

LANFEUST de Troy

Version Light v1.0

Création de fiche PJ

1. **Approche du personnage** (définir un métier, nom, origine p.182)
2. **Caractéristiques** {+0, +1, +2, +3, +4, +5}
FORCE : expression de la puissance musculaire.
DEXTERITE : agilité, précision manuelle et réflexes.
CONSTITUTION : résistance, santé et endurance.
INTELLIGENCE : faculté de raisonnement, d'apprentissage et de mémorisation.
SAGESSE : volonté et intuition, perception de son environnement.
CHARISME : attraction naturelle, influence sur autrui, beauté physique, chance.
3. **Bonus de combat** (Att., Déf., Sauv.) {+1, +1} (Degrés)
3. Bis **Initiative** : Dex + Int + {+1} Degré
4. **PV = 10 + Con, PE = 5 + Sag**
5. **Compétences** (p.48). Nb = 4 + Int. {+1 degré/comp.}
6. **Atouts** (voir liste/p.53) {x3} (Troll & Pouvoirs magiques p.136)
Tout personnage originaire de la zone d'Eckmül bénéficie d'un pouvoir commun sauf s'il possède un atout contraire.
7. **Travers** (voir liste/p.69) {x1}
8. **Équipement** (p.120) {100 DO}
9. **Finalisation** (nom, âge, apparence, background)
10. **Contrôle MJ**

Compétences - Complément (p.48-51)

Connaissances : Architecture, Astronomie, Légendes locales, Histoire, Géographie, Mystères, Nature, Noblesse, Région de Troy, ...
Métier : Alchimiste (Int, Dex), Faussaire (Int, Dex), Forgeron (For, Int), Guérisseur (Sag, Dex), Marin (Sag, Dex), Musicien (Cha, Sag), Serrurier (Sag, Dex), ...

Atouts de combat (p.53-58)

- Armes et Armures de professionnel** (utilisation sans malus)
Artiste de la tripaille (Condition For +3. Intimidation des adversaires vous ayant vu à l'œuvre. Ils doivent réussir un jet de sauvegarde de 10+1/adv. que vous avez tué depuis le début du combat pour vous attaquer)
Arme de parade (Permet de parer les coups avec sa deuxième arme. Déf. +2. Ne fonctionne pas avec *Combat à deux armes*)
Armes et Armures de brutasse (Condition *Armes et armures de professionnel*. Utilisation sans malus)
Arts martiaux (Condition Dex +1. Att à mains nues 2d6+For de dégâts)
Attaque défensive (Att. -2 pour Déf. +4 au tour suivant)
Attaque dévastatrice (Att -2 pour +1d6 de dégâts. Cumulable)
Attaque à répétition (Att. 2 fois par tour à mains nues/arme d'amateur. Att. -2)
Attaque sournoise (+1d6 de dégâts si adv. surpris. Cumulable)
Charge furieuse (Double le nombre de d6 de son arme si on a passé le tour précédent à courir vers ses adversaires)
Combat monté (Permet de choisir si les dégâts s'appliquent à soi où à sa monture (Jet d'*Equitation* vs Att). Double le nombre de d6 de son arme si on a passé le tour précédent à charger vers ses adversaires)
Combat à deux armes (Cond. Dex. +2. Utilisation de 2 armes. 2nde Att -2)
Combat en aveugle (Condition Sag +2. Peut se battre dans l'obscurité sans malus)
Cri de guerre (Cond. Cha +2. Pousser son cri de guerre impose Déf. -2 aux adv.)
Cri de ralliement (Pousser son cri de ralliement octroie Att/Sauv +2 aux alliés)
Enchaînement (Cond. niv. 5. Permet d'attaquer un adversaire au corps à corps dès qu'on vient d'en terrasser un autre)
Gladiateur des tavernes (Utilisation des armes improvisées plus efficace. 2d6)
Jeu de jambes (Déf +2 sans armure. Cumulable)
Lancer de gens (Lancer un adversaire, éventuellement sur un autre, occasionnant 2d6 + For de dégâts s'ils ratent leurs jets de Sauv vs votre Att)
Maître en arts martiaux (Cond. *Arts martiaux*, niv. 8. Att à mains nues 3d6+For)
Parade de projectiles (Cond. Dex +4. Permet de dévier 2 projectiles par tour après avoir raté son jet de Déf. Il faut alors réussir un jet d'Att vs Att initial. Cumulable)
Piétinement (En combat monté, permet d'ajouter aux dégâts de sa première Att. sur un adversaire à pied, les dégâts de l'Att. principale de la monture)
Provocateur (Fait perdre son sang froid aux adversaires si réussite d'un jet de *Bluff* vs *Psychologie*. Adv. subit Att/Déf. -4 au tour suivant)
Science de l'embuscade (Cond. Prép. mini d'1 min. Att +2, +1d6 de dégâts. Les alliés ont les mêmes bonus s'ils ont suivi les indications et réussi *Discretion* à 15)
Sous la ceinture (+1dK gratuit à chaque Att. avec Krässe)
Spécialisation (Maîtrise d'une arme en particulier. Att+2, Dégâts+2. Cumulable mais pour une arme différente)
Surspécialisation (Cond. *Spécialisation*, niv. 5. Arme maîtrisée à Att/dégâts +4)
Tir de loin (Att. à distance sans malus)
Tir rapide (Att. à distance supplémentaire. 2nde Att -2)

Uppercut (Cond. *Arts martiaux*. Att sans malus pour assommer)

Atouts d'origine (p.59-62)

- Bon sens souard** (Cond. Humain originaire de Souardie. Ne peut pas subir de Krässe lorsqu'on essaye de l'embobiner. Sauv +4 contre les pouvoirs)
Chouchou d'un Dieu (Cond. Humain originaire du Darshan. Intervention de son dieu. Lancer xDK. Réussite si un 6 mini. 1d6 PE pour chaque réussite (6). p.148)
Chaman (Cond. Originaire d'une région primitive et reculée, Métier (alchimiste) +5. Ne peut avoir les atouts *Pouvoirs magiques* et *Sage d'Eckmül*. Connait 2 recettes magiques tirées au sort. p.155)
Fortuné (Fonds nouv. suppl. à chaque scénario {100xNiv D.A.} en monnaie et équipement, mais perdus à la fin. 10 à 25% de remise sur les achats importants).
Chevalier (Cond. Humain originaire des 77 baronnies. Dispose à volonté d'une armure, un écu, une lance et une monture (dracosauve). Respect et traitement de faveur. Mais doit respecter un code d'honneur (Justice, Honneur, ...). p.60)
Gnome de Troy (Cond. Ne peut avoir les atouts *Armes et Armures de brutasse*, *Lancer de gens*, *Chaman*, *Chevalier* ou *Sage d'Eckmül*. Agé de 6 à 10 ans. For-1, Cha/Dex +1, Gueule d'ange (Bluff +4), Doit toujours être accompagné d'un adulte)
Nain (Ht : 1m à 1m50. Déf +2, Discretion +4)
Pouvoir magique (Cond. Humain originaire de la zone d'Eckmül. Ne peut avoir l'atout *Sage d'Eckmül*. Octroie un pouvoir magique mineur ou majeur. p.134)
Réfractaire à la magie (Cond. Ne peut avoir les atouts *Chaman*, *Chouchou d'un Dieu*, *Pouvoir magique*, *Sage d'Eckmül* ou *Troll*. Peu ou pas affecté par la magie. Sauv +4 contre la magie)
Gris-gris qui marchent (Cond. *Troll*. Porter les gris-gris octroie Sauv+4 contre les pouvoirs magiques)
Sage d'Eckmül (Cond. Humain originaire de la zone d'Eckmül. Doit posséder 2 comp. *Connaissances* au choix. Ne peut pas avoir l'atout *Pouvoir magique*. Projette la magie autour de soi (p.144) et connaît 8 enchantements majeurs)
Troll (Cond. Ne peut avoir les atouts *Chevalier*, *Pouvoir magique* et *Sage d'Eckmül*. For+2, Sag/Cha -1. Cuir épais : Prot. +4. Dispose automatiquement de l'atout *Armes de brutasse*. PEUR DE L'EAU)
Turf attitré (Cond. Avoir vécu durant plusieurs années dans la région choisie. Confère +4 aux jets de *Renseignements*, *Connaissances*, *Diplomatie* et *Survie* concernant sa région ou s'y déroulant)

