



LE PETIT LIVRE DES TALENTS, MAÎTRISES ET HANDICAPS



VERSION COMPLÈTE

(JAMBON, OEUF, FROMAGE)



Dessin de couverture et illustrations réalisés par Guillaume Albin

Avant-propos :

Si vous êtes ici, c'est que vous êtes un MJ confirmé qui vient rechercher certains points de détails, ou plus vicieusement créer des PNJs qui, eux aussi, ont des talents à l'instar des baltringues de votre groupe -- histoire de leur rendre la monnaie de leur pièce sur l'histoire qu'ils vont, de toute façon, vous pourrir. Ou bien vous êtes un joueur confirmé et vous venez de passer au niveau supérieur, il est donc temps de choisir ou mettre à jour un de vos personnages. Ou encore, vous êtes simplement une personne curieuse. Dans tous les cas, et après cette phrase d'introduction beaucoup trop longue : BIENVENUE.

Vous trouverez ici toute une liste de talents et de maîtrises qu'en tant que MJ vous pourrez toujours étoffer à votre guise. L'objectif est de rendre plus attrayante l'idée de conserver un personnage plus longtemps et d'avoir des aventuriers qui ne se distinguent pas des autres uniquement par leur équipement. Ici, les joueurs pourront multiplier les combinaisons optimisées (car oui il y en a qui sont comme ça, je vous vois), un peu plus *roleplay* ou bien complètement alambiquées.

Le vécu du personnage peut aussi compter. En tant que MJ, vous pourrez aussi infliger des **handicaps** à vos PJs suite à une rencontre au cours de leur carrière, un événement particulier ou d'autres situations. Je vous conseille, par exemple, de retenir et comptabiliser le nombre d'échecs critiques (EC) éventuellement faits par un aventurier face à certains opposants. Ces échecs répétés vont causer un traumatisme au héros, qui va donc modifier ensuite son comportement. Cela peut être aussi valable en fonction des conditions météo, ou autres choses selon le MJ. Ainsi, un aventurier Semi-Homme qui aurait réalisé beaucoup d'échecs en affrontant des gallinacés, par exemple, dans le cadre d'une campagne, pourra développer une phobie desdites créatures. On vous suggère une valeur entre 2 à 5 EC, selon que vous fassiez une partie courte ou une campagne. Si le MJ le souhaite, il peut demander au joueur une épreuve sur une caractéristique comme COU ou INT pour savoir si le personnage sera affligé d'un handicap ou non. De même, si un héros fait deux EC lorsqu'il y a un orage, en combat ou non, il obtiendra le handicap « Astraphobie ». Un personnage ne peut pas obtenir deux fois le même handicap.

Lors de la création d'un héros, il est possible d'obtenir un talent en contrepartie de ces handicaps qui seront PERMANENTS (cf. Les règles de base – Maître confirmé), contrairement aux handicaps obtenus au cours des aventures, qui pourront être « soignés » au prix de 1.000 PO chez un prêtre de Slanoush ou de Youclidh, pour une décade de traitement. Les autres prêtres et paladins pourront aussi soulager d'un handicap mais pour plus cher : 1.500 PO. Cela durera aussi plus longtemps : deux décades.

Les bonus acquis avec les talents et maîtrises d'armes se cumulent, sauf mention contraire. Par exemple la combinaison de la « maîtrise des armes bizarres » avec les talents « casse-noisette », « petit mais puissant » et « un bon Orque est un Orque mort » font qu'un Semi-Homme armé d'un fouet frappant les parties génitales d'un Orque aura un bonus de 7 PI (1+2+2+2) sans compter le bonus de dégâts de localisation sur cette zone (voir à ce sujet le supplément **Frappes localisées**).

De même, un aventurier possédant la « maîtrise des lames +1 » et les talents « Si ça saigne c'est qu'on peut le tuer » et qui effectuerait un moulinet de Riddick occasionnera un saignement de $(2+1) \times 3 = 9$ BL par assaut. Vous pourrez trouver la mention P.V.C. à certains endroits dans la colonne restriction. Cela désigne les Peaux Vertes du Chaos, c'est-à-dire les Orques, les Gobelins et leurs hybrides. De plus, dans le tableau des talents Magie et Prodiges vous trouverez la mention de cultistes. Un cultiste est une personne servant un ou plusieurs dieux (prêtre, paladin, chaman de la jungle, ...) en excluant le culte de Tzinntch.

Une « **maîtrise d'arme +1** » est un niveau de maîtrise amélioré d'une maîtrise d'arme existante. Elle permet d'avoir un bonus supplémentaire lors du maniement de cette arme. Une « maîtrise d'arme +1 » est clairement indiquée dans la voie choisie, si vous pouvez en avoir une. Ainsi il peut être fait mention de « **gagner** » ou « **d'obtenir** » une maîtrise d'arme +1. Auquel cas vous gagnez ou choisissez la maîtrise en question. Sinon, il peut aussi être indiqué que vous « **débloquez** » une maîtrise, c'est-à-dire que vous pouvez prendre votre maîtrise +1 au prix d'un point de maîtrise. Dans le cas où votre renforcement ou spécialisation ne fait aucune mention de maîtrise +1, il vous est impossible d'en avoir une.

Bref, nous espérons que cette cuisine ouverte sur la personnalisation de votre personnage vous plaira et nous vous souhaitons par avance de bonnes parties.

Table des matières

<i>Les maîtrises d'arme et d'armure.....</i>	<i>4</i>
<i>Talents : Combat et confrontation.....</i>	<i>5</i>
Pour tous.....	5
Sous conditions.....	6
<i>Talents : Magie et prodige.....</i>	<i>7</i>
<i>Talents : Ingénierie.....</i>	<i>9</i>
ÉBÉNISTE.....	9
ARTISAN DU CUIR.....	9
ALCHIMISTE.....	9
FORGERON.....	9
CUISINIER.....	9
MÉCANICIEN.....	9
MÉDECIN.....	10
INGÉNIEUR GOBELIN.....	10
COUTURIER.....	10
<i>Talents : Généraux.....</i>	<i>11</i>
<i>Talents : Compétences.....</i>	<i>12</i>
<i>Talents : Contextuels.....</i>	<i>13</i>
<i>Handicaps.....</i>	<i>14</i>

Petit glossaire de rappel :

RésoCrit. : Résolution Critique, donc le jet au D20 permettant de connaître le résultat d'une Attaque Critique
Crit. : les chances d'obtenir une réussite critique pendant une Attaque, Esquive ou Parade ; par défaut, 1 sur le D20, si vous avez +1 ce sera donc 1 et 2, si vous avez +2 ce sera de 1 à 3, etc.

