

# Manuel du prêtre

de

# Slanoush

Niveaux 1 à 15



*Le prêtre de Slanoush sait vous faire avouer vos secrets*



# Les disciples 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 :

- Interdiction de porter une armure complète (tête, bras, jambes, torse) : Slanoush aime qu'on montre son corps, le prêtre ne pourra donc porter que deux protections à la fois sur les parties principales du corps

- Interdiction de résister à une personne du sexe opposé qui tenterait de le/la séduire si le charisme de cette personne est supérieur à 12

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

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

- Interdiction d'utiliser des armes à deux mains : Slanoush apprécie le raffinement

## Divers :

- Slanoush n'a rien contre les armures, tant qu'elles ne sont en cuir. La divinité aime le cuir, c'est sans doute une histoire de fétichisme. Le prêtre peut s'équiper d'une armure 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 prêtre 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 prêtre, ajouter une épreuve de résistance à la magie de la cible

**— — — —**

Portée : jusqu'à 20 mètres

- La vision du prêtre 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 prêtre 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 prêtre génère un prodige entropique.

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



# Flagellation sadique

Les dieux infligent une punition à l'aide d'un fouet mystique à la victime désignée par le prêtre.

Le fouet cause des dommages assez importants, directement à l'âme de la cible, et surtout il traverse tous les vêtements et les armures non magiques.

Moralité : il ne faut pas se mettre en travers du chemin des dieux.

## Usages :

- Attaque mystique sur une cible
- Ne touche pas les animaux
- Ne touche pas les monstres non-humanoïdes
- Ne touche pas les élémentaires
- Peut avoir un effet sur certains démons



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : immédiat

- L'attaque mystique est ultra-rapide



Coût : 4PA

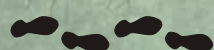
Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6
- Test de résistance magique obligatoire



Dégâts : ID6+2

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- L'armure non magique de la cible ne compte pas



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 prêtre



Prière :

- « Sh'lakka du Zoula-Noosh » (Vontorzien)
- Souriez sadiquement

Notes diverses :

L'échec critique de ce prodige provoque le courroux du dieu, qui flagelle un des alliés du prêtre, choisi au hasard, ou le prêtre lui-même.

En cas de réussite critique, les dégâts sont doublés.





# Déconcentration mammaire

Pour prêtresse uniquement !

La prêtresse peut mettre en avant la richesse de son décolleté pour déconcentrer son ou ses adversaires en combat au corps-à-corps. Le dieu-démon s'arrange pour que les pensées de l'ennemi soient concentrées sur ce sujet en particulier. Les aptitudes au combat des vilains s'en trouvent significativement diminuées.

## Usages :

- Malédiction handicapante sur une cible proche
- Ne touche pas les animaux
- Ne touche pas les monstres non-humanoïdes
- Ne touche pas les élémentaires
- Peut avoir un effet sur certains démons
- Efficace sur homme ou femme !



Temps de prière : 2 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 : 2 PA

Épreuve : Confrontation INT

- Vous : CHA +ID6
- Cible : INT+ID6
- Votre total doit être supérieur ou égal à la cible

Bénéfices : malus de la cible

- 2 en AT
- 2 en PRD
- 2 en INT



Portée : jusqu'à 2 m

- L'ennemi doit être tourné vers la prêtresse



Prière :

- Prière silencieuse
- Pensez à bien vous pencher en avant

Notes diverses :

L'influence de la déconcentration mammaire est immédiate.





# Langue de velours de Klaatuu (rituel)

Le prêtre ou la prêtresse 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 un organe habituellement dédié à son usage personnel, avec lequel il applique sur les blessures un mélange d'alcool salé. 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 prêtre ne peut se soigner lui-même !
- Restriction sexe : opposé à celui du prêtre

XXXXX

Durée du rituel : 15 minutes

☆☆☆

Coût : variable

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

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices :

- Récupération de PV pour la cible



Portée : Contact

- Le prêtre doit être au contact pour soigner



Prière :

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



Ingrédients :

- 1 dose de sel
- 1 dose d'alcool blanc

Détails du rituel :

Le prêtre ou la prêtresse doit s'isoler avec la personne à soigner, ou du moins bénéficier d'un calme absolu. Il procède au mélange d'alcool et de sel dans un récipient de son choix.

