

Manuel du Paladin

PURUL DE NIOURGL

Niveaux 1 à 15
Pour porter la Parole Putride de Niourgl
Pour la Déchéance et la Maladie

Les Puruls de Niourgl

Niourgl est le maître de la corruption et du changement perpétuel, de la maladie, de la mort et de la déchéance. Tout ce qui pourrit, dégouline, suppure et rampe dans la fange serait manifestement gouverné par les tentacules de Niourgl. C'est sans doute le plus chaotique de tous les dieux-démons de la Terre de Fangh. On raconte qu'il commande également les insectes et les microbes. Niourgl promet de grandes choses à ceux qui portent en eux les germes de sa déchéance, comme l'allongement de l'espérance de vie.

Avec les grands pouvoirs viennent souvent les grandes infections. Ainsi, Niourgl s'oppose entièrement à Youclidh — la divinité asexuée de la bonne santé et de la guérison — car les fidèles de ce culte s'efforcent à un génocide méticuleux et systématique de la multitude de ses enfants ! Dans une moindre mesure, chez Niourgl on n'affectionne pas les pratiquants de Braav' et d'Adathie non plus.

Choisir la voie de Niourgl, c'est aussi choisir d'être un paria aux yeux des sociétés civilisées de la plupart des peuples. Les forces armées affiliées à Niourgl sont d'ailleurs craintes non par leur habileté, mais par les horreurs qu'elles peuvent transmettre à leurs ennemis par simple contact, ou même en respirant d'un peu trop près une haleine chargée.

Obligations :

- Obligation de protéger et propager (généreusement) la parole ainsi que les bienfaits de Niourgl
- Le Purul, étant un paladin, doit être en possession d'une relique de Niourgl pour être en mesure d'utiliser les prodiges, sans quoi il ne sera qu'un aspirant du culte
- Comme tous les dieux, Niourgl demande une séance quotidienne de prière/méditation/lecture d'une heure pour accorder ses bienfaits au porteur de Sa parole. Si la méditation n'est pas respectée, les prodiges ne seront pas accordés à partir du jour suivant

Avantages :

- Une cible blessée par une arme de contact du Purul attrape automatiquement une infection des plaies (à moins d'être efficacement soignée) — cet effet ne sera toutefois décelable qu'après quelques heures
- Récupération des PA et PV multipliée par deux, en période de repos uniquement, et +2 PV à la consommation de repas périssables et/ou pourris (applicable à deux repas par jour)
- RM+3, PR+I magique et PI+I magique contre les cultistes et créatures de Youclidh, Braav' et Adathie
- Résistance aux poisons : 50% de chance de ne pas être victime d'un poison inoculé sur 4, 5, 6 au D6
- Les malus de Charisme liés à des difformités, maladies ou mutations n'affectent pas la valeur MagiePsy
- Immunité totale aux effets négatifs des maladies « non magiques »
- L'adepte de Niourgl ne sera jamais attaqué par un insecte - géant ou non - à moins de l'avoir lui-même attaqué

Inconvénients et restrictions : voir page suivante.

Les Puruls de Niourgl (suite)

Inconvénients :

- L'apparence malsaine du Purul induit CHA-6 pour marchander, parlementer, convaincre, ainsi que CHA-10 pour séduire (sauf avec un autre adepte de Niourgl)
- Le Purul se verra souvent refuser l'entrée à des tavernes, auberges ou autres lieux publics, y compris certaines villes, à moins de se déguiser (et d'autant plus s'il est passé au stade de guerrier maudit)
- Les repas non pérимés, élaborés ou non par un cuistot, ne rendent pas plus d'un PV
- Le Purul sera généralement la cible privilégiée de tout opposant elfe ou demi-elfe, ainsi que des forces de l'ordre

Restrictions :

- Interdiction d'user de savon ou de désinfectant
- Interdiction de consommer des médicaments, des antidotes et des potions provenant d'une autre source que le culte de Niourgl
- Interdiction de se rendre chez un soigneur ou assimilé
- Interdiction de mentir à un disciple du culte de Niourgl, cela provoquerait le courroux du dieu
- Pas de restriction d'armement, même si Niourgl préfère les tranchantes, lesquelles peuvent plus facilement transmettre des infections
- Pas de restriction d'armure (restrictions d'origine)

Prix des ingrédients du Culte :

- Bougie Purulente (2 PO la pièce)
- Chandelle Grotesque (4 PO la pièce)
- Œil en bocal (5 PO pièce, 1 à 5 yeux par bocal)
- Épices Pourries de Niourgl (6 PO la dose)
- Résidus Infecté du Pestieux (10 PO la dose)
- Huile Rance du Maladif (10 PO le flacon)
- Huile de foie de morshleg (10 PO le flacon)
- Poudre du Reliquaire de Niourgl (15 PO la dose)
- Poudre Fétide (20 PO la dose)
- Moisissures de Pestilence (50 PO la dose)
- Jus d'Insectes de Zhôl (100 PO la dose)
- Liquide Miasmatique de Zhôl (300 PO la dose)
- Résidus Entropique de Niourgl (500 PO la dose)

Prix des produits du Culte :

- Potion de Regain (récup. 6 PV) : 30 PO
- Potion Bacillaire (récup. 12 PV) : 50 PO
- Potion du Grand Retour (récup. 20 PV) : 110 PO
- Pus Consacré (récup. 7 PA) : 50 PO
- Nectar de Pus Consacré (récup. 16 PA) : 150 PO
- Fémur de Récupération du Fidèle : 2800 PO

Cet os consacré peut ramener à la vie un adepte de Niourgl récemment décédé (avec 5 PV)

- Potion de Frénésie Vérolée : 45 PO

Cette potion donne : MV+50% et +IAT/assaut (avec un malus de -3 à l'AT) pendant 5 minutes

- Gomme à mâcher de Résistance : 200 PO

Mâcher ce produit donne +4 en PR Magique pendant cinq minutes

- Lichen Étrange de Zhôl : 30 PO

Mâcher ce lichen permet de respirer sous l'eau pendant cinq minutes

Autres produits : voir tableau spécifique de Niourgl.

Miasmes chaotiques de Zhôl

En dépensant un peu d'énergie karmique au début d'un combat, le Purul de Nioirgl laisse échapper de sa peau un très léger brouillard verdâtre et se retrouve nimbé d'une aura immonde, aussi nauséuse qu'inquiétante. La plupart des gens s'en méfient, à juste titre puisque ces miasmes peuvent leur communiquer des maladies. Tous ceux qui viendront au contact du Purul seront affectés et perdront peu à peu leur énergie vitale.

Usages :

- Infecter des cibles avec des maladies uniques
- Cause des dégâts ignorant tout score d'armure
- Peut affecter les alliés



Temps de prière : 1 assaut

Durée du prodige : 1 combat

- L'effet perdure jusqu'à la fin de l'action de combat en cours, tant qu'un ennemi est debout



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePsy+1

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Restrictions :

- N'a d'effet que sur les humains ou humanoïdes

Effets :

- COU-3 pour les cibles au contact
- Chaque cible ou allié se tenant au contact aura une chance d'attraper une maladie (voir notes diverses)



Dégâts : fixes et continus

- Cible au contact : 1 BL/assaut
- Ignore l'armure, même magique
- Aucun bonus n'est compté



Portée : contact

- Le brouillard n'affecte que les cibles se trouvant au contact du Purul, aussi bien devant que derrière ou sur les côtés

Notes diverses :

Chaque cible au contact doit tirer une fois le D6 pour savoir si elle est infectée, les chances augmentant en fonction du niveau du Purul.

