

Manuel du PRETRE DE NIOURGL

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

Les Prêtres 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
- 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 :

- Récupération des PA et PV multipliée par deux, en période de repos uniquement, et +2 PV à la consommation de repas périmés et/ou pourris (applicable à deux repas par jour)
- Possibilité de créer des fidèles (servants) de Niourgl
- RM+3, PR+1 magique et PI+1 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 Prêtres de Niourgl (suite)

Inconvénients :

- L'apparence du Prêtre de Niourgl induit CHA-3 pour marchander, parlementer, convaincre, ainsi que CHA-6 pour séduire (sauf avec un autre adepte de Niourgl)
- Bien qu'il soit beaucoup moins voyant qu'un Purul, le Prêtre se verra parfois refuser l'entrée à des lieux publics, à moins d'être déguisé ou qu'il fasse profil bas
- Les repas non pérимés, élaborés ou non par un cuistot, ne rendent pas plus d'un PV
- Le Prêtre de Niourgl sera généralement la cible privilégiée de tout opposant elfe ou demi-elfe

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
- Restriction d'armure à 5 en PR naturelle (à moins d'une restriction d'origine, auquel cas cette dernière s'appliquera si elle est inférieure)

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 Pestex (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.

Préparations de Niourgl

Les préparations du culte de Niourgl sont les seules à avoir des effets intéressants pour les fidèles du culte. Les ingrédients pour les préparer sont généralement compliqués à trouver, mais celui qui consacre un peu de temps à cette discipline peut économiser de l'argent, ou même en gagner.

Les préparations sont de plus en plus puissantes à mesure que le Prêtre prend du grade.

Usages :

- Préparer des produits spécifiques au culte
- Gagner ou économiser de l'argent
- Soutenir un groupe

Règles concernant la préparation :

- Les ingrédients peuvent être achetés à l'avance ou sur place, dans un temple de Niourgl ou un magasin particulièrement bien fourni (ils ne seront pas disponibles dans n'importe quel bazar)
- Le Prêtre devra être au calme pour mener à bien sa préparation, et devra être en mesure d'accéder à une cuisine ou à un laboratoire, ou devra posséder du matériel de voyage (spatule, petit chaudron, cornue, canif, mortier, fioles et pots) - chaque temple est en mesure de prêter ou de louer un laboratoire (voir tableau des potions et accessoires magiques)
- En cas d'échec, selon le degré d'échec le produit obtenu peut être moins efficace, ou tout simplement sans effet (mais les ingrédients et PA sont toujours perdus)
- En cas de réussite critique, on pourra considérer un bonus aux effets du produit
- En cas d'échec critique, ingrédients et PA sont perdus, et le Prêtre perd 1D6 PV à la suite d'une maladresse grotesque
- S'il se fait aider par un membre du culte, le Prêtre peut obtenir un bonus de +1 à toutes ses épreuves de préparation et diminuer le temps nécessaire de 20% (bonus cumulable par assistant, jusqu'à +3 aux épreuves et -60% sur le temps de préparation)

Niveau 2 : Potion du Regain

Produit commun, permet de récupérer 6 PV

- Prix total des ingrédients : 60 PO
- Dépense en énergie : 4 PA
- Permet d'obtenir : 5 fioles (valeur 150 PO)
- Temps de préparation : 1 heure
- Épreuves : 1 épreuve INT+3

Niveau 3 : Pus Consacré

Produit commun, permet de récupérer 7 PA

- Prix total des ingrédients : 100 PO
- Dépense en énergie : 5 PA
- Permet d'obtenir : 5 fioles (valeur 250 PO)
- Temps de préparation : 2 heures
- Épreuves : 1 épreuve INT+2, 1 épreuve AD+2

Niveau 4 : Lichen Étrange de Zhôl

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

- Prix total des ingrédients : 60 PO
- Dépense en énergie : 6 PA
- Permet d'obtenir : 5 pots (valeur 150 PO)
- Temps de préparation : 1 heure
- Épreuves : 1 épreuve INT+1, 1 épreuve AD+2

Préparations de Niourgl (suite)

Niveau 5 : Potion de Frénésie

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

- Prix total des ingrédients : 90 PO
- Dépense en énergie : 8 PA
- Permet d'obtenir : 5 fioles (valeur 225 PO)
- Temps de préparation : 2 heures
- Épreuves : 1 épreuve INT+I, 1 épreuve AD+I

