

# **KHORNETTOH**

## **Manuel du paladin**

**Livre de la violence**

**Niveaux 1 à 15**

*Édition révisée Fernolienne*  
*Le paladin de Khornettoh frappe d'abord, et frappe ensuite*

# Les paladins de Khornettoh

Khornettoh est le dieu de la violence. Comme tous les dieux du Chaos, il est une entité primordiale multipotente, né du Chaos lui-même, et dans lequel il puise une partie de sa puissance, sa sale gueule, ses cornes, et ses grosses haches démoniaques qui font baver tant d'aventuriers inconscients. Après la scission primordiale du Chaos originel en quatre parties plus une, Khornettoh a sans doute erré dans la trame immatérielle du Chaos pendant des éons et des éons avant d'être révélé un jour sur la Terre de Fangh.

---

Khornettoh n'est pas là pour rigoler. D'ailleurs, il n'existe pas de prêtre de cette religion, parce qu'on n'a pas trop de temps à perdre.

Le siège social (on se demande bien à quoi il sert) des adeptes de Khornettoh se trouve au Temple de Khornettoh, à Glargh sous la rue du Charretier (quartier Sud, centre). Les guerriers et la plupart des sympathisants aiment s'habiller de rouge et de noir, avec des pointes et des formes agressives. Ils ne sont absolument pas discrets et provoquent la peur et l'inquiétude des voisins.

## Obligations :

Khornettoh est un dieu qui ne fait pas de compromis. 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 le jour suivant.

- Obligation de bastonner à vue les prêtres ou paladins de Braatv' et Malgar

- Obligation de porter des vêtements agressifs et d'afficher clairement sa religion (pas de déguisements)

## Restrictions :

- Le paladin n'a pas de restriction d'armure (en dehors de celle de son origine), et aucune restriction relative aux objets ou armes magiques

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

- Impossibilité d'utiliser les compétences : Ressemble à rien, Naïveté touchante, Appel des renforts, Comprendre les animaux, Jonglage et danse, Mendier et pleurnicher, qui sont des trucs nases

- Homme : interdiction de se déguiser en femme

- Interdiction de mener une quête favorable aux agissements d'un dieu « pacifique » : Braatv', Chakhom, Malgar, Caddyro, Bloutos, Petipani, Fuhala, Youclidh

- En cas de fuite devant un ennemi trop puissant, le paladin doit réussir une épreuve d'Intelligence pour suivre ses camarades dans la fuite. En cas d'échec, il fera front tout seul

En cas de tentative de conciliation par ses alliés sur une possible situation menant à un combat, le paladin doit réussir une épreuve d'Intelligence pour ne pas s'interposer. En cas d'échec, il attaque ou provoque l'attaque

## Courage bestial

Le paladin fait appel aux dieux pour se débarrasser de ses inhibitions... Il se retrouve ainsi avec une bonne dose de courage en plus, ce qui lui permet d'affronter des monstres hideux et des ennemis provoquant la peur. Il peut également obtenir l'initiative dans la plupart des combats au corps à corps.

### Usages :

- Augmentation du courage pendant quelques temps
- Peut être utilisé sur un allié ou sur le paladin
- Idéal en situation de stress



### Temps de prière : 1 assaut

- Le paladin ne peut pas combattre en même temps qu'il récite cette prière



### Durée du prodige : variable

- Compter un maximum de 1 minute par niveau



### Coût : 3 PA

### Épreuve : MagiePsy+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6

### Bénéfices : COU+5

### Portée : contact

- Le paladin doit toucher la cible du prodige



### Prière :

- « Norok'h Tzathul »

### Notes diverses :

Échec critique : le paladin génère un prodige entropique.

Réussite critique : c'est cadeau, et donc le paladin ne dépense aucun PA.

## Impact de Khornettoh

Le paladin utilise son énergie karmique pour ajouter des dégâts à un coup porté par son arme, lorsqu'il combat au corps à corps, à l'arme contondante ou tranchante.