Ensuite, le prêtre applique la solution sur les plaies, mais je vous passe les détails.

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.





# Tripotage de Klaatuu (rituel)

Ce massage hypnotique va peu à peu soutirer l'énergie vitale de la victime, et ce de manière très subtile, sans que celle-ci ne s'en rende compte. Il est donc à l'opposé de la langue de velours. Le prêtre devra auparavant séduire la victime — toujours de sexe opposé — et faire en sorte qu'elle accepte le massage de son plein gré. Le massage dure vingt bonnes minutes.

## Usages :

- Affaiblir une cible
- La cible ne doit pas être hostile, doit être séduite
- Humain ou créature humanoïde, de sexe opposé

XXXXX

Durée du rituel : 20 minutes

☆☆☆

Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePsy

➤ ++

Dégâts : soustraction de vie

- Soustraire 2D6 des PV de la cible

☹

Portée : Contact

- Le prêtre doit être au contact pour masser

☹➤➤➤

Prière :

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



Ingrédients :

- 1 dose de graisse de poil de castor
- 1 bougie noire au suint de bouc

Détails du rituel :

Le prêtre ou la prêtresse doit s'isoler avec la personne à masser, ou du moins bénéficier d'un calme absolu. Il allume la bougie et utilise la graisse comme un onguent de massage.

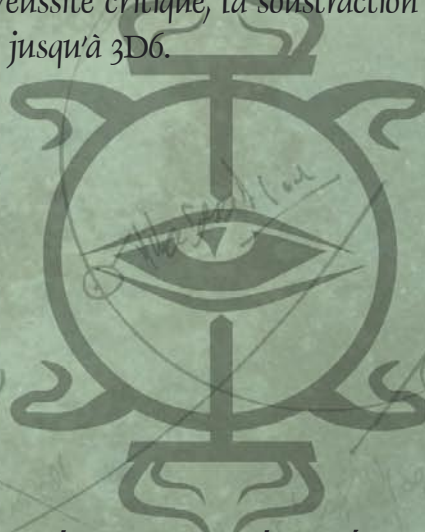
Il peut ensuite se passer diverses choses, mais il vaut mieux ne pas en parler.

Notes diverses :

À l'issue du rituel, la victime, ressentira une grande faiblesse. Une bonne épreuve d'intelligence lui permettra de comprendre ce qui lui arrive.

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

En cas de réussite critique, la soustraction de vie est augmentée jusqu'à 3D6.





# Main de la Vérité

Avec ce prodige, le prêtre peut amener une personne de moindre intelligence à avouer tous ses secrets, et ce sans utiliser la torture.

En posant sa main sur le front de la cible, le prêtre peut lui faire avouer n'importe quoi. C'est l'équivalent d'une potion d'alchimiste de vérité, mais sans utiliser le moindre produit.

## Usages :

- Obtenir les aveux d'une personne
- Obtenir des informations, des secrets



Temps de prière : 4 secondes

- Pendant ce temps, le prêtre touche la personne



Coût : 3 PA

Épreuve : Confrontation INT

- Vous : MagiePsy + 2D6
- Cible : INT + 2D6
- Votre total doit être supérieur ou égal

Bénéfices :

- La cible avoue ses moindres secrets



Portée : Contact

- Le prêtre doit pouvoir toucher la cible



Prière :

- Prière silencieuse
- Allez.. Maintenant, dites-nous ce qui vous pèse...

Notes diverses :

La cible du sortilège ne doit pas être en situation de combat, et elle ne doit pas être hostile, ou bien dans ce dernier cas elle doit être entravée. Le prêtre doit pouvoir lui poser la main sur le front pour faire agir le prodige.

Les secrets révélés peuvent être variés, et ne concernent pas forcément les questions du prêtre.





# Main lumineuse

Rien de tel pour se passer d'une torche !

Au niveau 2, le prêtre tend sa main vers l'avant et projette un halo blenté qui n'éclaire pas bien loin, mais au fur et à mesure qu'il gagne en expérience il deviendra vite la lumière qui brille dans les ténèbres les plus reculées.

