

Conséquences

Les pouvoirs peuvent occasionner des conséquences indésirables si :

- Le pouvoir du personnage est contré avec moins de dés
- Le personnage implique plus de 3 dés pour contrer en utilisant un pouvoir
- Lorsqu'un personnage effectue un sort d'un niveau trop important pour lui :
Le personnage peut rajouter des dés pour parvenir au niveau souhaité, ils constitueront des retombées d'effets indésirables (sur le décor ou sur le perso lui-même)

Le nombre de dés de retombées est noté (le niveau du sort lancé déterminera la taille des dés) et seront comptabilisés à la fin. Celui qui prend la narration pourra donc décrire les effets de son échec critique ou de celui de son adversaire et cibler l'objet des retombées :

Le lanceur du sort lui-même, le décor ou les alliés du lanceur du sort.

On appelle décors tout ce qui n'interagit pas directement dans le conflit (foule, immeubles, arbres etc.)

Si plusieurs objets sont désignés, alors les dés de retombées seront répartis entre eux.

Effet papillon

Selon le score total des retombées, le MJ peut choisir un certain nombre d'événements déclenchés par la première conséquence.

Chaque catégorie de conséquence se produit dans une moyenne de temps après l'incident.

- Création du phénomène en public >> réactions humaines
- Dégâts matériels/humains immédiats
- Réactions humaines tardives
- Arrivée de la police et des secours
- Arrivée des médias
- Dégâts matériels/humains aggravés
- Réactions politiques
- Conséquences sur le peuple
- Conséquences cognitives
- ...

Description des catégories

- Réactions humaines : Peur, curiosité, stupéfaction, fascination etc.
- Dégâts matériels : Modification climatiques, géologiques, urbaines (alimentation d'énergie : eau, gaz, électricité ; bâtiments, voies de communication, véhicules, magasins etc.), écologiques, géographiques...
- Dégâts humains : Blessés, morts, empoisonnement, épidémie, mutations, disparitions.

- Réactions politiques primaires :
 - Protection : déploiement de policiers, gendarmes, forces anti-émeutes, armée, forces spéciales.
 - Espionnage : Renseignements généraux et services secrets, incitation à la délation.
 - Aide : Mesures pour réparer les dégâts et subvenir aux besoins des victimes.
- Réactions politiques secondaires :
 - Economiques : Inflation, croissance
 - Institutionnelles : changement de régime
- Conséquences sur le peuple :
 - Démographiques : dépeuplement, surpopulation, migrations
 - Sociales : Augmentation, réduction de la pauvreté, modifications des droits des citoyens.
 - Manifestations, émeutes, révoltes, révolutions.
 - Augmentation, réduction de la criminalité et/ou de la délinquance
- Conséquences cognitives
 - Philosophiques
 - Sociologiques
 - Psychologiques
 - Historiques
 - Culturelles
 - Artistiques
 - Anthropologiques
 - Spirituelles
 - Physiques
 - Chimiques
 - Biologiques
 - Mathématiques
 - Technologiques

Ensuite, certaines conséquences indirectes dépendent d'un facteur hasardeux... (à développer)