Manuel du paladin de Slanoush

Niveaux 1 à 15

Édition Fernolienne révisée

Avec le concours de Gregorif et Carey

Les paladins de Slanoush

Slanoush est le dieu des secrets, des vices, de la perversion, de la psychologie et des rêves. Il détiendrait les secrets de l'Univers, comme par exemple, la recette de la pâte à tartiner aux noisettes. Il sait comment pensent les femmes. Il comprend pourquoi les hommes achètent de grandes quantités d'objets bêtes et inutiles. Il 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 à la moralité « légère » et aux lourds secrets.

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 violet, 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.

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).

Avantages :

- Contre les adeptes et démons de Dlul et de Tzinntch, le paladin dispose d'un bonus de +2 en AT/PRD ainsi que d'un bonus de dégâts mystiques de +1 PI (Slanoush est en froid avec ces divinités)

Restrictions :

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

- La divinité aime le cuir, c'est sans doute une histoire de fétichisme. Le paladin pourra donc s'équiper de pièces d'armure de cuir ou cuir renforcé métal, ou de n'importe quelle armure spéciale « Slanoush » à hauteur de la restriction de son origine. Ces équipements pourront être enchantés ou bénis

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

- Interdiction de mener une quête favorable aux agissements d'un autre dieu, ou de favoriser l'implantation d'une autre religion (Slanoush est assez jaloux)

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

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 paladin peut utiliser sa vision tant qu'il continue de dépenser des PA
- Compter un maximum de 1 minute par niveau

Coût : variable

- Comptez 3 PA par minute

Épreuve : MagiePsy

- 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 à la magie pour la cible

Portée : jusqu'à 20 mètres

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

Prière :

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

Notes diverses :

Le paladin a besoin de se concentrer sur la vision et ne peux 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 un 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.

Échec critique : génération d'un prodige entropique.
Réussite critique : le paladin ne dépensera aucun PA et la vision pourra durer 5 minutes.

Punition Méritée

Le paladin en appelle à son dieu pour augmenter les dégâts d'une attaque en y ajoutant des dégâts mystiques. Bien qu'il ne puisse pas l'utiliser de manière constante, à cause de la dépense d'énergie karmique non négligeable nécessaire pour obtenir ces dégâts, l'effet produit est intéressant. Cette technique va s'améliorer au fur et à mesure qu'il progresse et pourra lui servir à tous les niveaux.

Usages :

- Bonus mystique ajouté à une attaque physique
- Ne fonctionne qu'au corps-à-corps, avec une arme
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit
- Bonus variable, dépendant du niveau

Temps de prière : 1 assaut

- Le héros DOIT combattre durant cette prière

Durée du prodige : immédiat

Coût : 2 PA

Épreuve : AT+2

- Ajouter 2 au score AT pour cette attaque
- Si l'attaque est ratée, 1 PA sera néanmoins dépensé
- Si l'attaque est parée ou esquivée, les 2 PA seront tout de même dépensés

Dégâts : arme+bonus

- Ajouter des points de dégâts aux P.I. de l'arme
- Bonus dépendant du niveau :

Niveaux 1 à 2 : +3
Niveaux 3 à 4 : +4
Niveaux 5 à 9 : +5
Niveaux 10 et supérieurs : +6

- Ne comptez pas votre bonus d'INTELLIGENCE

Restrictions :

- Non cumulable avec un coup spécial ou un autre prodige dans le même assaut

Portée : contact

- le paladin doit être au corps-à-corps

Prière :

- Prière silencieuse et secrète

Notes diverses :

Les dégâts causés par cette attaque sont comptés comme des dégâts magiques, ainsi qu'il en serait pour une arme enchantée ou bénie.
Avec un temps de prière très court, le paladin peut frapper ainsi à chaque assaut, tant qu'il dispose d'énergie karmique. En revanche, pour éviter de perdre trop d'énergie astrale, le paladin évitera de s'en servir contre quelqu'un qui peut facilement parer ou esquiver. Ce prodige est donc recommandé pour une cible au sol, en attaque à revers ou contre quelqu'un qui se retrouve en situation de handicap.

En cas d'attaque critique, résolvez le critique de manière standard et doublez le bonus mystique.

En cas de maladresse à l'attaque, résolvez normalement la maladresse de combat, et 2 PA seront perdus. Le bonus ne s'appliquera pas, évidemment.

Apposition des mains de Slanoush

Le paladin de Slanoush peut soigner des plaies de moindre importance et rendre son énergie vitale à un bénéficiaire de son choix, sous réserve qu'il s'agisse d'une créature humanoïde d'origine non magique.
Pour cela, le pratiquant doit utiliser ses deux mains et transmettre son énergie sur la poitrine nue de la personne à soigner. C'est un peu bizarre, certes. Mais c'est Slanoush.

Usages :

- Soigner les blessures sans gravité
- Récupérer un certain nombre de PV
- Fonctionne uniquement sur une créature humanoïde d'origine non magique
- Le paladin ne peut se soigner lui-même !

Durée du prodige : 15 minutes

Coût : variable

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

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

- Récupération d'énergie vitale pour la cible

Portée : Contact

- Le paladin doit être au contact pour soigner

Prière :

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

Détails du prodige :

Le paladin doit s'isoler avec la personne à soigner, ou du moins bénéficier d'un calme absolu.
Ensuite, le paladin applique sur la poitrine de la victime ses deux mains, mais je vous passe les détails.
Celle-ci doit enlever ses vêtements sur toute la partie supérieure du corps.

