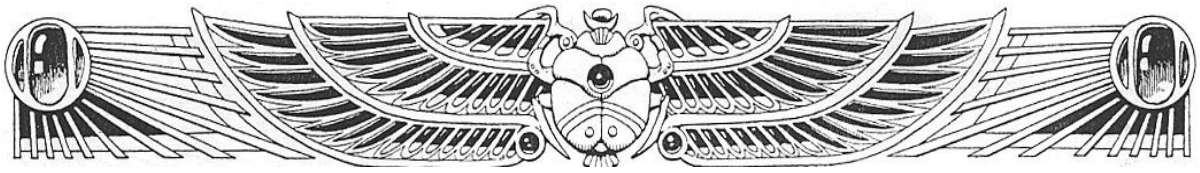


De la Gestion du Voyage

« N'ayez crainte mes amis, suivez moi sans peur car si je vous dis que ce chemin est sûr c'est qu'il est ! Vous pouvez me croire, mes sens aiguisés sont infaillib… « crac ! » Haaaaaa… ! »

- T'inkiett, éclaireur T'skrang dans les jungles de Servos -

TABLES DES MATIERES

1- Introduction. ***2***

2- De l'Orientation. *Erreur ! Signet non défini.*

2-1 De la compétence Orientation Terrestre. Erreur ! Signet non défini.

2-2 De la fatigue. **3**

3- De la Survie. ***4***

3-1 De la compétence Survie. **4**

3-1-1 L'Abri : 5

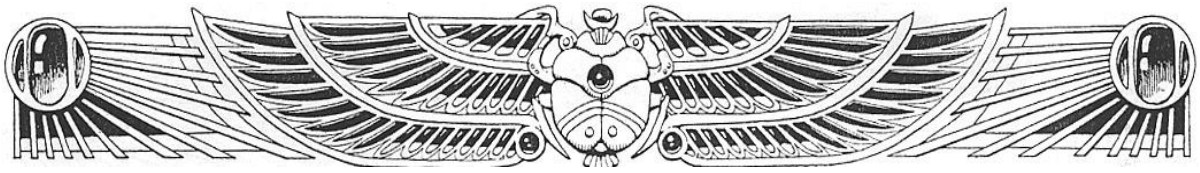
3-1-2 La nourriture : 5

3-1-3 L'eau : 6

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part.

Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.blackbook- editions.fr.

Merci à Kyin pour m'avoir inspiré cette aide de jeu !



1- Introduction.

Comment gérer de manière simple un voyage à travers les terres sauvages de Barsaive, lorsqu'un groupe de PJ part à l'aventure? Si vous vous êtes posé cette question alors cette aide de jeu est faites pour vous ! Il est vrai que certaines règles existent comme la compétence **Survie** (voir Le recueil du Joueur p247) et le chapitre **Partir à l'aventure** (voir Le recueil du Maître de Jeu p116 à 121) mais il faut avouer que l'ensemble manque de cohésion et n'est pas très intuitif. Les embuches et la gestion du campement sont bien souvent laissées à la seule initiative du MJ.

Cette aide de jeu à pour but :
-de fournir des règles **simples** aux MJ qui souhaitent cadrer un peu plus cet aspect dans leurs parties,
-de mettre les PJ **au centre** des évènements en les impliquant au maximum.

2-De l'Orientation.

2-1 De la compétence **Orientation Terrestre**.

Niveau : rang+Perception
Usage par défaut : oui
Action : oui
Effort :0

-Cette nouvelle compétence nécessite l'utilisation de cartes et/ou d'un sextant.

-Le personnage disposant de la compétence Orientation terrestre sera appelé « guide ».

-Cette compétence permet au guide de piloter son groupe de compagnons à travers les terres reculées de Barsaive. Le guide permettra au groupe de trouver son chemin, d'éviter les créatures sauvages, de contourner les difficultés liées au terrain, etc…bref de voyager un maximum en sécurité.