C'est le prodige de base de ce combattant et cette technique le suivra tout au long de sa carrière, avec une augmentation progressive de l'effet.

Le coup s'accompagne d'un bonus à l'attaque, ce qui permet d'augmenter les chances de toucher.

### 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



### Prière :

- Prière silencieuse



### Temps de prière : 1 assaut

- Le paladin DOIT combattre pendant cet assaut



### Coût : 2 PA

### Épreuve : AT+2

- Ajouter 2 au score AT pour cette attaque



### Dégâts : arme +bonus

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

Niveaux 1 à 2 : +4

Niveaux 3 à 4 : +5

Niveaux 5 à 8 : +6

Niveaux 8 et supérieurs : +8

### Restrictions :

- Non cumulable avec un coup spécial
- Non cumulable avec repousse-lame dans 1 assaut



### Portée : contact

- Le paladin doit être au corps à corps

### Notes diverses :

Les dégâts causés par cette attaque son comptés entièrement comme des dégâts magiques.

Avec un temps de prière très court, le paladin peut frapper ainsi à chaque assaut, tant qu'il dispose d'énergie karmique.

Attaque critique : résolvez l'effet critique de l'arme de manière standard, puis ajoutez le bonus mystique.

Maladresse à l'attaque : résolvez normalement la maladresse de combat, et 2 PA seront perdus. Le bonus ne s'appliquera donc pas.

## Repousse-lame

Ce prodige fait appel à Khornettoh pour augmenter brièvement les réflexes du paladin, lui permettant d'augmenter significativement ses chances de repousser une attaque portée par un adversaire. Pour un coût limité, il peut ainsi s'assurer la survie au cours d'un combat contre un ennemi habile.

### Usages :

- Bonus à la parade pour un seul coup porté
- Fonctionne en plein combat, au corps à corps
- Ne fonctionne que pour le paladin



### Temps de prière : 1 assaut

- Le paladin DOIT combattre pendant cet assaut

### Durée du prodige : 1 assaut

- Assiste une seule parade, sur un assaut



### Coût : 2 PA

### Épreuve : PRD+4

- La parade s'effectue avec un bonus de +4

### Restrictions :

- Non cumulable avec Impact de Khornettoh dans un même assaut



### Portée : contact

- Efficace uniquement au corps à corps



### Prière :

- Criez « Zark ! »

### Notes diverses :

Réussite critique de la Parade : les PA ne sont pas dépensés !

Maladresse à la parade : résolvez normalement la maladresse de combat, et 2 PA seront perdus. Le bonus ne s'appliquera donc pas.

## Régénération sacrificielle

Le paladin peut récupérer un peu d'énergie vitale dans le cas où il a été victorieux à la suite d'un combat. Il offre l'âme de sa victime à Khornettoh, et en échange de celle-ci le dieu de la violence lui concède une légère bénédiction permettant d'accélérer sa régénération.

### Usages :

- Récupérer un certain nombre de PV
- Coût modéré en PA, soins modérés
- Uniquement utilisable par le paladin lui-même

XXXXXX

Durée du prodige : 1 minute



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePsy+2

Bénéfices :

- Le paladin récupère 1D6 PV

Restrictions :

- Nécessite une victime tuée au combat
- Le paladin doit avoir lui-même achevé la victime
- Ce prodige ne peut être tenté qu'une fois par heure



Portée : Contact

- Le paladin doit pouvoir toucher la victime



Prière :

- Une suite de psaumes étranges en moriaque ancien

Détails du prodige :

Khornettoh est peut-être bourrin, mais il n'est pas stupide. Pour que le sacrifice d'âme soit effectif, le paladin doit avoir lui-même achevé la victime, ou l'avoir grièvement blessée au cours du combat.

Khornettoh n'acceptera pas le sacrifice d'un ennemi trop faible (rat, ivrogne, chien ou vieille dame) mais uniquement d'un opposant qui en vaut la peine.

Notes diverses :

Ce prodige ne peut pas guérir les blessures, mais simplement régénérer l'énergie vitale.

