une gestion nécessaire de la fatigue, les combats, les poursuites, les traques, les voyages entre autre seront appréhendé d'une manière différente de ce que l'on peut connaître habituellement.

Rappelez-vous qu'il ne s'agira en rien d'un système défavorable ou pénalisant, que le système s'applique bien évidemment aux restes des créatures et PNJ de la campagne et que je ne suis pas (éventuellement) fermé à une révision d'une partie du système.

Pour la création du système je me suis reposé sur un existant, que j'ai modifié.

Il est plus souple, moins contraignant et plus équilibré.

Je suis parti du principe d'utiliser des raisonnements simples pour établir une liste d'éléments amenant de la fatigue.

On comprendra aisément qu'un guerrier en plate complète maniant une épée à deux mains dans un désert où il fait 40°C à l'ombre ne se fatigue pas de la même manière qu'un rôdeur du désert vêtu d'une dishdasha et armé de deux dagues.

De là j'ai établi une liste (non exhaustive) de tous les éléments pouvant affecter la fatigue : actions physiques, actions mentales, sorts etc...

J'insiste sur le fait que ce système doit tout de même rester fluide et n'a autre but que de rajouter de la saveur au jeu.

Nombre de points de fatigue

Chaque personnage aura un pool de points de fatigue calculé de la façon suivante :

Total de la caractéristique primaire + caractéristique secondaire + 1/2 niveau (arrondi à l'inférieur).

Le tableau ci-dessous récapitule les caractéristiques prisent en compte.

CLASSE	PRIMAIRE	SECONDAIRE
Barbare	CON	SAG

Barde	CHA	DEX
Clerc	SAG	CON
Druide	CON	SAG
Guerrier	FOR	INT
Mage	INT	DEX
Magicien	INT	DEX
Prêtre	SAG	CON
Paladin	CHA	FOR
Rôdeur	CON	SAG
Shaman	CON	CHA
Voleur	DEX	INT

Exemple :

Gorock le rôdeur utilise donc ses caractéristiques de constitution et de sagesse.

Il bénéficie d'un excellent 18 en constitution et de 14 en sagesse.

Cela lui fait donc 32 points de fatigue, plus 1/2 par niveau, mais étant de niveau 1 cela ne lui apporte pas de points supplémentaires.

Utilisation des points de fatigue

Dans la plupart des cas les personnages n'auront pas à se soucier de la fatigue.

Lors de combats, d'actions physiques mentales ou physiques éprouvante ou autres choses du même acabit, les personnages vont dépenser leur réserve de points de fatigue.

Il y a 6 *stades* de niveau de fatigue : ***Frais, essoufflé, fatigué, épuisé, harassé et inconscient.***

Le personnage franchit un niveau de fatigue à chaque fois qu'il dépensera la totalité de ses points de fatigue. Chaque niveau de fatigue sera plus ou moins long à récupérer, plus ou moins handicapant pour la suite des événements.

Le tableau 2 illustre la partie fatigue de la feuille de personnage.

ETAT

Etat. Indique l'état de fatigue du personnage. A noter que les états de fatigue dû à des sorts ou des capacités spéciales correspondent au niveau de fatigue atteint instantanément par la cible.

Récupération. Indique le nombre de rounds nécessaire pour récupérer 1 point de fatigue obtenu dans cette tranche.

Unité. Indique le nombre de points de fatigue à l'unité dans ce niveau.

Dizaine. Indique le nombre de points de fatigue à la dizaine dans ce niveau.

Mouvement (Mvt). Pénalité au déplacement. Un personnage épuisé par exemple se déplacera à demi vitesse de déplacement normal.

Pénalité primaire. Indique le malus subit dans la caractéristique primaire du personnage, suivant le tableau.

Pénalité secondaire. Indique le malus subit dans la caractéristique secondaire du personnage, suivant le tableau.

Liste des actions faisant prendre des points de fatigue

Déplacements

- Base (Marche) : 10/heure

- Léger : 10/demi-heure
- Modéré : 1/round
- Important : 10/round
- Critique : 5/round
- Foulées : /round
- Course x3 (Sprint) : 5/round
- Course x4 (Charge) : 10/round
- Course x5 (Ruée) : 20/round

Combats

- Sans Armure : 1/ 3 rounds
- Armure légère : 1/round
- Armure intermédiaire : 2/round
- Armure lourde : 3/round
- Arme à deux mains : 2/round
- Arme à une main + bouclier : 2/round
- Deux armes à une main : 2/round
- Une arme à une main : 1/round

Sorts

- 2 point de fatigue par niveau de sort
- 1 point de fatigue supplémentaire tous les 100 xp à dépenser pour le lancement du sort (arrondi au supérieur)

Actions

- Apnée : 25/round - dizaine de compétence
- Nager : 10/round - dizaine de compétence
- Escalader : 10/round - dizaine de compétence
- Sauter : 10/round - dizaine de compétence
- Soulever / tirer des charges : Jusqu'à poids autorisé : 15/round ; Jusqu'à charge maximale : 25/round

Les valeurs indiquées sont applicables jusqu'à la limite de poids autorisé par la force du personnage.
En cas de dépassement les valeurs sont doublées jusqu'à la limite de charge maximale autorisée par la

caractéristique de force du personnage.

Aucune action n'est possible pour un personnage avec une charge supérieure à la charge maximale autorisée.

Exemple :

Retrouvons Gorock , le demi-orque rôdeur.

Il possède donc 32 points de fatigue.

Durant son combat contre ces satanées goules dans la grotte, il va en dépenser quelque uns !

Gorock se bat avec un épée (arme à une mains), il porte une cotte de maille (armure intermédiaire).

Il se trouve dans une grotte humide, un avantage car il ne souffrira pas en plus d'une chaleur importante.

Le combat lui coûtera donc 3 points de fatigue par round.

Au bout de 10 rounds il aura dépensé 30 point de fatigue. En ayant 32 il passera du stade «frais» à celui «d'essoufflé».

Arrivé au stade «essoufflé» Gorock subit un malus de -1 en constitution et de -2 en sagesse.

Même si il a vaincue 2 goules pendant ce temps-là, malheureusement pour lui, le lanceur de sort se joint au combat. Gorock entame donc une nouvelle accumulation de point de fatigue...

ETAT Récupération Unité Dizaine Mvt Pénalité

Primaire Pénalité

Secondaire

Frais 2 000000000 00000 1 0 0

Essoufflé 5 000000000 00000 1 -1 -2

Fatigué 10 000000000 00000 3/4 -2 -4

Epuisé 10 000000000 00000 1/2 -3 -6

Harassé 20 000000000 00000 1/4 -4 -8

Inconscient 50 000000000 00000 0 -5 -10