Notes diverses :

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

Échec critique : la cible perd 1D6 PV.
Réussite critique : la dépense en PA est diminuée de moitié.

Confession expiatrice (mal.)

Slanoush sait garder les secrets, mais la divinité a également du talent pour faire parler les gens quand c'est nécessaire. Grâce à ce prodige, une cible un peu faible pourrait être amenée à avouer des informations confidentielles, des fautes et des actes répréhensibles dont elle se serait rendue coupable.
C'est ainsi que, pour régler les problèmes d'enquête compliquée, les responsable de la justice de certaines villes font souvent appel à des paladins de Slanoush .

Usages :

- Attaque mentale, malédiction
- Pour faire craquer une personne
- Pour obtenir des aveux
- Restreint à certaines cibles

Durée du rituel : 30 secondes

Durée du prodige : 5 minutes

Ingrédients :

- 1 dose de poivre noir

Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Test de résistance magique de la cible obligatoire
- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets :

- La cible qui ne résiste pas au prodige ne peut s'empêcher d'avouer ses secrets à ceux qui l'entourent

Restrictions :

- Inefficace contre les démons, dragons, esprits et créatures magiques, ainsi que ceux qui ont la compétence « Tête vide »

Portée : contact

- Le paladin doit être au contact de la cible

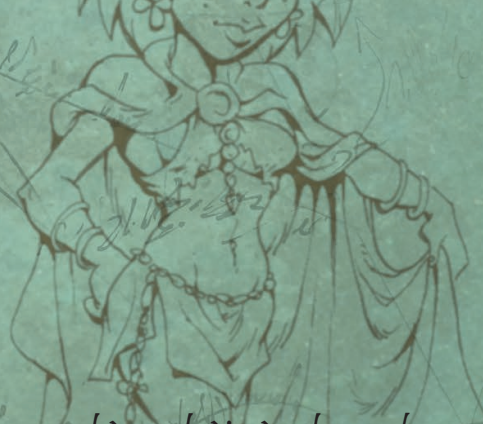
Prière :

- Habituellement, «Ioukant Aend' Eulzedrouss», suivi d'un certain nombre d'élucubration en vontorzien supérieur

Notes diverses :

Ce prodige ne peut s'utiliser en combat, ni contre une personne mobile. Pour obtenir un effet, le paladin doit attendre que la cible se tienne un peu en place, puis il dispersera le poivre noir devant cette dernière en psalmodiant.
Si le test de résistance échoue, la cible craque face à la pression divine et avoue tout et n'importe quoi.

Échec critique : le paladin ou un allié, choisi par le destin, craque et avoue au moins trois secrets à tout le monde.
Réussite critique : il n'est pas possible de résister au prodige et celui-ci dure trente minutes.



Secrets troublants de Slanoush (mal.)

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

Bénéfices : malus de la cible
-3 en COU
-3 en INT

Restrictions :
- Inefficace contre les démons, dragons, esprits et créatures magiques, ainsi que ceux qui ont la compétence « Tête vide »

Portée : jusqu'à 10 m
- C'est en quelque sorte une malédiction et non un projectile, puisque c'est le dieu qui vise
- La cible peut donc être à couvert mais elle doit être en vue du paladin

Prière :
- Prodige silencieux

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

Objet du culte

Avec ce prodige étonnant, le paladin peut utiliser un objet quelconque, de taille modeste ou moyenne, comme une arme de jet produisant des dégâts mystiques. L'effet sera modéré mais la surprise sera généralement de taille pour l'ennemi, qui ne s'attendra pas à être blessé de manière aussi cruelle par un tabouret, une chope, un porte-manteau ou une casserole.
Le bonus peut également être ajouté aux dégâts d'une arme de jet standard.

Usages :

- Attaque à distance surprenante, à dégâts modérés
- Dégâts bonus ignorant la PR nat., doublés contre les adeptes ou démons de Tzinntch et de Dlul
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit

Temps de prière : 1 assaut

- Le héros doit faire son lancer durant cette prière

Durée du prodige : immédiat

Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePsy + AD

- Le paladin doit réussir son prodige ET son lancer
- Épreuve AD pondérée en fonction du poids de l'objet et de la distance de la cible
- Ne nécessite PAS la compétence « Tirer correctement »

Dégâts : variables

- Les objets de la vie courante produisent de 1 à 3 PI
- Ajoutez ensuite le bonus mystique IGNORANT LA PR NATURELLE, dépendant du niveau :
-- Niveaux 3 à 4 : +4
-- Niveaux 5 à 8 : +5
-- Niveaux 8 et supérieurs : +6
- Ne comptez pas vos bonus INT et matériel

Restrictions :

- Nécessite un objet à lancer, que le paladin pourrait être en mesure de jeter à une main. Les armes de jet doivent être également à une main (hachette, dague, javelot, shuriken, etc.).

Prière :

- « Naflok Zoula-Noosh »

Portée : jusqu'à 10 mètres

- Il est généralement illusoire d'espérer toucher une cible avec un objet lancé à la main à une distance plus importante

Notes diverses :

En libérant l'énergie karmique à l'impact contre la cible, l'objet utilisé sera généralement détruit. Ceci se produira même si la cible est manquée, car l'objet se détruira tout seul en tombant.

Échec critique (MagiePsy) : l'objet explose dans la main du paladin et celui-ci subit les dégâts bonus, ignorant sa PR naturelle.
Échec critique (AD) : utilisez le tableau de maladresse à l'arme de jet.

Réussite critique (MagiePsy) : les dégâts bonus sont doublés et la cible est mise au sol pour trois assauts.
Réussite critique (AD) : utilisez le tableau de critique à l'arme de jet.