Atouts magiques (p.63-64)

- Longue Durée** (Double la durée d'un pouvoir magique. Cumulable)
Longue Portée (Double la portée d'un pouvoir magique. Cumulable)
Nouvelles recettes (Cond. *Chaman*. 2 recettes magiques supplémentaires. p.136)
Pompe à énergie (Permet de jeter des dK et d'ajouter les 6 à ses PE)
Pouvoir Dévastateur (Cond. *Pouvoir magique*, niv. 8. Double les dés de dégâts en dépensant le double de PE)
Pouvoir discret (Cond. Niv. 5, 1 degré en *Discretion*. Un second jet en *Concentration* permet d'activer discrètement son pouvoir, vs *Perception*)
Pouvoir étendu (Double le vol., la surf. ou le nb de victimes affectées. Cumulable)
Puissance magique (*Concentration* +2. Cumulable)
Réserve d'énergie (PE +10. Cumulable)
Super guérisseur (*Guérison (métier)* +2 degrés, soigne de 2d6 suppl.)
Zone étendue (Cond. *Sage d'Eckmül*. Zone de relai magique à 10km+Sag+niv.)

Atouts sociaux (p.65-67)

- Alliés** (Avec un 6 sur des dK, vous avez un allié prêt à vous aider dans les parages (*voleurs*, *barons*, *pirates*...), si le MJ considère cela possible)
Ame de chef (*Diplomatie/Intimidation* +4. En combat, vos ordres octroient +2 aux jets d20)
Chevalier blanc (Cond. Niv. 5. Ne peut avoir l'atout *Croque-mitaine*. *Diplomatie* +4. En combat, les têtes à claques alliées présentes dans les 10m ont Att/Sauv +2)
Compagnon animal (Cond. 1 degré en *Dressage*. Possède un fidèle compagnon avec 5 niv. max/atout. Cumulable)
Contacts (Cond. 1 degré en *Renseignements*. Obtient rapidement les renseignements)
Croque-mitaine (Cond. Niv. 5. Ne peut avoir l'atout *Chevalier blanc*. Si votre identité est connue, *Intimidation* +4. En combat, les têtes à claques vous reconnaissent doivent réussir Sauv diff. 12 si elles sont à -10 m ou subir Att/Sauv -2)
Dévoué serviteur (Tête à claque de niv. 1 pour acolyte. p.231)
Gros-bras à la pelle (1x par aventure, têtes à claques de niv. 1 = Cha (+dK). p.232)
Identité secrète (Double existence. *Intimidation* +4 avec l'identité secrète)
Relations (Cond. 1 degré en *Connaissance (Troy)*. Avec un 6 sur des dK, peut recevoir de l'aide en haut-lieu, si le MJ considère cela possible)
Sexy (Cond. Cha +2. *Bluff/Diplomatie* +4 si l'interlocuteur est de sexe opposé)

Atouts héroïques (p.67-68)

- Boussole vivante** (Survie +4 en orientation)
Chanceux (Permet de relancer ses dK une fois par séance)
La musique adoucit les mœurs (Cond. *Métier (Musicien)*. Bluff/Diplomatie +4 contre une personne vous ayant entendu jouer)
Porte-poisse (Sauv -2 pour les seconds rôles amis ou ennemis à -3m)
Que d'une œil (En dormant, peut faire des jets de *Perception/Déf/Sauv*)
Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ? (Avoir un petit objet en poche pour 1 dK)
Résistant (Sauv +4 pour résister au poison/maladie)
Robustesse (PV +5. Cumulable)
Sixième sens (*Perception* +2. Si vous détectez un danger, vous avez l'initiative)
Sommeil réparateur (Récupère 1d6+Con en 6h de sommeil)
Talentueux (*Compétence* +4 au choix si déjà 1 degré)

Travers (p.69-73)

Choix aléatoire dans une des deux listes : lancer 1d20+1d6 -1 ou 2d6-1

- 1. Agit avant, réfléchit trop tard**
"C'était de la légitime défense. Comment j'aurais pu deviner que c'était l'aubergiste qui entraînait dans ma chambre ?"
- 2. Boit comme un trou**
"Une mission vitale pour l'avenir de Troy ? On y va après l'apéro !"
- 3. Esprit de contradiction**
"Les trolls mangent des humains ? Permettez-moi d'affirmer le contraire !"
- 4. Estomac sur pattes**
"Dites à ces brigands de revenir quand j'aurais pris mon petit-déjeuner."
- 5. Fou à enchaîner**
"Avez-vous vu mon poisson ? Il me suivait, pas à pas..."
- 6. Grippe-sou**
"Non je n'ai pas acheté de corde. Comme si on avait besoin d'une corde pour traverser les Monts Locaces."
- 7. Grosse larve**
"Si j'ai bien posé les pièges à kro-kros autour du camp ? Euh... Mais bien sûr que je l'ai fait."
- 8. Honnêteté maladroite**
"Moi, un esp... un espion ? Mais voyons, c'est ridicule ! Je suis un fermier venu vendre ses patat... Et puis flûte ! En garde !"
- 9. Inconscient du danger**
"Hein ? Une nuée de voraces ? C'est rien, on n'aura qu'à grimper dans un arbre."
- 10. Intolérant indécrottable**
"Ecoutes, t'es bien gentille, mais c'est pas une blonde qui va m'apprendre mon métier."
- 11. Kleptomane compulsif**
"Cette bague en or est à vous ? Vous avez dû la laisser tomber tout à l'heure, alors... Au lieu d'appeler la milice, vous devriez plutôt me remercier de l'avoir ramassée."
- 12. Long à la détente**
"C'est qui, ce Thanos, déjà ?"
- 13. Loyauté indéfectible**
"La forteresse est peut-être sous le contrôle du baron félon, mais ses gardes sont toujours mes compagnons d'armes. Et je mourrais plutôt que de croiser le fer avec eux !"
- 14. Le monde est ma scène**
"Regardez-moi bien mettre sa roustie au champion du prince. Et à mains nues, s'il vous plaît !"
- 15. Mortelle curiosité**
"Mais il fallait que je sache à quoi ressemblait le harem du shah !"
- 16. Mythomane**
"Parfaitement. Mon père est un dieu du Darshan et ma mère est une sorcière du désert."
- 17. Naïveté désarmante**
"Le vieux marin m'a donné une authentique carte au trésor à la place de nos gages. On n'est pas vernis, les gars ?"
- 18. Obsédé du sexe**
"Je vais interroger les filles de Madame Klolila. Si ça se trouve, elles savent quelque chose."
- 19. Pas de tête**
"La crème anti-moustiques-vampires ! Je savais bien que j'avais oublié quelque chose ! Ça va être difficile de traverser les Marais Chauds sans cette crème, pour sûr. Quel distractif je fais, quand même !"
- 20. Pec sans manières**
"Dame ! Qu'est-ce qu'elle s'enfile la grosse baronne, dis-donc ! J'ai vu des truies avec moins d'appétit."
- 21. Pétochard**
"Aux champignons ? Et dans la forêt en plus ? Mais vous n'y pensez pas ? Il va faire nuit dans quatre heures ! Vous voulez nous faire égorger, c'est ça ?"
- 22. Sarcasmes intempestifs**
"Hé, Thanos, tu te décolores toi-même ou c'est ta mère qui s'en occupe ?"
- 23. Tête de mule**
"Je suis sûr que ce Lanfeust est un allié du baron Averroës. Si je vous le dis !"
- 24. Timide comme pas permis**
"Pardon Madame, enfin je veux dire lieutenant, madame. Mais je suis votre supérieur et vous devez m'embr... heu, m'obéir. Bref, c'est un ordre. Si ça vous dérange pas."
- 25. Trop sûr de lui**
"Bien sûr que je peux le faire. C'est moi, je te rappelle."

