

Bienfaits – Points de Débilibeuk – V.1.0

Événement	Effets	D100
<i>Chaque action particulièrement réussie ou intelligente du groupe fait gagner 1 point de débilibeuk. Dès que vous avez 5 points, vous tirez un bienfait..</i>		
	1 personnage = celui qui fait le plus haut score au D6	
Donation mystique	Les dieux trouvent que vous mériteriez d'être plus riche. 1D20 pièces d'or tombent du ciel.	1
La relique	S'il y a un paladin dans le groupe, il trouve par hasard la relique de son dieu dont il avait besoin. Objet à choisir en fonction du niveau.	2
Dieu gardien	Le prochain ennemi rencontré par les aventuriers sera la cible d'un dieu qui décide soudainement de les protéger. Il sera frappé par un jet de foudre et perdra la moitié de ses PV.	3
L'arc c'est pas si mal	Un aventurier qui sait lire trouve le livre "Les armes de jet et leur usage". (voir tableau livres)	4
Inspiration de Fuhala	Fuhala inspire l'aventurier qui fait le plus grand score au D6. Celui-ci pourra résoudre sans problème la prochaine énigme ou le prochain problème épineux qu'il rencontrera.	5
Clowns de l'espace	Des clowns de l'espace survolent les aventuriers et posent leur vaisseau près d'eux. Ils descendent du vaisseau et offrent aux aventuriers des barba-papas vitaminées. +2 PV !	6
Apprenti chimiste	Une potion achetée par les aventuriers se révèle en fait être une potion beaucoup plus puissante et plus intéressante. Ils découvriront cela en la buvant !	7
Ingrédients	Un aventurier qui sait lire trouve par hasard le "Manuel des Insolites ingrédients" (voir tableau des livres).	8
Le routier sympa	Lors de leur prochain voyage, les aventuriers sont dépassés par un conducteur de chariot très sympa. Celui-ci propose de les faire voyager gratuitement jusqu'à leur destination !	9
Juste pour rire	Un dieu qui a décidé de s'amuser suit le groupe et tue d'un coup le/les prochains ennemis rencontrés par les aventuriers. Il apparaît alors dans le ciel en riant (Les XP sont perdus).	10
Le bon paladin	À la prochaine altercation du groupe avec un ou plusieurs ennemis, un paladin très fort surgira de nulle part pour tabasser les vilains, le(s) laissant faible(s) et désarmé(s).	11
Donation mystique d'entvergure	Les dieux trouvent que vous mériteriez d'être plus riche. 1D100 pièces d'or tombent du ciel.	12
Baillement de Dlul	Dlul se prend d'affection pour les héros. Il plongera dans le sommeil les prochains ennemis rencontrés par le groupe.	13
Attaque d'un frelon Mutant	Un ennemi se fera bientôt piquer par un frelon mutant énervé. Il encaissera 2D de dégâts.	14
Guérison de Youclidh	La prochaine fois qu'un héros attrapera une maladie, elle sera guérie par le dieu Youclidh. Si l'un d'entre eux est déjà malade, il guérit immédiatement.	15
Shampooing perdu	Un héros du groupe trouve par hasard un flacon de Loreliane Excelsior.	16
Le bon bouquin	Un aventurier du groupe qui sait lire trouve par hasard le Bestiaire Insolite de la Terre de Fangh (voir tableau des livres).	17
Le bon bouquin II	Un aventurier du groupe qui sait lire trouve par hasard l'Atlas de la Terre de Fangh (voir tableau des livres).	18
Le bon bouquin III	Un aventurier du groupe qui sait lire trouve par hasard l'Encyclopédie Fanghienne de Chirurgie (voir tableau des livres).	19
Harpinette la copine	Les dieux envoient sur terre une harpinette débonnaire. Celle-ci accompagne les aventuriers sans rien dire et les aide dans leur quête, pendant 4 heures. (voir tableau des invocations)	20
Coup de main de Chakhom	Le dieu s'énervé. 2D chats furieux se jeteront dans la prochaine bataille pour aider les héros.	21
Mandale vengeresse de Crôm	Crôm pense qu'un ennemi des aventuriers mérite une claque. Il lui colle une baffe stellaire. La victime encaisse 2D de dommage.	22