Niveau 6 : Potion Bacillaire

Produit rare — Permet de récupérer 12 PV

- Prix total des ingrédients : 100 PO
- Dépense en énergie : 8 PA
- Permet d'obtenir : 5 fioles (valeur 250 PO)
- Temps de préparation : 3 heures
- Épreuves : 1 épreuve INT+I, 2 épreuves AD

Niveau 7 : Gomme à mâcher de Résistance

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

- Prix total des ingrédients : 100 PO
- Dépense en énergie : 8 PA
- Permet d'obtenir : 3 sachets (valeur 300 PO)
- Temps de préparation : 2 heures
- Épreuves : 2 épreuve INT, 1 épreuve AD

Niveau 9 : Potion du Grand Retour

Produit peu commun — Permet de récupérer 20 PV

- Prix total des ingrédients : 220 PO
- Dépense en énergie : 10 PA
- Permet d'obtenir : 5 fioles (valeur 550 PO)
- Temps de préparation : 3 heures
- Épreuves : 1 épreuve INT, 2 épreuves AD

Niveau 11 : Nectar de Pus

Produit peu commun — Permet de récupérer 16 PA

- Prix total des ingrédients : 300 PO
- Dépense en énergie : 10 PA
- Permet d'obtenir : 5 fioles (valeur 750 PO)
- Temps de préparation : 4 heures
- Épreuves : 2 épreuve INT-I, 1 épreuve AD

Niveau 13 : Fémur du Fidèle

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

- Dépense en énergie : 15 PA
- Prix total des ingrédients : 500 PO
- Permet d'obtenir : 1 os (valeur 2800 PO)
- Temps de préparation : 8 heures
- Épreuves : 3 épreuve INT-I, 2 épreuves AD

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 Prêtre 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 8



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 Prêtre 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.

Rebond de Niourgl

En faisant appel à son dieu, le Prêtre tente de renvoyer un projectile physique qui lui est destiné. Ainsi, Niourgl use de son influence pour faire rebondir l'objet qui pourrait blesser son fidèle, et dans certains cas le projectile retourne directement vers l'agresseur.

Il va de soi que sous une grêle de flèches, le Prêtre ne peut tenir bien longtemps compte tenu de la dépense en énergie karmique, mais le prodige est assez impressionnant pour décourager certains adversaires.

Usages :

- Protection épisodique, pour le Prêtre uniquement
- Efficace seulement contre projectiles physiques



Temps de prière : aucun

- Le Prêtre peut lancer ce prodige à n'importe quel moment lorsqu'il sait qu'il est pris pour cible, et jusqu'à trois fois en un assaut - le fait de lancer ce prodige interrompra une autre prière - ne compte pas comme une action du Prêtre sur son tour



Coût : 3 PA (par projectile)

- Si l'épreuve est ratée, 1 PA sera tout de même dépensé et le prodige sera sans effet

Épreuve : MagiePsy

Restrictions :

- Combat à distance uniquement
- Projectiles physiques uniquement
- Le Prêtre doit savoir que quelqu'un est en train de lui tirer dessus, mais ne saura pas forcément si le projectile le touchera

Effets :

- Le projectile repart d'où il est venu (voir notes)



Portée : variable

- La portée est la même que celle du projectile



Prière :

- Chuchotez « N'Zah » rapidement et avec conviction, et pensez très fort à Niourgl

Notes diverses :

Si le Prêtre réussit son prodige, le projectile repart dans la direction approximative d'où il est venu. Il est possible qu'il ne touche personne ensuite, ou qu'il blesse n'importe qui d'autre que le Prêtre si quelqu'un est sur la trajectoire (voir en fonction des cas).

Effet obtenu sur ID6 :

- 1 : le projectile est dévié vers la gauche
- 2 : le projectile est dévié vers la gauche-centre
- 3, 4 : le projectile repart vers l'agresseur
- 5 : le projectile est dévié vers la droite-centre
- 6 : le projectile est dévié vers la droite

Échec critique : tout se passe très vite avec ce prodige, aussi il n'y a pas d'effet spécial à l'échec critique, mais le Prêtre dépense tous les PA prévus pour le prodige et reçoit néanmoins le projectile.

Réussite critique : le projectile repart automatiquement vers l'agresseur, et en prime sera considéré comme un tir critique.

Postillons glaireux

Le Prêtre 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 : 4 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 : 5 BL

Niveaux 4 à 6 : 6 BL

Niveaux 7 à 9 : 7 BL

Niveau 10 et supérieurs : 8 BL

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



Prière :

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



Portée : jusqu'à 5 mètres

- Portée calculée depuis le Prêtre jusqu'à sa cible

Aire d'effet : variable

- Si plusieurs adversaires sont au coude à coude, le Prêtre 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 Prêtre 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 Prêtre.