Armure de Slanoush

Le paladin en appelle à Slanoush pour protéger l'un de ses alliés ou lui-même grâce à une armure mystique lumineuse, absorbant les attaques physiques en partie. La cible gagne ainsi une certaine résistance aux attaques, et ce pour le temps d'un combat. Comme l'aura est tout de même brillante, les ennemis intelligents peuvent détecter le problème et changer de cible.

Usages :

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

Temps de prière : 2 assauts

- Le héros 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 : 5 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

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

Portée : contact

- Le paladin doit toucher la cible

Prière :

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

Notes diverses :

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

Échec critique : la cible perdra tous ses vêtements, car ceux-ci seront désintégrés par Slanoush qui veut se rincer l'œil. Sa protection naturelle 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.
Réussite critique : la protection monte à +6.

Secret de fabrication

Avec ce prodige, le paladin pousse son dieu à murmurer des secrets de fabrication d'artisans renommés à l'oreille d'une personne ciblée, pour améliorer son résultat ou sa productivité. L'efficacité des secrets dévoilés dépendra du niveau du paladin.
Il est envisageable de faire payer ce service, évidemment, car le produit fini sera généralement de meilleure qualité que ce que l'artisan a l'habitude de faire.

Usages :
- Amélioration des manipulations artisanales
- Ne fonctionne pas sur le paladin lui-même

Durée du rituel : 30 secondes
Durée du prodige : 1 jour

Ingrédients :
- 1 plume de coq noir

Coût : 3 PA
Épreuve : MagiePsy+2
- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :
- La cible désignée voit ses épreuves facilitées

Bénéfices : variables
Niveaux 3-6 : +2 à l'épreuve
Niveaux 7-9 : +3 à l'épreuve
Niveaux 10 et supérieurs : +4 à l'épreuve

Portée : contact
- Le paladin doit pouvoir toucher la cible

Prière :
- Une litanie étrange et un peu répétitive

Notes diverses :
Pour achever le rituel, le paladin doit effriter la plume de coq noir en récitant sa litanie, puis toucher la cible voulue.
Ce prodige ne peut avoir d'effet que dans le cas où la cible engage un processus de fabrication ou de transformation issu du travail manuel. Il peut concerner du bricolage, des activités d'ingénieur, de la cuisine, de l'alchimie, des fabrications de produits divers. Tout autre activité ne serait pas prise en compte.

Échec critique : la cible visée reçoit de manière constante des instructions aberrantes, et aura -2 à ses épreuves.
Réussite critique : le paladin ne dépense aucun PA et le prodige dure deux jours.

Feu intérieur de Slanoush (mal.)

L'adversaire désigné par le paladin se trouve soudain sous le coup d'une forte fièvre, et son corps le démange de l'intérieur. C'est un prodige a effet légèrement retardé.
En quelques secondes, la démangeaison se transforme en douleur, suivie d'une perte d'énergie vitale. Le paladin peut donc en profiter pour ricaner sardoniquement ou tenter de se faire oublier. Pendant la durée du sortilège, les capacités au combat sont diminuées.

Usages :
- Malédiction sur un ennemi, handicap
- Perte d'énergie vitale, ignore l'armure
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'ennemis

Temps de prière : 2 assauts
- Le héros ne peut pas combattre durant cette prière

Durée du prodige : 10 minutes
- La perte d'énergie vitale arrive après 2 assauts
- Les malus sont appliqués pendant 10 minutes

Coût : 7 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 paladin, arrondi au supérieur

Bénéfices : malus pour la cible
- 2 en AT (10 minutes)
- 2 en PRD (10 minutes)

++

Dégâts : 2D+2
- Ignore complètement l'armure, même magique
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE

Portée : jusqu'à 10 m
- C'est une malédiction car la cible sera affectée directement par le dieu
- La cible peut donc être à couvert mais elle doit être en vue du paladin

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

Notes diverses :
C'est une malédiction mystique qui peut être lancée avant une confrontation, et qui n'est pas forcément optimale en action de combat. Il vaut mieux la lancer avant.
Son effet retors lui permet de ne pas éveiller la méfiance de la cible, qui aura du mal à savoir d'où c'est venu. La cible se sentira pataude et mal en point...

Échec critique : le dieu affligera le paladin lui-même 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.

Usages :

- Malédiction de masse modifiant le comportement
- Permet de fuir un combat, de créer des troubles
- Peut toucher les équipiers, mais pas le paladin
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'ennemis
- Efficace sur homme ou femme !

Temps de prière : 3 assauts

- Le héros 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 héros jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : cercle 10 m

- Touche toutes les cibles en zone de 10 m de diamètre

Prière :

- Répéter deux fois « Giush' 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 paladin pendant des années. En revanche, elle est idéale pour créer une diversion ou faire naître un scandale en milieu mondain.

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

Échec critique : le paladin 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.

Secrète illusion

Ce prodige permet de cacher momentanément un objet choisi par le paladin en le rendant invisible.
Les adeptes s'en servent en général pour dissimuler leurs plus honteux secrets ou des accessoires qui ne doivent pas tomber entre toutes les mains, mais il peut avoir des usages variés si le paladin est inventif.
Les paladins blagueurs de haut niveau font parfois disparaître les portes dans les temples...

