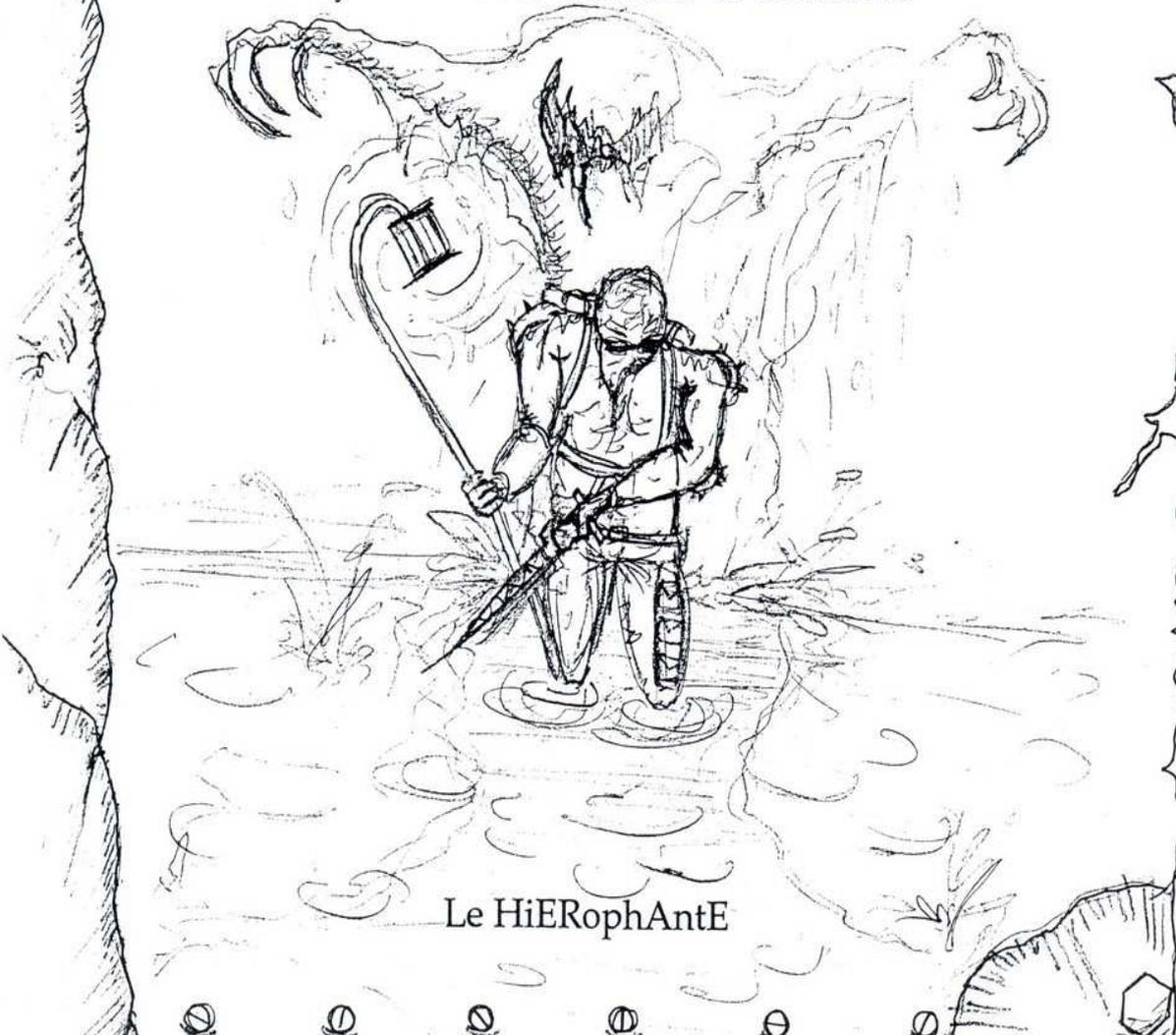
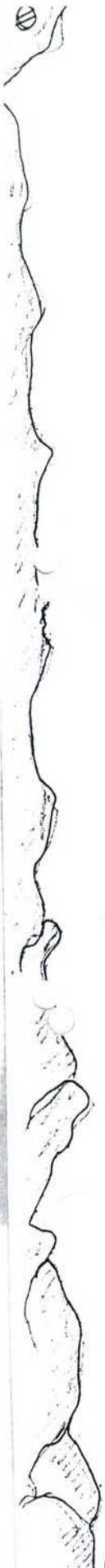


Le pEtit gUiDE dE  
SuRViE

*"Un jour ou l'autre marcheur tu deviendras"*



Le HiERophAntE



# PréAmBule

Survivre dans l'obscur n'est de loin pas chose aisée. Quiconque décide de s'éloigner de la lumière bienfaitrice des stallites s'éloigne par là-même de sa douce vie bercée de doucereuses illusions. Une fois arrivé dans l'Obscur, l'homme se retrouve face à toute l'humilité de sa condition : il n'est plus de caste, plus de hiérarchie. L'Obscur vous réinsère dans la longue chaîne alimentaire qu'a instauré la nature.

