

Manuel du paladin

de

Slanoush

Niveaux 1 à 10



Le paladin de Slanoush sait vous faire avouer vos secrets

Les paladins de Slanoush

Slanoush est le dieu des secrets, des vices, de la perversion, de la psychologie et des rêves.

Il détiendrait les secrets de l'Univers, comme par exemple, la recette de la pâte à tartiner aux noisettes. Il sait comment pensent les femmes. Il comprend pourquoi les hommes achètent de grandes quantités d'objets bêtes et inutiles. Ils savent pourquoi les fous hochent la tête. Certains pensent que c'est le dieu-démon bizarre par excellence, qui guide ses adeptes dans de nombreuses disciplines incompréhensibles.

Slanoush est une divinité un peu spéciale, qui semble avoir un penchant pour les humains à la moralité « légère ».

Les disciples de Slanoush se livrent régulièrement à des rituels que personne n'a envie de raconter... Tout simplement parce que ça n'est pas racontable.

Le siège social du culte se trouve actuellement au Temple de la « Confession réformée de Slanoush », à Glargh, face au square des Chouettes Clouées.

Le disciple de Slanoush aimera s'habiller de jaune et s'affichera sans discrétion partout en Terre de Fangh. Il existe par ailleurs un code vestimentaire assez complexe qui symbolise la hiérarchie au sein de l'ordre (du violet, du bleu, du mauve...), et il n'est pas toujours évident de comprendre de quoi il retourne sans être un initié. Mais vous apprendrez avec le temps.

Obligations :

Slanoush ne semble pas avoir de véritable but. Comme tous les dieux, il 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.

Le disciple de Slanoush est libre de ses actes en général, mais devra se laver au moins une fois par semaine (mieux vaut ne pas être un Nain).

Restrictions :

- Le paladin n'a pas de restriction d'armure, mais Slanoush est un esthète : son paladin ne pourra porter d'armure donnant un malus au charisme

- Le paladin DOIT être en possession d'une relique de Slanoush pour être en mesure d'utiliser les prodiges, sans quoi il ne sera qu'un aspirant paladin

- Interdiction de mener une quête favorable aux agissements d'un autre dieu, de fraterniser avec un paladin ou un paladin d'une autre religion (Slanoush est très jaloux)

- Interdiction de mentir à un paladin ou un disciple de Slanoush : cela provoquerait le courroux du dieu

Divers :

- Slanoush n'a rien contre les armures, tant qu'elles sont en cuir. La divinité aime le cuir, c'est sans doute une histoire de fétichisme. Le paladin pourra donc s'équiper de pièces d'armure de cuir ou de métal doublé de cuir, à hauteur de la restriction de son origine. Elle peut être enchantée ou bénie.

Œil de Slanoush

L'œil de Slanoush permet de voir, tant que le prodige est actif, à travers certains murs, certaines portes, les parois des coffres, les bourses, les vêtements...

C'est bien pratique pour se livrer à bon nombre d'activités interdites.

Usages :

- Examen, espionnage, voyeurisme
- Non applicable en situation de combat

XXXX

Temps de prière : 6 secondes

Durée du prodige : variable

- Le paladin peut utiliser sa vision tant qu'il continue de dépenser des PA

- Compter un maximum de 1 minute par niveau

☆☆

Coût : variable

- Comptez 3 PA par minute

Épreuve : MagiePsy

- Pour voir à travers les vêtements d'un mage ou d'un autre paladin, ajouter une épreuve de résistance à la magie de la cible

— — — —

Portée : jusqu'à 20 mètres

- La vision du paladin peut traverser un seul obstacle à la fois, à l'exception des vêtements qui peuvent former plusieurs couches, pour une portée maximum de 20 mètres



Prière :

- Habituellement « Yuk Azado Slanoush » à répéter plusieurs fois en chuchotant
- On a souvent l'air un peu quiche, mais bon...

Notes diverses :

Le paladin a besoin de se concentrer sur la vision et ne peut pas combattre ou se livrer à des actions complexes en même temps. Il peut savoir ce qu'il y a dans une pièce fermée, à l'intérieur d'un coffre hermétique, derrière un mur, dans un récipient opaque, ou sous la robe d'une belle femme de la noblesse. La vision lui donne accès à une forme de nyctalopie très sélective puisqu'il peut discerner les choses qui se trouvent même dans le noir complet.

Cependant, certaines portes enchantées, des murs qui auraient été imbibés de magie, des créatures d'autres mondes peuvent bloquer, totalement ou partiellement, cette vision.

