

**Ourdo le Sage présente :
Les prodiges du**

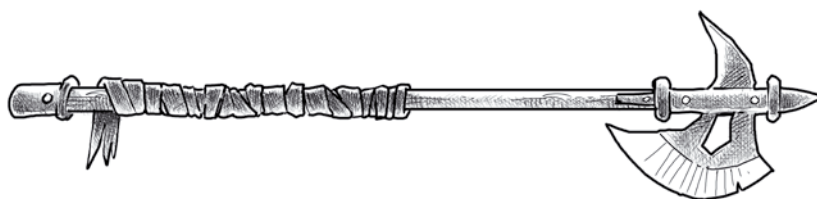
POING DE CRÔM

**Le Secret de l'Acier - La Baston
Savater - Manger du poulet - Et tout ça
Version 1.0**

VOUS ÊTES : LE POING DE CRÔM

Vous avez été touché par Crôm et vous allez maintenant suivre Sa voie ! Cette carrière peut se déclencher à n'importe quel moment de votre vie d'aventurier, pour peu que vous ayez accompli une action d'éclat, un acte héroïque concernant la Baston. Eh oui, tout le monde n'est pas forcément Barbare au Valhalla, on y croise parfois des Humains ou d'autres peuples, parfois même des Nains ! Enfin, il faut être honnête, ce sont surtout des Barbares...

Si vous croyez en Crôm, lui croira aussi en vous et vous récompensera fréquemment par des faveurs qu'il accordera, pour peu qu'il ne soit pas trop occupé et que vous soyez convaincant. Que vous soyez femme, homme ou sexe indéterminé, Crôm s'en fiche. Ce qui compte, c'est que vous ne soyez pas affilié à un autre dieu, et que vous puissiez vous illustrer à la Baston ! Vous devrez aussi rassembler un certain nombre d'objets liés à vos faits d'armes, et les porter sur vous, pour que Crôm soit témoin chaque jour de votre puissance et de votre gloire. Chaussez vos bottes et découvrez les nouveaux pouvoirs accordés par Crôm !



FAVEURS : Crôm vous a donc accordé ses Faveurs, sous forme de quelques points que vous pourrez dépenser en actions durant vos journées, qui seront sans doute chargées. Après chaque période de repos de plus de 5 heures, qui doit avoir lieu au moins une fois par 24 heures, vous retrouverez l'intégralité de ces points, et pourrez les dépenser à nouveau.

- Un **COLIFICHET** est parfois demandé : c'est un petit accessoire d'équipement, que vous devrez avoir sur vous de manière visible. Il peut être monté sur un bracelet, un collier, un pendentif, cousu sur le casque, accroché à la ceinture... Du moment qu'il est visible.

- Une ou plusieurs **CONDITIONS** doivent parfois être remplies pour accéder à un pouvoir. Quand il s'agit d'équipement, il doit aussi être visible.

- La **FRÉQUENCE**, parfois indiquée, vous indique de quelle manière vous pouvez tenter d'utiliser un pouvoir donné, sur la base d'une période.

- **DÉPENSE** vous précise combien de Faveurs sont utilisées (elles sont perdues si vous échouez).

- **USAGE**, **EFFETS** et **DÉGÂTS** expliquent en détail le fonctionnement d'un pouvoir ou d'un coup, avec des indications concernant les épreuves, et quand les passer.

- Il y a parfois des précisions concernant les **ÉCHECS** à certaines épreuves.

- En cas d'échec critique (maladresse), utilisez le tableau à la fin de ce manuel !

CARRIÈRE ET FAVEURS

Selon son niveau, le Poing dispose de :

Niveau 1 : 4 Faveurs par jour

Niveau 2 : 5 Faveurs par jour

Niveau 3 : 6 Faveurs par jour

Niveau 4 : 8 Faveurs par jour

Niveau 5 : 9 Faveurs par jour

Niveau 6 : 10 Faveurs par jour

Niveau 7 : 11 Faveurs par jour

Niveau 8 : 12 Faveurs par jour

Niveau 9 : 13 Faveurs par jour

Niveau 10 : 14 Faveurs par jour

Niveau 11 : 15 Faveurs par jour

Niveau 12 : 16 Faveurs par jour

Niveau 13 : 17 Faveurs par jour

Niveau 14 : 18 Faveurs par jour

Niveau 15 : 20 Faveurs par jour

+ BONUS CRITIQUE débloquent (1)

+ Capacité : Arme de Crôm débloquée (2)

+ BONUS SURVIE débloquent (3)

+ REGARD DE CHUCK débloquent (4)

+ JUGEMENT DE CRÔM débloquent (5)

(1) **CRITIQUE** : au niveau 3, le Poing de Crôm peut choisir définitivement un bonus de +1 aux chances de critique, soit en AT (combat au contact), soit en AD (au tir, à l'arme de jet).