Le jambon du bonheur	Les aventuriers trouvent sur leur chemin un magnifique jambon fumé entier. Il leur donnera de quoi manger pendant 8 repas (mais il pèse 10 kilos... à découper donc).	23
Influence de Keskonspwale	Le prochain ennemi de type "créature pensante" rencontré par les aventuriers sera pris d'un fou-rire pendant 5 minutes. Il perdra 2 points de vie et ne pourra rien faire d'autre que rire.	24
L'anniversaire	La prochaine auberge fréquentée par les aventuriers fêtera son anniversaire ! Ils auront le gîte et le couvert gratuit, dans la meilleure chambre. Ils pourront récupérer deux fois plus.	25
Déconcentration de Slanoush	Des pensées tordues et salaces s'immiscent dans le cerveau du prochain ennemi pensant et sexué rencontré par les aventuriers. Toutes compétences -2 pendant 1H.	26
Désirs de Lafonne	Le prochain monstre rencontré par les personnages veut absolument copuler. Il essaie de violer quelqu'un, cesse de combattre et ne s'arrête que si on l'assomme.	27
Bricolage	L'un des aventuriers trouve un "Tournevis de Gloire" (voir tableau des accessoires magiques).	28
Infection	Le prochain monstre ou ennemi rencontré par les aventuriers est fétueux. Toutes caracs -2.	29
Livre intéressant	Un mage du groupe trouve le prochain livre de magie manquant à sa collection.	30
Rêves stimulants de Lafonne	Des pensées bienfaites et stimulantes impriment les rêves des aventuriers pendant la nuit. Ceux-ci voient leur récupération de PV doublée !	31
Cadeau de Petipani	La déesse déverse 5 kilos de Lembas frais, en cadeau aux aventuriers. 10 repas pour le groupe.	32
Vin mystique de Picrate	La déesse du vin place sur le chemin des aventuriers une amphore de vin mystique, qui brille et qui sent bon. Ce vin donne +1 en courage à tout le monde pendant 24H.	33

Bienfaits – Points de Débilibeuk (suite)		
Événement	Effets	D100
	1 personnage = celui qui fait le plus haut score au D6	
Expérience de Tzinntch	L'un des aventuriers est choisi pour servir de vecteur à un nouveau sort de Tzinntch. L'aventurier foudroie malgré lui le prochain ennemi croisé, lui causant 3D de dommage.	34
Rintintin au poil brillant	Un "chien fidèle et robuste", ayant perdu son maître, s'attache au groupe. On peut lui demander des choses simples, et il peut aussi combattre. Et il sait nager, lui.	35
Métamorphose accidentelle	Un sort perdu transforme un aventurier en quelqu'un de brave, fort et magnifique. +1 à toutes les caracs pendant 24H.	36
La Main du destin	La prochaine épreuve complexe passée par l'un des aventuriers sera critiquement réussie.	37
Débordement de Caddyro	Des champignons succulents poussent un peu partout, en quelques secondes. Les aventuriers qui en mangent se sentent bien et regagnent 5PV.	38
Brise de Téclystère	Un sort perdu du célèbre archimage haut elfe, qui trainait depuis des siècles en haute atmosphère, frôle le groupe. +1 en charisme à tout le monde pendant 24H.	39
Journée promo	Le prochain magasin visité par les aventuriers fête son 50e anniversaire : remise de 50%.	40
La journée sans gravité	Un dieu décide de faire un test avec la gravité. Pour toute la journée, les aventuriers ne seront plus que moyennement soumis à la gravité : ils peuvent sauter haut et loin, ne se blessent pas s'ils tombent, et les tirs sont plus précis.	41
Relique perdue	L'armure/vêtement d'un aventurier est en fait une relique d'un personnage célèbre (valeur en PO multipliée par 10, indestructible, COU+1). Les aventuriers découvrent cela par hasard.	42
Docteur Snogueule	Un aventurier gagne spontanément la compétence "chevalier".	43
J'aime bien les gens, en fait	Un aventurier qui la possède perd spontanément la compétence "agoraphobie".	44
Les alcooliques repentis	Un aventurier qui la possède perd spontanément la compétence "appel du tonneau".	45