Pour connaître les effets des maladies, voir document « Maladies et remèdes » ou tableau des mutations.

Chances d'attraper une maladie :

Niveaux 1 et 2 : 1 sur 1D6

Niveaux 3 à 5 : 1-2 sur 1D6

Niveaux 6 à 8 : 1 à 3 sur 1D6

Niveaux 9 à 11 : 1 à 4 sur 1D6

Niveaux 12 à 14 : 1 à 5 sur 1D6

Niveau 15 : 100%

Maladies : sur 1D20

1 ou 2 : Hémorragie de Var-Zebeth

3 à 6 : Mutation mineure

7 à 10 : Zaibola

11 à 15 : Ossature corrompue

16 à 17 : Fièvre foudroyante de Nioirgl

18 à 20 : Nausées du plan de Zhôl

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : le prodige fera perdre 2 PV par assaut aux cibles concernées, et les chances d'attraper une maladie sont augmentées de 1.

Corruption animale de Var-Zebeth

Sur demande de son Purul, Niourgl infecte un mammifère avec des parasites du cerveau. L'animal, rendu totalement stupide, devient alors le familier du Purul, obéissant à ses instructions avec une grande stupidité. Ce prodige est particulièrement efficace sur un champ de bataille, car à haut niveau le Purul peut prendre le contrôle de la monture d'un adversaire. Il reste que les animaux ainsi infectés peuvent parfois faire vraiment n'importe quoi et devenir embarrassants.

Usages :

- Transformer un mammifère en familier corrompu
- Avoir une monture corrompue (mais peu discrète)



Temps de prière : 3 assauts

Durée du prodige : 1D6 jours

- L'animal est à la botte du Purul pendant cette durée, mais la maladie l'emportera ensuite



Coût : variable

- PA : énergie vitale de la créature divisée par 4
- Les PA sont dépensés seulement si l'animal ne résiste pas

Épreuve : MagiePsy

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets :

- La créature passe sous le contrôle du Purul
- Animal corrompu : Dégâts +1, COU+5 et RM+5

Restrictions :

- Taille de l'animal : voir ci-contre
- Le Purul ne peut corrompre qu'un seul animal à la fois, et devra attendre (ou provoquer) son décès pour en corrompre un autre
- Ne fonctionne que sur les mammifères non magiques
- Sans effet sur les humains ou humanoïdes



Portée : jusqu'à 10 mètres

- L'animal ciblé doit être visible, mais peut être partiellement à couvert



Prière :

- Répétez deux fois « Arfa'rh Nazaluth ! »

Taille de l'animal :

Niveau 1 : Mammifère de la taille d'un rat

Niveau 2 : Mammifère de la taille d'un lièvre

Niveau 3 : Mammifère de la taille d'un chien

Niveau 4 : Mammifère de la taille d'un sanglier

Niveau 6 : Mammifère de la taille d'un cheval

Niveau 10 : Mammifères plus imposants

Notes diverses :

Le parasite qui a infesté le cerveau de l'animal va rapidement transformer son apparence, le rendant à la fois nauséabond et laid. Au terme du prodige, son cerveau sera tellement atteint que ses fonctions vitales cesseront. Il s'allongera alors pour mourir.

Échec critique : l'animal, rendu fou, s'attaque au Purul et à ses alliés.

Réussite critique : pas de test de Résistance Magique.

Vision de Niourgl

La Vision de Niourgl permet de voir et de connaître un certain nombre de choses tant que le prodige est actif. Globalement, le prodige permet d'identifier les maladies, les insectes, les champignons et les moisissures. Ces détails apparaissent par nuances de couleurs chatoyantes que les cultistes apprennent à reconnaître avec la pratique. Ce prodige est enseigné aux adeptes afin de leur faire comprendre la toute-puissance de Niourgl.

Usages :

- Reconnaître ou comprendre une maladie, un poison
- Reconnaître des insectes ou arachnides
- Reconnaître des champignons ou moisissures
- Non utilisable en situation de combat



Temps de prière : 6 secondes

Durée du prodige : variable

- Compter un maximum de 1 minute par niveau
- Le purul peut utiliser sa vision tant qu'il continue de dépenser des PA



Coût : variable

- Comptez 2 PA par minute

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10
- Purul Maudit : pas d'épreuve



Portée : quelques mètres

- Le cultiste peut utiliser sa vision jusqu'à 5 mètres



Prière :

- « Yuk Azado Miour-Goole » à répéter plusieurs fois en chuchotant

Notes diverses :

L'adepte a besoin de se concentrer sur la vision et ne peut pas combattre ou se livrer à des actions complexes en même temps.

Ce prodige permet de reconnaître et d'appréhender une potentielle maladie, des détails concernant les insectes ou les particularités de divers éléments liés à Niourgl.

Échec critique : Niourgl n'étant pas dans de bonnes dispositions, le Purul reçoit une mutation mineure tirée au hasard (et s'il a déjà cette même mutation, celle-ci tombe sur l'allié le plus proche).

Réussite critique : aucune dépense en PA et la vision pourra durer 10 minutes.

Soutien de Niourgl

En faisant appel à son dieu, le Purul s'assure de la précision de ses coups et fait en sorte de blesser plus facilement son adversaire. Ainsi, Niourgl guide son bras (ou son tentacule, selon les cas) vers la victoire qui assurera un futur glorieux et pestiféré.

La dépense en énergie karmique n'est pas négligeable au bout d'un moment, mais les chances de critiques augmentées compensent en général ce problème.

Usages :

- Amélioration de la performance de combat



Temps de prière : 1 assaut



Coût : 2 PA

- Si l'attaque est ratée, 1 PA sera néanmoins dépensé
- Si l'attaque est parée ou esquivée, les 2 PA seront tout de même dépensés

Épreuve : AT+3

- Ajoutez 3 au score AT pour cette attaque
- Si le score AT atteint 20, le Purul peut réussir automatiquement son Attaque, mais se privera des chances de critique
- Si l'Attaque est localisée, l'épreuve est obligatoire

Restrictions :

- Combat au corps à corps uniquement
- Non compatible avec les coups spéciaux
- Une seule fois par assaut

Bénéfices :

Ce prodige ajoute un bonus aux chances de critique :

Niveaux 1 à 4 : +1

Niveaux 5 à 9 : +2

Niveaux 10 et supérieurs : +3



Portée : contact

- Utilisable seulement contre un adversaire au contact



Prière :

- Criez « Ra'Khoun » en roulant le R

Notes diverses :

Le Purul ne peut utiliser le soutien de Niourgl qu'une fois par assaut, peu importe son nombre d'attaques, et tant qu'il dispose d'énergie karmique.

Échec critique : en cas de maladresse à l'attaque, résolvez cette dernière de manière standard, mais les 2 PA seront perdus.

Réussite critique : en cas d'attaque critique, résolvez l'effet de critique de la manière habituelle.

Postillons glaireux

Le Purul de Niourgl a très souvent les voies respiratoires encombrées, consécutivement au grand nombre de germes cohabitant dans son organisme. Il peut donc libérer ses bronches en crachant des glaires au visage de ses ennemis, faisant appel à Niourgl par la même occasion pour les transformer en autant d'armes. Ce crachat devient ainsi redoutable.

Usages :

- Projectile mystique
- Peut toucher jusqu'à 3 cibles
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit
- Ignore l'armure



Temps de prière : 1 assaut

Durée du prodige : immédiat



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePsy+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Restrictions :

- Ne fonctionne pas s'il y a énormément de vent



Dégâts : variables

Niveaux 1 à 3 : 3 BL

Niveaux 4 à 6 : 4 BL

Niveaux 7 à 9 : 5 BL

Niveau 10 et supérieurs : 6 BL

- Ignore l'armure, même magique
- Aucun bonus n'est compté
- Voir notes diverses



Prière :

- Aucune, car le Purul est occupé à cracher...