(2) **Capacité : Arme de Crôm** permet d'avoir une arme spéciale grâce à une bénédiction, cette capacité comporte une épreuve et se débloquent à partir du niveau 5.

(3) **SURVIE** : au niveau 8, le Poing de Crôm peut choisir définitivement un bonus de +2 aux chances de critique, soit en PRD (combat au contact), soit en ESQ. La Parade critique déclenche un effet spécial (voir tableau correspondant de l'écran), tandis que l'Esquive critique permet de conserver son droit d'Attaque à l'assaut suivant, en ignorant la règle de recul.


(4) **REGARD DE CHUCK** : une fois par jour, le Poing de Crôm peut désormais faire cesser n'importe quelle incantation ou prière d'un opposant (mage/prêtre/paladin/sorcier) qui serait situé dans les 15 mètres, rien qu'en le regardant, sans épreuve et sans dépense de Faveur (l'opposant perd au minimum un assaut, et devra recommencer).


(5) **JUGEMENT DE CRÔM** : (instantané) le héros peut maintenant maudire un opposant humanoïde, une fois par jour, en réussissant une épreuve de Charisme (avec un seul essai par jour). L'opposant maudit entendra la grosse voix de Crôm dans sa tête, qui va l'insulter copieusement et lui hurler dessus, et consécutivement il subira un malus de -2 à toutes ses épreuves pendant cinq minutes. Il n'y a pas de résistance possible.


CONVICTION DE CRÔM

 **Niveau 1**

 COLIFICHET : NON

 ÉPREUVE : NON (instantané, sur AT réussie)

 FRÉQUENCE : une seule fois par assaut


 DÉPENSE : 1 Faveur de Crôm


USAGE : s'il réussit une Attaque au contact, et que cette dernière n'est ni parée, ni esquivée, le Poing peut décider de lancer 1D6 supplémentaire avec l'appui de Crôm, pour augmenter ses dégâts en dépensant une Faveur.


RIPOSTE BARBARE

 **Niveau 1**

 COLIFICHET : NON

 ÉPREUVE : AT-2 (instantané)

 FRÉQUENCE : une seule fois par assaut

 DÉPENSE : 1 Faveur de Crôm





USAGE : juste après avoir subi des dégâts de la part d'un opposant se trouvant au contact, le Poing peut déclarer une Riposte en dépensant une Faveur et en réussissant une épreuve d'Attaque avec un malus de -2. Il peut ainsi immédiatement attaquer son adversaire, sans perdre son prochain tour d'Attaque, mais sans se déplacer. Cette faveur n'est pas compatible avec d'autres Faveurs, ni avec des coups spéciaux.

Échec AT : le prodige n'a aucun effet.

Réussite critique AT : tirer un effet d'Attaque critique standard.

PROTECTION DE CRÔM

Niveau 2

-  COLIFICHET : porter un collier présentant au moins quatre dents de prédateur
-  ÉPREUVE : CHA (instantané)
-  DÉPENSE : 2 Faveurs de Crôm
-  EFFET : +5 PR magique





USAGE : le Poing demande à Crôm (CHA) de le gratifier d'une protection mystique, qui va durer jusqu'à la fin du combat et qui l'enveloppe d'une légère lueur jaune.

Échec CHA : le prodige n'a aucun effet.

Réussite critique CHA : la PR magique passe à +8.

CAILLOU D'LA MONTAGNE DE CRÔM

Niveau 2

-  COLIFICHET : oreille coupée, provenant d'un ennemi redoutable
-  ÉPREUVES : CHA + AD (à la place d'un assaut)
-  DÉPENSE : 1 Faveur de Crôm
-  DÉGÂTS : 2D (projectile contondant mystique)

USAGE : à la place d'un assaut, le Poing demande à Crôm (CHA) de lui confier un gros caillou provenant de sa montagne, qu'il doit lancer immédiatement sur une cible ou un objet se trouvant jusqu'à une distance de 15 mètres (AD), à compter du fait qu'il y a une ligne de vue correcte pour effectuer le lancer. Le caillou est ensuite perdu.






