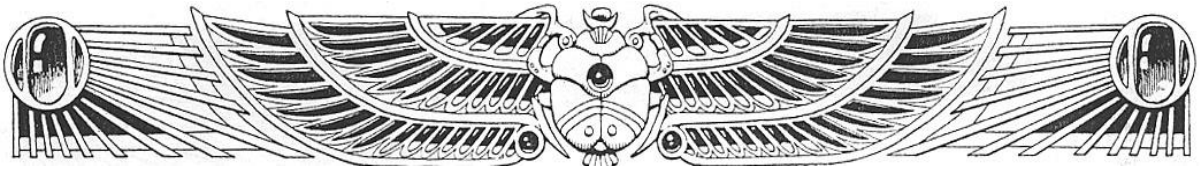


De la Survie (EDC/EDN)

-« La survie est une question, hum…de survie ! »

• Grégeos Béreth, humain officier militaire •

Cette aide de jeu consiste à clarifier les règles régissant la compétence de survie en version EDC et à proposer quelques précisions de règles maison applicables pour la version EDN.

Afin de profiter de cette aide de jeu, il est conseillé de posséder le ***Recueil du Joueur*** (EDC).

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Fasa Games, Inc comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ni par Fasa Games, Inc et n'a donc reçu aucun aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, veuillez consultez le site suivant www.black-book-editions.fr, ou sur Fasa Games, Inc, veuillez consultez le site suivant fasagames.com.

No challenge or claim ot the ownership of these trademarks is intended or implied. This is a not-for-profit fan work and is believed to reside within fair use.

Ecriture, mise en page & relecture : Notaure.

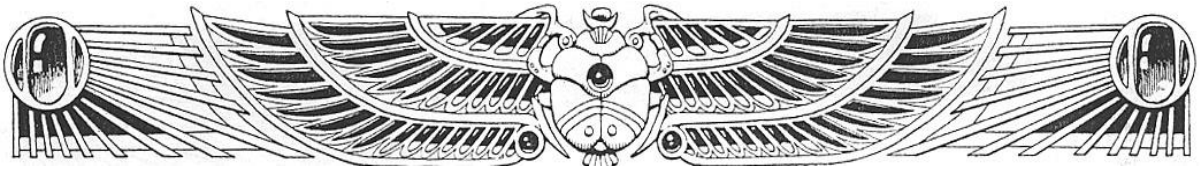
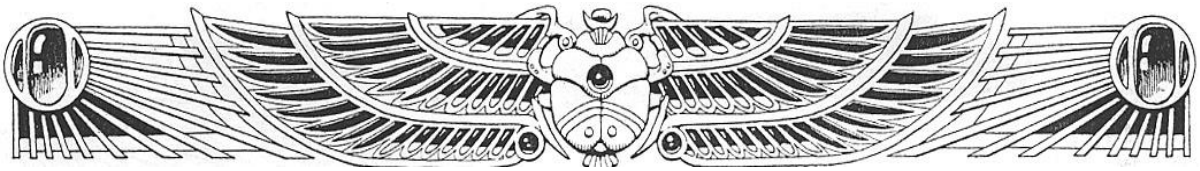


Table des matières

1-DE L'ORIENTATION 3

2-DE LA SURVIE 4



1-DE L'ORIENTATION

• Chaque jour de voyage nécessite sont test d'orientation afin de savoir si le *guide* emprunte le bon chemin. Le seuil de difficulté pour ce test dépend de la zone traversée, suivant :

Type région	SD
Peu d'obstacle à la vue du *guide* : Plaine dégagée	5
Obstacles mineurs à la vue du « guide » : Collines, éminences rocheuses, etc…	7
Obstacles importants à la vue du « guide » : Montagnes, forêt, etc…	9
Obstacles obstruant la vue du « guide » : Jungles, etc…	11

• La météo est un facteur important qui peut désorienter ou tromper facilement un *guide*, suivant :

Condition météo	SD
Nuages épars, bruine	+1
Nuageux, pluie	+3
Temps couvert, vent, pluie battante	+5
Orage, blizzard, vents violents	+7

• En revanche avoir une carte (de qualité) pourrait s'avérer crucial afin que le *guide*, puisse rester sur le bon chemin, suivant :

