



Maladies et incapacités

Folies, Maladies, et Infections Parasitaires

jeudi 2 avril 2009, par [Delwin, Erianor et Lerian](#)

Folies

Les occasions de perdre l'esprit, de façon temporaire ou définitive, sont assez variées pour un personnage : sortilèges, maladies, attaques psioniques, poisons, etc. La folie peut même faire partie du comportement naturel de l'individu. Le chapitre qui suit expose quelques folies, des plus anodines aux plus graves. Naturellement, ces formes de folies ne sont pas cliniquement correctes. Comme pour les maladies, elles sont décrites pour se conformer aux situations de jeu plus qu'à la réalité (je ne dispose pas des morbides connaissances qui me permettraient de m'imposer comme un spécialiste en la matière !). Chaque fois qu'une crise de folie se déclare chez un personnage, il est conseillé au MD d'assumer son rôle, car la plupart des joueurs rechigneront à le faire. Enfin suit une énumération des divers moyens surnaturels de soigner la folie.

Description de quelques folies

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1. Dipsomanie | 11. Schizophrénie |
| 2. Kleptomanie | 12. Manie |
| 3. Phobie | 13. Paranoïa |
| 4. menteur pathologique | 14. Folie hallucinatoire |
| 5. Schizoïde | 15. Sadomasochisme |
| 6. Donquichottisme | 16. Manie homicide |
| 7. Monomanie | 17. Hébétéphrénie |
| 8. Mélancolie | 18. Amnésie |
| 9. Mégalomanie | 19. Manie suicidaire |
| 10. Psychose | 20. Catatonie |

Dipsomanie : Cette forme de folie douce se

manifeste de manière périodique. Environ une fois par semaine ou à proximité d'énormes quantités de breuvage alcoolisé, le malade commence à boire de la bière, de l'hydromel, du vin ou des liqueurs avec excès. Il continue jusqu'à ce qu'il soit ivre-mort et perde connaissance. Il y a 50% de chances que la dipsomanie se manifeste à nouveau à son réveil s'il se trouve non loin de boissons alcoolisées, 10% de chances autrement (auquel cas l'individu se met immédiatement en quête de boisson et devient violent si on tente de l'en empêcher).

Kleptomanie : Il s'agit d'une autre forme de folie douce qui se manifeste par le besoin incontrôlable de voler tout objet de petite taille à portée de main. Quelle que soit la valeur de l'objet visé, la victime l'empoche furtivement dès que l'occasion se présente, et elle a tendance à rechercher de telles occasions. Il est impossible de maîtriser ce désir, et l'individu mentira s'il est pris la main dans le sac. Le kleptomane n'est pas très discret, il y a 90% de chances de repérer ses larcins si on le surveille attentivement.

Phobie : Le malade développe une peur exagérée vis à vis d'un certain type de situation ou de créature. Il peut redouter de traverser un pont, faire preuve de claustrophobie, craindre les rats, les grands espaces, les hommes, les femmes, la foule, la solitude, le sang, l'obscurité, etc. On peut aussi citer la xénophobie et la nécrophobie. En fait, absolument tout peut être prétexte à une phobie. Celle-ci apparaît généralement après que le malade ait été confronté à une expérience traumatisante mettant en cause l'élément redouté.

Si un malade est confronté à sa phobie, il restera paralysé de terreur s'il rate un jet de protection

contre attaque mentale. Sinon, il profite de son sang froid pour s'esquiver. Il peut devenir violent si on tente de le retenir.

On peut aussi rencontrer l'affliction réciproque, qui confère au malade un amour irraisonné pour un certain type d'objet, de créature ou de situations (obsession sexuelle, fasciné par les cadavres, les animaux, l'argent, le jeu,...). Celui-ci parlera constamment de sa passion et cherchera toujours à l'assouvir, en employant si nécessaire des moyens peu orthodoxes.

Menteur pathologique : Cette forme de démence devient évidente après avoir conversé un moment avec la personne affectée, celle-ci ne manquant pas d'émettre quasi constamment des déclarations rocambolesques quand à ses possibilités, possessions, expériences soit disant vécues...

Il est à noter que même lors de discussions importantes, le malade ne pourra s'empêcher de mentir, et le fera avec une telle conviction qu'il sera lui-même persuadé de la véracité de ses mensonges.

Schizoïde : Le malade perd sa personnalité. N'ayant plus de personnalité propre, il se choisit alors un modèle et fait tout ce qui est en son pouvoir pour lui ressembler. La sélection se fait selon le maximum de différences possibles avec la personnalité originelle du malade. Ainsi un nain guerrier schizoïde cherchera par exemple à devenir une elfe magicienne.

