



AIDE DE JEU – CUEILLETTE ET COLLECTE

Ce document présente un ensemble de règles pour gérer les activités de **cueillette et de collecte** dans **Donjons et Dragons 5^{ème} édition**.

PRINCIPES GENERAUX

OBJECTIFS DE L'AIDE DE JEU

OBJECTIFS FONCTIONNELS

Cette aide de jeu permet de gérer :

- La recherche d'**Eau potable**.
- La cueillette de **Plantes comestibles**.
- La collecte de **Bois de chauffage**.

Elle s'appuie sur l'utilisation de la **compétence Survie**. Et elle propose deux types de tables :

- Des **tables de difficulté**, permettant d'ajuster la difficulté de la recherche au Biotope et à la Saison.
- Des **tables de collecte** permettant d'automatiser le type et la qualité des ressources trouvées.

Cette aide de jeu est complétée par une version tableur (Excel) qui permet d'automatiser la recherche dans une approche « Maître du Jeu assisté par Ordinateur ».

Le fichier est disponible au téléchargement [ici](#).

Note : la version Excel tient également compte de l'heure de la recherche pour modifier la difficulté.

GERER LA SURVIE

Cette aide de jeu répond à une volonté d'intégrer des éléments de « **jeu de survie** » à une campagne Donjons et Dragons.

L'objectif est de **placer les personnages dans un environnement relativement hostile**, ou monter un camp pour la nuit, s'orienter, trouver de quoi manger et de quoi faire du feu n'est **pas forcément évident**.

Elle est complétée par d'autres aides de jeu (publiée ou à paraître sur [Lignes d'Orages](#)) permettant de gérer :

- [La recherche de plantes médicinales.](#)
- [Les activités de chasse et pêche.](#)
- **La gestion de la météo et de la température corporelle.**
- **Les rencontres aléatoires.**
- **La cartographie et navigation.**

Ce mode de jeu est plutôt destiné à des personnages de bas niveau (niveau 1 à 3). L'idée est de **leur faire sentir dans les premiers niveau l'hostilité du monde**, afin de n'en rendre que **plus épique leurs futurs exploits**.

PRINCIPE DE RECHERCHE

Les **collectes de bois, eau et nourriture** fonctionnent selon les mêmes principes.

AJUSTER LA DIFFICULTE

La première étape est de **déterminer la difficulté** de la recherche. Celle-ci dépend **de la saison, et du biotope** dans lequel les personnages évoluent.

Pour simplifier cette étape pourra être considéré comme **optionnelle**, laissant le MJ décider simplement d'un niveau de difficulté.

Pour déterminer la difficulté, le Maître du Jeu **consulte la table de difficulté** correspondant à la **ressource recherchée**. La table, en fonction de la **saison** et du **biotope**, donne un niveau de difficulté (DD).

LES SAISONS

Pour définir les saisons, on utilise un système de **8 'demi-saisons'** qui correspondent à la culture des « Royaumes Barbares ».

- Printemps :
 - Saison du Puma
 - Saison de la Baleine
- Été :
 - Saison de l'Ours
 - Saison de l'Orignal
- Automne :
 - Saison du Bison
 - Saison des Corbeaux
- Hiver :
 - Saison du Loup
 - Saison du Faucon

Le Temps Barbare

Les Barbares ne comptent pas le temps en 12 mois, mais en 8 « Saisons ». **Chaque saison fait référence à un animal important du panthéon totémique chamanique.**

Le passage d'une saison à une autre est **souvent l'occasion de fêtes** dans les différents « Royaumes Barbares ». Chaque Royaume Barbare a une saison qui marque le début de son **Temps du Clan**, et une qui marque le début de son **Temps du Royaume**.



LES BIOTOPES

Pour définir les biotopes, on utilise les cinq biotopes suivants :

- Steppe
- Plaines Cultivées
- Forêts
- Collines
- Montagnes

Note : Je me suis limité à 5 biotopes, d'autres biotopes (arctique, désert, marais, garigues, etc...) pourraient être intéressants selon les campagne D&D. Dans ce cas je recommanderai simplement au MJ de changer les noms des biotopes. La possibilité de circuler entre 5 biotopes différents devrait être suffisant pour la plupart des campagnes.

