

LES MALADIES EN TERRE DE FANGH

Toutes ces choses étranges qu'on peut attraper sur un malentendu — Version 1.1

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 vingt-quatre heures

◆ 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 quarante-huit heures. 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 au deuxième jour les effets de la fièvre fanghienne (voir plus bas) — après sept 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 trois jours, le membre est inutilisable et considéré comme « cassé ».

◆ Guérison : Élixir Bénéfique du Docteur Zutt, voir un guérisseur ou un adepte de Youclidh, premiers soins, 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 trois heures

◆ Symptômes : les yeux deviennent rouges et gonflés, le personnage pleure malgré lui et voit moins bien. Après deux jours, les symptômes disparaissent quoi qu'il arrive.

◆ 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 ou un prêtre compétent

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 quatre heures

◆ Symptômes : le nez coule et une migraine s'installe pendant trois jours, après quoi les symptômes disparaissent

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

◆ Guérison : voir un guérisseur ou un prêtre compétent, 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 quatre heures

◆ Symptômes : le héros vomit fréquemment, éprouve des maux d'estomac très violents pendant vingt-quatre heures

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

◆ Guérison : voir un guérisseur ou un prêtre compétent, 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 quatre heures

◆ Symptômes : pendant vingt-quatre heures environ, le héros éprouve des maux d'estomac et doit souvent se rendre aux toilettes (il est généralement conseillé d'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 ou un prêtre compétent, boire du Sirop de Boulorne

BOUSTIFILASSE

C'est une version violente de la tourista 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 deux heures

◆ 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 quarante-huit heures

◆ 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 ou un prêtre compétent, 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 vingt-quatre heures

◆ 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 sept 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 cinquième jour : en général elle perd connaissance et doit être transportée pour se déplacer.

◆ Conséquences : chaque jour : perte de 106 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 Bénédicte du Docteur Zutt, voir un guérisseur ou un prêtre compétent

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 douze heures

◆ Symptômes : le héros se sent faible et courbaturé - la fièvre dure deux 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 ou un prêtre compétent

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 deux heures

◆ 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 vingt-quatre heures environ.

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

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

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 deux heures

◆ 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 vingt-quatre heures environ.

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

◆ Guérison : voir un guérisseur ou un prêtre compétent, 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 vingt-quatre heures

◆ 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 ou un prêtre compétent, 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 douze heures

◆ Symptômes : le héros éprouve une atroce sensation de brûlure à la gorge et ne peut plus parler pendant vingt-quatre heures. Il ne pourra plus crier ou chanter pendant trois 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 ou un prêtre compétent, 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 deux heures

◆ Symptômes : le héros doit se gratter sans arrêt et sa peau se couvre de rougeurs, le tout durant à peu près trois 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 ou un prêtre compétent, 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 deux heures

◆ 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 sœur, 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 deux heures

◆ Symptômes : la peau se couvre peu à peu de gros furoncles purulents jaunes et rouges, accompagnés de fièvre — le malade est fortement contagieux pendant deux 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 quarante-huit heures, 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 vingt-quatre heures) 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 douze heures

◆ Symptômes : des tentacules courts commencent à pousser sur le corps du malade après douze heures de maturation, lui causant principalement des problèmes de charisme. Après trois 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 trois jours, des jambes après cinq 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 (voir le document « tableau des mutations » pour tirer au sort un effet permanent)

◆ Guérison : subir un *dispel magic* réussi dans un délai court (moins de deux heures), 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 six heures 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 six 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

En cas de doute, se rendre rapidement chez un guérisseur ou dans un temple de Youclidh.

LES MALADIES SPÉCIFIQUES À NIOURGL

Où les raisons pour lesquelles il vaut mieux se tenir éloigné de ses adeptes

FIÈVRE FOUDROYANTE DE NIOURGL

Cette affection mystique est l'une des maladies les plus rapides à se propager, vu qu'il ne lui faut que quelques secondes pour provoquer des dégâts sur l'organisme. C'est aussi la plus difficile à guérir, puisque les produits connus n'ont pas d'effet contre elle.

◆ Comment l'attraper ?

- En rencontrant un adepte de Niourgl
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

◆ Apparition des symptômes : immédiate

◆ Symptômes : le corps du malade devient chaud, sa vue se brouille, il tremble et il s'affaiblit. Toutefois, il ne perdra de l'énergie vitale que très lentement, aussi son agonie peut être très longue dans le cas où il ne dispose pas d'un moyen d'aller se soigner.

◆ Conséquences : perte de 3 points sur les caractéristiques AD, FO, COU, CHA, AT, PRD, et perte de 3 points d'énergie vitale chaque jour. Le malade ne peut plus effectuer aucun travail de précision.

◆ Guérison : passer au temple de Youclidh ou rencontrer un prêtre de ce culte

NAUSÉES DU PLAN DE ZHÔL

Cette affection mystique n'est pas bien grave au demeurant mais provoque des vomissements aléatoires qui, eux, peuvent déconcentrer de manière dramatique le malade, lui faire perdre un temps précieux ou sa crédibilité. La maladie ne peut être guérie que par l'intermédiaire d'un prêtre du culte opposé à Niourgl, celui de Youclidh.

◆ Comment l'attraper ?

- En rencontrant un adepte de Niourgl
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

◆ Apparition des symptômes : immédiate

◆ Symptômes : sans aucun signe avant-coureur, le malade doit brusquement vomir, et cela peut lui arriver plusieurs fois par minute. Au bout d'un certain temps, il n'a plus grand chose à rejeter mais il continue d'avoir des nausées, à cracher de la bile. En conséquence, il devra fréquemment s'hydrater.

