

# PISTAGE

Cette règle sur le pistage est une version pour "non-éveillé" du pouvoir d'adepte Pistage (Terres d'Eveil p. 103). Elle ajoute aussi une table déterminant les informations obtenues par le pistage.

## REGLE

La compétence active Pistage est une spécialisation de la compétence Furtivité.

Le pisteur doit être à un endroit où il sait (ou croit) que sa cible s'est trouvée ; il procède ensuite à un test de Perception contre un jet ouvert de Furtivité de sa cible (si elle essaie de ne pas laisser de trace), ou un seuil de réussite par défaut de 6, selon le chiffre le plus élevé. Le pisteur peut se servir de sa compétence de Pistage (ou Furtivité par défaut) comme compétence complémentaire (voir SR3, p. 96). Le seuil de réussite est modifié selon la Table du Pistage (ci-dessous). Un seul succès permet de suivre la piste, plus de succès donnent des informations complémentaires (voir Table des Informations de Pistage). Le nombre de succès ne peut pas être supérieur à l'indice de la compétence Pistage.

S'il y a plusieurs cibles, le seuil de réussite du test de Pistage est égal au jet ouvert de Furtivité le moins élevé de toutes les cibles.

Le pisteur doit être à pied pour suivre la piste (sauf si elle est vraiment très visible, genre un char d'assaut sur un terrain meuble). Il doit réussir un nouveau test de Pistage toutes les 4 heures, ou chaque fois qu'un changement important intervient dans la nature du terrain, la météo et autres conditions extérieures, sans quoi la piste lui échappe. Il peut alors tenter de la retrouver par un nouveau test, avec un temps de base de 1 heure et un malus de +2 au seuil de difficulté. La division de ce temps de base par le nombre de succès obtenus indique le délai nécessaire au pisteur pour retrouver la piste. En cas d'échec à ce deuxième test, la piste est définitivement perdue.

## TABLE DU PISTAGE

<b>Situation</b>	<b>Modificateur</b>
La cible a le pouvoir d'adepte de Marche Invisible	+4
Passage ultérieur à celui de la cible	+1 et plus
<b>Temps écoulé</b>	
0-4 heures	-1
4-24 heures	0
24-48 heures	+1
Par 24 heures supplémentaires	+2
<b>Conditions extérieures</b>	
Chute de pluie/neige ou passage d'une tempête de poussière	+1 et plus
Visibilité	+ la moitié du modificateur applicable (pour un maximum de +4)

## TABLE DES INFORMATIONS DE PISTAGE

Le nombre de succès au test de Pistage détermine les informations obtenus (maximum = Pistage). Les informations sont cumulables.

<b>Succès</b>	<b>Informations obtenues</b>
0	Piste non trouvée
1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Piste trouvée, elle peut être suivie</li><li>- Nombre approximatif de cibles (plusieurs, douzaine...)</li><li>- Vitesse approximative (lent ou rapide)</li><li>- Avance approximative des cibles (en heures)</li><li>- Qualité de la piste</li></ul>
2-3	<ul style="list-style-type: none"><li>- Nombre et types des cibles (3 humanoïdes et 2 canidés par exemple)</li><li>- Vitesse assez précise</li><li>- Avance des cibles (en quarts d'heure)</li><li>- Evénement général s'étant produit (bagarre, chute...)</li></ul>
4	<ul style="list-style-type: none"><li>- Type assez précis des cibles (un elfe et un humain sont de type humanoïde moyen)</li><li>- Etat physique des cibles (boiteux, blessé...)</li><li>- Poids de l'équipement porté par les cibles (léger, lourd, très lourd)</li><li>- Evénement s'étant produit (bagarre avec armes tranchantes entre 2 cibles par exemple)</li></ul>
5+	<ul style="list-style-type: none"><li>- Type des cibles très précis s'il est possible de les différencier. Un costard nain peut être déterminé en fonction du type de chaussure, la profondeur des traces, sa manière de se déplacer dans l'environnement...</li><li>- Evénement très précis s'étant produit</li></ul>