Donquichottisme : Le malade considère les objets et événements les plus banals comme grandioses et fantastiques. A ses yeux, un mulet devient un fier destrier, une hutte est un palais et un mendiant se transforme en empereur. Les moulins à vent sont des géants belliqueux, et un orage marque la fin de l'univers. Le comportement de l'individu est donc toujours emporté et grotesque.

Le panzaïsme est une variante du donquichottisme. Il apparaît en fait comme sa réciproque : le malade considère les situations les plus inhabituelles et dangereuses comme tout à fait banales. Il fait preuve d'une absence totale de prudence.

Monomanie : Le malade devient obsédé par

l'accomplissement d'un projet. Il ne pense à rien d'autre, ne fait qu'en parler et ne projette rien qui ne soit en rapport avec son idée fixe. Le monomane ne tolère aucune contradiction de la part d'un ami ou d'un associé, et cherchera continuellement à lui faire partager sa quête. Si la coopération n'est pas sincère, le malade peut se montrer très violent.

Une fois atteint le but désiré, il montre tous les symptômes de la mélancolie, jusqu'à ce qu'il découvre un nouvel objectif.

Mélancolie : Lorsqu'il souffre de cette forme de folie, l'individu affecté n'est intéressé par aucune entreprise. Rien ne semble lui donner de satisfactions et il est continuellement envahi d'un profond sentiment de lassitude et d'ennui incommensurable. Il a toujours 40% de chances d'ignorer n'importe quelle situation en raison d'un accès de neurasthénie.

Mégalomanie : Dans cette condition, un individu est persuadé qu'il est le meilleur en tout : le plus futé, le plus fort, le plus rapide, le plus beau et le plus puissant de sa profession (comme le plus grand illusionniste du monde). Il prend aussitôt ombrage de la moindre suggestion du contraire et exige le droit de diriger, d'exécuter toutes les actions importantes, de prendre toutes les décisions délicates, etc. Il peut se montrer très violent face à des détracteurs systématiques.

Psychose : Dans cet état, proche de la mégalomanie, le souffrant est persuadé qu'il est un monarque, un personnage de légende, un demi-dieu, ou tout autre du même genre. Il punira sévèrement ceux qui refusent de reconnaître son titre. Dans les affaires courantes, il semble tout à fait sain d'esprit mais agit sans commune mesure avec son véritable statut social. Il a tendance à donner des ordres à des créatures réelles ou imaginaires, utiliser de l'argent et des objets qui n'existent pas, ou qu'il ne possède pas.

Schizophrénie : Cette forme de maladie mentale se manifeste par les célèbres "dédouplements de personnalité". Jusqu'à quatre personnalités distinctes peuvent se développer chez le malade.

Plus l'affliction est grave, plus les diverses personnalités sont contrastées et différentes. Chaque "nouvelle personne" possède un alignement, des buts et des préférences différentes. Il est impossible de développer plusieurs classes de personnage supplémentaires par le biais de cette folie : les diverses personnalités émergentes croient fermement en leurs capacités mais n'en disposent pas forcément. Les changements de personnalité s'effectuent de façon totalement aléatoire, mais, en situation de tension nerveuse (combat, danger immédiat, etc.), une crise de schizophrénie a 1 chance sur 6 de se manifester chaque round.

Manie : Cette forme de maladie mentale se manifeste de manière soudaine (1 chance sur 6 par tour, durée : 2-12 tours, puis 1 chance sur 6 par tour de retour à un état normal) et violente. Le malade devient hystérique, enragé ou complètement maniaque (lancer 1d3 pour déterminer l'état) : il hurle, délire et se comporte violemment, possédant alors une force de 18/50, 18/75 ou 18/00 selon son état (les limitations dues à la race ou au sexe n'entrent pas en compte dans ce cas). Le maniaque n'agit pas de façon réfléchie quand on lui adresse la parole mais fait preuve de grande astuce. Quand la crise se termine, le maniaque ne se rappelle pas ses actions sous l'emprise de la maladie et refuse de croire qu'il est fou.

Paranoïa : Dès que se manifeste ce dérangement, le personnage est persuadé que tous complotent contre lui, l'espionnent, l'écoutent et ne sont jamais loin. Au bout de plusieurs jours, le fou est convaincu que tout son entourage fait partie de la conspiration. Les conversations le concernent, les rires sont à ses dépens et chaque geste de ses compagnons n'est accompli que dans le seul but de le tromper pour permettre l'aboutissement du "complot". L'inquiétude du paranoïaque se fixe d'abord sur son statut et ses possessions, mais, à mesure qu'évolue la maladie, il "comprend" que les conspirateurs en veulent à sa vie. Il se montre alors extrêmement suspicieux dans tous ses faits et gestes, ne fait absolument plus confiance à quiconque et considère ses anciens proches comme ses pires ennemis. Dans les derniers stades de l'affliction, il fait preuve

d'un comportement totalement irrationnel, engage des assassins pour éliminer les comploteurs et acquiert même des tendances homicides pour "protéger" son existence.

