

Influence de l'Horoscope

(Règles optionnelles)

Ces règles optionnelles, proposées par [speren hedaron](#), permettent d'introduire l'influence des prédictions des horoscopes sur certains personnages trop crédules. Leur utilisation permettent de pimenter les parties en apportant des modifications inattendues aux jets de dés. Bien que vous puissiez utiliser ces règles comme vous voulez, et même les transformer à votre goût, il nous semble qu'elles atteindront leurs véritables dimensions dans le cadre d'un univers où la magie existe (voir le supplément [Magical girls](#)).



1) Les points essentiels :

Après avoir consulté plusieurs livres et magazines féminins spécialisés, j'ai remarqué qu'il existe plusieurs points essentiels qui ressortent fréquemment et qui sont : **l'argent, la santé, l'amour, le travail et le général.**

Ce sont sur les jets de dés liés à ces points essentiels que se porteront les modificateurs (voir plus bas).

2) Les signes :

Tous le monde sait qu'il existe 12 signes astrologiques, mais voici un rappel :

21/03 au 21/04 : bélier	23/09 au 22/10 : balance
22/04 au 21/05 : taureau	23/10 au 22/11 : scorpion
22/05 au 21/06 : gémeaux	23/11 au 21/12 : sagittaire
22/06 au 22/07 : cancer	22/12 au 20/01 : capricorne
23/07 au 22/08 : lion	21/01 au 19/02 : verseau
23/08 au 22/09 : vierge	20/02 au 20/03 : poissons

3) Les effets :

Les effets sont les modificateurs à ajouter aux jets appropriés (c'est à dire ceux qui sont lancés lors de situations liées à **l'argent, la santé, l'amour, le travail ou le général**). Les jets sont effectués par le MJ pour la semaine et pour chaque PJ. Les PJ qui lisent leur horoscope et qui y croient n'auront de la part du MJ qu'une vision générale de leur avenir proche. En aucun cas, le MJ ne doit communiquer les modificateurs exacts aux PJ.

D20	Résultat	Effet
1	Catastrophique	-4

2, 3	Très difficile	-3
4 à 6	Difficile	-2
7 à 10	Pas top	-1
11 à 14	Bien	+1
15 à 17	Très bien	+2
18, 19	Superbe	+3
20	Magnifique	+4

4) Exemples :

Mon signe est verseau et voici mon horoscope de la semaine :

Argent : (4), résultat : Difficile, soit -2

Santé : (12), résultat : Bien, soit +1

Amour : (16), résultat : Très bien, soit +2

Travail : (2), résultat : Très difficile, soit -3

Général : (11), résultat : Bien, soit +1

Tous mes jets seront modifiés d'un -3 pour les jets liés au travail, -2 pour tout ce qui concerne l'argent, +1 pour la santé et en général et d'un +2 pour les jets liés à l'amour. Mais tout ce que je saurai réellement est: que j'espère ne pas avoir de devoirs, le troc sera difficile, l'amour devra être au RDV ainsi que les rapports avec le sexe opposé, le sport et le reste devront bien marcher.

Vous remarquez que le signe astrologique n'a aucune influence sur les jets car après tout il s'agit d'un jeu de rôle et non de la ligne de madame Soleil.

5) Nouveaux profils liés à ces règles:

Profils neutres avantageux:

Incrédule: Les astres n'ont aucune influence sur les personnages affublés de cet avantage.

Chanceux : Les effets astrologiques sont bénéfiques pour le personnage. Ces effets sont majorés d'un point, de plus cet avantage est cumulable avec **CHANCE** des règles de base.

Profils neutres désavantageux:

Mystique : Le personnage ne se contente pas de croire en son horoscope mais régit sa vie en rapport direct avec ce que lui disent les astres

Malchanceux : Les effets astrologiques sont impitoyables pour le personnage. Ces effets seront diminués d'un point, de plus cet avantage est incompatible avec **CHANCE** des règles de base.