

# LES MALADIES

UNE AIDE DE JEU DE GREIFENKLAUE, TRADUITE ET ADAPTÉE PAR VIK

## PRINCIPES

Classiquement, pour résister à un effet de maladie, il faut réussir un **Test de Résistance contre la maladie** (COR+Co, pour les retardataires). Ce test doit être fait à chaque fois que le personnage est exposé à une maladie. S'il réussit, il n'est pas atteint; s'il échoue, les premiers symptômes de la maladie apparaissent.

Les maladies sont caractérisées par un niveau allant de 1 à l'infini (théoriquement, car le MJ décide). Ce niveau doit être déduit du test de résistance à la maladie, et l'un des effets possibles est un malus de 'niveau de la maladie' à tous les tests pendant la durée de l'infection.

La maladie a une durée dans le temps égale à son niveau en jours. Le personnage enfiévré ne peut plus guérir de manière naturelle (y compris par la *Régénération*) et il ne peut plus *repandre son souffle*. Théoriquement, le personnage devrait être alité. Si le personnage fait autre chose que se soigner et se reposer pendant la maladie, c'est à dire s'il accomplit des travaux physiques (combats, travail artisanal, voyage,...) ou effectue un effort intellectuel (études de magie, recherche intellectuelle,...), il subit quotidiennement des *dégâts d'épuisement* égaux au niveau de la maladie (DS4 p.76).

Un personnage ne peut pas être atteint de plusieurs maladies. Il subit les effets de la maladie la plus forte.

Les maladies peuvent être guéries avant la fin avec un traitement approprié (comme les effets d'un poison, à la discrétion du MJ). Un personnage peut surmonter les effets de la maladie avant la fin théorique de ses effets.

Une maladie est caractérisée par 4 attributs:

- **Virulence** : caractérise la difficulté de résistance à la maladie. Les maladies infectieuses ont un score négatif. Ce chiffre sera donc déduit ou ajouté au test de résistance à la maladie.
- **Incubation** : caractérise le modificateur sur un D20 avant que la maladie se manifeste.
- **Niveau** : indique le nombre de tests à effectuer pour résister à la maladie quand elle se déclare, les dommages d'épuisement si le repos n'est pas respecté, et la quantité de jours d'alitement à respecter.

De plus, le niveau et l'incubation pourraient être suffixés d'un "a" qui indiquerait que le temps se déroule en heures et non en jours.

- **Effet**: l'effet de base est un malus de 'Niveau de la maladie' à tous les tests. D'autres effets sont possibles, et peuvent ou non se cumuler (voire remplacer) à l'effet de base, comme un malus lié à l'utilisation d'un ou plusieurs traits.

**Guérison**: une fois par jour, le personnage peut effectuer 'Niveau de la maladie' tests de résistance à la maladie. Si tous les tests sont réussis, la maladie est vaincue.

### Exemple:

Virulence-2; Incubation: -5, Niveau 3a

Le personnage doit effectuer un test de résistance à la maladie de COR+Co-2, et s'il échoue, la maladie se déclare à D20-5 jours et il subira 3 dégâts d'épuisement chaque heure s'il effectue une activité quelconque.