Folie hallucinatoire : Cette forme de maladie provoque chez la victime la perception (au moyen de tous ses sens) de phénomènes inexistantes. Plus la situation est grave et passionnée, plus le personnage est victime d'hallucinations. Les plus communes sont les suivantes : des objets usuels qui n'existent pas, des gens à proximité alors qu'il n'y a personne, des voix susurrant des instructions au malade, des capacités ou des formes (force, ailes, sexe, etc.) que le malade ne possède pas, des créatures ignobles et menaçantes, etc. Une crise d'hallucination se déclenche dans 50% des cas lors de situations éprouvantes et se prolonge pendant 1d20 tours.

Sadomasochisme : Cette forme de folie va de pair avec un comportement et des pulsions maniaques. Le malade peut aussi bien se trouver dans une phase sadique ou masochiste (chances équivalentes). Durant la première, il montre un désir obsessionnel de faire souffrir jusqu'à la mort toutes les créatures vivantes qu'il rencontre. Puis il retourne à un état relativement stable durant 1-3 jours. De même, dans un état masochiste, il est en proie à une envie irrésistible d'être frappé et agit en conséquence. Après ces accès, il redevient normal pour 1-3 jours. Les amis et associés du malade n'ont plus aucune importance pour lui, pas plus que ses ennemis.

Manie homicide : L'individu frappé par cette forme de folie semble tout à fait normal. Il se comporte avec, apparemment, un sens rationnel achevé, et seul son intérêt prononcé pour les armes, poisons et autres objets mortels peut trahir son état. Du fait de sa maladie mentale, il est obsédé par le désir de tuer, lequel doit être satisfait périodiquement, à intervalles de 1-4 jours. La victime doit être de la même race que le maniaque. Si celui-ci est empêché de tuer, frustré, il entre dans une rage aveugle et attaque la première personne qu'il rencontre, cherchant à l'assassiner sauvagement.



Après une telle crise, le malade est plongé dans la mélancolie pendant 1d6 jours, puis retrouve ses tendances homicides.

Cette folie présente une variante : l'aliénation mentale. Le malade manifeste ses crises homicides pendant la pleine lune. Quand la lune est absente, ou dans ses premiers/derniers quartiers, il est atteint de mélancolie. Aux autres périodes du mois, il se comporte de manière relativement normale, peut-être légèrement suspicieuse et irascible.

Hébéphrénie : Un individu atteint de cette maladie se retire du monde réel. Il erre sans but, parle tout seul, ricane ou grommelle et se comporte comme un enfant, régressant parfois même jusqu'à avoir envie de jouer à des divertissements puérils avec d'autres. Cette folie est constante, mais s'il est suffisamment irrité par un individu à proximité, le malade a 75% de chances de devenir enragé et maniaque. Dans ce cas, il attaque féroceement la personne en question. Sinon, il entre dans une phase catatonique durant 1d6 heures pour revenir ensuite à un comportement hébéphrénique.

Amnésie : Un individu amnésique a perdu tout souvenir concernant son identité et certaines parties de sa vie précédente. L'amnésie survient généralement après un traumatisme violent, et peut disparaître dans des circonstances analogues. Un amnésique perd toute expérience professionnelle (sortilèges, attaques multiples, etc.) jusqu'à ce que sa mémoire lui soit restituée. Il conserve néanmoins toutes les aptitudes liées à ses réflexes et sa coordination musculaire (points de vie, jets de toucher et de protection).

Si un amnésique entame une nouvelle classe et retrouve la mémoire par la suite, il conserve les pouvoirs qu'il développés pendant sa maladie, sauf si cela implique qu'il dispose de quatre classes. Dans ce cas, il devra "oublier" l'une d'entre elles (et perdre les points d'expérience correspondants ainsi que toutes les aptitudes associées). Le cas échéant, le personnage peut choisir la classe à sacrifier.

Manie suicidaire : Cette forme de folie se manifeste par des pulsions irrésistibles de se détruire dès qu'un moyen se présente : situations périlleuses, armes, poisons, etc. Plus la situation ou

l'objet présentent de dangers, plus les réactions de l'individu sont susceptibles d'être auto-destructrices. Utilisez une échelle de 10 à 80%. Si le malade ne réagit pas de manière suicidaire, il devient mélancolique durant 1d6 jours. S'il est frustré de ses tentatives de suicide, il devient maniaque durant 2d4 tours, puis sombre dans la mélancolie pour 2d6 jours.

