

**Tableaux des mutations – V.2.0**

<b>Mutation mineure</b>	<b>Effets</b>	<b>Modifs</b>	<b>2D20</b>
Séduction renforcée	Que ce soit femme ou homme, le personnage gagne quelques atouts de séduction.	CHA+I	<b>2</b>
Gros bras forts	Les bras du personnage se développent, la force vient avec.	FO+I	<b>3</b>
Branchies	Les branchies permettent de respirer sous l'eau, mais c'est un peu voyant.	CHA-I	<b>4</b>
Éveil du corps	Le personnage voit son métabolisme s'accélérer. Il se sent plus adroit.	AD+I	<b>5</b>
Camouflage forestier	Le personnage découvrira qu'il peut se confondre avec les feuillages. Utile et étonnant. Il aura un bonus de +5 à tous ses jets de furtivité en forêt ou en jardin.	Furtivité	<b>6</b>
Mains à ventouses	Le personnage a désormais des ventouses aux mains. Il gagne la compétence Escalader. Mais pour le reste, c'est peu pratique car les ventouses rendent les gestes peu précis.	AD-2 Escalader	<b>7</b>
Perversité involontaire	Le personnage découvre qu'il peut voir à travers les vêtements. Apprécie chez Slanoush.	Néant	<b>8</b>
Troisième oeil sur le front	Signe distinctif facile à cacher (bandeau, casque). Donne la vision nocturne (nyctalopie).	CHA-I	<b>9</b>
Oreilles géantes	Signe distinctif difficile à cacher, ouïe décuplée.	CHA-2	<b>10</b>
Cornes	Signe distinctif difficile à cacher, ne peut porter de casque. Coup de boule dangereux !	CHA-2	<b>11</b>
Dents aiguës	Signe distinctif sans importance. Morsure douloureuse, peut trancher la chair.	Néant	<b>12</b>
Fourrure bleue	Signe distinctif difficile à cacher. Augmente grandement la résistance au froid.	CHA-2	<b>13</b>
Oreilles décollées	Signe distinctif sans importance.	CHA-I	<b>14</b>
Canalisateur	Canalise l'énergie. Double la récupération des PA de tous les mages/prêtres du groupe.	Néant	<b>15</b>
Camouflage urbain	Le personnage découvre qu'il peut se confondre avec les murs et les décors urbains. Il aura un bonus de +5 à tous ses jets de furtivité en ville ou à l'intérieur des maisons.	Furtivité	<b>16</b>
Androgynie complète	Le personnage est équipé des deux sexes... Très apprécié chez Slanoush.	Néant	<b>17</b>
Doigt en plus	Signe distinctif sans importance. Apprécie chez Niourgl.	Néant	<b>18</b>
Aquaphobe 1	Le personnage découvrira qu'il ne peut plus couler, mais pas nager non plus. En fait, sa peau repousse l'eau comme s'il était enduit d'un goudron puissant. Il peut boire.	Néant	<b>19</b>
Présence soporifique	Double la récupération des PV de tous les membres du groupe dormant à proximité immédiate.	Néant	<b>20</b>
Cheveux électriques	Le personnage a des cheveux hérissés, qui dégagent parfois de petites décharges statiques.	CHA-I	<b>21</b>
Bosse	Signe distinctif difficile à cacher. Apprécie chez Niourgl.	CHA-2	<b>22</b>
Gros pieds palmés	Nage très vite et efficacement. Ne peut porter de chaussures ou bottes, et c'est plutôt moche.	CHA-2	<b>23</b>
