



L'effort physique

La marche

Vitesse de déplacement

La vitesse de déplacement d'un personnage est lié au type de marche qu'il adopte (marche forcée, pas de course, ...) et au type de terrain sur lequel il se trouve (chemin, forêt dense, ...)

Vitesse de déplacement (en km/h)				
Type de Terrain Type de Marche	Facile (chemin, plaine dégagée...)	Normal (forêt claire, vallons...)	Difficile (Désert, herbes hautes, sable...)	Très Difficile (montagne, marais...)
Marche	5	4	3	2
Marche forcée	7	6	4	3
Pas de course	11	9	6	4
A Cheval	7	6	4	/
En chariot	5	4	/	/
A Cheval (Forcé)	18	12	/	/

Pertes de fatigue liées au voyage

En début de marche chaque joueur effectue un **jet d'endurance** avec les modificateurs suivant :

A pied : Niveau Athlétisme – malus encombrement.

A cheval : Niveau Equitation.

En Chariot : Niveau Attelage du conducteur.

Il consulte la table 1 pour déterminer son niveau d'endurance (de 1 à 5).

Table 1 : Niveau d'endurance								
Type de terrain	Critique	<5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	30+
Facile (chemin, plaine dégagée...)	1	2	3	4	4	5	5	5
Normal (forêt claire, vallons...)	1	2	2	3	4	4	5	5
Difficile (forêt dense, herbes hautes, sable...)	1	2	2	2	3	4	5	5
Très difficile (montagne, marais...)	1	2	2	2	2	3	4	5
Remarque : des conditions de voyage difficiles (tempête, neige, nuit...) augmente la difficulté du jet de +1 à +5.								



Le personnage conservera ce niveau jusqu'à ce que le terrain change de catégorie ou que le personnage fasse un halte lui faisant récupérer au moins 1 niveau de fatigue.

En fonction de son type de marche et de son niveau d'endurance (de 1 à 5), on détermine dans la table 2, la fréquence à laquelle le personnage perd ses niveaux de fatigue.

Table 2 : Perte de Fatigue - 1 point par tranche de					
Type de Marche	1	2	3	4	5
Marche	1h	90mn	2h	3h	4h
Marche forcée	30mn	45mn	1h	90mn	2h
Pas de course	10mn	20mn	30mn	45mn	1h
A Cheval, en chariot	1h	2h	3h	4h	5h
A Cheval (Forcé)	30mn	1h	90mn	2h	3h

Remarque : Si le personnage a une activité durant la marche (par exemple être en éclaireur), il diminue son niveau d'1.

Divers

Chute

Une chute entraîne la perte de 1 niveau de dommage (type contondant) par mètre.

Un jet de « savoir chuter » (Acrobatie) difficulté 10 peut permettre de réduire cette perte d'un niveau de dommage par niveau de réussite.

Soulever Sauter

Soulever - Sauter	
Soulever au dessus de la tête	15 x F (kg)
Soulever du sol	40 x F (kg)
Déplacer	80 x F (kg)
Saut en longueur	1,5 x A (m)
Saut en hauteur	0,5 x A (m)



La santé.

La fatigue.

Pertes de fatigue.

Le meneur de jeu peut demander un jet de fatigue lorsque le personnage :

- Fournit un effort intense (combat, course...)
- Fournit un effort prolongé (marche, bûcheronnage...)
- Subit des privations (sommeil, nourriture, eau...)
- Subit l'effet de drogues ou d'alcools.
- Jette un sort dans une voie magique.

Dans tous les cas le meneur de jeu demande un jet de fatigue et fait varier le nombre de niveaux perdus en fonction de celui-ci.

Un personnage peut aussi perdre des niveaux de fatigue lorsqu'il reçoit un coup donné à mains nues ou avec une arme contondante.

Récupération de la fatigue.

La table ci-dessous donne les différentes actions permettant de récupérer des niveaux de fatigue.

Récupération de la fatigue	
Sommeil	1 niveau toutes les 2 heures, après la première heure.
<i>Dans le vent</i>	1 niveau de moins
<i>Sous la pluie</i>	1 niveau de moins
<i>Dans le froid</i>	1 niveau de moins
Repos assis	1 niveau toutes les 4 heures
Repas chaud (6 heures minimum entre 2 repas)	1 niveau
Halte d'une heure	1 niveau si jet de fatigue > 15
Breuvage médicinal	1 niveau si jet de soins > 20
Soins magiques	1 niveau si jet > 15, 2 niveaux si supérieur à 25. La fatigue revient après 2d6 heures.

Fatigue due au manque de sommeil.

Après 18h sans dormir, les personnages perdent un niveau de fatigue toutes les 3 heures, sauf à réussir un jet de fatigue difficulté 15. Cette difficulté augmente d'1 à chaque jet.

Dès lors qu'un niveau de fatigue a été perdu de la sorte, il devient impossible de récupérer de la fatigue par une simple halte ou un repos assis.