JET DE COLLECTE

Une fois la difficulté déterminée, le Maître du Jeu demande **au joueur effectuant la recherche de faire un jet de Survie.**

Le Maître du Jeu **soustrait** ensuite **le niveau de difficulté** déterminé sur la table au **résultat du Jet**, pour obtenir un **modificateur de réussite**.

$$\text{Modificateur de réussite} = \text{Jet de Survie} - \text{DD}$$

Pour tenir compte d'une plus faible visibilité (nuit, brouillard, soirée) on pourra décider **d'augmenter le DD de 2** pour une visibilité réduite à **5** pour une visibilité très réduite.

Si ce modificateur de réussite est **inférieur ou égale à -5**. La recherche est un **échec automatique**.

Sinon, le Maître du Jeu lance ensuite **un dé de résultat aléatoire** (*dépendant de la ressource cherchée : 1d20 pour l'eau, 2d12 pour la nourriture, 2d8 pour le bois*). Et il **applique le modificateur de réussite** sur ce résultat aléatoire.

Le Maître du Jeu **consulte ensuite la table de recherche correspondante**, et lit le résultat de la recherche.

Le principe général est que la découverte de ce type de ressource **a toujours un aspect aléatoire, même pour un personnage doué en survie.**

Et que cette probabilité de recherche est aussi liée à la saison et au biotope dans lesquels s'effectue la recherche.

JET DE RENCONTRE ALEATOIRE

L'activité de recherche doit correspondre **à une recherche effectuée pendant une durée assez longue (4h)** et sur une zone donnée.

Il est donc conseillé que le Maître du Jeu effectue en parallèle un jet de rencontre aléatoire pour savoir si les personnages effectuant la recherche ont **rencontré des créatures**.

La recherche de ressource peut ainsi servir de **point de départ à d'autres aventures**.

RECHERCHE A PLUSIEURS

Si **plusieurs personnages** participent à la recherche, il est conseillé de faire **1 jet par personnage** participant à la recherche de ressource.

Une approche alternative est de **laisser le personnage avec la meilleure valeur de Survie** faire le jet et de lui donner un **avantage**. Mais cette approche me semble moins adapté à une activité de recherche ou chaque personnage a une 'chance' de découvrir par hasard la ressource recherchée, à condition d'y passer du temps.

CONSEQUENCES NEGATIVES

Enfin, il faut aussi que le MJ **puisse gérer les conséquences négatives pour le groupe**, si celui-ci ne s'adonne pas à ces **tâches ordinaires de recherche de nourriture, de boisson et de bois de chauffage**.

EAU, NOURRITURE ET EPUISEMENT

Pour cela on peut déjà utiliser les règles standard de [Donjons & Dragons 5^{ème} édition](#) qui impose des **niveaux d'épuisement** aux PJs qui manquent de nourriture ou d'eau. Pour rappel :

Les personnages qui ne mangent ou ne boivent pas souffrent d'**épuisement**. L'épuisement causé par le manque de nourriture ou d'eau ne peut être éliminé tant que le personnage ne mange et ne boit pas la quantité totale nécessaire.

NOURRITURE

Un personnage a besoin de **500 g de nourriture par jour** et peut faire durer sa réserve de nourriture plus longtemps en ne mangeant que des demi-rations. Manger 250 g de nourriture par jour compte comme un demi-jour sans nourriture.

Un personnage peut survivre sans nourriture pendant un nombre de jours égal à **3 + son modificateur de Constitution (minimum 1)**. À la fin de chaque jour au-delà de cette limite, un personnage souffre automatiquement **d'un niveau d'épuisement**. Un jour passé en ayant mangé normalement remet le compteur de jours sans nourriture à zéro.

EAU

Un personnage a besoin de **4 litres d'eau par jour**, ou du double (8 litres) s'il fait chaud. Un personnage qui boit seulement la moitié de cette quantité d'eau doit réussir un **jet de sauvegarde de Constitution DD 15** ou encaisser un niveau d'épuisement à la fin du jour. Un personnage qui boit encore moins d'eau que cela encaisse automatiquement **un niveau d'épuisement** à la fin du

jour. Si un personnage a déjà un ou plusieurs niveaux d'épuisement, le personnage encaisse deux niveaux dans les deux cas.