En cas d'échec critique, le paladin génère un prodige entropique.

En cas de réussite critique, il ne dépensera aucun PA et la vision pourra durer 5 minutes.

Apposition des mains de Slanoush

Le paladin de Slanoush peut soigner des plaies de moindre importance et rendre son énergie vitale à un bénéficiaire de son choix, sous réserve qu'il s'agisse d'une créature humanoïde.

Pour cela, le pratiquant doit utiliser ses deux mains et transmettre son énergie sur la poitrine nue de la personne à soigner. C'est un peu bizarre, certes. Mais c'est Slanoush.

Usages :

- Soigner les blessures sans gravité
- Récupérer un certain nombre de PV
- Sur créature humanoïde uniquement
- Le paladin ne peut se soigner lui-même !

XXXXX

Durée du prodige : 15 minutes

☆☆☆

Coût : variable

- 1 PA du paladin est converti en 1 PV pour la cible
- Maximum : 1D6 par niveau

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices :

- Récupération de PV pour la cible



Portée : Contact

- Le paladin doit être au contact pour soigner



Prière :

- Des psaumes de relaxation, tenus secrets
- Ils ne doivent pas être entendus par d'autres gens

Détails du prodige :

Le paladin doit s'isoler avec la personne à soigner, ou du moins bénéficier d'un calme absolu.

Ensuite, le paladin applique sur la poitrine de la victime ses deux mains, mais je vous passe les détails. Celle-ci doit enlever ses vêtements sur toute la partie supérieure du corps.

Notes diverses :

Ce prodige ne peut réparer les fractures ou régler les problèmes liés à des blessures graves.

En cas d'échec critique, la cible subit 1D6 dégâts.

En cas de réussite critique, la dépense en PA est diminuée de moitié.



Secrets troublants de Slanoush

Le paladin en appelle au dieu-démon pour sonder l'esprit d'une victime et faire en sorte qu'elle se concentre sur ses craintes, ses peurs, ses secrets enfouis, ses désirs cachés. C'est une attaque mentale, qui ne fonctionne pas sur les créatures dénuées d'intelligence... Ni sur les Barbares. Au final la victime va perdre à la fois une partie de sa faculté de raisonnement et une partie de sa motivation.

Usages :

- Attaque mentale, malédiction
- Peut fonctionner en plein combat
- Fonctionne sur les créatures intelligentes
- Ne fonctionne pas sur les esprits, élémentaires



Temps de prière : 3 assauts

Durée du prodige : 1 combat

- Le malus est effectif jusqu'à la fin de l'action de combat en cours, tant que l'ennemi est debout



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePsy

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

Bénéfices : malus de la cible

-3 en COU

-3 en INT



Portée : jusqu'à 10 m

- 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 paladin



Prière :

- Prodige silencieux

Notes diverses :

En cas de réussite critique, le malus passe à -5 pour les deux caractéristiques INT et COU.

Il y a de fortes chances pour que la cible se mette à pleurer et se recroqueville au sol.

En cas d'échec critique, un allié au hasard, ou bien le paladin lui-même, sera la cible du prodige et perdra ses moyens.



Armure de Slanoush

Le paladin en appelle à Slanoush pour protéger l'un de ses alliés grâce à une armure mystique lumineuse, absorbant les attaques physiques en partie. La cible gagne ainsi une certaine résistance aux attaques physiques, et ce pour le temps d'un combat.

Usages :

- Armure mystique temporaire pour un allié
- Absorbe aussi les dégâts magiques perce-armure



Temps de prière : 2 assaut

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 : 5 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

- + 4 points en PR (magiques) pour la cible
- + 1 en COU



Portée : contact

- Le paladin doit toucher la cible



Prière :

- Prononcer « Zoula-Noosh Nuk-tar Moor ! »

Notes diverses :

Si vous équipiers manquent de protection et qu'ils ne peuvent acheter de matériel performant, il y aura forcément un moment où ce sortilège sera utile.

En cas de réussite critique du prodige, la protection monte à +6.

En cas d'échec critique au lancement du prodige, la cible perdra tous ses vêtements, car ceux-ci seront désintégrés par Slanoush qui veut se rincer l'œil. Sa protection tombera ainsi à zéro. La cible ne pourra cependant pas perdre les reliques ou objets magiques, ni son sac, ni ses armes. Bien entendu, il n'aura pas non plus gagné d'armure mystique.

