

Récapitulatif : Encaissement, Blessures, Évolution, Premiers soins, Soins complets, Guérison, Localisation/Séquelles

Évènemt	Encaissement (ENC)				Modificateurs	Blessures non soignée	Conséquences de l'Encaissement
	Test	Résultat	Nb Max	≥ END, ≥ PV			
Blessure Chute Brûlure	Jet-ENC = 2d10 +(dom) - ARM	01 à 10 Éraflure	∞	END ≥ 1d4	CHUTE : Hauteur(m) (+dom) 41+(+20), 31-40(+17), 21-30(+15), 16-20(+12), 13-15(+9), 9-12(+7), 7-8(+5), 5-6(+2), 4(+1), 3(0), 2,5(-1), 2(-2), 1,5(-3) CHUTE, Réception : Type de sol (+dom) Paille/Neige (-4), Terre meuble (-2), Plancher (0), Terre dure (+2), Roc (+5) BRÛLURE : Nature (+dom) Zone d'air en feu (+10), Brasier (+8), Feu de camp (+4), Torche (0), Vêtements enflammés (+1)	Cicatrisation 6 j Infection possible END ≥ 1/r Si END=0 → PV ≥ 1, et État Inconscient Alors Jet-Vie (1/SCmin) Jet-Vie (1/r)	Si ≥ END=2+ le même round : Jet Endurance Test : Jet-END = d20 [Jet-END] ≤ END : Réussite, aucun effet [Jet-END] > END : État Sonné.e [Jet-END] = 1 : Réussite, Gain 1 PX CONSTITUTION Effet État Sonné.e sur Tests ultérieurs : Général = [Jet], <i>significative</i> et <i>particulière</i> : Réussite normale, [Jet], <i>normale</i> : Échec Action offensive = [Jet] <i>échec normal</i> ou <i>particulier</i> : Échec total Durée : Reste du round où État est acquis + round suivant Si END=0 : État <i>Inconscient.e</i> Mais si ≥ END ≤ SC : Possible Jet Héroïsme pour rester conscient Jet-Héro = VOLONTÉ/0 (-État Général) [Jet-Héro], Réussite : END=1 et FAT ≥ 1 [Jet-Héro], Échec : END=0 (État Inconscient.e) Si END ≤ 0 : Autre Encaissement = ≥ PV (au lieu de END) Jet-Vie = d20 sur PV (actuels), /période [Jet-Vie] > PV : Échec, PV ≥ 1 [Jet-Vie] ≤ PV : Réussite, PV ≥ 0 [Jet-Vie] = 20 : Mort Immédiate [Jet-Vie] = 01 : Prochain Jet-Vie à Période x20 Si PV=0 : État <i>Coma</i> , Bonus [Jet-Vie]=01 invalide Si PV=-(SC+1) ou [Jet-Vie] = 20 : Mort Si 2ème Blessure Critique : Mort
		11 à 15 Légère	5	END ≥ 1d6			
		16 à 19 Grave	2	END ≥ 2d6, PV ≥ 2			
		20+ Critique	1	END=0, PV ≥ 4+X X(>0)=[Jet-ENC]-20			
Coup non mortel Chute Propre hauteur	Jet-ENC = 2d10 +(dom) - ARM	01 à 10 Éraflure	∞	END ≥ 1d4	CHUTE : Hauteur (+dom) De sa propre hauteur (0)	Cicatrisation 6 j Infection possible Cicatrisation 6 j Infection possible	(Continuation des conséquences de l'Encaissement)
		11 à 15 Éraflure	∞	END ≥ 1d6			
		16 à 19 Légère	5	END ≥ 2d6			
		20+ Légère	5	END=0, PV ≥ 1			

Premiers soins (PS)		Limite de Récupération : ENDmax				
Matériel Diff/PT	Test Premiers soins	Blessure Rappel	Conséquences des Premiers soins	Stabilisée	Repos = Veille END ≥ 1 /5min	Repos = Sommeil =ENDmax en 1 Hdr
2	Matériel nécessaire : Demi-mesures d'eau claire (10 cL), Points de pansements de tissu propre (Chemise pour TAILLE X = X points)	Eraflure				
	Malus matériel manquant (/Demi-mesure ou Points) = 1	Légère	Cicatrisation 2 j Pas d'infection		1/2 x (maxEND-2(maxPV-PV))	maxEND-2(maxPV-PV)
	Mécanique : Points de tâche (PT), Temporalité = 1 Jet/r, Effectué pour chaque Blessure	Grave	Si PV<=0 : État Coma Si PV>0 et END<=0 → END=1, Fin État Inconscient, Actions impossibles Si END>0 → END=, Actions possibles	SC Hdr	1/4 x (maxEND-2(maxPV-PV)) x1/2 si 2 Graves	1/2 x (maxEND-2(maxPV-PV)) x1/2 si 2 Graves
	Ajustement au test de Premiers soins : - Difficulté (Diff), selon type de Blessure - Malus défaut matériel - Malus d'échec total Soins complets (-1)	Critique	Si PV<=0 : État Coma Si PV>0 : END=1, Fin État Inconscient, Actions impossibles	SC Hdr	1	1
	Jet-PS = DEXTÉRITÉ/Chirurgie + Ajustement [Jet PS], particulière : PT ≥ 3 , [Jet-PS], significative : PT ≥ 2 [Jet-PS], normale : PT ≥ 1 [Jet-PS], échec normal : PT=0 [Jet-PS], échec particulier : PT ≥ 2 [Jet-PS], échec total : PT ≥ 4 , Malus -1 aux futurs jets Premiers soins ET Soins complets pour cette blessure (même si changement d'opérant)	Eraflure				
		Eraflure				
	## Bonus Premiers soins aux Soins complets : Excès points de Tâche (+1 ou +2), s'il existe ### Si changement d'opérant en cours de soin : conservation des PT>0	Légère	Cicatrisation 2 j Pas d'infection		1/2 (maxEND-2(maxPV-PV))	maxEND-2(maxPV-PV)
		Légère	Cicatrisation 2 j Pas d'infection		1/2 (maxEND-2(maxPV-PV))	maxEND-2(maxPV-PV)