1b. Crise d'adolescence

Veut être considéré comme un adulte alors qu'il ne l'est pas, Il fait tout pour imiter les adultes et essaye d'être autonome pour prouver sa valeur, qu'elle soit réelle ou pas...

2b. Trop gentil

Ne peut supporter de voir quelqu'un qui a besoin d'aide. Quelle que soit la situation, il fera tout pour l'aider. Risque d'être négligent avec les ennemis.

3b. Bavard

Ne peut s'empêcher de discuter, même quand le temps presse. Après avoir coincé un ennemi, ne peut s'empêcher de lui expliquer en détail sa fabuleuse stratégie grâce à laquelle il a vaincu.

4b. Schtroumpf farceur

Fait tout le temps des blagues et des farces très lourdes (poil à gratter,...).

5b. Crises d'éternuements

De temps en temps, et parfois juste au moment où il faut se faire discret, une soudaine crise d'éternuements arrive sans prévenir.

6b. Mémoire qui flanche

Par moments, votre mémoire flanche. Vous le savez, vous en êtes certain et vous l'avez sur le bout de la langue, mais vous n'arrivez plus à mettre le doigt dessus. Ça reviendra plus tard mais pour le moment rien à faire.

7b. Mauvais sens de l'orientation

Dès que vous vous retrouvez tout seul pour trouver votre chemin, pas moyen d'arriver à bon port, votre mauvais sens de l'orientation vous mène ailleurs, parfois sur des chemins que vous auriez préféré éviter.

8b. Trop galant

Refuse de frapper les femmes humaines et même trolles et ce même lorsqu'elles tentent de le tuer.

9b. Narcoleptique

Vous vous endormez à la moindre émotion forte, ce qui peut compliquer par exemple votre fuite si un troll se met à vous faire peur.

10b. Somnambule

Vous explorez le monde aussi la nuit... Mais vous ne le savez pas. Ni ce que vous faites et où vous allez. Ça peut-être embêtant d'ailleurs d'aller vous balader dans les pièges que vous aviez posé autour de votre campement cette nuit.

Dieux (p.147 – Encyclopédie p.44)

Par ordre alphabétique. L'astérisque * indique un membre du Top 20

Ala-Pèlh : Dieu des papiers gras.

Circonstances : N/A. *Coup de main* : N/A.

***Anth Ybhio le consulté** : Dieu de la recherche, des sciences et de la vapeur.

Circonstances : dans un atelier, pendant un processus scientifique, en cas de maladie ou de blessure. *Coup de main* : apporte une idée neuve, un concept inédit, un outil inconnu, soigne une maladie ou une blessure.

***Avoghai le double** : Maître de la vie, de la mort et de la réincarnation.

Circonstances : quand le personnage est sur le point de mourir. *Coup de main* : le héros est ramené à 1 PV.

***Badwäh l'humide** : Seigneur des domaines aquatiques (mers, océans, rivières, mares et abreuvoirs).

Circonstances : sur un bateau ou sur une étendue d'eau en général. *Coup de main* : apaise la mer ou au contraire apporte l'orage, noie les cavaliers noirs dans un petit ruisseau ridicule, nettoie les canalisations entartrées, etc.

Blydz-Gryk : Dieu des surprises militaires.

Circonstances : N/A. *Coup de main* : N/A.

***Boudigaärd la surentraînée** : Déesse de la protection rapprochée et des éminences grises. Influence auprès de Xhiaty.

Circonstances : dans les coulisses du pouvoir et les lieux où l'on intrigue, quand le personnage essaie de protéger quelqu'un qui dépend de lui. *Coup de main* : éviter un coup par miracle, entendre une conversation par miracle, ne pas être vu, etc.

Breugheurr : Dieu des mauvaises habitudes alimentaires.

Circonstances : N/A. *Coup de main* : N/A.

Bruz-Wylhis : Dieu de l'armageddon et de la gâchette en colère.

Circonstances : N/A. *Coup de main* : N/A.

Byaktöl : Dieu des boutons sur le nez.

Circonstances : être adolescent, au matin dans la salle de bain. *Coup de main* : fait briller les points noirs et bubons à éliminer, atténue la douleur.

***Cathe la pourpre** : Déesse des colères inappropriées, des mouvements d'humeur, des vengeance mesquines et des assassins sans préméditation.

Circonstances : dans les situations qui ont dégénérées violemment, pendant l'exercice d'une vengeance. *Coup de main* : fait apparaître une fiole de poison ou une fausse preuve incriminant un ennemi, envoi un insectoïde qui détruit tout sur son passage.

Clysthèr l'inconsulté : Dieu guérisseur, dieu de la médecine aux méthodes barbares et piètres résultats.

Circonstances : être malade n'importe où. *Coup de main* : réussit à soigner ou guérir le héros suivant le résultat de dK.

D'getliii : Déesse des arts volants.

Circonstances : N/A. *Coup de main* : N/A.

Ella Psühs : Déesse des filles de joie.

Circonstances : N/A. *Coup de main* : N/A.

Elsoro : Dieu des vengeurs masqués.

Circonstances : dans une action sous sa deuxième identité ou quand on veut cacher qu'on a une deuxième identité. *Coup de main* : enlève les cernes pour effacer les soupçons, fait paraître le personnage (quand il a son masque) effrayant et surpuissant à ses ennemis pour les faire fuir.

