

Santé

Etats

Terrassé

Quand le personnage est **Terrassé**, il n'est plus capable d'agir de manière significative. Il peut être inconscient, capturé, apathique ou tout autre état qui lui enlève son agentivité.

La durée de cet état dépend des circonstances et de sa nature dans la narration.

Un personnage est Terrassé dès que le joueur coche sa dernière case de Tension ou qu'il encaisse un quatrième Trauma.

D'autres circonstances, comme des Dangers peuvent Terrasser un personnage alors qu'il pourrait encore encaisser du Tension ou des Trauma.

Des événements purement narratifs peuvent également Terrasser un personnage.

Le joueur peut refuser l'état Terrassé. Dans ce cas, son personnage peut rester actif mais il est **En péril** jusqu'à la fin de son prochain Répit (voir plus bas). Si cet état Terrassé s'accompagnait d'un Trauma, ce dernier est toujours appliqué au personnage. Seul l'état Terrassé peut être refusé.

En péril

Un personnage **En péril** est immédiatement Brisé s'il subit l'état Terrassé. La durée de cet état dépend des circonstances.

Le plus souvent le personnage sera En péril parce qu'il a refusé de se laisser Terrasser.

Cependant d'autres situations peuvent imposer l'état En péril à un personnage pour une période de temps dépendant de leur nature.

Par exemple :

- Une maladie ou un poison pourrait mettre un personnage En péril jusqu'à être soigné.
- Un monstre particulièrement dangereux pour mettre En péril toute personne qui le combat, jusqu'à la fin du combat.

Brisé

Quand le personnage est **Brisé**, il n'est plus sous le contrôle du joueur pour une raison narrative dépendant des circonstances. Il peut être mort, dans un coma profond, mentalement détruit, etc.

Cet état peut être définitif ou ne durer qu'un temps, en fonction de la narration.

Traumas

Les traumas représentent tout ce qui abîme durablement un personnage mais qui peut être guéri avec du temps ou des soins adaptés. Ils peuvent aussi bien concerner le physique que le mental du personnage.

Récupération

Répit

Passer au moins une heure au calme, à se détendre sans être dérangé permet de perdre 2 points de Tension.

La perte de Tension passe à 3 si le personnage satisfait un Désir avant un score de 3 ou plus pendant le répit.

Exemples :

- Connaissance : lecture ou discussion permettant d'apprendre des informations nouvelles, etc.
- Plaisir : un casse-croûte valable, une partie de jambes en l'air, etc.
- Richesse : compter du butin, entretenir un équipement coûteux, etc.
- Pouvoir : raconter ses exploits, organiser la suite des opérations, etc.
- Violence : saccager un endroit, malmener un prisonnier, etc.

Si pendant le répit, un personnage satisfait un de ses Désirs de manière majeure, il récupère autant de points de Tension que son score de Désir.

Repos

Il s'agit d'une nuit de sommeil entre deux périodes d'activité intense ou périlleuse.

À la fin de la nuit, le personnage fait un test de Récupération. Il lance 2D

+1D si l'endroit est sûr

+1D si l'endroit est confortable

-1D si un événement est venu perturber la nuit ou si le personnage a assuré un tour de garde

Le Test est fait contre le SR du personnage. S'il est réussi, le personnage perd tout ses point de Tension S'il est raté, le personnage perd la moitié de ses points de Tension (arrondi au supérieur)

Lors d'un Repos, un Porteur dont l'Arme a des Remords conservera toujours au minimum un nombre de points de Tension égal au nombre de Remords de l'Arme.

Repos long

Si les personnages décident de se reposer plus longtemps et passent au moins la journée suivante au calme, le test de récupération est automatiquement réussi.

Si des évènements viennent perturber le déroulement d'une journée de repos, il faudra faire le test de Récupération, à moins de passer encore une nuit et une journée à se reposer.

Ellipse

Cela concerne au moins plusieurs jours de repos, ou une période de voyage relativement calme.

Lors d'une ellipse, un personnage perd tous ses points de Tension, sans l'éventuelle limite imposée par les Remords de son Arme.

Soins des traumatismes

La récupération d'un Trauma nécessite un nombre de semaines dépendant de la gravité du Trauma et de la qualité des soins.

C'est à la table d'estimer le temps que prendra la guérison d'un Trauma, en fonction des circonstances et de ce qui leur semble cohérent.

Pour faire rapide :

Considérez que la plupart des Traumas assez simples (plaies, contusions, angoisse, brûlures, etc) , prennent 2 semaines de guérison dans des conditions modérément correctes.

Les Trauma plus lourds (fracture, commotion, etc), prennent au moins 6 semaines de guérison dans des conditions modérément correctes.

Avec suffisamment de repos et de soins, ce temps peut être divisé par 2.

Dans des conditions mauvaises (pas de repos, absence de soins, mauvaise hygiène), le temps peut être doublé, voire triplé, et il faudra faire un test de séquelle.

Certains Traumas sont considérés comme légers. Il suffit d'un Repos dans des conditions correctes, éventuellement accompagnées de soins, pour les effacer. Cependant, sauf circonstances particulières, un personnage ne peut effacer qu'un seul Trauma léger par Repos.

Exemples de Traumas légers : Fatigue, Brûlure de fluide, Asphyxie, Choqué, Frigorifié, Tétanisé, etc.

Age et vieillissement

Il y a 5 catégories d'âge

- Bébé, jusqu'à 2 ou 3 ans
- Enfant, jusqu'à 11 ou 12 ans
- Adolescent, jusqu'à 20 ans
- Adulte jusqu'à 50 ans
- Âgé, au delà de 50 ans

Les âges en années sont indicatifs. Un effet magique, ou un traumatisme important peut changer la catégorie d'âge du perso prématurément.

Test de séquelles

Les Tests de séquelles représentent la détérioration d'un être humain provoquée par les expériences les plus traumatisantes de son existence ainsi que par l'inexorable passage du temps.

Quand un Personnage doit faire un Test de séquelles, on lance 3D contre un SR de 12

Si le jet est réussi, on coche de manière définitive une case de Tension du Personnage. Rien, à part de la magie, ne pourra la décocher.

Un personnage dont toutes les cases de Tension sont bloquées meurt, si rien ne l'a tué avant.

Quand est-ce qu'on fait un Test de séquelles ?

Une fois par Trauma si les conditions sont propices à une aggravation de l'état du personnage. Les conditions en question dépendent de la nature du trauma.

Le test a lieu à la fin du Repos suivant, mais il peut être évité si avant cela le personnage a reçu des premiers soins adaptés au Trauma.

Une fois par mois dans des conditions de vie extrêmes : famine, travail de forçat, etc

Une fois par hiver pour un personnage âgé.

S'il y a besoin de déterminer l'impact d'une longue période sur la santé d'un personnage, au lieu de faire plusieurs Tests de séquelle, considérez qu'un test de séquelle sur trois est réussi.