Feu intérieur de Slanoush

L'adversaire désigné par le paladin se trouve soudain sous le coup d'une forte fièvre, et son corps le démange de l'intérieur. C'est un prodige à effet légèrement retardé.

En quelques secondes, la démangeaison se transforme en douleur, suivie d'une perte d'énergie vitale. Le paladin peut donc en profiter pour ricaner sardoniquement ou tenter de se faire oublier. Pendant la durée du sortilège, les capacités au combat sont diminuées.

Usages :

- Malédiction sur un ennemi
- Perte d'énergie vitale, ignore l'armure
- Aptitudes au combat diminuées
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, élémentaires, animaux et créatures mystiques



Temps de prière : 3 assauts

Durée du prodige : 10 minutes

- La perte d'énergie vitale arrive après 3 assauts
- Les malus sont appliqués pendant 10 minutes



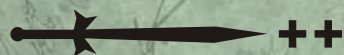
Coût : 7 PA

Épreuve : MagiePsy-I

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10
- Test de résistance magique obligatoire

Bénéfices : malus pour la cible

- 2 en AT (10 minutes)
- 2 en PRD (10 minutes)



Dégâts : 2D6+2 au total

- Ignore complètement l'armure, même magique
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : jusqu'à 10 m

- C'est une malédiction car la cible sera affectée directement par le dieu
- La cible peut donc être à couvert mais elle doit être en vue du paladin



Prière :

- Prière silencieuse permettant la discrétion
- Vous pouvez aussi dire n'importe quoi

Notes diverses :

C'est une malédiction mystique qui peut être lancée avant une confrontation, et qui n'est pas forcément optimale en action de combat. Il vaut mieux la lancer avant.

Son effet retors lui permet de ne pas éveiller la méfiance de la cible, qui aura du mal à savoir d'où c'est venu. La cible se sentira pataude et mal en point...

En cas d'échec critique, le dieu affligera le paladin lui-même de la malédiction.

Si la réussite est critique, ajouter 1D6 aux dégâts.



Frénésie humide

Les cibles incapables de résister à ce prodige se trouveront soudainement pris de frénésie sexuelle intense. Ils rechercheront un partenaire pour s'accoupler, et cela deviendra leur principal sujet d'intérêt pendant toute la durée du prodige.

Ils fuiront le combat si c'est possible, et n'attaqueront que pour soumettre une victime à leur bas instincts.

Usages :

- Malédiction de masse modifiant le comportement
- Permet de fuir un combat, de créer des troubles
- Peut toucher les équipiers, mais pas le paladin
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, élémentaires, animaux et créatures mystiques

XXXXXX

Temps de prière : 3 assauts

Durée du prodige : 20 minutes

- Temps nécessaire avant que les cibles ne retrouvent leur comportement normal

☆☆☆

Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Test de résistance magique pour chaque cible
- Dans le cas d'une foule uniforme, test global

Bénéfices :

- Les cibles abandonnent tout projet pour se consacrer uniquement à leur pulsions sexuelles

Portée : jusqu'à 15 m

- Portée : depuis le paladin jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : cercle 10 m

- Touche toutes les cibles dans une zone de 10 m de diamètre



Prière :

- Répéter deux fois « Giussh' or Zoula-Noosh ! »

Notes diverses :

Cette malédiction est à lancer avec précautions, car elle peut avoir des conséquences dramatiques. Des alliés pris dans l'aire d'effet pourraient en vouloir au paladin pendant des années.

En revanche, elle est idéale pour créer une diversion ou faire naître un scandale en milieu mondain.

Cela ne fonctionne bien entendu que sur les créatures pensantes douées à la fois de sentiments et d'une faculté à la reproduction (oubliez les cubes gélatineux, les plantes carnivores, les morts-vivants, les juristes).

En cas d'échec critique à l'appel du prodige, le paladin sera lui-même la victime de la malédiction et tentera de s'en prendre à la personne qu'il aime le plus.

En cas de réussite critique, la durée du prodige sera d'une heure.

Voile mystique de Slanoush

Voici un bon exemple de protection utilisable en combat contre des mages ou des créatures douées de pouvoirs : il donne un bonus à la résistance magique pour l'ensemble du groupe et des amis du paladin, pour peu que ceux-ci ne soient pas trop éloignés du ce dernier.