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 Prêtre 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 Prêtre



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 Prêtre, 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.

Asticots grouillants de Var-Zebeth

En appelant une certaine quantité d'asticots rouges du plan de Var-Zebeth et en leur permettant de se promener sur une ou plusieurs plaies, le Prêtre de Niorgl peut traiter les blessures de ses compagnons et leur rendre une partie de leur énergie vitale. Les larves sont porteuses de germes étranges qui accélèrent la cicatrisation et renforcent le sang de la victime. Le souci, c'est qu'il faut avoir un sacré moral pour supporter ce soin et les sensations très bizarres qu'il procure.

Usages :

- Soin peu rapide sur une cible, hors combat
- Peut échouer si la cible manque de courage

XXXXXX

Temps de prière : 20 secondes

Durée du prodige : 15 minutes

- Pendant ce temps, la cible doit rester immobile et attendre que l'effet se propage

☆☆☆

Coût : variable

- 1 PA est converti en 2 PV
- Maximum : 1D4 PV par niveau (lancez 1D4 pour chaque niveau et additionnez)
- Le Prêtre peut choisir de rendre moins de PV que le score obtenu, mais pas plus

Épreuve : non

- Le prodige fonctionne toujours mais son efficacité est variable
- La cible peut s'enfuir si elle perd courage, et diminuer l'efficacité du prodige

Restrictions :

- Ce prodige n'est pas pour les mauviettes. La cible du prodige doit passer une épreuve de COU si son Courage est inférieur à 14, et un échec peut altérer le déroulement du soin (voir notes)



Portée : contact

- Le Prêtre doit être au contact pour soigner

Notes diverses :

En fonction de son niveau, le Prêtre pourra solliciter le concours d'un nombre variable d'asticots. Toutefois, le contact des larves sur la peau a de quoi rebuter n'importe qui. En général, les gens un peu couards auront tendance à ne pas tenir en place.

Les Puruls de Niorgl n'ont pas besoin de passer d'épreuve de Courage, et ceux qui ont le statut de serviant de Niorgl disposent d'un bonus de +2.

Si l'épreuve de Courage de la cible échoue, considérez les effets suivants :

Échec critique : la cible s'enfuit au premier contact des larves, et aucun soin n'est réalisé : tous les PA sont perdus.

Échec à -6 ou plus : la cible ne tient que quelques minutes et 50% des points investis sont perdus, le soin n'est efficace que pour moitié.

Échec de -3 à -5 : la cible tient presque jusqu'au bout mais finit par s'enfuir en hurlant, alors 25% des points investis sont perdus et le soin perd 25% de ses effets.

Optimisation mutagène

Grâce à ce rituel étrange, le Prêtre incite Nourgl 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 Nourgl, 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 Prêtre ou une autre cible

XXXXXX

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 Prêtre 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.

Bannière Infâme

Grâce à ce prodige, le Prêtre fait apparaître une bannière verdâtre et translucide flottant non loin de lui, semblable à un témoin malsain de la toute-puissance de Niorogl. Tous les alliés du Prêtre à portée d'influence de la bannière, quand bien même ils lui tournent le dos, bénéficient d'une augmentation de la plupart de leurs caractéristiques, aussi bien intellectuelles que physiques. C'est moche, mais efficace.

Usages :

- Améliorer tous les membres du groupe
- Durée limitée
- Fonctionne pour tous les types de combattants



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : 1 combat

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



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices : bonus

+2 en AT

+1 en COU

+1 en INT

+1 en AD



Portée : 5 m

- La bannière se matérialise au-dessus du Prêtre
- Tous les alliés se trouvant à moins de 5 m de la bannière bénéficient de son influence
- Sortir de la zone d'influence annule les bonus



Prière :

- Le Prêtre doit murmurer « Sholak stagallo » deux ou trois fois

Notes diverses :

L'influence de la bannière ne fonctionne pas à travers les murs, et les alliés du Prêtre doivent être en vue de ce dernier à la portée indiquée pour que le prodige fonctionne.

Ce prodige consomme pas mal d'énergie astrale, évidemment, mais il vous donne une aura incroyable.

Les alliés qui ont le statut de serviant de Niorogl gagnent un bonus de Courage supplémentaire (voir page 15 à ce sujet).

En cas de réussite critique, ce prodige sera prolongé pendant 1 heure sans dépense supplémentaire.

