

Tristaris,

Sombre déesse de la misère,
Mère des infinies lamentations,
Reine de l'innommable douleur.

Brian Hull - 1994
Traduit par Akshaan Le Lynx - 2002

Description

Tristaris est la sombre déesse de la misère. Elle est la plus jeune divinité chaotique formée à partir des esprits damnés, sans espoir, cristallisés dans l'éther chaotique suite aux destructions causées par les autres dieux du chaos.

Tristaris ressemble à une femme à la peau grise, décharnée, exsangue, aux longs ongles d'acier. Elle est assez grande et à la silhouette fine, ses cheveux sont fins et blancs. Tristaris, n'a pas d'oeil et de ses orbites coule continuellement des larmes noires qui descendent jusqu'à son maigre cou. La déesse est enveloppée dans un linceul mortuaire noire et portent les bijoux morbides, quoique élégant, en onyx et ivoire.

La déesse est un dans la désolation infinie de son royaume, de douleur et de misère, et chante une complainte à faire frémir. Ce chant raconte les tragédies vécues par les mortels du monde et il est dit que toute personne entendant cette complainte est vouée au désespoir éternel.

Adorateurs

Les adorateurs de Tristaris se font partis de ceux qui estiment que tout espoir pour le monde est vraiment perdu. Ses fidèles trouvent du bien-être dans la douleur et dans les pleurs, ainsi que dans le fait de provoquer cet état chez les autres.

Ses champions sont les plus ardents de ses fidèles. Ils sont complètement convaincus que le monde est condamné et que plus rien ne peut être fait. Pour accélérer la destruction totale, les champions de Tristaris se tuent et damnent tous ceux qui s'opposent aux dieux du chaos, et ceux qui luttent contre la décrépitude du monde. Ses champions aggravent la notion d'impuissance face à la fin du monde et à la misère, augmentant ainsi le bien-être des adorateurs de Tristaris.

Enfants de chagrin : disciples de Tristaris.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+20	+2	+2	+2	+20	+2	+20	+20	+20	+20	+20	+20

Amis et ennemis

Tristaris se n'a pas vraiment d'alliés ni d'ennemis

parmi les autres du chaos. Ces disciples et champions aiment parfois tenter les fidèles des autres dieux pour les convertir aux infinies lamentations de leur reine. Ironie suprême pour se convertit qui éprouve une indescriptible tristesse face à la destruction du monde effectuée par eux et leurs anciens compères. Cette tristesse leur est de plus source de bien-être. Là, est toute la contradiction de Tristaris.

Utilisation de sort

Tristaris permet à ces adorateurs d'utiliser la magie. Tous types de magie sont acceptés temps que l'adorateur est capable d'assumer les conséquences de ces sorts. La déesse ne possédant pas sa propre magie elle ne leur facilite jamais l'utilisation de sorts.

Commandements

Tous initiés des cultes de Tristaris doivent vivre en accord avec les commandements suivants :

- Toujours supprimer toute parcelle d'espoir présente en quelqu'un.
- Tuer tout ce qui peuvent aller contre la fin du monde.
- Détruire la vie et le bonheur.
- Convertir au culte de Tristaris.
- Priver les autres champions du chaos de leur pouvoir.
- Aider la cause du chaos.
- Empêcher toute victoire du Bien à grande échelle.

Épreuve

Les disciples de Tristaris se sont incapables de ressentir la joie dans autre chose que leur propre misère. Rien ne leur est vraiment interdit du moment que des adorateurs se rendre compte que leur acte ne doit pas changer le cours du monde et leur propre damnation.

Symboles

Tristaris et ses disciples aiment se retrouver dans le chiffre quatre. Ceci, parce qu'il y a quatre élémentaires et qu'il y a quatre désastres associés menant à la fin du monde ;

feux, inondations, tremblement de terre et tempête.

Son symbole est la moitié d'un visage pleurant par son unique oeil à moitié fermé.

Grâce divine

La grâce divine de Tristar se manifeste par le fait de plus ressentir de joie ni de plaisir. Cette grâce 5 est tout le temps accompagné d'un bonus de 3d6 points de blessures, ainsi que d'un attribut chaotique. Les disciples de Tristar, ayant reçu une grâce divine, sont également immunisés contre la peur et la terreur.

