

Manuel révisé 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 sait 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 et les elfes 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 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, et provenir d'animaux variés, même les dragons.

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



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 2 minutes par niveau



Coût : variable

- Comptez 3 PA par tranche de deux minutes

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

- Pour voir à travers les vêtements d'un personnage qui possède de l'énergie astrale, ajouter une épreuve de Résistance Magique 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, ignore l'armure
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'ennemis



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant cette prière

Durée du prodige : immédiat

- L'attaque mystique est ultra-rapide



Coût : 4PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Restriction :

- N'affecte que les humanoïdes, y compris de grande taille, et peut avoir un effet sur certains démons, tant qu'ils ne sont pas affiliés à Slanoush



Dégâts : variables

- Niveaux 1 à 4 : 1D+2
- Niveaux 5 à 7 : 1D+4
- Niveaux 8 à 10 : 2D+2
- Niveaux 11+ : 2D+4
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- N'oubliez pas les bonus liés au MATÉRIEL
- Le score PR non magique de la cible ne compte pas



Portée : Jusqu'à 15 m

- C'est la divinité qui vise votre cible
- 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 :

Échec critique : ce prodige provoque le courroux du dieu, qui flagelle un des alliés du prêtre, choisi au hasard, ou le prêtre lui-même.

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 fonctionne pas sur tous les types d'ennemis
- Efficace sur homme ou femme !



Temps de prière : 1 assaut

- Le prêtre PEUT combattre durant cette prière

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 +1D6
- Cible : INT +1D6
- Votre total doit être supérieur ou égal à la cible

Bénéfices : malus de la cible

- Malus -2 en AT, PRD, INT

Restriction :

- N'affecte que les humanoïdes de taille inférieure à 2,5 m de haut, et peut avoir un effet sur certains démons pervers, y compris ceux affiliés à Slanoush



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. Cette technique a parfois été nommée « arme de distraction massive ».

Le prodige étant une confrontation, il n'y a pas d'effets critiques.

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 que Slanoush affectionne. 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
- Redonner un certain nombre de PV à un allié
- Le prêtre ne peut se soigner lui-même !

XXXXXX

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

Restriction :

- Seulement sur les humanoïdes d'origine non magique, non géants, et sur les animaux pesant jusqu'à 200 kilos



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. Les plaies sont ainsi nettoyées et les infections évitées. La cible peut accepter ou pas ce type de soin, selon son orientation...

Notes diverses :

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

Échec critique : la cible subit 1D6 dégâts.

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 s'en rende compte. Il est donc à l'opposé de la langue de velours.

Le prêtre devra auparavant séduire la victime - 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



Durée du rituel : 20 minutes



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePsy

Restriction :

- Seulement sur les humanoïdes d'origine non magique, non géants



Dégâts : soustraction de vie (fixe)

- Niveaux 1 à 4 : 2D
- Niveaux 5 à 7 : 3D
- Niveaux 8+ à 10 : 4D
- Ne comptez pas de bonus INT ou de matériel



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 saint 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 est visée par Slanoush et subit une mutation majeure (voir tableau corr.)

En cas de réussite critique, la soustraction de vie est augmentée de 1D

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 bleuté 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 autour du prêtre
- Dépense d'énergie astrale limitée
- Portée augmentée à chaque prise de niveau



Temps de prière : 2 secondes

- Le prêtre PEUT combattre durant cette prière

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+2 m par niveau du prêtre
- Au niveau 2 : 6 m
- Au niveau 3 : 8 m
- Au niveau 4 : 10 m
- Au niveau 5 : 12 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, peu importe 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 (mal.)

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 :

- Pour handicaper une cible
- Attaque mentale, malédiction
- Peut fonctionner en plein combat



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant cette prière

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, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du prêtre, arrondi au supérieur

Bénéfices : malus de la cible

- 5 en COU
- 5 en INT

Restrictions :

- Seulement utilisable sur les humanoïdes qualifiés de « pensants », d'origine non magique, et peu importe leur taille



Portée : jusqu'à 20 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 :

Échec critique : un allié au hasard, ou bien le prêtre lui-même, sera la cible du prodige et perdra ses moyens.

Réussite critique : le malus affectera TOUTES les caractéristiques de la cible. Il y a de fortes chances pour que l'opposant visé se mette à pleurer et se recroqueville au sol.

