

TABLEAUX des prodiges entropiques de la nature

Dé	Effets et descriptions des prodiges entropiques de la nature
1-4	Une coccinelle berserk folle s'écrase sur le front du paladin et lui inflige 1D6 de dommage, sans armure sauf en cas de heaume ou les dégâts seront ignorés.
5	Esprit du Paon, le paladin gagne pour la journée un bonus de +2 en Charisme
6	Esprit du blaireau, le paladin gagne pour la journée un bonus de +2 en Courage
7	Esprit de l'ours, le paladin gagne pour la journée un bonus de +2 en Force
8	Esprit du corbeau, le paladin gagne pour la journée un bonus de +2 en Intelligence
9	Esprit de la belette, le paladin gagne pour la journée un bonus de +2 en Adresse
10	Esprit du serpent, le paladin gagne pour la journée une immunité aux poisons
11	Esprit de la chauve-souris, le paladin gagne pour la journée la vision dans le noir, même magique.
12	Esprit du loup, le paladin gagne pour la journée un bonus au corps à corps de +2 en Attaque/esquive
13	La poisse : Un héros du groupe désigné au hasard reçoit du ciel une énorme déjection d'un dragon volant qui passait par là. Perte 1D6 de dégâts et -5 au CHA pour 24 heures
14	Une nuée de mouches voraces attaque le groupe et inflige 1D6 de dégâts sans armure naturelle pendant 1D6 assaut (un sort peut les détruire facilement)
15	Attaque d'un gros frelon Mutant énervé qui inflige 1D6 de dégâts au héros qui a le moins d'armure et surtout qui est le plus bruyant ou bavard.
16	Brusque orage de pluie, les aventuriers seront trempés et de mauvaise humeur. -2 en COU pendant le reste de la journée.
17	Brusque orage de grêlons, chaque personne dans un rayon de 500 mètres subit 1D6+3 de dommages sans PR naturelle. Durée 3D6 assauts
18	Coup de foudre : le paladin reçoit un éclair du ciel qui lui inflige 3D6 de dommages et un malus de 2en CHA le temps de retrouver un peigne...
19	Une zone de 20 mètres de rayon d'orties corrosives (page 58 du bestiaire) pousse rapidement au milieu du groupe, ça pique et ça gratte.
20	Un héros du groupe désigné au hasard se retrouve avec tous les poils et cheveux modifiés en mousse naturelle (pilosité moussue pendant 1D6 jours -3CHA)
21	Une vingtaine de chiens de toutes tailles adoptent et défendent le groupe du paladin et les suivent partout pendant 1D6 jours puis disparaissent (page 4, tableau du matériel)
22	Un martin pêcheur géant du Mooté devient le familier du paladin, et il lui apportera tous les jours 1D6 kg de poissons frais jusqu'à sa mort.
23	Une nuée de petits animaux des forêts et de champs (belettes, lapins, écureuils...) sautent sur le paladin, avant de s'enfuir. Relancez un jet pour obtenir un monstre...
24	Des champignons colorés mais indigestes poussent autour du paladin dans une zone de 3 mètres. Ils se liquéfient au bout d'1D6 heures en laissant une bouillie nauséabonde.
25	Un tourbillon de feuilles mortes submerge le groupe du paladin et un esprit malicieux dérobe un objet inutile à chacun du groupe (Jet INT -5 pour le repérer et le faire fuir)

26 D	Une zone de 3 mètres de rayon se forme autour du paladin qui détruit durablement la végétation normale pendant 1D6 heures c'est le DONDATILA.
27	Un héros du groupe désigné au hasard gagne la compétence « attire les monstres et les animaux » mais uniquement en milieu forestier.
28 D	Apparition autour du Paladin d'une paire fleurie née d'un sortilège de la terre oublié « Tapis de fleurs de Yolaine » de Niv 1) lancez un D6 sur un 6 les fleurs sont géantes.
