



Au départ tu es à l'**état normal** avec **3 points de vie (PV)**.

Au combat tu décomptes d'abord les points d'armure (PA) puis les PV :

Tant que tu as perdu moins de 3 PV, alors tu restes debout, tu peux alors combattre, courir, incanter....

Si tu pers 3 PV ou plus, tu es à zéro, tu alors tombes à terre pour 2 sabliers.

Si tu es stabilisé pendant 30s, tu peux te relever à la fin de la stabilisation.

Lorsqu' tu es à l'**état légèrement blessé**, tu as 2 PV.

Si on perd moins de 2 PV, pas de problème, tout va encore bien.

Si tu pers 2 PV ou plus, tu es à zéro, tu tombes alors à terre pour 2 sabliers.

Si tu es stabilisé pendant 30s, tu peux te relever à la fin de la stabilisation.

Lorsqu' tu es à l'**état gravement blessé**, tu n'as plus que 1 PV.

Si tu le pers, alors tu tombes à terre pour 5 sabliers et tu es dans l'état de **coma**.

Si tu es stabilisé, puis veillé pendant 5 sabliers, alors retourne à l'état gravement blessé avec 1PV.

Sinon tu es tombé au champ d'honneur, tu es mort.

Durée des soins :

- Points de vie : Compétence **médecine**, durée un sablier.
- Stades : Compétence « **chirurgie** »
 - ✓ « légèrement blessé → normal » : durée des soins : 1 sablier, plante légère.
 - ✓ « gravement blessé → légèrement blessé » : durée des soins : 1 sablier, plante grave.
- Membre brisé : compétence « **chirurgie** », prend 2 sabliers (6 minutes), après quoi le membre est à nouveau valide.

Premiers soins :

- Diagnostiquer toute personne : état actuel, nombre de PVs (30s).
- Stabiliser un personnage inconscient (30s), il peut alors se relever.
- Stabiliser un comateux (30s), il peut alors être veillé pour se relever à l'état « **gravement blessé** ».