Sur un échec critique, Niorogl sera fâché et transformera les bonus en malus...



Larves immondes par milliers

Le Prêtre fait apparaître en quelques secondes des milliers de très grosses larves translucides qui grouillent, se tortillent 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. Il est très efficace en duo avec l'apparition de blattes vertes, lequel prodige est réservé au Purul de Niourgl.

Usages :

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



Temps de prière : 3 assauts

Durée du prodige : 15 minutes



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Effets : variable

- Le Prêtre invoque environ un millier de larves par niveau

- 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 larves étant instantanément noyées
- S'il fait trop froid, les larves sont instantanément gelées et immobiles



Portée : jusqu'à 30 mètres

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

Aire d'effet : zone 10 mètres

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



Prière :

- Prononcer à voix basse « Guelned' assloss ! » avec l'accent Vontorzien

Notes diverses :

Bien que relativement inoffensives, les larves qui apparaissent subitement ont tendance à ne pas être au goût de tout le monde - bien qu'en théorie, elles peuvent servir à nourrir des animaux insectivores. Les larves disparaissent au bout d'une quinzaine de minutes et vont mourir en se tortillant dans les recoins disponibles. Elles se décomposent vite.

Invoquées en milieu urbain, comme par exemple à l'intérieur d'une taverne, elles vont généralement faire décamper l'essentiel des badauds. Les plus intelligents d'entre eux sauront toutefois désigner le coupable d'une telle apparition.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

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

Toucher de Niourgl

Maintenant qu'il sait un peu mieux diriger la volonté de son dieu, le Prêtre peut infecter des gens avec une maladie d'un simple toucher. La manœuvre est silencieuse et discrète. En outre, en fonction du niveau du prêtre, les gens n'ont pas forcément la possibilité d'y résister.

Ce prodige est considéré comme étant interdit dans la plupart des milieux urbains ou civilisés, et son utilisation dans un tel cadre pourra désigner le Prêtre comme criminel de manière immédiate.

Usages :

- Infecter une cible avec des maladies uniques



Temps de prière : 1 assaut

Durée du prodige : permanent

- La maladie inoculée sera contractée jusqu'à guérison de la victime



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy+1

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8
- Test de résistance magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du Prêtre, arrondi au supérieur

Effets :

- Inoculation : le prêtre infecte la cible avec une maladie étrange aléatoire (voir notes)

Restrictions :

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



Portée : contact

- Le prêtre doit pouvoir toucher la cible



Prière :

- Chuchotez « Pr'Aatvon Ouz ! »

Notes diverses :

Étant de nature très chaotique, Niourgl permet au Prêtre d'inoculer des maladies, mais ce dernier ne pourra le faire que de manière assez aléatoire, du moins tant qu'il est à bas niveau. En effet, en utilisant la liste ci-dessous, le Prêtre peut CHOISIR de soustraire son niveau (en totalité) du résultat obtenu au D20 pour augmenter la dangerosité du processus. Exemple : au niveau 5, il peut choisir de lancer 1D20 tout simplement, ou alors 1D20-5 (annonce à faire avant de lancer le dé).

Maladies contractées, 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 Niourgl

18 à 20 : Nausées du plan de Zhôl

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

Échec critique : le Prêtre reçoit un choc électrique au contact de la cible et perd 1D6 PV.

Réussite critique : le Prêtre inocule la maladie de son choix, un rictus au coin des lèvres.

Désignation du Fidèle

Avec ce court rituel, le Prêtre s'assure de la fidélité d'une personne, d'un compagnon, d'un membre de son groupe et lui octroie au passage la possibilité d'être considéré comme un véritable adepte de Niourgl.

Bien que ne disposant d'aucun pouvoir, ce nouveau fidèle, ainsi considéré comme un « serviant » du Prêtre, disposera de certains avantages et notamment pourra consommer sans risque les produits spécifique du Culte. La Marque de Niourgl lui permettra d'être considéré comme bienvenu dans les temples.

Usages :

- Faire un nouveau fidèle
- Octroyer des bienfaits à un équipier

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes

Durée du prodige : permanent

- Le prodige dure jusqu'à ce que le statut de fidèle soit réfuté par le Prêtre ou par un autre Prêtre de Niourgl



Ingédients :

- 1 dose de Poudre du Reliquaire de Niourgl



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePsy+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Bénéfices :

- Marque de Niourgl : la cible gagne un signe discret d'appartenance au culte
- La cible peut ingérer des préparations de Niourgl
- Avec ce statut, la cible gagne encore COM+1 sous l'effet de la Bannière Infâme
- Permet de bénéficier de la Rétribution de Niourgl et du Fémur de Récupération du Fidèle

Restrictions :

- Uniquement pour les humanoïdes vivants



Portée : contact

- Le Prêtre doit être au contact de la cible



Prière :

- Prononcez les psaumes 4 et 5 de Saraloth.