Anonyme	Un aventurier gagne spontanément la compétence "ressemble à rien".	46
Prise de conscience	Un aventurier qui la possède perd spontanément la compétence "tomber dans les pièges".	47
Les ingrédients	L'aventurier le plus érudit trouve un sac contenant 6 ingrédients magiques à tirer au D100.	48
La vieille bague	Un aventurier retrouve dans une poche une bague d'agilité +1 qui appartenait à son oncle.	49
Le sac oublié	Un aventurier de haut niveau a visiblement perdu un objet... L'un des héros tombe par hasard sur un "Sac impie de contenance". Permet de transporter 20 kilos sans effort.	50
Croisade du paladin héroïque	Ulrik le Rédempteur, paladin de Braav' de niveau 15, arrive en hurlant et remet aux aventuriers un objet magnifique qu'il a récupéré dans un donjon en pensant que c'était à eux. À choisir dans un tableau.	51
Le coup de bol	Un aventurier, autre que mage, trouve dans un coin improbable une arme Durandil oubliée par un type. Cette arme sera utilisable pour lui.	52
Survivant du duel	Perlin l'Emmerdeur n'a pas survécu au duel contre Zorg l'Infâme. Ce sorcier niveau 10 a réussi à fuir, et s'en vient décider à quelques mètres des aventuriers. Ceux-ci peuvent alors piller son cadavre et récupérer ses objets, sans toutefois gagner les XP.	53
Le Grand Annonceur	La secte des Annonceurs du Jour Mauvais pense qu'un des héros est leur grand prophète. Ils envoient 2 gardes du corps (guerriers de niveau équivalent, bien équipés) pour le protéger et le servir. Une fois les guerriers décédés, ils se rendent compte de leur erreur et se suicident.	54
Bénédictio de Crôm	Un aventurier gagne spontanément la compétence "bourre-pif".	55
L'âne perdu	En extérieur uniquement. Un âne de bât a perdu son maître, et décide de suivre le groupe. Il est encore équipé de fontes, on peut lui faire porter jusqu'à 80 kilos de charge.	56
Flèche perdue de haut vol	Les aventuriers trouvent une superbe flèche plantée dans un arbre ou un quelconque support mou. Flèche indestructible qui procure +4 aux dégâts !	57
Baiser de la Reine	Loirelénia de Nilnerolinor, la célèbre reine des Lunelbar, passe près du groupe avec sa garde d'archers. Elle trouve que "tout le monde est mignon" et décide de leur donner à chacun un baiser sur le front. Le groupe gagne +2 en courage pendant 24H. Extérieur uniquement.	58
L'immunité	Les aventuriers traversent un brouillard étrange, enchanté par un dieu. Celui-ci augmente leur résistance à la magie pendant 3 jours : bonus +3 !	59
Un mage dans les choux	Un mage occupé à concevoir un nouveau sortilège, pensant qu'il est seul et loin de tout, inclut par accident les aventuriers dans son sort. Tout le monde gagne FO+2 pendant 24H.	60
Pot de vin	Un employé de la Caisse des Donjons sort de nulle part et tend une enveloppe à l'un des aventuriers en lui disant "voici pour votre dédommagement". C'est une erreur administrative, le héros reçoit 2 bons au porteur de 100 PO chacun (à échanger dans une banque).	61
Le retour du héros	En arrivant dans le prochain village, l'un des aventuriers sera pris pour un héros qu'on croyait disparu et qui avait jadis sauvé le village. Tout le groupe sera logé, nourri gratuitement et couvert de modestes cadeaux.	62
Mutant pyromane	Un héros découvre par hasard qu'il peut commander au feu, dans une certaine mesure. S'il n'a pas de PA il en reçoit 15 (non augmentables) et la faculté de lancer des sorts de magie du feu de niveau 1 et 2. Il récupère ses PA comme un mage, mais ne peut utiliser leurs accessoires.	63

Bienfaits – Points de Débilibeuk (suite)		
Événement	Effets	D100
	1 personnage = celui qui fait le plus haut score au D6	