Catatonie : Lorsqu'il est frappé par cette maladie mentale, l'individu se retire complètement de la réalité. Il s'assied et reste immobile, les yeux dans le vide, ne réagit plus aux stimuli du monde extérieur et meurt finalement de déshydratation, s'il est laissé seul. Il peut être déplacé, nourri, etc., mais il n'entreprendra rien de lui-même. S'il est sujet à des irritations et des provocations permanentes afin de susciter une réaction, il y a 1% de chance cumulatif par round qu'il réagisse avec une manie homicide. Une fois la provocation terminée, il entre à nouveau en catatonie.

Soigner les folies et maladies mentales

Soins naturels : C'est un mode de traitement extrêmement difficile à obtenir et peu probant (la psychiatrie n'étant pas le fort des médecins médiévaux !). Il donne rarement des résultats définitifs et peut s'avérer fort long (et coûteux). Seuls des prêtres ou des sages particulièrement versés dans l'étude de l'esprit humain sont susceptibles de se montrer compétent dans ce domaine.

Soins magiques :

Cure madness soigne les folies de toutes sortes, naturelles comme magiques ou psioniques, et doit être appliqué au malade pendant l'une de ses crises. *Heal* soigne automatiquement toute maladie mentale d'origine magique (Feeblemind, Insanity,...) ou psionique. Il est cependant inefficace contre les folies d'origine naturelle (sauf si la folie est due à une maladie, comme la rage, par exemple).

Restoration soigne automatiquement toute maladie mentale d'origine magique, naturelle ou psionique.



Maladies & infections parasitaires

Il s'agit certainement du fléau naturel qui a le plus marqué les hommes du Moyen-Age. Les conditions de vie insalubres, la saleté, les famines et l'ignorance étaient très favorables à l'expansion des maladies, qui furent certainement bien plus mortelles que les hordes d'Attila. Ces fléaux relevaient souvent du mystère en ces périodes de superstition, et les hommes y voyaient quelque intervention maligne ou punition divine. Quand aux parasites, du ténia aux poux chroniques, ils font partie du quotidien...

Les conditions sont toutefois différentes dans un monde médiéval fantastique, où les prêtres disposent de sortilèges de soins dont l'efficacité efface de loin celle de la médecine moderne. Seulement il existe un problème majeur : les prêtres susceptibles de prodiguer des soins appropriés doivent généralement disposer d'un niveau conséquent auquel seuls les aventuriers peuvent prétendre. Par conséquent, ces individus sont rares et ne peuvent être partout à la fois, ce qui laisse le champ libre aux fléaux infectieux préférés de votre MD.

Toutefois, le concept de maladie n'est pas très distrayant (on peut même le considérer comme déprimant et sinistre) et il est conseillé au MD de ne pas en abuser (c'est l'un des rares aspects réaliste et malsain du jeu).

Vecteurs et effets de quelques maladies

Ici suit la description de quelques maladies parmi les plus redoutées et communes. Il en manque cependant une infinité de classiques, depuis la syphilis jusqu'à la lèpre, en passant par toutes celles que pourra inventer votre MD pour les besoins de sa campagne. Vous n'avez qu'à considérer celles qui suivent comme des "modèles".

Vecteur de l'affliction : Le tableau suivant comporte les renseignements nécessaires pour déterminer dans quelles conditions un personnage peut contracter une maladie, la nature de cette affliction et ses chances d'y échapper.

Cette liste est loin d'être exhaustive, libre à vous de la compléter si vous en sentez le besoin, et si vous

avez l'estomac assez solide pour supporter la lecture d'une encyclopédie médicale.

| Vecteur | Cause précise | Région | Maladie | Jet |
|---------------------------------|--|---------------------------------------|-------------------|--------------|
| Boire | Lait infecté | Toutes | Aphtes | -2 |
| | | Tempérée à chaude | Brucellose | -2 |
| | Eau infectée | Tropicale à chaude | Dracunlose | -1 |
| | | Tropicale à équatoriale | Dysenterie | - |
| Insecte | mouche infectée | tropicale à équatoriale | Dysenterie | - |
| | | | Fièvre jaune | -3 |
| | moustique infecté | marécageuse, tropicale et équatoriale | Paludisme | -1 |
| | | période froide | Angine | - |
| Contact direct ou indirect avec | un malade | partout | Lèpre | -1 |
| | | | Peste pulmonaire | - |
| | la salive d'un malade (toux,...) | Tropicale ou partout (épidémie) | Peste bubonique | - |
| | | tempérée à humide | Choléra | - |
| des eaux d'égouts ou polluées | partout | | Diptérie | - |
| | | | Scorbut | - |
| | tempérée à froide | | Rage | - |
| | | partout (prostituée) | Chaude-pisse | - |
| Un animal ou parasite | partout et marécageuses | | Syphilis | -1 |
| | | | Léptospirose | - |
| | tempéré à chaude, ou durant une famine | | Typhus | - |
| | | | | |
| Manger partout | fromage cru infecté | | tempérée à chaude | Brucellose - |
| | | | Aphtes | -1 |
| | de la viande ou des légumes avariés | | Botulisme | - |
| | | | | |
| | du poisson cru, infecté ou mal cuit | | Bothriocéphalose | -2 |
| | | | | |
| | tout aliment mal conservé | | Scorbut | - |