Portée : jusqu'à 5 mètres

- Portée calculée depuis le Purul jusqu'à sa cible

Aire d'effet : variable

- Si plusieurs adversaires sont au coude à coude, le Purul peut tous les affecter

Niveaux 1 à 3 : 1 cible

Niveau 4 à 6 : jusqu'à 2 cibles

Niveau 7 et supérieurs : jusqu'à 3 cibles

Notes diverses :

Le crachat du Purul est toujours dirigé uniquement vers le visage des adversaires, aussi la plupart du temps les dégâts seront complets. Cependant, si une des cible porte un casque intégral — ou si elle n'a pas de visage — les dégâts pourront être mitigés ou même ignorés.

Échec critique : suite à une facétie de Niourgl, les postillons glaireux frappent les deux alliés les plus proches du Purul.

Réussite critique : grâce à un alignement parfait avec le plan de Zhôl, les dégâts sont doublés.

Infection oculaire de Niourgl

Grâce à l'action directe de Niourgl, le Purul maudit une cible vivante et celle-ci deviendra l'hôte d'une bactérie qui s'attaque aux yeux. La cible infectée aura le contour des yeux rouge et gonflé, des paupières qui démangent et la cornée qui larmoie, ne lui permettant qu'une vision floue. Bien que n'ayant qu'un effet bénin, ce prodige est de très longue durée, puisqu'en l'absence de soin adapté, la bactérie s'installe pour de bon.

Usages :

- Malédiction mystique sur une cible
- Nombreux malus légers sur une cible



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : permanent

- La maladie contractée est permanente (voir notes)



Coût : 3 PA

- Les PA sont dépensés seulement si la cible ne résiste pas

Épreuve : MagiePsy+1

- Test de résistance magique de la cible obligatoire
- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Effets : cible handicapée

- Cible : AT-1/PRD-3/AD-2/CHA-3

Restrictions :

- Sans effet sur les démons, créatures magiques, élémentaires, esprits et morts-vivants



Portée : jusqu'à 10 mètres

- C'est en quelque sorte une malédiction et non un projectile, puisque c'est le dieu qui vise
- La cible peut donc être à couvert mais elle doit être en vue du Purul



Prière :

- Habituellement, « Anel-blak Nougoulï ! »

Notes diverses :

Une fois que la bactérie s'est installée dans la région oculaire de la cible, elle ne s'en ira pas d'elle-même... Il faudra que le malade se rende dans un temple de Youclidh. Il semblerait également que les guérisseurs Elfes Sylvains et Hauts-Elfes proposent des soins efficace pour ce cas précis.

Échec critique : un allié du Purul, choisi par le Destin, se retrouve infecté par la bactérie, tandis que l'ennemi s'en tire à bon compte.

Réussite critique : la bactérie est très virulente. Tous les malus sont doublés, la cible touchée sera quasiment aveugle pendant toute la durée du combat et ne pourra effectuer aucune attaque à distance.

Carapace de la blatte

Le Purul demande à Nïourgl de le gratifier d'un don spécial, issu du plan de Sh'yssiya où se tiennent des multitudes d'insectes géants. Ainsi, une sombre carapace, épaisse et luisante, recouvre le dos et les flancs du Purul par-dessus son armure, le protégeant efficacement des attaques physiques. Cependant, cette extension inhabituelle du corps est un peu lourde et encombrante. Le prodige est fréquemment utilisé pour renforcer les positions défensives.

Usages :

- Armure physique temporaire
- Cause certains handicaps



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : 1 combat

- L'armure est effective jusqu'à la fin de l'action de combat en cours, tant qu'un ennemi est debout



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Bénéfices :

+5 points en PR naturelle (face, flancs)

+10 points en PR naturelle (dos)

Inconvénients :

- Malus -5 aux épreuves AD liées au déplacement
- Déplacement deux fois moins rapide
- Ne protège pas la tête ou les jambes des attaques localisées



Portée : contact

- Pour le Purul uniquement



Prière :

- En général, on chuchote « Klak'kii Hoor ! »

Notes diverses :

La carapace de la blatte géante ne provient pas de notre plan, et lorsque le multivers s'en rend compte, celle-ci se désagrège et retombe en morceaux noirs et racornis, ces derniers ne tardant pas à se liquéfier complètement, causant alors des taches incroyablement tenaces.

La protection obtenue grâce à ce prodige est plus épaisse sur le dos, si bien qu'il peut se retourner et pousser ses ennemis en marche arrière, sous réserve d'être plus fort qu'eux.

Le Purul peut également protéger quelqu'un ou quelque chose en se positionnant devant un danger, grâce à cette particularité.

Échec critique : le Purul ne reçoit pas de carapace, mais l'une de ses jambes se transforme en patte de blatte géante, terminée par deux griffes chitineuses. Il ne pourra plus porter de jambière ni de botte, et reçoit un malus permanent de CHA-4 (ne compte pas pour le calcul MagiePsy). Seul un prêtre de Nïourgl haut niveau pourra le débarrasser de cette mutation.

Réussite critique : la carapace est ornée de pointes chitineuses qui causent des dégâts supplémentaires à tous ceux qui se retrouvent au contact du Purul (comptez 1D6 PI par assaut).

Optimisation mutagène

Grâce à ce rituel étrange, le Purul incite Niorogl à modifier radicalement le comportement des bactéries responsables d'une maladie, faisant muter ces dernières. Ainsi, celui qui était malade se retrouve guéri, mais reçoit en contrepartie une gratification aléatoire de Niorogl, généralement sous la forme d'un organe ou d'un membre en plus, parfois d'une capacité spéciale. Ce procédé est très aléatoire et sa puissance dépend de la maladie contractée.

Usages :

- Transformation d'une maladie en une mutation
- Peut affecter le Purul ou une autre cible



AAAAAA
Durée du rituel : dix minutes

- Pendant ce temps, les personnes concernées par le rituel doivent être au calme



Ingrédients :

- 1 dose de Poudre du Reliquaire de Niourgl
- Un demi-litre d'huile standard



Солт : 6 РА

Épreuve : MagiePsy-2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- La maladie qui affectait la cible devient une mutation (voir notes)

Portée : *contact*

- Le **Purul** doit être au contact de la cible



Prière :

- Une longue suite de psaumes corrompus qui font mal à la gorge

Notes diverses :

Selon la maladie concernée :

- Infection des plaies, myxomarrante, rhume, tou-rista, boustifilasse, fièvre fanghienne, tremblotite, crampes de burzum, gorgeolite, gratouillette : tirez une mutation mineure au hasard (voir tableau des mutations)
- Fièvre du marais, maldorantose, flemitase dorée, syndrome de Wannaforgaite, bubonite purulente, peste de Keleem, Tentaculase de Wyrn, Zaibola, ou n'importe quelle maladie spécifique à Niourgl : une mutation majeure au hasard (voir tableau des mutations)

Échec critique : la cible reçoit le double de mutations
et ... la maladie est toujours là.

Réussite critique : quelque chose d'étrange se passe, et la maladie disparaît rapidement sans causer aucune mutation. Niourq est vexé.

Sourire du Purul

Arrivé au niveau 3, le sourire d'un Purul n'est généralement plus qu'un rictus inquiétant, atroce et provoquant généralement le malaise chez autrui. C'est donc en gratifiant un adversaire d'un tel sourire que le paladin de la Peste peut plonger ce dernier dans le doute, la peur ou même la panique. Les effets obtenus sont parfois surprenants.

