

BLESSURES ET GUERISON**1. Données générales**

Deux types de dégâts, physiques et mentaux.

2. Soak, Stress & Harm

- a. **SOAK** réduit ces dégâts de 1 POINT. Deux types de SOAK :
 - i. Permanent (armure pour PHYSIQUE, courage pour MENTAL, nombre fixe)
 - ii. Conditionnel (cover pour PHYSIQUE, morale pour MENTAL, jeter un certain nombre de DC à lire comme pour les dégâts).
- b. **Tout point de dégât non absorbé** par le SOAK adapté cause un ou plusieurs STRESS voire un ou plusieurs HARM.
- c. **Cinq STRESS perdus** en une fois font un HARM ; arriver à 0 STRESS fait un HARM ; perdre un STRESS alors qu'il n'en reste plus fait un HARM. Quatre HARM rendent incapable d'agir, sauf à utiliser UN FORTUNE. Cinq HARM entraînent la mort.
- d. **Chaque HARM** augmente la DIFFICULTE des TEST liés par +1, sauf à utiliser UN FORTUNE.

TYPES DE DEGAT					
Type de dégât	Stress	Soak	Harm	Recovery (self)	Recovery (other)
Physique	Vigor	Armor (static) + cover (dice)	Wound (Agility, Brawn, Coordination)	Resistance	Healing
Physique (objet)	Structure	Armor (static) + cover (dice)	Break (tout test adapté)	-	Crafts
Mental	Resolve	Courage (static) + morale (dice)	Trauma (Awareness, Intelligence, Personality, Willpower)	Discipline	Counsel

3. Sacrifier une pièce d'armure

Une fois par scène un PC ou NPC NEMESIS peut éviter un WOUND en sacrifiant une pièce d'armure (voir HIT LOCATION) ou un bouclier. Un TOUGHENED peut faire de même avec un bouclier seulement.

4. Guérir

a. Pendant une scène

- i. Presque impossible de récupérer d'un HARM
- ii. Second Wind : 1 MOMENTUM par point de stress, Immediate, Repeatable, pour soi.
- iii. Recover : STANDARD ACTION, TEST D1 (RESISTANCE pour PHYSIQUE ou DISCIPLINE pour MENTAL) permet de regagner 2 STRESS, plus 2 STRESS PAR MOMENTUM (Regular, Repeatable). De plus, permet de relancer tout COVER DICE jusqu'au début du tour suivant, pour soi.
- iv. Treatment : STANDARD ACTION, TEST D1 ou nombre de HARMS dont l'allié souffre (HEALING pour PHYSIQUE ou COUNSEL pour MENTAL) permet de faire gagner à un allié en REACH 3 STRESS, plus 3 STRESS PAR MOMENTUM (Regular, Repeatable). On peut soulager MENTAL à distance, mais DIFFICULTE +1 en CLOSE, et +1 encore à chaque niveau de distance.

b. Après une scène

- i. PC récupère tout STRESS (VIGOR et RESOLVE) à la fin d'une scène.
- ii. Pour HARM deux phases, TREATMENT et HEALING.
 1. TREATMENT : D1 skill TEST (HEALING ou COUNSEL) ; si réussi récupération par un allié ou soi-même d'un HARM, plus UN HARM par MOMENTUM (repeatable). Un HARM traité ne donne plus de malus mais si nouvel HARM (se reprend un coup d'épée, ou voit à nouveau une horreur cosmique) alors les anciennes blessures se rouvrent immédiatement.
 2. HEALING : En général pendant le CAROUSING, et coûte 1po par HARM.