EC : les chances d'obtenir un échec critique, fonctionne comme la réussite critique, mais dans le sens inverse

PR nat. : score de Protection sans l'éventuel bonus de Protection Magique

PR : score de Protection global

PI : Points d'Impact, les dégâts infligés donc (dont on soustrait l'éventuelle Protection)

BL : Blessure, à savoir les points directement soustraits de l'Énergie Vitale

Les maîtrises d'arme et d'armure

Nom	Restriction	Effet
Maîtrise de l'arbalète	-	RésoCrit.+2 et réduit de 2 les chances de l'ennemi de bloquer avec un bouclier
Maîtrise de l'arbalète +1	***	RésoCrit.+1 et ignore 1 de PR nat.
Maîtrise de l'arc	-	Réduit de 2 le malus de visée aux tirs localisés
Maîtrise de l'arc +1	***	RésoCrit.+2
Maîtrise de l'arme d'hast	-	Attaque gratuite sur le premier ennemi pénétrant la zone de contrôle de l'arme (1x/assaut), même après votre esquive
Maîtrise de l'arme d'hast+1	***	Ignore 1 de PR nat. et provoque un saignement de 1 BL/assaut
Maîtrise de l'arme à poudre	-	PI+2 avec les armes à poudre
Maîtrise de l'arme à poudre +1	***	Rechargement des armes à poudre diminué de 2 assauts
Maîtrise des bâtons et sceptres	-	PRD+2, PI+1
Maîtrise des bâtons et sceptres +1	***	1 attaque supplémentaire à chaque assaut
Maîtrise des armes bizarres	-	Chance de toucher +2 (AT ou AD) ; PI+1
Maîtrise des armes bizarres +1	***	Chance de toucher +1 (AT ou AD) ; PI+3
Maîtrise du bouclier	-	Résistance : réduit le trait « Puissant » au rang inférieur
Maîtrise du bouclier +1	***	Augmente de 1 la réduction de dégâts d'un bouclier. +1 AT par assaut au bouclier (AT-3), le bonus de FO est à ajouter aux dégâts (petit : 1D6 ; moyen : 1D6+2 ; grand : 1D6+4)
Maîtrise du lance-pierre/fronde	-	Ignore 2 de PR nat.
Maîtrise du lance-pierre/fronde +1	***	Ignore 1 de PR nat. et Crit.+1 contre les humanoïdes plus grands que le tireur
Maîtrise haches/haches de jet	-	Lancez deux fois les dégâts et choisissez le résultat
Maîtrise haches/haches de jet +1	***	Ignore 1 de PR nat. et Crit.+1
Maîtrise des javelots	-	Augmente la portée de 5 m., AD+1 (tir)
Maîtrise des javelots+1	***	RésoCrit.+1 et provoque un saignement de 1 BL/assaut
Maîtrise des lames	-	AT+1 et PRD+1
Maîtrise des lames +1	***	Provoque un saignement de 2BL/assaut
Maîtrise des dagues, poignards et autres lames courtes*	-	RésoCrit.+2
Maîtrise des dagues, poignards et autres lames courtes* +1	***	Crit.+1, RésoCrit.+1
Maîtrise des masses, marteaux et gourdins	-	Ignore 2 de PR nat.
Maîtrise des masses, marteaux et gourdins +1	***	Ignore 2 de PR nat. et si un ennemi pare une attaque, il subira néanmoins des dégâts directs (BL) à hauteur du bonus de FO
Maîtrise des armes de récupération	-	PI+1, réduit de 1 le malus à l'AT
Maîtrise des armes de bourrins	-	PI+1, réduit les malus liés aux armes à deux mains de 1 (Rappel : cumulable avec les autres maîtrises)
Maîtrise de l'armure intermédiaire	PR naturelle entre 4 et 6	PR+1**, réduit les malus liés aux armures de 1 (ESQ et déplacement)
Maîtrise de l'armure légère	PR naturelle max 3	PR+1**, +1 aux bonus liés aux armures (ESQ et déplacement)
Maîtrise de l'armure lourde	PR naturelle 7 et +	PR+1**, réduit de 1 les malus liés aux armures (+1m/assaut, PR 7 : ESQ-5 PR 8 et + : ESQ-6)
Maîtrise des armures +1	Maîtrise de base ET niveau 10	PR+1**, les dégâts critiques subis n'ignorent plus que la moitié de la PR nat. au lieu de l'ignorer totalement

*Note : Les armes de pugilat tranchantes comme les katars ou les griffes rentrent dans cette catégorie pour la maîtrise, mais restent considérées comme des armes bizarres ailleurs.

**Note : Les points de PR octroyés par les différentes maîtrises ne comptent pas dans le calcul de l'encombrement max. De plus, les points de PR des maîtrises d'armure ne sont pas cumulatifs entre eux, sauf avec la maîtrise des armures +1 qui passe le bonus total à PR+2 (non magique).

***Note : Pour obtenir une maîtrise d'arme +1 il faut absolument être au niveau 10 minimum, sauf mention contraire, et que votre spécialisation vous donne ou vous permette de prendre une ou plusieurs maîtrises d'arme.