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 et aux dégâts en général, 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

- Le prêtre ne peut pas combattre durant cette prière

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.

Échec critique : 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.

Réussite critique : la protection monte à +10.



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

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps



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 5 à 8 : 2 morbaks
- Niveau 9 et plus : 3 morbaks



Énergie vitale : 10	INT : 6
AT : 9	Esquive : 10
COU : 13	PR : 1
Classe/XP : 8	Res. Magic : 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 physiques ET mystiques
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut toucher les équipiers et aussi le prêtre



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant cette prière

Durée du prodige : 6 assauts

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



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 2D+2 par cible

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- N'oubliez pas les bonus liés au MATÉRIEL
- Un jet de dé pour chaque cible dans la zone
- Les bonus s'appliquent 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 touchées par le phénomène pendant toute la durée du prodige. Elles ne peuvent pas non plus engager une action quelconque, car elles sont harcelées par les lames.

Échec critique : les lames rotatives seront déployées, mais autour du prêtre.

Réussite critique : il y a plus de lames que prévu, ajoutez 1D6 aux dégâts pour chaque cible.

Bimbos illusoire de Slanoush (mal.)

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. Le prodige n'est pas très puissant cependant, aussi il est facile d'y résister.

Usages :

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



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant cette prière

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

- 4 en INT

Restrictions :

- Seulement utilisable sur les humanoïdes qualifiés de « pensants », d'origine non magique, et peu importe leur taille



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 illusions de bimbos s'éloignent et continuent leurs activités. 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, ou lui-même, grâce à une armure mystique faite de lumière violette, absorbant les attaques physiques en partie. La cible gagne ainsi une certaine résistance aux attaques physiques ou magiques, et ce pour le temps d'un combat.

Usages :

- Armure mystique temporaire, pour le prêtre ou pour un allié
- Fonctionne comme un bonus d'armure magique



Temps de prière : 1 assaut

- Le prêtre PEUT combattre durant cette prière

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 10

Bénéfices : variables

- Niveaux 3 à 5 : PR +4, COU +1
- Niveaux 6 à 10 : PR +6, COU +2
- Niveaux 11+ : PR +8, COU +3



Portée : contact

- Le prêtre doit pouvoir toucher la cible



Prière :

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

Notes diverses :

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

Échec critique : la cible est touchée par Slanoush, mais reçoit à la place d'une armure une mutation mineure (à tirer dans le tableau correspondant).

Réussite critique : la protection reçue est augmentée de +2 PR et +1 COU.

Feu intérieur de Slanoush (mal.)

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, handicap



Temps de prière : 3 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant cette prière

Durée du prodige : 10 minutes

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



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy-1

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10
- Test de résistance magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du prêtre, arrondi au supérieur

Bénéfices : malus pour la cible

- Malus -3 à toutes les épreuves

Restriction :

- Efficace seulement sur les humanoïdes d'origine non magique, non géants



Dégâts : selon niveau

- Ignore complètement l'armure, même magique
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- N'oubliez pas les bonus liés au MATÉRIEL
- Niveaux 4 à 6 : 2D+2
- Niveaux 7 à 10 : 3D+3
- Niveaux 11+ : 4D+4



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
- Vous pouvez aussi dire n'importe quoi

Notes diverses :

Cette malédiction mystique peut être lancée avant une confrontation, et n'est pas forcément optimale en action de combat, compte tenu du temps de prière. 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...

Échec critique : la divinité affligera le prêtre et tous ses alliés de la malédiction.

Réussite critique : ajouter 1D6 aux dégâts.

Frénésie humide (mal.)

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. Toutefois, c'est un prodige auquel on peut facilement résister, l'effet ne touchera donc souvent qu'une partie des cibles visées.

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 tous les types d'ennemis
- Efficace sur homme ou femme !



Temps de prière : 3 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant cette prière

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

Restriction :

- Efficace seulement sur les humanoïdes sexués d'origine non magique et non géants, et sur la plupart des animaux non magiques



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 « Gush' or Zoula-Noosh ! »

Notes diverses :

Si les cibles affectées sont blessées et/ou attaquées, elles retrouveront rapidement leur comportement normal, leur instinct de survie reprenant le dessus.

