

Tableaux des mutations – V.1.0

Mutation mineure	Effets	Modifs	2D6
Doigt en plus	Signe distinctif sans importance.	Néant	2
Branchies	Permet de respirer sous l'eau.	CHA-I	3
Bosse	Signe distinctif difficile à cacher.	CHA-2	4
Allongement des bras	Signe distinctif difficile à cacher, handicapant.	CHA-I AD-I	5
Troisième oeil sur le front	Signe distinctif facile à cacher (bandeau, casque). Donne la vision nocturne.	CHA-I	6
Oreilles géantes	Signe distinctif difficile à cacher, onie décuplée.	CHA-2	7
Cornes	Signe distinctif difficile à cacher, ne peut porter de casque. Coup de boule dangereux !	CHA-2	8
Dents aiguës	Signe distinctif sans importance. Morsure douloureuse, peut trancher la chair.	Néant	9
Canalisateur	Canalise l'énergie. Double la récupération des PA de tous les mages/prêtres du groupe.	Néant	10
Gros pieds palmés	Nage très vite et efficacement. Ne peut porter de chaussures ou bottes, et c'est plutôt moche.	CHA-2	11
Griffes	Signe distinctif difficile à cacher. Bonus combat à mains nues : 1D+2	CHA-I	12
Mutation majeure	Effets	Modifs	D20
Ailes emplumées	Le personnage ressemble à un ange et devient très impressionnant. Il peut voler, mais ne peut utiliser de sac à dos. Difficultés dans les endroits confinés.	CHA+2	1
Bras en plus	Permet d'ajouter 1 arme et 1 attaque/assaut, ou une parade (au choix). Assez moche. Les vêtements doivent être adaptés. Au choix du destin, droite ou gauche.	CHA-2	2
Colosse	Augmentation de la taille et de la force. Le héros doit changer ses vêtements et armures.	FO+2 COU+1	3
Ailes squameuses	Le personnage a l'air démoniaque et animal, mais contrebalance par son air impressionnant. Il peut voler, mais ne peut utiliser de sac à dos. Difficultés dans les endroits confinés.	CHA-I	4
Peau écailleuse	La peau écailleuse rend le héros particulièrement laid. En revanche elle est dure à percer !	CHA-3 PR+2	5
Tentacule dorsal	Empêche le personnage de porter un sac à dos. Permet d'ajouter 1 arme et 1 attaque/assaut.	CHA-2	6
Deux bras en plus	Un bras en plus de chaque côté, ce n'est pas forcément très pratique, on s'emmêle un peu. Cependant, ils donnent 1 attaque et 1 parade en plus à chaque assaut.	AT-I AD-2	7
Spider touch	Le personnage peut grimper aux murs et peut escalader n'importe quoi sans épreuve. Peut même se cacher au plafond. Il éprouve des difficultés à garder sa petite amie.	Néant	8
Lycanthropie	Le personnage se sent bizarre, et deviendra un homme-loup à la nuit tombée. Il sera alors totalement incontrôlable et voudra dévorer ses camarades.	Néant	9
C'est velu	Le personnage se couvre d'une fourrure épaisse. Il ne craint plus le froid mais il sent mauvais. Il gagne en force et possède l'odorat d'un orque (flaire le danger à 50m).	CHA-4 FO+1	10
Télépathe	Le héros peut maintenant lire les pensées de quelqu'un sur épreuve INT (sauf rés. Magie).	Néant	11
Solidité	Les os du héros deviennent si durs qu'il ne peut plus subir la moindre fracture.	Néant	12
Ignifugé	Le feu ne peut plus altérer la santé du héros, en revanche ça ne protège pas son équipement.	Néant	13
Petit génie	La boîte crânienne du héros grossit en même temps que son cerveau, ses muscles s'atrophient.	INT+2 FO-2	14
Ailes embryonnaires	Le personnage ne peut porter de sac à dos et il est également bossu. Ne peut voler.	CHA-3	15
Minus	Diminution de la taille et de la force. Le héros doit changer ses vêtements et armures.	FO-2 COU-I	16
Jambe en plus	Le personnage a trois jambes. Hélas, ça ne sert pas à grand-chose et ce n'est pas pratique. Il se déplace moins vite. Les vêtements doivent être adaptés également.	CHA-2 AD-2 MV-30%	17
Corps enflammé	Le personnage se couvre de flammes de façon aléatoire. Il brûle tout ce qu'il touche, y compris son équipement. Il peut infliger des dégâts par simple contact : 2D+2. Il ne peut s'habiller que de vêtements de mailles métalliques.	Néant	18
Éthéré	Le personnage perd sa consistance et devient translucide. Il peut traverser n'importe quelle matière mais ne peut plus transporter d'équipement ou manipuler d'objets. Il communique cependant et peut toujours lancer des sorts ou prodiges. Il est immunisé aux coups.	voir note	19
Têtacule	La tête du personnage est remplacée par un gros tentacule très laid. Le héros ne peut plus voir, entendre, penser, s'alimenter, et la respiration se fait par un petit orifice. La mutation doit être inversée dans les 48H ou il mourra.	Caracs : 0	20
NOTE : La mutation magique survient en cinq minutes. Pour se débarrasser d'une mutation, lui ou un allié, un mage peut essayer un dispel magic, une seule fois. En cas d'échec, il convient de se rendre dans une clinique de mages, à Glargh ou bien à Waldorg. Le résultat n'est pas garanti. Dans le cas d'une mutation non visible immédiatement, le MJ doit se débrouiller pour permettre au héros de découvrir sa mutation, cela peut prendre du temps.			
Éthéré : dans ce cas précis, AD ne sert plus à rien, FO est à zéro, AT et PRD n'ont pas lieu d'être. Résistance magie +5. Vulnérable au feu, à l'électricité...			