-Un seul guide par groupe peut faire un test d'Orientation terrestre.

-Un guide ne peut faire qu'un seul test d'Orientation terrestre par jour de voyage.

-Si un groupe comprend plusieurs guides, alors il faudra choisir le guide qui réalisera le test. Ce dernier gagnera un bonus de +1 (bonus cumulatif) au résultat de son test et ce pour chaque guide supplémentaire que comprend le groupe.

Tableau récapitulatif des seuils de difficultés des tests d'orientation Terrestre

TABLE DES DIFFICULTES D'ORIENTATION TERRESTRE	
Type de terrain	Difficulté
Terrain dégagé, peu d'obstacles à la vue du personnage (ex :plaines dégagées)	5
Terrain accidenté, obstacles mineurs (ex : plaines vallonnées)	7
Terrain obstrué, obstacles majeurs (ex : chaine de montagne, forêt)	9
Terrain exceptionnel, fermé, pas de ligne de vue (ex : Mer des Enfers, grotte, jungle)	12

Tableau récapitulatif des modificateurs

TABLE DES MODIFICATEURS	
Conditions Climatiques	Modificateur au seuil de Difficulté
Temps clair, beau, ensoleillé	-
Temps nuageux, ondée, vent léger	+2
Mauvais temps, pluie, brouillard, vent fort	+4
Tempête, grêle, éclairs, vent violent	+6
Carte imprécise	+1
Carte incomplète	+3
Carte inadaptée	+5

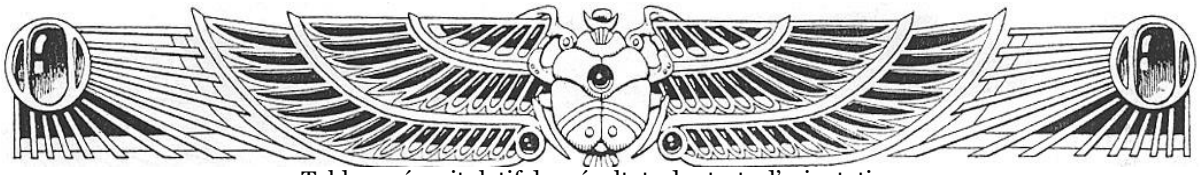


Tableau récapitulatif des résultats des tests d'orientation

TABLE DES RESULTATS DES TEST D'ORIENTATION TERRESTRE	
Résultat	Effet(s)
Pathétique	Les PJ doivent effectuer 3 Tests de fatigue
Médiocre	Les PJ doivent effectuer 2 Tests de fatigue
Moyen	Les PJ doivent effectuer 1 Test de fatigue
Bon	Aucun Test de fatigue
Excellent	+1 aux résultats des éventuels tests de **Survie** réalisé par l'un des membres du groupe
Extraordinaire	+2 aux résultats des éventuels tests de **Survie** réalisé par l'un des membres du groupe

Note : à la place d'un test de fatigue, un MJ peut plutôt choisir de faire subir à son groupe de PJ une attaque d' une/de créatures sauvages.

Note 2 : plus le résultat à un test d'orientation sera mauvais et plus les PJ subiront des tests de fatigue de type (Blessures mineure), voir chapitre 1-2 De la fatigue, ci-dessous.

2-2 De la fatigue.

-Parfois, lorsqu'un voyage ne se déroule pas comme prévu, l'étape du jour peut être bien plus fatigante qu'initialement prévue. Dans ce cas là, les PJ doivent faire un test de fatigue.

-Le test de fatigue est un test de constitution (de base) contre un seuil de difficulté égal à 7.

-Il existe deux types de conséquence à l'échec d'un test de fatigue, qui sont fonction de la source qui a déclenché ce dernier : (fatigue) ou (blessures mineures).

-Un test de fatigue (fatigue) est souvent demandé à groupe de PJ après un résultat moyen ou médiocre à un test d'Orientation terrestre.