Usages :

- Attaque mentale
- Peut fonctionner en plein combat



Temps de prière : 1 assaut

Durée du prodige : variable

- La durée dépend de la puissance de l'effet (voir plus bas)



Coût : 3 PA

Épreuve : Confrontation INT

- Vous : MagiePsy+ID6
- Cible : INT+ID6
- Si le total du Purul est supérieur ou égal à celui de la cible, celle-ci est affectée

Effets :

- La cible affectée doit passer une épreuve de COU

Réussite critique : la cible perd 1 assaut

Réussite : la cible perd ID6 assauts

Échec : la cible s'enfuit pendant ID6 minutes

Échec critique : la cible s'enfuit et va se terrer quelque part pendant une ou deux heures

Restrictions :

- Fonctionne uniquement sur les humains ou humanoïdes vivants
- Sans effet si le Purul porte un heaume intégral
- Sans effet sur ceux qui ont « Tête vide »

Portée : jusqu'à 5 mètres

- La cible doit être en vue et le Purul doit lui faire face



Prière :

- Prière silencieuse, il suffit de sourire, mais vous pouvez dire quelque chose de stupide comme « Cheese » ou « Onistiti »



Notes diverses :

Voir sourire un Purul, c'est presque aussi inquiétant que voir sourire un homme politique ou un contrôleur financier. On se demande forcément ce qui lui passe par la tête...

Blattes du plan de Zhôl

Le héros fait apparaître en quelques secondes des centaines, voire plus d'un millier de grosses blattes vertes qui grouillent et provoquent le dégoût, la fuite ou la panique. Le prodige est généralement utilisé pour impressionner les gens du commun, car il n'a que peu d'effet sur les militaires ou les combattants aguerris.

Usages :

- Pour créer une diversion, impressionner
- Peu utile en situation de combat



Temps de prière : 3 assauts

Durée du prodige : 5 minutes



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Effets : variable

- Le Purul invoque environ une centaine de blattes par niveau du Purul

- Selon le profil des gens sur la zone, ils peuvent être pris de panique immédiate ou bien avoir à réussir une épreuve de COU pour déterminer leur réaction

Restrictions :

- Ne fonctionne pas en milieu marin ou aquatique, les blattes étant instantanément noyées
- S'il fait trop froid, les blattes sont instantanément gelées et immobiles



Portée : jusqu'à 30 mètres

- Portée calculée depuis le Purul jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : zone 10 mètres

- Les blattes se matérialisent sur une zone circulaire de 10 mètres de diamètre



Prière :

- Il faut prononcer parfaitement « Eflegar'gh ! » avec l'accent Vontorzien

Notes diverses :

Les blattes du Plan de Zhôl, bien qu'elles apparaissent comme menaçantes et innombrables, arrivent sur notre plan d'existence complètement désorientées. C'est la raison pour laquelle est galopent en tout sens, produisant un crissement épouvantable et pattes et de carapaces humides.

Toutefois, ces insectes ne vont survivre que quelques minutes dans notre atmosphère et vont ensuite se liquéfier lentement, laissant sur place des centaines de taches sombres particulièrement tenaces.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : plusieurs milliers de blattes se matérialisent et recouvrent complètement la zone, et personne ne peut résister à l'envie de fuir le périmètre.

Puissance de Glogoush

Le regretté prêtre Glogoush, de la congrégation de Chnafon, avait découvert qu'en consommant un œil humain ou humanoïde durant la prière, le disciple de Niourgl pouvait bénéficier temporairement d'une force décuplée pendant un court moment, au prix d'un peu de son énergie vitale. Mais tout le monde se demande de quelle manière il a pu avoir cette idée...

Usages :

- Amélioration des performances de combat
- Amélioration générale de la Force
- Durée limitée, retombées néfastes
- Ingrédient nécessaire

XXXXXX

Temps de prière : 30 secondes

Durée du prodige : 5 minutes

- La Force du Purul sera décuplée pendant cette durée, après quoi il subira le deuxième effet du prodige



Ingrédients :

- Un œil humain ou humanoïde (voir notes)



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePsy

Effets :

- Niveaux 4 à 5 : FO+2
- Niveaux 6 à 7 : FO+3
- Niveaux 8 à 10 : FO+4
- Niveaux 11 et supérieurs : FO+5
- Deuxième effet : -1D6 PV à l'issue du prodige



Dégâts : augmentés

- En conséquence de la Force augmentée, il faudra donc compter un potentiel bonus de PI de +2 à +5 selon la Force du Purul (règles de base : +1 PI pour chaque point de FO au-dessus de 12)



Portée : contact

- Valable pour le Purul uniquement

Notes diverses :

Ce prodige est presque impossible à utiliser au beau milieu d'un combat, car l'effet prend un peu de temps à s'activer. C'est pourquoi il est préférable de lancer le prodige avant que le combat commence, quand le Purul commence à ressentir une menace. La Force décuplée peut également être utilisée pour pousser ou tirer des charges, évidemment.

Ingrédient : l'œil doit provenir d'un humain ou d'un humanoïde d'origine non magique, d'un cadavre frais ou d'un corps vivant. Il peut aussi avoir été conservé dans un récipient, ce qui le protège de l'éclatement. Le temple de Niourgl vend fréquemment des yeux en bocaux, qui se conservent quelques jours.

Échec critique : la prière n'est pas adressée correctement et le Purul perd immédiatement 1D6 PV, sans autre effet.

Réussite critique : Niourgl étant favorable, le Purul ne dépense pas de PA.

Tentacule mutagène

Dans les grandes mêlées, on a souvent besoin de pouvoir frapper plusieurs ennemis, et on se demande s'il ne serait pas judicieux d'avoir des membres supplémentaires, ou de pouvoir protéger ses deux flancs. Grâce à ce prodige, le Purul demande à Niourgl de lui faire pousser un bras-tentacule, avec lequel il pourra utiliser une arme supplémentaire et s'avérer plus efficace.

Usages :

- Augmentation des capacités au combat de contact
- Utilisable par le Purul uniquement
- Nécessite une arme à une main supplémentaire
- Durée limitée



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : 1 combat

- Le tentacule se résorbe à la fin de l'action de combat



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- Le Purul a un bras supplémentaire, possédant la même Force que lui-même

Bénéfices :

- 1 attaque ET 1 parade en plus par assaut
- Dégâts : selon arme
- Effets sur la mécanique de soutien (voir notes)

Restrictions :

- Vous ne pouvez générer qu'un seul tentacule
- Le tentacule ne peut utiliser qu'une arme à une main



Portée : contact

- Uniquement pour le Purul



Prière :

- Habituellement, « Bralagosh ! »

Notes diverses :

Un tentacule de deux mètres, épais et puissant sort du corps du Purul, généralement sur le flanc. Il doit s'équiper d'une arme pour être efficace. Il pourra frapper et parer à chaque assaut, de manière indépendante, et sera presque considéré comme un personnage à part.

Soutien : si vous utilisez la mécanique de soutien (Combats Rapides), ce tentacule peut annuler le bonus de soutien des opposants qui se retrouveraient à deux sur le Purul, puisqu'ils se retrouvent alors à deux contre deux. Le Malus de soutien du Purul disparaît également.

Échec critique : le tentacule est bien là, mais il fait ce que bon lui semble et s'agit dans toutes les directions, devenant alors très gênant... Il pourra même s'en prendre au Purul, qui pendant toute la durée du combat aura -4 à toutes ses épreuves.

