


Santé du personnage :

Un personnage normal possède 3 stades de santé avec un certain nombre de points vie associé à chaque stade. Seule la perte de tous les points de vie d'un stade entraîne l'inconscience et la perte d'un stade.

- Indemne : 3 Points de Vie (PVs) maximum, peut agir normalement.
- Légèrement Blessé : 2 PVs maximum, ne peut plus courir.
- Gravement Blessé : 1 PV maximum, ne peut plus que marcher lentement, ne peut plus lancer de sort ni se battre.


Chaque coup enlève 1PV sauf annonce particulière, les flèches enlèvent 2PV, les points d'armure sont les premiers à être perdu, les coups parés par un bouclier ne compte pas.

Quelque soit le stade dans lequel on est, lorsque l'on arrive à 0PV on tombe dans l'inconscience.

 Inconscience : Si un personnage perd tous ses Points de Vie (PVs) dans un stade, il tombe à terre, et est inconscient pour 2 sabliers (6 minutes), puis se relève en passant au stade inférieur :

- Indemne → légèrement blessé.
- Légèrement blessé → gravement blessé.
- Gravement → coma.

Un personnage inconscient ne peut rien faire ou dire, et n'est pas supposé percevoir son environnement.

 Coma : Si un personnage perd le dernier PV du stade « Gravement Blessé », il tombe dans le coma.

Un personnage en coma y reste pour 5 sabliers (15 minutes). Il n'est pas tout à fait mort mais peut seulement gémir. Au cours du dernier sablier de coma il peut encore ramper lentement, ce qui peut, avec de la chance, attirer l'attention de personnes bienveillantes pouvant l'aider.

Deux cas se présentent alors pour un personnage dans le coma :

- Il est stabilisé avant la fin de son coma (compétence « premiers soins » ou sort approprié) : le personnage reprend partiellement conscience, à 1 PV dans le stade « Gravement Blessé ». Il doit encore être veillé (n'importe qui fait l'affaire) pendant 5 sabliers et ne peut rien faire avant la fin de cette veillée (y compris être soigné). Une fois la veillée terminée, la victime peut être soignée et éventuellement reprendre ses activités.
- Il n'est pas stabilisé avant la fin des cinq sabliers : il meurt. Le joueur doit aller voir les Orgas qui lui attribueront un autre rôle (monstre, PNJ, etc...).

Guérison :

- Points de vie PV : En un sablier, les soins (compétence **médecine** ou **chirurgie**) peuvent être appliqués à un personnage blessé et rendre tous les PVs au personnage (jusqu'à concurrence du maximum de PVs du stade dans lequel se trouve le personnage blessé). Certains sorts et certaines potions peuvent également rendre les PVs d'un personnage blessé.
- Stades : Le soigneur doit disposer de la compétence « **chirurgie** » et de la plante adéquate. La durée des soins est de 1 sablier (3minutes). Là aussi, des sortilèges ou des potions appropriées peuvent avoir des effets similaires.

Plante de soins



Régel : un ensemble de petites fleurs blanches avec un cœur jaune, 3 pistilles rosâtre complète le tout. Elles sont utiles pour le chirurgien pour soigner une personne légèrement blessé pour la ramener à l'état normal. Un alchimiste peut y trouver de l'utilité.

Vaerg : un ensemble de petites fleurs légèrement rosé, des étamines jaune et un cœur vert. Elles sont utiles pour le chirurgien pour soigner une personne gravement blessé pour la ramener à l'état légèrement blessé. Un alchimiste peut y trouver de l'utilité.



Améliz : Une fleur unique rouge qui ressemble à une étoile, de petite taille, les feuilles très dures. elle peut remplacer soit la régel, soit la vaerg.

Plante d'alchimie



Brocchinia : Une grande fleur jaune (allongée), elle peut être complètement fermée ou à demi ouverte. Elle permet de réaliser des potions permettant de créer des poisons.



Aldrovenda : Ce sont des petites fleurs uniques blanche avec un cœur jaune ou violet. Elle peut être complètement fermée ou à demi ouverte. Elle permet de réaliser des potions permettant de soigner les personnes.

Catopsis : Une petite fleur rouge. Elle permet de réaliser des potions permettant de se protéger ou soigner des poisons.





Dionaea : Une petite fleur orange. Elle permet de réaliser des potions permettant de manipuler l'esprit humain.

Bieliamphora : Ensemble de petites fleurs blanches dont la pointe est violette avec le centre jaune, trois ou quatre fleurs. Elles permettent de réaliser des potions permettant de fabriquer des objets capturant la magie.



Bicella : Ensemble composée de deux petites fleurs jaunes set deux petites fleurs rouges. Elles permettent de réaliser des potions permettant l'amélioration de la résistance du corps.

Genlisea : composée d'une ou deux fleurs violettes dont la base des pétales est violette, le cœur jaune. Elles permettent de réaliser des potions aidant à la forge.