Usages :

- Rendre invisible un objet de taille modeste
- L'effet augmente en fonction du niveau du paladin

Durée du rituel : 2 minutes

Durée du prodige : 1 jour

- L'objet sera invisible pendant 24 heures, et le paladin peut allonger cette durée sans épreuve, en dépensant chaque jour les PA nécessaires

Ingrédients :

- 1 dose de poudre d'argent

Coût : 4 PA

- Le paladin doit dépenser 4 PA par jour

Épreuve : MagiePsy-1

Effets :

- Taille d'objet dépendant du niveau du paladin
-- Niveaux 4-5 : livre, bourse, dague
-- Niveaux 6-7 : petit coffret ou paquet
-- Niveaux 8-10 : grand paquet, coffre
-- Niveaux 11-13 : gros coffre, caisse, porte
-- Niveaux 14+ : grosse porte, chariot, lit

Restrictions :

- Objets inertes non bénis, non enchantés
- Ne fonctionne pas sur des cadavres ou créatures, ni sur les végétaux

Portée : contact

- Le paladin doit être au contact de l'objet

Prière :

- Prière secrète et silencieuse

Notes diverses :

Pour lancer le prodige, disposer simplement la poudre d'argent sur l'objet, et prier. Dans le cas d'un contenant, tout ce qui est à l'intérieur de l'objet sera également invisible, même s'il s'agit de matière organique ou vivante.
Il fois qu'il aura été affecté, l'objet redeviendra visible si quelqu'un d'autre que le paladin le touche. L'objet rendu invisible ne peut être transporté ou déplacé que s'il est posé sur un engin relativement stable qui peut être roulant, volant, glissant ou porté (tels que chariot, traineau, palanquin, etc.).

Échec critique : génération d'un prodige entropique.
Réussite critique : l'objet est invisible pendant 1D6 jours, sans dépense de PA supplémentaire.

Voile mystique de Slanoush

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

Usages :

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

Temps de prière : 2 assauts

- Le héros PEUT 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 à la magie

Aire d'effet : variable

- L'air d'effet se calcule en cercle autour du paladin, qui est donc au centre de la zone, et celle-ci se déplace en même temps que lui
- Portée de base : 3 m. + 1 m. par niveau du paladin, autour de ce dernier
- Au niveau 6 : 9 mètres
- Au niveau 7 : 10 mètres
- Au niveau 8 : 11 mètres, etc.

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 ces dégâts, 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.

Échec critique : le prodige aura l'effet inverse et la protection sera diminuée de 3 suite à l'agacement de Slanoush.
Réussite critique : la durée sera doublée et la protection augmentée de 2.

Conviction surnaturelle

Grâce à ce prodige, le paladin est inspiré par Slanoush et peut faire croire n'importe quoi à des esprits simples, sous réserve qu'il dispose de l'éloquence nécessaire. Bien sûr, les personnes très intelligentes ne seront pas dupes, mais la plupart des gens modestes seront capables d'avaler des mensonges grotesques.
Certains de ces mensonges peuvent perdurer pendant des années, voire des siècles.

Usages :

- Convaincre ou tromper jusqu'à 1D6 cibles
- Permet de contrer la compétence « Méfiance »
- Ne fonctionne pas contre un opposant hostile

Temps de prière : 10 secondes

Durée du prodige : 1 minute

- Le paladin peut raconter ses bobards pendant cette durée, mais les cibles pourront y croire pendant très longtemps, peut-être des années

Coût : 4 PA

Épreuve : confrontation INT

- Vous : INT+1D6
- Cibles : INT+1D6
- Une épreuve INT est nécessaire pour chaque cible
- Si le total du paladin est supérieur ou égal à celui de toutes les cibles, c'est entièrement réussi
- Il peut y avoir des résultats mitigés dans d'autres cas, à estimer en fonction de la situation

Effets :

- Ce que raconte le paladin sonnera vrai

Restrictions :

- Ne fonctionne pas si les cibles sont hostiles, ou si un combat est déjà en cours

Portée : jusqu'à 5 mètres

- Les cibles doivent être à portée de voix du paladin

Prière :

- Prière silencieuse et fourbe

Notes diverses :

Le pouvoir de suggestion de la conviction surnaturelle peut faire de grandes choses, et on soupçonne qu'il ait déjà été utilisé au cours de l'histoire pour des raisons politiques ou économiques. Certains, par exemple, pensent que si le culte de Slanoush est actuellement le seul à pouvoir réguler la location des esclaves, c'est qu'une personne du gouvernement a subi l'influence d'un paladin du culte qui lui aura fait comprendre que c'est normal.

En effet, bien que le prodige lui-même soit court, un mensonge ainsi inculqué à quelqu'un restera vrai dans son esprit jusqu'à preuve du contraire.

Sanctuaire de Slanoush

Le paladin dans la tourmente peut avoir besoin d'une vraie protection... Que ce soit pour sauver sa peau ou pour faire appel à des prières afin d'aider ses compagnons.
Ce prodige, contrairement aux précédents, n'est pas limité à un simple bonus d'armure.
Il coûte cher en énergie astrale en revanche, si la situation doit s'éterniser.

Usages :

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

Temps de prière : 2 assauts

- Le héros 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 (5 assauts)
- Ajouter 1 PA tous les 5 assauts pour rester protégé

Épreuve : MagiePsy-2

Bénéfices :

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

Portée : Contact

- La protection s'active sur le paladin uniquement

Mot de pouvoir :

- C'est une prière silencieuse et rapide

Notes diverses :

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

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

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

Échec critique : génération d'un prodige entropique.
Réussite critique : la dépense en PA de maintien est moindre (1 PA tous les 10 assauts).

