

MÉTÉOROLOGIE

J'oublie souvent de tenir compte de la météo et du terrain lorsque je lance mes parties, j'ai donc décidé de créer des tables et je voulais les partager pour toute autre personne qui avait le même problème.

MODIFICATEURS MÉTÉOROLOGIQUES:

Vent fort -2 aux attaques à distance et tests de (20+ mi/h ; Vigilance non basés sur la vue. 32+ km/h)

Vent hurlant -3 aux attaques à distance et tests de (31+ mi/h ; Vigilance non basée sur la vue, souffle les 49+ km/h) choses de la taille d'un chat.

Vent de tempête Impossible d'effectuer des attaques à distance, -5 aux tests de Vigilance non basée sur la vue. Souffle les choses à la (51+ mi/h ; 82+ km/h) taille d'un enfant.

Brouillard épais Les sources lumineuses se reflètent dans la zone à une intensité très vive. Impossible de voir plus de 13 pieds / 4 m

Brouillard moyen Impossible de voir plus de 26 pieds / 8 m.

Léger brouillard Impossible de voir plus de 52 pieds / 16 m.

Chute légère -1 perceptivité, pas assez pour rendre boueux / laisser des traces de neige.

Chute moyenne -2 perceptivité, pas assez pour rendre boueux / laisser des traces de neige.

Chute lourde -3 perceptivité. Rend boueux et laisse des traces de neige.

Chute torrentielle -4 perceptivité. Rend boueux et laisse des traces de neige.

MODIFICATEURS D'ENVIRONNEMENT

Pénombre Nuit sans nuages (clairsemée / claire), forêt profonde, jour couvert.

Obscurité Nuit nuageuse, forêt profonde nuageuse, Grotte.

Hautes herbes -2 aux attaques.

Eau (tibia*) -2 aux attaques de mêlée / arc, et se défendre avec du mouvement

Eau (ceinture*) -4 pour les attaques de mêlée / arc, et se défendre avec du mouvement.

Terrain très glissant (boue imbibée d'eau, flaques de sang, toits humides) Jet basée sur l'équilibre après avoir couru ou attaqué. Au sol en cas échec (chute de la localisation possible).

Terrain accidenté (roches / gravats, bord de falaise) Jet basée sur l'équilibre après avoir couru ou défendu. Au sol en cas d'échec (chute de la localisation possible).

Crépuscule / Aube face au soleil Silhouette les choses, aveuglé s'il n'est pas bloqué.

Champ de bataille / décomposition Sauvegarde vs Nausée toutes les heures.

Égouts Sauvegarde vs Nausée toutes les 2 heures.

Marais de Torséchine Sauvegarde vs Nausée toutes les 2 heures.

LA MÉTÉO DU JOUR

Lancez 1d10 par colonne, puis roulez sur la carte du vent à moins que le vent ne soit spécifié.

Jet	Matin (4h-9h)	Midi (10h-15h)	Après-midi (16h-21h)	Nuit (22h-3h)
1	Brouillard épais (vent léger)	Chute torrentielle (vent de tempête)	Brouillard léger (vent léger)	Brouillard épais (vent léger)
2	Brouillard moyen (vent léger)	Chute lourde (vent de tempête)	Chute torrentielle (vent de tempête)	Brouillard moyen (vent léger)
3	Chute lourde (vent de tempête)	Chute moyen	Chute lourde (vent de tempête)	Chute lourde (vent de tempête)
4	Chute moyen	Chute moyen	Chute moyen	Chute moyen
5	Chute légère	Chute légère	Chute légère	Chute légère
6	Couvert	Couvert	Couvert	Couvert
7	Nuagé	Nuagé	Nuagé	Nuagé
8	Clairsemé	Clairsemé	Clairsemé	Clairsemé
9	Clairsemé	Clairsemé	Clairsemé	Clairsemé
10	Clairsemé	Clairsemé	Clairsemé	Clairsemé

LE VENT DU JOUR

Lancez 1d10 pour la colonne Vent sauf si le résultat Météo spécifie des vents de tempête.

Jet	Vent	Vent de tempête
1	0	Fort (21+ mi/h / 33+ km/h)
2	0	Fort (21+ mi/h / 33+ km/h)
3	0	Fort (21+ mi/h / 33+ km/h)
4	0	Fort (21+ mi/h / 33+ km/h)
5	Modéré (11+ mi/h / 17+ km/h)	Fort (21+ mi/h / 33+ km/h)
6	Modéré (11+ mi/h / 17+ km/h)	Hurlant (31+ mi/h / 49+ km/h)
7	Modéré (11+ mi/h / 17+ km/h)	Hurlant (31+ mi/h / 49+ km/h)
8	Fort (21+ mi/h / 33+ km/h)	Hurlant (31+ mi/h / 49+ km/h)
9	Hurlant (31+ mi/h / 49+ km/h)	Tempête (51+ mi/h / 82+ km/h)
10	Tempête (51+ mi/h / 82+ km/h)	Tempête (51+ mi/h / 82+ km/h)

ORIGINAL

[Version originale](#) en anglais.

PLUS DE RESSOURCES

De nombreuses Ressources sur <http://www.the-witcher-jdr.fr>.