

# MOUVEMENTS & POURSUITES

## VITESSE DE DÉPLACEMENT

Précautionneux	0.5x
Croisière	1x
Course	2x
Course folle	4x

## DÉGÂTS DE COLLISION

Déplacement précautionneux	1D
Déplacement de croisière	2D
Course	3D
Course folle	4D

## ECHECS DES DÉPLACEMENT

1-3	Faux pas (pénalité -1D)
4-6	Glissade (pénalité -3D puis -1D)
7-10	A genoux (pénalité round suivant -2D)
11-15	Chute mineure (dégâts de collision -3D)
16-20	Chute (dégâts de collision)
21 et +	Chute grave (dégâts de collision +2D)

## DIFFICULTÉ DES TERRAINS

**Très facile:** plat, dégagé, sans obstacle  
**Facile:** naturellement inégal, petits obstacles  
**Moyen:** accidenté, nombreux obstacles (rochers, fourrés)  
**Difficile:** encombré, accidenté, larges excavations  
**Très difficile:** dangereux (miné, présence de ventilateurs)  
**Méta-difficile:** pratiquement infranchissable (avalanche)

## ENDURANCE

Un jet d'endurance raté oblige le PJ à se reposer le double du temps passé à courir; la difficulté du jet augmente d'un niveau à chaque fois.

**Course:** jet toute les 10 minutes  
**Course folle:** jet toute les minues

## ACCÉLÉRATION

**Personnages** modification de la vitesse de déplacement d'un ou deux niveaux par round.

## DÉGÂTS DE CHUTE

3-6 m.	2D
7-12 m.	3D
13-18 m.	4D
19-30 m.	5D
31-50 m.	7D
51+ m.	9D