## Usages :

- Éclairer une zone face au prêtre
- Dépense d'énergie astrale limitée
- Portée augmentée à chaque prise de niveau



Temps de prière : 2 secondes

Durée du prodige : variable

- Le prêtre peut alimenter le prodige en PA aussi longtemps qu'il le désire



Coût : 1 PA (variable)

- Le prodige de base coûte 1 PA
- Pour garder la lumière, ajouter 1 PA / heure

Épreuve : Non

- N'importe qui peut appeler ce prodige, ou presque



Portée : variable

- Portée de base : 2 m
- Ajouter 3 m par niveau du prêtre
- Au niveau 1 : 5 m
- Au niveau 2 : 8 m
- Au niveau 3 : 11 m
- Au niveau 4 : 14 m (etc.)



Prière :

- « Zoula-Noosh lattah ! » (Vontorzien)

## Notes diverses :

La main lumineuse, à haut niveau, peut éblouir les ennemis aussi bien que les alliés. Cependant, le prêtre peut faire varier son intensité et décider de n'éclairer qu'à courte portée. La dépense en PA est toujours la même quel que soit le niveau d'éclairage.

Notez que le prodige de main lumineuse nécessite d'avoir au moins une main... On a déjà essayé avec un prêtre qui s'était fait arracher les deux bras par un minotaure, mais ça ne fonctionnait pas.





# Secrets troublants de Slanoush

Le prêtre 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

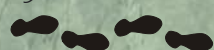
Épreuve : MagiePsy

- 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 prêtre



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 prêtre lui-même, sera la cible du prodige et perdra ses moyens.





# Paix intérieure de Slanoush

Le prêtre en appelle à Slanoush pour s'envelopper dans une armure mystique lumineuse, qui lui permet de se concentrer plus efficacement sur ses prodiges en cas de danger. Il gagne ainsi une certaine résistance aux attaques physiques, et ce pour le temps d'un combat.

## Usages :

- Armure mystique temporaire pour le prêtre
- Permet de se concentrer plus efficacement



Temps de prière : 1 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 : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

## Bénéfices :

- + 6 points en PR (magiques) pour le prêtre
- + 1 en CHA



Portée : contact

- Le prodige ne fonctionne que sur le prêtre



Prière :

- C'est encore du Vontorzien, avec quelque chose qui ressemble à « Zoula-Noosh Aldar' Moor ! »

## Notes diverses :

Dans le feu de l'action, il peut être nécessaire de protéger le prêtre des agressions afin qu'il puisse faire son boulot de prêtre. C'est le but de cette armure mystique.

En cas de réussite critique du prodige, la protection monte à +10.

En cas d'échec critique au lancement du prodige, le prêtre perdra tous ses vêtements, car ceux-ci seront désintégrés par Slanoush qui veut se rincer l'œil. Il ne pourra cependant pas perdre les reliques ou objets mystiques, ni son sac ni ses armes. Bien entendu, il n'aura pas non plus gagné d'armure mystique.





# Invocation de Morbaks infernaux

Le prêtre peut appeler à sa rescousse de merveilleux alliés chaotiques issus du plan d'existence de Slanoush. Ces bestioles noires, velues et rondouillardes, de la taille d'un petit chien, sont pourvues d'une grande bouche et de nombreuses dents pointues.

Le Morbak est invoqué uniquement pour le combat, car trop stupide pour faire autre chose. Il faut en premier lieu invoquer la créature, puis la contrôler ensuite.

## Usages :

- Invocation de soutien pour les combats
- Bestioles fragiles, causant des dégâts limités



Durée d'invocation : 4 assauts



Coût d'invocation : 4 PA

- Coût pour 1 créature

Épreuve d'appel : MagiePsy

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+7
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Il disparaît de lui-même à l'issue du combat, lorsqu'il n'y a plus d'ennemi à mordre

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 8.

Maximum d'invocation :

- Niveau 2 à 4 : 1 morbak
- Niveau 4 à 8 : 2 morbaks
- Niveau 8 et plus : 3 morbaks



Énergie vitale : 10	INT : 6
AT : 9	Esquive : 10
COU : 13	PR : 1
Classe/XP : 8	Res. Magie : 7

Voir ci-dessus les caractéristiques du Morbak

La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 1D (morsure)

- Ignore l'armure, dégâts standards non magiques

Notes diverses :

Les Morbaks sont vicieux et s'accrochent à leurs victimes, mordant les parties accessibles de la peau (non recouvertes d'armures). Si la cible est intégralement recouverte d'armure, ils ne peuvent en général pas la toucher.