Flapflap le léger : Dieu des petits oiseaux et des gros dragons et de tout ce qui vole en général.

Circonstances : lorsqu'on est en l'air, lorsqu'on veut voler vite, lorsqu'on veut s'envoler. *Coup de main* : empêche une chute fatale, met le vent dans le dos afin de permettre d'accélérer radicalement, assure un atterrissage sans risque.

Föhfyleh : Frère de Tyböon, dieu de la viande bien cuite.

Circonstances : dans une cuisine, pendant un combat brûlant. *Coup de main* : brûle la viande instantanément, brûle l'adversaire, etc.

Fu-Yit : Dieu des tuyaux et des plombiers.

Circonstances : Lorsque l'on a une fuite de plomberie. *Coup de main* : Suivant le résultat de dK, trouve un plombier ouvert, disponible, pas cher et compétent.

***Ghan-Jaäh le ligneux** : Être-plante, dieu de la fertilité végétale.

Circonstances : dans les forêts, les parcs impériaux et partout où la nature est prépondérante. *Coup de main* : offre des baies et des racines comestibles, avale un ennemi dans un arbre creux, etc.

Gönk-Hour : Dieu des belles lettres.

Circonstances : lors de l'écriture d'œuvres littéraires, lors de représentation au théâtre. *Coup de main* : inspire une prestation miraculeuse, envoie l'inspiration d'une grande œuvre, embobine un adversaire, etc.

***Hanklium gros marteau** : Dieu du feu et de la forge, dieu des artisans.

Circonstances : dans un atelier, pendant la fabrication d'un objet de qualité, pendant un duel. *Coup de main* : répare une arme, fournit l'inspiration pour réaliser un chef-d'œuvre, fait tomber des flammes sur un ennemi, etc.

Helsëfer : Déesse de la télépathie mobile.

Circonstances : N/A. *Coup de main* : N/A.

Hupin Larsen : Dieu des menteurs et voleurs sans talents.

Circonstances : N/A. *Coup de main* : N/A.

Hy-Kéah : Dieu des charpentiers manchots.

Circonstances : N/A. *Coup de main* : N/A.

Irhma : Déesse qui voit tout, divinité de ceux qui veulent déceler les mystères. Parmi ses adorateurs, les cocus et les enquêteurs sont les plus fidèles.

Circonstances : quand on cherche quelqu'un de connu, qu'on veut obtenir des informations dessus. *Coup de main* : fait apparaître (temporairement) une boule de cristal qui fonctionne vraiment.

Jilopitray : Dieu du temps qu'il fait.

Circonstances : N/A. *Coup de main* : N/A.

***Katouhoumane au pied léger** : Déesse des cambriolages, des brillants et des tuiles vernies. Toujours vêtue d'un justaucorps noir.

Circonstances : sur un toit, pendant un cambriolage ou une infiltration discrète. *Coup de main* : distraie un garde, neutralise un piège, rend les toits glissants pour des poursuivants, etc.

Kenny : Dieu des morts à la con.

Circonstances : N/A. *Coup de main* : N/A.

***Khöl-Tran l'harmonieuse** : Déesse de la musique.

Circonstances : pendant une représentation artistique, un bal ou une autre manifestation festive. *Coup de main* : inspire une prestation miraculeuse, envoie l'inspiration d'une grande œuvre, rend un ennemi sourd, etc.

***Khönoposs le diligent** : Dieu des messages et des grèves surprises.

Circonstances : quand le héros doit faire une course urgente, quand il est perdu, quand il est en retard. *Coup de main* : fait apparaître une monture, fait trouver un raccourci, en général facilite un voyage.

Kouppa Fröh : Déesse des coupes et pièces montées.

Circonstances : quand le héros est dans un salon de coiffure, quand il tente une coiffure exceptionnelle. *Coup de main* : permet de réussir une coiffure exceptionnelle, protégé de blessures lors d'un rasage, etc.

***Laräkroft l'intrépide** : Déesse des labyrinthes et patronne des explorateurs, acrobates et pillards de tombes.

Circonstances : dans un souterrain, lors d'une escalade périlleuse, dans un temple maudit. *Coup de main* : arrête un piège au dernier moment, fait trouver un passage secret, fait apparaître une clé ou un onguent de soins, etc.

Lynrëhno : Ancienne déesse. Morte par manque d'adorateurs.

Circonstances : N/A. *Coup de main* : N/A.

Méhtreudhéklé le libérateur : Dieu libérateur, maître des prisonniers et des fugueurs, de ceux qui sont coincés dans une grotte écroulée.

Circonstances : lorsqu'on est prisonnier, d'une manière ou d'une autre. *Coup de main* : crée une trappe dans le mur, échange les places entre le geôlier et le prisonnier, fait un trou dans le plafond.

Mhabrookk : Dieu des animaux domestiques.

Circonstances : lors d'une tentative de dressage ou d'équitation. *Coup de main* : L'animal devient très obéissant, l'animal fonce à une vitesse fulgurante, devient momentanément plus puissant.

Moulderhës-Kouly : Dieu hermaphrodite des conspirations.

Circonstances : N/A. *Coup de main* : N/A.

Ouloulouh : Dieu du thé trop chaud.

Circonstances : quand le thé est trop chaud ou pas assez. *Coup de main* : donne une bonne température au thé, transforme une mare en thé bouillant, fait pleuvoir du thé bouillant sur les ennemis.

Pfyou : Déesse des pentes trop raides.

Circonstances : quand la pente est trop raide ou que le mur est trop haut. *Coup de main* : offre des bonnes prises pour grimper au mur (ou à la falaise) sans difficultés, rend le sol plat quand on marche dessus (et l'inverse pour les ennemis).

Ratatin : Dieu des gentils canins.

Circonstances : en manque d'amour, besoin d'un limier, etc. *Coup de main* : fournit un animal comme familier pour quelques temps.

***Rkrzzñik la consciencieuse** : Déesse des dentistes et des bourreaux pas très populaires. Fidèles liés à ceux d'Anth Ybhio par l'usage de ses inventions.

Circonstances : pendant une séance d'interrogatoire ou de soins, pendant une tentative d'intimidation. *Coup de main* : atténue ou au contraire amplifie la douleur, fore un trou, fait peur à un ennemi, etc.

***Röq le minéral** : Dieu des cailloux de plus d'un pouce de diamètre.

Circonstances : dans les montagnes et autres environnements rocheux, dans les grandes constructions de pierre brute. *Coup de main* : fait apparaître ou disparaître de la roche, fait parler les pierres, anime une statue, etc.

***Shlikäh la révéree** : Déesse de la luxure et des plaisirs.

Circonstances : pendant une tentative de séduction, pendant tout acte sensuel (danse, massage, etc.). *Coup de main* : apparaît pour reconforter un adorateur solitaire, rend une jeune personne folle de désir, etc.