-Un test de fatigue (blessures mineures) est souvent demandé à groupe de PJ après un résultat médiocre ou pathétique à un test d'Orientation terrestre.

-En cas d'échec pour un test de fatigue de type (fatigue), le PJ encaisse un nombre de points de fatigue égal au résultat d'un test de niveau 7.

-En cas d'échec pour un test de fatigue de type (blessures mineures), le PJ subi un malus de -1 aux résultats de ses tests d'action. Le MJ choisira quelle blessure mineure a contracté le PJ, cette dernière étant souvent fonction du type de terrain traversé ou du type de climat. Ce malus est cumulatif. A chaque fois qu'un PJ rate un test de fatigue (blessures mineures), on dit qu'il gagne un **niveau de fatigue**.

-Pour soigner un niveau de fatigue, un PJ doit se reposer au minimum 4h en plus de sa nuit de repos. Un PJ pourra donc soigner au maximum 2 niveaux de fatigue par jour complet de repos.

-Pour soigner un niveau de fatigue, il n'est pas nécessaire que le PJ ait soigné au préalable tous ses points de dommage.

-Un PJ prenant une potion de récupération (coup-de-fouet) ou de guérison soignera automatiquement (en plus des autres effets de la potion) un niveau de fatigue.

Tableau récapitulatif des sources et des types des blessures mineures

TABLE DES SOURCES ET DES TYPES DE BLESSURES MINEURES	
Source	Effet(s)
Canicule, Chaleur, manque d'eau	Déshydratation
Froid, glace, vent violent	Engelures
Haute altitude	Manque d'oxygène
Canicule, ensoleillé, pas d'ombre	Coups de soleil
Terrain difficile	Cheville foulée, muscle froissé
Se perdre, marche forcée	Fatigue, grosses ampoules
Froid, pluie, humidité	Fièvre, rhume

Note : par soucis de simplicité, quelque soit la nature de la blessure mineure infligée à un PJ la conséquence sera toujours un malus (cumulatif) de –1 aux résultats de ses tests d'action.

-Pour les MJ qui souhaitent plus de réalisme et diversifier les conséquences de chaque type de blessure mineure, voir le tableau ci-dessous.

Tableau récapitulatif des effets par type des blessure mineure

TABLE DES EFFETS PAR TYPE DE BLESSURE MINEURE	
Type de blessure	Effet(s)
Déshydratation	3 points de dommage par jour -1 aux tests d'action FOR et/ou CON
Froid & Engelures	Dommage niv 4 / 30 min -1 aux tests d'action FOR et/ou DEX
Manque d'oxygène	-1 test de fatigue
Coups de soleil	-1 aux tests d'action FOR et/ou CON
Cheville foulée	-1 aux tests d'action DEX
Muscle froissé	-1 aux tests d'action FOR
Fatigue	-1 à tout test d'action
Grosses ampoules	-1 aux tests d'action DEX
Fièvre, rhume	-1 aux tests d'action PER

3- De la Survie.

3-1 De la compétence Survie.

Niveau : rang+Perception
Usage par défaut : oui
Action : oui
Effort : 0

-Cette compétence servira à gérer trois aspects lors des trajets des PJ : L'**abri** pour le campement, la découverte de **nourriture** et le repérage de points d'**eau** en chemin.

-L'utilisation de cette compétence nécessite 4h. Un PJ pourra donc faire deux tests de survie par jour au maximum (un pour la matinée et l'autre pour l'après midi par exemple).

-Un jet ne pourra servir que pour un seul aspect (abri ou nourriture ou eau). Le PJ doit mentionner quel aspect il privilégie avant de lancer les dés.

-Ces tests ne gênent en rien la capacité du PJ à suivre le rythme du groupe.

-Si plusieurs PJ possèdent cette compétence, alors il faut choisir le personnage qui réalisera le test. Ce dernier gagnera un bonus de +1 (bonus cumulatif) au résultat de ses tests et ce pour chaque aide qu'il recevra. Cela veut dire qu'un groupe de PJ ne pourra au maximum bénéficier que de deux jets de survie par jour.