En cas d'échec critique à l'épreuve d'appel, le prêtre génère un prodige entropique.

Si l'épreuve d'appel est une réussite critique, il n'y a pas besoin d'épreuve de contrôle.



# Lames rotatives de Slanoush

Toujours avide d'amusement et de nouveautés, Slanoush déploie sur une zone un genre de moissonneuse-batteuse mystique, à l'emplacement désigné par le prêtre. Tous ceux qui sont pris dans la zone d'action de ce tourbillon de lames subissent des dégâts, y compris le prêtre.

La durée du prodige peut également permettre aux aventuriers de prendre la fuite.

## Usages :

- Dégâts de zone à destination de plusieurs cibles
- Permet de gagner du temps
- Produit des dégâts mystiques et physiques
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut toucher les équipiers et aussi le prêtre



Temps de prière : 4 assauts

Durée du prodige : 8 assauts

- Pendant ce temps, les lames rotatives produisent des dégâts dans toute la zone
- Les cibles ne peuvent agir



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 2D6+2 par cible

- C'est le total de dégâts infligés par le prodige
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible dans la zone
- Le bonus INT s'applique pour chaque cible



Portée : jusqu'à 15 m

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

Aire d'effet : cercle 5 m

- Touche toutes les cibles dans une zone de 5 m de diamètre



Prière :

- Quelque chose qui ressemble à « Niafonolah ! »

## Notes diverses :

Aucune interaction n'est possible avec les cibles pendant toute la durée du prodige. Elles ne peuvent pas non plus engager une action quelconque, car elles sont harcelées par les lames.

En cas d'échec critique, les lames rotatives seront déployées autour du prêtre.

Si c'est une réussite critique, ajoutez 1D6 aux dégâts pour chaque cible.





# Bimbos illusoires de Slanoush

Le prêtre fait apparaître, pour les cibles uniquement, un certain nombre de jeunes filles charismatiques en tenues très légères (ou sans tenues), qui se livrent à des danses lascives, des défilés, du catch dans la boue ou des batailles de polochon. Outre l'effet distrayant, le prodige peut faire office de véritable calamité pour les adversaires intelligents qui perdent pendant sa durée une partie de leur capital d'intelligence.

## Usages :

- Distraindre une ou plusieurs cibles, même en combat
- Malédiction handicapante



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : variable

- Compter une minute par niveau du prêtre



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 7
- Test de résistance magique obligatoire

Bénéfices : malus de la cible

-3 en INT



Portée : jusqu'à 20 m

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

Aire d'effet : cercle 10 m

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



Prière :

- Cette prière est silencieuse, pour éviter d'éveiller les soupçons des cibles

## Notes diverses :

Les bimbos n'apparaissent pas pour les alliés. Il est donc impossible de les utiliser pour se faire son petit spectacle personnel.

Si les ennemis s'approchent pour les toucher, les bimbos s'éloignent et continuent leurs activités illusoires. Effet garanti contre les mages ou les érudits frustrés... Quel que soit leur sexe.





# Armure de Slanoush

Le prêtre 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 prêtre 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 prêtre 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 prêtre 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



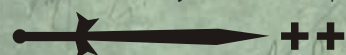
Coût : 7 PA

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 prêtre



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 prêtre 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 prêtre
- 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 prêtre 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 « Giusy' 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 prêtre 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 prêtre 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.





# Invocation de truiccube

Une truiccube, deux truiccubes, c'est l'heure d'appeler des truiccubes ! Ceci était une publicité gratuite, sans obligation d'achat. La truiccube est un démon dont l'incarnation est de taille humanoïde : elle représente un improbable croisement entre une succube et une truie.

Elle est pourvue d'ailes de chauve-souris à griffes acérées, d'un visage féminin sublime enlaidi d'un groin grotesque. Elle peut voler sur de courtes distances.

## Usages :

- Invocation de soutien pour les combats
- Démon intermédiaire, de puissance moyenne
- Sensible aux dégâts standard



Durée d'invocation : 4 assauts



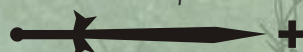
Coût d'invocation : 10 PA

- Coût pour 1 créature



Énergie vitale : 30	INT : 8
AT : 10	Esquive : 10
COU : 15	PR : 2
Classe/XP : 20	Res. Magie : 8

Voir ci-dessus les caractéristiques de la Truiccube  
La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 2D (griffes)

- Dégâts standards non magiques

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

## Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

## Épreuve de révocation :

- Disparaît d'elle-même au bout d'une heure, lorsqu'elle commence à s'ennuyer

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 10.