Fatigue due au manque de nourriture.

Si un personnage est privé de nourriture, il perd 1 niveau de fatigue par jour sauf à réussir un jet de fatigue difficulté 15 s'il est privé de nourriture, 10 s'il est rationné. Un échec de 10 ou plus fait perdre également 1 niveau de blessure

Cette fatigue ne peut être regagnée par le repos.

Fatigue due au manque d'eau.

Si un personnage est privé d'eau, il perd 1 niveau de fatigue par jour sauf à réussir un jet de fatigue difficulté 20 s'il est privé d'eau, 15 s'il est rationné. Un échec de 10 ou plus fait perdre également 1 niveau de blessure

Cette fatigue ne peut être regagnée par le repos.

Fatigue due à l'alcool.

Après chaque dose d'alcool, le joueur effectue un jet d'encaissement difficulté 10 + 2 x nombre de doses ingurgitées.

Par dose d'alcool on entend : 1 pinte de cervoise ou un grand verre de vin ou un petit de liqueur.

Le personnage perd un niveau de fatigue par niveau d'échec. Un échec de 15 ou plus le plonge dans le coma.

En fatigue légère, le personnage est gai, en fatigue importante, il est ivre et titube.

Faire vomir le personnage ou lui jeter un sceau d'eau fraîche lui permet de récupérer 1 niveau de fatigue. Autrement cette fatigue est récupérée au rythme d'1 niveau par heure (en plus de la récupération normale).

Les Blessures.

Récupération des blessures.

Le joueur fait un jet d'endurance et regarde la table encroisant son résultat avec son niveau actuel de blessures. Le résultat donne le nombre de jours avant récupération d'un niveau de Blessure.

S'il ne fait que des 1, c'est un échec critique.

Table de guérison.										
Blessure	Cr	<1	2-5	6-9	10-13	14-17	18-21	22-25	26-29	30+
Égratignure	+1	6	5	4	3	2	1	1	1	1
Légère	+2	(15)	(10)	8	6	5	4	3	2	1
Grave	+4	(30)	(20)	16	13	10	8	6	4	3
Incapacitante	Coma	+8	(40)	(30)	25	20	15	12	8	5
+X : aggravation après X jours. - (X) : stagnation avec X jours.										



Modificateurs table de guérison.	
Premier soins réussis (dans l'heure suivant la blessure)	+3 au premier jet.
Soins réguliers	+Niveau soins
Grand confort (personnage alité, bien nourri...)	+2
Confort (abrité dans une demeure confortable)	0
Vie en extérieur	-1 à -3
Voyage	-3
Activité intellectuelle	-2
Activité physique	-3
Activité physique intense	-5
Changement de conditions	-1 (cumulatif)
Sort de soin (Celtiques uniquement)	-2 (cumulatif)

Un jet de premiers soins est un jet de soins difficulté **10 + 2 x Nombre de blessures**.

Un jet de premiers soins doit toujours être effectué dans l'heure suivant la blessure; chaque tentative de premiers soins prend 5 minutes si le nombre de blessures est inférieur au niveau du médecin, 10 sinon.

Lorsqu'un personnage blessé change durablement de conditions (modificateur évoluant d'1 ou plus), il doit effectuer à nouveau son jet de récupération en respectant la règle suivante : si les conditions s'améliorent on retient le meilleur des jets, si elles se détériorent le plus mauvais.

Personnage dans le Coma.

Lorsqu'un personnage tombe dans le coma il effectue chaque matin et chaque soir un jet d'endurance (avec les modificateurs de la table de guérison). Si le résultat est <15 il meurt, >20 il sort du coma (blessures incapacitantes).

Séquelles.

Lorsqu'un personnage reçoit un coup critique (3 niveaux ou plus), il y a un risque de séquelle. Pour savoir si un personnage aura des séquelles, le joueur devra effectuer un jet d'endurance dont la difficulté est :

5 x Niveaux de blessures – Niveau Soins – 3 si premiers soins réussis.



Soins magiques.

Les **soins magiques** permettent de récupérer immédiatement des niveaux de blessures, mais rendent plus difficiles la guérison naturelle.

Des soins magiques réussis permettent de récupérer 1 niveau de blessure, 2 en cas de réussite de 10+.

Pour certaines séquelles, seuls des soins magiques de très haut niveau peuvent être opérants, c'est par exemple le cas des amputations.

La table ci-dessous donne la difficulté des jets en fonction du type de soins et de la gravité des blessures pour un soigneur pouvant opérer dans un calme relatif avec du matériel adapté.

Difficulté des soins magiques					
Type de soins	Egratignures	Blessures Légères	Blessures graves	Blessures incapacitantes	coma
Soins magiques	10	15	20	25	30

Dans tous les cas, un échec de 10+ sur un jet de soins entraîne la perte immédiate d'1 niveau de blessures, et échec critique entraîne des séquelles.



Blessures critiques.