Notes diverses :

Il est important d'avoir des servants, car ces derniers n'ont pas l'apparence des membres du culte, et les habitants des régions civilisées ne vont pas les considérer comme des ennemis au premier regard.

Une fois marqué par Niourgl, le fidèle devra faire en sorte de ne pas trop contrarier le culte, sans quoi son statut pourra être révoqué.

Révocation du fidèle :

Pour supprimer le statut particulier d'un serviant du Culte, le Prêtre effacera simplement sa Marque de Niourgl, sans épreuve et au prix de 2 PA.

Échec critique : ce n'était pas le bon jour pour ce rituel, Niourgl est mécontent : la cible et le Prêtre perdent tous les deux 1D6 PV et aucun fidèle n'est désigné.

Réussite critique : allez savoir pourquoi, la cible se sent magnifiquement bien et gagne FO+1 de manière permanente. Aussi, vous notez que sa Marque de Niourgl est désormais impossible à retirer.

Vague de peste fulgurante

Au beau milieu d'un affrontement, le Prêtre 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 Prêtre, 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 Prêtre, 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.

Rouille de Saraloth

À l'aide d'une vieille imprécation complexe, connue seulement des membres du culte, le Prêtre parvient à invoquer sur une zone un nuage de bactéries malsaines se nourrissant de métaux. Le résultat est immédiat pour ceux qui se retrouvent dans la zone visée : les armures et armures métalliques deviennent friables et perdent de leur efficacité. En outre, l'effet est permanent, ce qui peut se révéler dévastateur si le prodige est lancé sur une armurerie, le matériel perdant ainsi une bonne partie de sa valeur.

Usages :

- Handicap matériel des ennemis
- Effets permanents, impact économique grave
- Peut toucher les alliés, pas de résistance possible



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : permanent

- Une fois affectée par la rouille, le matériel ne retrouve jamais son intégrité de départ



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets ARMURE (en métal) :

- Point de Rupture augmenté de 2
- PR-2 (score de PR global des cibles)

Effets ARME (en métal) :

- Point de Rupture augmenté de 2
- Dégâts -2

Restrictions :

- Uniquement sur les armes et armures métalliques
- Pas d'effet sur les armes ou armures enchantées



Portée : jusqu'à 30 mètres

Aire d'effet : variable

- Zone circulaire dépendant du niveau du Prêtre
- Niveaux 6-7 : 10 m de diamètre
- Niveaux 8-9 : 12 m de diamètre
- Niveaux 10-11 : 15 m de diamètre
- Niveaux 12-15 : 20 m de diamètre



Prière :

- Prière silencieuse, car en général vous ne voulez pas être reconnu coupable

Notes diverses :

Aussi connu comme « Fléau des Nains ». À utiliser avec parcimonie, car certains alliés ne supportent pas qu'on endommage le matériel, quand bien même il s'agit de celui des ennemis.

Lorsque le prodige est lancé, une faible brume orange se crée et se fixe rapidement sur tous les métaux présents dans la zone. La brume disparaît alors, mais le métal se teinte rapidement et devient friable.

Ce prodige est redouté de certains peuples et de nombreuses administrations fanghiennes. Toutefois, il est à noter que la plupart des lieux urbains - magasins ou armureries - sont protégées contre ses effets par des enchantements locaux permanents.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : la brume est extrêmement corrosive et tous les effets sont doublés - les cibles touchées, par ailleurs, pourraient perdre une partie de leur Courage si elles sont largement équipées de métal.

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 Prêtre. 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 Prêtre
- 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 Prêtre



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 Prêtre ne dépense que 2 PA et ajoute +4 aux dégâts.

Régénération impie

Avec ce rituel, le Prêtre peut recoller un membre tranché, réduire une fracture ou remettre un organe qui aurait été perdu ou arraché, que ce soit pour lui-même s'il est un peu téméraire, ou pour un allié. Les bienfaits de Niourgl sont cependant chaotiques, et il se peut qu'au passage la cible du rituel reparte avec un membre contrefait et une mutation supplémentaire. Le prodige coûte un peu cher en ingrédients, mais qui ne dépenserait pas un peu d'argent pour récupérer un bras ?

