

Aide de jeu pour MJ en manque d'inspiration (si si ça arrive !)

Cette petite aide de jeu a comme modeste but de vous fournir des listes aléatoires de limitations, de détails d'incarnats et de pouvoirs pris au hasard en récompense. Ceci afin de vous simplifier la vie et d'éviter d'avoir à chaque fois à inventer quelque chose ou à bricoler un système en urgence. Elle a été conçue pour la V4 indépendamment des tables de pouvoirs et limitations des éditions précédentes. De plus, elle ne se base que sur le livre de base et ne tient donc pas compte des nouveaux pouvoirs offerts par *On ferme !*, ceux-ci n'ayant pas forcément été intégrés par tous.

Bon jeu à tous !

Nadir

Liste des limitations

Pour les résultats 111 et 666 le premier choix est pour les anges, la seconde pour les démons.

Atavisme

111 : Pas de limitation/ choix du MJ (tueur psychopathe est un classique !).**112**: ailes blanches/noires.**113**: auréole/cornes.**114**: stigmates/queue barbelée.**115**: sourire béat/riktus cruel.**116**: douce musique religieuse/langue fourchue.**121**: peau très douce/très rêche. **13... et 14...** Idem.

Asexué, membre en moins

151: asexué (entrejambe).**152**: idem (pas de poitrine/imberbe).**153**: asexué (traits).**154**: perte (main).**155**: idem (doigts).**156**: idem (pied).**161**: idem (orteils).**162**: idem (nez).**163**: idem (oreilles).**164**: idem (muet).**165**: idem (dents).**166**: idem (aveugle).

Baragouinage

211: bègue.**212**: se bloque.**213**: cherche ses mots.**214**: marmonne.**215**: murmure.**216**: hurle.**222**: parle uniquement la langue de son camp. **22...** Idem.

Chromodermie

231: yeux violets.**232**: yeux rouges.**233**: yeux tout verts.**234**: yeux tout blancs.**235**: yeux tout bleus.**236**: yeux tout bruns. **241**: yeux tout noirs.**242**: yeux tout gris.**243**: yeux oranges.**244**:

yeux jaunes.**245:** yeux rouge/blanc.**246:** yeux rouge/jaune.**251:** peau bleue.**252:** peau verte.**253:** peau jaune.**254:** peau rouge.**255:** peau violette.**256:** peau orange.**261:** peau blanche.**262:** peau noire.**263:** peau brune.**264:** peau grise.**265:** peau rouge et jaune.**266:** peau rouge et blanche.

Comportement inverse

311: orgueilleux/modeste.**312:** luxurieux/chaste.**313:** coléreux/zen.**314:** paresseux/zélé.**315:** avare/généreux.**316:** gourmand/fait attention à sa ligne.**321:** méchant/gentil.**322:** cruel/compatissant.**323:** vulgaire/poli.**324:** violent/pacifiste.**325:** individualiste/altruiste.**326:** méprisant/ plein de sympathie.**333:** comportement réprouvé par le supérieur.**33... et 34...** Idem.

Interdit

351: violence. **352:** sexe.**353:** entendre de la musique classique.**354:** boire de l'alcool. **355:** fumer.**356:** rire.**361:** être sympa avec un homme. **362:** être sympa avec une femme.**363:** tourner à gauche. **364:** tourner à droite.**365:** donner son avis.**366:** lire. **41... et 42...** Idem.

Ostentation

Toujours idem, sauf **444**, en langue du camp.

Peur

451: du jour.**452:** de la nuit.**453:** claustrophobe.**454:** agoraphobe.**455:** des armes de contact.**456:** des armes à distance.**461:** des uniformes.**462:** de la lettre R.**463:** des enfants.**464:** des vieillards.**465:** des transports publics.**466:** des transports individuels.**51... et 52...** Idem.

Restriction

531: nourriture (harengs saurs).**532:** nourriture (boire un verre de château-neuf à chaque repas).**533:** nourriture (caviar et champagne).**534:** nourriture (alcool forts seulement).**535:** nourriture (pain et tapenade).**536:** nourriture (viande d'autruche).**541:** combat de jour. **542:** combat de nuit.**543:** véhicules vert pomme.**544:** dormir pendant la journée.**545:** vêtements chics (min.1000€)**546:** vêtements à motifs écossais.**555:** nourriture (viande humaine). **55... et 56...** Idem.

Tic immonde

611: vomir sur les gens.**612:** se ronger les ongles des orteils.**613:** dire enculé !**614:** faire des constructions avec ses crottes de nez.**615:** se masturber sans gêne.**616:** se mettre le doigt dans le cul et faire sentir à son voisin.**621:** roter dans l'oreille.**622:** chier dans son froc.**623:** montrer son cul.**624:** montrer ses parties génitales.**625:** lécher le visage.**626:** mater l'entrejambe.

Travers

631: alcoolisme. **632:** besoin de sexe (1/jour).**633:** besoin de violence (1/jour).**634:** Don Juan (1 fan/jour).**635:** naïf.**636:** mégalomane.**641:** kleptomane.**642:** loyauté excessive.**643:** masochisme (1/jour).**644:** nécrophile (1/semaine).**645:** nécrophage (1/semaine).**646:** paranoïaque.**651:** schizophrène.**652:** accès de rage.**653:** mythomane.**654:** monomaniaque (mort du camp ennemi).**655:** monomaniaque (chasse au dahu).**656:** monomaniaque (manger tout les kiwis du monde).**661:** toxico(cannabis 6 joints/j).**662:** toxico (drogues durs 2 shoot/j).**663:** jambe en moins. **664:** toxico (clopes 4 paquets/jour).**665:** toxico (alcool 4l/j).**666:** choix du MJ (besoin de meurtre est un autre bon classique)/ pas de limitation.

