

ŒUF CORSE

Une aide de jeu de C. Kennig, traduite de l'allemand et mis en page par Vik, relecture par MadMalik

Cette aide de jeu spéciale « Pâques » a été conçue pour les joueurs de tous niveaux, et est à jouer de préférence durant la période consacrée.

Lors d'une marche en forêt, les PJs ont la possibilité de découvrir un œuf multicolore et magique aux effets miraculeux. La découverte d'un œuf se joue sur un test réussi de *ESP+In+Vigilance*, une fois par niveau. Chaque joueur peut trouver un œuf mais un joueur ne peut en trouver qu'un seul.

Le joueur détermine ensuite par différents jets de dés l'œuf qu'il a trouvé (mais seule l'apparence de l'œuf lui est décrit, pas ses effets).

1. MOTIFS	
D20	Motif
1-5	Monochrome
6-10	A taches
11-15	A pois
16-20	A rayures

2. COULEUR		
D20	Couleur	Bonus*
1	Blanc	PV+niv/2
2-4	Rouge	ATT+1
5-7	Vert	TIR+1
8-10	Bleu	DEF+1
11-13	Jaune	INI+1
14-16	Orange	LSC+1
17-19	Mauve	LSO+1
20	Noir	Dep+0,5m

*Le bonus est appliqué tant que le PJ porte l'œuf avec lui

Si l'œuf n'est pas monochrome (à taches, à pois ou à rayures), une deuxième couleur est déterminée sur le tableau 3.

3. 2E COULEUR ET BONUS SUPPLEMENTAIRE				
D20	Couleur	A taches	A pois	A rayures
1	Blanc	PV+niv/2	PV+niv/2	Chance du Héros +I
2	Rouge	Fo+1	COR+1	Œuf de dragon
3	Rouge	Fo+1	COR+1	Œuf explosif
4	Rouge	Fo+1	COR+1	Œuf magique <i>Boule de feu</i>
5	Vert	Ag+1	MOB+1	Œuf de course
6	Vert	Ag+1	MOB+1	Acrobatie +I
7	Vert	Ag+1	MOB+1	Chasse +I
8	Bleu	Co+1	COR+1	Œuf d'eau
9	Bleu	Co+1	COR+1	Œuf de nage
10	Bleu	Co+1	COR+1	Œuf d'air
11	Jaune	Dx+1	MOB+1	Une chance du diable +I
12	Jaune	Dx+1	MOB+1	Œuf d'or
13	Jaune	Dx+1	MOB+1	Bluff +I
14	Orange	In+1	ESP+1	Œuf de lumière
15	Orange	In+1	ESP+1	Education +I
16	Orange	In+1	ESP+1	Magie du feu +I
17	Mauve	Au+1	ESP+1	Dévastation +I
18	Mauve	Au+1	ESP+1	Recharge améliorée +I
19	Mauve	Au+1	ESP+1	Œuf de changesort
20	Noir	Dep+0,5m	Dep+0,5m	Œuf magique <i>Terreur</i>

* Si la deuxième couleur est identique à la première, alors le bonus est ignoré. A la place, le bonus déterminé par la première couleur est doublé

ŒUFS RAYES.

Œuf de dragon. De cet œuf naît un jeune dragon après D20 jours (déterminez la couleur sur la table 2), qui arrivera à maturité après de nombreuses années. Ce dragon inutile aime se blottir sur l'épaule du PJ et lui accorde par sa présence le bonus lié à sa couleur (tableau 2).

Œuf explosif. Secoué, l'œuf explose et cause D20 dommages, sur un rayon de 5m, non défendables (si lancé : BA+1). Etrangement, le PJ trouvera toujours un œuf explosif sur sa route après D20 jours.

Œuf d'or. Le possesseur de cet œuf ressent la présence d'or (et même à travers les murs) sur un test réussi de ESP+In à une distance de In mètres.

Œuf de lumière. Les rayures de l'œuf brillent en permanence (comme le sort *Lumière*).

Œuf d'air. Permet de bénéficier d'oxygène de manière permanente (utile en cas d'immersion).

Œuf de course. Le porteur de cet œuf peut courir sur une distance de DEP*3 (au lieu de DEP*2).

Œuf de nage. Le porteur de cet œuf peut nager aussi vite que sa vitesse de course.

Œuf d'eau. Si l'œuf est tenu en main, il permet de synthétiser de l'eau fraîche (1 litre/min).

Œuf de changesort. Permet au porteur de l'œuf de changer de sort une fois par jour sans que cela coûte une action.

Œuf magique. Permet au porteur de l'œuf d'utiliser une fois par jour la magie implémentée dans l'œuf. Cela est possible indépendamment des restrictions de classe (les guerriers et éclaireurs peuvent donc les utiliser) et du niveau requis pour lancer le sort.