Les objets magiques de Tristar

Tristar peut offrir un ou plusieurs objets magiques en cadeau à ces plus valeureux champions. C'est cadeau reste néanmoins exceptionnel, de par leur valeur, leur pouvoir et leur rareté.

L'armure de Tristar

La couleur de l'armure de la déesse de la misère passe du vert foncé au gris. Elle a composé de morceaux de plaques reliées entre eux par des chaînes. Il n'y a pas de heaume sur l'armure de Tristar. Le porteur de l'armure devra alors se parer d'une peinture de guerre vert et gris sur le visage. Cette peinture est magique et protège la tête du guerrier comme s'il avait un heaume.

Plus la protection de l'armure est efficace, plus la peinture de guerre sur le visage devra être complexe.

Cette armure pourra posséder une, ou la totalité des runes de Tristar. L'effet de ces runes est décrit si après.

Les runes de Tristar

Elles sont au nombre de quatre ; la rune de misère, la rune de débilité, la rune de présage, la rune de rancune.

La rune de misère

Cette rune entraîne, à toute personne tentant de blesser le champion, un chagrin et une misère si importante que l'agresseur est incapable d'effectuer quoi que ce soit dans le round suivant.

La rune de débilité

Cette rune cause la perte de 20 points d'Int à toute personne étant à moins de 20 mètres et ceci tant qu'il reste dans cette zone. Cette rune protège également le porteur et l'immunise contre tout effet psychologique.

La rune de présages

Cette rune maudit tous ceux qui nuisent à son porteur. Celui qui le blesse sera plus tard soumis à un spasme violent qui provoque une attaque de Force 10. Un test d'Endurance de réussi réduit les dommages de moitié. La durée des effets de la rune est de 10 heures.

La rune de rancune

Cette rune empêche l'adversaire de parler avec son porteur, ou de lancer un sort qui implique de parler. L'adversaire du champion ne peut que de regarder sans pouvoir effectuer la moindre tentative de parole. L'adversaire devra également effectuer un test de CI ou acquérir un point de folie.

Le bouclier de Tristar

Ce bouclier effet de verre de couleur vert foncé strié de noir avec une bordure d'acier noir. Les boucliers de Tristar reflètent une image qui est une abominable caricature de l'adversaire. Celui-ci doit effectuer un test de FM ou être momentanément inapte à regarder son propre reflet et même à se déplacer. Les effets du bouclier sont utilisables à volonté par le champion.

Magie et sort

Tristar n'a pas de sort ni de magie spécifiquement dédiée à elle. Comme précisé précédemment elle n'est pas contraint l'utilisation de la magie par ces disciples et champions.

Artefacts magiques

Tristar possèdent plusieurs artefacts chaotiques très puissants qu'elle offre parfois à ces champions et disciples ayant mérité cette récompense suprême.

Le chaudron de Keening

Ce petit chaudron d'acier noir, peut contenir approximativement 5 litres et ne peut être utilisé que par le champion à qui Tristar l'a donné. Le chaudron peut être rempli avec n'importe quelle liquide mais celui-ci se transforme alors un manque inmanquablement en poison mortel pour la plupart des espèces vivantes. Les 5 litres représentent un environ quarante doses de poison de n'importe quel type (au choix du propriétaire du chaudron).

La surface du liquide contenu dans le chaudron reflète l'image, des faits et actions, des plus proches créatures d'alignement bon et loyal.

Si un adversaire approche à moins de 30 mètres du propriétaire du chaudron, celui-ci émet un hideux gémissement et vomit une lourde et méphitique brume verte. Le gémissement provoque la peur en chez toutes créatures de moins de 3 mètres en cas de test de CI manqué. La brume mais ici qu'il agit alors de son plein gré est attaqué l'adversaire du champion une fois par round, se logeant ensuite dans son ombre (traiter cette attaque comme une attaque supplémentaire du champion), cette attaque ayant un rayon d'action de 30 mètres. La brume verte persiste tant que l'ennemi est à moins de 30 mètres.

Une brume se formera également chaque fois que le champion aura une récompense de la part de Tristar se (autres que le chaudron lui-même).

Le chaudron est généralement porté à la ceinture ou sur le dos du champion. Le chaudron ne pèse rien pour le champion.