Réussite critique : de manière exceptionnelle, le Purul reçoit deux tentacules mutagènes pour le prix d'un !

Vague de peste fulgurante

Au beau milieu d'un affrontement, le Purul peut se concentrer pour émettre autour de lui une vague de miasmes pestueux causant des effets immédiats, lesquels plongent immédiatement ses ennemis dans le doute. Elle n'a pas d'effet sur les capacités des opposants, mais peut sérieusement entamer leur moral. C'est un prodige dévastateur dans les batailles rangées.

Usages :

- Miner le moral des troupes ennemies
- N'affecte pas les alliés



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : immédiat

- La vague de peste est immédiate, mais ses effets sur le Courage peuvent durer, toutefois la maladie n'est pas résistante et disparaîtra en quelques heures



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy-I

- Test de résistance magique obligatoire, mais les cibles auront un malus égal à la moitié du niveau du Purul, arrondi au supérieur
- Si les cibles sont vraiment nombreuses, faire un test de groupe

Effets :

- Transformation cutanée : voir notes
- Découragement : COU-5 pour toutes les cibles affectées

Restrictions :

- Efficace uniquement sur les humains ou humanoïdes, d'origine non magique



Aire d'effet : zone 15 mètres

- L'effet se propage dans toutes les directions autour du Purul, jusqu'à 15 mètres de distance



Prière :

- Criez le plus fort possible « Vague de peste ! » pour que les ennemis comprennent ce qui leur arrive et tremblent dans leurs chaussettes

Notes diverses :

Transformation cutanée : avec ce prodige, vous infectez facilement les gens avec une bactérie qui cause principalement des problèmes cutanés, mais les symptômes ressemblent à ceux d'une peste bubonique fulgurante. La peau se couvre immédiatement de grosses cloques et de plaques rouges qui démangent et ne peuvent passer inaperçues, ce qui inquiète très vivement les malades. La bactérie sera éliminée par l'organisme en quelques heures.

Les opposants découragés sont plus hésitants et ont tendance à se décider beaucoup plus facilement pour quitter le combat s'il tourne en leur défaveur.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : en plus de la peste illusoire, ceux qui sont touchés par le prodige reçoivent également en cadeau une infection oculaire (effets immédiats : AT-1/PRD-3/AD-2/CHA-3) qu'ils devront ensuite aller faire soigner.

Malédiction du Purul

Le paladin de la Peste peut désormais choisir d'emprunter définitivement la voie de Nourgl, pour semer la Pestilence et la Maladie à travers le monde.

À ce stade, il lui est possible de s'infliger une malédiction pour embrasser la carrière d'un Purul Maudit. C'est une opération irrémédiable qui permet au Purul d'être plus puissant et... encore moins fréquentable.

Usages :

- Transformation en GUERRIER MAUDIT
- Utilisable uniquement par le Purul
- Une seule tentative possible par niveau (à partir du niveau 6)

XXXXXX

Durée du rituel : 6 heures + nuit

Durée du prodige : permanent

- La transformation est définitive



Ingrédients :

- 1 dose de Poudre du Reliquaire de Nourgl
- Deux litres d'huile standard
- 1 dose de Liquide Miasmatique de Zhôl
- 4 Bougies Purulentes



Coût : MAX PA

- Le Purul utilise toute son énergie astrale, qui doit être à son maximum

Épreuve : MagiePsy-2

Modifications caractéristiques :

- Trait : Terrifiant+ (voir notes)
 - + 1 point de destin immédiat
 - +3 PV (ajouter au total max.)
 - +5 PA (ajouter au total max.)
 - +1 en Force
 - +2 mutations mineures (à tirer au dé)
- En outre, le Purul perd toute opportunité de pouvoir discuter avec des civils



Portée : Contact

- Le Purul se maudit lui-même

Notes diverses :

Terrifiant+ : avec ce trait, le Purul est très imposant. Tout ennemi ayant moins de 12 en COU doit réussir une épreuve de COU pour être capable de l'approcher au contact.

Le Purul se transforme à tout jamais et devient un individu presque démoniaque, un paria de la société. Toutefois, au contraire d'autres guerriers maudits, il est toujours vivant car la Maladie ne s'installe guère dans les corps morts. Sa peau est corrompue, son regard vitreux, son haleine épouvantable. Il ne pourra plus jamais changer de religion et il lui est quasiment impossible de vivre parmi les gens du peuple. La plupart des commerçants refuseront de lui parler et les gardes des villages auront tendance à le chasser à vue. Il ne sera le bienvenu qu'au sein des temples de Nourgl, qu'il devra souvent rejoindre de nuit ou clandestinement.

Échec critique : quelque chose se passe vraiment très mal et le Purul décède pendant le rituel. Il reste à espérer qu'il avait encore un Point de Destin...

Réussite critique : le Purul gagne encore +3 PV et FO+1, et n'écope que d'une seule mutation mineure.

Immondice volant

Cette puissante attaque mystique est un atout de poids contre les adversaires récalcitrants. Si on doit tenter de décrire ce qui se passe, il faut imaginer que Niourgl prélève dans un des plans d'existence qu'il dirige une matière immonde et impossible à décrire, et qu'il projette celle-ci sur une cible désignée par son Purul. La matière se répand sur la cible et provoque des dégâts aussi bien physiques que psychologiques.

Usages :

- Dégâts mystiques sur une cible
- Attaque à distance pour le Purul
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit
- Ignore l'armure naturelle



Durée du prodige : 1 assaut

- C'est un prodige quasiment instantané



Coût : 7 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- En plus des dégâts, la cible perd 2 en COU et en INT à chaque impact (si applicable, effet temporaire durant 24h)



Dégâts : variables

- Niveaux 6 à 8 : 2D+4
- Niveaux 9 à 10 : 2D+6
- Niveaux 11 et supérieurs : 2D+8
- Comptez les bonus (bonus INT, bonus mystique du matériel)
- L'armure non magique de la cible ne compte pas



Portée : Jusqu'à 15 mètres

- C'est plus une malédiction qu'un projectile, puisque l'immondice arrive d'un autre plan d'existence
- La cible peut donc être à couvert mais elle doit être en vue du Purul



Prière :

- Criez « Kaltizo Mior-Gooole ! »

Notes diverses :

D'après les recherches de certains érudits en théologie, il est possible que la matière immonde projetée par Niourgl soit du vomit d'insecte transnaturel, de la bave provenant d'une entité démoniaque ou le jus d'un champignon paracosmique. Quoi qu'il en soit, c'est efficace.

Après coup, la matière se dissipe rapidement, ce qui explique qu'on ait du mal à l'étudier.

Échec critique : appliquez les effets d'une maladresse au lancement de sortilège.

Réussite critique : le Purul ne dépense que 2 PA et ajoute +4 aux dégâts.

Flambeau de la Déchéance

Grâce aux pouvoirs abjects de Niourgl, le Purul peut emprisonner une partie de l'énergie du Chaos Primordial dans une arme de son choix, au terme d'un rituel dont il a le secret.

L'arme devient alors beaucoup plus dangereuse, produit des dégâts mystiques pouvant blesser n'importe quel ennemi et permet d'accéder plus facilement aux pouvoirs de Niourgl.