Usages :

- Recoller un membre ou un organe perdu
- Réduire une fracture
- Utilisable seulement hors combat

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes

Durée du prodige : permanent

- Le membre remis en état restera en place jusqu'à ce qu'il soit ruiné de nouveau



Ingrédients :

- 1 dose de Moisissures de Pestilence
- 1 dose d'huile de foie de morshleg



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets :

- Tout organe qui dépasse peut être remis en place
- Bienfait de Niourgl : voir notes

Restrictions :

- Fonctionne seulement pour les humanoïdes vivants



Portée : contact

- Le Prêtre doit être au contact pour traiter l'organe

Notes diverses :

Pour mener à bien le rituel, le Prêtre doit composer un cataplasme avec les Moisissures de Pestilence et l'huile. Il doit être au calme pour pouvoir remettre en place l'organe.

Bienfait de Niourgl :

Le membre est remis en place, mais il reste un effet à tirer au D20.

19-20 : la cible écope d'une mutation majeure

16-18 : organe contrefait : CHA-2, AD-2

11-15 : la cible écope d'une mutation mineure

9-10 : organe gênant : AD-1

6-8 : organe étrangement placé : CHA-1

1-5 : aucun effet notable

Échec critique : la cible perd 1D6 PV et l'organe n'est toujours pas remis en place. L'assistance ricane.

Réussite critique : le Prêtre ne dépense que 4 PV et n'aura pas besoin de tirer un Bienfait de Niourgl.

Rétribution de Niourgl

En déclenchant ce prodige, le Prêtre 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 Prêtre et les autres adeptes de Niourgl, y compris les servants
- 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-Goole ! »

Notes diverses :

Les alliés du Prêtre considérés comme « adeptes de Niourgl » peuvent être soit d'autres Prêtres, soit leurs servants, soit des Puruls de Niourgl.

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. Il peuvent également, dans certain cas, être assez intelligents pour arrêter de taper.

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

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

Piège de Sang de Saraloth

Avec ce prodige, le Prêtre peut s'assurer qu'un objet transmette à coup sûr une maladie étrange, unique et puissante 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. Soigner la maladie peut être très compliqué, mais surtout il faut en avoir le temps.

Usages :

- Maudire un objet moyen ou petit
- Malédiction puissante à retardement

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes

Durée du prodige : longtemps

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



Ingrédients :

- 1 dose de Poudre Fétide



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

Effets : infection fulgurante

- La cible qui touchera l'objet peut éventuellement échapper aux effets du prodige, mais elle devra réussir une épreuve de Résistance Magique avec un malus égal au niveau du Prêtre. En cas d'échec, elle sentira que son sang devient plus chaud et souffrira immédiatement de plusieurs symptômes (voir notes)

Restrictions :

- La maladie n'affecte que les cibles humanoïdes et vivantes
- 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 Prêtre doit être au contact de l'objet pour le maudire

Notes diverses :

Pour lancer la malédiction, le Prêtre doit masser lentement l'objet avec la Poudre Fétide 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).

Symptômes : la personne infectée par cette maladie est rapidement prise d'une très forte fièvre et va souffrir d'un malus de -4 à toutes ses épreuves.

Elle perdra ensuite 1D6 PV toutes les cinq minutes, tout en gagnant un point supplémentaire de malus.

À défaut d'un exorcisme réalisé dans l'heure, ou de l'intervention rapide d'un Prêtre de Youclidh, la cible va rapidement périr.

Échec critique : déclenchement d'un sortilège entropique.

Réussite critique : le Prêtre ne dépense que 2 PA et la cible ne peut pas résister au piège.

Je suis la multitude

Avec ce prodige très impressionnant, le Prêtre se transforme de manière presque instantanée en une nuée d'un millier d'insectes ailés noirs et vrombissants, certains étant capables de piquer et d'autres de mordre. Une calamité pour les vivants. La nuée en question peut se faufiler dans des endroits variés, franchir des obstacles et attaquer des cibles avec un certain succès. L'apparition provoque la peur au sein de la population, ainsi qu'une grande fatigue pour le Prêtre. Le prodige comporte également le risque de disparaître à jamais.