Le bâton d'homme-arbre

Ce puissant bâton expliqué dans une grosse branche d'un des hommes-arbres voués à Tristar. Le bâton semblent faits en bois normal avec des sculptures de visage agonisant et des doigts humains sortant de celui-ci à divers endroits.

Le bâton émet une « aura de misère », comme les hommes-arbres, épidémie s'approchant à moins de dix mètres écope d'une pénalité -2/-20% à toutes ses caractéristiques. Se bâton possède également 1d4 faculté magiques chaotiques (choisies par le premier propriétaire).

Le filet de pleurs

Cette arme ressemble un long bâton noueux possédant un filet de fin tissu à son extrémité. Le bâton est en bois gris sombre et mesure 2,70m de long. Le filet peut être employé comme arme et touche systématiquement la tête de l'adversaire en l'enveloppant. Ce dernier réfugie alors que sa tête emprisonnée entre ses mains, gémit et pleurant comme misérable. Les adversaires ainsi piégés le reste pour un round et peuvent être frappés par l'autre partie du bâton qui possède une lame. Si dès qu'une personne est piégée, le bâton devient mou, prenant la consistance d'un reptile facilitant l'utilisation de la lame. Le bâton s'utilise alors comme une arme articulée. Cette dernière provoque les dommages habituels (1d6 + F) mais traverse toute armure et est considérée comme une arme magique. La lame ne peut servir que sur un adversaire piégé par le « filet de pleurs ». Grâce à un test de CI réussi en fin de round, l'adversaire piégé se libère et peut combattre normalement. Ce qu'un échec signifie que l'adversaire est piégé pour un round supplémentaire. Si quelqu'un, ou quelque chose, endommage le filet enveloppant le prisonnier, celui-ci disparaît automatiquement et réapparaît sur le bâton. Ce dernier reprend alors son apparence première. Le prisonnier est alors libéré.

Cette arme ne peut être utilisée que sur des créatures de moins de 3 mètres.

Le grimoire des tragédies

C'est un volumineux livre noir de 400 pages. Sur chaque page est écrite une poésie triste, misérable, si abominable que même le plus valeureux et courageux guerrier qui la lit sombre dans une misère sans fonds. Si le champion commence la lecture des poésies, tout être vivant pouvant l'entendre termes de manière PERMANENTE des points de caractéristiques comme décrit dans le tableau ci-après. Il faut un round pour lire un poème.

Nbre de poèmes entendus	Pertes
1	Cd -10%
2	F -1
3	Cd -10% F-1
4	Cd -20% F-1
5	F-2 E-2 Cd -10%

Les pertes ci-dessus s'ajoutent au fur et à mesure des lectures.

Dès la première lecture un test de FM peut être effectué pour résister aux effets du livre. Le vivant possédant équivalent de 40 points de magie, le test de FM sera diminué

de 5 % par point de magie du livre utilisé. Un maximum de dix points peut être utilisé par victime. La victime écoutant la poésie ne seront pas compte du piège et désire entendre la fin du poème, sauf si un test d'Int est réussi. Ainsi libéré du piège elle pourra attaquer le lecteur.

La faucille de Saydeez

Ce sont les faucilles utilisées par les plus grands démons de Tristar; les Saydeez. Ces faucilles sont énormes et gravées de runes vertes et grises. Elle offre un bonus aux dommages de +5 et toutes personnes touchées par cette arme, si elle survit, devra réussir un test de FM ou s'écrouler sur le sol, en larmes.

Le fouet des lamentations

Ces fouets sont épais, verts et semble être fait en liane sombre hérissée d'une multitude d'épines acérées. S'est fouet se manie comme des fouets normaux, leurs forces effectives étant celle du porteur et ils peuvent désarmer grâce à une attaque réussie. Les épines insérées mordent très profondément légèrement protéger. Ainsi, si l'attaque se fait sur une zone non protégée, il y aura un bonus aux dommages de 2d6 points. La victime de bras de plus réussir un test de FM ou être prise d'achat d'un ainsi insurmontable qu'elle ne pourra pas effectuer sa prochaine attaque (et seulement la prochaine attaque).