Talents : Combat et confrontation

Nom	Effet
Talents pour tous	
Armes de jet à roulettes	+2 aux épreuves avec des armes de siège
Aventuriers, rassemblement !	+3 en COU pendant 1 combat lorsque le personnage ayant la compétence « Chef de groupe » passe un assaut complet à organiser son groupe (1 fois par combat)
Bénédiction de Randomia	Permet de relancer une Résolution (Critique ou Maladresse) par jour
Bouger avec son armure	Réduit le malus de déplacement de 1 m. et malus d'ESQ de 1
Carreau perforant	Ignore 4 de PR nat.
Casse-noisettes	PI+2 sur un coup localisé dans les parties génitales
C'est la Hache Madame	CHA+2 avec une hache et réduit de 1 les malus des haches à deux mains
Couverture au bouclier	PR+1 lors de l'utilisation d'un bouclier (ne compte pas dans l'encombrement)
David Bienassez	Réduit la Résolution des Maladresses de 1
Dr. Acula	Augmente le vol de PV de 2 à l'adversaire (nécessite la capacité de voler des PV)
Entraînement du Renart	Crit.+1 et PRD-1, à la rapière uniquement
Esprit shōnen	+2 à toutes les épreuves lors d'un combat si le personnage a 25 % de sa vie ou moins
Esquive des hommes-crabes	1 fois par combat, permet de se désengager sans prendre d'attaque d'opportunité, par un mouvement latéral - déplacement : 4 m. maximum
Highgrounder	PI+1 lors d'un coup localisé aux membres (bras et jambes)
Highlander	PI+1 et réduit de 1 les malus des épées à deux mains
Il dit qu'il a plus de genou	PI+2 lors d'un coup localisé aux jambes
Il est parti sans crier gare	Quand le héros est en fuite, les opposants ont -2 à toutes leurs épreuves contre lui
Les cons ça ose tout	COU+4 pour surmonter le trait Terrifiant
Les Raisins de la colère	FO+2 et AT-1 pendant 2 h après avoir consommé du vin (1 bouteille minimum)
Les temps comme les œufs sont durs	PR+1 (magique) lorsque le héros a 50 % de sa vie ou moins.
Longue vie au roi	PI+1 contre les classes dirigeantes (officiers, bourgeois, nobles, ...)
Mais attendez pas si vite	+2 m/assaut pour prendre la fuite
Magie du plomb	Permet de relancer un jet de fonctionnement (armes à poudre)
Ne m'arrêtez pas maintenant	+2 aux épreuves pour ne pas perdre connaissance (prodige, coup physique, inconscience due à la perte d'EV)
Ô couteau de cuisine, ô couteau de salle à manger	+1 Attaque par assaut quand le héros combat à mains nues
Œil de faucon	RésoCrit.+2 (tir uniquement)
Ouvre-boîte	Ignore 1 de PR nat. en blessant un opposant
Personne ne me traite de mauviette	COU+1 et réduit de 1 le trait Terrifiant des opposants
Pour Rata-Dor	COU+2 et réduit de 1 les malus des masses à deux mains
Qu'est ce qui a deux pouces et qui s'en fout ?	RM+2
Rassemblement du corbeau	+1 à toutes les épreuves hors combat si vous êtes totalement sobre, INT-5 pour faire une blague
Restez frais, prenez une potion	Organisé : réduit de 1 le nombre d'assauts nécessaires pour prendre une potion
Robustesse	+1 PV max par niveau (rétroactif)
Sais-tu danser la Carioca ?	+2 aux épreuves de danse et en ESQ
Salut et merci pour le poisson	+2 aux épreuves contre les créatures aquatiques
Sara Konnor ?	PI+2 avec les armes à poudre au contact et à courte distance
Savoure la douleur, c'est la dernière sensation que tu éprouveras	PI+2 en utilisant « Frapper lâchement » (après le calcul des dégâts)
Science du combat à deux armes	Réduit de 1 le malus sur la deuxième Attaque
Si ça saigne c'est qu'on peut le tuer	+1 PV perdu par l'opposant par dégâts de saignements (critique, sort ou armes)
Souviens-toi du Gobelin explosif	PI+2 avec les armes explosives
Tranche-dragon	PI+2 contre les draconidés
Technique du pirate manchot	PI+2 au sabre uniquement
Un air de Klapsok	RésoCrit.+1 (AT ou PRD)
Un bon Orque est un Orque mort	PI+2 contre les P.V.C.
Xénophobie des demis	PI+2 contre tous les hybrides et mutants

Talents : Combat et confrontation (suite)

Talents sous conditions

Nom	Restriction	Effet
B&B (Bouclier et Bourrin)	Barbare, Orque, Demi-Orque et Ogre	Ignore les malus d'Attaque et d'Adresse avec un bouclier
C'est un nain posteur	Nain	Peut se déplacer de 1 m. supplémentaire par assaut
Corruption ethnique	P.V.C.	+2 aux épreuves contre les Humains, les Elfes et les Nains
Courage des Pieds-Velus	Semi-Homme	COU+1 RM+2
D comme Débilus	Tête vide obligatoire	Si un effet de sort/prodige est annulé par TÊTE VIDE alors le PJ aura Crit.+1 et EC +1 pendant 1 combat (effet cumulable)
Défense du marmiton	Cuisinier, Semi-Homme ou Ogre	Peuvent utiliser leurs ustensiles de cuisine comme bouclier ou casque de fortune avec un max de PR 1. Si utilisation d'une poêle comme arme, PI+2 (contondant)
Endurance humaine	Humain	Permet de lancer 2D6 en EV lors du passage de niveau et garder le meilleur résultat
Et crac un bourre-pif	Bourre-pif obligatoire	PI+2 aux attaques à mains nues
Eugénisme intellectuel	Haut-Elfe	PI+2 contre les ennemis ayant TÊTE VIDE
Éco-terrorisme	Sylvain	PI+2 contre toute créature modifiée par la magie ou la corruption et non mignonne
Fils de monsieur Sylvestre	Sylvain	+2 à la conception de piège en extérieur et PI+2 aux pièges en extérieur
Gobelin crash test	Gobelin	PR+2 naturelle (ne compte pas dans l'encombrement)
Haine des érudits	Orque	PI+2 contre les ennemis ayant au moins 12 en INT
Ils nous volent notre travail	Ingénieur et Youclidh	+2 à toutes les épreuves contre les utilisateurs de magie
Je mets mes pieds où je veux	Bourre-pif obligatoire	PI+2 aux attaques effectuées avec les jambes
La bête humaine	Humain	FO+1
La meilleure défense c'est l'attaque	Barbare	Motive un Barbare pour utiliser un bouclier
Régulation des Gobelins	Sauf Gobelin et à partir du niveau 5 uniquement	PI+3 contre les Gobelins. <i>La mort d'un Gobelin n'est pas une tragédie. La mort d'un million de Gobelins est une statistique.</i>
Souvenir de Khornettoh	Elfe-noir	PI+1
Méga bourrin	Ogre et à partir du niveau 5	Acquiert le trait Puissant ++
Petit mais puissant	Gobelin, Gnôme et Semi-Homme	PI+2 sur les attaques au corps à corps
Pour qui sonne le glas ?	Humain ou prêtre	Permet de relancer une épreuve sur une action qui devrait être mortelle, mais l'épreuve en question aura un malus de -5.
Retour au Birmilistan	Combat rapide	Réduit les malus de 2 crans lorsqu'un PJ fait face à plus d'un adversaire en même temps
Savoir chaotique	Elfe noir	INT+1
Sélection naturelle peau verte	Peaux vertes	+1 PR nat., ne compte pas dans l'encombrement
Sprint des petits	Nains, Gobelin, Gnôme, Semi-Homme	+1 m./assaut
Sylvain fils de Sylvain	Sylvain	+2 a toutes les épreuves en milieu sylvestre
Une bâffe	Barbare	PI+2 lors d'une attaque à mains nues
Vigueur hybride	Hybride	FO+1, RM+1
Violence Orque	Orque	AT+2 au CAC
Techniques de survie peaux-vertes	P.V.C., Troll, Ogre, Gnôme	PRD+2
Whaaagh !	P.V.C.	PI+2 contre les Elfes, Semi-Hommes, Nains et Humains