Usages :

- Franchir des obstacles, voler, se faufiler
- Impressionnant, permet des attaques imparables



Temps de prière : 3 assauts

Durée du prodige : variable

- Comptez une minute par niveau du Prêtre
- Le Prêtre peut arrêter le prodige quand il veut



Coût : 20 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 13

Effets :

- Le Prêtre se transforme en une nuée d'insectes volants, puis il reprend sa forme avec son matériel
- Le Prêtre n'est plus trop sensible aux attaques physiques, mais peut souffrir (voir notes)

Restrictions :

- Une seule fois par jour, le prodige étant éprouvant



Dégâts : spéciaux

- S'il attaque une cible, le Prêtre sous forme de nuée causera à chaque assaut 1D+3 BL sans aucune épreuve : les insectes piquent et mordent les parties découvertes de la cible, et celle-ci ne peut aucunement les éviter ou les parer - dans le cas d'une cible fortement cuirassée, ajustez les dégâts
- Ajoutez le bonus INT aux dégâts fixes
- Le bonus de matériel n'existe plus à ce stade

Notes diverses :

La nuée est très impressionnante, et tout opposant avec un courage inférieur à 12 devra passer une épreuve de Courage pour rester à son contact.

La nuée d'insectes est un opposant particulier, avec des soucis particuliers. Les attaques physiques ne la blessent que pour un quart des dégâts (aucune protection comptée) mais les attaques élémentaires ou de zone, comme le feu ou la glace, causent des dégâts doublés. Se plonger dans l'eau peut permettre de lui échapper totalement.

Si la nuée est blessée à hauteur de la moitié des PV du Prêtre, celui-ci devra retrouver sa forme humaine et aura perdu l'équivalent en PV. Dans le cas de blessures plus légères, le Prêtre récupérera la moitié des PV perdus sous sa forme de nuée quand il reprendra forme humaine.

Ce prodige laisse le Prêtre assez fatigué, et il a souvent besoin de se reposer juste après.

Échec critique : le Prêtre se transforme en nuée d'insectes, mais ces derniers partent dans toutes les directions... Et ce sera fini pour sa carrière. Seul un Point de Destin peut le sauver à ce stade.

Réussite critique : grâce à une intense concentration, le Prêtre ne dépense que la moitié des PA.



Larves dévoreuses

Il faut parfois faire disparaître les preuves d'un meurtre, ou le cadavre de quelqu'un d'encombrant. Disons, dans le cas où il serait arrivé un petit accident. Avec ce prodige, le Prêtre ouvre le plan de Zhôl et en fait sortir une grande quantité d'asticots frénétiques et puissants, avides de chair. En présence d'un corps décédé, ces larves vont en manger l'intérieur et même les ossements en moins de dix minutes, ne laissant que le matériel derrière elles. Puis elles disparaîtront une fois repues, ce qui est bien pratique.

Usages :

- Faire disparaître des corps ou de la matière organique en grande quantité
- Ne laisse que peu de traces



Temps de prière : 6 secondes

Durée du prodige : variable

- En général, une dizaine de minutes à moins que le cadavre soit très gros



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePsy+1

Effets :

- Des asticots énormes arrivent du plan de Zhôl et dévorent les cadavres (voir notes)
- La présence de ces grosses larves peut provoquer la peur de personnes impressionnables

Restrictions :

- Les larves se nourrissent uniquement des corps morts ou de matières organiques mortes



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Possibilité d'invoquer le groupe de larves jusqu'à cette distance



Prière :

- Les mots de pouvoir sont silencieux et sales

Notes diverses :

Bien que portés sur la chair morte (qui peut être humanoïde, mais aussi n'importe quel être vivant à vrai dire), les larves peuvent également dévorer les restes d'un repas ou nettoyer une zone souillée par des matières organiques.

Un résidu gluant reste après coup sur la zone, et il faudra donc nettoyer le matériel récupéré, sans quoi il dégagera rapidement une très mauvaise odeur.

Échec critique : le Prêtre génère un sortilège entropique.

Réussite critique : grâce à une grande maîtrise du processus, le Prêtre ne dépense pas de PA.



Invocation d'Avatar de Niourgl

Informe et putride à la fois, l'Avatar de Niourgl ne ressemble à rien de connu et provoque la panique. Il flotte à un mètre du sol et dirige ses fluides immondes dans toutes les directions, essayant alors de dispenser des miasmes infectieux à toutes les créatures vivantes aux alentours. Vous ne pouvez nullement le contrôler, c'est donc un allié à réserver aux situations désespérées.