◆ Conséquences : en période normale, le personnage devra fréquemment vomir et, de ce fait, souffrira d'un réel problème pour discuter avec des gens, que ce soit pour intimider, séduire ou marchandiser (CHA-6). La station allongée diminue nettement la fréquence des vomissements, mais malgré tout le malade aura beaucoup de mal à dormir et à récupérer de l'énergie vitale de cette façon. En combat, le héros doit lancer ID6 au début de chaque assaut, et s'il obtient 1 ou 2, il perdra cet assaut car il sera occupé à vomir.

◆ Guérison : passer au temple de Youclidh ou rencontrer un prêtre de ce culte

OSSATURE CORROMPUE

Cette maladie mystique atroce s'infiltré dans la structure osseuse du malade et rend son squelette passablement friable. Chaque coup reçu ensuite, chaque chute peut alors se transformer en une fracture très difficile à réduire. La maladie elle-même ne peut être guérie que par l'intermédiaire d'un prêtre du culte opposé à Niourgl, celui de Youclidh.

◆ Comment l'attraper ?

- En rencontrant un adepte de Niourgl
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

◆ Apparition des symptômes : immédiate

◆ Symptômes : le malade ressent immédiatement comme un genre de démangeaison parcourir l'intérieur de son corps, courir le long de ses os. C'est une sensation désagréable, mais sans réel impact sur sa santé sur l'instant. Cependant, à partir de ce moment, les os deviennent très fragiles et peuvent se briser au moindre choc. Le malade ne s'en rendra compte que quand il sera trop tard...

◆ Conséquences : lors d'un combat, selon les coups reçus et les dégâts subis, et particulièrement si l'ennemi utilise une arme contondante, la cible devra lancer ID6 : un résultat de 1 ou 2 indiquera une fracture, dont la localisation dépendra du contexte (sélectionner un résultat dans le tableau des blessures graves).

◆ Guérison : passer au temple de Youclidh ou rencontrer un prêtre de ce culte

HÉMORRAGIE DE VAR-ZEBETH

Considérée comme l'une des pires maladies qu'on puisse attraper à la surface du monde connu, cette horreur a provoqué la mort de bien des gens. Fort heureusement, seuls les prêtres ou Puruls de Niourgl extrêmement doués parviennent à l'inoculer. C'est d'ailleurs une bonne chose pour une autre raison : il faut absolument voir un prêtre de Youclidh pour guérir cette étrange maladie.

◆ Comment l'attraper ?

- En rencontrant un adepte de Niourgl
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

◆ Apparition des symptômes : immédiate

◆ Symptômes : le personnage infecté commence à perdre du sang par le nez, la bouche, les oreilles et les yeux. Le flot de sang n'est pas très abondant, mais il ne s'arrête quasiment jamais, si bien que le malade dépérit rapidement. Au bout d'un moment, il peut être affaibli, puis, si rien n'est fait, il finira ses jours exsangue et desséché. Pour rester en vie un maximum de temps, le moribond devra ingérer des potions de soin ou des tonifiants, mais cela n'aura qu'un effet temporaire et aura, au final, des effets néfastes sur son système digestif.

◆ Conséquences : perte de 1D6 PV toutes les dix minutes. Si l'énergie vitale descend trop, on peut commencer à considérer que le personnage souffrira de malus à toutes les caractéristiques physiques.

◆ Guérison : passer au temple de Youclidh ou rencontrer un prêtre de ce culte

INFECTION OCULAIRE DE NIOURGL

Bien que n'étant pas mortelle, cette maladie handicapante est causée par une bactérie qui s'installe durablement dans le corps de l'hôte. S'en débarrasser n'est pas chose facile ! Les Elfes disposent de remèdes naturels qui, curieusement, permettent d'éradiquer cette bactérie.

◆ Comment l'attraper ?

- En rencontrant un adepte de Niourgl
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

◆ Apparition des symptômes : immédiate

◆ Symptômes : le personnage infecté a le contour des yeux rouge et gonflé, des yeux qui démangent et qui larmoient, ne lui permettant généralement qu'une vision floue.

◆ Conséquences : malus -5 aux épreuves de perception, AT-1, PRD-3, AD-2, CHA-3

◆ Guérison : passer au temple de Youclidh, rencontrer un prêtre de ce culte, voir un guérisseur Elfe Sylvain ou Haut-Elfe

PESTE DE NIOURGL

Cette maladie n'est pratiquement obtenue qu'en croisant un Avatar de Niourgl, ce qui est tout de même fort rare. Toutefois, elle peut aussi apparaître comme un effet secondaire magique. La maladie est foudroyante et se déclare en quelques minutes, alors les symptômes apparaissent.

◆ Comment l'attraper ?

- En rencontrant un Avatar de Niourgl
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

◆ Apparition des symptômes : immédiate

◆ Symptômes : La peau devient verdâtre et pustuleuse, et la personne s'affaiblit rapidement.

◆ Conséquences : chaque heure, la cible perd 6 PV et subit un malus cumulable de -2 à ses caractéristiques, jusqu'à la guérison ou à la mort. Autour de 4 PV, la cible tombe dans le coma et sera difficile à réveiller.

◆ Guérison : passer au temple de Youclidh, rencontrer un prêtre de ce culte, guérisseur très compétent ou nectar de Varigilos