Échec CHA : le prodige n'a aucun effet / Échec AD : le caillou est perdu

Réussite critique CHA : le projectile ajoute 3D à la place de 2D.

Réussite critique AD : tirer un effet de projectile critique standard.

BOND DU TIGRE

Niveau 3

-  COLIFICHET : avoir une gemme quelconque de 4 UG ou plus (qui a été pillée)
-  ÉPREUVES : CHA + FO + AD (à la place d'un assaut)
-  DÉPENSE : 2 Faveurs de Crôm
-  DÉGÂTS : 2D+2 (contondant)
-  EFFET BONUS : mise à terre de la cible pour trois assauts (humanoïde)

USAGE : remplace un assaut classique. Grâce à un coup de ponce de Crôm (CHA), ce prodige permet de sauter SUR un ennemi situé jusqu'à 15 mètres (FO), les deux pieds en avant ! Cause un grand choc contondant à l'arrivée. Avec un peu de chance, le héros se retrouve sur ses pieds (AD), et l'ennemi par terre.

Échec CHA : le prodige n'a aucun effet / Échec FO : le héros n'atteint pas la cible.





Échec AD : le héros se retrouve également au sol pour 3 assauts.

Réussite critique CHA ou FO : dégâts doublés, et pas besoin d'épreuve AD.

Réussite critique AD : aucun effet particulier.

DÉFLECTEUR DE CRÔM

Niveau 4

-  COLIFICHET : porter un bracelet quelconque provenant d'un pillage
-  ÉPREUVE : CHA (instantané)
-  FRÉQUENCE : une seule fois par assaut
-  DÉPENSE : 2 Faveurs de Crôm

USAGE : si le Poing voit quelqu'un se préparer à lui tirer dessus avec un projectile ou une arme à projectile de taille standard (poignard, arc, arbalète, arme à poudre à main), il peut demander à Crôm (CHA) d'obtenir l'échec automatique de ce tir. Le projectile partira en l'air et ne touchera personne. Malheureusement il n'est pas possible de faire la même chose avec des sortilèges, des armes de siège ou des canons.

Échec CHA : le prodige n'a aucun effet.


Réussite critique CHA : le projectile part vers un autre opposant (s'il y en a).

CAPACITÉ : ARME DE CRÔM

 **Niveau 5**

 **ÉPREUVE** : moyenne CHA (naturel) et FO (naturelle)

 **FRÉQUENCE** : 1 fois par niveau, 1 essai possible

 **DÉPENSE** : 8 Faveurs de Crôm


USAGE : s'il trempe une arme de bonne qualité (peu importe son modèle ou style, mais l'arme ne doit pas être enchantée ou bénie par un autre dieu) dans le sang d'un opposant dangereux qu'il vient de tuer (60 PV minimum, et au minimum le trait VIOLENT), ET qu'il réussit son épreuve (CHA), le Poing gagne l'Arme de Crôm. Cet artefact frappera avec +3 PI et passera en statut enchanté/mystique, et devient également indestructible. Seul un Poing de Crôm pourra toutefois utiliser cette arme, tout autre personne voulant l'actionner sera savaté par Crôm, à hauteur de 3D6 PI mystiques.


Échec à l'épreuve : le prodige n'a aucun effet, ET il faut attendre le prochain niveau.


Réussite critique : l'arme devient une RELIQUE et frappe avec +5 PI !


BALAYAGE BOURRIN

 **Niveau 5**


 **COLIFICHET** : porter un pendentif ou collier avec dent d'ouk'laf

 **ÉPREUVE** : CHA-2 (à la place d'un assaut)

 **FRÉQUENCE** : 1 fois par combat, 1 essai possible

 **DÉPENSE** : 4 Faveurs de Crôm

 **DÉGÂTS** : -1D6 PV sur chaque cible bousculée

 **EFFET BONUS** : Provoque la mise à terre des cibles pour trois assauts


USAGE : s'il réussit à convaincre Crôm (CHA), le héros peut mettre à terre tous les ennemis HUMANOÏDES (non géants) autour de lui pour trois assauts (dans un rayon de 5 mètres), avec une pichenette mystique à laquelle ils ne peuvent pas résister, et qui leur cause des dégâts modérés. Les opposants d'autres types seront ignorés, ainsi que les ennemis de petite taille et/ou discrets, qui pourraient avoir échappé à la divinité.