29	Une belle libellule entropique : 1 dorée/2 argentée/3 noire/4 verte/5 rouge/ 6 grise et morte, s'écrase sur le torse du paladin et lui absorbe 1D6 PA pendant 24 h
30	Une horde d'une vingtaine de gallinacée colorée attaque le groupe du paladin, menée par un coq teigneux (Stats :EV1D6 ESQ8 6enAtt/1D-3 COU8) Fuite si 25% de perte
31	Un petit nuage entropique apparait et suit le paladin au-dessus de sa tête. Il pleut sur lui, même en intérieur pendant 1D6 heures (gare aux rhumes)
32	Une nuée d'une centaine oiseaux amateurs de raisins se délestent pour fuir un prédateur et arrosent une zone de 10 m de rayon autour du paladin (-3 CHA sans nettoyage)
33	Une « escadrille » (1D6+6) de gros corbeaux affamés et énervés (voir corbeau cendré page 38 du bestiaire) attaquent du ciel le groupe du paladin pendant 1D20 assauts.
34 D	Un tourbillon de poussière entropique souffle sur le groupe et tous les objets en bois ou en cuir doivent faire un jet de rupture ou pourrir en 1D+6 minutes
35 D	Un tourbillon de poussière entropique souffle sur le groupe et tous les objets en métal (or et argent compris) doivent faire un jet de rupture ou pourrir en 1D+6 minutes
36	Une douzaine de gros chats sauvages (comme coyote page 38 du bestiaire) attaquent le groupe du paladin et combattent jusqu'à la mort, c'est n'importe quoi...
37	4 castors ninjas bedonnants avec une carapace de tortue dans le dos et un vieux rat garou attaquent le groupe en les insultant de voleurs (pages 238 et 253 du bestiaire)
38 D	Apparition autour du Paladin de grandes ronces née d'un sortilège de la terre oublié « Mur végétal de Nubik » de Niv 2) lancez un D6 sur un 6 les ronces sont géantes.
39	Un héros du groupe désigné au hasard gagne la compétence « chevaucher » même sur les créatures monstrueuses (sans conditions de COU).
40	Le paladin est en harmonie avec la nature, il regagne tous ses PA dépensés dans la journée et 1D6 PV en cas de blessure.
41	Un héros du groupe désigné au hasard gagne la compétence « détecter » mais uniquement en milieu forestier.
42	Un héros du groupe désigné au hasard gagne la compétence « déplacement silencieux » mais uniquement en milieu forestier.
43	Un héros du groupe désigné au hasard gagne la compétence « pistage » mais uniquement en extérieur.
44 D	Apparition autour du Paladin de buissons épineux et toxiques née d'un sortilège de la terre oublié « buissons venimax » de Niv 4) lancez un D6 sur un 6 les ronces sont géantes.
45	Un héros du groupe désigné au hasard gagne la compétence « comprendre les animaux » mais uniquement les animaux forestiers.
46	Un héros du groupe désigné au hasard gagne la compétence « premiers soins » mais uniquement en milieu forestier grâce aux plantes médicinales sur place.
47 D	Erreur de prodige, des râteaux apparaissent dans une zone de 25 mètres de rayon autour du paladin (voir les effets du sort du paladin de Niv 1)
48	Un héros du groupe désigné au hasard gagne la compétence « escalader » mais uniquement en milieu forestier. Un champion des arbres et des lianes
49	Un héros du groupe désigné au hasard gagne la compétence « appel des renforts » mais uniquement en milieu forestier.
50 D	Apparition autour du Paladin de lianes et ronces née d'un sortilège de la terre oublié « prison de la terre » de Niv 5) lancez un D6 sur un 6 effet critique les lianes sont géantes.

51	Une tornade glacée se déclenche et tout le monde perd 2D6 PV de froid dans un rayon de 100 mètres. Les liquides seront gelés et certaines boissons bonifiées.
52	Une nuée de rats géants (page 68 du bestiaire) attaquent le groupe de toute part. Ils seront 1D6 par niveau du paladin mais fuiront à la moitié de pertes.
53 D	Des champignons poussent un peu partout en quelques secondes. Les aventuriers qui en mangent se sentent bien et gagnent 5V chacun (se conserve 24h)
54 D	Des cactus géants poussent dans une zone de 20 mètres de rayon. Epreuves AD pour les éviter, en cas d'échec de la cible 1D6 de dommages à chaque assaut dans la zone.