| | | | | |
|-------------|--|------------------|-------------------|----|
| | d'un renard, chat ou chien malade | tempéré à froide | Rage | -5 |
| Morsure | d'un rat | | Peste bubonique | - |
| | blessure infectée par la rouille ou la terre | partout | Tétanos | - |
| | en rapport | | Agnosties : | |
| | - avec l'ouïe | | auditive | - |
| Choc mental | tactile | partout | - avec le toucher | - |
| | visuelle | | - avec la vue | - |
| | émotion intense | | Asthénie | - |

Les quatre premières colonnes s'expliquent d'elles-mêmes. La colonne jet indique le malus appliqué au jet de constitution que doit réussir le personnage pour échapper à la maladie. Ce jet est ajusté par le bonus éventuel de points de vie conféré par la constitution de l'individu. Dans le cas des maladies contractées lors des rapports avec une prostituée, la contamination est systématique.

Caractéristiques et effets de quelques maladies : Chacune des incapacités annoncées dans le tableau précédent est décrite dans cette rubrique. La description de chaque maladie comprend les champs suivants ;

- Incubation : durée qui s'écoule avant que la maladie ne déclare ses premiers symptômes.
- Durée : période pendant laquelle subsiste la maladie. Précise aussi son évolution, c'est à dire le temps au bout duquel intervient chaque phase. Si rien n'est spécifié, la maladie reste au même stade jusqu'à ce qu'elle prenne fin, et ne possède pas de stade terminal.
- Convalescence : il s'agit de la durée pendant laquelle le personnage doit se reposer pour récupérer un état de santé convenable à la suite d'une maladie.

Chaque fois qu'il entreprend une activité trop physique pendant cette période, le personnage devra refaire un jet de constitution pour éviter de perdre un point dans cette caractéristique de façon définitive.

- Effets & séquelles : description succincte des désagréments causés par la maladie pendant son

cours, à chacune des trois phases possibles (bénigne, sérieuse et terminale), et des séquelles qu'elle peut entraîner. Les points de vie perdus à cause d'une maladie le sont de façon permanente aussi longtemps qu'elle n'est pas soignée.

Agnostie auditive

Incubation : immédiat

Convalescence : 3 semaines

Durée : 1d6 + 3 semaines.

Effets et séquelles : Cette affliction réduit de 90% les capacités auditives et liées à l'ouïe. Dans 10% des cas, le malade est devenu définitivement sourd.

Agnostie tactile

Incubation : immédiat

Convalescence : 3 semaines

Durée : se prolonge jusqu'aux soins.

Effets et séquelles : Cette affliction réduit de 90% la sensibilité tactile du malade ainsi que les capacités liées au toucher. Dans 10% des cas, le malade a perdu définitivement le sens du toucher.

Agnostie visuelle

Incubation : immédiat

Convalescence : 3 semaines

Durée : se prolonge jusqu'aux soins.

Effets et séquelles : Cette affliction réduit de 90% la vue du malade ainsi que les capacités qui y sont liées. Dans 10% des cas, le malade est définitivement aveugle.

Angine

Incubation : 1 jour

Convalescence : 3 jours

Durée : 5 jours.

Effets et séquelles : La victime souffre d'insuffisances respiratoires, de fièvres et maux de gorge. Perte de 5% des points de vie chaque jour, malus de 2 en force, dextérité et constitution.

Aphtes

Incubation : 1d4+1 jours

Convalescence : 3 jours

Durée : 1d4 + 7 jours.

Effets et séquelles : Brûlures des muqueuses (durant la déglutition) avec poussée de température. Inflige un malus de 1 en force, dextérité et



constitution.

Asthénie

Incubation : immédiat

Convalescence : 4 mois

Durée : 1d8 +4 mois.

Effets et séquelles : Pertes progressives jusqu'au début du traitement. -1 en force au bout de la première heure, -2 après 7 heures et -1 cumulatifs pour chaque jours au-delà des 7 premières heures. Dans 10% des cas, la victime perd définitivement 1d4 points en force.

Bothriocéphalose

Incubation : 1d6 heures

Convalescence : aucune

Durée : 2 jours 1/2.

Effets et séquelles : Douleurs abdominales, impossibilité de se déplacer jusqu'au traitement. Le malade sera certainement dégoûté du poisson.

Botulisme

Incubation : 1d8 +4 heures

Convalescence : 1d10 +20 jours

Durée : se prolonge jusqu'à la mort, après 72 h.