Les crochets de Tristar

Cette arme puissante est une barre de bois cendreuse qui est courbé comme un crochet à son extrémité. Cette arme peut bloquer une attaque par round et renvoyée la magie également une fois par round. Considérez que le crochet frappe toujours l'adversaire dans le dos si le résultat du jet de dés indique les jambes. Les humanoïdes frappés de cette manière tombent à terre et peuvent seulement essayer d'éviter ou d'esquiver les attaques pour le reste du round. Pour les autres, cela reste inchangé. L'arme possède autant de propriétés chaotiques que le champion possède de récompenses de Tristar (voir après).

Une fois par semaine, le crochet peut appeler un Blissbane qui servira son nouveau maître jusqu'à la mort.

Si le crochet est utilisé par un mage, il possède alors un bonus de dommages égale à la moitié du niveau de magie du magicien. De plus, le crochet double ses points de magie.

Le voleur de rêves

Cette épée vert foncé est donnée seulement aux plus dignes champions de Tristar. Elle draine autant de FM et d'Int qu'elle occasionne de dégâts. Le voleur de rêve à quatre attributs chaotiques choisis par son porteur.

Les dégâts causés à la FM et l'Int sont DEFINITIFS sauves si un sort contraire et jeté sur la victime (comme le sort de guérison de blessures graves).

L'épée prévient toujours son porteur de la présence d'ennemis et peut irradier d'une lumière rouge si intense qu'elle éclaire comme une lanterne.

Les démons de Tristar

Le Blissbane,

La misérable femme hurlante,
L'esprit décharné des lamentations,
Les maîtresses du désespoir.

Des créatures infernales ressemblent à des femmes à l'aspect fantomatique, au corps décharné et ridé, aux fins et longs cheveux en bataille. Le Blissbane émet des cris et gémissements perçant ainsi que des éclats soudains de rire démoniaque qui créent un sentiment de misère. Mais gémissements infligent une perte de 1 point de F à toute créatures regardant le démon tandis que le rire un domaine de manière permanente 10 points d'initiative. L'utilisation de ces « armes » prend un round et la créature est incapable d'attaquer d'une autre manière. Les dommages ignorent tout type d'armure. C'est pour cela que ces démons sont extrêmement craints. Le Blissbane est immunisé à tout effet psychologique et ne peut être blessé que par des armes magiques. Ils peuvent traverser n'importe quel obstacle comme s'ils étaient été éthérés, mais en contrepartie ne peuvent utiliser aucun objet. La simple vue d'un Blissbane cause la peur et leur nature éthérée pénalise l'attaque de 10%. Souvent sait démons apparaissent par groupe de quatre (le chiffre de Tristar).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	0	0	0	0	6	100	0	0	89	89	89	89	0

Le Sloath,

Porteur de misère,
Coursiers de Tristar,
Bêtes de souffrance.

Les Sloath sont des créatures de la taille d'un énorme ours avec quatre pattes terminées par de grosses griffes courbées. Ces créatures n'ont pas de tête et semble être fait presque entièrement de couches superposées de sombre linceul. Lors qu'ils se déplacent les Sloath émettent de profonds et gutturaux grognements. Ces créatures se battent avec leurs griffes, et ont la capacité, lorsque cela est nécessaire, de transformer leur corps en un vulgaire tas de chiffon inutiles. Cette action prend un round. Ces chiffons peuvent être dispersé dans le vent ou même brûlés, mais, à moins que la totalité d'entre eux (1d100+50) ne soit détruit, la créature de reprendre sa forme initiale à partir des quelques chiffons restants, le tout en un round. Seule la taille de la créature variera en fonction du nombre de linceuls restants.

Ces créatures sont immunisées contre tout effet psychologique. Elles possèdent également quatre attributs chaotiques (au choix du maître du jeu). De plus, l'enchevêtrement des tissus leur offre 4 points d'armure sur tout le corps.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
12	44	0	6	6	24	44	4	0	89	89	89	89	0

Vous pourrez utilisé si la table des mutations chaotiques présente sur le site www.errare-demonicum-eslfr.fr pour attribuer à ces créatures leurs attributs chaotiques.