Échec CHA : le prodige n'a aucun effet.

Réussite critique CHA : TOUTES les cibles sont balayées, alliés compris !


DESTINÉE DU POING

Niveau 6

 **CONDITION** : avoir sur soi une arme de qualité, dérobée à un ennemi tué

 **ÉPREUVE** : moyenne CHA (naturel) et FO (naturelle)

 **FRÉQUENCE** : 1 fois par niveau, 1 essai possible

 **DÉPENSE** : 8 Faveurs de Crôm

USAGE : au moment du passage de niveau, le Poing peut demander à obtenir de Crôm +1 Point de Destin pour pouvoir accomplir au mieux ses aventures. Il doit pour cela être à la fois fort et charismatique !

Échec à l'épreuve : aucun effet, attendre le niveau suivant


Réussite critique : un allié du héros, choisi au hasard, reçoit aussi un Point de Destin.

COUP DE BOULE DE CRÔM

Niveau 7

 **COLIFICHET** : porter un bandeau de tissu rouge autour du front

 **ÉPREUVE** : moyenne CHA et FO, arrondie au supérieur (à la place d'un assaut)

 **DÉPENSE** : 4 Faveurs de Crôm

 **DÉGÂTS** : 2D+8 (mystique, pas de test RM, ignore PR nat.)








USAGE : le Poing demande à Crôm (CHA/FO) de frapper une cible à sa place, laquelle doit se trouver à 20 mètres ou moins. La cible recevra un gros choc contondant et invisible.

Échec à l'épreuve : le prodige n'a aucun effet

Réussite critique : les dégâts passent à 4D+10 !

FLÈCHE-MISSILE

 **Niveau 8**

-  **CONDITION 1** : porter un casque à cornes
-  **CONDITION 2** : utiliser un arc puissant
-  **CONDITION 3** : non compatible avec un coup spécial
-  **ÉPREUVES** : CHA + AD (à la place d'un assaut)
-  **DÉPENSE** : 3 Faveurs de Crôm
-  **DÉGÂTS** : +2D (contondants)
-  **EFFET BONUS** : mise à terre de la cible pour trois assauts (humanoïde)

USAGE : s'il utilise un arc puissant, le Poing, lorsque vient son tour de tirer sur un opposant, peut demander à Crôm (CHA) d'ajouter des dégâts à sa flèche, qui devient alors très lourde à l'impact, et s'il réussit son tir (AD) causera des dommages conséquents.





Échec CHA : le prodige n'a aucun effet.

Échec AD : la flèche ne touche pas sa cible, mais peut blesser quelqu'un d'autre...

Réussite critique CHA ou AD : les dégâts sont de +4D au lieu de +2D.

BANQUET DU VALHALLA

 **Niveau 9**

-  **CONDITION** : avoir 15 minimum en FO naturelle
-  **ÉPREUVE** : CHA
-  **DÉPENSE** : 2 Faveurs de Crôm
-  **EFFET** : Gain de nourriture (2 rations permettant de récupérer 2 PV)







USAGE : le Poing de Crôm demande à sa divinité de le nourrir avec des victuailles provenant du Valhalla - Crôm peut alors accepter (CHA) de lui envoyer une grosse ration de poulet rôti, pain, fromage et saucisses. Comme c'est prévu pour des bourrins, il y a bien à manger pour deux !

Échec CHA : le prodige n'a aucun effet.

Réussite critique CHA : le héros récupère un banquet de 8 rations !

COUP DE LATTE MORTEL

Niveau 10

-  **CONDITION** : porter des bottes faites d'un cuir exotique
-  **ÉPREUVES** : CHA + FO (à la place d'un assaut)
-  **DÉPENSE** : 3 Faveurs de Crôm
-  **DÉGÂTS** : 1D+5, ignorant PR nat
-  **EFFET** : la cible vole à 10 mètres
-  **EFFET BONUS** : la cible est au sol pour 3 assauts (résistance possible : épreuve AD)

USAGE : le Poing demande à Crôm (CHA) de lui donner plus de force dans la cuisse, et peut ainsi repousser un opposant au contact, de 200 kg ou moins, qui volera à 10 mètres et pourra se retrouver mis à terre.