Effets et séquelles : Bouche sèche et troubles oculaires. Perte de la moitié des facultés visuelles et malus de -5 au toucher et -2 aux dégâts.

Brucellose

Incubation : 1d20 +5 jours

Convalescence : 1 mois

Durée : jusqu'à la mort 1d20+ 44 jours après.

- bénigne : 1 jour

- sérieuse : 2 jours et plus

- terminale : *

Effets et séquelles : Fièvre fluctuante, sueurs et douleurs diffuses. Toutes les caractéristiques physiques et sensorielles sont divisées par 2 (arrondir à l'entier inférieur). Perte définitive d'un point de constitution

Chaude-pisse

Incubation : Une semaine

Convalescence : Une semaine

Durée : jusqu'aux soins appropriés.

Effets et séquelles : Cette infection désagréable et très contagieuse, de nom savant blennorragie, se

transmet essentiellement au cours de rapports sexuels. Hormis des sensations de brûlure en un lieu intime, elle ne présente pas de désagrément terrible sauf chez les individus de sexe féminins chez lesquels elle risque de causer la stérilité (50 % de chances si les soins ne sont pas effectués après un mois ou plus de maladie).

Choléra

Incubation : 1d4 +1 jours

Convalescence : 1d4+1 mois

Durée : jusqu'à rémission ou mort.

- bénigne : *

- sérieuse : 1-5 jours

- terminale : 6 jours et plus

Effets et séquelles : Violentes douleurs abdominales 1d4 fois par heure, vomissements 1d4 fois par jour, diarrhées 1d10 fois par jour ; température à moins de 35°.

Du 1er au 5ème jour, fatigue, perte de 50% des points de vie maximums.

Du sixième au dixième jour, déshydratation, perte de 50% des points de vie restants, toutes les caractéristiques physiques et sensorielles sont divisées par 2 (arrondir à l'entier supérieur).

Du 11ème au 20ème jour, yeux excavés, perte de 50% du total restant dans toutes les caractéristiques physiques, sensorielles ou en rapport avec elles.

Si traitement avant le cinquième jour, fièvre durant 15 jours. Sans traitement avant le vingtième jour, 70% de mortalité, 30% de rémission avec une fièvre de 15 jours.

Séquelles : si traité avant le sixième jour, troubles nerveux (tremblements, perte définitive de 1 point en dextérité). Sinon, perte permanente de 3 en dextérité, 4 en charisme et 5 en beauté.

Diphthérie

Incubation : 2 jours

Convalescence : 2 mois

Durée : jusqu'à la mort.

- bénigne : 1-5 jours

- sérieuse : 6-9 jours

- terminale : 10 jours et plus

Effets et séquelles : Du premier au cinquième jour, fièvre fluctuante, pâleur et fatigue. Perte de 20% des points de vie maximums.



Du sixième au neuvième jour, toux rauque, aphonie et difficultés respiratoires une fois par heure : le malade doit rester alité au cours d'une crise ou s'évanouir pendant 5 tours.

Dixième jour et plus : comme ci-dessus, mais permanent. Etat de torpeur profonde jusqu'à la mort, 1d6 jours plus tard.

Séquelles : si traité avant le sixième jour, perte définitive de 1d4 points de vie. Entre 6 et 9 jours, idem, plus perte permanente de 1 en force et dextérité. Au delà, perte définitive de 3 dans toutes les caractéristiques physiques et de 75% des points de vie totaux.

Dracunlose

Incubation : 15 jours

Convalescence : aucune

Durée : jusqu'au traitement.

Effets et séquelles : ver de 35 à 100 cm de long à faire sortir par incision de la peau (n'importe où). Le parasite inflige un malus de 3 en force, dextérité et charisme aussi longtemps qu'il subsiste. Aucune séquelle.

Dysenterie

Incubation : 1d4 +2 jours

Convalescence : 10 jour par jour de coliques

Durée : jusqu'à la mort.

- bénigne : 1-3 jours

- sérieuse : 4-9 jours

- terminale : 10 jours et plus

Effets et séquelles : Du premier au troisième jour, fièvre forte, douleurs abdominales et coliques : jusqu'à 20 selles par jour, perte de 1 en force et constitution.

Du quatrième au neuvième jour : de 50 à 100 selles par jour, perte de 3 en force et constitution.

Dixième jour et plus : malade déshydraté, perte de 4 en dextérité et beauté et de 30% du poids. Mort avant 5 jours.

Séquelles : perte définitive de 20% du poids, 1 en dextérité, force, beauté et constitution.

Fièvre jaune

Incubation : 1d4+2 jours

Convalescence : 2 mois

Durée : jusqu'à la mort.