Vigueur de Slanoush

Ce prodige, très efficace sur un champ de bataille, permet de renvoyer immédiatement au front une recrue qui aurait été blessée ou qui aurait perdu courage.
Il suffit au paladin de s'approcher assez près d'un allié pour pouvoir toucher, et celui-ci subit instantanément l'équivalent d'un « bon coup de pied au derrière », avec un regain de vigueur et une nouvelle motivation.

Usages :

- Soutien des alliés
- Ne fonctionne pas pour le paladin lui-même
- Ne soigne pas les blessures

Temps de prière : 2 assauts

- Le héros ne peut pas combattre durant cette prière

Durée du prodige : immédiat

Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices :

- La cible récupère 10 PV
- La cible gagne COU+3 jusqu'à la fin du combat

Portée : contact

- Le paladin doit pouvoir toucher la cible pour activer le prodige

Prière :

- On crie en général « Zoula-Noosh ed' kalgah ! »

Notes diverses :

Découvert pendant les guerres de cultes du Premier Âge, ce prodige est efficace pour se faire des amis, aussi bien que pour sauver des situations critiques en action de combat.
Les blessures graves ne sont toutefois pas guéries, si bien qu'un personnage vraiment mal en point touché par le prodige se relèvera sans doute, mais ne pourra faire que quelques passes d'armes avant de tomber à nouveau. Utilisé à mauvais escient, il peut même causer la mort d'un allié qui aurait pu s'en sortir en restant à l'abri.

Échec critique : le paladin a sans doute mal prononcé, si bien que Slanoush interprète mal le message. La cible du prodige perd 2D6 PV et s'effondre, sans connaissance.
Réussite critique : le paladin crée un super-soldat qui, en plus de l'effet normal du prodige, aura +2 à toutes ses épreuves pendant 10 assauts.

Honorifique salvation de Klaatuu

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

Usages :

- Soigner complètement une cible
- Peut être également lancé pour le paladin

Temps de prière : 10 secondes

- Prodige non utilisable en combat

Durée du prodige : 2 minutes

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

Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices :

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

Effet secondaire :

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

Portée : Contact

- Le paladin doit être au contact pour soigner

Prière :

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

Notes diverses :

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

Échec critique : le prodige aura l'effet inverse et la victime sera tuée par le dieu.
Réussite critique : les PV maximum de la cible seront augmentés de 1D6, elle reçoit COU+3 pendant 24H.

Serrure de Nihilia

Ce prodige efficace de haut niveau vise à fermer une porte, un portail, une herse ou tout autre accès de manière mystique, en utilisant comme clé un secret du paladin ou d'un de ses alliés. Cette serrure n'empêche pas la porte d'être détruite, mais peut éloigner facilement les curieux et demeure relativement inviolable, du moins quand les gens n'ont pas trop l'habitude de dévoiler leurs secrets à n'importe qui.

Usages :

- Fermer un accès de manière mystique
- Prodige longue durée
- Un mage ne peut pas faire sauter ce prodige

Durée du rituel : 2 minutes

Durée du prodige : permanente

- Le prodige perdure tant que l'accès n'est pas détruit ou jusqu'à ce que le secret soit révélé à haute voix

Ingrédients :

- 1 bougie à la graisse d'ours

Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets :

- La porte ne pourra plus être ouverte tant que le paladin (ou l'un de ses alliés) n'aura pas révélé son secret à haute voix devant l'accès

Restrictions :

- Ne fonctionne pas sur une porte déjà enchantée

Portée : contact

- Le paladin soit être au contact de la porte pour y apposer le prodige

Prière :

- Prière secrète et mystérieuse

Notes diverses :

Pour procéder à la mise en place de la serrure mystique, le paladin doit allumer une bougie à la graisse d'ours et projeter de la graisse chaude sur la porte en répétant ses incantations silencieusement. Il active ensuite la fermeture de l'accès grâce à une prière courte, et une personne du groupe sera choisie pour apposer la main sur la porte et la sceller en pensant à un secret bien gardé. Elle devra ensuite déclamer les détails de ce secret à haute voix si elle désire ouvrir la porte à nouveau.

Si quelqu'un tente d'ouvrir la porte, un message télépathique l'informe que « Je ne m'ouvrirai qu'en entendant le secret qui me ferme ».

Échec critique : Slanoush se fâche et détruit la porte, qui ne pourra plus être utilisée. La personne la plus proche perd 5 PV.

Réussite critique : la porte est piégée en sus, et toute personne qui tente de l'ouvrir subit une décharge mystique qui lui fait perdre 2D6 PV.

Tentapiège de Klaatuu

On peut avoir envie de protéger un accès, un couloir ou n'importe quel endroit d'une manière un peu plus impressionnante qu'en utilisant une serrure mystique. Pour contraindre les gêneurs à passer leur chemin, les cultistes fernoliens utilisent parfois le tentapiège, un dispositif qui peut s'avérer douloureux pour une personne imprudente, et qui peut même parfois l'immobiliser jusqu'à ce qu'on la capture.