Talents : Magie et Prodiges

Nom	Restriction	Effet
Aéromancien	Mage	Dégâts de la magie de l'Air +2
Alchimie de Tzinntch	Elfe noir (alchimiste ou mage)	+2 aux épreuves de confection des potions
Algèbre avancé	Mage	INT+2 sur les sorts de Thermodynamique
Aquamancien	Mage	Dégâts de la magie de l'Eau et Glace +2
Archiviste	Mage et cultiste	Permet d'accéder à des sorts et prodiges de niveau du personnage +1
Ascétisme sexuel	Cultiste	MagiePhy+1 en contrepartie d'abstinence sexuelle
Asepsie magique	Mage	Les sorts de soins majeurs permettent de désinfecter les plaies
Châtiment divin	Cultiste	Les ennemis subissent un malus de 1 au test de RM lors d'une malédiction
Chouchou des dieux	Cultiste	Crit+1 sur les prodiges
Clémence chamanique	Chamane	Permet de relancer un prodige limité une fois supplémentaire sur la durée précisée, sans déclenchement de maladresse en cas d'échec
Connexion astrale	Mage	Permet de récupérer 1PA/heure, de manière passive
Danse macabre	Nécro	PR+1 naturelle aux morts-vivants invoqués ou réanimés
Défenseur de la foi	Paladin	Tous les (vrais) alliés du paladin dans un rayon de 5 m gagnent + 1RM
Défenseur des faibles	Paladin	Tous les (vrais) alliés du paladin dans un rayon de 5 m gagnent + 1PR (mag.)
Déglutition contrôlée	Mage et cultiste	Les potions de récupération d'énergie astrale ne consomment qu'une demi-dose pour des effets équivalents
Derviche	Cultiste	Coût des rituels divins réduit de 1 PA
Distributeur Astral	Mage et cultiste	Les alliés à proximités du héros, dans un rayon de 3 m, regagnent 1 PA unique lorsque le héros cause des dégâts de sort ou de prodige
Dommages collatéraux	Mage	Augmente de 10% le rayon d'effet des sorts de zones
Dr. Frankenstein	Nécro et à partir du niveau 9	Permet de transformer quatre zombies en une horreur de chair, durée permanente (un maximum). Détails : voir « Horreur osseuse ». AT 12 : ESQ 9, dégâts : 2D+5, EV : 70, PR4, COU 20, RM 15 / XP : 40 Gifle puissante : une fois par combat, lance une Attaque qui provoque la mise à terre en faisant voler la cible à quelques mètres. (mise à terre ++)
Économe	Mage et cultiste	Coût des sorts et prodiges réduit de 1 PA
Élémentaliste	Mage	Coût des sorts Feu / Air / Eau / Terre réduit de 1 PA (minimum 1 PA)
Erreur des dieux en votre faveur	Cultiste	Permet d'obtenir un point de destin supplémentaire avec un maximum de 3
Examineur attentif	Mage	INT+2 sur les examens de Priaka et examen majeur de Priaka
Faites attention de ne pas vous étouffer avec vos convictions	Tzinntch	RM-2 pour les sorts lancés sur des opposants cultistes
Frappe chirurgicale	Mage	Augmente de 1D6 les dégâts des sorts de zone, (dégâts fixes ou non)
Gardien de la magie Meuldor	Elfe sylvain ou Haut-Elfe	Augmente le nombre d'utilisations par jour des chants Meuldors de 2
Géomancien	Mage	Dégâts de la magie de Terre +2
Grand maître des potions	Mage	Crit +1 aux épreuves de confection des potions
Hérétique au bâcher !	Cultiste	+2 aux épreuves AT/PRD/prodiges et PI+2 contre les cultistes et démons liés à un autre dieu
Heureux les simples d'esprit	Mage	RM+3 contre les prodiges de Slanoush
La peur est un super pouvoir	Tzinntch	+1 aux épreuves de MagiePsy
Lien spirituel	Cultiste	Permet de récupérer 1PA/heure, de manière passive
L'œil était dans la tombe	Mage	Les ennemis subissent un malus de 1 au test de RM lors d'une malédiction
Ma foi est mon bouclier	Cultiste	Les prodiges de protection accordent un bonus de +1 de PR magique
Magie curative	Mage	Les sorts de soins rendent 2 PV supplémentaires
Magie défensive	Mage	Les sorts de protection accordent un bonus de +1 de PR magique
Magie de Randomia	Mage et cultiste	Le héros peut relancer un jet d'épreuve de sortilège ou de prodige par période de 24h. Il doit conserver le deuxième résultat, en revanche.
Maintenant libère ta colère	Tzinntch	+1 aux épreuves de MagiePhy
Maître de l'horreur	Nécro, niveau 5 et +	Augmente de 1 le trait Terrifiant pour toutes les créatures ressuscitées d'un nécromant

Talents : Magie et Prodiges (suite)

Nom	Restriction	Effet
Maître des potions	Mage	+2 aux épreuves de confection des potions
Maître d'œuvre	Mage	PA-1 sur les sorts catégorisés comme « modification de l'environnement »
Maîtrise des plans	Mage et cultiste	Double la durée de contrôle des invocations
Martyr pour la bonne cause	Cultiste	La perte d'au moins 5 PV d'un coup permet de récupérer 1 PA
Métamorphose non létale	Mage	L'annulation métamorphique ne tue plus la cible sur un EC mais occasionne 1D6+bonus d'INT en dégâts directs (BL)
Métamorphose rapide	Mage	Les métamorphoses prenant une minute ou plus sont divisées par deux
Paille astrale	Mage	L'extraction de mana issu d'un objet ou de l'environnement rapporte 1 PA supplémentaire
Papyparus	Mage de niveau 7 minimum	Permet de rédiger des parchemins chargés selon la puissance et l'école du mage (niveau-2). 1 charge max. par parchemin ; dépense en PA = coût du sort x2.
Parole divine	Cultiste	CHA+2 pour les prodiges
Prière apaisante	Cultiste	Les prodiges de soins rendent 2 PV supplémentaires
Puzzle de 206 pièces	Nécro	PA-1 sur le coût du sort d'animation des squelettes
Pyromancien	Mage	Dégâts de la magie de feu +2
Renforcement inférieur des larbins	Mage et cultiste	Pour les invocations et familiers : EV+5 ; AT/PRD/ESQ+1 ; PI+1, +5XP si la créature est abattue
Renforcement majeur des larbins (version inférieure nécessaire)	Mage et cultiste	Pour les invocations et familiers : EVx1,5 (EV de base) ; AT/PRD/ESQ+2 ; PI+2, les XP des créatures sont multipliés par 1,5 (remplace le renforcement inférieur) + 2 PA dépensés par invocation
Renforcement ultime des larbins (version majeure nécessaire)	Mage et cultiste	Pour les invocations et familiers : EVx2 (EV de base) ; AT/PRD/ESQ+4 ; PI+4, les XP des créatures sont doublés (remplace le renforcement majeur) + 4 PA dépensés par invocation
Renforcement inférieur des morts	Nécro	Pour les morts-vivants : EV+5 ; AT/PRD/ESQ+1 ; PI+1, +5XP si la créature est abattue
Renforcement majeur des morts (version inférieure nécessaire)	Nécro	Pour les morts-vivants : EVx1,5 (EV de base) ; AT/PRD/ESQ+2 ; PI+2, les XP des créatures sont multipliés par 1,5 (remplace le renforcement inférieur) + 2 PA dépensés par invocation ou création
Renforcement ultime des morts (version majeure nécessaire)	Nécro	Pour les morts-vivants : EVx2 (EV de base) AT/PRD/ESQ+4 ; PI+4, les XP des créatures sont doublés (remplace le renforcement majeur) + 4 PA dépensés par invocation ou création
Ritualiste	Mage	Coût des rituels magiques réduit de 1 PA
Sang des Meuldor	Haut-Elfe et Elfe sylvain	PA+1 à la montée de niveau (rétroactif)
Soutien indéfectible	Mage et cultiste	Les sorts et prodiges catégorisés comme « assistance à l'aventure » coûtent 1 PA de moins
Ta haine t'as rendu beaucoup plus puissant	Tzinntch	PI+2 aux sorts du grimoire de Tzinntch
Votre manque de foi me consterne	Cultiste	+2 aux épreuves AT/PRD/prodiges et PI+2 contre les non-cultistes
Zélote	Cultiste	+2 aux bonus d'épreuves religieuses, en contrepartie le cultiste doit réaliser 3 séances de prière par jour au lieu d'une (matin, midi et soir). RP obligatoire.
<ul style="list-style-type: none"> • Cultistes : personne servant un ou plusieurs dieux (prêtre, paladin, chamane de la jungle, ...) en excluant le culte de Tzinntch • Les réductions de coût en PA ne permettent pas de rendre un sort gratuit. Le coût minimum est toujours de 1 PA 		

