

# LES MALADIES EN TERRE DE FANGH

Toutes ces choses étranges qu'on peut attraper sur un malentendu — Version 1.0

## LES CHANCES D'ATTRAPER UNE MALADIE

Les chances d'attraper une maladie sont souvent données en pourcentage. Pour savoir si quelqu'un attrape ou non une maladie, vous pouvez lancer (ou faire lancer au héros) un D20 et appliquer les règles pifométriques suivantes :

- 10% : il faut faire 19 ou 20
- 20% : il faut faire de 17 à 20
- 30% : il faut faire de 15 à 20
- 40% : il faut faire de 13 à 20
- 50% : il faut faire de 11 à 20
- 60% : il faut faire de 8 à 20
- 70% : il faut faire de 6 à 20
- 80% : il faut faire de 4 à 20
- 90% : il faut faire de 3 à 20
- sur 1 ou 2 la maladie est toujours évitée

## INFECTION DES PLAIES

Une plaie non soignée (par le biais d'un guérisseur ou d'une potion) peut s'infecter.

### ◆ Comment l'attraper ?

- Une plaie infligée à l'aide d'une arme : elfes immunisés / 30% pour les Ogres, Orques, Gobelins / 50% pour les autres
- Une plaie causée par une morsure/griffure d'animal ou de monstre : cas particulier, selon animal

### ◆ Apparition des symptômes : après 24H

◆ Symptômes : la plaie gonfle et devient de plus en plus douloureuse, ensuite de quoi elle commence à suinter. La fièvre fait son apparition au bout de 48H. Il est possible de perdre un membre si l'infection n'est pas soignée.

◆ Conséquences : CHA-1 à l'apparition des symptômes, et ce jusqu'à guérison — ensuite si l'infection n'est pas traitée, ajouter 2e jour les effets de la FIÈVRE FANGHIENNE (voir plus bas) — après 7 jours si l'infection n'est pas traitée : perte du membre. Si la plaie concerne la tête ou le torse : décès du personnage. Au bout de 3 jours le membre est inutilisable et considéré comme "cassé".

◆ Guérison : Élixir Bénéfique du Docteur Zutt, voir un guérisseur pour un soin, premiers soins, absorber une potion de soin

## MYXOMARRANTE

Certains arbres en Terre de Fangh distillent des pollens qui font gonfler les yeux. Ceux qui sont touchés par cette maladie sont souvent la cible de nombreux quolibets.

### ◆ Comment l'attraper ?

- Pendant un séjour en forêt : Elfes et Gnômes immunisés / 20% pour les Nains / 10% pour tous les autres

### ◆ Apparition des symptômes : après 3H

◆ Symptômes : les yeux deviennent rouges et gonflés, le personnage pleure malgré lui et voit moins bien. Après 2 jours, les symptômes disparaissent.

◆ Conséquences : CHA-3 / AD-2 / COU-2 à l'apparition des symptômes, et ce jusqu'à guérison

◆ Guérison : Élixir Bénéfique du Docteur Zutt, voir un guérisseur

## RHUME DES PIERRES

Un coup de froid est vite arrivé, surtout dans un donjon !

### ◆ Comment l'attraper ?

- Pendant un séjour en donjon, ruines ou autre : Nains, Orques et Gobelins immunisés / 20% pour tous les autres
- Pendant une exposition au froid (eau froide, vent glacial, magie de la glace) : 10% pour tout le monde

### ◆ Apparition des symptômes : après 4H

◆ Symptômes : le nez coule et une migraine s'installe pendant 3 jours

◆ Conséquences : INT-2 (migraine) CHA-2 (nez qui coule) à l'apparition des symptômes, et ce jusqu'à guérison

◆ Guérison : voir un guérisseur, Élixir Bénéfique du Docteur Zutt

## TOURISTA DU NORD

Cette maladie, bien connue des touristes, est l'une des plus répandues en Terre de Fangh dans la partie Nord du pays... Elle est heureusement sans danger.