L'homme-arbre de Tristar,

La chaîne du désespoir,
Les racines du mal,
Les yeux pétrifiés du mal

Les hommes-arbres sont de puissants démons qui peuplent en grande partie les forêts délabrées et miséreuses qui se trouvent non loin du royaume de Tristar, près des terres incultes du chaos. Ces arbres ressemblent à des chênes trapus, tordus, au tronc épais et dans l'écorce desquels se dessinent des visages humains angoissés. Les hommes- arbres parlent une langue qui leur est propre, et l'entendre fait presque perdre la raison. Tout ceux entendant une conversation entre arbres doivent effectuer un test de Endurance - 20 % ou subir l'équivalent d'une attaque de F 9 qui laissera la victime les oreilles plein de sang. Cette attaque ne sera pas modifiée par une éventuelle armure. Les arbres attaquent grâce à de violents coups de branches. De coups consécutifs réussis signifie que la victime a été attrapée par l'arbre. À moins que la victime réussissait un test de dextérité, elle est considérée comme ceinturée (voir règles de lutte dans WJRF). Un arbre à en moyenne neuf branches ce qu'il fait qu'il peut attaquer et continuer à s'occuper d'un individu enchevêtré dans deux de ses branches.

Les arbres ont 6 points d'armure et peuvent avoir 4 attributs chaotiques. Les arbres sont immunisés contre tout effet psychologique. Enfin, ils peuvent voir et attaquer dans toutes les directions simultanément.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	69	0	9	9	99	90	9	89	89	89	89	89	0

Saydeez,

Le diable hurlant de la douleur,
Seigneur des alanguissements,
Seigneur des sanglots et les tourments.

Les Saydeez sont les démons les plus puissants de Tristar. Ils ressemblent à des hommes décharnés, écorchés vif, à la peau rouge avec de longues barbes noires. Ils ont également de petites cornes sur leur front. Ces démons sont habillés avec de grandes robes noires. Leurs yeux sont blancs, sans expression, et des larmes de sang en coulent continuellement. Chacun d'entre eux porte la fois-ci de Tristar (voir avant). Ils possèdent également un fouet des lamentations qu'ils utilisent quand ils ne se servent pas de leurs griffes au corps à corps.

Tous les Saydeez peuvent voler et ont 10 compétences au choix du livre de règles. Les Saydeez ont 4d4 attributs chaotiques et possèdent 8 points d'armure sur tout le corps.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	90	90	10	10	40	100	10	89	89	89	89	89	89

Les récompenses de Tristar

Tristar que récompenser ses disciples, champions,

et démons lorsque que ceux-ci le méritent. Ceci peut être fait après des actes particulièrement abominables qui plaisent à la déesse.

Vous jetterez 1d100 pour déterminer quelle récompense la sombre déesse de la misère attribue à son champion.

01-03 **Figure de Tristar** : le champion voit son visage prendre l'apparence de celle de Tristar. Dorénavant, le champion provoque la peur. Ceci durera en que celui-ci étendu ou si

04-06 **Gémissement du Blissbane** : le champion à la faculté de pousser le gémissement du démon (avec les mêmes effets pour les adversaires). Ceci ne compte pas comme d'une attaque supplémentaire.

07-09 **Chant de Tristar** : le champion est capable de chanter l'une des plus lugubres chansons de Tristar. Cette chanson diminue les caractéristiques de tout ce qui entend de 1D3x10%/1D3. Les effets persistent tant que le champion chante. Ce dernier ne peut effectuer aucune autre action pendant le chant. Ce chant n'affecte que les créatures hostiles au champion.

10-12 **Griffes de Tristar** : les ongles du champion pousse énormément et deviennent noirs. Ils infligent désormais 2d6 points de dégâts plus un point de folie.

13-15 **Tourments** : le champion peut entraîner, par simple toucher, une dépression si importante à son ennemi que celui-ci, s'il ne réussit pas un test de FM, tentera de mettre fin à sa vie. Ce test peut être diminué de 5 % par point de magie que le champion utilisera, s'il en possède. Le toucher est utilisable à volonté tant que le champion est vivant.

16-18 **Gémissement de désespoir** : toute personne se trouvant à moins de 30 mètres du champion lorsqu'ils poussent se gémissement verra sa caractéristique F réduite à 1, ceci pour 1d4 rounds. Le champion peuvent utiliser cette « arme » un maximum de 4 fois par jour.

19-21 **Le cri de Keening** : chaque fois que le champion est blessé il émet un cri perçant qui cause 1 point de dommages à celui qu'il a blessé.

