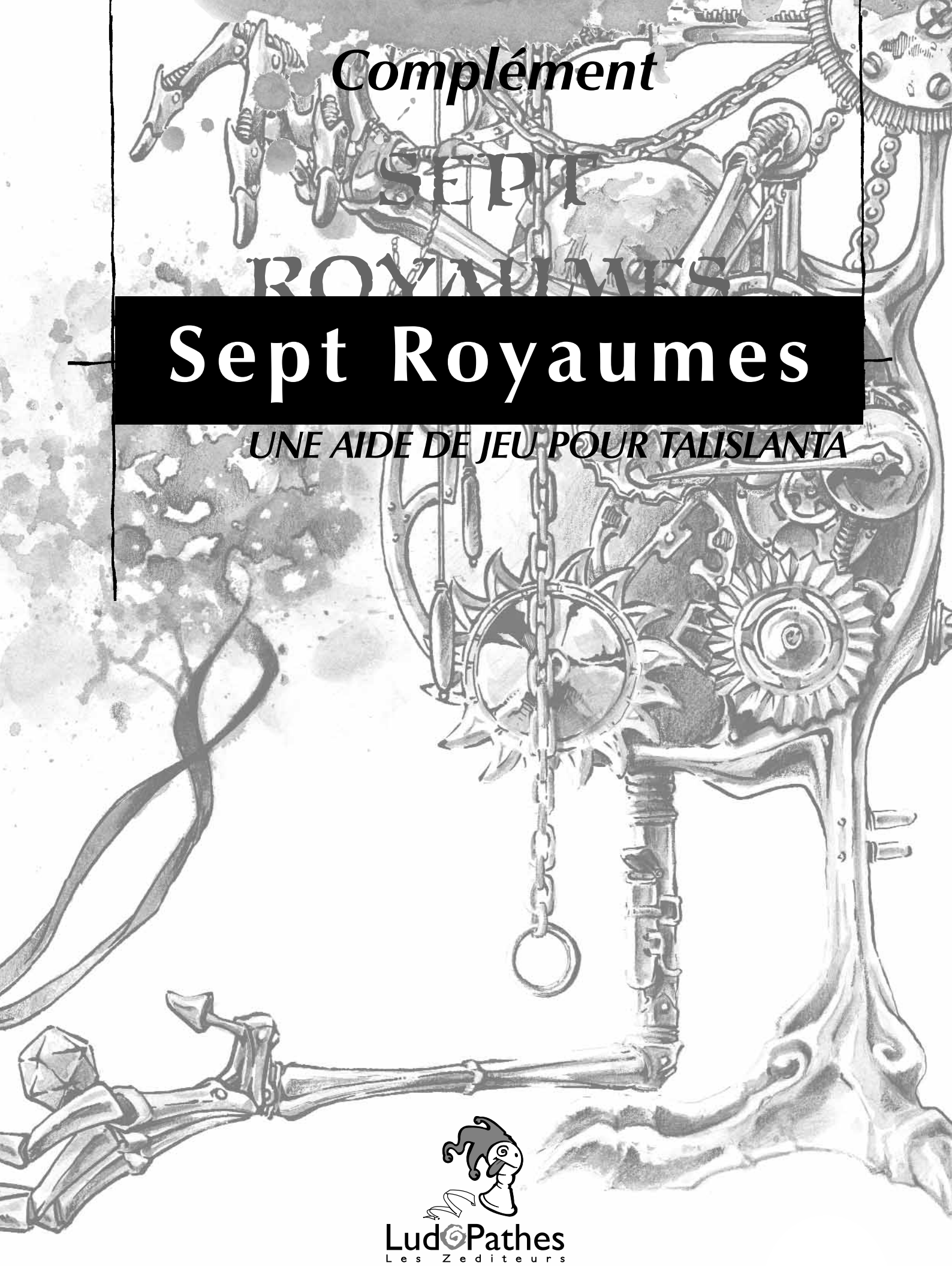
Complément

Sept Royaumes

UNE AIDE DE JEU POUR TALISLANTA



LudoPathes
Les Zediteurs

LES CLIMATS DES SEPT ROYAUMES

Pour déterminer les conditions climatiques générales en fonction du royaume de la Confédération où se trouvent les PJ, le Faucheur peut se référer aux informations suivantes.