### ◆ Comment l'attraper ?

- Pendant un séjour dans une auberge vraiment pas chère : Orques, Gobelins et Ogres immunisés / 20% pour tous les autres

### ◆ Apparition des symptômes : après 4H

### ◆ Symptômes : le héros vomit fréquemment, éprouve des maux d'estomac très violents pendant 24H

### ◆ Conséquences : COU-2 (douleurs) CHA-1 (teint cireux) à l'apparition des symptômes, et ce jusqu'à guérison

### ◆ Guérison : voir un guérisseur, boire du Sirop de Boulorne

## TOURISTA DU SUD

Cette maladie, bien connue des touristes, est l'une des plus répandues en Terre de Fangh dans la partie sud... Elle est sans danger.

### ◆ Comment l'attraper ?

- Pendant un séjour dans une auberge vraiment pas chère : Orques, Gobelins, Ogres immunisés / 20% pour tous les autres

### ◆ Apparition des symptômes : après 4H

### ◆ Symptômes : le héros éprouve des maux d'estomac et doit souvent se rendre aux toilettes pendant 24H (éviter tout effort violent)

### ◆ Conséquences : COU-2 (diarrhée) CHA-1 (teint jaune, bouche crispée) à l'apparition des symptômes, et ce jusqu'à guérison

### ◆ Guérison : voir un guérisseur, boire du Sirop de Boulorne

## BOUSTIFILASSE

C'est une version violente de la turista qui s'abat souvent sur les inconscients affamés.

### ◆ Comment l'attraper ?

- En mangeant des choses douteuses qui traînent : Orques, Gobelins, Ogres, Hobbits immunisés / 40% pour tous les autres
- En mangeant des champignons : Hobbits et Gnômes immunisés - 50% pour tous les autres
- En mangeant de la nourriture pourrie, moisie : Orques, Gobelins, Ogres immunisés - 60% pour tous les autres

### ◆ Apparition des symptômes : après 2H

### ◆ Symptômes : le héros éprouve des maux d'estomac d'une incroyable intensité, se trouve la proie de fièvre et d'une sévère diarrhée, son corps est chaud et il est lui-même constamment frigorifié, le tout pendant 48H

### ◆ Conséquences : -2 à toutes les caractéristiques (AD, FO, COU, CHA, INT, AT, PRD) à l'apparition des symptômes, et ce jusqu'à la guérison du malheureux

### ◆ Guérison : voir un guérisseur, boire du Sirop de Boulorne

## FIÈVRE FANGHIENNE

Une conséquence de l'infection ou d'autres turpitudes causées par des insectes.

### ◆ Comment l'attraper ?

- Après avoir été mordu par un animal, piqué par un insecte : selon les cas (voir tableaux des rencontres)
- En cas de blessure infectée : hybrides immunisés (demi-orque, demi-elfe, etc.), 100% pour tous les autres
- Après avoir perdu d'un coup au moins un tiers de son énergie vitale - 10% pour tout le monde
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

### ◆ Apparition des symptômes : après 24H

### ◆ Symptômes : le héros se sent mal, son corps est chaud mais il ne cesse de frissonner. Il a du mal à se concentrer et se sent de plus en plus faible au fil des jours, perdant peu à peu ses moyens. La fièvre dure 7 jours à moins d'être guérie. Étant donné que la victime de la fièvre perd de plus en plus de moyens chaque jour, elle finit souvent par n'être plus qu'un pantin maladif aux gestes mal assurés. Au bout du 5e jour : en général elle perd connaissance et doit être transportée pour se déplacer.

### ◆ Conséquences : chaque jour : perte de 1D6 points d'énergie vitale, perte de 1 point sur chaque caractéristique (AD, FO, COU, CHA, INT, AT, PRD) et ce de manière cumulative

### ◆ Guérison : Élixir Bénéfique du Docteur Zutt, voir un guérisseur

## FIÈVRE DU MARAIS

Une fièvre particulière et bénigne, transmise par les moustiques des Marais, qui sont si petits qu'on a souvent du mal à les voir.

### ◆ Comment l'attraper ?

- Pendant un séjour dans un marais ou très proche : Elfes Sylvains immunisés - 10% pour tous les autres, chaque jour
- En cas de morsure d'un animal combattu dans un marais : 20% pour tout le monde
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

### ◆ Apparition des symptômes : après 12H

### ◆ Symptômes : le héros se sent faible et courbaturé - la fièvre dure 2 jours à moins d'être guérie

### ◆ Conséquences : perte de 2 points sur chaque caractéristique (AD, FO, COU, CHA, INT, AT, PRD), perte de 2 points d'énergie vitale chaque jour

### ◆ Guérison : Élixir Bénéfique du Docteur Zutt, voir un guérisseur

## TREMBLOTITE

Maladie qui se transmet souvent de façon étrange et qui occasionne d'incontrôlables tremblements des membres supérieurs.

