

FICHE KRYSTAL

Lorsqu'un PJ utilise un dK sans point d'énergie et obtient [] ou [] ou [] ou [], le dé va au MJ. Le MJ lance le dé et le place sur la fiche dans la réserve en question. Les effets sont détaillés en pages 9-10 du présent livret.

EHEI-KRYSTAL

Valeur	Réserve	Évènement
1		Printemps : durant 1 jour , comptez seulement une demi-journée d'actions au lieu d'une journée complète, pour l'ensemble de l'Harmonie.
2		Été : l'un des Hérauts se sent mal durant 1 journée. Il perd 1 point de caractéristique (parmi FOR, DEX et CON).
3		Mousson : une pluie toxique se déclenche. Si les PJ ne sont pas à l'abri, ils subissent 1d6 dégâts toutes les 10 minutes, durant 1 heure .
4		Automne : 1 endroit devient inaccessible. L'obstacle peut être naturel, manufacturé ou social. L'accès reste bloqué durant une journée.
5		Hiver : 1 objet remplaçable de petite taille – arme, outil, collier, etc. – gèle et se brise en mille éclats.
6		Morte-saison : Gaïa remodele les pensées d'un PNJ. Diplomatie, Intimidation ou Psychologie difficulté 5 + 5 x [dK utilisés] pour annuler.

LES CRÉATURES ET LES DK :

les créatures peuvent utiliser leurs PE pour générer des dK. Le MJ peut également piocher dans n'importe quelle réserve pour affecter des dK aux tests d'une créature.

- ➔ Une créature ne peut utiliser pour une même action plus de dK que sa SAG.
- ➔ Les dK utilisés par une créature ravagée ne font effet que sur [] ou [] ou []. Tout autre résultat compte pour 0.

ANNULER. UNE RÉSONANCE :

le MJ peut piocher dans une réserve pour annuler une résonance de la saison correspondant à la ligne. Le nombre de dK à dépenser est égal au niveau de la résonance.