Talents : Ingénierie

Nom	Restriction	Effet
Amateur éclairé	Ingénieur	Réduit de 2 les malus de confection de recettes des non-spécialistes
Consignes claires	Ingénieur	Diminution de moitié du temps de confection initial quand aidé par un assistant
Munitions	Ingénieur	GOB, MEC, FOR : permet l'accès à certaines recettes de munitions.
Fléchier	Ingénieur	GOR, EB, FOR, MEC : permet l'accès à certaines recettes de projectiles.
ÉBÉNISTE		
Bois dense	Ébéniste	Les armes au corps-à-corps fabriquées gagnent PI+2
Bois restituant	Ébéniste	Les arcs confectionnés gagnent PI+1
Flèches parfaites	Ébéniste	Les flèches confectionnées donnent un bonus supplémentaire d'AD+2 au tir et PI+1
Revêtement ignifugé	Ébéniste	Les boucliers confectionnés diminuent de 3 les dégâts de feu
Sculpture et marqueterie	Ébéniste	Les confections sont vendues 20% plus cher et les équipements gagnent CHA+1
Traitement du bois	Ébéniste	Réduction de 1 du Point de Rupture des confections en bois
ARTISAN DU CUIR		
Créateur de mode Métal !!	Artisan cuir	Les objets et équipements sont vendus 30% plus cher, CHA+1 avec les adeptes de Slanoush
Cuir de qualité	Artisan cuir	Réduit de 1 l'encombrement des pièces d'équipement confectionnées (PR légère)
Gravure sur cuir	Artisan cuir	Les objets et équipements confectionnés gagnent CHA+1
Pogo !!	Artisan cuir	Les équipements en cuir confectionnés gagnent un bonus de COU+1
Traitement des peaux	Artisan cuir	Réduction de 1 du Point de Rupture des confections en cuir
ALCHIMISTE		
Biochimiste	Alchimiste	Permet de créer des breuvages de soins (cf. Vadémécum des breuvages et autres drogues)
Concentration du principe actif	Alchimiste	Augmente de 1 les caractéristiques octroyées par une potion
Dilution et dynamisation	Alchimiste	Permet de produire 2 unités de produit supplémentaires par fournée (hors cristaux de mana et bombinette astral)
Grenade efficace	Alchimiste	Les grenades et autres projectiles explosifs gagnent +1D6 PI
Parcimonie productive	Alchimiste	Permet de produire 1 unité de produit supplémentaire par fournée
Un phare dans la nuit	Alchimiste	Les malus infligés par les fioles aveuglantes sont augmentés de 1, double la portée du halo des fioles de lumière
Technalchimiste	Alchimiste	Permet de créer des drogues de combat et incapacitantes (cf. Vadémécum des breuvages et autres drogues)
FORGERON		
Compartiment secret	Forgeron	Permet de fabriquer un compartiment secret dans l'arme (ex : inoculation de poison, cache d'argent ou potion dans le pommeau).
Étude des points faibles	Forgeron	Réduit de 1 l'encombrement des pièces d'équipement confectionnées (PR légère ne comptant pas dans le maximum d'encombrement de PR)
Forgeron d'art	Forgeron	Les confections sont vendues 20% plus cher et les équipements gagnent CHA+1
Roi du Métal	Forgeron	Les équipements en métal confectionnés gagnent un bonus de COU+1
Tranchant perpétuel	Forgeron	Les armes confectionnées gagnent PI+2 et les pointes de flèches/carreaux PI+1
Trempe efficace	Forgeron	Réduction de 1 du Point de Rupture des confections en métal
CUISINIER		
Explorateur culinaire	Cuisinier	Le cuisinier connaît des plats exotiques qui donnent un bonus de +1 en caractéristique aléatoire pendant 24h. 1 : FO / 2 : AD / 3 : COU / 4 : INT / 5 : RM / 6 : Toutes
Ingrédient secret	Cuisinier	Les plats préparés donnent un bonus de RM+2 pendant 24h (une fois par jour uniquement)
La gnôle de papy	Cuisinier	Les alcools préparés donnent un bonus de COU+4 pendant 6h
Recette de grand-maman	Cuisinier	Les plats préparés redonnent +1 EV supplémentaire
Sauce Gorzyne	Cuisinier	La « sauce (très) piquante » permet d'éliminer en plus les poisons des plats, cependant elle occasionne 3 BL à la consommation.

Talents : Ingénierie (suite)

MÉCANICIEN

Armes d'apparat	Mécanicien	Les armes confectionnées gagnent un bonus de CHA+1
Bandeau vert	Mécanicien	Diminue la difficulté de 2 sur la confection des pièges
Chambre hermétique	Mécanicien	Les armes à poudre gagnent +1 en Résolution (RésoCrit. et EC)
Mécanisme bien huilé	Mécanicien	Les armes confectionnées gagnent PI+2, hors armes à poudre et bélier
Optique d'Émile	Mécanicien	Les armes complexes donnent un bonus supplémentaire de +1 en AD au tir

MÉDECIN

Anesthésiste	Médecin	Permet de créer certaines drogues (cf. Vadémécum des breuvages et autres drogues)
Apothicaire	Médecin	Permet de créer des breuvages et certaines drogues (cf. Vadémécum des breuvages et autres drogues)
Chirurgien barbier	Médecin	Divise par deux le temps des recettes « réduction de fracture » et « suture de combat »
Docteur sénior	Médecin	Permet de relancer un jet de PREMIERS SOINS
Doublez la dose, triplez la dose	Médecin	« Beauté par les plantes » donne +1 en CHA supplémentaire, la « Tisane de récupération » rend 2x plus d'EA et d'EV et les « Emplâtres » rendent 1 PV supplémentaire par heure
Prothèse d'assassin	Médecin	Les prothèses de bras peuvent désormais cacher un poignard et celles de jambe une dague
Prothèse mécanique allégée avec cache	Médecin	Les prothèses confectionnées réduisent de 1 point de caractéristique supplémentaire les malus et peuvent contenir entre 1 et 2 potions (1 potion : main, 2 potions : bras et jambe)