Aisselles membraneuses	Le personnage a des membranes sous les bras. Port de veste à manches longues impossible. En contrepartie, il ne peut pas voler mais peut très efficacement freiner sa chute.	CHA-2	<b>24</b>
Engins massifs	Homme : le pénis devient absolument énorme. Femme : les seins deviennent énormes. En fait, c'est surtout gênant pour marcher, courir et se déplacer. Populaire chez Lafoune.	AD-2	<b>25</b>
Griffes	Signe distinctif difficile à cacher. Score PI pour le combat à mains nues : ID+2.	CHA-I	<b>26</b>
Peau fluorescente	Le personnage a désormais une peau jaune, fluorescente dans le noir. Apprécie chez Niourgl.	CHA-I	<b>27</b>
Aquaphobe 2	Le personnage découvre qu'il ne peut plus toucher de l'eau sans se brûler. Peu pratique. Jusqu'à nouvel ordre, il ne pourra plus boire que de l'alcool ou des jus de fruits. Hait la pluie.	Néant	<b>28</b>
Allongement des bras	Signe distinctif difficile à cacher, handicapant. Apprécie chez Niourgl.	CHA-I AD-I	<b>29</b>
Aphone	Le personnage ne peut plus parler qu'en chuchotant. C'est parfois peu pratique.	CHA-2	<b>30</b>
Grosse tête	Le personnage ne peut plus porter de chapeau ni de couvre-chef, et devient difforme.	CHA-2	<b>31</b>
Mini-bras	Le personnage a deux bras embryonnaires sur le torse. Tout va bien tant qu'il garde sa veste.	Néant	<b>32</b>
Coudes pointus	Des cornes de vingt centimètres prolongent les coudes du personnage. Apprécie chez Niourgl. Il ne peut plus porter de vêtement à manches, à moins d'y faire des trous.	CHA-2	<b>33</b>
Voix démoniaque	Le personnage parle avec deux voix en même temps. Cela inquiète tout le monde.	CHA-3	<b>34</b>
Hérait de Niourgl	Le personnage a l'air tout à fait maladié mais n'en ressent que peu d'effets. Il tousse sans arrêt et cela inquiète les gens. Le Culte de Niourgl apprécie grandement.	FO-I CHA-3	<b>35</b>
Tridactyle	Au lieu de cinq, le personnage n'a plus que trois doigts aux mains, dont deux épais. C'est gênant et il devient impossible de porter des gants à moins de les faire fabriquer.	CHA-2 AD-2	<b>36</b>
Yeux clignotants	Les yeux du personnage clignotent fréquemment d'une intense lumière rouge. Très voyant. Il devient très difficile de discuter avec une telle personne. Impossible de passer inaperçu.	CHA-4	<b>37</b>
Glabre	Le personnage perd tous ses poils et cheveux, sur toutes les parties du corps. Cause le désespoir des Nains, mais aussi des Elfes. Très apprécié chez Slanoush.	CHA-I	<b>38</b>
Hérait de Mankdebol	À partir de ce jour, quand quelque chose tombe aléatoirement sur un membre du groupe... Cela tombera toujours sur ce personnage, qui attire les problèmes. Apprécie chez Mankdebol.	Néant	<b>39</b>
A pu kiki	Le personnage n'a plus d'organe génital, mais juste un canal pour uriner. Embarrassant.	COU-2	<b>40</b>