MALADIES

On propose également d'ajouter des potentielles conséquences négatives en cas de **consommation d'eau ou de nourriture douteuse**, ainsi que dans le cas où les PJs s'expose **au risque de prendre froid** (en dormant sans feu de camp par exemple).

Pour cela, des tables sont disponibles pour donner le résultat de **Jet de Sauvegarde de Constitution**, pour les maladies digestives et maladie pulmonaires.

Le **DD de ces tables est par défaut 20**. Mais il peut être ajusté en fonction du risque encouru par les PJs en ajoutant un bonus (+5 ou +10) à leur jet.

EXEMPLE

Après une journée de voyage, **un groupe de trois personnage (A, B, C)** décide de **rechercher de l'eau potable** pendant que le reste du groupe monte le camp.

Le groupe se trouve dans une **Steppe**, et c'est la **fin du Printemps** (saison de la **Baleine**). Le Maître du Jeu consulte la table des difficultés et constate que **la difficulté correspondante est de 14**.

Le Maître du Jeu demande aux Joueurs participants à la recherche d'eau d'effectuer un **Jet de Survie**. Ils obtiennent les résultats de survie suivants :

- A : 10
- B : 17
- C : 6

Le Maître du Jeu **soustrait la difficulté (14) des résultats des joueurs** et obtient les modificateurs de réussite suivants :

- A : -4
- B : +3
- C : -8

Le **modificateur de réussite de C est inférieur à -5** c'est donc un échec automatique pour lui.

Pour A et B, le **MJ lance 1d20**, y ajoute leur **modificateur de réussite**, et consulte la **table de recherche d'eau**.

- Pour A, le MJ fait un 16. Il ajoute -4, obtient 12, consulte la table, **A a trouvé : Une petite source d'eau propre, dont il ne pourra retirer que 2L.**
- Pour B, le MJ fait un 11. Il ajoute +3, obtient 14, consulte la table, **B a trouvé : Une source d'eau propre dont il pourra retirer jusqu'à 12L.**

Les personnages peuvent récupérer jusqu'à **14L d'eau**.

Le Maître du Jeu fait à présent un jet de rencontre aléatoire, Sur le chemin du retour, les personnages rencontrent un **Loup Arctique affamé...**

RECHERCHE D'EAU

TABLES DE DIFFICULTE

Cette section fournit la table de difficulté (DD) de recherche d'eau en fonction du biotope et de la saison.

Le **DD moyen** de cette table est proche de **12** (11.875). La table considère qu'il est plus difficile de trouver de l'eau en été et en steppe, et plus facile dans un terrain plus vallonné pendant la saison froide.

DD de Recherche d'Eau Potable	Hiver		Printemps		Eté		Automne	
	Loup	Faucon	Puma	Baleine	Ours	Orignal	Bison	Corbeau
Steppe	12	12	13	14	16	15	14	13
Plaine Cultivée	12	10	11	13	15	14	13	12
Forêt	13	13	12	13	14	14	13	12
Collines	9	9	10	11	12	12	11	10
Haute Montagne	8	8	10	10	11	11	10	10

TABLE DE RECHERCHE D'EAU

Cette table correspond à la table de recherche d'eau.

Pour rappel :

- Le **MJ lance 1d20** et y ajoute le **modificateur de réussite**
- Avec, **Modificateur de réussite = Jet de Survie – DD**
- Si ce modificateur de réussite est **inférieur ou égale à -5**. La recherche est un **échec automatique**.

Table de Recherche d'eau	
0 ou moins	Echec
1	Marre, contaminée - 2L maximum
2	Marre, contaminée - 6L maximum
3	Marre, contaminée - 12L maximum
4	Source, contaminée - A volonté
5	Marre, sale - 2L maximum
6	Marre, sale - 6L maximum
7	Marre, sale - 12L maximum
8	Source, eau sale - A volonté
9	Ruisseau, eau sale - A volonté
10	Ruisseau, eau sale - A volonté
11	Marre, propre - 6L maximum
12	Source, eau propre - 2L maximum
13	Source, eau propre - 6L maximum
14	Source, eau propre - 12L maximum
15	Source, eau propre - A volonté
16	Source, eau propre - A volonté
17	Ruisseau, eau propre - 12L maximum
18	Ruisseau, eau propre - A volonté
19	Ruisseau, eau propre - A volonté
20 ou plus	Ruisseau, eau propre - A volonté

CUEILLETTE DE PLANTES COMESTIBLES

TABLES DE DIFFICULTE

Cette section fournit la table de difficulté (DD) de cueillette de plantes comestibles en fonction du biotope et de la saison.

