

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

**LES TESTS DE PEUR
ET D'HORREUR**



Ravenloft



DND, INC.

PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

RAVENLOFT

Test de peur et d'horreur

Assis à une table de jeu, en train de lancer les dés et de manger des casse-croûtes, un joueur peut facilement dire « J'avance dans le bassin plein de bras de zombis qui gesticulent ». Ce serait quand même une autre histoire de vraiment le faire. Les règles suivantes aident les joueurs intrépides et mangeurs de bretzels à déterminer la façon dont leurs personnages réagiraient avec réalisme face à toutes sortes d'horreurs.

La peur contre l'horreur

Quand des personnages affrontent des choses qu'aucun homme normal ne voudrait affronter, deux tests de réaction entrent en jeu : les Tests de Peur et d'Horreur. De l'extérieur, les émotions semblent similaires. Dans les deux cas, l'esprit se trouve juste un peu dérangé, et la panique n'est pas improbable. Toutefois, en termes Ravenloft, la peur et l'horreur indiquent deux réactions distinctes.

La peur est la réponse à une menace physique immédiate - généralement une créature. Le personnage affronte une quelconque force malveillante qui peut manifestement lui nuire et va probablement le faire tout de suite.

L'horreur quant à elle implique une certaine dose d'écœurement, d'angoisse et de dégoût. Quelques fois, elle vient de la prise de conscience d'une quelconque éventualité ou horrible vérité. D'habitude, elle est issue d'une scène. Le personnage voit quelque chose de complètement contraire à ce qui, selon lui, devrait être dans ce monde (même si l'expérience lui a appris autrement). Par exemple disons qu'un gamin espionne une jeune fille à côté d'un étang dans les bois, et la regarde ôter quelques vêtements tandis qu'elle se prépare à nager. Ensuite, il la voit retirer sa tête. Il ne court aucun danger immédiat, mais il peut tout de même être horrifié.

Les Tests de Peur

Quand Faire un Test de Peur : Il faut qu'un personnage effectue un Test de Peur quand il affronte quelqu'un (ou quelque chose) qui le menace avec une force ou une puissance écrasantes. Il faut que la victime sache, soupçonne ou croit qu'elle est surpassée. Il faut que le danger soit imminent. Et il faut que la menace soit active (une fosse sans fond est mortelle, mais généralement elle ne requiert pas de Test de Peur).

En règle générale, n'importe lequel des exemples suivants implique « une puissance ou une force écrasante » :

1. Les dés de vie de la « menace » sont supérieurs au double du total des dés de vie du groupe tout entier (les aventuriers qui sont réellement en train d'affronter la menace).
2. Les dégâts maximums que la (les) créature peut (peuvent) infliger sont suffisants pour tuer le personnage le plus robuste du groupe en seulement un round (dans ce cas, on entend par « le plus robuste » celui qui a le plus de points de vie).
3. Les aventuriers qui ne peuvent pas lancer de sorts n'ont pas d'armes ou de forces magiques suffisantes pour blesser la (les) créature(s).

Bien sûr, un personnage peut seulement supposer que l'une de ces trois conditions est vraie. Si les personnages ne soupçonnent même pas qu'ils sont surclassés, il faut que le MD décide si un Test de Peur est approprié. Ce que les personnages croient est plus important que ce qu'ils savent. Si les personnages n'y perçoivent pas une menace, ils ne sont pas obligés de faire un Test de Peur, même si cette menace est réelle. De même, une puissante illusion peut déclencher un Test de Peur, bien que la menace soit fausse. Dans ces circonstances, la taille et l'apparence du monstre sont plus importants que ses pouvoirs réels.

Utilisez les Tests de Peur avec parcimonie. Les PJ's sont soi-disant des aventuriers aguerris. Ils devraient être capables d'affronter des monstres coriaces sans avoir à effectuer de Tests de Peur, pourvu qu'ils croient qu'ils ont une chance de survie raisonnable. Quand les joueurs pensent qu'ils ont pratiquement perdu tout espoir de survie, alors exigez des Tests de Peur. Cela ne signifie pas que les joueurs aient raison - juste qu'ils le ressentent ainsi.