### ◆ Comment l'attraper ?

- Après avoir été mordu par un animal, piqué par un insecte : selon les cas (voir tableaux des rencontres)
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

### ◆ Apparition des symptômes : après 2H

### ◆ Symptômes : le héros tremble de partout, surtout dans la partie supérieure du corps. Il perd toute confiance en lui et rencontre des difficultés à mener à bien des actions pourtant simples, pendant 24H environ.

### ◆ Conséquences : AD-5 à l'apparition des symptômes, et ce jusqu'à guérison

### ◆ Guérison : Élixir Bénéfique du Docteur Zutt, voir un guérisseur

## CRAMPES DE BURZUM

Maladie qui se transmet souvent de façon bizarre et qui paralyse à intervalle réguliers les membres inférieurs.

### ◆ Comment l'attraper ?

- Après avoir ingéré des champignons malsains : Hobbits et Gnômes immunisés - 10% pour tous les autres
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

### ◆ Apparition des symptômes : après 2H

### ◆ Symptômes : le héros éprouve du mal à se déplacer car ses jambes se bloquent fréquemment et refusent de lui obéir, lui causant également de vives douleurs. Les effets se font sentir pendant 24H environ.

### ◆ Conséquences : AD-3 à l'apparition des symptômes, capacité de mouvement divisée par 2 jusqu'à guérison, impossible de courir

### ◆ Guérison : voir un guérisseur, absorber de la Tétraplacebocélamine

## MALDORANTOSE

Maladie dont on préfère ne pas parler, mais parfois on est bien obligé.

### ◆ Comment l'attraper ?

- À la suite d'effets secondaires magiques : Orques et Gobelins immunisés, pour les autres c'est selon les cas

### ◆ Apparition des symptômes : après 24H

### ◆ Symptômes : le héros dégage une odeur corporelle épouvantable et sa peau devient verdâtre - la maladie persiste jusqu'à ce que quelqu'un parvienne à guérir le malchanceux

### ◆ Conséquences : CHA-4 à l'apparition des symptômes, et ce jusqu'à guérison

### ◆ Guérison : voir un guérisseur, boire du Sirop de Boulorne

## GORGEOLITE

Un désagrément redouté par les mages et les ménestrels, qui touche principalement la région des cordes vocales.

### ◆ Comment l'attraper ?

- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas
- Si le héros a perdu plus de 10 PV sur un sortilège impliquant du feu ou de la glace : 30% pour tout le monde
- En mangeant des champignons rouges : Hobbits et Gnômes immunisés, 40% pour tous les autres

### ◆ Apparition des symptômes : après 12H

◆ Symptômes : le héros éprouve une atroce sensation de brûlure à la gorge et ne peut plus parler pendant 24H. Il ne pourra plus crier ou chanter pendant 3 jours (pour certains, crier ou chanter c'est la même chose).

◆ Conséquences : impossibilité de jeter des sorts, proférer des incantations, chanter, invoquer, appeler des prodiges

◆ Guérison : voir un guérisseur, absorber de la Tétraplacebocélamine

## GRATOUILLETTE

Des problèmes de peau causés par certains contacts avec des substances douteuses, ou bien des infestations de bestioles.

### ◆ Comment l'attraper ?

- Après avoir dormi à la belle étoile : 20% pour les Humains ou les Nains uniquement
- Après une baignade en eau sale : 50% pour les Elfes / 20% pour tous les autres
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

### ◆ Apparition des symptômes : après 2H

◆ Symptômes : le héros doit se gratter sans arrêt et sa peau se couvre de rougeurs, le tout durant à peu près 3 jours — le plus grave problème est certainement que ça l'empêche de dormir

◆ Conséquences : impossibilité de récupérer des PV ou PA en dormant

◆ Guérison : voir un guérisseur, boire du Sirop de Boulorne

## FLEMITASE DORÉE

Une maladie particulière qui n'affecte que le moral.