Usages :

- Augmenter la résistance à la magie du groupe
- Durée moyenne, peut être lancé à l'avance
- La portée augmente avec les niveaux



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : 5 minutes



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Bénéfices :

- Les alliés dans la zone d'effet bénéficient d'un bonus de +3 à toutes les épreuves de résistance à la magie



Aire d'effet : variable

- Portée de base : 5 mètres
- Ajouter un mètre par niveau du paladin
- Au niveau 3 : 8 mètres
- Au niveau 4 : 9 mètres, etc.
- Le paladin est toujours inclu dans la zone



Prière :

- « Nallota dol Zoula-Noosh !! » (Vontorzien)
- À prononcer avec un air sérieux
- Peut être lancé silencieusement

Notes diverses :

Il est entendu que le bonus à la résistance à la magie n'atténue pas, en général, les dégâts causés par les projectiles magiques (rayons, boules ignites et autres jets de lave), qui eux deviennent d'authentiques armes une fois sortis du bâton du mage. Pour ceux-ci il est nécessaire de bénéficier d'armure magique ou d'une protection magique contre les projectiles.

Mais il est déjà bon de pouvoir résister à certains sortilèges incapacitants ou à diverses malédictions.

En cas d'échec critique, le prodige aura l'effet inverse et la protection sera diminuée de 3.

Si la réussite du prodige est critique, la durée sera doublée et la protection augmentée de 2.

Sanctuaire de Slanoush

Le paladin dans la tourmente peut avoir besoin d'une vraie protection... Que ce soit pour sauver sa peau ou pour faire appel à des prières afin d'aider ses compagnons.

Ce prodige, contrairement aux précédents, n'est pas limité à un simple bonus d'armure.

Il coûte cher en énergie astrale en revanche, si la situation doit s'éterniser.

Usages :

- Armure totale pour le paladin
- Ne permet pas de lancer des prodiges offensifs
- Ne permet pas de combattre avec des armes



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés



Coût : 5 PA (variable)

- Le prodige coûte une base de 5 PA (5 assauts)
- Ajouter 1 PA tous les 5 assauts pour rester protégé

Épreuve : MagiePsy-2

Bénéfices :

- Pendant la durée du prodige, le paladin ne peut être touché ni par les attaques physiques, ni par des sorts ou des malédictions. Il peut faire appel à des prodiges de soutien, mais non offensifs.



Portée : Contact

- La protection s'active sur le paladin uniquement



Mot de pouvoir :

- C'est une prière silencieuse et rapide

Notes diverses :

Ce prodige de protection est excellent dès qu'il s'agit de sauver sa peau sur un champ de bataille. Il n'est pas toujours facile de savoir d'où viennent les sorts ou les projectiles, ni si quelqu'un va vous attaquer dans le dos pendant que vous soignez un ami.

On distingue deux cas d'utilisation :

- Le paladin n'a plus beaucoup d'énergie astrale et doit sauver sa peau... Il peut ainsi espérer s'en sortir car ses ennemis ne pourront que tenter de le retenir captif en fermant des portes
- Le paladin veut se concentrer au maximum pour aider les alliés sans craindre d'être interrompu

Quand quelqu'un frappe le paladin invulnérable au corps à corps, il est repoussé en arrière.

En cas de réussite critique, la dépense en PA de maintien est moindre (1 PA tous les 10 assauts).

En cas d'échec critique à la prière, vous déclenchez toujours un prodige entropique.

Honorifique salvation de Klaatuu

La cible de ce prodige ne peut que se féliciter pour sa bonne fortune... En désignant quelqu'un pour recevoir la salvation de Klaatuu, le paladin lui assure à la fois la guérison des plaies et le retour de tous ses points de vie. Un dieu se penche alors sur le malheureux et lui souffle de l'énergie vitale pure en pleine face.

Usages :

- Soigner complètement une cible
- Peut être également lancé pour le paladin
- Prodige non utilisable en combat

XXXX

Temps de prière : 10 secondes

Durée du prodige : 2 minutes

- Pendant ce temps, un esprit éthéré flotte au-dessus de la cible et la recharge en énergie vitale

☆☆☆

Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices :

- La cible retrouve l'intégralité de ses points de vie
- Blessures réduites
- Maladies guéries et stoppées

Effet secondaire :

- Une cible très grièvement blessée, guérie par ce sort, est touchée par l'aura mystique du dieu. Elle a 20% de chances de devenir à son tour un disciple



Portée : Contact

- Le paladin doit être au contact pour soigner



Prière :

- « Kalimah ! Chok-Tideh Zoula-Noosh !! »
- À prononcer avec un air affable

Notes diverses :

Ce prodige est puissant, et il va réduire les plaies, réparer les fractures et stopper l'hémorragie. En revanche, il ne peut faire repousser les membres perdus, et surtout pas la tête. Ce n'est pas parce qu'on est un dieu qu'on n'a pas le sens des réalités.