Lorsqu'un personnage reçoit 3 niveaux de blessures ou plus en un seul coup, on considère que cette blessure est une blessure critique. Le joueur concerné jette alors 2 dés, y ajoute le nombre de niveaux de blessures et consulte la table ci-dessous.

Blessures critiques	
≤5	Rien
6	Le personnage est déséquilibré par le coup, il perd sa prochaine action.
7	Blessure à la main, le personnage lâche ce qu'il tenait.
8	Blessure au tronc : le personnage est sonné et perd ses 2 prochaines actions (<i>Empalement</i>).
9	Blessure à la jambe : les esquives enlèvent 1d de plus aux actions restantes, ce malus dure jusqu'à ce que le personnage est récupéré 1 niveau de blessure.
10	Le personnage est projeté à terre, il lâche ce qu'il tenait et il perd 1 action.
11	Blessure au bras, celui-ci est inutilisable jusqu'à la récupération des niveaux de blessures perdus.
12	Blessure à la jambe, celle-ci est inutilisable jusqu'à la récupération des niveaux de blessures perdus (<i>Empalement</i>).
13	Blessure à la tête : le personnage tombe inconscient (1d6 heure).
14	Blessure au tronc : le personnage tombe inconscient, chaque heure il réussit un jet d'endurance difficulté 15 ou perdre 1 niveau de blessure. Un jet de soins difficulté 20 peut arrêter l'hémorragie (<i>Empalement</i>).
15	Blessure à la main, seul un jet de soins difficulté 25 évitera l'amputation. Sans soins, le pied est perdu et le personnage devra réussir un jet d'Endurance de difficulté 20 pour éviter la gangrène (amputation de la jambe ou mort dans les 3 semaines). Dans tous les cas la main est inutilisable jusqu'à récupération
16	Blessure au pied, seul un jet de soins difficulté 25 évitera l'amputation. Sans soins, le pied est perdu et le personnage devra réussir un jet d'Endurance de difficulté 20 pour éviter la gangrène (amputation de la jambe ou mort dans les 3 semaines). Dans tous les cas le pied est inutilisable jusqu'à récupération
17	Blessure au visage : lancez 1d6 : 1-2 : balafre 3 : perte d'une oreille, 4 : perte d'un œil, 5 : nez arraché, 6 : mâchoire défoncée.
18	Blessure au tronc, le personnage doit recevoir des premiers soins difficulté 15 dans la minute pour échapper à la mort (<i>Empalement</i>).
19+	Coup à la tête, celle-ci est transpercée, tranchée ou écrasée. Le personnage meurt sur le coup (<i>Empalement</i>)



Taches longues ou chronométrées

Mode de gestion

Fixer l'objectif

Le joueur fixe un objectif, par exemple :

- Crocheter une serrure
- Customiser une arme
- Tanner une peau
- Dresser un cheval
- Faire un objet magique
- Construire une maison

Estimer la durée

Le MJ estime la durée (qu'il n'est pas obligé de communiquer). Il traduit cette durée en *unité de temps x Nombre de case à cocher* :

- *Unité de temps* : round, heure, jours, semaine, mois, année
- *Nombre de case à cocher* : 10 maximum

Définir la difficulté de l'action

Le MJ définit une difficulté pour le jet de compétence. Il demande au joueur un jet de compétence toutes les unités de temps.

Marge	Effet
Réussite	1 case cochée par niveau de réussite
Echec entre 0 et 10	Rien
Echec supérieur à 10	1 case décochée
Echec supérieur à 20	Redémarrage à zéro
Echec critique	L'action est un échec

Tant que les cases ne sont pas toutes cochées, l'action n'est pas réussie.

Attention, le joueur ne connaît pas le nombre de case à cocher pour réussir son action. Il peut toutefois avoir une idée du temps qui lui sera nécessaire pur réaliser son objectif.



Exemples

Crocheter une serrure

Si le temps estimé est de 5 rounds, le joueur devra faire un jet par round jusqu'à ce que les 5 cases soient cochées.

Faire un objet magique

Si le temps estimé est de 3 mois, le joueur devra faire un jet par mois jusqu'à ce que les 3 cases soient cochées.



L'encombrement.

L'encombrement d'un personnage est la somme des encombrements de tous les objets qu'il transporte. Si ce score dépasse sa force, il a un malus d'1 par point d'encombrement de trop. Ce malus intervient sur tous les jets mettant en œuvre l'agilité, les compétences dont la base est dérivée de l'agilité et les jets de fatigue.

Le tableau ci-dessous donne l'encombrement pour quelques objets courants :

Encombrement	
10m de corde	1
2 jours d'eau (1 jour par temps chaud)	1
3 jours de nourriture fraîche	1
5 jours de nourriture séchée	1
Boîte à feu	0.5
Composants magiques pour un périple de 10 jours	1
Couverture	0.5
Trousse de soins	0.5
Vêtements supplémentaires	0.5
Harpe (grande)	4
Filet à oiseau	1
Filet de pêche	2