

## Dérangements légers

- 1-3 Désir de combler son ignorance : obligation d'augmenter une compétence aléatoire, strictement négative, d'un niveau.  
4-5 Donner tout son argent au premier inconnu rencontré.  
6-7 Donner une de ses armes au hasard au premier inconnu rencontré.  
8-9 Donner un des trois objets auxquels on tient le plus au premier inconnu rencontré.  
10-11 Désir de lire : se jeter sur tout livre (parchemin) pour le lire en entier (ou faire semblant pour les illettrés) et pour au plus une heure.  
12-13 Coup de foudre : tomber immédiatement amoureux de la première personne inconnue, de sexe opposé et de même espèce rencontrée.  
14-15 Couardise : obligation de fuir tout combat, en cas d'impossibilité : se rendre ou se cacher.  
16-17 Croire qu'on est en compagnie d'une certaine créature (un ami).  
18-19 Essayer de placer toujours le même mot dans la conversation (le premier mot un peu compliqué entendu).  
20-21 Paresse : avoir toujours l'air fatigué et s'en plaindre régulièrement.  
22-24 Insomnie : impossibilité de dormir la nuit suivante.  
25-26 HAINE SUBITE : HAÏR LA PREMIÈRE PERSONNE INCONNU RENCONTRÉE JUSQU'À PARVENIR À LA BLESSER OU L'HUMILIER EN PUBLIC.  
27-28 CAUCHEMARS : SE RÉVEILLER EN HURLANT AU BOUT D'UNE HEURE DE SOMMEIL (DURANT 24 HEURES).  
29-30 CATALEPSIE : IMPOSSIBILITÉ DE BOUGER, DE PARLER ET DE RÉPONDRE À TOUT STIMULUS DURANT UNE (2D10)x10 MINUTES.  
31-33 HÉROÏSME : CHARGER SANS RÉFLÉCHIR À LA PREMIÈRE OCCASION DE COMBAT.

### 34-61 Désirs lancinants

- 34 Se soûler.  
35 Danser nu sous la pluie.  
36 Traire une vache (ou un animal équivalent).  
37 Manger du poisson.  
38 Manger des champignons.  
39 Gagner de l'argent, minimum 20 deniers.  
40 Faire des bulles de savons.  
41 Entendre braire un âne.  
42 Danser avec un partenaire inconnu de sexe opposé.  
43 Construire une cabane.  
44 Acquérir une chèvre.  
45 Se rouler dans la boue.  
46 Briser un objet en verre, porcelaine, grès.  
47 Casser 3d6 œufs en les jetant à terre.  
48 Passer une nuit sur une échelle.  
49 SE FAIRE RASER LA TÊTE.  
50 MASOCHISME : SE FRAPPER EN S'INFLIGEANT [A]PV ET [B]PS.  
51 Mégalomanie : être acclamé par au moins 8 personnes.  
52 Pisser dans un violon.  
53 Hurler de toute ses forces jusqu'à être à bout de souffle.  
54 Faire un joli dessin.  
55 Injurier le(la) premier(ère) inconnu(e) rencontré(e).  
56 BOIRE DU SANG (HUMANOÏDE).  
57 ASSISTER À UNE EXÉCUTION.  
58 PARLER À UN CRÂNE HUMANOÏDE DURANT AU MOINS 10 MINUTES.  
59 ENTENDRE HURLER DE TERREUR.  
60 BLESSER UNE FEMME.  
61 BLESSER UN ENFANT.

### 62-84 Idées fixes, manies

- 62 Aller nu, sans porter le moindre objet ou paquet.  
63 Ne s'exprimer que par des cris d'animaux.  
64 Ne pouvoir dire qu'un mot, le premier prononcé, en croyant qu'il exprime ce qu'on veut dire.  
65 NE DIRE QUE « NON » OU NÉGATION ANALOGUE.  
66 Garder 2d6 kilos de cailloux.  
67 Aller visage peint ou maquillé de façon très voyante.  
68 Garder un œil fermé.  
69 Toujours garder un chapeau (ou couvre-chef).  
70 Se vider sur la tête toute fiole ou flacon aperçu.  
71 Ne jamais se dévêtir.  
72 Appeler les hommes « madame » et les femmes « messire ».  
73 Faire une révérence à tout inconnu rencontré.  
74 Ne marcher qu'à quatre pattes ou en sautant à pieds joints.  
75 Boulimie : manger au moins toutes les deux heures.  
76 Se prendre pour une personne du sexe opposé.  
77 CRACHER TOUTE LES MINUTES.  
78 Garder une main en l'air.  
79 S'assurer que tout est propre.  
80 Servir un compagnon comme si on était son serviteur.  
81 FAIRE LE MORT.  
82 ÊTRE CONSIDÉRÉ COMME LE CHEF INCONTESTÉ DU GROUPE.  
83 ÊTRE ODIEUX AVEC TOUT LE MONDE.  
84 CRACHER DANS TOUTE NOURRITURE OU BOISSON RENCONTRÉE.