Échec CHA : le prodige n'a aucun effet.

Échec FO : la cible subit les dégâts, mais ne sera pas repoussée.

Réussite critique CHA ou FO : la cible vole à 20 mètres et subit des dégâts plus importants, à 4D+4 PI contondants !

TEMPÊTE DES PLAINES SAUVAGES

Niveau 11

-  **CONDITION** : posséder une corne à boire provenant d'un aurochs tué en combat
-  **ÉPREUVE** : CHA-3 (à la place d'un assaut)
-  **DÉPENSE** : 8 Faveurs de Crôm
-  **DÉGÂTS ET EFFETS** : variés







USAGE : le Poing demande à Crôm (CHA) de faire lever une tempête de courte durée (elle dure environ 10 minutes) sur une zone circulaire d'une centaine de mètres de diamètre. La tempête va bien vite charrier des cailloux, branches, débris divers en fonction du milieu dans lequel elle évolue. Elle fera perdre 1D PV et 4 points de COU pour 24H, à toute personne ne disposant pas d'un abri solide et se trouvant dans la zone en question. L'événement causera aussi de nombreux dégâts matériels.

Échec CHA : le prodige n'a aucun effet.

Réussite critique CHA : les cibles prises dans cette affreuse tempête perdent 2D PV.

EUL' TRUC QU'EXPLOSE






Niveau 12

-  **COLIFICHET** : porter un doigt de démon en collier/pendentif
-  **CONDITION** : avoir un objet un peu lourd à portée de main
-  **ÉPREUVES** : CHA-2 + moyenne FO/AD (à la place d'un assaut)
-  **DÉPENSE** : 5 Faveurs de Crôm
-  **DÉGÂTS** : 2D+5 (souffle non incendiaire, contondant)
-  **EFFET BONUS** : projection de corps, mise à terre possible, chaos, destruction !

USAGE : le Poing demande à Crôm (CHA) de transformer un objet du quotidien, assez lourd et volumineux, en une bombe qu'il pourra lancer jusqu'à 15 mètres (FO/AD) et qui blessera tout le monde dans une zone de 6 mètres de diamètre. Cela peut être un tabouret, une chaise, un guéridon, un tonnelet, une brouette, une guitare, le sac à dos de quelqu'un... Mais cela ne sera pas un élément simple de la nature, comme un rocher ou une branche.
Échec CHA : aucun effet / **Échec FO/AD** : l'objet retombe à 3 mètres du Poing de Crôm...
Réussite critique CHA ou FO/AD : la bombe devient incendiaire et cause 3D+5 PI.

ATTRACTION DU FOURBE






Niveau 13

-  **COLIFICHET** : posséder un objet précieux pillé à un sorcier
-  **ÉPREUVE** : moyenne CHA/FO (à la place d'un assaut)
-  **DÉPENSE** : 5 Faveurs de Crôm
-  **DÉGÂTS** : 1D BL (dégâts de chute)
-  **EFFET BONUS** : la cible est à terre pour trois assauts (sauf réussite AD)

USAGE : si le héros voit un personnage humanoïde en train de fuir ou de se préparer pour un mauvais coup (jusqu'à une distance de 30 mètres), il peut demander à Crôm (CHA/FO) de le tirer jusqu'à lui ! Le fourbe sera balancé sans ménagement aux pieds du héros et subira quelques dégâts de chute, sans pouvoir y résister. Si le malandrin rate une épreuve d'Adresse, en prime, il se retrouvera à terre.
Échec de l'épreuve : le prodige n'a aucun effet.
Réussite critique : la cible s'écrase si violemment au sol qu'elle perd 3D PV.

ORAGE D'LA MONTAGNE DE CRÔM

 **Niveau 14**

-  **CONDITION** : porter une ceinture volée à un chef, qui aurait été tué par le héros
-  **ÉPREUVE** : moyenne CHA/FO arrondie au supérieur (à la place d'un assaut)
-  **DÉPENSE** : 8 Faveurs de Crôm
-  **DÉGÂTS** : 2D+4 par cible (magique, électrique, ignore PR nat.)
-  **EFFET BONUS** : stupéfaction, perte de 1 assaut pour tous ceux qui sont blessés





USAGE : le héros appelle à lui les pouvoirs de Crôm, et se trouve soudain auréolé d'éclairs violents, qui vont frapper quiconque se trouve dans une zone de 5 mètres autour de lui (y compris les alliés car Crôm ne s'embarrasse pas avec les détails). Les cibles électrocutées perdront un assaut, à cause du côté surprenant et douloureux de l'expérience.