Usages :

- Piéger un accès, un local ou un endroit précis
- Permet de capturer une personne
- Dégâts modérés, ne s'utilise pas en combat

Temps de prière : 10 secondes

Durée du prodige : 1 jour

- Pendant tout ce temps, la zone est protégée par le tentapiège, qui peut se déclencher quand quelqu'un marche sur la zone

Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

Effets :

- Tout gêneur marchant sur la zone désignée par le paladin verra un gros tentacule solide sortir du sol et l'attraper - pour d'autres détails, voir les notes

Dégâts : 2D+5

- Les dégâts viendront après quelques essais infructueux pour s'évader du piège, si le tentacule se resserre autour de sa victime

Portée : Contact

- Le paladin doit être au contact de la zone pour préparer le piège

Aire d'effet : zone circulaire de 3 m

- La zone piégée représente environ un cercle de 3 mètres de diamètre

Prière :

- Litanie étrange en vontorzien supérieur

Notes diverses :

Si quelqu'un se fait surprendre par le piège, il pourra esquiver une seule fois la prise initiale. S'il échoue, il sera alors captif du tentacule, qui va rapidement l'enserrer de ces muscles puissants. Le captif pourra ensuite tenter quatre épreuves de FO pour s'évader : la première avec un malus de -4, ensuite -6, puis -8 et enfin le dernier à -10. Après cela, il ne pourra plus partir et subira les dégâts.
Seul le paladin peut annuler le piège et délivrer le captif, sans dépense de PA supplémentaire.

Échec critique : la prière à peine terminée, le piège se déclenche directement sur le paladin, qui se retrouve alors pris à son propre piège. Appliquer les effets.
Réussite critique : le super-piège est en place, et quiconque s'y prend subira des effets augmentés (les dégâts et le malus pour s'échapper sont doublés).

Outrages des Tortionnaires (mal.)

Le paladin désigne quelqu'un, et c'est immédiatement le malheur et la déchéance qui s'abat sur ce quidam. Battu, fouetté, secoué et tourmenté par les dieux pendant plusieurs secondes, il ne restera du malheureux qu'un tas de chair sanglante aux yeux rouges, prostré dans les restes de son équipement.
Ce prodige est puissant et il n'est pas facile d'y résister. 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, courage, équipement
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'ennemis

Temps de prière : 2 assauts
- Le héros 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 : 14 PA

Épreuve : MagiePsy-2
- Test de résistance magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du paladin, arrondi au supérieur

Bénéfices : malus pour la cible
- 3 en COU / - 5 en CHA
- Perte d'initiative pour 6 assauts

Restriction :
- N'affecte que les humanoïdes d'origine non magique, de taille inférieure à 2,5 m de haut

Dégâts : 3D+8
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE

Portée : jusqu'à 15 m
- La cible peut être à couvert mais elle doit être en vue du paladin, car visée directement par la divinité

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, pendant quelques secondes elle est malmenée en tous sens par Slanoush et ne peut agir en aucune façon. Par ailleurs, personne ne peut interagir avec elle ni la blesser autrement qu'avec un effet de zone.
Si des objets fragiles étaient présent dans son inventaire, ils seront généralement brisés et tout équipement de tissu sera déchiré.

En cas d'échec critique, le dieu affligera un allié du paladin, choisi par le destin, de la malédiction...
Si la réussite est critique, la victime subira les outrages et perdra ensuite toute motivation, allant même jusqu'à tenter de se suicider.

Aura de Xalvalor

Ce prodige puissant bloque complètement les ondes sonores dans une zone située autour du paladin.
On n'y entend vraiment plus rien, jusqu'au vacarme le plus insensé qui peut être ainsi réduit à néant. Les personnes touchées par l'aura n'entendent pas même leur propre respiration, ce qui leur laisse une impression très bizarre. Bien entendu, ils ne peuvent pas lancer de sorts ou de prodiges autres que silencieux.

Usages :
- Amener le silence total sur une zone
- Empêcher des gens de lancer des sorts

Temps de prière : 2 assauts
- Le héros ne peut pas combattre durant cette prière

Durée du prodige : variable
- De base, 1 minute
- Ajoutez 1 minute par PA supplémentaire dépensé

Coût : 6 PA+
- De base, 6 PA
- 1 PA dépensé pour chaque minute supplémentaire

Épreuve : MagiePsy-2
- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 13

Effets :
- Silence total autour du paladin

Aire d'effet : cercle 10 m
- Zone circulaire de 10 mètres de diamètre, dont le paladin serait le centre et qui se déplace avec lui

Prière :
- « Siilaan Swylfol ! »

Notes diverses :
L'aura de Xalvalor permet théoriquement de faire des miracles en matière d'infiltration et de discrétion, mais il est très difficile de prendre des ennemis par surprise car à l'approche du paladin, tous les sons disparaissent, ce qui amène évidemment les gens à se poser des questions et à paniquer.
C'est un prodige très gênant pour les aveugles ou les monstres qui se fient à l'ouïe, pour lesquels on pourra décider le cas échéant de malus à appliquer à leurs épreuves.

Échec critique : seul le paladin est affecté par le prodige, et pour la journée. Il ne pourra plus parler, ni produire aucun bruit jusqu'au lendemain.
Réussite critique : le paladin peut faire durer le prodige pendant une heure au maximum, sans dépense de PA supplémentaire.

Krakening de Blavine

Une technique fernolienne très étrange issue de l'esprit tordu des grands prêtres de Slanoush, qui permet au paladin de transformer ses bras en longs tentacules épais et puissants. Le prodige est souvent utilisé pour immobiliser des opposants dangereux et aspirer leur énergie vitale, même si on murmure que certains adeptes s'en servent à des fins beaucoup moins avouables, au cours de soirées secrètes et de rituels impies.
Il est à noter que le paladin ne peut pas saisir correctement des objets ou des armes avec ses tentacules.