-Le seuil de difficulté du test de survie sera fonction du lieu traversé, voir tableau récapitulatif ci-dessous.

Tableau récapitulatif des seuils de difficulté des tests de Survie

TABLE DES DIFFICULTES DE SURVIE	
Type de terrain	Difficulté
Terrain dégagé, peu d'obstacles à la vue du personnage (ex :plaines dégagées)	5
Terrain accidenté, obstacles mineurs (ex : plaines vallonnées)	7
Terrain obstrué, obstacles majeurs (ex : chaine de montagne, forêt)	9
Terrain fermé, pas de ligne de vue (ex : grotte, jungle)	12

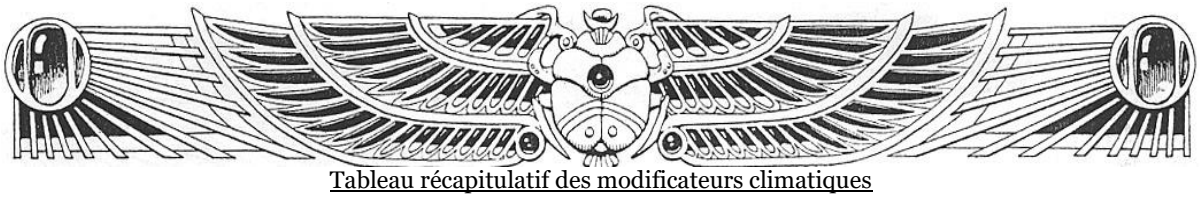


Tableau récapitulatif des modificateurs climatiques

TABLE DES MODIFICATEURS CLIMATIQUES	
Conditions Climatiques	Modificateur au seuil de Difficulté
Temps clair	-
Temps nuageux, ondée, vent léger	+2
Mauvais temps, pluie, brouillard, vent fort	+4
Tempête, grêle, éclairs, vent violent	+8

Note : en fonction de ce que recherchera le PJ, des conditions climatiques difficiles pourront devenir un avantage. Par exemple rechercher de l'eau potable sous un orage…

3-1-1 L'Abri :

Tableau récapitulatif des résultats des tests de Survie (abri)

TABLE DES RESULTATS DES TESTS DE SURVIE (ABRI)	
Résultat	Effet(s)
Pathétique	Le PJ a établi le campement dans une zone dangereuse. Il y aura du grabuge pendant la nuit ! Les PJ subissent un malus de –3 au résultat de leurs tests de récupération.
Médiocre	Le PJ n'a rien trouvé pour mettre le groupe à l'abri. Il faudra surement s'attendre à de la visite pendant la nuit. Les PJ subissent un malus de –1 au résultat de leurs tests de récupération.
Moyen	Le PJ arrive tout juste à trouver un petit abri suffisamment grand pour abriter tout le groupe. Il y a de faibles chances pour être dérangé pendant la nuit. Pas de modificateur au test de récupération.
Bon	L'abri est spacieux. Il n'y aura pas de perturbation durant la nuit. Les PJ bénéficient d'un bonus de +1 au résultat de leurs tests de récupération.
Excellent	L'abri est spacieux et confortable, une aubaine ! Il n'y aura pas de perturbation durant la nuit. Les PJ bénéficient d'un bonus de +2 au résultat de leurs tests de récupération ou ils peuvent soigner 1 niveau de fatigue.
Extraordinaire	Le groupe tombe sur une habitation abandonnée. Il y aura de la place pour tout le groupe y compris les montures. Ils seront au sec et au chaud. Il se pourrait bien qu'une bonne rencontre ait lieu cette nuit. Les PJ bénéficient d'un bonus de +2 au résultat de leurs tests de récupération et peuvent soigner 1 niveau de fatigue.