***Shüntem-Yliön l'ébriète** : Ou Sh-shünt comme il se nomme, dieu des tonneaux pleins.

Circonstances : dans les auberges, tavernes et autres lieux de bombance, pendant une fête endiablée. *Coup de main* : remplit les tonneaux de vin, rend un adversaire ivre, donne envie à un groupe de gens de faire la fête, etc.

***Sparshöng le terrible** : Dieu reptilien de la juste violence.

Circonstances : pendant un combat au service d'une bonne cause, quand el héros est à la poursuite d'un traître ou d'un félon. *Coup de main* : envoie une de ses armes divines se battre contre l'adversaire, fait apparaître des chaînes et des menottes sur un fugitif, indique la direction de la personne recherchée, etc.

***Sphax le discret** : Dragon blanc, patron des ambassadeurs et messenger des dieux.

Circonstances : les négociations, enquêtes et intrigues, les rencontres interculturelles. *Coup de main* : fournit un renseignement vital, rend le personnage mondain et raffiné, fait apparaître un guide touristique, etc.

***Sung-Haklh l'imprévisible** : Dieu de l'avenir et des possibles.

Circonstances : n'importe quand. *Coup de main* : provoque un coup de chance inespéré ou au contraire annule une catastrophe inattendue.

Règle spéciale : les interventions de Sung-Haklh sont à double tranchant. Lors de la prière, si vous obtenez plus de 1 que de 6 sur les dK, il se produit le contraire de ce que vous avez souhaité. Ou en tous cas il vous arrive un gros pépin. Si vous obtenez autant de 1 que de 6, le miracle à lieu normalement.

Swip swap le balayeur : Dieu des balayeurs, des fuyitifs qui veulent effacer leurs traces, des maniaques et des allergiques à la poussière, ainsi que de ceux qui veulent refilet la crasse à leurs voisins.

Circonstances : quand tout est crasseux, quand on est recherché ou qu'on vient de s'enfuir. *Coup de main* : nettoie tout, efface les traces et mène les ennemis à des fausses pistes.

Swoög le baveux : Dieu des trolls.

Circonstances : être un troll blanc du Darshan. *Coup de main* : établi un brin de stratégie pour faciliter une attaque trolle sur un groupe d'humains.

Waïlle : Déesse des assauts à rebours.

Circonstances : dans un lit, sur une table, etc. *Coup de main* : facilite la lubrification.

Whaa : Dieu des crevasses et des fossés.

Circonstances : quand le passage est bloqué par une crevasse ou quand on a besoin d'une crevasse. *Coup de main* : permet de passer au dessus d'un fossé, sauve d'une chute mortelle, crée une crevasse pour freiner les ennemis.

Wou : Dieu des ralentis.

Circonstances : Quand on est en retard, quand on doit courir vite. *Coup de main* : Ralentit les ennemis ou au contraire accélère les mouvements du personnage, fait passer le temps plus vite quand on s'ennuie.

***Teepie-Yak au ciré doré** : Déesse des pirates et du poisson salé, lointaine cousine de Badwäh.

Circonstances : pendant un acte de piraterie ou de banditisme avéré, à la pêche. *Coup de main* : provoque une pêche miraculeuse, attire des « clients » dans une embuscade, envoie une carte au trésor, etc.

Tyböon : Frère de Föhfyleh, dieu de la viande saignante.

Circonstances : dans une charcuterie ou un abattoir, pendant un combat avec un troll. *Coup de main* : facilite la découpe de beaux morceaux pour l'étalage ou la cuisson, rend l'adversaire plus facile à déchiqeter, etc.

***Xhiatyr l'incomparable** : Plus puissante divinité du Darshan, dieu des marchands et des voleurs, des activités commerciales, légales ou non.

Circonstances : pendant une transaction ou un autre acte commercial, quand le personnage essaie d'escroquer ou d'abuser de la confiance de quelqu'un. *Coup de main* : fait prendre des cailloux pour des pépites d'or, gâte les marchandises d'un concurrent, rend quelqu'un particulièrement crédule, etc.

Xulody la merveilleuse : Déesse de l'amour romantique et de la reproduction.

Circonstances : sur un banc public, en couple au théâtre, lorsque le héros fait la cour. *Coup de main* : rend le héros charmant, ouvre le cœur de la personne aimée, rend fécond(e).

Zkrkrxs : Dieu des cafards.

Circonstances : N/A. *Coup de main* : N/A.

Monnaie (p.121)

1 Dragon de Platine (**DP**) = 10 Dragons d'Or (**DO**) = 100 Dragons d'Argent (**DA**) = 1000 Dragons de Cuivre (**DC**) = 10000 Dragons de Bronze (**DB**)
DB : insignifiant. **DO** : rare. **DP** : très rare.

Peur de l'eau (p.62)

Règle spécifique aux trolls

Si un troll est forcé d'entrer en contact avec de l'eau (*qu'il pleuve ou pour traverser une rivière*), il doit faire un jet de **Sauvegarde** de difficulté de **10 à 30** en fonction de la quantité d'eau. S'il échoue, il abandonne immédiatement ce qu'il fait pour se mettre au sec par le plus court chemin. Il ne peut pas réessayer avant d'être complétement sec (*ce qui prend au moins une demi-heure*).

Difficultés (p.92)

Automatique – pas de jet

Facile – 5

Moyen – 10

Ardu – 15

Difficile – 20

Impensable – 25

Presque impossible – 30

Tu veux une cape rouge ? – 35

Jets critiques (p.92)

D20 => 1 : échec critique. Automatiquement raté même si diff. 5 et bonus +17.

D20 => 20 : réussite critique. Automatiquement réussit quelque soit la difficulté ou le jet en opposition.

Jets opposés (p.22 & 93)

Quelques exemples

Attaque opposé à *Défense*

Pouvoir opposé à *Sauvegarde*

Acrobaties opposé à *Acrobaties* (course poursuite)

Discrétion opposé à *Perception* (cache-cache)

Bluff opposé à *Psychologie* (manipulation)

Krâsses & Koudpütt (p.94)

Krâsse : (ancien dialecte troll) "*Houspillerie amicale et sans conséquence aucune sur notre amitié réciproque*". Représentation du destin en faveur du PJ ou du MJ/PNJ.

Dé Krâsse ou dK : d6 dont on ne retient comme résultat que le 6. Il représente ensuite soit 1 opportunité soit 6 points selon l'utilisation.

Lancer des dK : On peut en théorie jeter autant de dK qu'on le souhaite. Un personnage *Mal en point* (PV ou PE) ne peut plus utiliser de dK.

Réserve de Krâsses (RK) : dK infinis à disposition du MJ. Un dK sorti du RK revient aux joueurs.

Tas de Krâsses (TK) : dK réservés aux joueurs. Un dK sorti du TK revient au MJ.

Utilisation des dK :

- *Jet d20 (compétence, action, ...)* : Chaque dK valide apporte +6 au résultat + bonus

Contre-Krâsse (CK) : Intervient lorsque PJ et MJ veulent faire usage en même temps des dK. Tous les dK prélevés sont rassemblés. On résout l'action normalement. Le meilleur jet au d20 (sans bonus) reçoit le bénéfice de la CK : il jette les dK et ajoute les dK valides. Une fois la CK résolue, les dK vont au perdant (TK/RK).

