

## 1 - Le MD détermine la location sur la carte.

## 2 - Le MD détermine la météo. Lancer un d20:<sup>(\*)</sup>

- 1-16: Pluies occasionnelles : procéder comme d'habitude
- 17-19: Fortes pluies : Visibilité limitée à 45 mètres.
- 20: Tempête tropicale : navigation en canoë impossible, voyage à pied 1 niveau d'épuisement en plus, Jet de sauvegarde DD 10 Constitution pour un niveau d'épuisement supplémentaire. Désavantage sur le test de navigation afin d'éviter de se perdre.

## 3 - Le groupe détermine le navigateur, le rythme et la direction :

- Rythme normal : 2 hexagones par jour en canoë, 1 hexagone par jour à pied. La vitesse n'est pas affectée en suivant ou en remontant le courant, présence de cascades tous les 15 ou 30 kilomètres (nécessitant de porter les canoës).
- Rythme Lent : 50% de chance de parcourir un hexagone en moins par jour, possibilité de se cacher des créatures croisées ou de tenter une approche furtive.
- Rythme Rapide : 50% de chance de parcourir un hexagone en plus par jour, -5 à la Perception passive
- Les groupes avec un Rodeur ne sont pas ralentis si sur un de ses terrains favoris. Par conséquent <sup>(\*)</sup>, ils gagnent les avantages du rythme lent mais sans l'inconvénient de parcourir éventuellement 1 hexagone en moins par jour.

## 4 – Le MD lance un jet de Sagesse (Survie) pour vérifier la Navigation :

- DD 10 pour les côtes et les lacs
- DD 15 pour les jungles, montagnes, rivières, marais et déserts.
- Ajouter au jet +5 pour un rythme lent, -5 pour un rythme rapide.
- Si perdu, lancer un d6 pour déterminer l'hexagone adjacent dans lequel le groupe se déplace. Les joueurs ne connaissent pas leur position sur la carte dans ce cas.
- Les groupes avec un Rodeur sur un de ses terrains favoris ne peuvent pas se perdre dans le cas d'une navigation normale.

## 5 – Le MD lance un d20 trois fois pour les rencontres aléatoires (matin, après-midi, nuit). Sur un jet de 16 ou plus, lancer un d100 et consulter l'Annexe B basée sur le type de terrain, et si dans la jungle également sur le niveau de présence des mort-vivants. Rencontres à jouer au moment opportun pendant la séquence de déplacement.

## 6 – Tests pour la déshydratation et la malnutrition.

- Les personnages peuvent récupérer de l'eau s'ils réussissent un jet DD10 de Sagesse (Survie). Un jet réussi permet de récupérer (1d6 + modificateur de Sagesse) x 3,5 Litres d'eau
- Les personnages peuvent récupérer de la nourriture s'ils réussissent un jet DD10 de Sagesse (Survie). Un jet réussi permet de récupérer (1d6 + modificateur de Sagesse) de demi-kilos de nourriture
- Les personnages en quête de nourriture ne contribuent pas à la détection des menaces.
- Les rodeurs dans un de leur terrain favoris peuvent récupérer le double de nourriture et participer en même temps activement à la détection des menaces.
- L'eau des rivières et des lacs doit d'abord être bouillie avant de pouvoir être consommée sans risque.
- Les collecteurs d'eau de pluie (ToA p. 32) permettent de récupérer 8 litres d'eau pour chaque 2,5 centimètres de pluie et jusqu'à un maximum de 32 litres.
- Pendant les jours de fortes pluies, lancer un (d4 x 2,5) pour déterminer le nombre de centimètres de pluie. Pendant les jours de tempête considérer qu'il y a un minimum de 10 cm de pluie ou plus.<sup>(\*)</sup>
- Un personnage qui a bu moins de 7 litres d'eau pendant la journée doit réussir un jet de Constitution DD 15 ou sinon gagner un niveau d'épuisement (désavantage si port d'un vêtement épais, armure lourde ou intermédiaire). Voyager en rythme rapide ajoute une pénalité de -5 à ce jet de sauvegarde (Selon le PHB, si le personnage a déjà un ou plusieurs niveaux d'épuisement, il gagne deux nouveaux niveaux d'épuisement au lieu d'un seul)
- Les personnages avec l'aptitude de background Vagabon (typiquement pour les Sauvageons) peuvent trouver automatiquement chaque jour de la nourriture et de l'eau fraîche pour eux-mêmes et pour jusqu'à cinq autres personnes. Si le terrain le permet.
- Dépensez 1 unité de rations (0,5 kilo de nourriture).
- Chaque jour après (3 plus le modificateur de Constitution) jours sans nourriture, un personnage gagne 1 niveau d'épuisement. Un jour normal d'alimentation remet ce compteur à 0.

(\*) : Ces étapes ne sont pas mentionnées dans les produits publiés et peuvent être changés à la discrétion du MD.

### Niveaux d'épuisement

- 1 - Désavantage sur les jets de caractéristique
- 2 - Vitesse réduite de moitié
- 3 - Désavantage sur les jets d'attaque et de sauvegarde.
- 4 - Nombre de points de vies maximum réduit de moitié
- 5 - Vitesse réduite à 0
- 6 - Mort