Usages :

- Enchantement définitif d'une arme
- Fonctionne sur une arme non enchantée
- Uniquement utilisable par un prêtre ou paladin affilié à Niourgl

XXXXXX

Durée du rituel : 2 heures

Durée du prodige : permanent

- L'arme est enchantée définitivement



Ingrédients :

- 1 dose de Poudre du Reliquaire de Niourgl
- 1 dose de Résidus Entropique de Niourgl
- 1 flacon d'huile de foie de morshleg



Coût : MAX PA

- Le Purul utilise toute son énergie astrale, qui doit être à son maximum

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices associés à l'arme :

+3 PI (aux dégâts de l'arme)

L'arme devient « enchantée »

Bonus : COU+1

Rupture : incassable

+1 pour toute épreuve liée à un pouvoir de Niourgl



Portée : contact

- Le Purul doit être au contact de l'arme



Prière :

- Une suite de psaumes en moriaque de l'Est

Notes diverses :

L'arme passe en statut d'arme magique (enchantée) et peut blesser toute créature, esprit ou démon.

Une arme ainsi altérée par le prodige du Purul ne pourra être utilisée que par un paladin ou un prêtre de Niourgl. Si quelqu'un d'autre décide de l'utiliser, il attrapera immédiatement une ou plusieurs maladies, mais surtout l'enchantement n'aura pas d'effet et l'arme sera considérée comme normale.

Il est à noter qu'en cas de vente à un disciple, l'arme en question gagnera un minimum de 1500 PO sur sa valeur de base.

Échec critique du prodige : l'arme est détruite et se liquéfie misérablement.

Réussite critique : ajouter bonus AT+1.

Rétribution de Niourgl

En déclenchant ce prodige, le Purul s'assure que tout ennemi de Niourgl paiera de sa personne pour les dégâts causés à ses adeptes. Ainsi, dans le feu de l'action, les ennemis du culte sentiront des douleurs vives à la poitrine, à mesure que Niourgl brûle leurs organes de l'intérieur. Ils peuvent mettre un certain temps à comprendre ce qui leur arrive...

Usages :

- Infliger automatiquement des dégâts en retour
- Fonctionne pour le Purul et les autres adeptes de Niourgl
- Dégâts mystiques touchant n'importe quelle cible
- Renvoie tous types de dégâts



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : 1 combat

- La rétribution est effective jusqu'à la fin de l'action de combat en cours, tant qu'un ennemi est debout



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12



Dégâts : variables

- Chaque fois qu'un cultiste du groupe est blessé, un quart de ces dégâts sera infligé également à la créature ou à la personne qui les a causés
- Les dégâts comptés sont uniquement ceux qui sont retranchés des PV
- Les dégâts causés en retour ignorent totalement l'armure



Portée : sans limite

- Les dégâts peuvent venir d'aussi loin que possible, la rétribution sera effective



Prière :

Murmurez « El voolah Miour-Google ! »

Notes diverses :

Les alliés du Purul considérés comme « adeptes de Niourgl » peuvent être soit d'autres Puruls, soit leurs servants, soit des prêtres de Niourgl dûment reconnus comme tels.

Ces dégâts, produits par Niourgl lui-même, ne peuvent pas être diminués, ni parés, ni évités.

Les créatures et autres ennemis touchés plusieurs fois par cette rétribution devront faire face à une épreuve de courage, et en cas d'échec quitteront le combat pour éviter qu'ils ne se tuent eux-mêmes. Ils peuvent également, dans certain cas, être assez intelligents pour arrêter de taper.

Échec critique : avec un dieu désormais très fâché, le Purul devra tirer directement une calamité dans la table Mankdebol.

Réussite critique : 50% des dégâts seront retournés contre les ennemis et le Purul ne dépense que 3 PA.

Piège infâme du Purul

Avec ce prodige, le Purul peut s'assurer qu'un objet transmette à coup sûr une maladie malsaine à la prochaine personne qui le touchera. La chose en question pourra ainsi rester pendant plusieurs décennies à l'état de piège, attendant une proie. Il existe cependant quelques moyens de lever la malédiction, mais pour cela il faut déjà avoir l'idée de le faire.

Usages :

- Maudire un objet moyen ou petit
- Malédiction puissante à retardement
- Piège à effet aléatoire

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes

Durée du prodige : longtemps

- La malédiction prend fin si quelqu'un touche l'objet



Ingrédients :

- 1 dose de Résidus Infecté du Pestueux



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

Effets : variables

Une fois la malédiction effective, le prochain vivant qui touchera l'objet à mains nues se verra infecté automatiquement d'une maladie à tirer au D20.

1 ou 2 : Hémorragie de Var-Zebeth

3 à 6 : Mutation mineure

7 à 10 : Zaibola

11 à 15 : Ossature corrompue

16 à 17 : Fièvre foudroyante de Niourgl

18 à 20 : Nausées du plan de Zhôl

Restrictions :

- L'objet maudit ne doit pas peser plus de dix kilos
- On ne peut pas maudire une cible organique et/ou vivante



Portée : contact

- Le Purul doit être au contact de l'objet pour le maudire

Notes diverses :

Pour lancer la malédiction, le Purul doit masser lentement l'objet avec les Résidus tout en prononçant les Litanies. L'objet, ne pouvant pas être très grand, peut en fait être une partie d'un autre objet (comme par exemple une poignée de porte).

Pour connaître les effets des maladies contractées avec ce piège, vous devrez vous référer au document « Maladies et remèdes » ou au tableau des mutations. Bien que l'objet soit maudit pour une longue durée, il existe divers moyens de lever la malédiction. Certains prêtres, comme ceux de Youclidh, peuvent pratiquer un exorcisme sur l'objet sans que personne ne le touche. En magie généraliste, ce sera l'Advanced Dispel Magic, sinon asperger simplement l'objet avec de L'Eau Consacrée de Youclidh.

Échec critique : déclenchement d'un sortilège entropique.

Réussite critique : le Purul ne dépense que 2 PA et l'objet maudit donnera deux maladies différentes à la victime.

Plastron abject de Roparz

Le Purul peut désormais demander à Niourgl de maudire un plastron. C'est un processus un peu long et coûteux, mais il en résultera une armure unique, que seuls les membres du clergé de Niourgl pourront porter. Il est toujours possible de la revendre à des adeptes de plus bas niveau...

Usages :

- Enchantement définitif d'un plastron (armure torse)
- Fonctionne sur une armure non enchantée
- Uniquement utilisable par un adepte de Niourgl

XXXXXX

Durée du rituel : 2 heures

Durée du prodige : permanent

- L'armure est enchantée définitivement



Ingrédients :

- 1 plastron (non enchanté)
- 1 dose de Liquide Miasmatique de Zhôl
- 2 flacons d'Huile de foie de morshleg



Coût : MAX PA

- Le Purul utilise toute son énergie astrale, qui doit être à son maximum

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices associés à l'armure :

+1 en PR (bonus magique)

+1 en Résistance Magique

Puissance : +2 PI au contact

Rupture : incassable

Phosphorescence (voir notes)



Portée : Contact

- Le Purul doit être au contact de l'armure



Prière :

- Versets 14 et 15 des Sordides Litanies de Niourgl

Notes diverses :

Ce rituel peut être appliqué sur toute pièce d'armure torse : plastron cuir, métal ou même d'autres matières. L'essentiel est d'avoir à la base une armure non enchantée, les mélanges de pratiques magiques sur le même objet ayant tendance à entrer en collision de manière violente...

Phosphorescence : l'armure ainsi traitée devient légèrement phosphorescente, laissant s'échapper de manière constante une lueur verdâtre malsaine. Cette lueur n'est pas discernable en plein jour au soleil, mais devient visible si la lumière baisse. Au titre des avantages, elle peut suffire au Purul à voir un peu dans la pénombre, éclairant jusqu'à deux mètres. En contrepartie, le Purul ne pourra pas se cacher lui-même dans le noir sans être repéré.