### 85-100 Phobies légères, blocages

- 85 Ne pas monter à cheval (ou tout autre animal de monte).  
86 Ne pas porter d'arme, ni protection  
87 Astraphobie : peur des orages.  
88 Ne pas boire d'alcool, ni substance dopante ou psychotrope.  
89 AQUAPHOBIE : NE PAS TOUCHER D'EAU (POUR BOIRE OU SE LAVER).  
90 Bégaiement.  
91 Ne pas dormir dans un lit.  
92 Claustrophobie.  
93 Stotophobie : peur de l'obscurité, toujours garder un éclairage sur soi.  
94 Ne pas franchir de porte.  
95 Éteindre tout feu rencontré.  
96 Refuser de se délester du moindre objet, ni donner ni prêter.  
97 DÉMOPHOBIE : PEUR DES FOULES.  
98 EMPÊCHER TOUT RIRE, CHANT, MUSIQUE ET DIVERTISSEMENT.  
99 REFUSER DE SE DÉPLACER AUTREMENT QUE PORTÉ.  
100 XÉNOPHOBIE : NE JAMAIS SE LIER AVEC UNE PERSONNE D'ESPÈCE DIFFÉRENTE.

## Dérangements sérieux

- 1-5 Désir de combler son ignorance : obligation d'augmenter une compétence aléatoire, négative, jusqu'à « 0 » si la compétence est à « -2 » ou moins et jusqu'à « +1 » si elle est à « -1 » ou « 0 ».
- 6-10 Donner toutes ses possessions à la première personne inconnue rencontrée.
- 11-14 Perte de 1 niveau dans une composante ou un moyen (lancer 1d8 si le premier jet indique Corps ou Résistance : relancer). Quand l'EP est revenu à son maximum cette caractéristique peut augmenté à moitié prix jusqu'au niveau initial.
- 15-21 Amnésie sélective : oublie d'une compétence aléatoire (à « -2 » ou plus) qui devient égale à « X » (Quand l'EP revient au maximum faire un test Cœur e + désir d + humain v + compétence pour retrouver son niveau initial sinon le niveau de la compétence devient le niveau initial -1).
- 22-25 Perte de ressource : diminuer de 1 la valeur d'un règne ou d'une énergie (tirer au d8 ou plus si énergies magiques ou divines).
- 26-31 Couardise : obligation de fuir tout combat, en cas d'impossibilité : se rendre ou se cacher.
- 32-34 Possession par un esprit (lamie, esprit-totem ou fantôme).
- 35-41 Croire qu'on est en compagnie d'une certaine créature (un ami).
- 42-47 CAUCHEMAR : SE RÉVEILLER EN HURLANT AU BOUT D'UNE HEURE DE SOMMEIL (JUSQU'À CE QUE L'EP REMONTE À 2).
- 48-54 CATALEPSIE : IMPOSSIBILITÉ, DE BOUGER, DE PARLER ET DE RÉPONDRE À TOUT STIMULUS DURANT UNE (2d10)x10 HEURES.
- 55-58 HÉROÏSME : CHARGER SANS RÉFLÉCHIR À CHAQUE OCCASION DE COMBAT (TANT QUE L'EP INDIQUE « FOU »).
- 59-61 POSSESSION PAR UN DÉMON.
- 62-75 Désirs lancinants en cascade : tous les matins au réveil tirer un nouveau désir lancinant jusqu'à ce l'EP remonte à 3 ou au maximum)
- 76-87 Idées fixes, manies (lancer « 3d6 - Désir » utiliser la colonne [G] pour déterminer le nombre d'idées fixes simultanées qui durent jusqu'à que l'EP remonte à 3 ou au maximum)
- 88-100 Phobies graves, blocages : les phobies durent jusqu'à ce que l'EP remonte jusqu'à 4 ou au maximum