Échec de l'épreuve : le prodige n'a aucun effet.


Réussite critique : la portée de l'orage est doublée, 10 mètres autour du héros !

CONVICTION TOTALE

 **Niveau 15**

-  **CONDITION** : porter une pièce d'équipement réalisée à partir d'un morceau de dinosaure ou de grand monstre, lequel doit avoir été tué par le héros
-  **ÉPREUVE** : NON (instantané, sur AT réussie)
-  **DÉPENSE** : 5 Faveurs de Crôm
-  **FRÉQUENCE** : 1 fois par jour

USAGE : s'il réussit une Attaque, non parée ou esquivée, le Poing peut demander à Crôm d'ajouter l'intégralité de son score de Force à ses dégâts en tant que bonus, tant que ces dégâts proviennent d'une arme de contact. Ce bonus est valable pour une seule Attaque.

 **EFFET SECONDAIRE** : le héros sera cependant affaibli, quasiment vidé pour le reste de la journée, il pourra toujours combattre mais ne pourra plus compter son bonus normal de Force sur ses prochains dégâts au contact, jusqu'au lendemain.

QUAND ÇA MARCHE PAS

Chaque fois que le Poing de Crôm obtient un échec critique en utilisant des Faveurs, il doit tirer un résultat dans le tableau spécifique ci-dessous. C'est Crôm qui le veut.

1	En combat, le héros est déstabilisé et troublé : il perd l'assaut suivant et il aura un malus de -5 à sa prochaine épreuve. S'il n'est pas en combat, il est confus et aura un malus de -5 à sa prochaine épreuve.
2	Farce de Bloutos : des tapis moisis tombent du ciel, par dizaines ! Tous ceux qui sont dans une zone de 10 mètres autour du héros ont -3 à toutes leurs épreuves, pendant cinq minutes. Ensuite, les tapis tomberont en poussière.
3	En combat : le héros perd une de ses bottes/chaussures sur le champ de bataille. Il ne pourra pas la récupérer avant la fin du combat, et perd momentanément les bonus associés. Hors combat : le héros se blesse et perd 1 PV.
4	En combat, le héros est complètement déstabilisé : il perd 3 assauts à se demander pourquoi il est là. S'il n'est pas en combat, il se trouve très confus et aura un malus de -5 à ses trois prochaines épreuves.
5	Crôm était en train de manger et il se trouve dérangé. Agacé, il envoie valser l'intégralité de son banquet sur une zone de 10 mètres autour du héros : assiettes, couverts et nourriture. Dégâts : 1D PI par cible dans la zone.
6	Farce de Mankdebol : le héros se met à éternuer de manière violente et répétée, et s'il est en combat, aura un malus de -2 à toutes ses épreuves jusqu'à la fin du combat. Hors combat, il se cogne et perd 2 PV.
7	En combat : le héros perd son arme principale à 2D6 mètres, dans une direction aléatoire. S'il n'avait pas d'arme en main, il glisse et perd trois assauts à se relever. Hors combat : le héros se blesse bêtement et perd 3 PV.
8	Problème cosmique : trois petits projectiles enflammés venus du ciel frappent 3 cibles déterminées aléatoirement, dans une zone de 10 mètres autour du héros, ou sur ce dernier. Dégâts : 1D+6 PI.
9	Intervention inopinée de Dlu : le héros et tous ses alliés se retrouvent soudain enroulés dans d'épaisses couettes, qui les protègent des coups (+3 PR) mais causent un malus de -5 à toutes leurs épreuves, pendant 5 assauts.
10	Crôm a été dérangé alors qu'il tentait de séduire une femme. Vexé, il fait pleuvoir de gros cailloux en granite sur une zone de 10 mètres autour du héros. Dégâts : 1D+4 PI par cible dans la zone.
11	Erreur de jugement : en combat, le prodige qui visait un ennemi vise le plus proche allié du héros à la place. Hors combat, un autre dieu répond à l'appel, et une épée tombe du ciel sur le Poing ! Dégâts : 2D+6 PI.
12	Bafouillage : le héros a tellement mal formulé sa requête qu'il perd toutes ses Faveurs, jusqu'au lendemain !
13	Intervention divine : un dieu mécontent, contacté par erreur, affecte le héros ou l'un de ses alliés d'un trait de folie qui va durer pendant 1D20 jours. Tirer un résultat dans la table de folie aléatoire.
14	Incompréhension. Si c'est en combat, Youclidh répond par erreur et fera revenir à la vie le dernier ennemi mort, ou le prochain (avec tous ses PV). Hors combat, c'est Tzinntch qui répond et foudroie le héros pour 3D+5 PI.
15	On a dérangé Niourgl par erreur ! Le héros, ou l'un de ses alliés, se retrouve soudainement couvert de cafards énormes. En combat, il perd 5 assauts et 5 PV à lutter contre ces derniers. Hors combat, il perd 10 PV.
16	Gros plantage : le héros s'y prend si mal qu'il agace Crôm et perd toutes ses Faveurs pendant trois jours !
17	Intervention du Grand Forgeron : contacté par erreur, le dieu des Nains comprend mal un truc, et récupère jusqu'à 1D100 pièces d'or détenues par le groupe ! Celles-ci s'envolent brusquement vers le ciel, et POUF !
18	Les agissements du Poing de Crôm déplaisent aux dieux ! Ils lui confisquent alors son arme principale et celle-ci s'envole dans le ciel, accompagnée d'un feu d'artifice... Le Poing perd 1 en Courage, définitivement.
19	Crôm est agacé au plus haut point. Il déclenche une mini-tempête orageuse autour du héros, frappant ce dernier ainsi que les cibles se trouvant dans les 10 mètres, de 2D6+2 PI de foudre (ignorant PR nat.).
20	Catastrophe ! Un énorme poing surgit du ciel (ou du plafond) et écrase quelqu'un contre le sol. Sur 1D6 pair, il s'agit du héros, et sur impair il faut déterminer aléatoirement la cible. Dégâts : 4D+5 PI contondants.