55 D	Un personnage du groupe subit une mutation mineure (voir le tableau des mutations mineures)
56	Une nuée de 1d6 (par niveau du paladin) coccinelles berserks énervées (page 37 bestiaire) attaque le groupe du paladin et se battent jusqu'à la fin.
57	L'esprit d'une licorne des forêts frôle un personnage du groupe qui sera immunisée à toutes formes de magie et prodiges pendant 24 heures (même les soins magiques).
58 D	Erreur de prodige, une grande flaque de lisier apparait dans une zone de 10 mètres de rayon autour du paladin (voir les effets du sort du paladin de Niv 4)
59	L'esprit d'un elfe Sylvain frôle un héros du groupe désigné au hasard et il gagne la compétence « tirer correctement », un bonus de +1 AD mais uniquement avec un Arc.
60 D	Apparition autour du Paladin d'un trou née d'un sortilège de la terre oublié « terrassement de SHMUR » de Niv 6) lancez un D6 sur 6 effet critique le trou est doublé.
61	Un brebiphant géant (page 23 du bestiaire) surgit et piétine les héros sans ménagement puis s'enfuit le plus rapidement possible à l'opposé de son arrivée.
62 D	Erreur de prodige, le paladin ou un héros de son groupe se transforme en Chaponne Fanghienne aguerrie (page 36 du bestiaire) pour 1D6 heure, facile à nourrir.
63	Un gros oiseau mort d'une crise cardiaque en vol s'écrase sur un héros du groupe désigné au hasard (le joueur sera assommé et subira 2D6 de dégâts contendants)
64	Un aigle géant (page 21 du bestiaire) essaye d'emporter un familier, une petite monture ou le plus petit des héros mais prendra au mieux 5 assauts pour partir avec sa prise.
65	Erreur de prodige, une belle lumière bénie une zone de 500 mètres de rayon autour du paladin (voir les effets du sort du paladin de Niv 5 amélioration des rendements)
66	Malédiction potagère, tous les légumes et fruits dans une zone de 500 mètres de rayon autour du paladin pourrissent en quelques minutes, une calamité pour les fermiers.
67	Un personnage du groupe subit une mutation majeure (voir le tableau des mutations majeures)
68	Un patriarche globzule (page 46 du bestiaire) surgit et tente de voler de l'équipement à un héros du groupe, il peut être combattu ou amadouer avec des objets/nourriture
69	Un/une jeune gnome des forêts du Nord (page 207 du bestiaire) se mets au service d'un héros du groupe et lui est fidèle (sauf en cas de mauvais traitements). Tirer un PNJ
70 D	Les héros prennent l'apparence d'homme légumes Navets (caractéristiques et équipements inchangés) pendant 1D6 jours (page 227 du bestiaire)
71 D	Les héros prennent l'apparence d'homme légumes Carottes (caractéristiques et équipements inchangés) pendant 1D6 jours (page 226 du bestiaire)
72 D	Les héros prennent l'apparence d'homme légumes Poireaux (caractéristiques et équipements inchangés) pendant 1D6 jours (page 229 du bestiaire)
73 D	Les héros prennent l'apparence d'homme légumes Patates (caractéristiques et équipements inchangés) pendant 1D6 jours (page 228 du bestiaire)
74	Une dragonne des cimes (page 282 du bestiaire) essaye de saisir le membre le plus petit du groupe ou le sac à dos d'un héros avec de la nourriture et s'enfuira à 1D6 kilomètres...
75	Une ondine (page 256 du bestiaire) prisonnière dans un tonneau appelle à l'aide. Pour la libérer il faut combattre un barbare chasseur d'auroch (page 147 du bestiaire)

76 D	Tous les personnages du groupe subissent une mutation mineure (voir le tableau des mutations mineures)
77	Bienfait de la nature, le paladin gagne 1D4 PA de façon définitive, mais une seule fois dans sa carrière.
78	Il tombe un brouillard étrange, crée par Dame Nature. La visibilité devient presque nulle et les sorts et prodiges ne fonctionnent plus pendant 1D6 heure
79	Un personnage du groupe subit une mutation qui lui permet de lancer des sorts de la magie de la Terre de Niv2 avec 15 PA (non augmentable) mais ne peut utiliser d'objets.