Usages :
- Transformation corporelle, effet vampirique
- Immobilisation d'une cible ET du paladin

Temps de prière : 2 assauts
- Le héros ne peut pas combattre durant cette prière

Durée du prodige : variable
- De base, 1 minute
- Ajoutez 1 minute par PA supplémentaire dépensé

Coût : 6 PA+
- De base, 6 PA
- 1 PA dépensé pour chaque minute supplémentaire

Épreuve : MagiePsy-1

Effets :
- Les bras du paladin se transforment en tentacules de 3 mètres de long et peuvent bloquer l'adversaire

Restrictions :
- L'effet bloquant ne fonctionne pas sur les opposants de plus de 150 kilos
- Le vampirisme ne fonctionne pas sur les démons, morts-vivants et créatures magiques

Dégâts : variables
- Pour chaque assaut où le paladin bloque un opposant, il peut le blesser à hauteur de 1D6 BL (ignorant toute PR) et si la cible perd au moins 2 PV, le paladin regagne 1 PV de son côté

Portée : contact
- Le paladin doit être au contact de la cible

Prière :
- Prière silencieuse et secrète

Notes diverses :
Pour bloquer un opposant, le paladin doit réussir une AT. L'opposant peut tenter d'esquiver cette prise, et s'il n'y parvient pas il sera tenu ensuite par les tentacules qui l'empêcheront d'attaquer. L'opposant peut ensuite essayer de se libérer à chaque assaut, avec une épreuve de FO-4. Le paladin est inactif pendant ce temps, mais peut choisir de vampiriser la cible à chaque assaut, sans épreuve supplémentaire.
Le paladin peut toujours s'accrocher à une créature plus grande que lui, mais ne la bloquera aucunement. Il pourra même subir des dégâts si la créature se déplace trop brutalement.

Échec critique : ce sont les jambes du paladin qui sont transformées et il ne les contrôle pas : il se retrouve donc à ramper sur le sol, tiré dans une direction aléatoire par ses tentacules qui s'accrochent au hasard à n'importe quoi. Cet effet va durer 5 minutes.
Réussite critique : les tentacules se dédoublent, et avec quatre bras caoutchouteux le paladin double aussi les effets vampiriques ainsi que le malus à l'épreuve pour se libérer.

Aura contre-théurgique

C'est un prodige aléatoire fernolien qui peut se révéler agaçant pour tout le monde, puisqu'il réduit les chances d'utiliser la magie ou les prodiges dans les environs du paladin, ajoutant également de la résistance magique à ce dernier. Il est utilisé de manière générale pour lutter contre les ennemis à très fort potentiel magique, qui seront alors surpris de constater que leur énergie astrale diminue plus rapidement que prévu. Toutefois, le paladin doit se trouver près d'eux car l'aura n'est pas très large.

Usages :

- Défense assez sournoise contre les opposants à fort potentiel magique
- Résistance magique améliorée

Durée du rituel : 2 assauts

- Le héros ne peut pas combattre durant cette prière

Durée du prodige : 1 combat

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

Ingrédients :

- 1 dose de poudre d'or

Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePsy

Effets :

- RM+3 pour le paladin
- Toute personne utilisant des PA à l'intérieur de l'aura doit dépenser 1D6 PA supplémentaires à chaque prodige ou sort lancé
- Le paladin lui-même sera affecté par l'aura

Aire d'effet :

- Un cercle de 6 m de diamètre dont le paladin est le centre, et qui se déplace avec le paladin
- Toute personne à 3 m ou moins du paladin est donc affectée

Prière :

- « Salador zak'tak ! »

Notes diverses :

Le prodige nécessite une main libre, au moins le temps du lancement. Pendant qu'il se concentre, le paladin prend le sachet de poudre d'or et le brise, répandant la poudre sur son plastron. Il termine alors l'incantation et la poudre d'or prend la forme d'une aura légèrement scintillante.

Échec critique : l'aura se forme, mais elle est très sombre, toxique et nauséabonde. Le paladin aura -4 à toutes ses épreuves, ainsi que toute personne qui se retrouverait dans l'aura.
Réussite critique : c'est une super-aura, avec 2D6 PA supplémentaires dépensés à chaque fois qu'un sort ou qu'un prodige est lancé dans la zone.

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 : 3 assauts

- Le héros ne peut pas combattre durant cette prière

Durée du prodige : immédiat

- La victime décède en quelques secondes

Coût : 16 PA

Épreuve : MagiePsy-3

- Test de résistance magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du paladin, 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 paladin

Prière :

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

Notes diverses :

C'est une malédiction mystique qui peut être lancée avant une confrontation, aussi bien qu'en action de combat.
La cible ne résistant pas à la magie n'a aucune chance d'en réchapper... Car on ne peut implorer la merci d'un dieu vraiment décidé.

Échec critique : le dieu frappera le paladin d'une gifle mystique pour l'avoir dérangé... Et il perdra 3D6 PV.
Réussite critique : la dépense en PA sera divisée par deux.

Serpentacules stupéfiants

Lorsqu'il ne veut plus faire dans la discrétion et qu'il est temps de sortir les grands moyens, le paladin peut avancer sur le champ de bataille en dévoilant sa puissance à tout un chacun. Il se retrouve alors auréolé de huit serpentacules qui sortent de son dos et frappent tout ennemi assez stupide pour s'approcher, terrorisant les moins braves. Les serpentacules, lorsqu'ils infligent des dégâts, inoculent un venin paralysant qui produit rapidement un effet redoutable.

