



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > BaSIC > Aides de jeu > Points de règles > Point de règles annexes > **Effet d'une blessure sur des créatures volantes**

## Effet d'une blessure sur des créatures volantes

ou les dangers du vol

mardi 30 mars 2010, par [Gianni](#)

1) Lorsque la créature volante subit des dégâts, elle doit tester sur le d100 sous (PV initiaux-PV perdus)/PV initiaux pour voir si elle risque d'être incapacitée.

2) En cas d'échec, elle doit tester sous CONx5 à chaque round pour voir si elle peut continuer de voler.

3) En cas de nouvelle blessure, nouveau test comme en (1)

4) En cas de nouvel échec, elle doit tester sous CONx4 à chaque round pour voir si elle peut continuer de voler. —etc—  
Le minimum étant CONx1.

### Exemple :

On reprend la créature volante de TAI 25 et CON 15

(et donc avec 20 PV).

- Elle est blessée (3 PV). Elle doit donc tester sous (20-3/20) càd 85%.

Tir -> 92. La créature doit donc tester sous CONx5 chaque round.

- Premier test sous 75%.

Tir -> 29. C'est bon elle peut continuer à voler.

Round suivant : elle est de nouveau blessée, 2 points de dégâts cette fois-ci.

- Elle est blessée (3+2=5 PV en tout). Elle doit donc tester sous (20-5/20) càd 75%.

Tir -> 82. La créature doit donc tester sous CONx4 chaque round.

- Premier test sous 60%.

Tir -> 62. Elle ne peut plus continuer à voler !