

TABLE DES EFFETS CLIMATIQUES				
5G5 1 heure	4G4 1 heure	2G2 1 jour	4G4 1 jour	5G5 1 heure
4G2 1 heure	3G3 1 heure	1G1 1 jour	3G3 1 heure	4G2 1 heure
2G2 1 jour	1G1 1 jour	1G1 1 jour	1G1 1 jour	1G1 1 jour
2G2 12 heures	2G1 12 heures	1G1 1 jour	2G1 12 heures	2G2 12 heures
2G1 12 heures	1G1 12 heures	0G0 1 jour	1G1 12 heures	2G1 12 heures

↑ Plus déchaîné
Nod (violence)

↓ Plus calme
Stans (calme)

← Plus froid
Kjolog (haine)

→ Plus chaud
Lidenskap (passion)

Effets spéciaux des conditions climatiques

Eviter les dommages du temps :

Les héros qui prennent des mesures appropriées pour se protéger (vêtements chauds ou en buvant de grande quantité d'eau) subissent les dégâts dû aux temps avec 1G1 de moins par intervalle de temps.

Les brutes dans la tempête :

Les brutes sont à la merci du MJ car il suffit d'une seule blessure.

Le navire dans la tempête :

Après chaque intervalle de temps, le capitaine fait un jet de dommage pour le navire, puis le pilote fait un jet de panache du navire + pilotage du pilote contre ND égal aux dégâts. En cas de réussite aucun dégâts. Sinon, il perd un dé au choix du joueur + un dé supplémentaire par tranche de 5 points sous le ND

REGLES DE CONDITIONS CLIMATIQUES AVANCEES

Pénalité sur les attaques à distance : Le vent engendre un malus de + 5 au ND pour toucher des attaques à distance pour chaque ligne supérieure à celle du bas sur la table des effets climatiques. La compétence tir d'adresse peut réduire cette pénalité.

Problème de poudre et corde à arc : s'il pleut, lancer un dé. En cas de résultat pair, rien ne se passe. En cas de résultat impair, la poudre est inutilisable. Pour un arc ou une arbalète, le ND augmente de 10 et la compétence tir d'adresse ne compense pas cette pénalité.

Contact avec du métal gelé : dans le cas d'un contact métal très froid à la peau, le MJ peut utiliser un dé d'héroïsme pour que la chair adhère au métal. Séparer par la force fait subir 2G2 de dégâts ou moins.

Mouvements contrariés : selon l'épaisseur de la couche de neige ou de boue, pénalité de 0G1 à toute action utilisant la compétence course de vitesse. Si vous en avez jusqu'à la cheville la pénalité est de 1G1. A mi-mollet, la pénalité est de 2G2. Au genou la pénalité est de 3G3. A mi-cuisse, la pénalité est de 4G4. Enfin, à la taille ou plus encore, la pénalité est de 5G5.

Terrain instable : les personnages évoluant, sur le plan de l'action, de plus de 2,5cm par rang de panache dans le même tour, un jet de dextérité + équilibre contre ND 10 (surfaces humides) ou de 20 (glace). En cas d'échec, le personnage se retrouve face contre terre (avec à la discrétion du MJ une application des règles de chutes).

ARCANES DES HEROS / VILAINS

Arcane	Travers/défaut	Vertu / don	Effets des vertus et dons
0 le mat	Curieux	Béni des dieux <i>impitoyable</i>	Permet de s'en sortir miraculeusement. Mais gagne un dé d'héroïsme de moins à l'histoire suivante. / les personnes intimidées seront affectés par la surprise.
1 le bateleur	Ambitieux	Volontaire	Permet d'empêcher les pnjs d'utiliser des dés d'héroïsme que le PJ.
2 la papesse	Hédoniste <i>Extravagant</i>	Intuitif <i>prudent</i>	Permet d'avoir un indice ou 2 points d'expérience à la fin de chaque partie (moins chaque activation) / permet d'augmenter des du MJ de 2 si un PJ utilise un dé aussi
3 l'impératrice	Libertin	Rassurant <i>royal</i>	Permet d'atténuer un niveau de peur sur le groupe / permet d'augmenter le niveau de menace d'une bande de brutes
4 l'impérator	Impulsif	Confiant	Permet d'avoir un niveau de peur à 1.
5 le hiérophante	Naïf <i>clément</i>	Inspiré <i>brillant</i>	Permet d'avoir un coup de pouce du MJ. <i>Oblige un héros à rater un jet.</i>
6 l'amoureux	Amour impossible <i>délicat</i>	Passionné <i>tentateur</i>	Permet de doubler le nombre de dés gardés pour sauver la vie d'un être aimé ou d'un ami / permet de convaincre les pnjs de faire une action mauvaise
7 le chariot	Présomptueux	Victorieux	Permet d'ajouter une blessure grave après une attaque réussie.
8 la justice	Critique <i>paranoïaque</i>	Exemplaire <i>honorabile</i>	Permet pour une action commune de donner le rang d'une compétence au groupe / à chaque fois qu'il s'interdit une action déshonorante, gain d'un dé d'héroïsme
9 l'hermite	Entier / <i>cruel</i>	Concentré	Permet de transférer temporairement un rang d'un trait à un autre
10 la roue de la fortune	Malchanceux	Chanceux	Peut refaire un jet raté contre ND 20 ou moins.
11 la force	Couard	Courageux <i>rancunier</i>	Renvoi un effet de peur / permet d'avoir un ennemi juré dont la répartition échouera toujours et contre l'adversaire gain de 1G0
12 le pendu	Indécis <i>intrigant</i>	Altruiste <i>fanatique</i>	Permet de refaire un jet quand on aide quelqu'un / permet d'ignorer les blessures subies et les effets des blessures graves pendant une phase
13 la mort	Téméraire/ <i>bavard</i>	Impassible	Permet d'annuler pour soi les effets de la surprise.
14 la tempérance	Envieux	Maître de soi	Permet de faire automatiquement échouer l'effet d'une répartition
15 légion	Dévoûé <i>mégalomaniacque</i>	Perspicace <i>charismatique</i>	Permet de prédire la prochaine action d'un vilain ou d'un homme de main / permet de faire sacrifier à sa place un de ses hommes
16 la maison Theus	Arrogant	Mystérieux	Permet d'éviter les pièges du MJ
17 l'étoile	Borné	Charismatique <i>consciencieux</i>	Permet à un autre joueur d'avoir 0G1 sur n'importe quel jet d'action / un résultat du jet du dé est de 5 au moins, on considère qu'il n'a pas été utilisé
18 la lune	Distrait <i>négligent</i>	Observateur <i>fourbe</i>	Permet de réussir un jet de perception / permet de dire n'importe quelle arcane quand on essaie de déceler celle du vilain
19 le soleil	Fier	Amical <i>trompeur</i>	Dépense de 2 dés d'héroïsme permet d'avoir une relation / reçoit un dé d'héroïsme à chaque fois qu'un héros est aidé et + 5 pour un jet
20 le jugement	Fanatique <i>égéré</i>	Psychologue <i>ingénieux</i>	Permet de connaître une arcane et d'annuler un don / permet de maîtriser une compétence non connue du vilain au rang 2
21 le monde	Cupide	Baroudeur <i>récurrent</i>	En fois activé, la personne a toute les compétences à rang 1 / le vilain s'échappe et s'en sort quelque soit la circonstance