

Les maladies

Les vecteurs de maladie

Action	Cause	Région	Maladie	Malchance de tomber malade
Boire	Lait infecté	Partout	Aptes	60 %
		Tempérée à chaud	Brucellose	55 %
	Eau infectée	Tropicale à chaud	Dracunlose	50 %
		Tropicale à équatoriale	Dysenterie	45 %
Contact direct ou indirect	Période hivernale	Partout	Angine	25 %
	Contact indirect ou direct avec un malade	Tempérée à humide	Choléra	40 %
		Tropicale ou partout en cas d'épidémie	Peste bubonique	25 %
		Partout ou il fait assez froid	Peste pulmonaire	10 %
	Contact direct avec la salive ou la bave d'un malade	Tempérée à froid	Rage	15 %
	Contact indirect avec : rat, chien, souris et oiseau. Contact direct avec : poux, puce et tique	Tempérée à chaud au durant une famine	Typhus	15 %
	Contact avec la salive d'un malade	Partout	Diphthérie	50 %
	Contact direct avec les eaux polluées ou égouts	Partout ou marécage	Léptospirose	30 %
Insecte	Mouche infectée	Tropicale ou équatoriale	Dysenterie	50 %
	Piqûre de moustique porteur de la maladie	Tropicale à équatoriale	Fièvre jaune	75 %
		Marécageuse, tropicale et équatoriale	Paludisme	60 %
Manger	Fromage cru infecté	Partout	Aptes	60 %
		Tempérée à chaude	Brucellose	55 %
	Nourriture peu variée	Partout	Scorbut	30 %
	Ingestion de poisson d'eau douce infecté, cru ou mal cuit	Partout	Bothrio-céphalose	70 %
	Ingestion de viandes ou de légumes avariés ou mal conservés	Partout	Botulisme	50 %
Morsure ou blessure	Morsure d'un rat	Partout	Peste bubonique	35 %
	Morsure d'un renard, chat ou chien déjà malade	Tempérée à froide	Rage	90 %
	Blessure infectée par la rouille ou la terre	Partout	Tétanos	30 %
Choc mental	Choc émotionnel ou suite d'une maladie	Partout	Asthénie	15 %

Une personne avec une constitution très forte peut mieux résister à la maladie et inversement. Le minimum est toujours 5 %.

Constitution	Modification au jet de Malchance
1-5	+20 %
6-9	+10 %
10	0
11-14	-10 %
15-20	-20 %
Rétablissement rapide	-20 %

Tous les 2 jours, le joueur a le droit de faire un jet de constitution x 3. Sur une réussite critique, la maladie disparaît. Sur un échec critique, tous les dommages/malus sont doublés jusqu'au prochain jet.

Les différentes maladies

Angine

Incubation : 1 jour

Effet : Le joueur perd 1D4 points de vie par jour.

Durée : 5 jours (au chaud)

Séquelle : Aucune.

Aphtes

Incubation : 1D4+1 jours

Effet : Brûlures dans la bouche avec une légère fièvre (équivalent à une BL).

Durée : 1 semaine

Séquelle : Aucune

Asthénie

Incubation : -

Effet : Perte de 1 point de force par jour à moins de réussir un jet d'endurance. Le minimum de la force est 1.

Durée : 1D8+4 mois

Suite : 10 % de chance de perdre 1D4 points de force.

Bothriocéphalose

Incubation : 1D6 heures

Effet : Douleurs abdominales. Equivalent à une BG. Impossibilité de combattre

Durée : 2 jours

Séquelle : Aucune

Botulisme

Incubation : 1D10+4 heures

Effet : Bouche sèche, perte de la moitié des points de la compétence « remarquer détail » ainsi que des capacités de combat.

Durée : 1D10+20 jours

Séquelle : Aucune

Brucellose

Incubation : 1D20+5 jours

Effet : Fièvre, sueurs et douleurs. Perte de la moitié des points dans les compétences liées à un trait physique.

Durée : 1D4 mois

Séquelle : Perte de 20 % des points de vie permanente

Choléra

Incubation : 1D4+1 jours

Effet : Violentes douleurs abdominales 1D4 fois par heure ; vomissements 1D4 fois par jour ; diarrhées 1D10 fois par jour

Premier au cinquième jour : Perte de la moitié des points de vie

Sixième au dixième jour : Perte de la moitié des points dans les compétences liées à un trait physique. Perte de 90 % des points de vie.

Onzième au vingtième jour : Yeux excavés. Perte de 90 % des points dans les compétences liées à un trait physique.

Après le vingtième jour, 70 % de chance de mortalité sinon rémission avec de la fièvre pendant 15 jours

Durée : 20 jours + convalescence (1D4+1 mois avec un malus de 30 %).

Séquelle : Perte 1D4 points en charisme, réflexe et agilité si le traitement intervient après le sixième jour.