Koudpütt : Une fois par séance, un PJ peut décider qu'une action (résolue par un jet de dé) entreprise par un PNJ échoue lamentablement, et ce même après que les dés aient été lancés. Il est même possible d'annuler une CK, ou de faire un Koudpütt à un autre PJ !

Opposition au Koudpütt (Veto) : Le MJ peut s'opposer à un Koudpütt en dépensant des dK (autant que de PJ présents). Cependant, le joueur peut toujours refaire son Koudpütt plus tard dans la séance.

Principe Premier de Pantomime (p.98)

PPP : "*Toute action entreprise par un héros est moins efficace si le joueur ne l'accompagne pas d'une série de gestes évocateurs*".

Gestes attendus : *Attaque, Défense, Krâsse, Contre-Krâsse, Koudpütt, Compétence, Intervention divine, etc....* (Voir exemples p.100).

Effets : En cas d'absence de Pantomime, le MJ peut jouer un dK contre l'action (pour augmenter la difficulté de 6 par exemple) sans avoir à le verser dans le TK ensuite. (En cas de CK, le MJ peut simplement retirer son dK si le joueur gagne).

Usage : Un usage non-abusif, mais de qualité, équilibré et au bon moment peut se voir récompensé par des XP supplémentaires.

Bluff (p.101)

Règle : A tout moment un joueur peut tricher en bluffant, c'est-à-dire en mentant sur le résultat du jet. Par contre si le MJ remarque la tricherie, il y a punition ! Il prélève la moitié (arrondi au-dessous) des dK du TK. Un seul bluff est autorisé par séance.

Expérience (p.118)

Passage au niveau suivant si atteint : Niv actuel *100 XP (ex : Niv 15 si 1400 XP)

Distribution : 10 à 60 XP / scénario

Progression : à chaque nouveau niveau, il progresse ainsi :

- **PV** : +5 + **Con. PE** : +1 + **Sag. +1 degrés pour 2 bonus de combats.**

Avec au choix :

- **+1 degré pour (4+Int) compétences.** N'autorise qu'une seule nouvelle compétence.

Aucune compétence avec un degré supérieur au niveau actuel.

- **Un nouvel atout.**

- **+1 à une caractéristique.** Autorisé que tous les 5 niveaux.

Encombrement (p.121)

Capacité (sans encombre et sans malus) de **10 kg. +10 kg par bonus de Force.**

Malus d'encombrement : -2 (par tranche de 10 kg) en *Acrobaties, Discrétion, Escalade, Evasion, Natation*. Ne tient pas compte de l'encombrement de l'armure et du bouclier ayant leur encombrement spécifique.

Magie (p.134)

Voir tableaux plus bas

Energie : Utilisable tant qu'on a au moins 1 PE

Utilisation : Compétence *Concentration* à 15 (courant) + dépense PE (d6)

Opposition : *Concentration* opposé à *Sauvegarde* (résistance magique)

0 PE : *Mal en point* (appliquer malus - p.106)

Récupération PE : 1PE/Niv/Heure

Pouvoirs : Réserve humaine zone d'Eckmül. *Pouvoir mineur* ou *majeur* si *Atout*

Pouvoir Magique mais *Condition*. Au choix ou aléatoire. (**Méthode aléatoire** :

1-2-3 : Pouvoir commun - 4-5 : Pouvoir mineur - 6 : Pouvoir majeur)

Pouvoir absolu : PE x10. A chaque niveau : (1+Sag) x10. Tous les pouvoirs sont considérés majeurs et de niveau 20.

Sage d'Eckmül (p.143)

Règles & enchantements

= **Règles**

Pouvoir latent : Suivre les règles de création d'un habitant d'Eckmül lambda. Pouvoir du sage en cas de renonciation.

Champ de magie : Permanent sauf coma ou maladie grave ou PE/PV nul.

Portée : rayon de 10m + Sag

Dépense de PE : pour lancer des *enchantements* (spécifique)

Rituel de renonciation : (Rituel d'acceptation inversé) Difficulté 15, 1 PE. Récupère son pouvoir. Processus irréversible.

= **Les 8 enchantements majeurs**

Un enchantement prend généralement 10 minutes. Si le sage est blessé ou interrompu, il doit recommencer. Les PE sont dépensés qu'il y ait réussite ou échec.

Comment enchanter un troll

Matériel : un troll immobilisé, trois braséros d'argent ouvragé, de l'encens d'Ambone. **Energie** : 3d6. **Concentration** : 10 si le troll est inconscient, sinon opposé à la *Sauvegarde* du troll.

Enchantement rompu si coma éthylique, séjour dans l'eau, etc.... Troll peut alors tenter *Sauvegarde* à 20 pour se libérer.

Comment faire sourire un perceuteur des taxes indirectes

Matériel : une personne immobilisée. **Energie** : 1 PE/minute de durée souhaitée. **Concentration** : opposé à la *Sauvegarde* de la victime.

Met la victime dans un état de béatitude, elle ignore alors totalement son environnement. N'en sort que si elle subit des dégâts.

Comment créer un quignon de pain sec et un pichet d'eau fraîche

Matériel : un pichet d'eau fraîche, un quignon de pain, ou tout autre objet de taille comparable. **Energie** : 1d6. **Concentration** : 15.

Le sage a la capacité par ce tour de passe-p... cet enchantement de dissimuler des objets de petites tailles.

Comment provoquer un état qui passe communément pour la mort

Matériel : sept mouches prélevées sur un troll vivant, puis pilées et inhalées par le sujet. **Energie** : 4d6. **Concentration** : 20.

Bien que difficile à réaliser, le sujet peut rester en état d'animation suspendue pendant des années/siècles sans nourriture ni vieillir. Se réveille s'il subit 5 points de dégâts ou si un sage récrite l'enchantement à l'envers (pas de mouches cette fois).

Comment arrêter le temps

Matériel : une demi-écaille de dragon de mer, un sigasfrin en argent massif, un pétareuse femelle gravide au pelage roux, un petit mortier en bois de vigne, une Darshanide vierge, deux mesures d'eau du Lac Pellucide. **Energie** : 10d6. **Concentration** : 25.

Matériel quasiment impossible à rassembler. On ignore même ce qu'est un sigasfrin. **Effet** : en une fraction de seconde le temps s'arrête autour du sage. Tout se fige y compris lui-même et Troy ! Au bout d'une période indéterminée, le temps reprend son vol comme si de rien n'était.

Comment marcher sur l'eau

Matériel : une couronne d'épines, une croix de chêne nain d'Ansacre, quatre clous à moitié rouillés, des petits pins au sésame, douze disciples et une bonne paire de chaussures de marche. **Energie** : 2d6. **Concentration** : 15.

Permet au sage de marcher sur l'eau pendant une heure avant de devoir recommencer.

Comment apaiser un homme en colère

Matériel : trois pétales de rose, un solide gourdin. **Energie** : 1d6. **Concentration** : spécial.