22-24 **Le chaudron de Keening**

25-27 **Le filet de pleurs**

28-30 **Aura de misère** : le champion émet cette aura dans un rayon de 30 mètres. Toute personne se trouvant dans cette zone, et ayant manqué si un test de FM, sera dans l'incapacité d'effectuer quoi que ce soit. Cette aura est utilisable à volonté, et son effet durant un round.

31-33 **Souffle de désespoir** : le champion peut souffler un nuage de brume blanche à volonté. Ceci prend un round et n'empêche pas le champion d'effectuer d'autres actions pendant le souffle. Ce nuage agit comme une *brume mystique* avec quelques effets supplémentaires.

Chaque personne à l'intérieur de cette brume y restera pour 1d8 rounds et devra effectuer un test de FM à chaque round. Chaque échec sera affublé d'une pénalité supplémentaire de 10 %

(cumulatifs) pour les rounds suivants. Un test couronné de succès permettra la victime d'échapper au nuage. Un échec au test signifie également que la victime ne peut effectuer aucune action. L'intérieur du nuage est protégé contre la magie, aucun sort ne peut être jeté par un mage se trouvant dans le nuage. Le nuage, qui mesure 10 m de diamètre, se dissipe dès il n'y a plus personne dedans.

34-36 **L'oeil de Tristar** : le champion possède un regard magique. Dès qu'il le pose sur sa victime celle-ci doit effectuer 2 tests de FM. Si un des deux est manqué la victime fond en larme pour 1d4 rounds. Elle ne peut alors qu'esquiver ou parer les attaques. Deux tests manqués signifient qu'elle s'écroule pour 4d4 rounds, laissant son corps à la merci de son ennemi. L'oeil de Tristar ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour sur une même victime.

37-39 **Le bâton d'homme-arbre**

40-42 **Malédiction de manque** : le champion dirige le doigt vers sa cible et récite quelques lignes d'une poésie chaotique maudite. La possession la plus précieuse de sa victime, celle à laquelle il tenait le plus, disparaît alors pour toujours. La victime peut lui opposer sa FM, mais, même si la malédiction échoue, la victime sera tout de même frappée par un profond chagrin. Elle écoperait alors d'une pénalité de 20 % si elle désire attaquer le champion.

43-45 **Le grimoire des tragédies.**

46-48 **Rire de Blissbane** : le champion a la capacité de rire de la même manière qu'un Blissbane, ceci jusqu'à 4 fois par jour. Le rire ne compte pas comme une attaque supplémentaire bien que le démon ne pourra pas formuler de sort.

49-51 **Malheur** : le champion de, un grâce à cette récompense, invoquer la colère de Tristar. La victime, désigné par le champion, reçoit alors 1d12 points de « malchance » que celui-ci pourra employer lorsque bon lui semblera. Ces points s'utilisent de la même manière que les points de chance, et doivent être utilisés pour modifier les jets de dés de la victime. Tous les points peuvent être également employés sur un même jet, selon le bon désir du champion. « Malheur » ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour.

52-54 **Le fouet des lamentations**

55-57 **Linceul de désespoir** : le champion se voit offrir un vêtement noir qui enveloppe entièrement son corps ainsi que son armure. La partie qui recouvre son visage est transparente lui permettant de voir. Le linceul double les points d'armure du champion et lui permet aussi de se déplacer sans le moindre bruit. La vue de ce linceul cause le désespoir. Un test de Cd réussit sera nécessaire à l'ennemi, voyant le linceul, pour pouvoir continuer à combattre. Un échec est signifie que ce dernier ne pourra que se défendre pour les 4d4 prochains rounds. Un seul test est nécessaire par session.

58-60 **Faucille de Saydeez**

61-63 **Malédiction d'aliénation** : le champion peut employer cette capacité et seulement une seule fois par jour et un contact physique avec la victime

doit être effectué pour que cela fonctionne. Ce contact cause à la victime une perte de 1d10 points d'Int, Cl, FM, Cd, Soc par jour en jusqu'à que ceci passe sous la barre des 10 points. Après trois jours un test d'Int est accordé à la victime pour lui permettre de comprendre ce qui lui arrive. Seul un sort de guérison pourra supprimer l'effet permanent de cette malédiction.