En cas d'échec critique, Khornettoh se sent bafoué et le paladin perd 1D6 PV.

En cas de réussite critique, le prodige sera si bien accordé que le paladin sera soigné pour 2D6 !

# Œil de Damodar (mal.)

En posant sur un ennemi son œil vraiment très très méchant, le paladin de Khornettoh va provoquer chez lui la panique et le forcer à fuir. La cible paniquée perd momentanément de l'intelligence.

Bien sûr, ça marchera difficilement sur un mage aguerri ou un troll mutant de quatre mètres de haut, mais on peut toujours tenter le coup.

### Usages :

- Attaque mentale
- Peut fonctionner en plein combat
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'ennemis



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin peut combattre en même temps qu'il récite cette prière

Durée du prodige : variable

- Comptez une minute par niveau du paladin



Coût : 3 PA

Épreuve : Confrontation COU

- Vous : MagiePsy +2D6
- Cible : COU +2D6
- Si votre score est supérieur ou égal : réussite
- Test de résistance magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du paladin arrondi au supérieur

Bénéfices : malus de la cible

- La cible s'éloigne du paladin, effrayée
- 3 en COU
- 3 en INT
- Malus valables pendant toute la durée du prodige

Restrictions :

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



Portée : jusqu'à 10 m

- La cible doit faire face au paladin



Prière :

- Criez « Nathulug ! »

Notes diverses :

Si la confrontation échoue et/ou si la cible résiste, il ne se passe rien et aucun malus n'est compté.

Échec critique : un allié tiré 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 alors à pleurer et cesse le combat pour se recroqueviller au sol.



# Soif de sang de Khornettoh

La cible de ce prodige se découvre une soudaine soif de violence, et l'envie de faire couler le sang. Elle se retrouve ainsi plus habile au combat et possède une plus grande force, le temps d'un combat : c'est-à-dire jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun ennemi valide à portée de vue.

Cependant, il peut être difficile d'arrêter la soif de sang et le prodige peut être dangereux pour le groupe.

### Usages :

- Amélioration des capacités du paladin ou d'un allié
- Bonus à l'attaque et aux dégâts, frénésie
- Durée moyenne



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin peut combattre en même temps qu'il récite cette prière

Durée du prodige : 1 combat

- Le prodige est actif tant qu'il reste un ennemi valide dans le combat actuel



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy+2

Bénéfices : bonus pour la cible

- AT+1
- PDR+1
- Dégâts corps à corps +1

Effets secondaires :

- Soif de sang : à l'issue du combat, la cible perd ses bonus, cependant elle a généralement toujours envie de combattre : si elle rate son épreuve INT, elle attaque un allié
- Convaincre : un allié peut ensuite tenter de calmer le combattant en réussissant une épreuve de CHA



Portée : Contact

- Le paladin doit être au contact de la cible
- Le paladin peut lancer le prodige sur lui-même



Prière :

- « Zaz delleblodoh » en touchant la cible

Notes diverses :

C'est un prodige populaire sur le champ de bataille mais il faut y faire attention si vous avez des alliés fragiles... Car en cas de perte de contrôle, un coup bien placé sur un compagnon peut le faire passer de vie à trépas. C'est un peu le problème quand on a des alliés puissants...

Échec critique : le paladin crée un monstre ! La cible visée attaquera la plus proche victime à vue, peu importe son camp, et ne s'arrêtera que quand elle aura perdu connaissance.

Réussite critique : les bonus sont doublés et le paladin ne dépense que 2 PA.



# Racines des Kilgurdiens

Il arrive qu'un ennemi tente de fuir le combat, privant alors le paladin de son bain de sang favori. Dans ce cas, ce prodige d'enchevêtrement permettra de le clouer au sol pendant quelques secondes, ce qui suffit bien souvent au paladin et à ses alliés pour lui tomber dessus et lui apprendre les bonnes manières. Les pieds bloqués par des liens mystiques, n'étant plus capable de se déplacer, l'ennemi sera handicapé.