Diphthérie

Incubation : 2 jours

Effet : Premier ou troisième jour : fièvre (phase A)

Quatrième jour : idem plus pâleur et fatigue (perte de la moitié des points de fatigue) (phase B)

Cinquième au sixième jour : Toux rauque et aphonie (phase C)

Septième au neuvième jour : Difficulté respiratoire (phase D)

Au delà : idem + état de torpeur profonde

Durée : Suivant la phase, la convalescence est plus ou longue (un malus de 30 % est appliqué pendant la convalescence) :

Phase A : 15 jours

Phase B : 2 mois

Phase C : 5 mois

Séquelle : Selon la phase :

Phase A : Perte définitive de 1D4 points de vie

Phase B : idem + 1 point en force et agilité

Phase C : Perte d'un quart des points de vie + 2 points en force, en agilité, en réflexe et 3 points en charisme

Dracunlose

Incubation : 15 jours

Effet : Fièvres, perte de la moitié des points dans les capacités de combat.

Durée : Variable, il faut inciser la peau pour faire sortir le parasite

Séquelle : Cicatrice

Dysenterie

Incubation : 1D4+2 jours

Effet : Premier jour : forte fièvre, douleurs abdominales et coliques

Deuxième jour au troisième jour : 20 selles par jour, perte de 1 point de force et de constitution

Quatrième au sixième jour : 50 selles par jour, perte de 2 points de force et de constitution

A partir du septième jour : 100 selles par jour, perte de 4 points de force et de constitution

Au dixième jour : malade déshydraté, perte de 30 % du poids, perte de 4 points de réflexe, agilité et charisme

Durée : Convalescence (10 jours par jour de maladie)

Séquelle : Si traitée dans les 15 jours, perte de 20 % du poids, de 1 point de force et de 2 points d'agilité. Sans traitement après 15 jours, mort

Fièvre jaune

Incubation : 1D4+2 jours

Effet : Frissons, maux de tête puis une heure après phase A : délires, fièvres durant 15 min. Phase B : Nausées, vomissements, fièvre durant 30 minutes (1D10 fois par jour). Perte de 1 point d'équilibre mental tous les 2 jours.

Durée : 30 jours

Séquelle : Perte de 30 % dans la vision, perte de la moitié des points dans les compétences liées à la constitution et l'équilibre mental.

Leptospirose

Incubation : 1D6+6 jours

Effet : Premier jour au quatrième jour : forte fièvre, douleurs abdominales et coliques

Deuxième jour au troisième jour : 20 selles par jour, perte de 1 point de force et de constitution

Quatrième au sixième jour : 50 selles par jour, perte de 2 points de force et de constitution

A partir du septième jour : 100 selles par jour, perte de 4 points de force et de constitution

Au dixième jour : malade déshydraté, perte de 30 % du poids, perte de 4 points de réflexe, agilité et charisme

Durée : Convalescence (10 jours par jour de maladie)

Séquelle : Si traitée dans les 15 jours, perte de 20 % du poids, de 1 point de force et de 2 points d'agilité. Sans traitement après 15 jours, mort

Paludisme

Incubation : 1D20+1 semaines

Effet : Pendant 1D4 jours, état grippal avec perte de 20 % des points de vie

Frissons avec froid intense et tremblements pendant 15 minutes.

Fièvre avec peau brûlante pendant 3 heures

Sueurs épuisantes pendant 1 heure, perte de tous les points de vie sauf 4.

Ce cycle recommence tous les 3 jours.

Durée : Convalescence (1D6+5 mois)

Séquelle : mort après 1D6 mois si non traité

Peste bubonique

Incubation : 1D10 jours

Effet : fièvres, baves et douleurs abdominales, délire. Après 24 heures, perte de 1 point de force. Le deuxième jour, apparition d'un bubon et perte de la moitié des points dans les compétences liées à un trait physique.

Durée : -

Séquelle : mort au bout de 1D4+4 jours

Peste pulmonaire

Incubation : 4D12+1 heures

Effet : Fièvres, toux, anxiété, crachats sanguins et perte de la moitié des points dans les compétences liées à un trait physique.

Durée : -

Séquelle : mort au bout de 2 jours

Rage

Incubation : Si morsure de 2 semaines à quelques années. Si par salive, 1D8+2 semaines

Effet : Modification du comportement avec une tendance paranoïaque. Impossibilité de boire. Perte de 1 point d'équilibre mental par jour

Durée : Convalescence 2 mois

Séquelle : Mort au bout de CON jours.

Scorbut

Incubation : 1D4+4 semaines

Effet : Maux de têtes et aux articulations.

Troisième jour au quatrième jour : Mal de dents, Gencives qui saignent

Cinquième jour au septième jour : Déchaussement des dents, hémorragie aux gencives (20% de mourir), diarrhées et respiration difficile

Huitième au neuvième jour : Etat de prostration

Au delà : Mort

Durée : Convalescence 1D4+3 mois

Séquelle : Perte de dents (30 %)

Tétanos

Incubation : 8 jours

Effet : La maladie agit sur les nerf. Après sept jours sans traitement, crispation et mort par asphyxie.

Durée : -

Séquelle : -

Typhus

Incubation : 14 jours

Effet : Fièvre et éruption cutanée entre le quatrième et septième jour. Puis délires, râles et affaiblissement général. Perte de $\frac{3}{4}$ des points dans toutes les compétences et caractéristiques liées au physique. Il y a 5 % de chance par jour que la maladie disparaisse spontanément.

Durée : Convalescence 1D4+7 mois

Séquelle : Sans traitement après 25 jours, mort