

GRI-GRIS

Idée originale : C. Marge, revu par Francky (<http://vorpale.free.fr/>)

Adaptation Donjons & Dragons 3.5 : Gungnir et Thanatos pour le Scriptorium

Les orques n'ont pas pour tradition de fabriquer de puissants objets magiques, mais leurs chamans ont tout de même un certain talent pour dompter une faible partie de la puissance de la nature sous forme de reliques. Ces artefacts sont souvent portés par les guerriers orques sous la forme de pendentifs, mais ils les arbo- rent parfois à la taille ou greffés à même la peau. Au cours d'un rituel de communion, le chaman créateur de l'objet insuffle une partie de la magie naturelle qu'il maîtrise dans un réceptacle ayant une signification symbolique.

Objets magiques mineurs plus ou moins puissants, plus ou moins utiles, enchantés pour un certain temps et de petite taille, ils se présentent sous des formes très variées : pierre polie peinte de symboles et de runes, petit sac d'herbes et de composantes rares, motif de plumes entrelacées, patte de lapin enchâssée dans une cosse, os gravé de glyphes, petite sculpture de bois, queue de renard... Il est possible d'en porter autant que désiré, mais cependant jamais plus d'un de même nature.

Un lanceur de sorts est capable de fabriquer un gri-gri, pourvu qu'on lui enseigne la technique. Celle-ci est différente pour chaque gri-gri. Il est également nécessaire de posséder le don Fabrication de gri-gris et les composants appropriés pour chaque exemplaire, laissés à la discrétion du MJ. Un gri-gri est enchanté pour 2d6 semaines, à moins qu'un sort de permanence ne soit utilisé pour le fixer. Un gri-gri dénué de magie peut être enchanté à nouveau de la même façon, et ce autant de fois que nécessaire.

Fabrication de gri-gris [Création d'objets]

Le personnage est capable de fabriquer des gri-gris.

Condition. Niveau 1 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut fabriquer n'importe quel gri-gri, du moment qu'il en connaît la technique et qu'il a réuni les matériaux nécessaires. Le processus prend 1 jour complet à partir du moment où le rituel de création commence, ce qui ne requiert aucune dépense d'expérience ou d'argent autre que pour l'achat des composants. De plus, la prise de ce don confère au choix 3 ou 1d6 techniques de fabrication déterminées au hasard.



d30	Gri-Gri	Effets
1	Aggression sauvage de la fouine	+1 à un jet d'attaque au corps à corps, une fois par jour.
2	Concentration du lézard	+1 round hors concentration aux sorts nécessitant de la concentration pour durer.
3	Discrétion de la souris	+5 à un jet de Discrétion, une fois par jour.
4	Cri de la mouette	Augmente de 10 % le volume sonore de la voix du porteur. Augmente de 1 le DD de jet de sauvegarde des sorts basés sur le son utilisés par celui-ci.
5	Fertilité de lapin	Augmente les chances de fertilité de 15% ou les crée à 5%.
6	Férocité de l'ours	+1 à un jet de dégâts, une fois par jour.
7	Feu follet incendiaire	Le gri-gri s'illumine comme sous l'effet du sort de <i>lumière</i> , pendant 10 minutes, une fois par jour.
8	Incommensurable précision	+1 à un jet d'attaque à distance, une fois par jour.
9	Incongruité mentale	Octroie le sort <i>antidétection</i> pendant une minute, une fois par jour.
10	Influence démoniaque	Entoure le porteur d'une aura dérangeante. Elle effraye les animaux et les enfants et accorde un bonus de +2 en Intimidation, pendant une minute, une fois par jour.
11	Vision de la taupe	Octroie <i>vision dans le noir</i> au porteur, pendant une minute, une fois par jour.
12	Mémoire infailible de l'éléphant	Permet de mémoriser 2 sorts de niveau 0 ou 1 sort de niveau 1 supplémentaires.
13	Message	Octroie au porteur le sort <i>bouche magique</i> , une fois par jour.
14	Vitesse du léopard	Augmente la vitesse de déplacement du porteur de 1,50 m.
15	Nécromant	+1 DV sur les capacités d'un sort Animation des Morts ou d'Intimidation des morts-vivants.
16	Protection mentale	+1 à un JS Volonté, une fois par jour.
17	Protection contre les armes	Bonus d'esquive de +1 à la CA, une fois par jour.
18	Résistance à la magie	Octroie une Résistance à la Magie (10+DV du personnage) contre un unique effet, une fois par jour.
19	Sagesse de la chouette	Augmente le niveau de lanceur de 1 pour un sort donné, une fois par jour.
20	Vitalité du sanglier	Accorde 1 point de vie supplémentaire.
21	Charge du bélier	+1 à l'attaque après une charge de 6 mètres minimum, une fois par jour.
22	Sobriété du chameau	Bonus de +1 à un jet pour résister aux effets d'ébriété ou à la soif, une fois par semaine.
23	Splendeur de l'aigle	+1 au Charisme, pendant une minute, une fois par jour.
24	Endurance de la mule	Augmente la Force du porteur de 2 points, uniquement pour l'encombrement.
25	Nage de la loutre	+5 à un jet de Natation, une fois par jour.
26	Oreille du chien	+5 à un jet de Perception auditive, une fois par jour.
27	Patte du chat	+5 à un jet de Déplacement silencieux, une fois par jour.
28	Blanche neige (maudit)	Le personnage devient albinos. Il souffre d'un malus de -1 à ses jets de sauvegarde et d'attaque quand il est exposé à une lumière vive (celle du jour, <i>lumière du jour</i> , etc.).
29	Regard du serpent	+5 à un jet de Fouille, une fois par jour.
30	Instinct de la proie	+5 à un jet de Détection, une fois par jour.
Spécial	Tatouage du chaman	Le fabricant du gri-gri sait automatiquement où celui-ci se trouve tant qu'il est actif, quelle que soit la distance, comme sous l'effet d'un sort de <i>localisation d'objet</i> .