Voir page suivante : mutations majeures.

**Tableaux des mutations – V.2.0 (suite)**

<b>Mutation majeure</b>	<b>Effets</b>	<b>Modifs</b>	<b>2D20</b>
Séduction maximale	Que ce soit femme ou homme, le personnage gagne énormément d'atouts de séduction. Il gagne aussi la compétence "Chef de groupe". Apprécie chez Lafouine, Malgar et Slanoush.	CHA+3	<b>2</b>
Ailes emplumées	Le personnage ressemble à un ange et devient très impressionnant. Apprécie chez Malgar. Il peut voler, mais ne peut utiliser de sac à dos. Difficultés dans les endroits confinés.	CHA+2	<b>3</b>
Géant (2,50 mètres)	Augmentation importante de taille et de force. Le héros doit porter de l'équipement sur mesure. La vie en société devient compliquée. N'utilise plus que des armes à 2 mains, mais à 1 main.	FO+4, COU+2 Crit+1	<b>4</b>
Survolté	Le personnage voit son métabolisme s'accélérer. Il se déplace deux fois plus vite. Cette particularité est très appréciée dans le culte de Chakhom.	MV+100%	<b>5</b>
Cerveau mutant	La tête du personnage grossit, et son cerveau également. Il découvre qu'il est plus intelligent. Son aspect quelque peu difforme cependant le rend moins beau et lui donne l'air bizarre.	CHA-2 INT+2	<b>6</b>
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. Niourgl apprécie.	CHA-2	<b>7</b>
Semi-translucide	La peau du personnage est en partie translucide et on peut voir certains de ses organes. C'est assez peu esthétique et cela semble lui causer un genre de fatigue permanente.	FO-1 CHA-2	<b>8</b>
Colosse (2,20 mètres)	Augmentation de la taille et de la force. Le héros doit changer ses vêtements et armures. Présence appréciée chez Khornettoh.	FO+2 COU+1	<b>9</b>
Amphibien	Peau squameuse, mains et pieds palmés. Le personnage peut désormais respirer sous l'eau. Il sait très bien nager mais souffre grandement du manque d'eau. Sa voix est étrange.	CHA-3 FO+1	<b>10</b>
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-1	<b>11</b>
Peau écailleuse	La peau écailleuse rend le héros particulièrement laid. En revanche elle est dure à percer ! Le héros sera populaire chez les hommes-lézards ou les hommes-amphibiens.	CHA-3 PR+2	<b>12</b>
Peau de pierre	La peau du personnage durcit et prend la couleur d'un marbre bleu. Il est trois fois plus lourd. Il gagne un gros bonus de Protection mais ne peut plus escalader, ni nager.	PR+3 CHA-2	<b>13</b>
Pile électrique	Le personnage émet une décharge d'électricité environ une fois par minute, sans en souffrir. Cependant, toute personne au contact perd 3 PV et sursaute violemment. Les mages et prêtres à proximité gagnent 1 PA par heure. Rapports sexuels impossibles.	Néant	<b>14</b>
Tentacule dorsal	Empêche le personnage de porter un sac à dos. Permet d'ajouter 1 arme et 1 Attaque/assaut. Cette difformité est populaire chez Niourgl et Khornettoh.	CHA-2	<b>15</b>
Deux bras en plus	Un bras en plus de chaque côté, ce n'est pas forcément très pratique, on s'emmêle un peu. Ils donnent 1 Attaque et 1 Parade en plus à chaque assault. Apprécie chez Niourgl. Très apprécié chez Khornettoh.	AT-1 AD-2	<b>16</b>
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	<b>17</b>
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. Apprécie chez Khornettoh.	Néant	<b>18</b>
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 50 mètres).	CHA-4 FO+1	<b>19</b>
Télépathe	Le héros peut maintenant lire les pensées de quelqu'un sur épreuve INT (sauf Rés. Magie). Très apprécié chez Tzintch et Slanoush.	Néant	<b>20</b>
Solidité	Les os du héros deviennent si durs qu'il ne peut plus subir la moindre fracture.	Néant	<b>21</b>
Ignifugé	Le feu ne peut plus altérer la santé du héros, en revanche ça ne protège pas son équipement.	Néant	<b>22</b>
Petit génie	La boîte crânienne du héros grossit en même temps que son cerveau, ses muscles s'atrophient.	INT+2 FO-2	<b>23</b>
Ailes embryonnaires	Le personnage ne peut porter de sac à dos et il est également bossu. Ne peut voler.	CHA-3	<b>24</b>
Brastacules	Le personnage voit ses deux bras remplacés par quatre tentacules roses, équipés de ventouses. Il devient très fort en escalade mais ne peut plus tirer à l'arc. Apprécie chez Niourgl. Il découvre qu'il peut frapper avec deux armes en même temps mais il est moins adroit.	2 AT/Assaut CHA-3 AD-4	<b>25</b>
Longue fourrure noire	Signe distinctif très difficile à cacher. Augmente grandement la résistance au froid. Les longs poils sur les mains rendent difficiles les manipulation précises.	AD-2 CHA-2	<b>26</b>
Minus	Diminution de la taille et de la force. Le héros doit changer ses vêtements et armures.	FO-2 COU-1	<b>27</b>
Deuxième tête	Le personnage a une deuxième tête, plus petite, qui pousse à côté de la sienne. C'est étrange. Hélas, la tête a une voix aigre et n'est que rarement d'accord avec le personnage.	CHA-3	<b>28</b>
Jambe en plus	Le personnage gagne une jambe. 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. Niourgl apprécie.	CHA-2 AD-2 MV-30%	<b>29</b>
Myconide	Le crâne du personnage se modifie pour ressembler à un gros champignon. Il sent le mois. Il émet régulièrement des spores qui causent des hallucinations autour de lui. Impossible de porter un casque ou un couvre-chef. Le culte de Caddyro apprécie.	CHA-4	<b>30</b>