Fils du vent	Un héros découvre par hasard qu'il peut commander aux éléments aériens, dans une certaine mesure. S'il n'a pas de PA il en reçoit 15 (non augmentables) et la faculté de lancer des sorts de magie de l'air de niveau 1 et 2. Il récupère ses PA comme un mage, mais ne peut utiliser leurs accessoires.	64
Rune de pouvoir	L'une des armes d'un personnage a été secrètement gravée d'une ancienne rune. Une conjonction de planètes active la rune, donnant à l'arme +2 aux dégâts et au héros +1 CHA.	65
Erreur sur la personne	Un démon <i>Shalibukk</i> invoqué par un mage de Tzinntch quelque part se présente à l'un des personnages et lui dit "Je suis venu à votre appel, pour vous servir mon maître" ! Il restera pendant quelques heures, et disparaîtra comme il est venu. (voir tableau des invocations)	66
La pièce duplicatrice	L'une des pièces d'or d'un personnage est en fait une relique enchantée, ayant appartenu au trésor béni du Grand Talifurne. La pièce se met à briller chaque nuit, ajoutant 5PO à la bourse du héros. Celui-ci devra s'en rendre compte par lui-même.	67
Usurpateurs	Les héros sont pris pour d'autres. Un commanditaire de mission encapuchonné s'approche et leur remet sans un mot une bourse contenant 300 PO, ainsi qu'un bel objet. Et il dit Merci !	68
Bienfait de Lafoune	Un héros reçoit dans son sommeil la visite d'un avatar de Lafoune qui lui fait passer une excellente nuit. Au matin il se sent quelque peu honteux, mais il gagne un bonus de +2 en charisme pour influencer une personne du sexe opposé ! (bonus définitif)	69
Erreur d'étiquetage	Un casque acheté par un aventurier est en fait en Tbritil : valeur 2000 PO, AD+1 COU+2	70
Comme une carpe	Cyprinio, le dieu des poissons d'eau douce, décide de donner à un héros du groupe la faculté de respirer sous l'eau. Celui-ci en revanche ne sait pas forcément nager, mais ne peut se noyer.	71
Expérience de Slanoush	Le personnage est le jouet d'une expérience de Slanoush. Pendant toute une journée, il sera capable de lire dans les pensées de n'importe qui.	72
Farce de Keskonspwale	Keskonspwale aime rire. Il décide que l'arme du prochain ennemi puissant (boss, élite) rencontré par les aventuriers se transformera en chaussette géante, molle et inutile.	73
Résurrection	Un dieu iridescent se matérialise devant la compagnie. Il propose de ramener à la vie un de leurs camarades qui serait tombé au combat, et si les aventuriers acceptent, il le fait !	74
Bienfait de Youclidh	L'avatar de Youclidh se penche par-dessus un nuage. Il voit un groupe d'aventuriers contenant des blessés. Il rend aux aventuriers leurs PV, guérit les blessures et recolle les membres perdus.	75
Ignifugé	Un esprit élémentaire du "plan du Feu et des Saucisses Grillées" apparaît devant l'un des héros, par hasard. Il le touche et lui fait don d'une immunité au feu, qui durera un mois.	76
Le vieux roublard	Un vieux voleur à la retraite croise le groupe, et désigne le héros qui ressemble le plus à un voleur. Il part à la retraite, et décide de lui léguer son amulette d'invisibilité totale. Elle est un peu usée, aussi l'objet ne fonctionne que 15mn par jour au maximum, sur un mot de pouvoir.	77
L'expert	Un aventurier découvre qu'il est en fait un expert en pièges ! Il gagne la compétence "désamorcer" et se débarrasse de la compétence "tomber dans les pièges".	78
Cheval du rôdeur	Un rôdeur célèbre a été blessé et son cheval s'est enfui. C'est un destrier puissant et fringant, qui se prend d'amitié pour un membre du groupe et décide de devenir sa monture.	79
Orateur	Un personnage inspiré par les dieux gagne soudainement 1 point de CHARISME, de façon définitive.	80
L'héritage	Un héros du groupe vient de perdre un parent riche dont il ignorait l'existence. Un bureaucrate débarque en diligence et lui remet 1000 PO.	81
