

# DÉPLACEMENT

## COURSE

LE MJ PEUT SE CONTENTER D'UNE VALEUR MOYENNE DE 24 M DURANT LE ROUND, NOTAMMENT LES COURSES DE FOND OÙ IL SERAIT FASTIDIEUX DE JETER DES DÉS À CHAQUE ROUND, SOIT DIFFÉRENCIER LA DISTANCE PARCOURUE PAR UN JET DE COURSE, USUELLEMENT MÊLÉE/COURSE À ZÉRO, MAIS SI LE TERRAIN EST MALAISÉ (ENCOMBRÉ, GLISSANT, ETC.), LE MJ PEUT CORSER LA DIFFICULTÉ, PUIS SUR LA TABLE DE COURSE, SELON UN SYSTÈME COMPARABLE AUX POINTS DE QUALITÉ, EST AJOUTÉ AU RETRANCHÉ UN CERTAIN NOMBRE DE MÈTRES À LA DISTANCE DE BASE. LA TABLE FOURNIT ENTRE PARENTHÈSE LA DISTANCE PARCOURUE POUR LA VITESSE STANDARD DE 24M.

ON POURRA TROUVER QUE LA VITESSE DE COURSE EST LENTEMENT COMPARÉE À NOS MODERNES SPRINTERS DE 100M. LA DIFFÉRENCE EST QUE LES PERSONNAGES SONT USUELLEMENT BOTTÉS ET ARMÉS, AU LIEU D'ÊTRE EN SHORT, MUSCLÉS, BIEN MASSÉS, AVEC DES CHAUSSURES À CRAMPONS SUR UNE PISTE EN CENDRÉ, ET GAVÉ DE PRODUITS DOPANTS.

COURSE	
ECH.T.	MALADRESSE
ECH.P.	-6m (18m)
ECHEC	-4m (20m)
NORM.	+0m (24m)
SIGN.	+4m (28m)
PART.	+6m (30m)

MALADRESSE. EN CAS D'ÉCHEC TOTAL, LE PERSONNAGE NE PARCOURT QUE 102 M, PUIS CHUTE.

### FATIGUE DE COURSE.

A. EN VITESSE DE COURSE, LES PERSONNAGES NE DÉPENSENT AUCUNE ENDURANCE, NI NE PRENNENT DE FATIGUE PENDANT UN NOMBRE DE ROUNDS ÉGAL À LEUR SEUIL DE CONSTITUTION.

B. AU DELÀ, ILS DÉPENSENT UN POINT D'ENDURANCE PAR ROUND MONTURE JUSQU'À CE QU'ILS ARRIVENT À UNE DEMI-ENDURANCE (ARRONDI À L'INFÉRIEUR).

C. PUIS, SI LE PERSONNAGE CONTINUE DE COURIR, IL PERD 1 POINT D'ENDURANCE, ET 1 POINT DE VIE TOUTES LES 30 MINUTES.

QUAND L'ENDURANCE ARRIVE À ZÉRO, LE PERSONNAGE TOMBE INCONSCIENT. SI LE PERSONNAGE EST BLESSÉ, ET QUE LES POINTS DE VIE TOMBENT EN PREMIER À ZÉRO, LE PERSONNAGE S'ÉCROULE DANS LE COMA, À ZÉRO POINT DE VIE. LES POINTS DE VIE PERDUS PENDANT LA COURSE SE RÉCUPÈRENT AU NOMBRE DE SC POINTS DE VIE PAR HEURE DE REPOS, OU D'ACTIVITÉ MODÉRÉE. SI, QUAND IL SE MET À COURIR, LE PERSONNAGE EST DÉJÀ À UNE DEMI-ENDURANCE OU MOINS, C'EST DIRECTEMENT LA PARTIE C DE LA RÈGLE QUI S'APPLIQUE.

## NAGE

QUAND IL S'AGIT DE NE NAGER QUE QUELQUES MÈTRES EN EAU PEU DANGEREUSE, AUCUN JET DE DÉPENSE N'EST NÉCESSAIRE POUR LES PERSONNAGES QUI ONT AU MOINS ZÉRO EN NATATION. JOUER SINON UN JET DE MÊLÉE/NATATION À ZÉRO.

NAGE	
ECH.T.	MALADRESSE
ECH.P.	-4m (2m)
ECHEC	-2m (4m)
NORM.	+0m (6m)
SIGN.	+2m (8m)
PART.	+4m (10m)

DISTANCE PARCOURUE, EN BARBOTANT, LA DISTANCE PARCOURUE EN UN ROUND EST DU QUART DE LA VITESSE DE COMBAT, SOIT 6 M. POUR DIFFÉRENCIER LES DISTANCES PARCOURUES, ON PEUT ÉGALEMENT UTILISER LA TABLE DE NAGE, APRÈS UN JET DE MÊLÉE/NATATION.

MALADRESSE. LE PERSONNAGE COMMENCE À CE NOYER

FATIGUE. EN BARBOTANT, LE PERSONNAGE PEUT NAGER PENDANT 2'30 MINUTES, PUIS IL APPLIQUE LA RÈGLE DE COURSE CONCERNANT L'ENDURANCE ET LA FATIGUE. EN NAGE RAPIDE APPLIQUER DIRECTEMENT LA RÈGLE DE COURSE CONCERNANT L'ENDURANCE ET LA FATIGUE.

C'EST LA MONTURE QUI SE FATIGUE. CHAQUE HEURE DE MONTE NE COÛTE QU'UN POINT DE FATIGUE AU CAVALIER, S'IL MONTE UN CHEVAL DRESSÉ À UNE ALLURE AU PAS. LA PERTE DES POINTS D'ENDURANCE EST VARIABLE EN FONCTION DE LA MONTURE, DE L'ALLURE UTILISÉE,

ET DU TERRAIN SUR LEQUEL LE CAVALIER ET SA MONTURE ÉVOLUENT. LE MJ ÉVALUERA LA PERTE DE POINTS D'ENDURANCE PAR HEURE. À DEMI-ENDURANCE, APPLIQUER LA RÈGLE DE COURSE CONCERNANT L'ENDURANCE ET LA FATIGUE.

## SAUT

POUR SAUTER PAR DESSUS UN OBSTACLE, ON UTILISE MÊLÉE/SAUT. LA DIFFICULTÉ DÉPEND DE LA HAUTEUR ET PEUT ÊTRE EXTRAPOLÉE DÉPRÈS LA TABLE DE SAUT EN LONGUEUR. CES DEUX SAUTS SONT SUPPOSÉS AVEC ÉLAN.

SANS ÉLAN, LA DISTANCE SAUTÉE EST DIVISÉE PAR DEUX POUR UNE MÊME DIFFICULTÉ.

POUR LE SAUT EN CONTREBAS, ON UTILISE AGILITE/SAUT. DANS CE DERNIER CAS, UN ÉCHEC, MÊME NORMAL, SE TRADUIT PAR UNE CHUTE.

SAUT EN HAUTEUR	
2m	-8
1m70	-6
1m50	-4
1m20	-2
1m	0
0m70	+2

SAUT EN LONGUEUR	
7m	-8
6m	-6
5m	-4
4m	-2
3m	0
2m	+2

SAUT EN CONTREBAS	
6m	-8
5m	-6
4m	-4
3m	-2
2m	0
1m50	+2