En cas d'échec critique, le prodige aura l'effet inverse et la victime sera tuée par le dieu.

Si la réussite du prodige est critique, les PV maximum de la cible seront augmentés de 1D6.



Outrages des Tortionnaires

Le paladin désigne quelqu'un, et c'est immédiatement le malheur et la déchéance qui s'abat sur ce quidam. Battu, fouetté, secoué et tourmenté par les dieux pendant plusieurs secondes, il ne restera du malheureux qu'un tas de chair sanglante aux yeux rouges prostré dans les restes de son équipement. La victime finit la plupart du temps en haillons, couchée sur le sol et tremblante, sans avoir compris de quoi il retournait.

Usages :

- Malédiction violente sur un ennemi
- Perte d'énergie vitale, équipement saccagé
- Courage fortement diminué
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, élémentaires, animaux et créatures mystiques



Temps de prière : 4 assauts

Durée du prodige : 6 assauts

- La perte d'énergie vitale est immédiate
- La cible est tétanisée pendant 6 assauts



Coût : 14 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Test de résistance magique obligatoire

Bénéfices : malus pour la cible

- 3 en COU
- 5 en CHA
- perte d'initiative pour 6 assauts



Dégâts : 3D6+8 au total

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : jusqu'à 15 m

- C'est une malédiction car la cible sera affectée directement par le dieu
- La cible peut donc être à couvert mais elle doit être en vue du paladin



Prière :

- Prière silencieuse permettant la discrétion
- Si vous ne souhaitez pas être discret, ricanez

Notes diverses :

C'est une malédiction mystique qui peut être lancée avant une confrontation, aussi bien qu'en action de combat.

Lorsque la cible subit les Outrages des Tortionnaires, et pendant quelques secondes, elle est paralysée par Slanoush et ne peut agir en aucune façon.

En cas d'échec critique, le dieu affligera un allié du paladin, choisi par le destin, de la malédiction...

Si la réussite est critique, la victime perdra toute motivation et tentera de se suicider.



Arrachement de cœur

Slanoush décide qu'il est temps d'enlever à une personne son plus grand secret... Le secret de sa vie. Pour cela, comme il n'est pas toujours très subtil, il ouvre la cage thoracique de la victime et lui arrache son organe vital.

Et bien sûr, c'est vous qui désignez la victime.

Usages :

- Malédiction de mort sur un ennemi
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, élémentaires et créatures mystiques



Temps de prière : 4 assauts

Durée du prodige : immédiat

- La victime décède en quelques secondes



Coût : 16 PA

Épreuve : MagiePsy-3

- Test de résistance magique obligatoire



Portée : jusqu'à 15 m

- C'est une malédiction car la cible sera affectée directement par le dieu
- La cible peut donc être à couvert mais elle doit être en vue du paladin



Prière :

- Prière silencieuse permettant la discrétion
- Si vous ne souhaitez pas être discret, ricanez

Notes diverses :

C'est une malédiction mystique qui peut être lancée avant une confrontation, aussi bien qu'en action de combat.

La cible ne résistant pas à la magie n'a aucune chance d'en réchapper... Car on ne peut implorer la merci d'un dieu vraiment décidé.

En cas d'échec critique, le dieu frappera le paladin d'une gifle mystique pour l'avoir dérangé... 3D6 de dégâts.

Si la réussite est critique, la dépense en PA sera divisée par deux.



Index des prodiges de Slanoush



Assistance à l'aventure :

N1 : Œil de Slanoush (page 3)



Protection :

N3 : Armure de Slanoush (page 6)

N6 : Voile mystique de Slanoush (page 9)

N7 : Sanctuaire de Slanoush (page 10)



Prodiges d'attaque :

N4 : Feu intérieur de Slanoush (page 7)

N9 : Outrages des Tortionnaires (page 12)

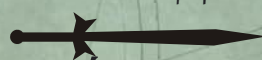
N10 : Arrachement de cœur (page 13)



Soins et régénération :

N1 : Apposition des mains de Slanoush (page 4)

N8 : Honorifique salvation de Klaatun (page 11)



Malédiction diverses :

N2 : Secrets troublants de Slanoush (page 5)

N4 : Frénésie humide (page 8)