Le **DD moyen** de cette table est proche de **13.5** (13.575). La table considère qu'il est plus difficile de trouver des plantes en hiver dans les montagnes, et plus facile dans les forêts et les plaines cultivées en été.

DD de Recherche de Plantes Comestibles	Hiver		Printemps		Été		Automne	
	Loup	Faucon	Puma	Baleine	Ours	Original	Bison	Corbeau
Steppe	17	15	14	13	12	12	13	14
Plaine Cultivée	13	13	12	11	10	10	11	12
Forêt	16	14	12	11	11	12	12	14
Collines	16	15	14	13	12	12	13	14
Haute Montagne	18	18	17	15	14	15	16	17

TABLE DE RECHERCHE DE PLANTES COMESTIBLES

Cette table correspond à la table de recherche des plantes comestibles.

Pour rappel :

- Le **MJ lance 2d12** et y ajoute le **modificateur de réussite**
- Avec, **Modificateur de réussite = Jet de Survie – DD**
- Si ce modificateur de réussite est **inférieur ou égale à -5**. La recherche est un **échec automatique**.

Table de Recherche de Nourriture	
1 -	Echec
2	4 rations de nourriture toxique - cuisson = 4h (ex. glands, racines amères, tiges dures et fibreuses)
3	2 rations de nourriture toxique - cuisson = 30' (ex. champignons, légumes verts, jeunes pousses à poêler)
4	2 rations de nourriture toxique - cuisson = 30' +1L d'eau (ex. racines farineuses, céréales, légumes)
5	1 rations de nourriture toxique - cuisson = 30' (ex. champignons, légumes verts, jeunes pousses à poêler)
6	1 rations de nourriture toxique - cuisson = 30' +1L d'eau (ex. racines farineuses, céréales, légumes)
7	2 rations de nourriture toxique - cuisson = C'est Prêt ! (ex. fruits, noix, salades et jeunes pousses)
8	2 rations de nourriture avarié - cuisson = 4h (ex. glands, racines amères, tiges dures et fibreuses)
9	4 rations de nourriture avarié - cuisson = 30' +1L d'eau (ex. racines farineuses, céréales, légumes)
10	2 rations de nourriture avarié - cuisson = 30' (ex. champignons, légumes verts, jeunes pousses à poêler)
11	4 rations de nourriture avarié - cuisson = Prêt (ex. fruits, noix, salades et jeunes pousses)
12	2 rations de nourriture Pas bonne - cuisson = 30' (ex. champignons, légumes verts, jeunes pousses à poêler)
13	8 rations de nourriture Pas bonne - cuisson = 30' +1L d'eau (ex. racines farineuses, céréales, légumes)
14	4 rations de nourriture Pas bonne - cuisson = C'est Prêt ! (ex. fruits, noix, salades et jeunes pousses)
15	4 rations de nourriture bonne - cuisson = 4h (ex. glands, racines amères, tiges dures et fibreuses)
16	8 rations de nourriture bonne - cuisson = 30' +1L d'eau (ex. racines farineuses, céréales, légumes)
17	8 rations de nourriture bonne - cuisson = 30' (ex. champignons, légumes verts, jeunes pousses à poêler)
18	4 rations de nourriture bonne - cuisson = C'est Prêt ! (ex. fruits, noix, salades et jeunes pousses)
19	4 rations de nourriture excellente - cuisson = 4h (ex. glands, racines amères, tiges dures et fibreuses)
20	8 rations de nourriture excellente - cuisson = 30' +1L d'eau (ex. racines farineuses, céréales, légumes)
21	4 rations de nourriture excellente - cuisson = 30' (ex. champignons, légumes verts, jeunes pousses à poêler)
22	4 rations de nourriture excellente - cuisson = 30' +1L d'eau (ex. racines farineuses, céréales, légumes)
23	8 rations de nourriture excellente - cuisson = 30' (ex. champignons, légumes verts, jeunes pousses à poêler)
24 +	8 rations de nourriture excellente - cuisson = C'est Prêt ! (ex. fruits, noix, salades et jeunes pousses)

COLLECTE DE BOIS DE CHAUFFAGE

TABLES DE DIFFICULTE

Cette section fournit la table de difficulté (DD) de collecte de bois de chauffage en fonction du biotope et de la saison.