Usages :

- Semer la panique
- Infecter des tas de gens
- Invocation hors de contrôle



Temps de prière : 4 assauts

Durée du prodige : variable

- L'Avatar décide de lui-même quand il est temps de repartir, et cela peut durer un moment



Coût : 25 PA

Épreuve : MagiePsy-2

Effets :

- L'Avatar de Niourgl apparaît plus ou moins là où on l'invoque et commence à répandre ses bienfaits aux alentours (Inoculation)

Inoculation : L'Avatar se déplace à la vitesse d'un humain rapide et se dirige au hasard vers une ou plusieurs cibles. Il peut porter jusqu'à trois attaques simultanées avec des pseudopodes vapoureux, sur des cibles situées jusqu'à deux mètres de son corps. L'inoculation est toujours réussie de son côté mais le pseudopode peut être esquivé, et la cible peut éventuellement résister (voir notes diverses : résistance).

Restrictions :

- Invocation faisable au maximum une fois par jour



Portée : jusqu'à 50 mètres

- Il vaut mieux s'en tenir éloigné...

Notes de combat :

Points de Vie : L'Avatar de Niourgl aura un nombre de PV équivalent à deux fois les PV du Prêtre qui l'invoque. Son Courage n'a pas de limite.

Blessures : L'Avatar ne peut être blessé que par des attaques magiques ou mystiques directes, et il n'a pas de score de PR, ni PRD, ni ESQ. Aucun dégât physique ne peut l'atteindre. Si son total de PV descend trop près de zéro, il retournera dans son plan.

Notes diverses :

Maladies contractées, sur ID20 :

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, voir document « Maladies et remèdes ».

Résistance : épreuve de Force, malus de -4. Les Prêtres de Youclidh sont immunisés, tandis que les Prêtres d'autres dieux devront passer l'épreuve, mais sans malus.

Échec critique : tirer une Calamité de Mankdebol.

Réussite critique : le Prêtre ne dépense que 12 PA.

Prosélytisme salvateur

Si quelqu'un vient à mourir dans l'entourage immédiat du Prêtre, 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 Prêtre, 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 Prêtre 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 Prêtre doit pouvoir toucher la cible

Notes diverses :

Pour mener à bien ce prodige, le Prêtre 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 Prêtre

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 Prêtre 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 Prêtre 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 Prêtre, 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 Prêtre jusqu'à sa cible
- Le Prêtre 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 Prêtre génère un sortilège entropique.

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

Salve corrosive d'Archiprêtre

Le Prêtre 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+5 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 Prêtre 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 Prêtre 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 Prêtre, lesquels disparaissent à tout jamais avec leurs rêves, leurs secrets et leur matériel. Les alliés du Prêtre ont une faible chance de devenir fous. En cas d'échec critique, le Prêtre 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 Prêtre, 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 Prêtre



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 Prêtre 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 Prêtre, qui décède sur le coup. Le Prêtre 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 :

N1 : Préparations de Niourgl	(page 4)
N1 : Vision de Niourgl	(page 6)
N4 : Larves immondes par milliers	(page 13)
N5 : Désignation du Fidèle	(page 15)
N9 : Je suis la multitude	(page 22)
N10 : Larves dévoreuses	(page 23)



Protection :

N1 : Rebond de Niourgl	(page 7)
------------------------	----------



Prodiges d'attaque :

N1 : Postillons glaireux	(page 8)
N4 : Toucher de Niourgl	(page 14)
N5 : Vague de peste fulgurante	(page 16)
N6 : Immondice volant	(page 18)
N7 : Rétribution de Niourgl	(page 20)
N9 : Je suis la multitude	(page 22)
N13 : Infection fatale	(page 26)
N14 : Salve corrosive d'Archiprêtre	(page 27)
N15 : Moisson de Niourgl	(page 28)



Invocations :

N4 : Larves immondes par milliers	(page 13)
N10 : Larves dévoreuses	(page 23)
N11 : Invocation d'Avatar de Niourgl	(page 24)



Soins et régénération :

N2 : Asticots grouillants de Var-Zebeth	(page 10)
N3 : Optimisation mutagène	(page 11)
N7 : Régénération Impie	(page 19)
N12 : Prosélytisme salvateur	(page 25)



Grosbillisation :

N3 : Bannière Infâme	(page 12)
----------------------	-----------



Malédiction diverses :

N2 : Infection oculaire de Niourgl	(page 9)
N4 : Toucher de Niourgl	(page 14)
N6 : Rouille de Saraloth	(page 17)
N8 : Piège de Sang de Saraloth	(page 21)

NOTES :

Le manuel du Prêtre de Niourgl a été réalisé en partie avec le travail de Maenhout et Minossia de la communauté Naeulbeuk 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.