Tout objet ou sort qui ne permet pas à la créature (ou à la menace) de nuire à un PJ dispense d'un Test de Peur. Les huiles et les armures éthérées en sont de bons exemples (voir le chapitre sur les objets magiques pour des descriptions mises à jour de ces objets). Un sort d'*émotion* lancé *avant* une rencontre pour insuffler du courage annulera le Test de Peur et donnera au personnage les bonus d'attaque spécifiques à ce sort.

Comment faire un Test de Peur : Un Test de Peur correspond à un jet de sauvegarde contre la Paralysie pour AD&D ou un jet de Volonté (DD 10) pour D&D 3.5 ou D20. On applique cette sauvegarde parce que la peur attaque l'esprit de la victime, et requiert une force de volonté exceptionnelle pour lui résister. « L'ajustement contre la magie » donné par la Sagesse s'applique automatiquement et compte pour le courage mental du personnage. Cependant, l'attaque n'est pas magique ; la résistance naturelle à la magie n'a aucun effet sur la peur émotionnelle.

Toutefois, les sorts et objets magique peuvent protéger les personnages de la peur en leur donnant confiance en leur capacité de survie. La magie qui protège en partie, ou dont la protection n'est pas garantie, ajoute un bonus de +4 au jet de sauvegarde du personnage. Par exemple, *protection contre le mal* dans un rayon de 3 mètres n'est pas garanti car la créature a elle-même un jet de sauvegarde pour annuler le sort. Sans attendre le résultat du jet de sauvegarde de la créature, il faut que le personnage effectue quand même un Test de Peur, mais il a un bonus de +4. Un personnage qui porte un anneau de résistance au feu gagnerait aussi un bonus de +4 à son jet de sauvegarde lorsqu'il se trouverait face à un molosse satanique cracheur de feu. Quand on utilise le sort *émotion* pour donner de l'espoir, les personnages reçoivent le bonus de +2 aux jets de dés décrit pour ce sort, en plus du bonus de +4.

Le tableau ci-dessous énumère des ajustements ordinaires pour les Tests de Peur. En tant que MD, nous vous encourageons à en appliquer d'autres comme il vous convient ; certaines choses donnent plus de frissons que d'autres. Tout autre ajustement qui affecte normalement une sauvegarde contre la Paralysie (AD&D) ou la Volonté (D20) affecte aussi un Test de Peur.

Tableau des ajustements aux Tests de Peur

Sort particulièrement utile contre la rencontre	+4
Objet magique particulièrement utile contre la rencontre	+4
Ami ou famille en danger	+4
Affronter de nouveau la menace le même jour	+1
Savoir comment une rencontre similaire a été vaincue	+2
Vaincu précédemment par une rencontre similaire	- 2

Rater un Test de Peur : Quand un personnage rate un Test de Peur, il a des chances de lâcher tout ce qu'il est en train de tenir (il lui arrive la même chose quand il est affecté par un sort de terreur). La chance de base est de 60% au premier niveau (ou avec 1 dé de vie). Chaque niveau au-dessus du 1er réduit les probabilités de 5%. Ainsi, au 10ème niveau, le personnage a seulement 15% de chance de lâcher des objets. La chance minimum est de 10%.

Qu'il lâche ou non quelque chose, un personnage qui rate un Test de Peur est « terrorisé ». L'instinct de survie prend le dessus, et il n'a pas d'autre choix que de PARTIR D'ICI ! Il ira n'importe où tant que cela le met à une certaine distance de la menace. Si la créature (ou les créatures) qui le menace gagne l'initiative, elle gagne 1 round d'attaque gratuites de dos. Après quoi elle peut continuer à attaquer de dos si elle peut suivre sa victime terrorisée (rappelez-vous qu'il faut qu'un monstre ait le double de la vitesse de déplacement de sa victime pour la suivre et l'attaquer en même temps). Pour éviter une scène de dessin animé, un MD gentil peut permettre à des personnages qui sont continuellement mis en pièce de courir vers un cul-de-sac. Une fois acculés, même des personnages terrorisés peuvent combattre.

