

Source : ADD – Guide du Maître [TSR 2011F], pp. 9-10

MALADIE

Comme précédemment à propos des poisons, ce système ne cherche pas à traiter de manière spécifique un sujet qui est hors de son but et de son ressort. Par contre, il définit des catégories assez générales de maladies et leurs effets sur le jeu, ainsi que les probabilités de contamination en fonction du milieu extérieur. Dans la plupart des cas, vous n'aurez naturellement nul besoin de choisir une maladie au hasard dans la mesure où elle sera bien spécifiée, mais vous pourrez trouver utiles les paramètres aléatoires concernant les circonstances et la gravité de l'infection.

Contraction d'une maladie :

Chaque *mois* de jeu, vous pouvez, si vous le désirez, déterminer si, oui ou non, un personnage ne souffre pas d'une maladie (ou de troubles). Tirez *chaque semaine* si les conditions sont particulièrement favorables :

TEMPS CHAUD OU TRÈS CHAUD, TEMPS HUMIDE,
CONDITIONS DE VIE INSALUBRES,
SURPOPULATION PAR TEMPS CHAUD

Tirez *chaque fois* qu'un personnage est en contact avec un porteur de maladie susceptible de répandre la contagion. Le porteur peut être un humain, un animal, un insecte, de la nourriture, des immondices, etc. En tant que MD, vous devez indiquer toutes les circonstances spéciales de ces maladies qui sont applicables.

Contraction une infection parasitaire :

Tous les mois de jeu tirez pour chaque personnage afin de déterminer s'il est contaminé par une forme quelconque de parasite. Si les conditions sont favorables, vérifiez toutes les semaines :

CONDITIONS DE VIE INSALUBRES ET TEMPÉRATURE ÉLEVÉE,
TEMPS HUMIDE ET CHAUD

Tirez *chaque fois* qu'un personnage est mis en contact d'un porteur de parasites. Les porteurs peuvent être des humains, des animaux, de la poussière, de la terre, du fumier, de la viande crue (ou mal cuite), de l'eau des marais...

LES TIRAGES SONT EFFECTUÉS EN UTILISANT LES TABLEAUX APPROPRIÉS SUIVANTS :

PROBABILITÉ DE CONTRACTER UNE MALADIE

Probabilité de base 2%

Ajustements :

déjà malade ou victime d'un parasite	+1%
surpopulation (foule, ville, vaisseau...)	+1%
saleté (ville, camp, siège)	+1%

le personnage est vieux	+2%
environnement favorable (marais, jungle)	+2%
climat chaud et humide (saison et région)	+2%
le personnage est vénérable	+5%
contact avec un porteur de maladie contagieuse	+10%
climat ou temps froid (haute altitude)	-1%
temps froid, haute montagne	-2%
sur un vaisseau après 2 semaines de navigation	-2%

Procédure : modifiez la probabilité de base à l'aide des ajustements. Une fois le pourcentage de contracter une maladie déterminé, lancez les dés pour chaque personnage concerné. S'il est atteint, reportez-vous au **TABLEAU DES MALADIES** pour déterminer sa nature.

PROBABILITÉ D'INFECTION PARASITAIRE

Probabilité de base 3%

Ajustements :

saleté (ordures, égouts, fumier)	+1%
viande mal préparée	+2%
eau polluée	+5%
jungle ou marais	+5%
temps ou climat froid, désert	-1%
temps froid, haute montagne, désert froid	-1%

Procédure : identique à celle concernant les maladies, mais consulter le **TABLEAU DES INFECTIONS PARASITAIRES**.

TABLE DES MALADIES (OU TROUBLES)

Dés	Partie du corps affectée	Circonstances (d8)		Gravité (d8)		
		Aiguë	Chronique	Bénigne	Sérieuse	Terminale
01-06	articulations	1-4	5-8	1-6	7-8	—
07-08	cardiovasculaire-rénal	1-3	4-8	1-2	3-4	5-8
09	cerveau/système nerveux	1-6	7-8	1-2	3-5	6-8
10-11	muqueuses	1-7	8	1-6	7-8	—
12-13	muscles	1-5	6-8	1-5	6-7	8
14-26	nez-gorge	1-6	7-8	1-6	7-8	—
27-29	oreilles	1-7	8	1-6	7	8
30-31	organes génitaux	1-2	3-8	1-3	4-7	8
32	os	1	2-8	1	2-3	4-8
33-43	peau	1-5	6-8	1-5	6-7	8
44-46	système sanguin	1-3	4-8	1-2	3-5	6-8
47-68	système gastro-intestinal	1-6	7-8	1-5	6-7	8
69-88	système respiratoire	1-6	7-8	1-5	6-7	8
89-92	système urinaire	1-6	7-8	1-5	6-7	8
93-94	tissus connectif	1	2-8	1	2-3	4-8
95-00	yeux	1-7	8	1-5	6-7	8

TABLE DES INFECTIONS PARASITAIRES

Gravité (d8)

Dés	Zone touchée	Bénigne	Sérieuse	Terminale
01-24	estomac	1-2	3-7	8
25-50	intestins	1-2	3-7	8
51-55	muscles	1	2-3	4-8
56-85	peau/cheveux	1-7	8	–
86-90	système cardiovasculaire	1-2	3-5	6-8
91-00	système respiratoire	1	2-4	5-8

Les circonstances déterminent si la maladie se limite à une simple attaque (*aiguë*) ou si elle se manifestera périodiquement une fois contractée (*chronique*). Les maladies chroniques sont récurrentes et si les symptômes se déclarent en même temps qu'une autre infection (maladie, troubles ou infection parasitaire), la gravité des deux sera accrue. Ainsi, un personnage affaibli par deux maladies chroniques a peu de chance de survivre à une troisième.