**Tableaux des mutations – V.2.0 (suite)**

<b>Mutation majeure</b>	<b>Effets</b>	<b>Modifs</b>	<b>2D20</b>
Monstrueux	La tête du personnage s'élargit et s'orne de deux grosses cornes latérales. Odeur forte. Sa bouche est grande et ornée de dents pointues, ses yeux jaunes aux pupilles fendues. Il cause la crainte et la méfiance en milieu urbain. Très apprécié chez Niourgl et Tzimtch.	CHA-4	<b>31</b>
Tête de poulpe	Le personnage a maintenant une tête lisse et molle, avec huit courts tentacules au menton. Il crache aléatoirement de l'encre et salit tout ce qu'il touche. Apprécie chez Niourgl.	CHA-4	<b>32</b>
Cousin de Gzor	Le personnage gagne huit tentacules longs d'un mètre, sortant de son corps à divers endroits. Ces appendices échappent souvent à son contrôle. Très appréciée chez Slanoush et Tzimtch. En milieu urbain, cet état cause souvent la crainte et la méfiance.	CHA-3	<b>33</b>
Tête de morue	Le visage du personnage devient lisse et ses yeux très globuleux. Il ressemble à un poisson.	CHA-4	<b>34</b>
Tête de rat	Le visage du personnage s'allonge, ainsi que les dents... Il ressemble à un gros rongeur moche.	CHA-4	<b>35</b>
Tête de mouche	Le personnage a désormais deux gros yeux à facettes. Niourgl apprécie grandement. En contrepartie, il voit très bien le danger arriver de sur les côtés, et même de derrière.	CHA-5	<b>36</b>
Pinces de homard	Les mains sont remplacées par de grosses pinces de crustacé. Signe très difficile à cacher. Les pinces sont fortes, mais il devient très difficile d'empoigner des armes ou des objets. Scores pour le combat à mains nues : AT+2, ID+5 PI (2 AT par assaut). Niourgl apprécie.	CHA-3 AD-4	<b>37</b>
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	<b>38</b>
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. Immunisé aux dégâts physiques. Il ne peut plus passer d'épreuves AD, FO, AT et PRD. RM+5, reste vulnérable aux éléments.	Spécial	<b>39</b>
Tétacule	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	<b>40</b>

**Notes concernant les mutations****ACCIDENT DE PARCOURS :**

La mutation magique survient en cinq minutes mais le personnage ne sait pas toujours en quoi elle consiste – toutefois, il se sent bizarre. Il pourra parfois découvrir beaucoup plus tard en quoi consiste sa mutation, quand par exemple elle implique un environnement particulier. 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.

**GUÉRISON, SUPPRESSION DE LA MUTATION :**

Pour se débarrasser d'une mutation, un mage peut essayer un dispel magic (mutation mineure) ou, encore mieux, un Advanced Dispel Magic (mutation mineure et majeure), mais n'a droit qu'à un seul essai. En cas d'échec, il convient de se rendre dans une clinique de mages dans une grande ville, ou dans certains temples. Le résultat n'est pas garanti. Certains prêtres ont des prodiges permettant de réaliser des exorcistes ou des purifications, et dans certains cas, cela peut fonctionner au bon vouloir du Destin. On notera toutefois qu'un personnage ne pourra pas se débarrasser seulement d'une mutation "qui ne l'arrange pas" tout en gardant une autre "qui l'arrange". Le processus qui efface la mutation supprime tout, ou rien.

**BONUS ET MALUS :**

Les bonus et malus résultant des mutations ici sont donnés à titre indicatif, mais ne peuvent être considérés comme étant fixes – ils vont forcément dépendre des cas et des conditions. En ce qui concerne le Charisme par exemple, les malus indiqués concernent en général les épreuves de marchandage, séduction, négociation et persuasion. Pour ce qui concerne les épreuves d'intimidation en revanche, un malus social peut très bien se transformer en bonus pour effrayer les gens. Le MJ décidera des malus et bonus le cas échéant.

**DIVINITÉS ET MUTATIONS :**

Dans certains cas, des mutations peuvent rendre un personnage populaire auprès de tel ou tel culte, ou de certains peuples ou encore de groupes issus de la société. J'ai indiqué ici quelques exemples. En revanche, il est également possible d'avoir l'effet inverse, et je ne l'ai pas forcément indiqué. Le MJ consciencieux saura adapter la popularité du personnage à la situation.