## Maximum d'invocation :

- Niveau 5 à 8 : 1 truiccube
- Niveau 9 et plus : 2 truiccubes

## Notes diverses :

Les truiccubes sont particulièrement vulnérables au feu - veuillez donc à ne pas les envoyer au combat sur un ennemi crachant du feu.

Cette créature est assez intelligente pour se voir confier des tâches simples, et comme elle peut voler, elle peut rendre de grands services.

En cas d'échec critique à l'épreuve d'appel, le prêtre génère un prodige entropique.

Si l'épreuve d'appel est une réussite critique, il n'y a pas besoin d'épreuve de contrôle.



# L'épreuve du pal de Klaatuu

Slanoush est joueur, et parfois très sadique. Avec ce prodige, il fait subir l'équivalent d'un supplice du pal à la victime désignée par le prêtre. Si l'intéressé n'est pas trop résistant à la magie, il n'a que peu de chance d'en réchapper... Et quand bien même il lui reste assez d'énergie pour se mouvoir, il n'a souvent plus le courage d'affronter un prêtre aussi dangereux.

## Usages :

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



Temps de prière : 3 assauts

Durée du prodige : 3 assauts

- La perte d'énergie vitale est immédiate
- La cible est tétanisée pendant 3 assauts



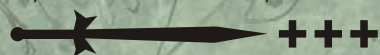
Coût : 11 PA

Épreuve : MagiePsy-1

- Test de résistance magique obligatoire

Bénéfices : malus pour la cible

- 4 en COU
- perte d'initiative pour 3 assauts



Dégâts : 3D6+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 prêtre



Prière :

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

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 le pal de Klaatuu, 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 prêtre, choisi par le destin, de la malédiction...

Si la réussite est critique, la victime perdra tout son courage et se prosternera devant le prêtre.





# Voile mystique de Slanoush

Voici un bon exemple de protection utilisable en combat contre des mages ou des créatures dotées de pouvoirs : il donne un bonus à la résistance magique pour l'ensemble du groupe et des amis du prêtre, 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 prêtre
- Au niveau 3 : 8 mètres
- Au niveau 4 : 9 mètres, etc.
- Le prêtre est toujours inclus 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.



# Vengeance de Slanoush

Voici un véritable prodige de bataille, qui est une arme de choix pour le prêtre de Slanoush. En effet, le dieu en a parfois assez de contempler toute cette violence.

En appelant ce prodige sur son groupe (dont les membres doivent se trouver face à lui, à quelques mètres), le prêtre s'assure que chaque allié blessé par une attaque physique renvoie vers l'ennemi qui l'a touché une partie des dégâts qui lui sont infligés (une fois retirés les armures et protections).

## Usages :

- Infliger automatiquement des dégâts en retour
- Fonctionne pour les alliés du prêtre
- Les alliés doivent être groupés dans un cône
- Dégâts mystiques touchant n'importe quelle cible
- N'agit qu'en cas de dégâts physiques



Temps de prière : 4 secondes

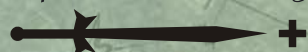
Durée du prodige : 1 combat

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



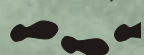
Coût : 13 PA

Épreuve : MagiePsy



Dégâts : variables

- Chaque fois qu'un allié subit des dégâts, 50% de ces dégâts sont infligés également à la créature ou à la personne qui les a causés
- Les dégâts comptés sont uniquement ceux qui sont retranchés des PV



Portée : jusqu'à 5 m

- Le prêtre doit se trouver derrière les alliés qu'il compte affecter avec ce prodige
- La vengeance est effective aussi pour le prêtre
- Le prêtre ne doit pas se déplacer, ni se tourner
- Si le prêtre perd connaissance, le prodige est fini



Prière :

- Prière murmurée et presque silencieuse
- Syllabes à répéter de temps en temps

Notes diverses :

Il n'y a pas de parade pour contrer ces dégâts, qui se présentent sous la forme d'éclairs blancs infligeant des brûlures mystiques à l'intérieur même de la cible.

