Source : ADD2 – Aide au Maître de donjon – Campagnes de haut niveau [TSR 2156F], p. 62

Maladie

Une simple égratignure infligée par un monstre légendaire peut transmettre une maladie mortelle à un personnage. À chaque fois qu'un monstre possédant ce pouvoir réussit à toucher au contact, jetez 1d100 en secret. Si le résultat est inférieur ou égal aux dégâts infligés par l'attaque, le PJ est infecté. Si la créature touche un même adversaire plusieurs fois dans le même round, ne jetez qu'un seul dé, qui devra alors être inférieur ou égal à la somme des dégâts provoqués par toutes les attaques. Par exemple, si un monstre touche son adversaire à deux reprises, lui infligeant une fois 17 points de dégâts et une autre fois 21, l'adversaire est infecté sur un jet de 38 ou moins.

Table 14:

Maladie

Rang	Début[1]	Mort[2]
Sang-mêlé	1d4 semaines	2d4 mois
Sang pur	1d4 jours	2d6 semaines
Ancien	1d4 heures	2d6 jours
Grand ancien	1d4 tours	2d4 heures
Parangon	1d4 rounds	1d4 tours

[1] Ceci représente le temps écoulé avant l'apparition des premiers symptômes. Tant que cette période n'est pas achevée, la victime se sent bien. Si une personne à été infectée plusieurs fois au cours du même combat, déterminez à chaque fois quand la maladie commence à se déclarer et prenez le plus petit résultat obtenu. Le fait d'être infecté plusieurs fois par la même maladie n'a aucun autre effet.

[2] Ceci représente l'espérance de vie du malade qui n'a aucune chance de récupérer sans aide et meurt si on ne le soigne pas.

Effets des maladies

En plus de se sentir très mal, la victime d'une maladie subit également un à quatre des effets suivants. D'autres effets sont possibles.

Cécité : la vision de la victime se brouille ou ses paupières gonflent tellement qu'elle ne peut plus rien voir. Le personnage ne peut plus jeter de sorts ou lancer des projectiles, et il subit les malus normaux associés à la cécité lorsqu'il se déplace ou doit combattre au contact. Un sort de guérison de la cécité reste sans effet.

Délire : la tête du malade s'emplit de visions étranges et de pensées confuses. Le personnage agit comme s'il était sous l'effet d'un sort de confusion. Une fois par tour, il peut sortir de cet état en réussissant un jet de 9 ou moins sur 1d20. Ses ajustements de points de vie (dépendant de sa Constitution/Santé) s'ajoutent ou se retranchent au score à obtenir (pour cette règle particulière, les non-combattants ayant 17 ou plus en Constitution peuvent ajouter au score à atteindre le bonus de points de vie qu'ils auraient s'ils étaient combattants).

Diminution des scores de caractéristiques : une ou plusieurs des caractéristiques de la victime diminuent de 1 à 5 points.

Faibles capacités de guérison : la victime ne peut plus récupérer de points de vie grâce à des sorts de soins et ses blessures ne se referment naturellement qu'à 10 % de leur rythme normal.

Fièvre : le personnage doit se reposer au lit. Si on le force à bouger, sa résistance physique est sévèrement mise à l'épreuve et il lui faut réussir un jet de 9 ou moins sur 1d20 et ce, toutes les heures, sous peine de perdre connaissance. Ses ajustements au toucher viennent s'ajouter ou se retrancher au score à atteindre, S'il a une caractéristique d'Endurance, utilisez ce score pour déterminer l'ajustement à appliquer au jet de dé (dans le cas contraire, reportez-vous sur la Force). En cas d'échec, le personnage subit une crise de délire (voir ci-dessus) pendant 2d4 rounds avant de tomber dans un état de stupeur hébétée qui dure 2d4 heures,

Frissons : la personne tremble de manière incontrôlable pendant 2d4 rounds. Durant cette période, elle ne peut ni bouger ni combattre ni jeter de sorts, et tous ses jets de sauvegarde et de caractéristiques subissent un malus de -4. Les frissons reviennent de temps en temps (jetez à nouveau les dés dans la colonne Début pour déterminer leur fréquence).

Paralysie : le personnage perd l'usage de l'un de ses membres ou est paralysé à 100 %.