## Usages :

- Immobilisation d'un ennemi, même à distance
- Handicap léger de la cible



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin ne peut pas combattre en même temps qu'il récite cette prière

Durée du prodige : 10 assauts



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8
- Test de résistance magique obligatoire pour la cible

Bénéfices :

- La cible est clouée au sol
- La cible subit AT-2 et PRD-2
- L'Esquive devient impossible



Portée : jusqu'à 20 m

- Portée : depuis le paladin jusqu'à la cible
- La cible doit être en vue mais peut être à couvert



Prière :

- « Allaz tonalivah ! » en désignant la cible

Notes diverses :

Des racines sortent instantanément du sol pour emprisonner les pieds de la cible désignée par le paladin. Celle-ci ne peut plus se déplacer, éprouve en outre des difficultés à combattre, mais pour un temps limité.

Échec critique : bravo, il y a bien des racines, mais elles sont autour des pieds du paladin ! C'est lui qui aura donc les malus.

Réussite critique : la dépense du prodige ne sera que de 3 PA, et la durée du prodige est doublée.

# Bourrrination des armes (ench.)

En transférant une partie de son énergie astrale karmique dans une arme, le paladin décuple sa puissance. Il faut utiliser ce prodige avec parcimonie car il est assez coûteux en énergie astrale et ne dure pas bien longtemps, tout de même assez pour terminer un ou deux combats.

L'avantage non négligeable, c'est que l'arme passe temporairement en catégorie « magique ». Elle peut donc blesser les créatures d'outre-monde invulnérables aux dégâts classiques.

## Usages :

- Augmenter la puissance d'une arme
- Durée limitée
- L'arme devient magique
- Fonctionne également sur les armes à distance



Temps de prière : 12 secondes

- Cette prière longue ne peut pas être récitée durant un combat

Durée du prodige : 10 minutes



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

## Bénéfices :

- Dégâts de l'arme : +1D6
- L'arme passe en catégorie « magique » et inflige des dégâts mystique pouvant toucher démons et esprits

## Restrictions :

- Ne fonctionne que sur une arme qui ne serait pas déjà bénie ou enchantée, et qui n'est pas une relique



Portée : contact

- Le paladin doit pouvoir toucher l'arme



## Prière :

- « Signoulïi bilnizoudar !! » (Vontorzien)
- À prononcer avec un air concentré

## Notes diverses :

Le terme « bourrrination » n'existe dans aucun dictionnaire, mais il faut bien comprendre que les adeptes de Khornettoh ne sont pas des spécialistes de la linguistique. Il est déjà bien étrange qu'ils aient réussi à consigner leurs rituels et leur prodiges quelque part afin de le transmettre à leurs nouvelles recrues.

Si le prodige est utilisé sur une arme à projectiles (type arc ou arbalète), ce sont les projectiles qui seront alors considérés comme magiques.

Échec critique : l'arme sera fondue et/ou détruite.

Réussite critique : l'arme gagne +1D6+2.

## Armure des Kilgurdiens

Le paladin fait appel à son dieu pour protéger temporairement une cible, ou lui-même. La puissance de la protection est fixe mais non négligeable, et sa durée est en général d'un combat. Enfin, en général on se rend compte que c'est mieux que rien !

### Usages :

- Armure mystique temporaire pour un allié
- Peut être lancée sur le paladin lui-même
- Absorbe aussi les dégâts magiques perce-armure



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin peut combattre en même temps qu'il récite 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 « Kfour-Niitoh 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 prodige sera utile.

Échec critique : la cible perdra l'une de ses pièces d'armure tirée au hasard, qui sera récupérée par un dieu vénal, et donc perdue à jamais. La cible ne pourra cependant pas perdre les reliques ou objets magiques. Bien entendu, elle n'aura pas non plus gagné d'armure mystique.

Réussite critique : la protection monte à +6.

# Salve mystique de Khornettoh

Le paladin ouvre la bouche et crache devant lui une salve d'échardes mystiques à destination de plusieurs cibles se trouvant à portée.