La gravité conditionne l'importance de la maladie, des troubles ou de l'infection parasitaire, et détermine la période d'incapacité (convalescence ou bien invalidité qui s'achève par le décès du personnage) ainsi que les effets de l'affection.

- BÉNIGNE :** Durant toute la maladie, le personnage est incapable d'effectuer des tâches fatigantes et doit se reposer. Le MD doit déterminer le traitement qui permet de réduire cette période. La durée normale est de 1-3 semaines.
- SÉRIEUSE :** Une maladie sérieuse ampute les points de vie du personnage de 50 % et le rend impotent durant 1-2 semaines, plus encore 1-2 semaines de temps pendant lesquelles la maladie régresse au stade léger et le personnage se remet.
- TERMINALE :** La maladie entraînera la mort (ou la perte d'une partie du corps) après 1-12 jours (des périodes plus longues sont prévues ci-après dans l'explication des diverses maladies).

Articulations : les troubles de type chronique entraînent la perte d'un point de dextérité, les conséquences de chaque attaque sérieuse étant permanentes.

Cardiovasculaire-rénal : même traitement que pour les troubles sanguins (le stade terminal ne dure que 1-12 jours).

Cerveau : les problèmes cérébraux impliquent la perte d'un point d'intelligence et de dextérité jusqu'à guérison totale. Les affections chroniques seront donc fatales à la longue. Au stade terminal, la mort intervient entre 1 et 12 heures.

Muqueuses : les affections chroniques causent la perte d'un point de constitution, permanente en cas d'attaque sérieuse.

Muscles : les troubles de type chronique entraînent la perte d'un point de force et de dextérité, les attaques sérieuses ayant 25 % de chance de rendre ces pertes permanentes. Le stade terminal dure 1-12 mois.

Nez-gorge : les troubles chroniques ont 10 % de chances d'entraîner la perte d'un point de constitution pour chaque attaque sérieuse.

Oreilles : les affections de type terminal entraînent la surdité d'une oreille.

Organes génitaux : aucun trouble notable, sinon la propagation de la maladie... Le stade terminal dure 1-12 mois.

Os : les effets sont semblables à ceux des troubles sanguins. Les affections chroniques et terminales peuvent être traitées de la même manière.

Peau : les troubles sérieux ont 10 % de chances d'entraîner la perte permanente d'un point de charisme. Les attaques chroniques et bénignes ont la même probabilité de causer une telle perte, les attaques sérieuses 25 %. La mort intervient après 1-12 semaines de stade terminal.

Système sanguin : ce genre de troubles entraîne la perte d'un point de force et de constitution chaque semaine jusqu'à complète guérison. Par conséquent, les troubles chroniques rongent petit à petit le personnage de l'intérieur. Les affections terminales durent 1-12 semaines.

Système gastro-intestinal : les problèmes de nature chronique causent la perte d'un point de force et de constitution à chaque attaque jusqu'à complète guérison (de façon permanente si la gravité de la maladie est sérieuse). La mort arrive après 1-12 semaines de stade terminal.

Système respiratoire : les maladies chroniques et sérieuses ont 10 % de chances de causer la perte d'un point de force et de constitution (tirer séparément pour chaque caractéristique). Le stade terminal dure 1-12 mois avant la mort.

Système urinaire : les problèmes de nature chronique et sérieuse ont 20 % de chances de causer la perte d'un point de dextérité et de constitution, à chaque attaque. Le stade terminal dure 1-12 mois.

Tissus connectifs : ces maladies (comme la lèpre) entraînent la perte permanente d'un point de force, de dextérité, de constitution et de charisme par mois (seule une attaque aiguë et légère restera sans effet durable). Les malades au stade terminal survivent tant que leur constitution sera supérieure à 0 ; les considérer comme des cas sérieux et chroniques.

Yeux : le stade terminal entraîne la cécité totale ou la perte d'un œil (50 % / 50 % dans l'un ou l'autre cas).

AJUSTEMENTS AUX TIRAGES DE CIRCONSTANCES ET DE GRAVITÉ*

constitution inférieure à 3	+2
constitution entre 3 et 5	+1
maladie ou troubles chroniques	+1
infection parasitaire sérieuse	+1
moins de 25 % des points de vie de base	+1
constitution entre 10 et 12	-1
constitution entre 13 et 15	-2
constitution entre 16 et 17	-3
constitution égale à 18	-4

Note : un résultat de 0 ou moins indique que le personnage ne contracte pas la maladie.

* Ne pas utiliser cette table pour les infections parasitaires.