Un individu compétent en Astromancie ou en Survie peut déduire le temps à venir en obtenant un succès ou mieux.

ASTAR, CYMRIL, DURNE ET VARDUNE

Température
5 + D20°C (-3°C après la tombé de la nuit)

D20	Météo (tirage quotidien)
1-5	Ciel dégagé, pas de vent à brise légère.
6-12	Ciel dégagé, vents légers à forts.
13-15	Ciel dégagé, vents forts, temps frais (-5°C), pluies possibles*.
16-18	Nuages, vents légers à forts, temps froid (-10°C), pluies possibles*.
19-20	Pluies (D20/2 heures), vents forts à violents, temps froid (-10°C)

* : retirez un D20. De 1 à 4 (par temps frais) et de 1 à 8 (par temps froid), des pluies (D20/2 heures) commencent à tomber en milieu de journée. N'appliquez cette modification que par temps froid à la saison médiane.

Modificateurs saisonniers
Printemps : +5 sur le tirage de la météo, durée des pluies multipliée par deux.
Médiane : +10°C.
Automne : +2 sur le tirage de la météo, -10°C, 50% de chance que les pluies dégénèrent des chutes de neige.

Modificateurs régionaux
Astar : +5°C, pluies nocturnes 90 % du temps.
Cymril (vallée des mont de Jaspe) : -3°C, décalez la puissance du vent d'un cran vers «vents violents».
Durne : -5°C, 10% de chance que les pluies deviennent des chutes de neige. 20% de chance qu'un vent fort ou violent amène un vent noir (T, p. 160). Chance de pluies doublée : de 1 à 8 par temps frais et de 1 à 16 par temps froid.
Vardune : -3°C dans la région de Valanis, +3°C dans le bois de Vahana.

KASMIR ET SINDAR

Température
20 + D20°C (ajustement nocturne spécial)

D20	Météo (tirage quotidien)
1-10	Ciel dégagé, +5°C, pas de vent à brise légère.
11-15	Ciel dégagé, +5°C, brise légère à vents forts.
16	Ciel dégagé, +5°C, vents forts, orage de chaleur sans pluie en fin de journée (D20/4 heures).
17	Temps nuageux, brise légère à vents forts, pluies (durée : D20 rounds).
18-19	Temps nuageux, vents forts à violents, tempête de sable (D20/2 heures).
20	Temps nuageux, vents légers. Aberration climatique*.

* : lancez un D20 ; 1-10 : pluies acides / 11-20 : foudre noire.

Modificateurs saisonniers

Printemps/Médiane : +2 sur le tirage de la météo, +5°C. Température nocturne égale à celle de la journée divisée par 2. Durée des orages de chaleurs et des tempêtes de sable doublée.

Automne : Durée des pluies multipliée par deux. Température nocturne égale à celle de la journée divisée par 4.

Modificateurs régionaux

Kasmir : en cas de vents forts en cours de journée, il existe 50% de chance (de 1 à 10 sur le tirage d'un D20) que se lève une tempête de sable.

Sindar : sur un résultat de 18-19, remplacez la tempête de sable par un tirage d'aberration climatique. Au printemps/médiane, la durée du phénomène aberrant est doublée.

Particularité climatique

Tempête de sable : visibilité nulle (DIF -15), allures de déplacement divisées par deux (véhicules et montures comprises), Toutes les créatures non protégées subissent un ID 1 par round d'exposition.

TAZ

Température

19 + D20/2°C (-2°C après la tombée de la nuit)

D20	Météo (tirage quotidien)
1-5	Ciel dégagé, pas de vent.
6-12	Ciel dégagé, vents légers, pluies (D20/2 heures).
13-19	Pluies (D20 heures), vents forts
20	Pluies (D20 heures), vents forts à violents.

Modificateurs saisonniers

Printemps/Automne : +7 sur le tirage de la météo.

Médiane : durée des pluies divisée par 2, +5°C. Si un résultat de 13-19 est obtenu, relancer un D20 : de 1 à 10 sur ce nouveau tirage, la situation évolue automatiquement le lendemain pour un résultat «20».

DONNÉES COMMUNES

Vents	Vitesse
Brise légère	jusqu'à 10 km/h.
Vents légers	10 km/h à 40 km/h.
Vents forts	41 km/h à 80 km/h (tempêtes).
Vents violents	81 à 110 km/h.