Échec critique : explosion mystique. L'armure est détruite et absorbée par le plan de Zhôl, et le Purul perd 1D6 PV.

Réussite critique : magnifique et immonde à la fois. Ajout d'un bonus de COU+1 sur l'armure.

Brouillard ignoble de Glogoush

Ce prodige est en quelque sorte une extension des Miasmes Chaotiques de Zhôl. Maintenant qu'il est de haut niveau, le Purul est capable de générer autour de lui une grande quantité de matières volatiles infectes, nauséabondes et empoisonnées, au prix d'une dépense supplémentaire en énergie karmique. Cet étrange brouillard a tendance à rendre tout le monde nerveux.

Usages :

- Prodige de zone autour du Purul
- Blesse tout le monde, sauf les adeptes de Niourgl
- Peut semer la panique
- Peut blesser les alliés



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : 1 combat

- L'effet perdure jusqu'à la fin de l'action de combat en cours, tant qu'un ennemi est debout



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePsy

Effets :

- Cibles dans la zone : COU-3

Restrictions :

- Efficace seulement sur les êtres vivants d'origine non magique



Dégâts : fixes et continus

- Perte de 2 PV par assaut pour chaque cible dans la zone d'effet autour du Purul
- Ignore l'armure, même magique
- Aucun bonus n'est compté



Aire d'effet : zone 16 m

- L'effet se propage rapidement dans une zone circulaire qui suit le Purul, pouvant atteindre n'importe qui se trouvant à huit mètres autour de ce dernier



Prière :

- Criez « Salga'zo ebla Glogoush ! »

Notes diverses :

Au lancement du prodige, une infime onde de choc propulse les miasmes autour du Purul, créant un brouillard verdâtre léger mais inquiétant. Suite à cela, les malheureux qui se retrouveront dans la zone commenceront à souffrir grandement des poumons et dépériront rapidement. Si le combat s'éternise, tous ceux qui n'ont pas un grand courage auront tendance à prendre la fuite ou à s'éloigner du Purul plutôt que de se laisser mourir sur place.

Le Purul aura grand intérêt à prévenir ses compagnons de route de s'éloigner de lui, car tout le monde souffrira de ces effets.

Échec critique : suite à une bourde monumentale, le Purul génère une calamité de Mankdebol.

Réussite critique : dégâts supplémentaire (+1 PV par assaut) et zone augmentée de cinq mètres.

Projectile infect de Niourgl

Généralement utilisé lors de la préparation des batailles rangées, ce prodige permet au Purul de maudire une flèche ou un carreau d'arbalète afin qu'il transporte un poison de Niourgl assez violent. Ce projectile sera généralement utilisé par un compagnon du Purul plutôt que par lui-même, car il est nécessaire de bien viser, le projectile ne pouvant être utilisé qu'une fois. Et surtout... Ne tirez pas dans le dos de vos camarades.

Usages :

- Améliorer les dégâts d'un projectile
- Transmettre la Parole de Niourgl à distance

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes

Durée du prodige : permanent

- Le projectile est enchanté jusqu'à ce qu'il soit utilisé, brisé ou perdu - les effets du prodige ne seront appliqués qu'une fois, mais s'il n'est pas brisé, le projectile pourra être enchanté à nouveau



Ingrédients :

- Huile Rance du Maladif
- 1 projectile non enchanté



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

Effets :

- Dégâts augmentés
- Parole de Niourgl : voir notes

Restrictions :

- Dégâts augmentés uniquement contre les cibles vivantes, d'origine non magique



Dégâts : augmentés

- Ajoutez 3D6 aux dégâts habituels du projectile
- Aucun bonus provenant du Purul n'est compté



Portée : contact

- Le Purul doit toucher l'objet pour pouvoir l'enchanter, mais le projectile lui-même aura sa limite de portée utile habituelle

Notes diverses :

Parole de Niourgl : à moins de réussir une épreuve de Résistance Magique, la cible sera immédiatement infectée par une des maladies ci-dessous, au D20.

1 ou 2 : Hémorragie de Var-Zebeth

3 à 6 : Mutation mineure

7 à 10 : Zaibola

11 à 15 : Ossature corrompue

16 à 17 : Fièvre foudroyante de Niourgl

18 à 20 : Nausées du plan de Zhôl

Pour connaître les effets des maladies contractées, vous devez vous référer au document « Maladies et remèdes » ou au tableau des mutations.

Un projectile ainsi enchanté par un Purul de haut niveau peut se vendre jusqu'à 150 PO.

Échec critique : suite à une mauvaise prononciation, le poison se libère dans le corps du Purul et il perd immédiatement 2D6 PV.

Réussite critique : ajoutez encore 1D6 aux dégâts du projectile, et vous pouvez le vendre plus cher.

Prosélytisme salvateur

Si quelqu'un vient à mourir dans l'entourage immédiat du Purul, ce prodige difficile à réussir peut faire revenir cette personne à la vie, grâce à l'action rapide de milliers d'organismes microscopiques issus de Niourgl. L'opération toutefois n'est pas sans risque pour le Purul, puisque celui-ci devra y perdre une partie de sa propre énergie vitale. En revanche, la personne concernée deviendra probablement un adepte de Niourgl et se réveillera avec au minimum une mutation mineure.

Usages :

- Réanimation d'un cadavre très frais
- Possibilité de gagner un fidèle

XXXXXX

Temps de prière : 1 minute

- Ne peut PAS fonctionner en plein combat

Durée du prodige : permanent

- Les effets du retour à la vie sont, heureusement, permanents

☆☆☆☆

Coût : 10 PA +variable

- Comptez 10 PA pour le prodige
- Le Purul perd lui-même 2D6 PV (aucune protection comptée)
- Les PV ne sont dépensés que si le prodige est réussi

Épreuve : MagiePsy-2

Effets :

- La cible revient à la vie avec 5 PV
- Toucher de Niourgl : voir notes

Restrictions :

- Décès ayant survenu dans les dix minutes précèdent le prodige
- Pour que le prodige fonctionne, le corps de la personne ciblée ne doit pas présenter de blessure trop grave comme la tête en moins, le corps scié en deux ou écrasé, etc



Portée : contact

- Le Purul doit pouvoir toucher la cible

Notes diverses :

Pour mener à bien ce prodige, le Purul doit pouvoir s'agenouiller devant le cadavre et prier Niourgl pendant une bonne minute, sans être dérangé. Il touche alors le front de la cible avec sa main nue et marmonne diverses litanies.

Toucher de Niourgl : double effet

Effet 1 : la cible lance 1D6 - si elle obtient PAIR, alors elle devient un adepte de Niourgl et se mettra au service du Purul

Effet 2 : les micro-organismes envahissant le corps ciblé provoquent généralement des effets secondaires, listés ci-dessous, au D6.

1-3 : une mutation mineure

4-5 : deux mutations mineures

6 : une mutation majeure

Pour connaître leurs effets, vous devrez vous référer au tableau des mutations.

Échec critique : c'est trop de pression pour un seul corps... Le cadavre visé implose en projetant des organes jusqu'à dix mètres et ne pourra plus être ramené à la vie. Le Purul perd 2D6 PV.

Réussite critique : c'est un véritable miracle du Chaos... Le corps revient à la vie avec 10 PV et ne souffrira d'aucune mutation. En revanche, il devient automatiquement un serviteur de Niourgl !