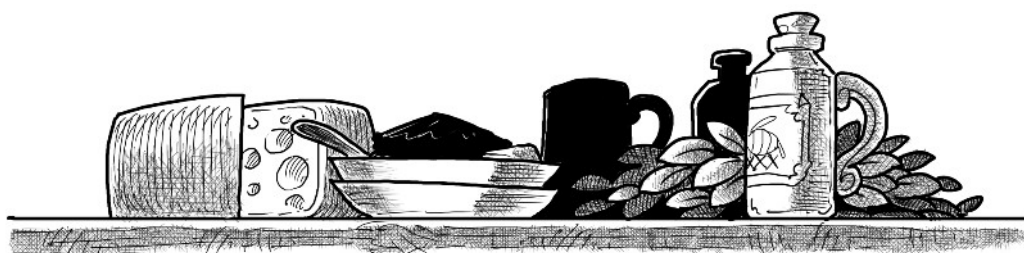
INGÉNIEUR GOBELIN

Bricolage de survie Gobelin	Ingé. Gobelin	Les protections confectionnées gagnent PR+2 au torse et PR+1 ailleurs mais leur Point de Rupture augmente de 1
Gros Kaboum	Ingé. Gobelin	Augmente de 1D6 les dégâts des explosifs utilisés
Inventivité gobeline	Ingé. Gobelin	PI+2 sur les armes de contact fabriquées, mais Point de Rupture +1
Le Gobelin explosif	Ingé. Gobelin	PI+3 sur les armes à poudre gobelines mais augmente de 1 les probabilités de double où l'arme explose.
Touche-à-tout	Ingé. Gobelin	Réduit de 2 la difficulté des épreuves des recettes dans les autres spécialités, en dehors de « bidouillages de Gobelins »

COUTURIER

Costume de héros	Couturier	Les vêtements confectionnés donnent un bonus de COU+1 (vêtement visible seulement)
Fils inertes	Couturier	PR+2 contre les dégâts de feu, de glace, d'acide et d'électricité
Fils renforcés	Couturier	Les équipements en tissu confectionnés confèrent +1 de PR légère
Grand couturier	Couturier	Les vêtements confectionnés donnent un bonus de CHA+1 (vêtement visible seulement)
Tricotage elfique	Couturier	Les vêtements confectionnés donnent un bonus de RM+1
Vêtements techniques	Couturier	Réduction de 1 du Point de Rupture des confections en tissu

Note : La qualité des confections augmentant avec les talents, le prix des confections touchées par le ou les talents augmentera : prix x1,5 si bonus seul, x2 si avec un deuxième bonus, x3 si avec un troisième, x4 si avec un quatrième...



Talents : Généraux

Nom	Restriction	Effet
Accumulateur compulsif	-	Permet de porter 2kg de plus que sa restriction d'origine.
Agilité elfique	Elfes	Augmente la probabilité de réaliser une esquive critique de 1
Alcoolique notoire	-	Permet de diviser par deux les malus liés à l'alcool
Arme rudimentaire	Nain	Permet de fabriquer des armes avec épreuve d'Ingéniosité Le résultat sera au mieux de qualité correcte (1D6+3), sauf Crit. (bonne qualité)
Bourlingueur	-	Distance parcourue en voyageant à pied multipliée par 1,25
Chasseur apprenti	-	Permet de fabriquer des flèches de base sur une épreuve d'ingéniosité (moyenne INT/AD)
Chasseur confirmé	-	Nécessite Chasseur apprenti Permet de fabriquer des flèches de qualité sur une épreuve d'ingéniosité (moyenne INT/AD)
Coiffure de terrain	Sylvain et Haut-Elfe	Permet de rester coiffé en toutes circonstances sans perte de CHA. Permet de coiffer les autres avec épreuve d'Ingéniosité
Coureur de la plaine de Krhid	Barbare	Si le Barbare voyage à pied à vitesse normale, il récupère 2 PV supplémentaires au terme de la journée.
Duo de neurones	Gobelin	Permet d'enlever le maximum à la valeur d'Intelligence du Gobelin
Escamotage	-	Lorsque le héros est fouillé, il peut cacher sans épreuve un petit objet qui tient dans la paume de la main.
Épicuriens	-	Lors d'un sommeil de qualité excellente et lors des repas, la récupération des EV et des PA est multipliée par 1,5
Expert sylvestre	Elfe sylvain	Permet d'identifier n'importe quel animal en forêt et de connaître ses points forts et points faibles
Gastronome végétal	Elfe sylvain	Permet de reconnaître les plantes comestibles dans n'importe quel environnement.
Gnôme anti-prophétique	Gnôme	En cas de membre arraché ou coupé, et que le gnôme n'a pas d'armure à cet endroit, il pourra lancer un D6 de chance, comme s'il avait une rupture de 1 à 5.
Gras comme un moine	Prêtre	Permet de réaliser un repas supplémentaire par jour
Haine du surnaturel	RESSENTI DU SURNATUREL	Augmente la portée de RESSENTI DU SURNATUREL, à 10 m. (rappel : test d'INT-4)
Humain moyen	Humain	Augmente une caractéristique au choix jusqu'à 10
Je connais cette théorie	-	+2 aux épreuves de CONNAISSANCES GÉNÉRALES
Joailleur débutant	Nain	Permet de tailler les pierres précieuses (perte de 2UG), nécessite une épreuve d'Ingéniosité et les outils adéquats
Joailleur	Nain	Permet de tailler les pierres précieuses (perte de 1 UG, épreuve d'Ingéniosité), nécessite joailleur débutant
La main dans le sac	-	Lors d'un échec critique pour subtiliser un objet dans un sac (ou autre contenant porté par quelqu'un), le héros peut relancer un D20. Sur 10 ou moins, personne ne l'a vu (mais il n'a pas l'objet). Sinon, résolvez l'EC normalement.
Mais je peux vous porter vous	Semi-Homme	Permet de porter 4 kg supplémentaires de matériel et éventuellement son meilleur ami sur les pentes d'un volcan.
On pourrait y aller en courant	TOUS sauf Barbare	Courir toute la journée occasionne toujours une perte d'EV, mais elle est réduite de 2
Que le spectacle continue	-	x2 aux revenus liés aux interprétations artistiques
Réseau elfique	Haut-Elfe	10% de réduction dans les magasins de marchands Haut-Elfes
Tannerie sauvage	Barbare	+2 aux épreuves de tannerie, et la revente des produits rapporte +25%
Vagabond	-	Permet d'avoir une récupération normale quelles que soient les conditions pour dormir (1 PV/h et 4 PA/h)
Vendredi plutôt que la vie sauvage	Chamane	Diminue de 1 le malus du chamane dans une ville moyenne