Il s'agit d'un prodige instantané et dangereux, mais consommant pas mal d'énergie karmique.

## Usages :

- Salve de projectiles mystiques
- Peut toucher plusieurs cibles
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit



## Temps de prière : 1 assaut

- Le paladin ne peut pas combattre en même temps qu'il utilise le pouvoir de cette prière



Coût : 7 PA

Épreuve : MagiePsy+2



Dégâts : 2D+2 par cible (fixe)

- Ne comptez pas de bonus INT ou de matériel
- 1 jet de dé pour chaque cible à portée
- Ignore totalement l'armure naturelle



Portée : jusqu'à 4 m

- Portée : depuis le paladin jusqu'au bout du cône

Aire d'effet : cône face au paladin

- Largeur du cône au démarrage : 2 m
- Largeur du cône à l'extrémité : 4 m
- Les projectiles peuvent traverser des ennemis pour toucher ceux qui sont derrière



## Prière :

- Prière silencieuse

## Notes diverses :

Les dégâts causés par échardes mystiques peuvent être en partie diminués par une armure magique ou un bonus d'armure magique.

Échec critique : les projectiles partent, mais dans toutes les directions autour du paladin ! Ils s'en prendra aussi dans les pieds et subira lui-même les dégâts. Toutes les cibles dans les 4 mètres autour du Paladin seront donc blessées.

Réussite critique : les projectiles vont plus loin, jusqu'à 10 mètres, et causent 2D+5 par cible.

## Destin de Khornettoh

Un prodige très puissant à un niveau aussi bas.

Le paladin peut décider d'appeler directement Khornettoh à se gratifier — lui ou un allié — d'un Point de Destin supplémentaire (l'allié ne doit pas être affilié à un autre dieu). La dépense d'énergie astrale est considérable, et l'opération comporte quelques risques liés à l'humeur du dieu. Mais sinon, c'est bien pratique.

### Usages :

- Gagner un point de destin
- Peut être utilisé aussi par le paladin
- Prodige utilisable une seule fois par niveau

XXXXXX

Durée du rituel : 2 heures

Durée du prodige : permanent

- Le point de destin sera définitif, jusqu'à utilisation



### Ingrédients :

- 1 dose de poudre de béryllium
- 1 dose de sang d'érudit



Coût : MAX PA

- Le paladin utilise toute son énergie astrale, qui doit être à son maximum

Épreuve : MagiePsy

### Bénéfices :

- 1 Point de Destin supplémentaire pour la cible

### Restrictions :

- Une seule fois par niveau de la cible
- Un seul essai possible par niveau de la cible



Portée : Contact

- Le paladin doit être au contact pour le rituel



### Prière :

- « Aldar dez-dinii Khour-Niitoh ! »
- À prononcer plusieurs fois pendant le rituel

### Notes diverses :

Comme c'est un prodige très coûteux et risqué, les paladins de Khornettoh n'hésitent pas à le faire payer cher...

En cas d'épreuve juste ratée, une Calamité de Mankdebol s'abat sur le groupe car le dieu est alors courroucé et de mauvaise humeur.

Il faut noter que le paladin ne pourra jamais réessayer ce rituel pour la personne sur qui elle a échoué, jusqu'à l'obtention du prochain niveau de cette dernière.

Échec critique : une personne du groupe choisie au hasard perdra un Point de Destin.

Réussite critique : un deuxième Point de Destin sera donné à une personne du groupe choisie au hasard.

# Frénésie maudite de Gurtz

Il s'agit d'une variante de la « soif de sang » réservée au paladin uniquement. Celui-ci peut décider d'entrer dans une furie destructrice avec ce prodige, oubliant même les réflexes de survie les plus élémentaires. Il frappera donc beaucoup plus vite (trois attaques par assaut, ce n'est pas rien) mais ne sera pas en mesure de parer ni d'éviter les coups !