Usages :

- Se protéger tout en frappant plusieurs cibles
- Crâner sur le champ de bataille
- Provoquer la peur

Temps de prière : 4 assauts

- Le héros PEUT combattre durant cette prière

Durée du prodige : 1 combat

- Les serpentacules durent jusqu'à la fin de l'action de combat en cours, tant qu'un ennemi est debout

Coût : 15 PA

Épreuve : MagiePsy-2

Effets :

- 8 serpentacules sortent du dos du paladin et le protègent. Tout ennemi qui s'approche au contact subira autant d'attaques que de serpentacules, mais l'ennemi peut également décider des les trancher - voir notes
- Tout ennemi qui a moins de 12 en COU doit réussir une épreuve de COU pour s'approcher du paladin

Dégâts : 2 BL par morsure (fixe)

- Les dégâts produits à chaque morsure ignorent toute protection - voir notes
- Poison incapacitant : induit un malus de -1 à toutes les épreuves et se cumule à chaque morsure

Portée : proche

- Le paladin doit être au contact de l'ennemi ou très proche, et celui-ci peut se trouver sur les côtés ou même derrière lui

Prière :

- Litanie étrange en vontorzien supérieur

Notes diverses :

Le paladin ne peut pas manier une arme en même temps qu'il utilise ce prodige, car il pourrait trancher les serpentacules qui le gênent.
Quand il a une ou plusieurs cibles au contact, il peut les attaquer à chaque assaut, avec le nombre de serpentacules qu'il décidera d'utiliser sur chacun. Leur petite tête ne leur permet pas de mordre à travers une protection, mais ils sont doués pour frapper à côté. Ainsi, chaque attaque se fait sur 12, avec un malus égal au score de PR de l'ennemi. Les dégâts sont fixes et le poison agit chaque fois qu'une attaque est réussie.
Il n'est pas possible de parer les serpentacules, mais l'ennemi peut simplement esquiver et s'éloigner du paladin pour éviter de se faire mordre. Il peut aussi décider de les attaquer spécifiquement pour les trancher un par un. Les serpentacules ne peuvent pas parer les coups, mais ils esquivent sur 12.

Échec critique : génération d'un prodige entropique.
Réussite critique : serpentacules puissants, avec des dégâts doublés ! Le malus de poison reste à -1.

Foudre du plan de Glazoo

Avec ce prodige, le paladin ouvre un portail sur le plan électrique de Glazoo, qui appartient à Slanoush. Des dizaines d'éclairs mauves, chargés d'une énergie malsaine, traversent tout ce qui se trouve dans la zone et causent d'importants dégâts. C'est un prodige dévastateur et très dangereux, puisqu'il ne fait pas la différence entre les alliés et les ennemis. Parfois, Slanoush fait le ménage.

Usages :

- Dégâts de zone
- Touchent aussi bien les ennemis que les alliés
- Peuvent blesser n'importe qui ou n'importe quoi, sauf si les cibles ne craignent pas l'électricité

Temps de prière : 4 assauts

- Le héros ne peut pas combattre durant cette prière

Durée du prodige : 3 assauts

- La foudre vient frapper plusieurs fois les cibles, qui sont immobilisées pendant ce temps

Coût : 20 PA

Épreuve : MagiePsy-3

Dégâts : 4D

- Ces dégâts ignorent la PR nat.
- Tirez les dégâts pour chaque cible
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE

Portée : jusqu'à 40 mètres

- La portée se compte depuis le paladin jusqu'au centre de la zone visée

Aire d'effet : zone 15 m

- La tempête fait rage, sur une zone circulaire de 15 mètres de diamètre

Prière :

- Répétez plusieurs fois et rapidement « J'en appelle au plan de Glazoo ! » jusqu'à ce que vous soyez à bout de souffle

Notes diverses :

Le prodige ne fait pas dans le détail et ravage la zone désignée par le paladin. Si des produits combustibles s'y trouvent, les éclairs mauves peuvent également y mettre le feu ou provoquer des explosions. Si la zone est dans l'eau ou dans un milieu humide, les déchargent peuvent venir frapper des gens beaucoup plus loin, y compris le paladin et ses alliés.

Échec critique : le prodige s'abat sur la zone dans laquelle se trouve le paladin, et dont il est le centre.
Réussite critique : très beau prodige, ajoutez 1D6 à tous les jets de dégâts.

Index des prodiges de Slanoush

Assistance à l'aventure :

N1 : Œil de Slanoush (page 3)
N4 : Secret de fabrication (page 10)
N5 : Secrète illusion (page 13)
N6 : Conviction surnaturelle (page 15)
N8 : Serrure de Nihilia (page 19)
N9 : Tentapiège de Klaatuu (page 20)

Protection :

N3 : Armure de Slanoush (page 9)
N6 : Voile mystique de Slanoush (page 14)
N7 : Sanctuaire de Slanoush (page 16)
N9 : Tentapiège de Klaatuu (page 20)
N10 : Aura de Xalvalor (page 22)
N12 : Aura contre-théurgique (page 24)

Prodiges d'attaque :

N1 : Punition méritée (page 4)
N3 : Objets du culte (page 8)
N4 : Feu intérieur de Slanoush (page 11)
N9 : Outrages des Tortionnaires (page 21)
N11 : Krakening de Blavine (page 23)
N13 : Arrachement de cœur (page 25)
N14 : Serpentacules stupéfiants (page 26)
N15 : Foudre du plan de Glazoo (page 27)

Soins et régénération :

N1 : Apposition des mains de Slanoush (page 5)
N7 : Vigueur de Slanoush (page 17)
N8 : Honorifique salvation de Klaatuu (page 18)

Malédictions diverses :

N2 : Confession expiatrice (page 6)
N2 : Secrets troublants de Slanoush (page 7)
N4 : Feu intérieur de Slanoush (page 11)
N4 : Frénésie humide (page 12)

Illustration de couverture : Pen of Chaos
Illustrations intérieures : Marion Poinsot (prêtresse)
Logo Slanoush : Pen of Chaos