

Ravenloft, nightmare edition

Cette campagne est une variante de la malédiction de Stradh. Dans celle-ci les personnages sont de pauvres êtres torturés, comme tous les habitants de Barovia, par Stradh pour son simple amusement. Prisonnier de la malédiction, ils reviennent à la vie encore et encore pour vivre à jamais leurs tourments. Leur seul moyen de connaître le repos sera de percer le secret du maître des lieux.

Les personnages :

Dans cette aventure, les personnages suivent des règles différentes à celles habituelles, elles suivent les variantes du livre du maître et d'autres. Ceci ne vaut que pour les personnages, les PNJ suivent les règles normales.

- L'histoire de sa vie :

Le personnage ne gagne plus d'inspiration grâce à son historique. A la place, l'historique définit des questions sur sa vie passée et future auxquelles le joueur devra répondre. Une fois la réponse trouvée, tous les joueurs gagnent 1 niveau.

Les personnages peuvent gagner jusqu'à 12 niveaux de cette manière, il n'est pas possible de gagner de niveaux autrement.

- L'horreur comme compagnon :

Le personnage n'est plus vivant, il est similaire à un revenant. Toutes visions traumatisantes lui rappelant sa mort, un événement horrible ou une chose qui ne devrait pas être, comme voir un zombi, risque de faire craquer le personnage. Le joueur effectue un JP de peur :

Il lance D20 + niveau + modificateur de sagesse.

Sur 11+, il résiste à la peur sinon il est effrayé pendant 1 minute. Il se ressaisit avec un JP Sag fin tour.

Sur un 1, il revoit la scène de sa mort, de son lien à la vie et subit une folie à court terme.

- Une vie vaut mieux que deux :

Le personnage commence au niveau 1, ses points de vie sont au maximum et il reçoit par la suite 1 + modificateur de Con pv par niveau.

Une pause dure 8h, un repos dure 1 semaine. Durant ce temps, le personnage peut effectuer un downtime de son choix. A tout moment, le personnage peut dépenser des dés de récupération en reprenant son souffle, il regagne ses dés après une nuit de sommeil. En effectuant le downtime repos, le personnage est soigné de toutes ses blessures, des empoisonnements et des maladies automatiquement.

- S'accrocher à la vie :

Quand le personnage arrive à 0 point de vie, il coche une case blessure. Chaque tour, il effectue un jet contre la mort : en cas de réussite, il est stabilisé. Sinon, il coche une nouvelle case. Lorsqu'elles sont toutes cochées, le personnage meurt. Un repos guérit une blessure. Les effets sont décrits sur la fiche.

- Sans foi, ni vie :

Le personnage va mourir encore et encore. Il peut revenir à la vie dans sa tombe, chez lui dans son lit avec sa femme, assis à table entouré de sa famille ou comme s'il venait de rentrer chez lui, accueille par ses enfants. Ceci est une illusion de sa vie passée, le joueur devra évoquer un souvenir lui permettant de sa raccrocher à la vie. Si les joueurs sont convaincus, il effectue un JP de raison :

Il lance D20.

Sur 11+, il garde la raison sinon il subit une folie temporaire qui prend fin une fois qu'il a repris sa quête + 1D10 x 10 heures.

Après 3 échecs non successifs, il subit une folie permanente. Après 3 nouveaux échecs, le personnage est perdu mais en cas de 3 succès non successif, il est soigné de cette folie.

Si les joueurs ne sont pas convaincus, avec le veto du meneur, il gagne une folie temporaire.

- Seul dans le noir :

La peur du noir est fondamentale, de faite le personnage est forcément humain.

- La chance de son côté :

Lors des combats, le 1 et le 20 ont des effets supplémentaires.

Un personnage faisant 1, use son équipement. Il doit alors cocher une case de son choix. Si elles sont toutes cochées, l'équipement se brise. Réparer un équipement usé coûte 1/10 du prix.

Un adversaire faisant 1, fuit si un compagnon est mort, sinon il est étourdi pendant 1 round.

Un adversaire faisant 20, effraie le personnage au lieu de lui faire des dégâts, il effectue un JP peur.

Les classes :

Voici quelques modifications :

Barbare :

- berserker :

Cette voie est remplacée par gardien ancestral, voir xanatar guid to every thing pour les effets.

- esprit totem :

L'aigle est remplacé par le corbeau, les effets restent identiques.

L'ours est remplacé par l'élan, voir sword coast adventurer pour les effets.

Barde :

- général:

Le barde possède un carnet de chant / musique. Ses sorts sont répertoriés à l'intérieur de la même manière que le livre de sort d'un mage. Chaque niveau lui accorde 5 chants du niveau de son choix. Il peut apprendre d'autres chants en découvrant des carnets mais à la différence du mage, une fois un chant appris, il est mémorisé définitivement. À savoir que les bardes gardent leur carnet pour échanger des chants entre eux.

- Collège de la valeur :

Ce collège est remplacé par le collège du murmure, voir xanatar guid to every thing pour les effets.

Prêtre :

- général:

Le prêtre possède un livre de prière. Ses sorts sont répertoriés à l'intérieur de la même manière que le livre de sort d'un mage. Chaque niveau lui accorde 5 prières du niveau de son choix. Il peut apprendre d'autres prières en découvrant des livres de prière mais à la différence du mage, une fois une prière apprise, elle est mémorisée définitivement. À savoir que les prêtres gardent leur livre pour échanger des prières entre eux.

- domaine :

Seul deux domaines sont accessibles : lumière qui devient soleil pour le seigneur matinal et tombe pour la mère des ténèbres, voir xanatar guid to every thing pour les effets.

Druide :

- général:

Le druide est loin de la nature prisonnière de la malédiction, il peut lancer ses sorts uniquement en effectuant des rituels de 15 minutes. Il peut toutefois enchanter les graines d'un arbre (marron, noisette, pomme de pin, etc) lors d'un rituel pour y lier un sort qui agit lorsque la graine touche le sol ou se dissipe après une semaine. Seul le druide peut activer le sort.

- Cercle des saisons :

Ce cercle est remplacé par le cercle du berger, voir xanatar guid to every thing pour les effets.

Guerrier :

- chevalier d'eldritch :

Cette voie n'est pas accessible.

Moine :

- général :

Cette classe n'est pas accessible.

Paladin :

- général:

Le paladin possède un livre de prière. Ses sorts sont répertoriés à l'intérieur de la même manière que le livre de sort d'un mage. Chaque niveau lui accorde 5 prières du niveau de son choix. Il peut apprendre d'autres prières en découvrant des livres de prière mais à la différence du mage, une fois une prière apprise, elle est mémorisée définitivement. À savoir que les paladins gardent leur livre pour échanger des prières entre eux.

- Vœux :

Seul deux vœux sont accessibles : vengeance et rédemption, voir xanatar guid to every thing pour les effets.

Ranger :

Pas de changement.

Voleur :

- archétype :

L'archétype éclaireur remplace l'arcane trickster, voir xanatar guid to every thing pour les effets.

Sorcier :

- Origine :

Seul l'ombre est disponible, voir xanatar guid to every thing pour les effets.

Warlock :

- patron :

Les patrons disponibles sont : céleste, hexblade et undying, voir xanatar guid to every thing et sword coast adventurer guide pour les effets.

Mage :

Pas de changement.