Fonctionne également sur une femme. Si le sage parvient à placer les trois pétales de roses dans les narines et la bouche de la victime c'est que l'enchantement à réussi. Sinon il peut jeter les pétales avant de frapper avec le gourdin. (*Voir la règle pour Assommer quelqu'un p.113*). Si *attaque* réussie, la victime doit faire un jet de *Sauvegarde* avec une difficulté égale à la *somme des dégâts et du résultat de Concentration* du sage. En cas d'échec, elle est assommée normalement. Si le jet réussit, le sage est bon pour recommencer son incantation et revenir 10 min. plus tard.

Comment ne jamais se perdre dans une bibliothèque

Matériel : un sac de petits cailloux blancs. **Energie** : 1d6. **Concentration** : 15.

Fonctionne en dehors des bibliothèques. *Survie* +20.

Intervention divine (p.148)

Comment faire intervenir un dieu darshanide ?

Comment : Nécessite l'atout *Chouchou d'un dieu*. Prélever autant de dK que voulu. Le dieu intervient si au moins un 6 (et si le MJ l'accorde). ATTENTION : Chaque 6 obtenu doit être déduit de ses PE. Si le joueur n'applique pas le PPP, le MJ peut retirer 1 des dK utilisés.

Résultat : Bonus et/ou malus aux jets du héros/ennemi. Dépense de PE supplémentaires possible (1d6 ou 2d6 suivant la difficulté).

Chamans et charlatans (p.155)

Règles & recettes

= Règles

Disponible pour un humain comme un troll.

Pouvoir : Le pouvoir d'un chamane passe par l'utilisation d'une potion, d'un onguent, d'une poudre ou de toute autre préparation.

Connaissances : connaît minimum 2 recettes (en dehors d'Atout spécifique). Ces recettes sont des Pouvoirs. Il est ensuite sujet à la Préparation et subit les paramètres magiques comme quiconque.

= La Préparation des recettes

Recettes pour un Pouvoir commun ou mineur :

Libre d'inventer la liste d'ingrédients. S'il faut en acheter un, cela coûte 1d6 DA.

Recettes pour un Pouvoir majeur :

Libre d'inventer la liste d'ingrédients, mais celle-ci doit contenir un ingrédient rarissime (voir tableau ou p.156). Il n'ya pas de condition associée à une recette majeure comme pour un pouvoir majeur. Pour acquérir un ingrédient rarissime, il faut déboursier 10d6 DO (et encore, à condition d'en trouver), ou partir à sa recherche soi-même. Si l'ingrédient n'est pas "tangibile", le recueillir de façon symbolique.

Durée de préparation : 1d6 heures + jet de *Métier (alchimiste)* difficulté 15. En cas d'échec, les ingrédients et le temps passé sont perdus, il faut recommencer à zéro !

Utilisation de la préparation chamannique : Une potion, un onguent, une poudre se conserve environ un an et ne peut fonctionner que pour le chamane qui l'a produit et avec le pouvoir prévu. Le chamane peut donc en avoir certaines sur lui, voire les vendre mais à ses risques et périls. *Concentration* et dépense de PE comme pour les pouvoirs magiques.

Autres ingrédients :

De la bave de vruggle des steppes

De la sueur intime de vierge acariâtre

Des doigts de boulangère

Des fleurs à crotin

Des pattes de sentséya

Des racines de watou-watou grillées

Des rognures d'ongle de manchot unijambiste

De testicules de mouches

Des yeux de shrink

Du cérumen de pétaure

Le Feu Originel des dieux trolls du volcan Salaston dans l'océan darshanide (rare)

Un foie de sage d'Eckmül à la diète (rare)

Un glaviot de vieux troll édenté

Un œil de plotouille des marais

Une crotte de nez de dragon de mer

Une mèche de cheveux de l'auteur d'un pouvoir (pour contrer son pouvoir, rare)

Règles de combat (p.102)

Durée d'un round : 12s env.

Initiative

Round = Rituel magique ou Esquive + Action instantanée ou Action longue

Attaque opposé à **Défense** (corps-à-corps comme à distance)

Il n'y a pas de limite aux jets de *Déf* (inconscient), Malus si l'*Att* n'est pas prévue.

Exception : *Att* vs personne ligoté/immobilisée se fait contre une *diff.* de 5.

Krâsse de combat : Les 6 obtenus à l'*Att.* s'ajoutent aux dégâts.

Contre-Krâsse de combat : Les 6 obtenus au CK peuvent être distribués indifféremment aux adversaires sous forme de dégâts et ce que l'on soit attaquant/défenseur.

Blessures et guérison (p.106)

Voir tableau des Joyeuses mutilations et démembrements festifs plus bas.

0 PV : *Mal en point* (appliquer malus - p.106)

Blessures graves : Jeter 1d20 dans la table des *JM&DF*, si coup critique ou Krâsse.

Jet de *Sauv.* diff. 15 ou la mort survient dans la minute.

Le joueur peut refuser une mutilation à condition de dépenser 1dK, et avant le jet.

Les PNJ meurent dès qu'ils atteignent 0 PV.

Reste à venir

Malus Pertes et prothèses
Autres moyens de se faire mal
Poisons et maladies
Bandages et onguents
Règles optionnelles
Têtes à claques

d20	Joyeuses mutilations et démembrements festifs
1	Quel coup de bol : aucune conséquence !
2	Mâchoire défoncée : vous ne pourrez plus manger que du potage à l'avenir
3	Langue arrachée : il aurait mieux valu fermer la bouche
4	Genou explosé : vous ne pouvez plus courir
5	Coup à l'aîne : vous risquez de sérieux problèmes de stérilité à l'avenir
6	Coup au visage : vous êtes défiguré, un vrai monstre
7	Coup aux yeux : vous perdez la vue. Achetez une canne blanche
8	Main d'arme mutilée : vous ne pouvez plus vous servir de cette main
9	Bras du bouclier arraché : vous voilà manchot
10	Pied tranché : il va vous falloir une béquille pour marcher maintenant
11	Bras d'arme sectionné : vous perdez l'usage d'un de vos bras
12	Jambe coupée : ça va être dur de marcher sans un accessoire
13	Bassin fracturé : vous ne pouvez plus marcher
14	Colonne vertébrale touchée : vous êtes paralysé jusqu'à la taille
15	Eventré : vous vous écroulé et ne pouvez plus rien faire d'autre que ramper
16	Cage thoracique enfoncée : vous tombez dans le coma
17	Egorgé : vous perdez connaissance
18	Fracture du crâne : vous êtes immédiatement dans le coma
19	Artère majeure sectionnée : vous perdez du sang à gros bouillons et tombez dans les pommes
20	Organes vitaux détruits : vous mourez instantanément