Les projectiles magiques ou sorts blessant les alliés ne sont pas comptés comme des attaques physiques. Le souffle de feu est une attaque physique (dragons).

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

En cas d'échec critique, le prêtre devra tirer une calamité dans la table Mankdebol.

Si c'est une réussite critique, 100% des dégâts seront retournés contre les ennemis !



# Sanctuaire de Slanoush

Le prêtre 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 prêtre
- 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 prêtre 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 prêtre 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 prêtre 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 prêtre veut se concentrer au maximum pour aider les alliés sans craindre d'être interrompu

Quand quelqu'un frappe le prêtre 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.





# Invocation de démons lubrique

Le prêtre peut se faire aider dans les tâches de sa vie quotidienne par une démons lubrique de Slanoush armée d'un fouet barbelé. C'est une lourde responsabilité, car cette créature féminine aux formes divines est une redoutable combattante, assez intelligente pour échapper à tout contrôle. Elle peut également faire appel de sa propre volonté à des prodiges de Slanoush.

Elle se présente sous la forme d'une jeune femme à la peau bleuâtre et porte un bikini de cuir.

## Usages :

- Invocation de soutien pour les combats
- Démons intermédiaire, assez puissante
- Intelligente, pratique aussi les prodiges
- Sensible aux dégâts standard

XXXXXX

Durée d'invocation : 15 minutes

☆☆☆☆

Coût d'invocation : 12 PA

- Coût pour 1 créature

Épreuve d'appel : MagiePsy-3

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+11
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Disparaît d'elle-même au bout d'une heure, lorsqu'elle commence à s'ennuyer. Si vous tentez de la révoquer avant ce délai, elle piquera une colère de jalousie.

Maximum d'invocation :

1 seule démons peut être invoquée, à cause de sa tendance à la jalousie et à l'orgueil.



Énergie vitale : 30	INT : 12
AT : 12	Esquive : 12
COU : 13	PR : 1
Classe/XP : 24	Res. Magie : 11

Voir ci-dessus les caractéristiques de la Démons  
La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut  
Elle dispose de 20 PA pour lancer seule des prodiges de Slanoush (niveau 1 à 5), qui n'échouent jamais



Dégâts : 2D (fouet barbelé)

- Dégâts standards non magiques



Ingédients :

- 1 dose de sang de vierge
- 1 bougie noire au suint de bouc

Détails du rituel :

Tracer la Figure Incantatoire de Slanoush, allumer la bougie et verser le sang, puis prononcer les incantations d'appel.

Notes diverses :

Les démons sont intelligentes et ne combattront pas si la situation est désespérée. Elles ne vont pas se suicider pour le prêtre. On peut leur confier des tâches assez complexes en revanche.



# 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 prêtre 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 prêtre lui-même
- 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 prêtre 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 prêtre 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 prêtre



## 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 prêtre, choisi par le destin, de la malédiction...

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





# Lévitation mystique de Slanoush

Slanoush est bien conscient du fait qu'il faut parfois voler pour atteindre les secrets les mieux dissimulés... Le prêtre peut appeler les dieux à son aide pour planer pendant un moment dans la direction qui l'intéresse. Slanoush se lasse assez vite de ce petit jeu cependant et le prêtre ne pourra jamais aller bien loin... Aussi il aut bien calculer son coup avant de se lancer dans une telle entreprise, car la dépense en énergie astrale karmique est assez grande.

## Usages :

- Permet de voler sur de courtes distances
- Pour le prêtre uniquement

XX

Temps de prière : 6 secondes

Durée du prodige : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés

☆☆☆☆

Coût : 3 PA/minute

- Coût minimal : 3 PA
- Le prêtre peut choisir de voler aussi longtemps qu'il dispose des PA nécessaires

Épreuve : MagiePsy



Portée : contact

- Affecte le prêtre uniquement

Vitesse max : 2 m/seconde

- Le déplacement est lent, malheureusement



Prière :

- «Onhi' Louk tatrull!», surtout à l'est
- Marmonnez la prière tant que vous volez

## Notes diverses :

La lévitation mystique de Slanoush permet au prêtre et à son équipement de franchir des distances moyennes, en volant. Ne tentez pas de traverser la mer.

On raconte que certains utilisent ce prodige pour espionner par les fenêtres, ou se glisser dans les appartements des dames, la nuit tombée lorsque l'air est chaud. Enfin, il n'y a pas de témoins.

