

## CHASSER

❖ Vous devez d'abord trouver une proie en réalisant un jet de **SURVIE** (cf. talents **CHASSEUR** et **INSTINCT DU PRÉDATEUR** au Chapitre IV)

❖ S'il est réussi, vous avez trouvé une piste (tableau Chasse p152 (Manuel Joueurs))

❖ Quand vous obtenez plusieurs **X**, vous pouvez relancer le dé une fois par **X** supplémentaire et choisir le dernier résultat.

❖ s'il est raté, vous subissez un incident.

❖ Pour tuer votre proie, faites un jet de **TIR** ou **SURVIE** (piège)

❖ Pour la quantité de nourriture, aller à la page 153 du Manuel du joueur pour plus de détails.

## PÊCHER

❖ vous aurez besoin de matériel de pêche. Effectuez un jet de **SURVIE** modifié par le talent **PÊCHEUR** et le bonus d'équipement de votre matériel.

❖ En cas de réussite, vous attrapez autant de lots de **POISSONS** que le nombre de **x** obtenus.

❖ Un Cuisinier ou un Aubergiste pourra transformer ces Poissons en un montant équivalent de **NOURRITURE**. Vous pouvez consommer les **POISSONS** crus, ce qui dépense un lot de **POISSONS**, plutôt que de lancer le dé de Ressource pour la **NOURRITURE**. Il faut les manger le jour même, avant qu'ils ne pourrissent.

❖ Quand vous ratez votre jet, vous n'attrapez aucun Poisson et rencontrez un incident.

## PRÉPARER LE CAMP

❖ Trouver l'emplacement idéal, faire du feu et préparer les couchages pour pouvoir **DORMIR** prend en général un **Quart** de jour entier – généralement la soirée.

❖ Un seul personnage effectue le jet pour **PRÉPARER LE CAMP**, mais les autres peuvent l'aider.

❖ Réaliser un jet de **SURVIE** modifié par le talent **CHEF DE CAMP**.

❖ S'il est réussi, vous trouvez un endroit confortable et abrité où vous pourrez vous reposer pendant la nuit avant de reprendre la route.

❖ En cas d'échec, le MJ effectue secrètement un jet sur le tableau des incidents.

## DORMIR

❖ Chaque jour, vous devez **DORMIR** pendant au moins un **Quart** de jour (en général la nuit) pour éviter de devenir **ÉPUISÉ**.

❖ Vous pouvez dormir sans Préparer le camp (à même le sol). Tous les membres du groupe doivent faire un jet de **SURVIE** afin de trouver l'endroit idéal.

❖ En cas d'échec, l'aventurier passe une nuit blanche et devient **ÉPUISÉ**. Comme vous ne disposez pas de feu de camp pour vous réchauffer, vous subissez également les effets du froid.

LE VOYAGE

LE VOYAGE

LE VOYAGE

LE VOYAGE

### SE REPOSER

❖ S'asseoir tranquillement au coin du feu est un bon moyen de récupérer de ses blessures.

❖ Les règles de récupération sont décrites à la page 108.

Vous regagnez les points d'attribut perdus en vous **REPOSANT** ou en **DORMANT** pendant un Quart de jour à condition que vous ne soyez pas **AFFAMÉ** ou **ASSOIFFÉ**, ou bien que votre état ne vous empêche pas de récupérer.

❖ Quand votre **REPOS** est interrompu par un événement inquiétant tel qu'un combat, votre action pour la suite du Quart de jour ne compte plus comme un **REPOS**.

### EXPLORER

❖ Dès que vous vous arrêtez dans un site d'aventure pour l'**EXPLORER**, votre voyage est interrompu.

La durée consacrée à l'**EXPLORATION** d'un site d'aventure est très variable, pouvant aller d'un Quart de jour à une ou plusieurs semaines.

❖ Vous devrez de temps à autre faire une pause pour vous **REPOSER** ou **DORMIR** pendant votre **EXPLORATION**.

❖ Vous ne pouvez pas vous **REPOSER** ou **DORMIR** pendant un Quart de jour où vous **EXPLOREZ**.

### VOYAGE EN MER

❖ Si vous avez accès à un bateau ou un radeau (cf. le tableau page 190), vous pouvez traverser les rivières, les lacs ou naviguer sur les océans.

Les voyages en mer fonctionnent comme les trajets sur la terre ferme, à quelques exceptions près.

❖ Dans ce cas, c'est un barreur et non un guide qui **OUVRE LA MARCHE** (jet de **SURVIE** modifié par le talent **MARIN**, dans chaque hexagone inexploré.

❖ En cas d'échec, vous atteignez l'hexagone suivant et effectuez en plus un jet sur le tableau des incidents.

LE VOYAGE

LE VOYAGE

LE VOYAGE

### CHERCHER DES PROVISIONS

❖ Il faut consacrer un Quart de jour pour partir à la recherche de provisions et eau potable. Ensuite il faut effectuer un jet de SURVIE (avec les modificateurs de terrain)

❖ en cas de Réussite vous gagnez autant de lots de légumes et racines que de X. Un Cuisinier ou un Aubergiste pourra transformer ces légumes en un montant équivalent de Nourriture. À défaut, consommer un lot de légumes crus vous dispensent de lancer le dé de Ressources. Il faut les manger le jour même.

❖ Si vous cherchez de l'eau, un jet réussi remplit vos gourdes et vous amène à 1D12 de Ressource.

❖ en cas d'Échec, vous ne trouvez ni eau ni nourriture et rencontrez un incident.

### MONTER LA GARDE

❖ Chaque Quart de jour en général, quand la rencontre aléatoire représente un danger, l'éclaireur effectue un jet de PERCEPTION pour la détecter. Il fait un jet simple, et non un jet en opposition, sauf si l'élément menaçant vous tend une embuscade.

❖ En cas de réussite, l'éclaireur repère le danger avant qu'il ne soit trop tard. Vous pouvez alors décider de vous montrer au grand jour, de tendre à votre tour un piège ou de passer FURTIVEMENT sans vous faire repérer.

❖ Un échec au jet de PERCEPTION signifie que vous remarquez le danger alors qu'il est déjà sur vous.

### LE VOYAGE (H.R)

#### MARCHER

❖ En terrain Dégagé:

1/2 Hex / 1 Quart de jour = 20km

1 Hex = 2 Quart de jour = 40 km

❖ En terrain Accidenté:

1/4 Hex = 1 Quart de jour = 10 km

1/2 Hex = 2 Quart de jour = 20 km

❖ Marche forcée: marcher un 3ème Quart de jour (+1/4 Hex (10km)); faites un jet d'ENDURANCE.

-en cas d'Échec, vous perdez 1 point d'Agilité et ne pouvez continuer

-en cas de Réussite, vous pouvez marcher un 4ème Quart de jour (+1/4 Hex) avec un test d'Endurance à -2 et finissez Épuisé.

### OUVRIR LA MARCHÉ

Chaque Quart de jour, le guide effectue un Jet de SURVIE modifié par le talent PISTEUR.

❖ En cas de Réussite, le guide trouve un terrain praticable et le groupe avance sans problème.

❖ En cas d'Échec, vous avancez quand même mais un incident se produit.

❖ Dans l'Obscurité, le guide subit un malus de -2 et les membres du groupe (sans aptitude à voir la nuit) font un jet de PERCEPTION.

❖ En cas d'Échec, les membres subissent 1 point de dégâts de FORCE.

LE VOYAGE

LE VOYAGE

LE VOYAGE

LE VOYAGE