Le **DD moyen** de cette table est proche de **13.5** (13.575). La table considère qu'il est plus difficile de trouver du bois à la fin de l'hiver dans les montagnes et les plaines, et plus facile dans les forêts surtout en automne.

DD de Recherche de Bois de Chauffage	Hiver		Printemps		Été		Automne	
	Loup	Faucon	Puma	Baleine	Ours	Orignal	Bison	Corbeau
Steppe	12	14	14	13	13	12	11	10
Plaine Cultivée	12	13	13	12	12	11	10	10
Forêt	10	11	11	10	10	9	8	8
Collines	12	14	13	12	11	10	9	10
Haute Montagne	14	15	15	13	12	12	11	12

TABLE DE RECHERCHE DE BOIS DE CHAUFFAGE

Cette table correspond à la table de recherche du Bois de Chauffage.

Pour rappel :

- Le **MJ lance 2d8** et y ajoute le **modificateur de réussite**
- Avec, **Modificateur de réussite = Jet de Survie – DD**
- Si ce modificateur de réussite est **inférieur ou égale à -5**. La recherche est un **échec automatique**.

Table de Recherche de Bois

1 ou moins	Echec
2	4 livres de Petit bois de quoi brûler pendant 1h
3	1 livres de Bois de chauffe de quoi brûler pendant 1h
4	3 livres de Bois creux de quoi brûler pendant 1h
5	2 livres de Bois standard de quoi brûler pendant 1h
6	16 livres de Petit bois de quoi brûler pendant 4h
7	12 livres de Bois creux de quoi brûler pendant 4h
8	24 livres de Bois creux de quoi brûler pendant 8h
9	8 livres de Bois standard de quoi brûler pendant 4h
10	16 livres de Bois standard de quoi brûler pendant 8h
11	4 livres de Bois de chauffe de quoi brûler pendant 4h
12	8 livres de Bois de chauffe de quoi brûler pendant 8h
13	12 livres de Bois de chauffe de quoi brûler pendant 12h
14	1 livres de Bouses de quoi brûler pendant 4h
15	2 livres de Bouses de quoi brûler pendant 8h
16 ou plus	3 livres de Bouses de quoi brûler pendant 12h

GESTION DES MALADIES

RISQUES D'INTOXICATIONS ALIMENTAIRES

En cas de consommation d'eau et de nourriture de mauvaise qualité, les PJs prennent le risque d'intoxication alimentaire.

CONSOMMATION D'EAU SALE / CROUPIE

QUALITE DE L'EAU

On considère trois types de qualité d'eau :

- **Eau Propre** : de l'eau potable, qui peut être consommée sans risque.
- **Eau Sale** : de l'eau à l'apparence douteuse, qui n'est pas directement potable mais qui peut le devenir en la traitant. Cette eau est facilement identifiée (elle apparaît boueuse).
- **Eau Contaminée** : de l'eau contenant des pathogènes dangereux qui nécessite un traitement complexe ou magique pour devenir potable. Il peut être plus compliqué d'identifier cette eau.

Pour déterminer la qualité de l'eau les PJs peuvent faire un **test de Perception ou Survie**.

Qualité de l'eau	DD
Eau Sale	8
Eau Contaminée ou Propre	13

EAU SALE

En cas de consommation d'eau sale. Les PJs peuvent tenter de rendre l'eau potable en **la filtrant et/ou en la faisant bouillir**.

Pour cela, on peut demander un **Jet de Survie** aux joueurs, le **DD dépendra du matériel dont ils disposent** (à la discrétion du MJ).

Des **outils de cuisinier** permettent facilement de faire bouillir de l'eau, du sable et du charbon peuvent permettre la création d'un filtre rudimentaire (avec peut être des **outils de bricolage**).

