Principe de fonctionnement

Ce système repose sur le niveau de l'undead. Ce dernier dispose d'1 point de guérison dit « multiple » / 2 niveaux / jour.

Chaque undead l'utilise selon la réserve de point qu'il lui reste et de l'attaque qu'il subit. Même un undead sans intelligence dispose de cette possibilité. Il s'agit d'une faculté innée qui se déclenche instantanément.

Dans le cas d'une attaque létale ou équivalente (fear, charm, sleep, etc.), le mort dispose d'une seconde chance contre cette attaque (même s'il n'y a pas de save normalement). Save à -2 (sans aucun bonus d'objet, de caractéristique, de classe, de race). S'il réussit ce save, il utilise une partie de ses points pour contrer l'attaque mortelle.

Type	Coût en point
Aging	0,5 / 10 ans
Charm Lesser (suggestion…)	1
Charm Greater (domination…)	2
Cry (malus, etc…)	1
Cry Lethal	3
Death (spell, gaze, etc…)	3
Disease Lesser (inconfort, perte de carac,…)	1
Disease Lethal or rot	3
Drain Lesser : strenght, etc.	1
Drain Greater : level (par niveaux de drain)	2
Fear Lesser (sans fuite)	1
Fear Greater (fuite)	2
Paralyzation Lesser (=> slow)	1
Paralyzation Greater	2
Poison Lesser (A-C)	1
Poison Greater (D-G)	2

Poison Special (S → XX)	3
Sleep Lesser (engourdissement)	1
Sleep Greater (endormissement)	2
Sleep Special (sommeil « permanent »)	3

Récupération

1 point / heure de repos ; c.a.d. assis ou allongé, sans produire d'efforts physique, magique ou mental. En totalité, après une période de 6 heures consécutives de repos.