Expérience de Niourgl	L'un des aventuriers voit apparaître en songe un avatar de Niourgl. Celui-ci lui indique qu'il est désormais immunisé à toutes les maladies... Et c'est vrai !	82
Alchimiste en détresse	Un alchimiste célèbre a perdu le flacon d'une nouvelle recette qui va le rendre riche (antidote universel longue durée). Un personnage le trouve, et s'il le boit, il sera immunisé à jamais contre tous les poisons.	83
L'Ange de la Mort	Un aventurier est choisi (sans le savoir) pour être le héraut d'un dieu morbide. L'Élu tuera les 3 prochains ennemis qui l'attaqueront d'un simple regard, puis son pouvoir disparaîtra.	84
Je suis ton fan	Un jeune homme se présente à l'un des aventuriers, prétendant qu'il est "son plus grand fan". Il portera ses affaires, l'aidera dans ses tâches et lui fera à manger, mais refusera tout de même de se suicider ou de combattre pour lui. 1 épreuve de Charisme réussie par jour le fera rester, si l'épreuve échoue, il partira en pleurant.	85
La kermesse	Le prochain village traversé par le groupe sera en pleine Kermesse. L'un des aventuriers sera désigné par le clown du village pour remporter la grande tombola. Il gagnera un Géolocalisateur à Perception Subharmonique (voir tableau des accessoires magiques).	86
Mince alors !	Un personnage a trouvé un objet de valeur oublié par un aventurier de niveau plus élevé.	87
Géographe	Un des héros découvre qu'il a un sens de l'orientation hors normes. Il aura donc +3 à toutes les épreuves d'orientation.	88
Dopage involontaire	Le dernier repas des aventuriers contenait des substances alchimiques étranges. Ils gagnent tous +1 en intelligence pendant une semaine !	89

Bienfaits – Points de Débilibeuk (suite)

Événement	Effets	D100
	1 personnage = celui qui fait le plus haut score au D6	
Titre de propriété	Un notaire surgit en grommelant, et décrète qu'un des aventuriers n'était pas facile à trouver. Il lui remet un titre de propriété pour un donjon désaffecté et s'en retourne.	90
L'attention des dieux	Si le groupe comporte un paladin ou un prêtre, celui-ci trouve une relique de son dieu, d'une valeur de 3000 PO. En cas de présence de plusieurs héros concernés, tirer au dé !	91
Crôm aime la baston	Le dieu Crôm tend sa main depuis sa montagne, et désigne un héros qu'il pense être brave. Celui-ci gagne 1 point de FORCE de manière définitive !	92
Slanoush est bon parfois	Le dieu Slanoush abreuve pendant la nuit un héros de connaissances interdites. Celui-ci gagne 1 point d'intelligence de manière définitive !	93
Expérience de Tzintch	Le dieu Tzintch abreuve un aventurier (mage) d'énergie mystique pendant la nuit. Celui-ci se réveille avec 1D6 points d'énergie astrale en plus à son score maximal... Définitif.	94
Le dieu improbable	Saloniel, le dieu des archers, pour l'instant absolument inconnu, décide de se faire adorer en Terre de Fangh. Il désigne un archer du groupe pour devenir son héraut. Celui-ci gagne +2 en adresse à toutes ses épreuves à l'arc, de manière définitive.	95
Fortune sous la semelle	Un héros trouve quelque part un billet de loterie au grand loto annuel de Glargh. S'il se rend à Glargh, il pourra découvrir que le billet est gagnant, et toucher 4000 PO !	96
Le coffre oublié	Les aventuriers trouvent un coffre oublié par des pirates. Celui-ci contient pour chaque aventurier un objet d'une valeur de 1000 PO.	97
Chaussette !	Le comité de la CDD s'est trompé dans ses calculs : l'un des aventuriers apprend qu'il arrive spontanément au niveau suivant et son expérience est augmentée à hauteur du niveau.	98
Le destin du veinard	L'aventurier qui a le moins de points de destin en reçoit un, octroyé par un dieu sympa.	99
Le destin des héros	Les dieux s'amusent à un jeu grotesque, et l'un d'entre eux perd un pari stupide. Tous les aventuriers du groupe reçoivent un point de destin supplémentaire !	100