Soins complets (SC)		Guérison (↘Blessures)		Convalescence (↗PV)
Diff	Test Soins complets	Attente	Test Guérison	
2	Matériel indispensable (trousse d'instruments + consommables)	2	Attente : Nombre de jours complets d'attente avant Guérison, après les Soins complets, selon le type de blessure	Conditions : ni Blessure, ni Maladie, ni Poison Mécanique : Jet effectué le lendemain de disparition Blessure, Maladie et Poison, à la Fin Château Dormant Puis toutes les 12 hdr ensuite
4	Mécanique : Test effectué pour chaque Blessure, Temporalité 10 à 30 minutes selon Blessure ou situation	4	Mécanique : Test effectué fin Château Dormant, Test effectué pour chaque Blessure (L, G, C)	
6	Ajustement du Test de Soins complets : - Difficulté (Diff), selon type de Blessure + Bonus Premiers soins (+1 ou +2)	6	Ajustement du test de Guérison : - PV manquants (pas État Général, juste malus PV) + Bonus de Guérison des Soins complets, de 0 à +3, valide pour un seul Jet de Guérison (recommencer Soins complets - Malus d'échec total aux Soins complets précédents sur la même Blessure (-1) + Bonus de l'Herbe (Appliquée, lors des Soins complets), valide pour un seul Jet de Guérison	Ajustement du test de Convalescence : - PV manquants + Bonus Herbe de soins (Décoction, bue dans la journée) Jet CONSTITUTION/Ajustement [Jet-Con], <i>particulière</i> : PV↗2 (FAT↗4, END↗4) [Jet-Con], <i>singulière, normale</i> : PV↗1 (FAT↗2, END↗2) [Jet-Con], <i>échec normal</i> et <i>particulier</i> : PV↗0 [Jet-Con], <i>échec total</i> : PV↘1 (FAT↘2, END↘2)
	Jet-SC = DEXTÉRITÉ/Chirurgie + Ajustement [Jet-SC], <i>particulière</i> : Blessure soignée, Bonus de Guérison +3 [Jet-PS], <i>significative</i> : Idem mais Bonus Guérison +2 [Jet-PS], <i>normale</i> : Idem mais Bonus Guérison +1 [Jet-PS], <i>échec normal</i> et <i>particulier</i> : Idem mais sans Bonus Guérison [Jet-PS], <i>échec total</i> : Hémorragie recommence, Décomptes d'END et PV repartent, Renouvellement Premiers Soins avec malus -1		Jet-Gué = CONSTITUTION/Ajustement [Jet-Gué], <i>normale</i> à <i>particulière</i> = Rétrogradation de la blessure d'un degré (Blessure↘1), Prochain Test effectué après l'Attente liée au degré de blessure atteint [Jet-Gué], <i>échec norm.</i> à <i>part.</i> = Nouvel essai dans 12 hdr [Jet-Gué], <i>échec total</i> = PV↘1, Nouvel essai après Attente	# Récupération FAT, END : Chaque PV récupérés ou perdus modifie le niveau de FAT et END à raison de 1 pour 2. PV↗2 → FAT↗4 et END↗4. Vérifier les niveaux de FAT et END par rapport au PV perdus. Ajuster l'État Général.
2		2	# Si toujours Blessure Légère/Grave : Réaliser de nouveau les Soins complets (pour bénéficier de nouveau de Bonus Guérison + Bonus Herbe)	
2		2		

Localisation - Séquelles

Afin d'alimenter Background ou Rôle-play du personnage
Pour chaque Blessure, Localisation = Choix du MJ ou Jet
Table (d20), Critique préférentiellement localisée Tête,
Poitrine, Ventre

Test Séquelles

Difficulté du test de Séquelles :

Blessure Grave = 0, Critique = -2

Jet-Séq = CONSTITUTION/Difficulté

[Jet-Séq], *particulière* : Pas de séquelles, 1/2 | An | PX
CONSTITUTION (1 PX)

[Jet-Séq], *normale* et *singulière* : Pas de séquelles

[Jet-Séq], *échec normal* ou *particulier* : Carac table =
CARAC $\searrow$ 1

[Jet-Séq], *échec total* : Carac table = CARAC $\searrow$ 2

d20	LOCA	CARAC
20	Tête visage	Beauté -2
19	Tête autre	Beauté -1
15-18	Épaule, bras, omoplate	FORCE
13-14	Avant-bras, main, coude	FORCE
10-12	Poitrine, dos	FORCE
8-9	Ventre, reins	AGILITÉ
4-7	Hanche, cuisse, fesse	AGILITÉ
1-3	Jambe, genou, pied, jarret	AGILITÉ