Si les PJs consomment de l'eau sale, faire un **Jet de Sauvegarde de Constitution** sur la **table des maladies digestives**, avec un **bonus de +5**

EAU CONTAMINEE

En cas de **consommation d'eau contaminée**, les PJs ne peuvent la rendre potable que par **l'utilisation de magie** avec par exemple le sort **Purification d'Eau**.

Si les PJs consomment de l'eau sale, faire un **Jet de Sauvegarde de Constitution** sur la **table des maladies digestives**.

CONSOMMATION DE NOURRITURE DOUTEUSE

On considère 5 types de nourriture potentielle

- **Nourriture Toxique** : Quelque chose qui avait l'air bon, mais qui se révèle dangereux.
- **Nourriture Avariée** : Une nourriture à l'aspect douteux qui pourrait représenter un danger ou être dure à digérer.
- **Nourriture Mauvaise** : Une nourriture qui n'est pas dangereuse, mais qui n'apporte aucun plaisir lorsqu'on la mange (fade ou simplement très mauvaise).
- **Nourriture Bonne** : Une nourriture qui est agréable à manger et saine si on la cuisine correctement.
- **Nourriture Excellente** : Une nourriture qui est très agréable à manger et saine si on la cuisine correctement.

Seuls les deux premiers types de nourriture ont des effets « gameplay » les autres devraient avoir des effets « roleplay ».

Pour déterminer à l'avance les qualités gustatives d'une plante ou le danger potentiel qu'elle représente, les PJs peuvent faire un **test de Perception ou Nature DD12**.

NOURRITURE AVARIEE

Si les PJs consomment de la nourriture avariée, faire un **Jet de Sauvegarde de Constitution** sur la **table des maladies digestives**, avec un **bonus de +5**

NOURRITURE TOXIQUE

Si les PJs consomment de la nourriture toxique, faire un **Jet de Sauvegarde de Constitution** sur la **table des maladies digestives**.

TABLE DES MALADIES DIGESTIVES

La table suivante présente les résultats d'un **Jet de Sauvegarde de Constitution** face au risque de maladies digestives.

Le **DD de la table est de 20**, mais peut être ajusté en donnant un bonus aux PJs.

Les principaux résultats négatifs sont :

- Du temps « incapable d'agir »
- Des dégâts de Poison ou d'Acide
- Des niveaux d'épuisement
- Des désavantages aux Jets de Sauvegarde de Constitution.
- Des effets « roleplay »

JdS CON

1	Une crise intense et soudaine de vomissement vous fait subir 3d6 dégâts de Poison et 2 niveaux d'épuisement .
2	Vous enchaînez les crises de vomi pendant 12h , vous subissez 2d6 dégâts d'Acide et êtes incapable d'agir .
3	12h d'inactivité à se tordre de douleur, vous êtes incapable d'agir et vous subissez 1 niveau d'épuisement .
4	Vous êtes cloué par une douleur au ventre pendant 8h , et puis ça passe comme c'était venu mais ça vous laisse 1 niveau d'épuisement .
5	4h à vomir , clairement ce n'est pas votre meilleur moment, vous subissez 1d6 dégâts d'Acide et un niveau d'épuisement
6	8h infernales à vous tordre de douleur et à vomir et déféquer, vous subissez 2d6 dégâts d'Acide .
7	Un mal de ventre vous clou sur place pour 4h , pas d'action possible et vous en ressortez avec 1 niveau d'épuisement , il vous faudra du repos.
8	Des crises de vomi vous paralyse pour 4h , impossible d'entreprendre quelconque activité et vous subissez 1d6 dégâts d'Acide .
9	Impossible de faire quoi que ce soit pour 4h , à part vomir.
10	Vous avez une diarrhée fulgurante et acide, vous subissez 1d6 dégâts d'Acide .
11	Vous avez le plus grand mal à digérer votre dernier repas, vous subissez 1 niveau d'épuisement .
12	Une profonde douleur vous tord le ventre, vous subissez 1d4 dégâts de Poison .
13	Vous avez une bonne diarrhée, vous êtes désavantagé aux Jets de Sauvegarde de Constitution pour 4h .
14	Vous avez des gaz horribles et incontrôlables, vous êtes désavantagé aux Jets de Sauvegarde de Constitution pour 4h .
15	Vous avez des nausées, vous êtes désavantagé aux Jets de Sauvegarde de Constitution pour 4h .
16	Votre ventre se tord et gargouille, y'a un truc pas net dedans, vous êtes désavantagé aux Jets de Sauvegarde de Constitution pour 4h .
17	Vous avez des gaz particulièrement malodorants , peut être que la bouffe n'était pas fraîche
18	Un petit pet de travers , rien de bien grave, il faudra peut-être changer de froc quand même.