### ◆ Comment l'attraper ?

- Après avoir séjourné dans le bois de Glandorn : 50% pour tout le monde
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

### ◆ Apparition des symptômes : après 2H

◆ Symptômes : le héros perd toute sa motivation et devient alors aussi flemmard que moi. La maladie s'installe jusqu'à ce qu'on la guérisse et peut ainsi durer des années.

◆ Conséquences : valeur de courage divisée par deux, perte de 3 points à la FORCE — obligations pour les compagnons de convaincre le héros de les suivre et d'agir

◆ Guérison : absorber de la Tétraplacebocélamine ou se faire aider par un prêtre

## SYNDROME DE WANNAFORGAITE

Infection cérébrale qui cause des pertes de mémoire de plus en plus importantes.

### ◆ Comment l'attraper ?

- Après un choc magique/électrique important : barbares immunisés / 10% pour tout le monde
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

### ◆ Apparition des symptômes : immédiatement

◆ Symptômes : le héros perd peu à peu la mémoire et commence par oublier des objets partout. La maladie s'installe et au bout d'une semaine il commence à oublier les noms de ses camarades, pourquoi il est là, comment se battre, pourquoi il faut manger, etc. Il perd ainsi de l'expérience chaque jour jusqu'à ce que quelqu'un se décide à le soigner. Si personne ne s'en charge, il finit par régresser totalement et revenir à l'état sauvage.

◆ Conséquences : au bout d'une semaine de maladie, le personnage commence à perdre 10% de ses points d'expérience chaque jour. Il perdra les compétences, les caractéristiques augmentées au fil de sa carrière jusqu'à revenir à zéro. Ensuite, il perd de l'intelligence (1 point par semaine).

◆ Guérison : absorber de la Tétraplacebocélamine ou se faire aider par un prêtre

## BUBONITE PURULENTE

Un problème de peau qui ne risque pas de vous aider à rencontrer l'âme soeur, du moins chez les humains.

### ◆ Comment l'attraper ?

- Après un contact physique avec un malade de la bubonite : 50% pour tout le monde
- Après avoir côtoyé à moins de 2 mètres un malade de la bubonite : 10% pour tout le monde
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

### ◆ Apparition des symptômes : après 2H

◆ Symptômes : la peau se couvre peu à peu de gros furoncles purulents jaunes et rouges, accompagnés de fièvre — le malade est fortement contagieux pendant 2 jours, éprouve des difficultés à respirer — la maladie peut durer plusieurs semaines

◆ Conséquences : CHA-5 et perte de 2 points sur chaque caractéristique (AD, FO, COU, INT, AT, PRD) jusqu'à guérison

◆ Guérison : boire du Nectar de Varigilos ou se faire aider par un prêtre

## PESTE DE KÉLEEM LE FOU

Parfois, les gens inventent des maladies en essayant des trucs magiques. Celle-là en fait partie, et elle est tristement célèbre ! Elle peut heureusement être soignée par la magie.

### ◆ Comment l'attraper ?

- Après avoir été victime d'un nécromant fourbe et cruel qui vous lance la malédiction en question
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

### ◆ Apparition des symptômes : immédiatement

◆ Symptômes : le héros perd son énergie vitale et se transforme peu à peu en zombie répondant aux ordres du nécromant qui lui aura lancé la malédiction — il peut aussi attraper la peste à la suite d'un problème magique et devenir alors un "zombie itinérant". Quoi qu'il en soit, le malade doit être soigné rapidement, avant qu'il n'ait accédé au stade de mort-vivant.

◆ Conséquences : perte de 3D6 points d'énergie vitale chaque jour, perte du libre arbitre après 48H, transformation en zombie si jamais l'énergie vitale tombe à zéro

◆ Guérison : subir un *dispel magic* réussi ou se faire aider par un prêtre

## TENTACULASE DE WIRM

Un problème de type mutatoire-magique qui fait pousser des tentacules sur tout le corps. Cela ne gêne pas forcément jusqu'à ce que les membres, et parfois la tête, soient également remplacés par des tentacules.