Modificateurs régionaux

Altitude : -3°C/500 m d'altitude, 10 % de chance cumulatif / 500 m d'altitude que les pluies deviennent des chutes de neiges.

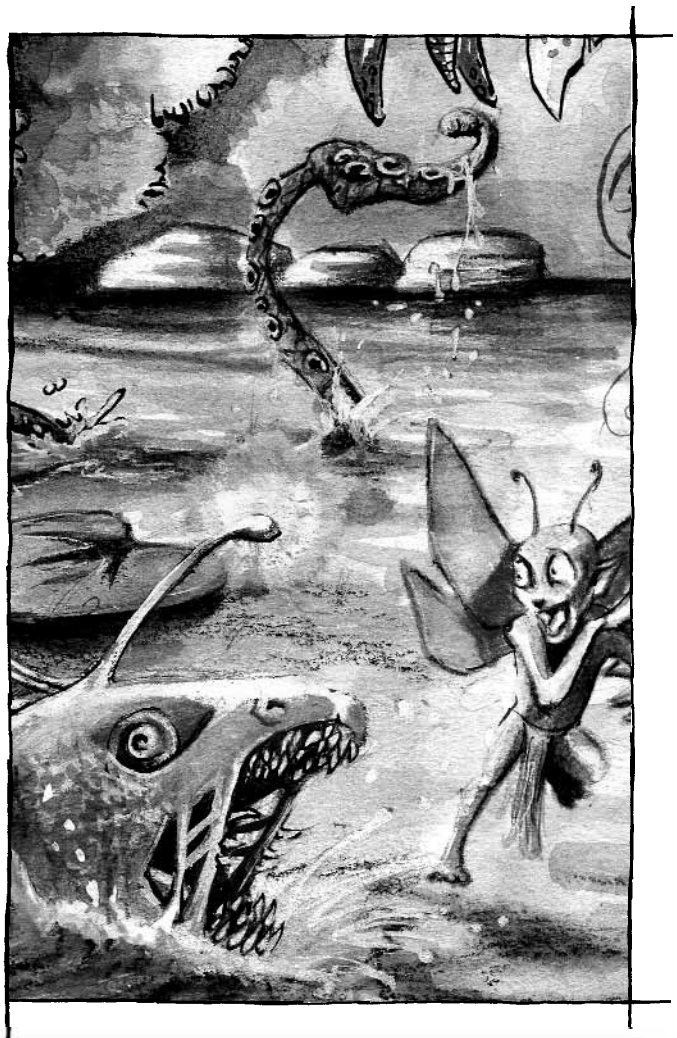
Montagne (1 000 m+ d'altitude) : Tirage de la météo chaque demi-journée.

Si la température est égale à 0°C ou moins, les pluies se transforment **automatiquement** en chutes de neige.

TABLES DE RENCONTRES

La probabilité de faire de mauvaises rencontres au cours d'un voyage dans les Sept Royaumes existe, surtout dans les campagnes et les contrées sauvages. Selon ses besoins, le Faucheur peut recourir aux tables de rencontres suivantes qui donnent un aperçu des entités hostiles que les PJ sont susceptibles de croiser.

Selon le royaume où se trouvent les PJ, le Faucheur peut effectuer le tirage de 2D20 sur le tableau suivant pour pimenter le voyage. Toutes les rencontres peuvent être remplacées par une bande de pillards en maraude, des bandit de grand chemin, une caravane bodor, sarista ou djaffir, un colporteur Pharésien itinérant ou autre.



INSECTES

Nom	Références	Localisations possibles
Chig	TdO, p. 144	Cymril, Durne, Vardune
Flit	T, p. 245	Astar, Cymril, Taz, Sindar, Vardune
Insectes archers	TdO, p. 146	Partout
Insectes caravane	T, p. 246	Partout
Insectes d'eaux géants	DdM, p. 92	Astar, Taz, Vardune
Mouches taziennes	T, p. 247	Taz
Papillons de cristal	TdO, p. 147	Partout
Ver des racines	T, p. 249	Cymril, Vardune