19 Un léger mal de ventre, mais ça va.

20 Votre **corps résiste bien...** Pour l'instant.**DORMIR SANS FEU DE CAMP**

Si les PJs n'ont **pas de stock de bois** suffisant pour **passer la nuit près d'un feu de camp**, le MJ peut prévoir plusieurs conséquences.

CONSEQUENCES POTENTIELLES

Les différentes conséquences à considérer en cas de manque de combustibles sont :

- **Incapacité à cuisiner** : certains types de nourriture (cf. plus haut) nécessite un accès à une source de chaleur pour les préparer.
- **Risque d'attaque nocturne** : Si les PJs n'ont pas de feu de camp, le MJ peut considérer que les risques d'attaque nocturne sont plus importants.
- **Risque lié au froid** : Enfin si les PJs n'ont pas de feu de camp, il faut considérer des risques liés au froid. Pour cela on pourra utiliser la table suivante concernant les maladies pulmonaires. Une aide de jeu (à paraître) sur la gestion du climat fournira un mécanisme plus complet.

TABLE DES MALADIES PULMONAIRES

La table suivante présente les résultats d'un **Jet de Sauvegarde de Constitution** face au risque de maladies pulmonaires.

Le **DD de la table est de 20**, mais peut être ajusté en donnant un bonus aux PJs.

On pourra considérer un bonus de **+0 à +5 voire +10** selon le **froid ressenti par les PJs** durant une nuit sans feu de camp en fonction des conditions météo locales.

Les principaux résultats négatifs sont :

- **Des dégâts de Froid**
- **Des niveaux d'épuisement**
- **Des désavantages aux Jets de Sauvegarde de Constitution.**
- **Des effets « roleplay »**

JdS CON

1	Vous souffrez d'une pneumonie sévère, vous subissez 3d6 dégâts de Froid et 2 niveaux d'épuisement .
2	La pneumonie vous épuise et vous perdez rapidement vos forces, vous subissez 2 niveaux d'épuisement .
3	Vous êtes cassé en deux par une fièvre violente, vous subissez 2 niveaux d'épuisement .

4	Une toux violente vous inflige 2d6 dégâts de Froid et un niveau d'épuisement.
5	Fièvre et toux violente, ça sent la pneumonie, vous subissez 1d6 dégâts de Froid et 1 niveau d'épuisement .
6	Vous grelottez de froid et subissez 1 niveau d'épuisement et 1d6 dégâts de Froid .
7	La fièvre et la toux vous font perdre vos forces, vous subissez 1 niveau d'épuisement .
8	Une violente toux vous inflige 1d6 dégâts de Froid .
9	Vous avez un gros rhume, vous subissez 1 niveau d'épuisement .
10	Le froid vous affaiblit et vous subissez 1d6 dégâts de Froid .
11	Vous avez de la fièvre, vous subissez 1 niveau d'épuisement .
12	Vous avez attrapé une méchante toux, vous subissez 1d4 dégâts de Froid .
13	Vous commencez à tousser et il y a peut-être un petit fond de fièvre. Vous êtes désavantagé au Jet de Sauvegarde de Constitution jusqu'au prochain repos long.
14	Lutter contre le froid vous fatigue, vous êtes désavantagé au Jet de Sauvegarde de Constitution jusqu'au prochain repos long.
15	Le froid vous paralyse et vous êtes désavantagé au Jets de Sauvegarde de Constitution pour 4h .
16	Votre corps lutte contre une infection pulmonaire, pour l'instant ça va, mais vous êtes désavantagé aux Jets de Sauvegarde de Constitution pour 4h .
17	Vous avez un petit mal de gorge... à surveiller.
18	Vous commencez à tousser , faites attention vous allez prendre froid.
19	Un petit coup de froid , mais rien de méchant.
20	Votre corps résiste bien... Pour l'instant.