### ◆ Comment l'attraper ?

- À la suite d'un séjour prolongé (plus de 24H) dans le château de Gzor : 10% pour tout le monde
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas
- À la suite d'une ingestion de champignon brouzerta : 80% pour tout le monde

### ◆ Apparition des symptômes : après 12H

◆ Symptômes : des tentacules courts commencent à pousser sur le corps du malade après 12H de maturation, lui causant principalement des problèmes de charisme. Après 3 jours de ce régime, si personne ne soigne le héros, il verra ses bras disparaître au profit de tentacules, et bientôt ses jambes. Parfois même, c'est la tête qui est remplacée par un gros tentacule (et dans ce cas, le malade ne peut plus vivre bien longtemps car il lui est impossible de boire, manger et s'alimenter). Ces excroissances sont indépendantes et ne peuvent être utilisées par le malade, car elles ne font pas vraiment partie de son corps.

◆ Conséquences : perte de 3 points de CHARISME par jour, disparition des bras après 3 jours, des jambes après 5 jours avec 20% de chances de perdre également la tête — les caractéristiques s'en trouvent souvent très diminuées (il convient d'appliquer les règles liées aux blessures graves)

◆ Guérison : boire du Nectar de Varigilos, subir un *dispel magic* réussi ou se faire aider par un prêtre

## MUTATION

Un problème de type mutatoire-magique qui peut avoir des conséquences diverses.

### ◆ Comment l'attraper ?

- En s'étant trouvé à proximité d'un sort entropique : 10% pour tout le monde
- À la suite d'une utilisation trop fréquente de la téléportation : 20% pour tout le monde
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

### ◆ Apparition des symptômes : après quelques minutes

◆ Symptômes : on ne peut prévoir à l'avance quels seront les symptômes d'une mutation. Certaines personnes se retrouvent sans cheveux, d'autres peuvent courir plus vite, d'autres encore se voient gratifiés d'un grand nombre de jambes incontrôlables. Dans tous les cas le problème de mutation doit être résolu rapidement ou bien il s'installera à tout jamais.

### ◆ Conséquences : selon les cas

◆ Guérison : subir un *dispel magic* réussi dans un délai court (moins de 2H), ou se faire aider par un prêtre

## ZAIBOLA

La maladie la plus dangereuse de tous les temps, probablement inventée une fois de plus par un alchimiste en état d'ébriété, un nécromant désœuvré ou un kobold facétieux.

### ◆ Comment l'attraper ?

- Après avoir été mordu par un animal de la jungle ou du désert : 10% pour tout le monde
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas
- Après avoir été en contact physique avec une personne atteinte du Zaibola

### ◆ Apparition des symptômes : après 6H

◆ Symptômes : après 6H d'incubation, le germe du Zaibola prend peu à peu sa place dans les organes internes de son hôte : foie, reins, intestins, cœur, poumons. Il commence alors à dévorer les cellules voisines et les transforme en un liquide nauséabond, jusqu'à ce que leur disparition cause la mort du malheureux et la disparition du parasite qui n'a plus rien à manger. Le processus est excessivement rapide.

◆ Conséquences : perte de 3 points d'énergie vitale chaque heure, perte de 1 point sur chaque caractéristique (AD, FO, COU, CHA, INT, AT, PRD) chaque heure, perte de conscience quoi qu'il arrive après 6 heures.

◆ Guérison : boire du Nectar de Varigilos, ou se faire aider par un prêtre (mais vite, ça urge !)

## REMÈDES ET PRODUITS DE MÉDECINE

Il existe des produits vendus dans le commerce et permettant de guérir rapidement de ces maladies :

- **Élixir Bénéfique du Docteur Zutt** (15 PO) : pour guérir l'infection des plaies, la myxomarrante, le rhume des pierres, la fièvre fanghienne, la fièvre du marais, la tremblotite
- **Sirop de Boulorne** (30 PO) : pour guérir la tourista du Nord, la tourista du Sud, la boustifilasse, la gratouillette, la maldorantose
- **Tétraplacebocélamine** (40 PO) : pour guérir les crampes de Burzum, la gorgeolite, la flemitase dorée, le syndrome de Wannaforgaite
- **Nectar de Varigilos** (50 PO) : pour guérir la tentaculase, la bubonite ou le Zaibola