Quand un personnage ne peut pas fuir, il peut se tourner et affronter la menace. Il lui faut simplement un round pour rassembler ses esprits. Après quoi il peut combattre avec une pénalité de -2 à tous ses jets de dés, y compris ses jets « pour toucher » et ses jets de dégâts. Sa classe d'armure est aussi

diminuée de 2, parce que sa capacité défensive est diminuée Les magiciens et prêtres terrorisés ont les mains tremblantes ; les sorts ont 25% de chance de base, moins le niveau du jeteur, de cafouiller.

Récupérer de la peur : Une fois que la source de la peur est déplacée ou ne représente plus une menace, le personnage terrorisé retrouve son sang-froid ordinaire en 1d4 rounds. Un prêtre ou un magicien peut aussi apaiser la peur avec la magie adéquate. Des exemples incluent sorts d'apaisement, d'oubli et d'émotion. Si le personnage affronte toujours la menace, le sort d'oubli permet d'effectuer un nouveau Test de Peur. Le courage insufflé par le sort d'émotion annule simplement les résultats des Tests de Peur ; il ne donne pas de bonus d'attaque à moins que le magicien ne le lance à nouveau après avoir dissipé la peur.

Les Tests d'Horreur

Comme nous l'expliquons ci-dessus, l'horreur est une émotion plus grande que la peur seule, impliquant l'écœurement, l'angoisse ou le dégoût, ainsi qu'une sensation d'épouvante. Un personnage peut ne pas être obligé d'effectuer un Test de Peur quand il voit une créature redoutable - surtout s'il a affronté cette espèce (ou ce qu'il pense appartenir à cette espèce) des centaines de fois avant celle-ci. Mais quand il voit les affreux tourments que cette créature a infligés à ses amis, et qu'il réalise soudain sa propre vulnérabilité, c'est une cause pour un Test d'Horreur.

La culture et l'éducation peuvent déterminer les scènes qui peuvent horrifier un personnage. Par exemple, un croque-mort peut ne pas ressentir la même nausée face à un cadavre que d'autres personnages. Et un druide peut être plus sensible aux massacres d'animaux qu'un berger. La plupart des personnages inexpérimentés seraient horrifiés à la simple vue d'un mort-vivant. D'un autre côté, Si un personnage a été le témoin à maintes reprises du même événement horrifiant, il peut finalement devenir insensible à ses effets.

Il n'existe pas de règles toutes prêtes pour déterminer l'horreur (ou la peur). Il faut que le MD décide quelles situations sont suffisamment menaçantes ou effrayantes pour entraîner ce jet de réaction. En tant que MD, vous devez veiller à séparer les réactions intrépides d'un joueur de celles qu'un personnage aurait normalement. Un joueur du 20ème siècle qui mâche du pop-corn peut aisément regarder un MD dans les yeux et dire : « Et alors, qu'est-ce que ça a de si terrible ? ». Ne laissez pas les réactions des joueurs vous influencer. Mettez-vous à la place d'un personnage en aventure, pas à celle d'un joueur. D'un autre côté, si le joueur a le souffle coupé par l'horreur, c'est un bon signe prouvant que son personnage devrait aussi être horrifié.

Comment faire un Test d'Horreur : Comme pour la peur, le test d'Horreur est un jet de sauvegarde contre la Paralyse pour AD&D ou un jet de Volonté (DD 15) pour D&D 3.5 ou D20. « L'ajustement contre la magie » dû à la Sagesse du personnage s'applique également.