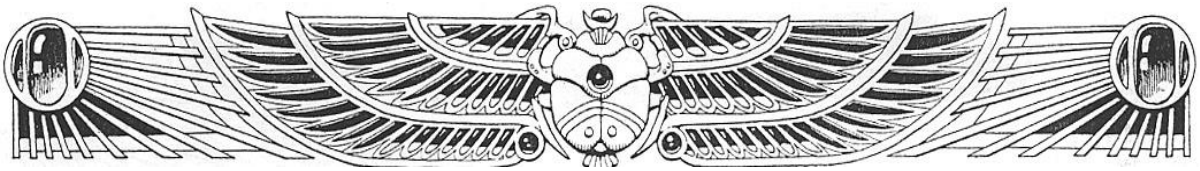
Equipement	SD
Carte approximative	-2
Carte précise	-4

• En cas d'échec à un test d'orientation, le *guide* emprunte un chemin potentiellement dangereux. Il est alors demandé à tous les voyageurs de réaliser un test d'END contre un SD identique à celui du test d'orientation initial. En cas d'échec des difficultés surviennent pour le voyageur malchanceux qui jette 1D6, suivant :

Echec (END)	Fatigues et blessures	Effet
1	**Grosses ampoules Cheville foulée**	-1 résultat des tests de DEX nécessitant l'utilisation des jambes. Durée : 1D2 jour(s) -2 résultat de tous tests de DEX.
2	**Coup de soleil Insolation**	-1 résultat des tests d'END. Durée : 1D2 jour(s) Cout d'effort (compétence) doublé, dommage niv 4/jour, consomme 2 rations d'eau/jour
3	**Fatigue Epuisement**	-1 résultat des tests d'action. Durée : 1D2 jour(s) -2 résultat des tests d'action, cout d'effort (compétence) doublé.
4	**Coup de froid Rhume**	-1 résultat des tests de PER. Durée : 1D2 jour(s) -1 résultat des tests de PER & CHA, test de compétence Discrétion impossible.
5	**Muscle froissé Entorse**	-1 résultat des tests de FOR. Durée : 1D2 jour(s) -2 résultat des tests de FOR, cout d'effort (compétence) doublé.
6	**Fièvre Etat grippal**	-1 résultat des tests de VOL. Durée : 1D2 jour(s) -1 résultat des tests de VOL et de CHA, dommage niv 4/jour, besoin de chaleur pour se soigner

• En cas de résultat pathétique au test d'END, lire la deuxième ligne et doublez la durée d'effet.

• Version EDN : en cas d'échec normal appliquer une *situation défavorable* au personnage. Cette situation ne pourra être soignée qu'après un jour complet de repos. En cas d'échec pathétique la situation ne pourra être soignée qu'après deux jours complets de repos.



2-DE LA SURVIE

• Pour chaque jour de voyage un même groupe de personnages peut tenter deux tests de survie suivant la nouvelle table de classification des régions ci-dessous (légèrement modifiée (plus difficile) et est inspirée de *la table de recherche* de la compétence survie EDC) :

Type région	Difficulté (survie)
Arrière-pays Bois	5
Basse montagne Jungle	9
Haute montagne Marécage	13
Régions corrompues	17

• Avoir du matériel adéquat (et de qualité) pourrait s'avérer crucial afin que pouvoir survivre longtemps, suivant :

Condition météo	Aspect	SD
Matériel de chasse, pêche	Nourriture	-2
Baguette de divination	Eau	-2

• La compétence **Survie** permet de rechercher de l'eau, de la nourriture ou un abri dans les milieux naturels. C'est une compétence par défaut donc tout personnage peut faire une recherche « par défaut » sous l'attribut **PER**. Seuls les personnages disposant de la compétence **Survie** peuvent aider celui qui réalise le test de recherche. Chaque aide procure un bonus de +2 au résultat du test.

Règle optionnelle : chaque aide procure un bonus de +2/statut atteint dans sa compétence au résultat du test.
*Exemple : un personnage ayant **Survie** à rang 5 et qui décide d'aider un compagnon lui fera gagner un +4 au résultat de son test.*

• En cas de réussite, le personnage trouve l'équivalent d'une ration d'eau ou de nourriture pour une personne pour une journée. Chaque succès supplémentaire obtenu octroi une dose supplémentaire.

• En ce qui concerne l'abri, chaque succès supplémentaire permet d'accueillir une personne de plus. Ce qui veut dire que s'il n'y a pas assez de place pour tout le monde, il faudra alors tirer au sort les personnes qui n'auront pu bénéficier des aspects relaxants du fait de se reposer dans un abri. Il se pourrait qu'elles en subissent les conséquences : fatigue ou autre…

En espérant que ces quelques propositions de règles puissent vous inspirer et améliorer vos parties, bon jeu à tous !

Merci à tous les participants des forums Earthdawn…