

## VOYAGE

- 1 période = 12 + mod CON - DEF Armure km /4h
- 1 journée = 2 périodes de marche
- Armure dans sac à dos : DEF armure /2
- Mule/âne (porteur du sac) : DEF = 0, période +2km
- Poney : 15km/période
- Cheval : 18km/période
- Marche forcée = 3 périodes de marche/j
  - -2 a toutes actions/périodes supp (-1 si monture)
  - Utilisation d'1 PR
  - Test de CON (12), si échec : ½ distance parcourue
- Terrains difficiles : ½ distance parcourue (1/4 si pas de chemin) voyage à pied obligatoire.
- **À cheval :**
  - Monter et descendre = (M)
  - En combat, (M) / tour pour garder son calme
  - Les (L) ne sont possibles que sur chevaux de guerre/montures fantastiques

## AVENTURE & MESAVENTURE

### SAUT :

- avec élan : test DEX DD (distance x 3)
- sans élan : test DEX DD (distance x 6)

### CHUTE :

- test DEX DD 10 permet d'ignorer les 3 premiers mètres.
- DM = 1d6 chaque 3 mètres (max 10d6)

### FEU : DM = 1d6 / tour

Si dans un incendie, test de CON DD (5+2 /tour) pour ne pas suffoquer et perdre connaissance.

### SOULEVER UNE CHARGE :

- La moitié de son poids : test FOR DD 10
- Son propre poids : test FOR DD 15
- Jusqu'au double de son poids : test FOR DD 20
- Jusqu'au triple de son poids : test FOR DD 25
- Dans ses bras, sur qqes mètres : bonus +5
- Trainer sur qqes mètres : bonus +10

### CHALEUR : Échec au test -> 1d6 DM

- > 40 °C : CON DD 10 - malus armure toutes les 6 h.
- > 45 °C : CON DD 15 - malus armure toutes les 6 h.
- > 40 °C : CON DD 15 - malus armure toutes les 1 h.

### FROID : Échec au test -> 1d6 DM

- 20 °C à 0°C : CON DD 15 toutes les 61 h si pas de vêtement adapté.
- <= -30°C : CON DD toutes les 6 h même si vêtement adapté
- <= -40°C : CON DD toutes les 1 h même si vêtement adapté

### SOUS L'EAU :

- Appliquer « condition extrême »
- (M) divisé par 2
- RD 5 sauf sur dégât perforant
- Retenir son souffle (3 + mod CON) tours
- Puis subis 1d6 temporaire par tour
- À 0 PV, inconscience et décède en 1d4 tours.

### POISON :

- **Poison Affaiblissant** : Réussir Test CON dif. 10\* ou Affaibli pendant 1d6 heures après 1d6 tours.
  - **Poison Lent** : Réussir Test CON dif. 10\* (à faire chaque jour) ou 1d6 DM après une journée.
  - **Poison Rapide** : Test CON dif. 10\* 2d6 DM ou la moitié si test réussi (immédiat)
  - **Poison Violent** : Test CON dif. 10\* Mort ou 2d6 DM si test réussi (après 10min).
- \* peut varier en fonction de la virulence du poison

### PIEGES :

**Test de SAG** pour savoir si le perso **découvre** le piège juste avant de le subir.

**Réussite** = Il découvre le piège à temps.

**Échec** = Il subit le piège.

**Test d'INT** (Dif. du test de SAG -5) si le perso **cherche activement** un piège.

-> Le déplacement est ralenti : 3m/Tour

## ENCOMBREMENT

Chaque personnage possède une limite d'encombrement égale à sa valeur de FOR.

- Si l'encombrement du personnage, calculé selon le barème développé plus bas, dépasse ce score, sa vitesse de déplacement par tour, mais aussi par période, est divisée par 2. De plus, le personnage utilise un d12 au lieu du d20 pour tous les tests de DEX.
- S'il dépasse le double de ce score, il est considéré Ralenti et Affaibli pour tous les tests physiques (attaques incluses).
- Au-delà du triple, il est même Immobilisé !

- **0 point, objet de petite taille** : dague, fronde, arbalète de poing, potion. Un lot de 3 objets de petite taille peut compter pour 1 point d'encombrement.

- **1 point, objet de taille moyenne** : un petit bouclier, arme à main (épée, masse, etc.), bâton ferré ou non, arbalète légère, pétoire, corde 15 mètres, grappin, couverture, lot de 3 torches, lanterne à huile, ration pour un jour, deux litres d'eau (un jour).

- **2 points, objet de grande taille, généralement manipulé à 2 mains** : un grand bouclier, arme à 2 mains, arbalète lourde, arc et carquois, lot de 5 javelots.

- **Armure** : une armure portée possède un score d'encombrement égal à son score de DEF divisé par 2 (et arrondi au supérieur). Toutefois, une armure magique retranche son bonus à l'encombrement à la place de l'ajouter à la DEF.

## DM STRUCTURES

Structures	Solidité	RD
Porte simple en bois	15	5
Porte épaisse	20	7
Porte renforcée	25	10
Porte blindée	30	15
Barreaux simples	25	20
Barreaux croisés	30	20
Cloison de bois et plâtre	20	5
Cloison en brique	25	10
Mur de pierre, par 30 cm	30	20

## PEUR

**Résister** à la peur nécessite un **test de CHA**, appelé **test de courage**, dont la difficulté est variable. Échouer à un tel test rend le personnage **Effrayé**. Si un personnage Effrayé manque un autre test de courage, il devient **Paniqué**.

• **Effrayé** : -5 en attaque et à tous les tests (sauf tests de courage). Pour revenir à la normale, le personnage doit se trouver dans une situation hors de tout stress et réussir un **test de courage (difficulté 10)**. Un personnage disposant de la Voie du Meneur d'homme ou de la Voie des Soins peut aussi calmer un personnage Effrayé en réussissant un **test de CHA (difficulté 15)** avec un bonus égal au rang atteint dans la Voie.

• **Paniqué** : -2 en DEF. Utiliser un **d12 pour tous les tests** au lieu du d20 (y compris pour les tests de courage), impossible d'utiliser d'action d'attaque ou limitée. À chaque tour, le personnage effectue un **test de courage difficulté 10**. S'il réussit, il redevient Effrayé. S'il obtient 1, il agit de manière erratique et dangereuse, pour ses compagnons et/ou pour lui. C'est le MJ qui détermine ce que fait le personnage.