- bénigne :*

- sérieuse : 1-29 jours

- terminale : 30ème

Effets et séquelles : frissons, migraine. Une heure après, délires et fortes fièvres pendant 15 minutes : incapacité totale à toute activité. Puis, nausées et vomissements (noirs) accompagnés d'une faible fièvre pendant 30 minutes. Ces crises se répètent 1d10 fois par jour.

Chaque jour, le malade perd 0,5 points de sagesse, jusqu'à devenir fou, ou jusqu'à la mort au 30ème jour.

Séquelles : perte définitive de 30% des capacités liées à la vue, de 2 points de sagesse et 1 point de constitution.

Léptospirose

Incubation : 1d6+6 jours

Convalescence : 6 jours

Durée : 21 jours.

Effets et séquelles : Du premier au quatrième jour, fièvre forte, vomissements, maux de tête, douleurs articulaires et musculaires : perte de 75% de toutes les caractéristiques physiques et des PV.

Du cinquième au dixième jour : idem, plus urine jaune.

Du 11ème au 15ème jour, plus de fièvre, le malade récupère 50% des caractéristiques et points de vie perdus antérieurement.

Du 16ème au 20ème jour, idem premier au quatrième jour.

21ème jour, la maladie s'arrête d'elle même.

Séquelles : asthénie visuelle et auditive 1 heure par jour pendant 3 mois.

Paludisme

Incubation : 2d10 semaines

Convalescence : 1d6+5 mois

Durée : jusqu'à la mort.

- bénigne :*

- sérieuse : 1d6 mois

- terminale :*

Effets et séquelles : Durant 1d4 jours, état grippal (perte de 20% des points de vie). Après, violentes crises : frissons avec froid intense et tremblements généralisés pendant des périodes de 15 minutes. Puis fièvre intense avec faciès congestif et peau brûlante, pendant 3 heures. Enfin, épuisement total, perte globale de tous les points de vie sauf 1d4.



Les crises se répètent tous les trois jours (on aura entre-temps récupéré des points de vie normalement). Si la maladie n'est pas traitée lors du premier moi, mort au bout de 1d6 mois. Aucune séquelle.

Peste bubonique

Incubation : 1d10 jours

Convalescence : 1d10+7 mois

Durée : jusqu'à la mort.

- bénigne :*

- sérieuse : 1-2 jours

- terminale : 3-8 jours

Effets et séquelles : Premier jour : fortes fièvres, bave, douleurs abdominales extrêmes, délire. Après 24 heures, perte de 1 en force.

Deuxième jour : apparition d'un bubon : 01-50% à l'aisselle, 51-00% à l'aîne. Perte de la moitié des points de vie et de toutes les caractéristiques physiques. Mort 2 à 6 jours plus tard.

Séquelles : perte permanente de 1 en force, dextérité et constitution.

Peste pulmonaire

Incubation : 4d12 heures

Convalescence : 1d10+7 mois

Durée : jusqu'à la mort.

- bénigne :*

- sérieuse : *

- terminale : 1-2 jours

Effets et séquelles : Fièvres fortes, toux, crachats sanguins, difficultés respiratoires, coloration bleue des extrémités. Perte de la moitié des points de vie et de toutes les caractéristiques physiques. Mort lors du 2ème jour.

Séquelles : perte permanente de 1 en force, dextérité et constitution.

Rage

Incubation :

- si morsure, 2 semaines à quelques années.

- si par salive, 1d8+2 semaines

Convalescence : 2 mois

Durée : temps maximum possible sans boire (15 à 20 jours).

Effets et séquelles : modification du tempérament vers une tendance paranoïaque, impossibilité de boire, crise éventuelles de démence (voir Folies,

manie). Mort après 15-20 jours.

Séquelles : 10% de rester paranoïaque.

Scorbut

Incubation : 1d4 +1 jours

Convalescence : 1d4+3 mois

Durée : jusqu'à la mort.

- bénigne : 1-3 jours

- sérieuse : 4-7 jours

- terminale : 8-10 jours

Effets et séquelles : Du premier au troisième jour : maux aux articulations et aux jambes, maux de tête et délires.

Du quatrième au septième jour, mal au dent, puis gencives qui saignent et langue bleuâtre. 7ème jour, déchaussement des dents, hémorragie aux gencives (01-20%, mort), coliques et respiration difficile. Du 8ème au 10ème jour, état de prostration puis mort.

Séquelles : 01-30% : perte des dents.

Syphilis

Incubation : 1d10 jours

Convalescence : 1d10+7 mois

Durée : jusqu'à la mort.

- bénigne :*

- sérieuse : 6-20 jours

- terminale : 21-30 jours

Maladie abominable, semblable à la peste bubonique mais transmise essentiellement par des rapports sexuels.