## Usages :

- Amélioration des capacités au combat
- Attaques multiples
- Durée moyenne



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin peut combattre en même temps qu'il récite cette prière

Durée du prodige : 1 combat

- Le prodige est actif tant qu'il reste un ennemi valide dans le combat actuel



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices : frénésie

- 3 attaques par assaut (MAIS sur la même cible) !

Restrictions :

- Le paladin ne peut plus parer, ni esquiver, durant tout ce combat
- Non cumulable avec Ambidextrie, ni avec les coups spéciaux, ou tout accessoire magique ou mystique augmentant le nombre d'attaques



Portée : Contact

- Le paladin doit lancer le prodige sur lui-même



Prière :

- « Althi-nar donk dellebloдох ! »

## Notes diverses :

Le prodige dure le temps d'un combat, et lorsqu'il se dissipe, il flotte en général une odeur de sueur et de sang qui rappelle les arènes de Glargh au cours du premier âge.

Pendant toute la durée du prodige, le paladin ne portera que des attaques, et ne sera pas en mesure de parer ni d'esquiver les coups.

Échec critique : le paladin génère un prodige entropique, et tant pis, il faut vivre avec.

Réussite critique : le prodige ne coûte que la moitié des PA.



## Cauchemar vivant de Khornettoh

Lorsque les adeptes du dieu du sang et de la guerre atteignent le niveau cinq, ils peuvent développer la compétence de cauchemar vivant. Pour simplifier, c'est une danse de guerre qui permet de découper les gens, mais en ajoutant le sens du spectaculaire. Le guerrier virevolte, taillade, sautille, tournicote et pirouettise au milieu de ses victimes, s'octroyant par des mouvements imprévisibles un certain nombre de bonus à l'attaque et à la défense.

### Usages :

- Amélioration des capacités du paladin
- Bonus à l'attaque et à la parade
- Durée moyenne



### Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin peut combattre en même temps qu'il récite cette prière

### Durée du prodige : 1 combat

- Le prodige est actif tant qu'il reste un ennemi valide dans le combat actuel



### Coût : 8 PA

### Épreuve : MagiePsy

### Bénéfices : améliorations

- AT+2
- PRD+2
- COU+2
- Non cumulable avec les coups spéciaux : ceux-ci demandent des mouvements spécifiques qui vont souvent à l'encontre de la danse de guerre



### Portée : Contact

- Le paladin doit lancer le prodige sur lui-même



### Prière :

- Divers chants guerriers en Vontorzien

### Notes diverses :

Il est toujours impressionnant de voir un paladin entrer dans ce genre d'état de transe - certains ennemis impressionnables pourraient prendre la fuite.

Échec critique : le paladin génère un prodige entropique.

Réussite critique : le prodige ne coûte que la moitié des PA.



## Malédiction volontaire

C'est à partir du niveau six que le paladin de Khornettoh peut choisir d'emprunter définitivement la voie de la mort et de la violence.

À ce stade, il lui est possible de se lancer à lui-même une malédiction pour embrasser la carrière d'un guerrier maudit. C'est une opération irréversible qui permet au guerrier d'être plus puissant et... Beaucoup moins fréquentable. Il abandonne aussi une partie de ses privilèges de vivant.

### Usages :

- Transformation en GUERRIER MAUDIT
- Abandon de son origine et du statut de vivant
- Prodige utilisable uniquement pour le paladin
- Une seule tentative par niveau du paladin

XXXXXX

Durée du rituel : 6 heures + nuit

Durée du prodige : permanent

- La transformation est définitive



### Ingrédients :

- Argile ou terre
- 4 bougies noires au saint de bouc
- 1 dose d'orties du chaos



Coût : MAX PA

- Le paladin utilise toute son énergie astrale, qui doit être à son maximum

Épreuve : MagiePsy

### Modifications caractéristiques :

- + 1 point de destin immédiat
- +ID6 PV (ajouter au total max.)
- +ID4 PA (ajouter au total max.)
- +1 en FO
- 3 en CHA



Portée : Contact

- Le paladin se maudit lui-même



### Prière :

- Longue suite de psaumes en vontorzien

### Notes diverses :

Le paladin se transforme à tout jamais et devient un individu semi-vivant, presque démoniaque. Sa peau est corrompue et son regard emprunt de ténébritude. Ayant déjà beaucoup obtenu, il perd du charisme et aura plus de mal à obtenir les faveurs de son dieu, mais on ne peut pas tout avoir. Il ne pourra plus jamais changer de religion.