Talents : Compétences

Nom	Restriction	Effet
Arpen Lucien	-	AD+2 pour les épreuves de SERRURIER
C'est un loup	-	Permet de tirer deux fois les PV récupérés par la compétence PREMIER SOINS et de prendre le meilleur des deux résultats
Cuisine sauvage	Ogre	+1 PV rendu par un repas cuisiné par un Ogre
Docteur Maboul	-	+2 aux épreuves de PREMIERS SOINS
École de la rue	Demi-Elfe	+2 aux épreuves de MÉFIANCE
Eléna Dlasavane	-	INT+2 pour COMPRENDRE LES ANIMAUX
Expertise des pièges	-	AD+2 pour DÉSAMORCER un piège
Fin limier	-	INT+2 aux épreuves de PISTER
Flair d'Harpagon	-	INT+2 aux épreuves pour INSTINCT DU TRÉSOR
Grand escamoteur	-	AD+2 aux épreuves de CHOURAVER
Je sais vraiment lire (mais avec le doigt)	N'a pas ÉRUDITION	INT+2 aux épreuves de lecture simple
Je suis venu ici pour mâcher du chewing-gum	-	+2 aux épreuves D'INTIMIDATION
Je suis un sandwich	CUISTOT obligatoire	+2 PV lors de la préparation d'un repas
Jo la bricole	-	+2 aux épreuves de BRICOLO DU DIMANCHE
Kaa camouflage	-	+2 aux épreuves de camouflage (Ingéniosité) en pleine nature
King Kong	Ogre	+2 aux épreuves D'ESCALADE ; +4 en milieu urbain
La petite sirène	-	+2 aux épreuves de NAGER
Maître du Sakapof	-	AD+2 aux épreuves d'ESCALADER
Pour manger... bébé	-	Permet de tirer deux D20 aux épreuves de MENDIER ET PLEURNICHER
Que voient vos yeux d'Elfe	Elfe	INT+2 sur les épreuves de DÉTECTER
Renforcement des préjugés	Elfe noir	+2 aux épreuves illégales hors milieu donjonique (cambriolage, vol à la tire, intimidation, crochetage, ...)
Silencieux comme une ombre	-	AD+2 pour les épreuves de DÉPLACEMENT SILENCIEUX
Soins efficaces	-	Rends 3 PV supplémentaires lors de PREMIERS SOINS
Tu bluffes, Martoni !	-	Permet de déceler les signaux corporels liés aux mensonges (INT +2 sur MÉFIANCE)
Vision d'aigle	-	INT+2 sur les épreuves de DÉTECTER
Voix captivante	-	+2 aux épreuves de CHA liées à la voix (séduction, discours, marchandage...)



Talents : Contextuels

Nom	Restriction	Effet
All star	Ogre	+2 pour défoncer une porte
Attaque non remboursée par la sécu	-	+2 en CHA pour camoufler ses échecs de PREMIERS SOINS
Barrez-vous cons de mimes	-	+2 aux épreuves pour courir à travers une foule
C'est du brutal	-	+2 aux épreuves de résistance à l'alcool
C'est pas gentil d'être méchant	-	+2 aux épreuves de CHA pour convaincre un ennemi du dessein maléfique de ses actions et le ramener dans le droit chemin
C'est pas illégal	-	+2 aux épreuves de CHA pour se défendre verbalement dans une situation complexe (zone grise de la loi)
C'est une véritable boucherie	-	+2 sur toutes les épreuves pour supporter une situation gore
CPT	-	+2 aux épreuves de sabotage
Créateur de sensation	-	+2 à la séduction et à l'intimidation
Docteur Moreau	-	+2 aux épreuves de dépeçage
Enfant de Juron	-	CHA+2 sur les railleries ou la provocation verbale d'un adversaire
Foi d'Erstein	-	Permet de guérir d'une maladie sur sa seule conviction en réussissant un score de 1 à 3 au D20 (1 fois par jour).
Glucophage	-	Permet de remplacer l'élisir pifométrique de Gluck par du sucre
J'aime quand on m'enduit d'huile	-	Récupération des PV doublée lors d'un service avec des filles de joie
Je dynamite, je disperse, je ventile !	-	+2 aux épreuves de conception d'une arme explosive
Je suis trop d4rk S4suk3	-	+2 aux épreuves de Charisme pour se la jouer mystérieux
Le travail rend riche	Nain	Les gains de l'extension « s'enrichir sans combattre » rapportent deux fois plus
Les évadés	-	+2 aux épreuves lors d'une évasion
Mata Harry	-	+2 aux épreuves lors d'un espionnage
Œil de taupe	-	+2 aux épreuves aux jeux d'argent
Ogre tapissier	Ogre	+2 à la pose de papier peint ou décoration d'intérieur
Pied elfique	Elfes	Permet de courir sans malus en talons, +2 lors de la fuite contre un dinosaure
Quel type d'hirondelle ?	-	+2 aux épreuves pour trouver une faille dans une énigme.
Restez un instant et écoutez moi	-	+2 aux épreuves d'Intelligence pour convaincre
Sexe symbole	-	+2 aux épreuves de séduction
Système immunitaire entraîné	-	+2 aux épreuves (au D20) liées aux maladies et une relance possible. Choisir le meilleur résultat.



