

Conditions climatiques  
v1.0



## Noirceur dans Glücksheim

Depuis l'apparition de la zone ténébreuse, le climat s'est profondément dérégulé. Avant une bataille, un jet de D66 est tiré pour déterminer si des conditions climatiques particulières sont présentes.

Résultat du D66

11-26. Rien de spécial.

31-32. Fortes pluies. Visibilité 16". Glissant: Les guerriers qui courent ou chargent doivent réussir un jet d'initiative sinon ils restent sur place. Armes à distance ont -1 pour toucher.

33-34. Bruine. Visibilité 24".

35-36. Surfaces mouillées. La pluie récente rend les surfaces glissantes. Les guerriers qui courent ou chargent doivent réussir un jet d'initiative sinon ils restent sur place.

41. Vents violents. Tous les déplacements sont restreints au niveau du sol seulement. Pas de vol possible. Les combats à distance souffrent d'un -1 additionnel pour toucher.

42-43. Rafales. Il vente dehors. Les combats à distance souffrent d'un -1 additionnel pour toucher à longue distance. Les habiletés de *Tir (Shooting)* ne peuvent être utilisées.

44-45. Tourbillons. Le vent soulève la poussière et les débris, rendant la visibilité difficile. Portée des armes à distance limitée à 24". Attaques à distance sont à -1 à courte portée et -2 à longue.

46. Brouillard épais. Visibilité 10". Les habiletés de *Tir (Shooting)* ne peuvent être utilisées.

51-52. Brouillard léger. Visibilité 20".

53. Nuit avec nouvelle lune. Obscurité complète. Visibilité limitée à 8". Torche/Lumière ajoute 6".

54-61. Nuit. Il fait noir dehors. Visibilité limitée à 16". Torche/Lumière ajoute 6".

62. Aube: Le soleil vient de se coucher à l'horizon. Il y a beaucoup de jeux d'ombres. Les guerriers peuvent se cacher après avoir couru.

63. Aurore. Le soleil vient de se lever à l'horizon. Les attaques à distance qui font face au soleil souffrent d'un -1 additionnel pour toucher. La position du soleil est déterminée aléatoirement.

64-65. Vague de chaleur. La chaleur intense rend les efforts physiques et la respiration difficiles. Les guerriers ne peuvent pas courir mais peuvent charger comme d'habitude.

66. Orage électrique intense. Les éclairs déchirent le ciel. Tirer 1D6. Sur un "1", un membre aléatoire de votre bande est frappé par la foudre (mis *Hors d'action*) et doit tirer sur la charte des *Blessures* sur un jet de D6 de 4+.