En serré dans ce titanesque étau qui détruit les corps et les âmes et qui, à l'image d'un Dieu chaotique, permet cruellement à la vie de poursuivre son cycle ineffable, l'homme devenu tantôt proie, tantôt prédateur - c'est à dire redevenu un homme -, n'a plus qu'à tenter de survivre.

Mais peu importe de vaincre ou d'échouer. L'essentiel reste le chemin que nous aurons osé parcourir. Car n'est-ce pas pourtant là que l'homme libre doit être recherché, "là même où la plus forte résistance doit être vaincue ?"



Le Hiérophante



# EqUipEment dE SuRViE

## Froid

\_\_\_\_\_, Indice : \_\_\_ / Enc : \_\_\_  
 \_\_\_\_\_, Indice : \_\_\_ / Enc : \_\_\_  
 \_\_\_\_\_, Indice : \_\_\_ / Enc : \_\_\_

///  
 ///  
 ///  
 XVIII

## Vent / Poussières

\_\_\_\_\_, Indice : \_\_\_      \_\_\_\_\_, Indice : \_\_\_  
 \_\_\_\_\_, Indice : \_\_\_      \_\_\_\_\_, Indice : \_\_\_

## Faim

### -Rations

Stock : grandes : \_\_\_      moyennes : \_\_\_      petites : \_\_\_  
 (NB : 1gr. = 2 / 1moy. = 1 / 1petite = 1/2 (sur la table))

## Soif

\_\_\_\_\_, contenu : \_\_\_\_\_ / contenance : \_\_\_ / Stock : \_\_\_  
 \_\_\_\_\_, contenu : \_\_\_\_\_ / contenance : \_\_\_ / Stock : \_\_\_  
 \_\_\_\_\_, contenu : \_\_\_\_\_ / contenance : \_\_\_ / Stock : \_\_\_

## Obscurité

\_\_\_\_\_, Indice : \_\_\_ / Durée : \_\_\_ / Stock : \_\_\_ / Enc : \_\_\_ / Por: \_\_\_  
 \_\_\_\_\_, Indice : \_\_\_ / Durée : \_\_\_ / Stock : \_\_\_ / Enc : \_\_\_ / Por: \_\_\_  
 \_\_\_\_\_, Indice : \_\_\_ / Durée : \_\_\_ / Stock : \_\_\_ / Enc : \_\_\_ / Por: \_\_\_  
 \_\_\_\_\_, Indice : \_\_\_ / Durée : \_\_\_ / Stock : \_\_\_ / Enc : \_\_\_ / Por: \_\_\_

## EqUipEment eN vRaC

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

///  
 ///  
 ///  
 ///  
 ///  
 III

Rappel : encombrement maximal = score de résistance, sinon jets de force porter (SR=enc). Si échec, malus=+haut enc. cumulable chaque RES heures



# TeSts De SuRVie

## Phase 1 : détermination du modificateur d'hostilité (MH<sub>0</sub>)

Vous me donnez les indices des protections dont vous vous servez pour le milieu traversé dans l'ordre indiqué sur la fiche de survie. Je vous demanderai si vous désirez manger ou boire. Dès lors je vous donne le MH<sub>1</sub>

Si MH<sub>1</sub>=0, allez à la phase 4.

Si MH<sub>1</sub><0, allez à la phase 2.

## Phase 2 : MH<sub>1</sub><0

Dans ce cas, vous effectuez un test Survie + milieu concerné. Chaque réussite réduit le MH<sub>1</sub>. Vous obtenez le MH<sub>2</sub>

Si MH<sub>2</sub>=0, allez à la phase 4.

Si MH<sub>2</sub><0, allez à la phase 3.

## Phase 3 : MH<sub>2</sub><0

-MH<sub>2</sub> est converti en malus à toutes les actions

-MH<sub>2</sub> est converti en dommages (PV) à placer dans les cases intempéries

-MH<sub>2</sub> est converti en perte de points d'énergie relatifs à l'obscurité du milieu

## Phase 4 : MH<sub>1</sub>≥0

-pas de conséquences jusqu'au prochain test

# NoTeS



!!! QuE SolAaR VoUs gUide !!!