Le tableau ci-dessous dresse la liste des ajustements ordinaires pour un Test d'Horreur. En tant que MD, nous vous encourageons à en appliquer d'autres comme il vous convient.

Tableau des ajustements aux Tests d'Horreur

Le personnage est loyal bon	- 1
Le personnage est d'un alignement mauvais quelconque	+1
Le personnage connaît une personne dans la scène d'horreur	- 2
Un ami intime ou membre de la famille se trouve dans la scène d'horreur	- 4
Pièces closes	- 1
Endroit ouvert (de la place pour courir)	+1

Rater un Test d'Horreur : Un personnage qui rate un Test d'Horreur est étourdi pendant 1 round ; il ne peut pas se déplacer, ni attaquer ni se défendre. Lancez 1d6 pour découvrir ce qui lui arrive ensuite. Les résultats sont écrits ci-dessous. Dans la description de chaque résultat la « scène d'horreur » fait référence à ce qui a provoqué l'horreur.

Résultats des Tests d'Horreur ratés

- Aversion
- Ecœurement
- Obsession
- Rage insensée
- Choc mental
- Frayeur

1. L'aversion. Le personnage ne peut pas supporter de regarder la scène d'horreur ni de rester dans un endroit fermé où se déroule cette scène. Dans les endroits ouverts, il reste éloigné à au moins 10 mètres. Chaque fois qu'il viole volontairement ces limites, le personnage est automatiquement terrorisé (il panique et s'enfuit ; voir ci-dessus). Quand le personnage viole intentionnellement les limites imposées ci-dessus, il a 1 round pour s'en aller de la scène afin d'éviter d'être terrorisé. Par exemple, s'il ouvre une porte et a une vision horrifiante, il peut fermer la porte pour éviter de lâcher son arme et de prendre ses jambes à son cou.

L'aversion dure un mois. Il faut qu'un personnage qui rencontre une scène similaire pendant cette période l'évite également, sous peine d'être terrorisé. Les effets sont automatiques le personnage n'effectue pas un nouveau Test d'Horreur pour chaque scène ultérieure.

2. L'écœurement. Il s'agit d'une version plus forte que celle qui précède. Le personnage ne peut pas supporter de voir ou d'être près de quelque chose qui ne fait même que suggérer la scène. Par exemple, un personnage qui a été le témoin d'une scène particulièrement sanglante peut être repoussé par le vin rouge ou une tranche de viande rouge. L'écœurement dure un mois.

3. L'obsession. L'expérience horrifiante se répète encore et encore dans la tête du personnage. Le jour, il parle continuellement de l'événement. La nuit, il marmonne toujours plus et ne peut pas dormir. Si ses paupières se ferment, ce n'est que pour de courts instants - pas assez pour qu'il se repose ou guérisse d'un point de dégât. Chaque nuit sans sommeil diminue tous ses jets de combat de -1. Les pénalités sont cumulatives jusqu'à un maximum de -4. Les prêtres et les magiciens subissent un handicap supplémentaire ; le jour suivant une nuit sans sommeil, ils ne peuvent pas mémoriser de sorts.

Un sort de sommeil soulage en partie. Le dormeur ne subit pas la pénalité de -1, mais il ne regagne pas non plus les points de vie perdus auparavant. Un sort de sommeil donne aux prêtres et aux magiciens suffisamment de repos pour mémoriser des sorts le jour suivant.

Un personnage « obsédé » peut effectuer un jet de sauvegarde contre la Paralysie une fois par semaine pour se sortir de son obsession.

4. La rage insensée. Le personnage est empli d'une rage à l'encontre de ce qu'il a vécu. Il n'a qu'un seul désir pulvériser la scène d'horreur. Il attaque tout ce qui se met en travers de son chemin. Il gagne un bonus de +2 à ses jets « pour toucher » et ses jets de dégâts, et il peut attaquer deux fois plus que la normale. Même si la scène d'horreur est détruite, le personnage enragé continue à attaquer comme s'il n'en était rien. Après le troisième round de rage insensée, il peut effectuer un jet de sauvegarde contre la Paralysie tous les deux rounds (les rounds 4, 6, 8, etc.). Un jet réussi met fin à la folle attaque du personnage.