Détermination de l'incarnation

Sexe : pair: femme impair: homme. **Âge:** 3d6, multipliez les entre eux. **Marié ?** Pair: oui impair: non. **Enfants ?** Pair: oui (1d6) impair: non. **Argent :** apparence x métier (min.1) x 100 x 1d6.

Métier ? Faire un jet de métier : réussite: oui échec: non.

Pouvoirs

À nouveau, le 111 et le 666 se lisent avec le premier choix pour les anges, le second pour les démons. Si un pouvoir n'est pas disponible car le PJ ne remplit pas les conditions, soit vous improvisez en lisant les dés autrement, soit vous lui faites relancer, soit vous lui faites perdre 6PA suite à une erreur administrative.

Pouvoirs physiques

- 111 : Au choix /rien mais 6 PA perdus
- 112 : Adhérence
- 113: Anaérobiose
- 114: Armure corporelle
- 115: Arts martiaux
- 116: Caméléon
- 121: Champ de force
- 122: Champ électrique (immunité à l'électricité)
- 123: Champ magnétique
- 124: Corps électrique
- 125: Corps gazeux
- 126: Corps liquide
- 131: Couche de glace (immunité au froid)
- 132: Décharge électrique
- 133: Douleur
- 134: Eclats de glace

135: Elastique
136: Esquive acrobatique
141: Etouffement
142: Eventration (démons)
143: Forme de combat (démons)
144: Goinfrerie (Haagenti)
145: Graisse (démons)
146: Immunité à l'acide
151: Immunité à l'électricité
152: Immunité au feu
153: Immunité au froid
154: Immunité aux maladies et au poison
155: Jet d'acide (démons) Immunité à
156: Jet d'eau du robinet
161: Jet de flammes
162: Jeûne
163: Larves sous-cutanés (démons)
164: Maladie (démons)
165: Membre blindé
166: Membre exotique (démons, 14 possibles)
211: Onde de choc
212: Peau acide (immunité à l'acide)
213: Poison
214: Polymorphie
215: Rebond
216: Réduction
221: Régénération
222: Tourbillon de feu
223: Trait d'énergie
224: Vengeance toxique (Uphir)
225: Vitesse
226: Vol

Pouvoirs mentaux

231: Absorption d'amour (anges)
232: Absorption d'énergie sexuelle (démons)
233: Absorption de douleur (démons)
234: Absorption de force
235: Absorption de gentillesse (anges)
236: Absorption de présence
241: Absorption de violence
242: Absorption de volonté
243: Absorption du Bien (démons)
244: Absorption du Mal
245: Art de combat (Baal)
246: Augmentation de force
251: Augmentation d'agilité
252: Augmentation de perception

253: Augmentation de volonté
254: Augmentation de présence
255: Augmentation de foi
256: Aura de confusion
261: Aura de courage
262: Aura d'inattention
263: Aura de pacification
264: Cauchemar
265: Charme
266: Contrôle des animaux
311: Corps digital
312: Déguisement superficiel
313: Déphasage
314: Détection des créatures invisibles
315: Détection des ennemis
316: Détection du danger
321: Détection du futur proche
322: Détection du mensonge
323: Domination (20 PP)
324: Esprit chaotique (démons)
325: Esprits multiples (volonté supra-normale)
326: Illusions
331: Invisibilité
332: Lire les pensées
333: Lueur insoutenable (anges)
334: Non détection
335: Obscurité
336: Paralysie
341: Parasite intellectuel (15 PP, Jean)
342: Peur
343: Poltergeist (20 PP, Vapula)
344: Protection de l'esprit
345: Protection partagée (Jean-Luc)
346: Rêve
351: Sens surdéveloppés
352: Sommeil
353: Supériorité martiale (15PP)
354: Talent universel (5 talents supérieurs à 1)
355: Télépathie
356: Téléportation
361: Volonté supra-normale

Pouvoirs spirituels

362: Arme exalté
363: Bénédiction : beauté (anges)
364: Bénédiction: fertilité (anges)
365: Bénédiction: guérison des folies (anges)
366: Bénédiction: guérison des maladies (anges)

411: Bénédiction: rajeunissement (anges)
412: Chant angélique (anges)
413: Conversion mentale
414: Conversion physique
415: Déplacement temporel
416: Détection du Bien (démons)
421: Détection du Mal (anges)
422: Hurlement démoniaque (démons)
423: Jet d'eau bénite (anges)
424: Langage universel
425: Lecture d'aura (25PP)
426: Lumière céleste (25PP)
431: Malédiction: laideur (démons)
432: Malédiction: stérilité (démons)
433: Malédiction: folie (démons)
434: Malédiction: maladie (démons)
435: Malédiction: vieillesse (démons)
436: Némésis (15PP)
441: Perturbation de pouvoir (25PP)
442: Protection de l'âme
443: Psychométrie
444: Ténèbres sataniques (25PP)
445: Voix impérieuse
446: Pouvoir du sup' 1 ou 2 selon possibilités
45...-52... : Pouvoir physique, choix du MJ
52...- 61... : Pouvoir mental, choix du MJ
61...-66.... : Pouvoir spirituel, choix du MJ
666: Rien ! Seulement -6PA / au choix