Tétanos

Incubation : 8 jours

Convalescence : aucune

Durée : jusqu'à la mort.

- bénigne : 1-7 jours

- sérieuse : *

- terminale : 8ème jour

Effets et séquelles : La maladie paralyse un nerf quelconque. Si elle n'est pas traitée avant le septième jour, crispation totale du nerf atteint, puis du corps entier, mort par asphyxie.

Séquelles : perte d'une fonction nerveuse (agnostie visuelle, paralysie légère,...), perte définitive de 1 point de dextérité.

Typhus



Incubation : 14 jours

Convalescence : 1d4+7 mois

Durée : jusqu'à guérison ou mort.

- bénigne : 1-3 jours

- sérieuse : 4-9 jours

- terminale : 10 jours et plus

Effets et séquelles : Du premier au troisième jour : fièvres, éruptions cutanées.

Du quatrième au neuvième jour : les boutons s'étendent sur tout le corps, sauf au niveau du visage, des paumes et de la plante des pieds.

Après neuf jours, râles et faiblesse extrême, perte de 75% des points de vie et des caractéristiques physiques (force, dextérité et constitution). Au 15ème jour, mort de 01-30%, état stationnaire pendant 1 jour de 31-95% et guérison spontanée de 96-00%. L'état stationnaire peut se prolonger jusqu'au 25ème jour, après, mort dans 100% des cas. Aucune séquelle.

Soigner les maladies & infections parasitaires

Soins naturels : Il s'agit du mode de traitement le plus utilisé, la vaste majorité des gens ne disposant pas de moyens magiques. Si certaines des maladies précédentes sont incurables dans un contexte médiéval, beaucoup peuvent être soignées à l'aide de la science médicale. Pour cela, deux éléments sont nécessaires : un médecin compétent et un repos total pour le malade. On appelle ici médecin toute personne disposant de la compétence médecine.

Une description détaillée des divers traitements n'aurait aucun intérêt. Sachez seulement que le médecin a d'autant plus de chances de guérir un malade qu'il s'y prend tôt.

Si le traitement approprié est appliqué pendant la phase d'incubation, le malade guérit toujours et ne souffre d'aucune séquelle ou convalescence. Lorsque la maladie est soignée au stade bénin, un jet de compétence est nécessaire. En cas de réussite, la victime est sauvée, doit respecter la convalescence usuelle et ne subit aucune séquelle. Si le jet est raté, la maladie évolue au stade suivant. Si l'infection est grave, un jet de compétence avec un malus de -4 est nécessaire. La victime devra rester en convalescence et souffrira d'éventuelles séquelles. Si le jet est raté, la maladie évolue au

stade suivant. Une maladie au stade terminal ne peut plus être soignée par des moyens naturels. Il ne reste qu'à attendre l'échéance... Si la victime se remet, elle devra respecter le délai de convalescence et gare aux séquelles

Soins magiques : Il existe une multitude de moyens magiques destinés à soigner les maladies. Voici l'effet des sorts de prêtres conçus à cet effet : *Cure disease* soigne automatiquement toute maladie qui n'a pas évolué au delà du stade grave. Le bénéficiaire est totalement débarrassé des conséquences et séquelles de son mal, mais doit tout de même se reposer pendant le temps de la convalescence. Si *cure disease* est appliqué pendant l'incubation, la maladie disparaît avant même de se déclarer. Par contre, le sort n'a qu'un effet de calmant si la maladie en est au stade terminal.

Heal soigne automatiquement toute maladie prise à n'importe quel stade de son évolution. Aucune convalescence n'est nécessaire, mais, si la maladie était au stade terminal, ses séquelles subsisteront tout de même. Le sort *Limited wish* a un effet semblable.

Restoration soigne automatiquement toute maladie prise à n'importe quel stade de son évolution (aucune convalescence n'est nécessaire) et efface totalement les séquelles de toutes les maladies dont aurait pu souffrir le bénéficiaire, sans pour autant restaurer des membres perdus.

Le sort *Regenerate* peut aussi se montrer nécessaire (dans le cas de perte de membres dues à la lèpre, à la gangrène,...).

Tout personnage ramené à la vie à l'aide de *Raise dead* après un décès dû à la maladie sera toujours souffrant de la même affliction dans 90% des cas, à moins de recevoir un traitement approprié. Ce chiffre diminue de 5% par jour suivant la mort. Ni *Raise dead* ni *Resurrection* ne soignent les séquelles de la maladie.

Maladies magiques et surnaturelles : La plupart des maladies d'origine surnaturelle ne peuvent être soignées que par des moyens magiques ou des rituels particuliers (lycanthropie, maladie des momies, sortilèges...), car elles prennent souvent la forme de malédictions. Comme il est exclu de



couvrir tous les cas possibles, il est conseillé de demander son opinion à votre MD.