Cette malédiction est à lancer avec précaution, 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 élémentaires de feu, les morts-vivants, les juristes).

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 apprécie le plus.

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

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps



Coût d'invocation : 10 PA

- Coût pour 1 créature

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



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

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 (mal.)

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, créatures mystiques ou magiques



Temps de prière : 3 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant cette prière

Durée du prodige : 3 assauts

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



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Test de résistance magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du prêtre, arrondi au supérieur

Bénéfices : malus pour la cible

- Malus -4 en COU
- Perte d'action pour 3 assauts



Dégâts : 3D+2

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



Portée : jusqu'à 20 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 le pal de Klaatuu, et pendant quelques secondes, elle est paralysée par Slanoush et ne peut agir en aucune façon.

Échec critique : la divinité affligera un membre du groupe du prêtre, ce dernier compris, et ce au choix du Destin..

Réussite 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 alliés du prêtre, pour peu que ceux-ci ne soient pas trop éloignés du ce dernier. La durée assez longue de la protection dépasse largement la durée de la plupart des combats, ce qui est assez sécurisant.

Usages :

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



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant cette prière

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 Magique



Aire d'effet : variable

- Portée de base : 3 m. + 1 m. par niveau du prêtre, autour de ce dernier
- Au niveau 6 : 9 mètres
- Au niveau 7 : 10 mètres
- Au niveau 8 : 11 mètres, etc.
- Le prêtre est toujours inclus et au centre de la zone, qui se déplace avec lui



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 Magique n'atténue pas, en général, les dégâts causés par les projectiles magiques (rayons, boules de feu 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'une augmentation du score de Protection ou d'un dispositif contre les projectiles.

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

Échec critique : le prodige aura l'effet inverse, et la Résistance Magique sera diminuée de 3.

Réussite critique : la durée sera doublée et la RM encore 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 sont infligés. Ce prodige est parfait pour défendre un temple ou une place forte.

Usages :

- Infliger automatiquement des dégâts en retour
- Fonctionne pour les alliés du prêtre et lui-même
- Les alliés doivent être groupés dans un cône
- Dégâts mystiques touchant n'importe quelle cible
- Sur attaque directe uniquement, ignore l'armure



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant cette prière

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 : 15 PA

Épreuve : MagiePsy-2



Dégâts : variables

- Chaque fois qu'un allié subit une attaque directe en perdant des PV, 50% de ce montant de PV perdus, arrondi au supérieur, est converti en dégâts qui sont infligés également à la créature ou à la personne qui les a causés (voir notes)

- Les dégâts causés par ce prodige ignorent la PR nat.



Portée : jusqu'à 10 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 :

Les malédictions, effets d'empoisonnement, effets de zone tels que les brouillards ou dégâts sur la durée ne sont pas pris en compte comme dégâts directs. Seules les attaques et projectiles variés le sont.

Concernant l'opposant, il n'y a pas de Parade ni Esquive possible 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 monstres, brigands, créatures et autres ennemis, s'ils sont touchés plusieurs fois par cette vengeance, devront réussir une épreuve de Courage, et en cas d'échec quitteront le combat pour éviter de se tuer eux-mêmes. Il peuvent également, dans certain cas, être assez intelligents pour arrêter de taper.

Échec Critique : le prêtre devra tirer une calamité dans la table Mankdebol.

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

- Le prêtre ne peut pas combattre durant cette prière

Durée du prodige : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés



Coût : 6 PA (variable)

- Le prodige coûte une base de 6 PA (5 assauts)
- Ajouter 2 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 survivre sur un champ de bataille, ou d'échapper à un effet de zone. 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 avec une arme de contact, il est repoussé en arrière.

Échec critique : la divinité s'énerve et vous déclenchez un prodige entropique.

Réussite critique : la dépense en PA de maintien est moindre (1 PA tous les 10 assauts).



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. Magic : 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



Ingrédients :

- 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



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 de Slanoush. Elle a 20% de chances de devenir à son tour un disciple (vous pouvez le faire au D100)



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.

Échec critique : le prodige aura l'effet inverse, et la victime sera tuée par la divinité courroucée.

Réussite critique : les PV maximum de la cible seront augmentés de 1D6, elle reçoit COU+3 pendant 24H.

Outrages des Tortionnaires (mal.)