Infection fatale

Le Purul a désormais le pouvoir de faire imploser la tête d'un adversaire d'un simple geste, alors que des millions de micro-organismes envahissent son cerveau. En commandant ce prodige à Nourgl, vous assurez le spectacle. Visez la cible, prononcez le mot de pouvoir, et votre cible décède immédiatement, sa tête projetant des débris organiques dans toutes les directions.

Usages :

- Sort mortel à destination d'une cible
- Efficace sur les vivants et certains morts-vivants



Temps de prière : 2 assauts



Coût : 14 PA

Épreuve : MagiePsy

- Test de résistance magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du Purul, arrondi au supérieur
- Les PA sont dépensés pour moitié si la cible résiste

Effets :

- La tête de l'ennemi implose, causant son décès
- Les alliés de l'ennemi peuvent avoir tester leur

Courage pour continuer

Restrictions :

- Sans effet sur les démons, créatures magiques, esprits, élémentaires
- La cible doit avoir une tête
- Fonctionne rarement sur des créatures de plus de deux mètres de haut



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Portée calculée depuis le Purul jusqu'à sa cible
- Le Purul doit pouvoir distinguer la cible, mais celle-ci peut être partiellement à couvert



Prière :

- Prière silencieuse à Nourgl, le dieu de toutes les choses qui rampent

Notes diverses :

Il n'y a pas grand-chose à ajouter aux effets de ce prodige brutal, si ce n'est qu'il contribue rarement à vous faire des amis. Allez savoir pourquoi, les gens auront tendance à vous considérer comme quelqu'un de dangereux...

Échec critique : le Purul génère un sortilège entropique.

Réussite critique : le Purul ne dépense que 8 PA et la cible ne peut pas résister.

Salve corrosive du Purul

Le Purul pousse un cri rauque et projette devant lui une salve de crachats mystiques qui se révèlent extrêmement corrosifs. En plus d'avoir leurs chairs qui se liquéfient localement, les adversaires perdent souvent un peu de leur armure au passage, et leur moral est entamé.

Usages :

- Salve de projectiles mystiques
- Peut toucher plusieurs cibles
- Peut toucher les alliés
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit



Temps de prière : 1 assaut



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePsy+2

Effets :

- Cibles : PR-1, CHA-2, COU-2



Dégâts : 2D6+2 par cible

- 1 jet de dé pour chaque cible à portée
- Comptez les bonus (bonus INT, bonus mystique du matériel)



Portée : cône, jusqu'à 10 mètres

- La salve part devant le Purul dans un cône d'environ 90 degrés et touche toutes les cibles jusqu'à 10 mètres de distance
- Une cible se trouvant derrière une autre cible peut être épargnée



Prière :

- Comme il faut crier et cracher en même temps, en général vous direz « Bleuargh ! »

Notes diverses :

Bien qu'il s'agisse de projectiles, les crachats mystiques sont très rapides et quasiment impossible à esquiver, à moins que l'ennemi ne s'y attende.

Le liquide corrosif laisse de graves séquelles sur la peau des adversaires, lesquels pourront mettre plusieurs décades à cicatriser, et auront peut-être même besoin d'un prêtre de Youclidh pour s'en remettre totalement. Il est possible qu'après deux expositions, la victime ne récupère jamais son beau visage.

Échec critique : le Purul génère un sortilège entropique.

Réussite critique : la salve est très puissante, vous ajoutez +4 aux dégâts, et les ennemis seront soufflés. Ils se retrouveront à terre pour trois assauts, à moins de réussir une épreuve de FO-4.

Moisson de Niourgl

Un prodige à ne garder que pour les cas désespérés, tant il peut avoir des conséquences néfastes. Si la divinité répond à l'appel, la Main Putride de Niourgl sort de son plan et s'empare aléatoirement de quelques ennemis du Purul, lesquels disparaissent à tout jamais avec leurs rêves, leurs secrets et leur matériel. Les alliés du Purul ont une faible chance de devenir fous. En cas d'échec critique, le Purul lui-même est tué sur le coup.

Usages :

- Prodige très puissant
- Disparition complète d'ennemis
- Peut provoquer la folie



Temps de prière : 3 assauts

Durée du prodige : 5 assauts

- Pendant ce temps, la main éthérée de Niourgl moissonne des corps



Coût : 16 PA

Épreuve : MagiePsy-3

Effets :

- 1D6 ennemis du Purul, choisis aléatoirement, disparaissent totalement
- La vision de la Main Putride de Niourgl peut causer la folie (voir notes)
- Les ennemis restant seront fortement découragés

Restrictions :

- Niourgl ne s'emparera en général que des humanoïdes car il n'a que peu d'usage des monstres, démons, dragons et géants



Aire d'effet : large zone

- Niourgl peut collecter des ennemis situés jusqu'à 25 mètres du Purul



Prière :

- Vous devez répéter trois fois « Bazaloush, Mior-Goole ! », de plus en plus fort

Notes diverses :

Vision d'horreur : voir de ses yeux la main d'un dieu aussi chaotique que Niourgl, fusse-t-elle éthérée, peut causer des dommages irréversibles. Chaque allié du Purul doit donc réussir une épreuve d'Intelligence et, si elle est ratée, perdra 1 en INT de manière définitive avant de faire un jet dans le « Tableau de folie aléatoire ». En cas d'échec critique, les effets sont doublés. Quant aux ennemis rescapés, d'une manière générale ils prendront la fuite en hurlant.

Échec critique : Niourgl est très fâché et il écrase donc l'âme du Purul, qui décède sur le coup. Le Purul pourra toutefois être ramené à la vie si quelqu'un s'en charge, mais n'aura pas accès aux pouvoirs de Niourgl pendant 1D6 jours.

Réussite critique : 2D6 ennemis sont pris par la main de Niourgl, et on ne les reverra jamais.

Index des prodiges de Niourgl



Assistance à l'aventure :

- NI : Corruption animale de Var-Zebeth (page 5)
- NI : Vision de Niourgl (page 6)
- N4 : Blattes du plan de Zhôl (page 13)



Protection :

- N2 : Carapace de la blatte (page 10)



Prodiges d'attaque :

- NI : Miasmes chaotiques de Zhôl (page 4)
- NI : Soutien de Niourgl (page 7)
- NI : Postillons glaireux (page 8)
- N5 : Vague de peste fulgurante (page 16)
- N6 : Immondice volant (page 18)
- N7 : Rétribution de Niourgl (page 20)
- N10 : Brouillard ignoble de Glogoush (page 23)
- N11 : Projectile infect de Niourgl (page 24)
- N13 : Infection fatale (page 26)
- N14 : Salve corrosive du Purul (page 27)
- N15 : Moisson de Niourgl (page 28)



Soins et régénération :

- N3 : Optimisation mutagène (page 11)
- NI2 : Prosélytisme salvateur (page 25)



Grosbillisation :

- N4 : Puissance de Glogoush (page 14)
- N5 : Tentacule mutagène (page 15)
- N6 : Malédiction du Purul (page 17)
- N7 : Flambeau de la Déchéance (page 19)
- N9 : Plastron abject de Roparz (page 22)



Malédiction diverses :

- N2 : Infection oculaire de Niourgl (page 9)
- N3 : Sourire du Purul (page 12)
- N4 : Blattes du plan de Zhôl (page 13)
- N8 : Piège infâme du Purul (page 21)

NOTES :

Le manuel du Purul de Niourgl a été réalisé en partie avec le travail de Maenhout et Minossia de la communauté Naeuflbeuk Online - merci les amis !

CRÉDITS :

Création, équilibrage, recherches, maquette et mise en page, rédaction, design : Pen of Chaos
L'illustration de couverture est de Guillaume Albin ainsi que les illustrations intérieures tirées de cette dernière.