En cas d'échec critique au lancement de ce prodige, vous décollez dans une direction aléatoire et vous ne stoppez votre mouvement qu'à 100 mètres. Espérons que ça ne soit pas vers le haut.

En cas de réussite critique, votre vitesse sera doublée, pour une dépense en PA identique.



# Révélation de Slanoush

Ce prodige permet au prêtre de connaître les détails d'une malédiction, d'un enchantement, d'une bénédiction ou de toute autre discipline magique ou mystique ayant été pratiquée par quelqu'un d'autre que lui. Il recevra simplement la connaissance de Slanoush.

Il peut ainsi évaluer les chances de pouvoir contrer la magie ou les pouvoirs d'un autre dieu. Le prodige fonctionne aussi bien pour un objet qu'une personne, mais peut être lancé sur une zone.

## Usages :

- Tout savoir sur un sort ou un prodige
- Deviner les enchantements pratiqués
- Connaître les détails d'une malédiction

XXX

Temps de prière : 10 secondes

Durée du prodige : 30 secondes

- Pendant ce temps, le prêtre se concentre

☆☆

Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

—

Portée : variable

- Pour un objet : au contact
- Pour une personne : 1 m
- Pour une zone : à quelques mètres



Prière :

- Prière silencieuse

## Notes diverses :

Il est difficile de combattre ce qu'on ne connaît pas. En matière de malédiction et d'enchantement, les gens sont souvent inventifs et retors.

Grâce à ce prodige peu coûteux, vous serez l'érudit que tout le monde veut questionner. Profitez-en pour vous faire un peu d'argent : les conseils des sages se paient.

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

En cas de réussite critique, vous connaîtrez l'emplacement d'un trésor caché.





# Aura troublante

Le prêtre est si impressionnant que les autres gens tentent de l'oublier, par tous les moyens. Une fois paré de son aura troublante, il peut aller n'importe où, sous réserve qu'il n'y ait pas de créature ou de personne hostile, entrer où bon lui semble et faire ce qui lui plaît du moment qu'il n'attaque personne. Les gens le verront passer, mais agiront comme s'il n'existait pas, à moins qu'il ne s'en prenne à leurs biens où à leur personne. Ils feront même leur possible pour l'oublier ensuite.

## Usages :

- Enchantement de négation d'existence
- Permet l'espionnage, l'infiltration, le voyeurisme



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 (10 minutes)
- Ajouter 1 PA chaque 10 minutes pour continuer

Épreuve : MagiePsy-2

Bénéfices :

- Pendant la durée du prodige, les gens tentent d'oublier le prêtre et ses agissements



Portée : Contact

- La protection s'active sur le prêtre uniquement



Mot de pouvoir :

- C'est une prière silencieuse et rapide

## Notes diverses :

Ce prodige est excellent, mais attention : si vous croisez une personne trop intelligente, elle s'alertera d'elle-même et fera son possible pour échapper au charme et avertir d'autres gens.

Si vous tentez de pénétrer dans un lieu à configuration hostile (donjon, repaire, zone dangereuse, lieu sensible gardé), votre aura sera inefficace.

En cas de réussite critique, la dépense en PA de maintien est moindre (1 PA toutes les 20 minutes).

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





# 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

XXX

Temps de prière : 4 assauts

Durée du prodige : immédiat

- La victime décède en quelques secondes

☆☆☆☆☆

Coût : 20 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 prêtre



## 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 prêtre d'une gifle mystique pour l'avoir dérangé... 3D6 de dégâts.

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







# Invocation d'avatar de Slanoush

Si la situation le requiert, et pour peu qu'il dispose d'assez de temps et des ingrédients nécessaires, le prêtre (souvent un inconscient) peut essayer d'invoquer un Avatar de Slanoush. Il faut une bonne journée d'incantations pour espérer obtenir cette faveur et l'opération viendra à bout de l'énergie astrale de la plupart des prêtres de haut niveau.