80	Un héros se retrouve attaqué par une nuée éphémères de mites magiques qui dévore ses vêtements et armures, le laissant nu (sauf les reliques et équipements magiques)
81 D	Tous les personnages du groupe subissent une mutation majeure (voir le tableau des mutations majeures)
82 D	Erreur de prodige, le paladin et son groupe se retrouvent transformés en arbres pour 1D6 heures, et ne peuvent rien faire ni être blessé sous cette forme.
83	Soins de Dame Nature : une nuée de papillons multicolores entoure les héros qui sont soignés de toutes leurs blessures en quelques secondes et en plus c'est beau.
84	Erreur de prodige, 2 Nains messagers de Jord'hun viennent aider le Paladin pour la journée (voir les effets du sort du paladin de Niv 5) mais ils seront à peine polis.
85	Une « très belle Fée » protectrice de la Nature propose au paladin de gagner un point de destin perdu ou d'en faire profiter aux membres de son groupe mais pas lui...
86 D	Tous les personnages du groupe subissent une mutation majeure et une mineure (voir le tableau des mutations majeures et mineures)
87	Un ogre mutant aguerri (page 209 du bestiaire) arrive en volant et attaque le paladin en criant « le Gras c'est la vie ». il s'enfuira dès qu'il sera à moins d'un tiers de sa vie
88	Une « très belle Fée » protectrice de la Nature propose au paladin de gagner un niveau ou de faire profiter de son cadeau à 2 membres de son groupe mais pas lui...
89	Un Hippopogriffe (page 250 du bestiaire) amnésique en rut se prend d'affection pour un héros du groupe et veut des câlins qui causent 3D6 et -3 CHA (12H) puis il repartira.
90	Des sables mouvants mortels apparaissent autour du paladin (10 mètres de rayon) et tout le monde est englouti (réussissez au moins 1 épreuve AD/FO sur 4 jets ou périssez)
91	Une plante carnivore géante ancienne (page 65 du bestiaire) apparaît à côté du paladin et tente de dévorer le groupe car elle est affamée. Vous pouvez fuir ou combattre...
92	Un crevasse remplie d'eau s'ouvre devant le paladin et un kraken affamé (page 50 du bestiaire) attaque le groupe. Vous pouvez fuir ou le combattre si vous êtes suicidaire.
93	Un arbre marcheur maudit (page 233 du bestiaire) attaque un héros du groupe car il pense que celui est responsable de la mort de sa progéniture. Fuyez pauvre fou !
94	Un héros du groupe désigné au hasard gagne 1 niveau, la compétence «comprendre les animaux », mais ne peut plus manger de viande (perte 2D6 par repas avec de la viande)
95	Un géant des forêts (page 189 du bestiaire) est attiré par un appel mystérieux et cassera tout sur son passage pour faire cesser cette musique agaçante qui provient du paladin.
96	Terrible Tempête de vent pendant 1 heure, chaque cible dans un rayon de 100 mètres subit 3D6 de dégâts de projectiles naturels en bois, pierres, bâtiments endommagés.
97	Apparition d'une grotte née d'un sortilège de la terre oublié « grotte instantanée de SHMUR » de Niv 13) lancez un D6 sur un 6 c'est une grotte avec des gemmes.
98	Erreur de prodige, votre groupe se retrouve au Sanctuaire de Jord'hun (voir les effets du sort du paladin de Niv 11) pour repartir, vous devrez accepter une quête du Dieu.
99	Nouvelle jeunesse de Dame Nature : la/les cibles dans un rayon de 3 mètres rajeunissent de 10 ans et regagnent un point de Destin perdu, les cicatrices disparaissent aussi.
100	Tempête cyclonique de 1 heure, toute cible dans un rayon de 300 mètres subit 5D6 de dégâts, les bâtiments sont détruits partiellement et la végétation naturelle arrachée.