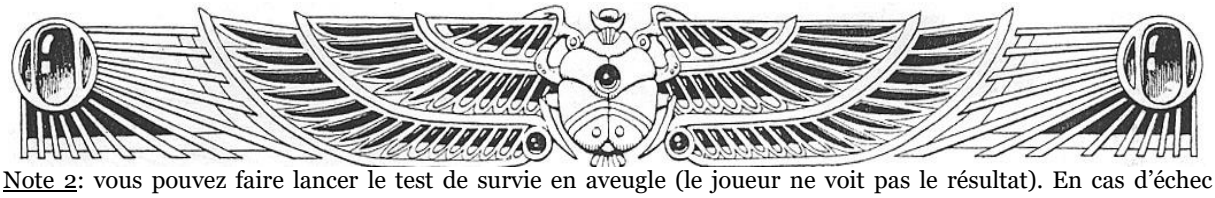
3-1-2 La nourriture :

Tableau récapitulatif des résultats des tests de Survie (nourriture)

TABLE DES RESULTATS DES TEST DE SURVIE (NOURRITURE)	
Résultat	Effet(s)
Pathétique	Le PJ ne trouve pas de nourriture.
Médiocre	Le PJ ne trouve pas de nourriture.
Moyen	Le PJ trouve 1 dose de nourriture.
Bon	Le PJ trouve 2 doses de nourriture.
Excellent	Le PJ trouve 3 doses de nourriture.
Extraordinaire	Le PJ trouve 4 doses de nourriture.

-Une dose de nourriture correspond à de quoi nourrir une personne pendant une journée Par exemple, pour un degré de résultat extraordinaire, le PJ trouve 4 doses de nourriture. 4 personnes peuvent donc manger pendant 1 jour ou alors une personne peut manger pendant 4 jours, etc…

Note : un troll ou un obsidien à besoin de deux doses par jour.



Note 2: vous pouvez faire lancer le test de survie en aveugle (le joueur ne voit pas le résultat). En cas d'échec pathétique, le joueur pourra quand même trouver de la nourriture mais cette dernière sera avariée, empoisonnée, non comestible, etc… Aux PJ à analyser la nourriture avant de la manger sinon gare aux conséquences…

3-1-3 L'eau :

Tableau récapitulatif des résultats des tests de Survie (eau)

TABLE DES RESULTATS DES TEST DE SURVIE (EAU)	
Résultat	Effet(s)
Pathétique	Le PJ ne trouve pas d'eau.
Médiocre	Le PJ ne trouve pas d'eau.
Moyen	Le PJ trouve 1 dose d'eau.
Bon	Le PJ trouve 2 doses d'eau.
Excellent	Le PJ trouve 3 doses d'eau.
Extraordinaire	Le PJ trouve 4 doses d'eau.

-Une dose d'eau correspond à de quoi abreuver une personne pendant une journée. Par exemple, pour un degré de résultat extraordinaire, le PJ trouve 4 doses d'eau. 4 personnes peuvent donc boire pendant 1 jour ou alors une personne peut boire pendant 4 jours, etc…

Note : un troll ou un obsidien à besoin de deux doses par jour.

Note 2: vous pouvez faire lancer le test de survie en aveugle (le joueur ne voit pas le résultat). En cas d'échec pathétique, le joueur pourra quand même trouver de l'eau mais cette dernière sera croupie, empoisonnée ou non potable, etc… Aux PJ à analyser l'eau avant de la boire sinon gare aux conséquences…

Tableau des résultats pathétiques aux tests de Survie

TABLE DES RESULTATS PATHETIQUES AUX TESTS DE SURVIE	
Nourriture avariée	-1 niv CON et/ou FOR et/ou PER
Eau croupie	-1 niv CON et/ou FOR et/ou PER

Note : pour soigner un niveau de fatigue, un PJ doit se reposer au minimum 4h en plus de sa nuit de repos. Un PJ pourra donc soigner au maximum 2 niveaux de fatigue par jour complet de repos.