## Usages :

- Invocation ultime de très grande puissance
- Démon majeur
- Insensible aux dégâts standard et aux prodiges
- Intelligent, pratique aussi les prodiges

XXXXXX

Durée d'invocation : 12 heures

☆☆☆☆☆

Coût d'invocation : max PA

- Le prêtre doit utiliser son capital d'énergie astrale, alors qu'il est au maximum

Épreuve d'appel : MagiePsy-5

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+17
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+17
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation :

1 seul avatar



Énergie vitale : 90	INT : 16
AT : 15	PRD : 14
COU : 18	PR : 4
Classe/XP : 120	Res. Magie : 17

Voir ci-dessus les caractéristiques de l'avatar  
Il dispose de 80 PA pour lancer seul des prodiges de Slanoush de tout niveau, qui n'échouent jamais



Dégâts : 2D+4 (arme mystique)

- Dégâts magiques perçant l'armure



Ingrédients :

- 1 griffe de démon majeur
- 1 dose de sang d'elfette vierge
- 1 bougie verte

Détails du rituel :

Tracer la Figure Incantatoire de Slanoush, allumer la bougie et verser le sang, puis placer la griffe.

Ensuite, psalmodiez pendant des heures.

Notes diverses :

L'Avatar prendra la forme qui lui convient, le plus souvent quelque chose d'humanoïde et d'assez grand, d'une grande beauté, armé d'un fouet gigantesque ou d'une quelconque arme mystique et dévastatrice.

Si vous en perdez le contrôle, fuyez !



# Résurrection inavouable

Le prêtre peut à présent ressusciter lui-même une personne ou un animal de son choix.

La dépense d'énergie n'est pas négligeable, mais c'est pour la bonne cause.

Il vous faudra vous concentrer sur la victime pendant un certain temps, et transformer votre énergie en pouvoir de régénération.

## Usages :

- Rendre la vie à une personne ou un animal
- Le corps peut être très endommagé
- Ne fonctionne pas si le corps est réduit en cendres

XXXX

Temps de prière : 15 secondes

Durée du prodige : 10 minutes

- Pendant ce temps, le corps se régénère tandis que le prêtre se concentre dessus

☆☆☆☆

Coût : 15 PA

Épreuve : MagiePsy-2

—

Portée : jusqu'à 2 m

- Le prêtre doit se trouver proche de la cible



## Prière :

- Une longue suite de psaumes provenant des écrits interdits des prophètes de Youclidh
- Fermez bien les yeux et concentrez-vous !

## Notes diverses :

Vous devez vous trouver proche de la cible et bénéficier d'un calme absolu pour parvenir à la félicité.

Vous pouvez pratiquer jusqu'à 2 résurrections par jour à l'aide de ce prodige.

En cas de réussite critique, la cible revient à la vie avec l'intégralité de son capital d'énergie vitale.

En cas d'échec critique, le prêtre génère toujours un prodige entropique, hélas.





## Index des prodiges de Slanoush



### Assistance à l'aventure :

- N1 : Œil de Slanoush (page 3)
- N2 : Main lumineuse (page 9)
- N10 : Lévitiation mystique de Slanoush (page 26)
- N11 : Révélation de Slanoush (page 27)
- N12 : Aura troublante (page 28)



### Invocation :

- N2 : Morbaks infernaux (page 12)
- N5 : Truiccube (page 18)
- N7 : Démonne lubrique (page 23)
- N14 : Avatar de Slanoush (page 30)



### Protection :

- N2 : Paix intérieure de Slanoush (page 11)
- N3 : Armure de Slanoush (page 15)
- N6 : Voile mystique de Slanoush (page 20)
- N7 : Sanctuaire de Slanoush (page 22)



### Prodiges d'attaque :

- N1 : Flagellation sadique (page 4)
- N3 : Lames rotatives de Slanoush (page 13)
- N4 : Feu intérieur de Slanoush (page 16)
- N5 : L'épreuve du pal de Klaatuu (page 19)
- N6 : Vengeance de Slanoush (page 21)
- N9 : Outrages des Tortionnaires (page 25)
- N13 : Arrachement de cœur (page 29)



### Soins et régénération :

- N1 : Langue de velours de Klaatuu (page 6)
- N8 : Honorifique salvation de Klaatuu (page 24)
- N15 : Résurrection inatouable (page 31)



### Malédiction divers :

- N1 : Déconcentration mammaire (page 5)
- N1 : Tripotage de Klaatuu (page 7)
- N2 : Main de la Vérité (page 8)
- N2 : Secrets troublants de Slanoush (page 10)
- N3 : Bimbos illusoires de Slanoush (page 14)
- N4 : Frénésie humide (page 17)