2d6	Pouvoir Commun	Pouvoir mineur	Pouvoir majeur
11	Animer les mariages	Agrandir les insectes	Annuler les effets magiques
12	Apaiser les vagues	Anesthésier des parties du corps	Créer des murs de verre
13	Avoir toujours l'haleine fraîche	Animer les haches	Détourner le cours des fleuves
14	Changer la couleur des yeux	Changer le sens du vent	Echanger les corps et les esprits
15	Changer le tissu en cuir	Déclencher des démanagements	Faire apparaître des icebergs
16	Changer les poils en plumes	Déplacer les rochers	Faire apparaître des monstres
21	Commander aux balais	Donner des idées noires	Faire apparaître un chevalier des Baronnie
22	Concentrer les odeurs	Enlever leur poids aux objets	Faire apparaître une nuée d'insectes
23	Cracher très fort	Extraire les petits os du corps	Faire couler les navires
24	Démêler les cheveux	Faire apparaître de petits animaux	Faire des bonds de plusieurs dizaines de mètres
25	Durcir les œufs d'un regard	Faire danser la poullka	Faire disparaître l'air
26	Effacer les écritures	Faire disparaître les objets ronds	Faire flétrir toute végétation
31	Effacer les tatouages	Faire disparaître les sons	Faire mourir de rire
32	Faire apparaître de la pâte à choux	Faire disparaître les vêtements	Faire pleuvoir des enclumes
33	Faire apparaître des bouses de gramoches	Faire exploser les animaux	Faire pousser des tours de garde
34	Faire disparaître la poussière	Faire fondre les métaux	Faire tomber la foudre
35	Faire disparaître les accents campagnards	Faire grossir les testicules	Lire l'avenir dans les entrailles des animaux (haruspice)
36	Faire disparaître les taches de rousseur	Faire grossir un otreil jusqu'à la taille d'une grange	Localiser toute personne connue
41	Faire fleurir les plantes grasses	Faire pleuvoir des pouloffs rôtis	Mettre le feu d'un regard
42	Faire jaillir des fontaines	Faire pousser des cactus dans les estomacs	Multiplier les assiettes de nourriture
43	Faire miauler les chiens	Faire pousser des cornes sur les gens	Ouvrir des crevasses dans le sol
44	Faire pousser des boutons	Faire pousser les arbres	Paralyser les gens
45	Faire pousser la barbe	Faire tomber du ciel des billes de verre	Provoquer des visions de cauchemar
46	Faire rire les comptables	Faire tomber la neige	Provoquer le blizzard
51	Faire sécher le linge	Liquéfier les entrailles	Provoquer le sommeil
52	Faire sonner les cloches à distance	Marcher sur l'eau	Rendre aveugle
53	Faire tomber les cornes	Provoquer des avalanches	Rendre un de ses cinq sens infaillible
54	Faire tomber les fruits des arbres	Provoquer des rages de dents	Se téléporter dans des endroits déjà visités
55	Guérir les verrues	Provoquer la satisfaction sexuelle	S'immuniser à la chaleur et aux brûlures
56	Péter par les oreilles	Rendre les objets translucides	Soigner les blessures
61	Provoquer la soif	Rendre présentable, coiffé et bien habillé n'importe qui	Soigner les maladies et empoisonnements
62	Saler la nourriture	Repeindre tout en bleu	Téléporter les gens au beau milieu d'un lac
63	Transformer la bière en eau salée	Transformer l'eau en glace ou en vapeur	Transformer les bêtes méchantes en bêtes inoffensives
64	Transformer la soupe en rôti	Transformer les êtres vivants en bois	Transformer les gens en shrinks
65	Transformer les cafards en caramels	Transformer les nez en trompes	Voir à travers les gens
66	Voir à travers le métal	Voir les événements qui se déroulent sur un autre continent	Voler

2d6	Condition aux pouvoirs mineurs/majeurs	2d6	Condition aux pouvoirs mineurs/majeurs
11	N'affecte pas le bois	41	Ne marche que s'il fait froid (moins de 10 degrés)
12	N'affecte pas le métal	42	Ne marche que sur les personnes connues
13	N'affecte pas les animaux	43	Vos ongles doivent être vernis
14	N'affecte pas les femmes	44	Vous devez avoir les yeux fermés
15	N'affecte pas les gens portant en bleu	45	Vous devez chanter une chanson
16	N'affecte pas les hommes	46	Vous devez compter jusqu'à 100 avant de déclencher votre pouvoir
21	N'affecte pas les humains	51	Vous devez être assis
22	N'affecte pas les trolls	52	Vous devez être bien portant (c'est-à-dire avoir tous vos PV)
23	N'affecte pas les vêtements	53	Vous devez être enrhumé
24	Ne marche que quand il y a de la musique	54	Vous devez être ivre
25	Ne marche pas au printemps	55	Vous devez être mouillé
26	Ne marche pas quand il pleut	56	Vous devez être pieds nus
31	Ne marche pas sous la lumière directe du soleil	61	Vous devez être rasé de frais
32	Ne marche qu'à l'extérieur	62	Vous devez n'avoir rien mangé dans les dernières six heures
33	Ne marche qu'à travers un type d'objet particulier	63	Vous devez porter du vert
34	Ne marche que la nuit	64	Vous devez porter un couvre-chef fleuri
35	Ne marche que le jour	65	Vous devez sauter à cloche-pied
36	Ne marche que si vous regardez votre cible dans un miroir	66	Vous ne devez pas toucher le sol

	Paramètres magiques							
	Coût	Portée	Durée	Volume	Zone	Victimes	Dégâts	Gêne
Commun	1	20 m	Instantané ou 1 min	1 m3	10 m²	1	1	-2
Mineur	1d6	+ niv	(maintien possible)	1 m3 / niv	10 m² / niv	1 / niv	1d6	-4
Majeur	2d6	+ Sag		1 m3 / niv	10 m² / niv	1 / niv	2d6	-8

2d6	Ingrédient rarissime	2d6	Ingrédient rarissime
11	La cape d'un justicier masqué	41	Un pet d'anguille
12	La couronne d'un roi sans royaume	42	Un rayon des lunes
13	La dernière feuille d'un arbre centenaire	43	Un sage d'Eckmül puceau
14	La moustache d'une reine mère	44	Un service en cristal appartenant à un maladroit depuis plus de 10 ans
15	Le premier edelweiss de l'année	45	Un testicule de pétaure en rut
16	Le chaudron d'une sorcière	46	Un troll propre
21	Le costume mortuaire d'un homme mort heureux	51	Une bière buée trois fois
22	Le secret d'une position non encore pratiquée chez Madame Klolila	52	Une goutte de pluie tombée dans le désert
23	Le sourire d'un géolier	53	Une langue de colibri vampire
24	Les clés d'une ville oubliée	54	Une larme d'étoile
25	Les sous-vêtements d'une princesse	55	Une mèche de cheveux d'un percepeur épanoui
26	L'honneur d'un chevalier	56	Une miche pain de plus de cent ans d'âge
31	Un cerf-volant qui a fait le tour du monde	61	Une mouche de troll géant des jungles
32	Un cheveu d'une déesse	62	Une pièce de monnaie d'un pays qui n'est pas sur la carte
33	Un lingot d'or offert gracieusement par un marchand darshanide	63	Une saga en vers écrite par un Souard
34	Un œil de dragon-tempête	64	Une simili-tortue
35	Un ongle de pied de Vénéral	65	Une statuette de moucheron grandeur nature
36	Un parchemin sauvé de l'incendie de la bibliothèque d'Armorion	66	Une vessie de poisson-lanterne

Mars 2009 - Zek

Venez visiter le site d'Etoiles Lointaines, un JDRA space-op original
<http://etoiles-lointaines.iffance.com>