### Désirs lancinants :

- 1-4 Se soûler.
- 5-7 Danser nu sous la pluie.
- 8-10 Traire une vache (ou un animal équivalent).
- 11-14 Manger du poisson.
- 15-18 Manger des champignons.
- 19-22 Gagner de l'argent, minimum 4 sols.
- 23-26 Faire des bulles de savons.
- 27-29 Entendre braire un âne.
- 30-32 Danser avec un partenaire inconnu de sexe opposé.
- 33-36 Construire une cabane.
- 37-39 Acquérir une chèvre.
- 40-43 Se rouler dans la boue.
- 44-47 Briser un objet en verre, porcelaine, grès.
- 48-51 Casser 4d6 oeufs en les jetant à terre.
- 52-55 Passer une nuit sur un échelle.
- 56-58 SE FAIRE RASER LA TÊTE.
- 59-61 MASOCHISME : SE FRAPPER EN S'INFLIGEANT [A]PV ET [B]PS.
- 62-64 Mégalomanie : être acclamé par au moins 10 personnes.
- 65-68 Pisser dans un violon.
- 69-72 Hurler de toute ses forces jusqu'à être à bout de souffle.
- 73-76 Faire un joli dessin d'au moins 1m².
- 77-79 INJURIER LA PREMIÈRE PERSONNE INCONNUE RENCONTRÉE.
- 80-82 BOIRE DU SANG CHAUD (HUMANOÏDE).
- 83-85 ASSISTER À UNE EXÉCUTION.
- 86-89 PARLER À UN CRÂNE HUMANOÏDE DURANT AU MOINS 15 MINUTES.
- 90-92 ENTENDRE HURLER DE TERREUR.
- 93-96 BLESSER UNE FEMME.
- 97-100 BLESSER UN ENFANT.

### Idées fixes, manies :

- 1-4 Aller nu, sans porter le moindre objet ou paquet.
- 5-8 Ne s'exprimer que par des cris d'animaux.
- 9-12 Ne pouvoir dire qu'un mot, le premier prononcé, en croyant qu'il exprime ce qu'on veut dire.
- 13-16 NE DIRE QUE « NON » OU NÉGATION ANALOGUE.
- 17-20 Garder 3d6 kilos de cailloux.
- 21-24 Aller visage peint ou maquillé de façon très voyante.
- 25-28 Garder les yeux bandés.
- 29-32 Toujours garder un chapeau (ou couvre-chef).
- 33-36 Toujours parler fort et marcher en tapant des pieds.
- 37-40 Se vider sur la tête toute fiole ou flacon aperçu.
- 41-44 Ne jamais se dévêtir.
- 45-48 Appeler les hommes « madame » et les femmes « messire ».
- 49-52 Faire une révérence à tout inconnu rencontré.
- 53-56 Ne marcher qu'à quatre pattes ou en sautant à pieds joints.
- 57-60 Boulimie : manger au moins toutes les deux heures.
- 61-64 Se prendre pour une personne du sexe opposé.
- 65-68 CRACHER TOUTE LES MINUTES.
- 69-72 Garder une main en l'air.
- 73-76 Faire beaucoup de bruit en mangeant et en buvant.
- 77-80 S'assurer que tout est propre.
- 81-84 Servir un compagnon comme si on était son serviteur.
- 85-88 FAIRE LE MORT.
- 89-92 ÊTRE CONSIDÉRÉ, COMME LE CHEF INCONTESTÉ DU GROUPE.
- 93-96 ÊTRE ODIEUX AVEC TOUT LE MONDE.
- 97-100 CRACHER DANS TOUTE NOURRITURE OU BOISSON RENCONTRÉE.

### Phobies graves, blocages :

- 1-5 Acrophobie : peur des hauteurs.
- 6-10 Phobie du bruit.
- 11-15 Entomophobie : peur des insectes (et araignées).
- 16-20 Ne rester à moins de 10 mètres d'un cheval (ou tout autre animal de monte).
- 21-25 Ne porter ni arme, ni protection.
- 26-30 PHOBIE DE LA MAGIE.
- 31-35 Astraphobie : peur panique des orages.
- 36-40 Ne pas boire d'alcool, ni substance dopante ou psychotrope.
- 41-45 AQUAPHOBIE : NE PAS TOUCHER D'EAU (POUR BOIRE OU SE LAVER)
- 46-50 Phobie d'une couleur.
- 51-55 Mutisme total.
- 56-60 Ne pas dormir dans un lit et fuir tout confort.
- 61-65 Claustrophobie.
- 66-70 Stotophobie : peur de l'obscurité, toujours garder un éclairage sur soi
- 71-75 Eteindre tout feu rencontré.
- 76-80 Refuser de se délester du moindre objet, ni donner ni prêter.
- 81-85 DEMOPHOBIE : PEUR DES FOULES
- 86-90 EMPÊCHER TOUT RIRE, CHANT, MUSIQUE ET DIVERTISSEMENT.
- 91-95 REFUSER DE SE DÉPLACER AUTREMENT QUE PORTÉ.
- 96-100 XÉNOPHOBIE : NE JAMAIS SE LIER AVEC UNE PERSONNE D'ESPÈCE DIFFÉRENTE.