J'PRENDS DES NOTES !

NOMBRE DE FAVEURS MAX. :

Comme vous n'avez pas beaucoup de cerveau disponible, utilisez donc ces cases pour cocher ou décocher les Faveurs utilisées/disponibles durant la journée, avec vos gros doigts.

Ourdo le sage conseille vivement de noter des choses importantes, par exemple ici :

SOMMAIRE

CARRIÈRE ET FAVEURS PAGE 3

CONVICTION DE CRÔM (NIVEAU 1)	PAGE 4
RIPOSTE BARBARE (NIVEAU 1)	PAGE 4
PROTECTION DE CRÔM (NIVEAU 2)	PAGE 5
CAILLOU D'LA MONTAGNE (NIVEAU 2)	PAGE 5
BOND DU TIGRE (NIVEAU 3)	PAGE 6
DÉFLECTEUR DE CRÔM (NIVEAU 4)	PAGE 6
CAPACITÉ : ARME DE CRÔM (NIVEAU 5)	PAGE 7
BALAYAGE BOURRIN (NIVEAU 5)	PAGE 7
DESTINÉE DU POING (NIVEAU 6)	PAGE 8
COUP DE BOULE DE CRÔM (NIVEAU 7)	PAGE 8
FLÈCHE-MISSILE (NIVEAU 8)	PAGE 9
BANQUET DU VALHALLA (NIVEAU 9)	PAGE 9
COUP DE LATTE MORTEL (NIVEAU 10)	PAGE 10
TEMPÊTE DES PLAINES (NIVEAU 11)	PAGE 10
EUL' TRUC QU'EXPLOSE (NIVEAU 12)	PAGE 11
ATTRACTION DU FOURBE (NIVEAU 13)	PAGE 11
ORAGE D'LA MONTAGNE (NIVEAU 14)	PAGE 12
CONVICTION TOTALE (NIVEAU 15)	PAGE 12

QUAND ÇA MARCHE PAS PAGE 13

J'PRENDS DES NOTES ! PAGE 14

Illustration de couverture et intérieure : Guillaume Albin @LE GRIMOIRE
Les icônes ont été empruntées (momentanément) au jeu vidéo Baldur's Gate III :)