64-66 **Le voleur de rêves**

67-69 **Humeur imposée** : le champion peut, ceci jusqu'à quatre fois par jour, utiliser ce pouvoir sur n'importe quelle personne étant dans son champ de vision. Un simple geste suffit à apposer, sur sa victime, le sort qui se déclenchera à sa moindre saute d'humeur (colère, crainte, bonheur, surprise,...). Une fois le pouvoir déclenché, la victime le plus contrôler ses émotions. Elle est prise d'un spasme violent qui lui cause des dommages internes de F 8. Ses dégâts peuvent être réduits de moitié grâce un test d'Endurance réussit, mais la malédiction dure tout de même 1d4 jours. Les pertes de points de blessures ne peuvent pas être récupérés tant que la malédiction agit.

70-72 **Crochet de Tristar**

73-75 **Larmes de poison** : le champion peut s'effondrer en larmes à n'importe quel moment. Ces larmes, coulant réellement à flots, forment alors une grande flaque autour des pieds du champion en moins d'un round. N'importe quel être ou créature debout dans la flaque subira une attaque de F 10 dans laquelle sera en contact avec les larmes. Ce pouvoir est utilisable à volonté et n'empêche pas le champion d'effectuer d'autres actions, comme le combat.

76-78 **Gémissements mortels** : si le champion est frappé d'un coup mortels il émet soudain un puissant gémissement. Toute personne dans un rayon de 50 mètres autour de lui commence alors à gémir et ressent la même douleur que le champion. Dans cette zone toute personne en subit un coup de F10 (armure inefficace) leur provoquant cette douleur. La zone à cette propriété pour 1d4 heures. Toute personne y restant perdra certainement la vie. Ainsi la mort n'aura pas touché que le champion.

79-81 **Silhouette de Sloath** : le champion peut changer de forme et prendre celle de ce démon. Il ne peut, par contre, pas se transformer en tas de chiffon. Ce pouvoir peut être utilisé par le champion autant de fois qu'il le désire.

82-84 **Duperie** : ce pouvoir fonctionne exactement comme l'attribut chaotique « illusion de normalité ».

85-87 **Tendance meurtrière** : le champion est incapable de passer plus de 1d4 heures sans commettre un acte horrible plongeant des personnes. Dans la misère. S'il est forcé, de quelle manière que ce soit, à échouer dans cette mission, ces points de blessures sont réduits à 0 et il plonge dans un coma durant 1d10 jours. Ce pouvoir en lui est ensuite retiré et il perd définitivement 1d4 points de blessures.

88-90 **Chagrin** : le champion, parfaitement conscience de la tragédie dans laquelle est plongé le monde, est capable de pleurer avec les pleurs de Tristar. Toute personne ne voyant ou en tendance pleurs

91-93 **Vocifération d'homme-arbre** : une fois par round, le champion peut parler avec la même intonation qu'un homme-arbre. Toute personne dans un rayon de dix mètres subira l'équivalent d'une attaque de F9 (sans armure) si un test d'endurance - 20 % est manqué. Du sang s'écoulant alors de leurs oreilles.

94-96 **Les chaînes de la fatalité** : le champion est enroulé dans de longues chaînes qui traînent derrière lui. Ces chaînes, traînant sur le sol, cause la terreur chez tout humanoïde de moins de 3 mètres. Par contre, la capacité de mouvement de champion est également réduite de moitié. Sur sa chaîne sont accrochés des clés ainsi qu'1d10 boîtes métalliques qui contiennent, soit un attribut soit une récompense de Tristar. Le champion peut les donner à n'importe qui (excepté lui-même). Une fois la boîte ouverte, l'attribut ou le présent est affecté à son nouveau maître et la boîte disparaît. Les chaînes donne une protection de 2 points au champion et une pénalité de 10 % à ces adversaires qui tentent de frapper.

97-98 **Demonomicon** : Tristar donne au champion un nom de démon pour commémorer ses actes. A chaque acte glorieux le nom s'allonge d'une syllabe.

99-00 **Attribut chaotique** : Tristar décide que le champion ne mérite pas de récompense. Elle lui donne quand même un attribut chaotique.

*« La douleur et la misère avaleront tous
les enfants de la terre... »*

Juvagla, champion de Tristar

Brian Hull - 1994

Traduit par Akshaan Le Lynx - 2002