MENACES VÉGÉTALES

Nom	Références	Localisations possibles
Arbuste violet	T, p. 255	Astar (rare), Cymril, Taz, Vardune
Buisson cimeterre	T, p. 256	Durne, Kasmir, Sindar
Champignon orange	T, p. 256	Cymril (nord), Durne, Vardune (nord)
Empérator	T, p. 256	Astar (ouest, rare), Cymril (sud), Taz, Vardune (sud)
Enchevêtreur	T, p. 257	Cymril, Durne, Vardune
Feuillaiguille	T, p. 257	Astar, Cymril, Durne, Vardune
Lianes étrangleuses	T, p. 258	Taz, Vardune (sud, rare)
Ronceliane	DdM, p. 103	Astar, Cymril, Taz, Vardune
Sporozoïdes écarlates	T, p. 258	Durne, Taz

CONTRÉES LOCALES

Rencontre	Références	Cymril	Kasmir	Astar	Taz	Vardune	Durne	Sindar
Alatus	T, p. 240	-	-	2	2-3	2 (2)	-	-
Aramatus	T, p. 241	-	-	-	4-5	3 (2)	-	-
Arpenteur des marais	T, p. 241	-	-	-	6	-	-	-
Ath-ra	T, p. 242	-	2-4	-	-	-	-	-
Avirs	T, p. 242	2-3	5-6	3-5	7-8	4-6	2-3	2-3
Batranc	T, p. 242	4 (1)	7-8 (2)	6 (1)	9 (2)	7 (4)	4-5	4-5
Béhémoth	T, p. 243	5 (1)	9-11 (1)	-	-	-	-	6-7 (1)
Buisse-nymphe	T, p. 250	6	-	7-8	-	8 (2)	-	-
Chadrac	T, p. 243	-	-	-	10-11	-	-	-
Diable des marécages	T, p. 251	-	-	-	12	-	-	-
Durge	T, p. 244	7-8	-	-	-	9-10	6-7	8
Équs	T, p. 251	9-12	-	9-11	13	11-12	8-9	9
Erd	T, p. 244	13-15	-	12	14	13-14	10	10
Esprits follets	T, p. 252	16-18	-	13-16	-	-	-	-
Exomorphe	T, p. 244	19-22	12-13	17-18	15-17	15-17	11-12	11
Fouisseurs des marais	T, p. 245	-	-	-	18-19	-	-	-
Homme-bête	T, p. 252	23-24	14-16	-	-	-	-	12-13
Kra	T, p. 246	-	17-19	-	-	-	13-14	14
Kra, aquatique	T, p. 246	-	-	19 (5)	20 (5)	18 (5)	-	-
Les insectes (6)	-	25-28	20	20-22	21-23	19-21	15-17	15-16
Lézard de terre	T, p. 247	-	21-22	23 (1)	-	-	-	17-18
Lézard onagre	T, p. 247	-	23	24 (1)	24-25	-	-	19
Limon-charognard	TdO, p. 147	-	-	-	26	-	18	-
Malathrope	T, p. 253	29	24	25-26 (1)	27-28	22-23	19-20	20
Menaces végétales (6)	-	30-31	25	27-31	29-31	24-27	21-23	21-22
Obscur	T, p. 253	32-33	-	-	-	28-29 (4)	24-26	23-24
Omnivrax	T, p. 248	34	26-27	32-33 (1)	32-34	30-31	27-28	25
Optéryx	T, p. 253	-	28 (4)	-	-	-	29 (1)	26-27
Satada	T, p. 254	-	29-31	-	-	32 (4)	30-31	28-30
Sauteur	T, p. 249	-	32	34-35 (1)	-	-	-	31
Skalanx	T, p. 249	-	-	36-37 (5)	35 (5)	33 (5)	-	-
Stryx	T, p. 254	35 (4)	33 (4)	-	-	34-35 (4)	32-34	32-34
Subterranoïde	T, p. 254	36	34	38	36	36	35-36	35
Urthrax (7)	TdO, p. 148	37-38	35	-	37-38	37-38	37-38	36
Vipère des gouffres	T, p. 250	-	36-37	-	-	-	-	37-38
Vorace	TdO, p. 152	39	38	39-40	39-40	39-40	39-40	39
Za	T, p. 255	40	39-40	-	-	-	-	40

1 : surtout dans l'est du pays.
2 : surtout dans le sud du pays.
3 : surtout dans l'ouest du pays.
4 : surtout dans le nord du pays.
5 : fleuve et rivière uniquement.
6 : Choisir sur la table correspondante en accord avec la région.
7 : Dépotoirs, égouts, fosses d'aisance ou à purin, ruines, charniers, cimetières, sous-terrains.