

## État normal

- La créature peut fonctionner normalement.
- Conserver un total actuel de points de vie (qui part du maximum de points de vie et diminue lorsqu'on subit des dégâts) et un total (séparé) de points de dégâts non-létaux (qui part de zéro et augmente lorsqu'on subit des dégâts non-létaux).



## Disabled/hors combat (pv = 0 ou stable et conscient)

- La créature est chancelante (ne peut entreprendre qu'une action de mouvement ou une action simple par round).
- Si elle réalise une action simple ou une action fatigante, elle perd 1 point de vie.



## Dying/mourant (pv < 0 et pv > -Con)

- La créature est inconsciente et elle ne peut accomplir aucune action.
- Un test de Premiers secours de DD 15 permet de rendre la créature stable.
- Si la créature regagne des points de vie, elle peut devenir stable (pv < 0), disabled/hors combat (pv = 0) ou retrouver un état normal (pv > 0).
- Chaque round, à son tour, elle effectue un test de Constitution contre un DD de 10 plus le nombre de points de vie négatifs (ce test échoue automatiquement si la créature subit des dégâts continus comme *flèche acide* ou un saignement ; réussite automatique en cas de 20 naturel).
  - Réussite : la créature devient stable.
  - Échec : la créature perd 1 point de vie.



## Dead/mort (pv = -Con)

- La perte de pv n'est pas la seule cause possible : on meurt également si la Constitution est affaiblie/diminuée jusqu'à 0.

## Note : Dégâts non-létaux

- À comptabiliser à part (on part de 0 points de dégâts non-létaux).
- **Guérison** : -1 point de dégâts non-létaux par heure ; quand un effet donne  $x$  points de vie, il fait aussi disparaître  $x$  points de dégâts non-létaux.
- **Dg non létaux = pv actuels** : la créature devient chancelante.
- **Dg non létaux > pv actuels** : la créature tombe inconsciente (sans défense).
- **Dg non létaux = pv max** : les dégâts non-létaux supplémentaires sont en fait des dégâts normaux (les créatures qui régénèrent ne suivent pas cette règle et continuent plutôt d'accumuler normalement les dégâts non-létaux).

## Note : Modification de points de vie

- **Points de vie temporaires** : perdus en premier ; ceux qui restent disparaissent à la fin de l'effet.
- **Modification de la Constitution** : gain de points de vie (+1 pv/niveau si le modificateur de Constitution augmente de 1) et perte du même nombre de points de vie à la fin de l'effet.

## Note : Guérison naturelle

- **Par 8 heures de repos** : +1 pv/niveau, +1 à chaque caractéristique affaiblie (doublée avec un test de Premiers secours).
- **Par 24 heures de repos** : +2 pv/niveau, +2 à chaque caractéristique affaiblie (doublée avec un test de Premiers secours).

## Stable avec de l'aide (Premiers secours/soins)

- Initialement, la créature est inconsciente mais sa guérison naturelle fonctionne (dans tous les cas, lorsqu'elle atteint 1 pv, elle redevient consciente si ce n'était pas encore le cas).
- **Pour redevenir conscient**. Une heure après être devenue stable, elle effectue un test de Constitution contre un DD de 10 plus le nombre de points de vie négatifs (réussite automatique en cas de 20 naturel).
  - Réussite : la créature regagne conscience et devient comme disabled/hors combat.
  - Échec : la créature effectue un nouveau test une heure plus tard.

## Stable sans aide (test de stabilisation)

- Initialement, la créature est inconsciente et sa guérison naturelle ne fonctionne pas.
- **Pour redevenir conscient**. Une heure après être devenue stable, elle effectue un test de Constitution contre un DD de 10 plus le nombre de points de vie négatifs (réussite automatique en cas de 20 naturel).
  - Réussite : la créature regagne conscience et devient comme disabled/hors combat (voir plus bas).
  - Échec : la créature perd 1 point de vie (elle meurt si elle atteint pv = -Con, sinon, elle reste stable) et elle doit effectuer un nouveau test une heure plus tard.
- **Pour récupérer la guérison naturelle**. Une fois consciente et après 8 heures de repos, la créature peut effectuer un test de Constitution contre un DD de 10 plus le nombre de points de vie négatifs (réussite automatique en cas de 20 naturel).
  - Réussite : la guérison naturelle fonctionne à nouveau.
  - Échec : la créature perd 1 point de vie mais elle reste consciente et peut tenter un nouveau test un jour plus tard.