Handicaps

D100	Nom	Condition	Effet
1	Coup de chance	-	Vous n'avez pas de handicap
2	Ablutophobie	-	EC+1 sur les épreuves de NAGER
3	Achluophobie	-	EC+1 dans un environnement sombre
4	Acrophobie	-	EC+1 à toutes les épreuves en hauteur (montagne, colline, ...)
5	Immuno-déficient	-	Augmente de 20% le risque de contracter une maladie
6	Alcoolique Reconnu	Appel du tonneau	Malus de -2 aux épreuves d'APPEL DU TONNEAU
7	Alektorophobie	-	Malus de -3 en COU contre les poulets, dindes, faisans, pintades...
8	Anthrophobie	-	Malus de -3 en COU lorsque le personnage est entouré de fleurs
9	Anxiété mutique	-	Le héros est frappé de mutisme s'il échoue à une épreuve de COU lors d'une situation de stress
10	Appel du vide	-	Malus de -1 aux épreuves si proche du vide (falaise, escalier, précipice...)
11	Arachnophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre des arachnides
12	Arithmophobie	Spé. Thermo.	EC+1 sur les sorts de Thermodynamique
13	Astraphobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 lors d'un orage
14	Automysophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 lorsque le héros est sale
15	Aviophobie	-	Épreuve de COU-3 lors d'une situation de vol ou de lévitation
16	Bactériophobie	-	EC+3 contre les serveurs de Niourg!
17	Bafouillage	Fariboles	EC+3 sur une épreuve de FARIBOLES
18	Bibliophobie	-	Malus de -3 en COU dans une bibliothèque, librairie, ...
19	Botanophobie	-	Malus de -3 en COU contre les plantes
20	Bricolage foireux	Bricolo du dim.	EC+2 sur une épreuve de BRICOLO DU DIMANCHE
21	C'est mon mien à moi	Radin	Malus de -2 aux épreuves de RADIN pour partager quelque chose
22	Candeur elfique	Elfe	Malus de -2 en INT pour détecter un piège
23	Casse-croûte sur pattes	Attire les monstres	Toujours ciblé en premier, même si d'autres personnages ont la compétence ATTIRE LES MONSTRES
24	Castelophobie	-	EC+1 à toutes les épreuves dans un château
25	Cheveux sur la langue	Intimidation	EC+3 sur une épreuve d'INTIMIDATION
26	Chionophobie	-	EC+2 à toutes les épreuves en présence de neige
27	Chlorophobie	-	EC+3 aux actions contre des plantes
28	Climacophobie	-	Épreuve de COU nécessaire pour emprunter un escalier
29	Coïmetrophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 dans un cimetière
30	Couacophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre des canards et oies
31	Courage dans les chaussettes	-	COU-5 et malus -1 à toutes les épreuves si les ennemis sont deux fois plus nombreux que le groupe
32	Crétinophobie	-	Malus de -3 en COU contre les ennemis ayant TÊTE VIDE
33	Cuniculophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les lapins
34	Cynophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les canidés (loup, chien, coyote...)
35	Cytophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les limons, vases, gelées et cellules.
36	Damnophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre des créatures/guerriers maudits ou corrompus
37	Démonophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les démons
38	Dermachlorophobie	-	Malus de -2 en COU et EC+1 contre les peaux-vertes
39	Désinformation	-	EC+1 sur les épreuves de connaissance (générale, aquatique, etc.)
40	Dinophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les dinosaures
41	Discrétion éléphantine	-	EC+3 sur une épreuve de DÉPLACEMENT SILENCIEUX
42	Doc. Tissimo	Premiers soins	EC+1 sur une épreuve de PREMIER SOINS
43	Doigts saucisses	-	EC+2 sur les épreuves de CHOURAVER et SERRURIER
44	Douillet	-	Doit faire une épreuve de COU+3 à chaque blessure reçue sinon le héros perd son prochain assaut (peut se protéger et se déplacer)
45	Draconophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les créatures draconides
46	Elfophobie	-	Malus de -3 en COU en présence d'Elfes
47	Émétophobie	-	Épreuve de COU-4 pour ne pas vomir dans des situations stressantes (perte de 2 assauts)
48	Entomophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les insectes

49	Entretien relatif	Entretien du matériel	EC+2 sur une épreuve d'ENTRETIEN DU MATÉRIEL
50	Expert autoproclamé	-	Malus de -2 sur une épreuve de connaissance
51	Félinophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les félins
52	Gambergeur inapproprié	-	Malus de -1 aux épreuves en combat sur une épreuve d'INT échouée en début de combat
53	Gigantophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les géants
54	Grâce Orque	-	EC+3 sur une épreuve de JONGLAGE ET DANSE
55	Gymnophobie	-	Malus de -3 en COU en présence de personne nue
56	Hématophobie	-	Épreuve de COU+3 lors de la vision de sang, sinon perd le prochain assaut (peut cependant se protéger ou se déplacer)
57	Hippophobie	-	Malus de -3 en COU en présence de chevaux, licornes...
58	Hylophobie	-	EC+1 à toutes les épreuves en forêt
59	Hyperphagie	Appel du ventre	Malus de -2 aux épreuves d'APPEL DU VENTRE
60	Hypersensibilité magique	Ogre	Augmente de 20% les chances d'attraper une mutation
61	Iatrophobie	-	Nécessite de réussir épreuve de COU pour voir un médecin ou soigneur
62	Infection plantaire	Sentir des pieds	Réduit encore de 1 la récupération en EA et EV pour ceux à proximité
63	Ingénu	-	EC+3 sur une épreuve de MÉFIANCE
64	Insomniaque	-	La récupération liée au sommeil est toujours de basse qualité
65	Lachanophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les hommes-légumes
66	Limnophobie	-	EC+2 à toutes les épreuves en marais ou bord de lac
67	Lycanthrophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les garous
68	Malchance de canard	Instinct du trésor	Malus de -3 en INT sur une épreuve pour détecter un trésor/ butin
69	Mastectophobie	-	Malus de -3 en COU et -2 en INT en présence de poitrine apparente
70	Mauvais œil	-	EC+2 sur les épreuves de DÉSAMORCER, DÉTECTER et PISTER
71	Misanthrope	Agoraphobie	Malus de -2 aux épreuves d'AGORAPHOBIE
72	Monstrophobie	-	Malus de -3 en COU contre les monstres non-humanoïdes
73	Mort-vivantisme	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les morts-vivants
74	Mythophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les créatures mythiques
75	Nanophobie	-	Malus de -3 en COU en présence d'êtres de petite taille
76	Nyctophobie	-	Épreuve de COU-4 pour ne pas paniquer dans l'obscurité
77	Octophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les céphalopodes ou les tentacules
78	Ogrophobie	-	Malus de -3 en COU en présence d'un ou plusieurs Ogre(s)
79	Ombrophobie	-	EC+1 à toutes les épreuves lorsqu'il pleut
80	Ornitophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les oiseaux
81	Pédiophobie	-	EC+1 à toutes les épreuves dans une plaine
82	Pétrophobie	-	EC+3 lorsque le héros est dans les airs
83	Phasmophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les fantômes, esprits et spectres
84	Précieux	Elfe Sylvain ou Haut-Elfe	Épreuve de COU nécessaire pour se lancer dans une action potentiellement salissante - si échec, abandonne l'idée
85	Présomption de culpabilité	Elfe noir	EC+2 pour se justifier face à un méfait commis
86	Prises incertaines	-	EC+1 sur une épreuve d'ESCALADER
87	Problème de taille	Nain, Gobelin, Semi-Homme	Malus de -3 en CHA pour interagir dans un environnement à taille humaine
88	Pyrophobie	-	Épreuve de COU-3 pour traverser un environnement enflammé
89	Ruinophobie	-	EC+2 à toutes les épreuves dans des ruines
90	Selenophobie	-	Malus de -3 en COU lorsque la lune est visible
91	Somniphobie	-	Épreuve de COU nécessaire pour s'endormir
92	Spéléophobie	-	EC+1 à toutes les épreuves dans des cavernes, mines...
93	Squelephobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 en présence de squelettes ou momies
94	Tératophobie	-	Malus de -3 en COU en présence de monstres
95	Thalassophobie	-	Malus de -3 à toutes les épreuves en mer
96	Théophobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 en présence de prêtres, paladins, démons...
97	Vampirophtobie	-	Malus de -3 en COU et EC+1 contre les vampires
98	Vertiges anxieux	-	Malus de -2 à toutes les épreuves pendant 10 minutes si échec à une épreuve de COU lors d'une situation de stress
99	Wiccaphobie	-	Malus de 3 en COU en présence de sorciers
100	Mankdebol	-	Relancez deux fois le d100 pour obtenir de nouveaux handicaps



Illustration de Guillaume Albin - Aventures à Chnafon, Ed. Le Grimoire