La rage persiste pendant un mois, comme des charbons ardents prêts à s'enflammer. Chaque fois que le personnage rencontre une scène d'horreur similaire durant ce mois, il refait son jet de sauvegarde contre la Paralysie pour AD&D ou un jet de Volonté pour D&D 3.5 ou D20 avec une pénalité de -2. S'il échoue, il redevient enragé (ignorez le d6 qui détermine les résultats de l'horreur). S'il réussit, la rage s'est évanouie.

5. Le choc mental. Le personnage reste étourdi pendant au moins 3 rounds. Après quoi il peut effectuer un jet de sauvegarde contre la Paralysie chaque round. Si le premier ou le second jet réussit, il recouvre son calme. Mais s'il rate trois jets consécutifs (pendant qu'il est sous le choc), il tombe en profond état de choc. Les personnages en profond état de choc ne peuvent se protéger qu'une fois par heure.

Les effets du choc mental persistent pendant un mois. Si le personnage est confronté à une scène d'horreur similaire durant cette période, il faut qu'il refasse un Test d'Horreur avec une pénalité de -2. S'il échoue, il subit à nouveau un choc mental (ignorez le d6 qui détermine les résultats).

6. La frayeur. Le personnage se comporte tout comme s'il avait raté un Test de Peur. Pendant le mois suivant, chaque fois qu'il vit quelque chose qui ressemble de près à la scène d'horreur, il faut qu'il fasse un nouveau Test d'Horreur avec une pénalité de -2. S'il manque le test, il est aussitôt terrorisé.

Supprimer l'horreur: Les effets d'un Test d'Horreur raté se dissipent généralement en un mois. La magie peut quelques fois accélérer la guérison. Par exemple, un sort réussi d'oubli ranimerait rapidement un personnage. Un sort d'émotion de courage ne donnerait cependant rien ; il annule la peur, pas l'horreur. Une exposition répétée à des scènes d'horreur identiques pourrait finir par rendre le personnage insensible à leurs effets, et éliminer le besoin d'un Test d'Horreur.

La peur et l'horreur ensemble

Certaines situations évoquent à la fois la peur et l'horreur. Par exemple, quand un personnage voit un compagnon d'aventure avachi et pâle dans les bras d'un puissant vampire, la scène peut l'horrifier. Si le vampire le regarde avec un rictus, le personnage peut aussi avoir peur de la créature. Quand on requiert à la fois un Test de Peur et d'Horreur, le joueur effectue d'abord le test d'Horreur. S'il échoue, il n'a pas besoin du Test de Peur. S'il réussit, il faut qu'il effectue un second jet de sauvegarde à cause de la peur.



Règles optionnelles

Les Tests de Peur et d'Horreur doivent entraîner des résultats crédibles. En tant que MD, vous devez vous sentir libre d'assouplir ou de modifier toute règle citée ci-dessus afin d'atteindre ce but. Voici deux exemples:

- Si vous pensez qu'une scène d'horreur est assez atroce pour étourdir les personnages, mais a très peu de chances de les faire hurler, alors ignorez le d6.
- Les "répétitions" comptent. Si un personnage a affronté avec succès une créature ou une scène affreuses avant, il devrait alors avoir moins de chances de faiblir quand il la revoit. Chaque Test de Peur ou d'Horreur réussi pour une rencontre particulière donne aux personnages un bonus de +2 contre des rencontres similaires ultérieures (les bonus sont cumulatifs ; pour faciliter la comptabilité, ils ne doivent durer qu'une aventure).

D'après : Ravenloft, Royaume d'épouvante (TSR) AD&D
Illustration de couverture : Knight of the living dead par Jeff Easley
Mise en page, corrections & page de couverture : Synchrony

DnD 2014