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 et créatures mystiques ou magiques



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant cette prière

Durée du prodige : 6 assauts

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



Coût : 16 PA

Épreuve : MagiePsy-3

- Test de résistance magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du prêtre, arrondi au supérieur

Bénéfices : malus pour la cible

- Malus -3 en COU, - 5 en CHA
- Perte d'action pour 6 assauts



Dégâts : 3D+10

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- N'oubliez pas les bonus liés au MATÉRIEL



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.

Échec critique : le dieu affligera un allié du prêtre, choisi par le destin, de la malédiction...

Réussite 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 faut 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



Temps de prière : 6 secondes

- Non utilisable en situation de combat

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.

Échec critique : vous décollez, oui, mais dans une direction aléatoire, et vous ne stoppez votre mouvement qu'à 100 mètres. Espérons que ça ne soit pas vers le haut.

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 tout ou partie de la quasi-omniscience de Slanoush, selon son talent.

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



Temps de prière : 10 secondes

- Non utilisable en situation de combat

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.

La précision de votre découverte dépendra bien souvent de la manière dont vous réussissez votre épreuve, et les explications seront adaptées.

Échec critique : vous déclenchez toujours un prodige entropique.

Réussite critique : vous connaîtrez l'emplacement d'un trésor caché non loin de votre localisation, en plus de la réponse à votre question.

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 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

- Le prêtre ne peut pas combattre durant cette prière

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.

Échec critique : vous déclenchez toujours un prodige entropique.

Réussite critique : la dépense en PA de maintien est moindre (1 PA toutes les 20 minutes).

Arrachement de cœur (mal.)

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. C'est un prodige puissant, contre lequel il est difficile de résister, mais il ne fonctionne pas dans de nombreux cas et reste généralement adapté aux humanoïdes.

Usages :

- Malédiction de mort sur un ennemi
- Ne fonctionne pas sur de nombreux types d'opposants, en fonction de leur morphologie ou origine



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant cette prière

Durée du prodige : immédiat

- La victime décède en quelques secondes



Coût : 20 PA

Épreuve : MagiePsy-4

- Test de résistance magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du prêtre, arrondi au supérieur

Restriction :

- Efficace seulement sur les humanoïdes d'origine non magique, d'une taille inférieure à 3 mètres, et sur les animaux de moins de 250 kilos



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.

Échec critique : le dieu frappera directement le prêtre d'une gifle mystique pour l'avoir dérangé... Causant ainsi 3D6 de dégâts ignorant la PR naturelle.

Réussite 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, c'est déjà bien assez



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. Celle de Slanoush, en général.

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



Temps de prière : 15 secondes

- Non utilisable en situation de combat

Durée du prodige : 10 minutes

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



Coût : 15 PA

Épreuve : MagiePsy-4

Bénéfices :

- La cible revient à la vie
- Son état médical est stable
- Capital de PV égal à 50% de son maximum

Effet secondaire :

- Une cible qui revient ainsi à la vie est touchée par l'aura mystique de Slanoush. Elle a 50% de chances de devenir à son tour un disciple (vous pouvez le faire au D100)



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 Slanoush
- 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.

Échec simple : en échouant à ce prodige, le prêtre subit une mutation mineure (voir tableau).

Échec critique : le prêtre génère toujours un prodige entropique, hélas.

Réussite critique : la cible revient à la vie avec l'intégralité de son capital d'énergie vitale.

Index des prodiges de Slanoush



Assistance à l'aventure :

- N1 : Œil de Slanoush (page 3)
 N2 : Main lumineuse (page 9)
 N10 : Lévitation 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 : Démone 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 salivation de Klaatuu (page 24)
 N15 : Résurrection inavouable (page 31)



Malédiction diversées :

- 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 : Feu intérieur de Slanoush (page 16)
 N4 : Frénésie humide (page 17)
 N5 : L'épreuve du pal de Klaatuu (page 19)
 N9 : Outrages des Tortionnaires (page 25)
 N13 : Arrachement de cœur (page 29)

Illustration de couverture : Guillaume Albin
 Dessin extrait du Grand Bestiaire des Environs de la Terre de Fangh (Éditions Le Grimoire)
 Illustrations intérieures : Marion Poinsot (prêtresse)
 Logo Slanoush : Pen of Chaos