La plupart des commerçants refuseront ensuite de lui parler et les gardes des villages auront tendance à le chasser à vue.

Le guerrier doit procéder au rituel puis réciter les litanies pendant six heures. S'il arrive à le convaincre, il se transformera dans la nuit et devra assumer son choix jusqu'à sa mort. Ses pouvoirs sont bien sûr conservés.

S'il échoue à l'épreuve, la moitié des points astraux seront perdus et il devra attendre le niveau suivant pour recommencer (une tentative par niveau).

Un échec critique transformera les bonus en malus et le paladin sera destitué à jamais de ses pouvoirs.

Il devra aussi changer de religion...

La réussite critique supprime le malus de CHA.

# Tourlousine de l'Apocalypse (mal.)

Le paladin désigne une victime et appelle à lui l'esprit vindicatif de Khornettoh. S'il répond à l'appel, le dieu battra méthodiquement le malheureux à l'aide d'attaques mystiques et lui causera d'horribles blessures, jusqu'à le laisser tremblant et bavant sur le sol. L'équipement fragile est en général brisé, les livres et les vêtements déchirés et la victime ressemble à un mendiant. Mais bon, il ne faut pas casser les pieds des dieux, c'est bien connu. Surtout si c'est Khornettoh.

## Usages :

- Malédiction violente sur un ennemi
- Fonctionne sur presque tous les types de créatures



## Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin ne peut pas combattre en même temps qu'il récite cette prière

## Durée du prodige : 8 assauts

- La victime est malmenée pendant ce temps



## Coût : 15 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

## Restrictions :

- Efficace sur la plupart des créatures non géantes, et sans effet sur les démons affiliés à Khornettoh



## Dégâts : 3D+6 (fixe)

- Ne comptez pas de bonus INT ou de matériel
- Cible : CHA-5 (piteux état)



## 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

## 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 sera prise à parti par Khornettoh et ne pourra rien faire jusqu'à ce que celui-ci l'abandonne à son sort. Personne ne pourra d'ailleurs interagir avec la victime, sauf avec des projectiles ou des sorts de zone.

Échec critique : le dieu frappera le paladin d'une gifle mystique pour l'avoir dérangé... Lui faisant alors perdre directement 2D6 PV.

Réussite critique : la dépense en PA sera divisée par deux.

# Sanctuaire de Khornettoh

Un prodige à réserver pour les grandes occasions... Car il est très coûteux en énergie astrale. Le paladin appelle à lui le pouvoir de Khornettoh pour le protéger pendant la bataille. Celui-ci est alors invulnérable à toutes les attaques physiques (armes, blessures animales, mâchoires de monstres, pièges et autres turpitudes). En revanche il reste sensible aux sorts, au feu et aux attaques mystiques. Le prodige ne reste pas actif bien longtemps, mais cela suffit bien souvent à faire la différence... Entre la vie et la mort.

## Usages :

- Armure totale contre les attaques physiques
- Ne protège pas des sorts ou des éléments
- Durée moyenne



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin peut combattre en même temps qu'il récite cette prière

Durée du prodige : 10 assauts



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePsy-3

Bénéfices : Armure totale

- Protège des attaques tranchantes et contondantes
- Protège des pièges et projectiles non magiques



Portée : Contact

- Le paladin doit lancer le prodige sur lui-même



Prière :

- « Danal santar ! »

## Notes diverses :

Ce prodige permet au paladin d'être immunisé aux coups pendant quelques instants. Il peut en profiter pour affronter des ennemis difficiles ou tenter un passage en force dans un environnement hostile.

Dans le cas où il tenterait quelque chose de stupide, comme par exemple sauter d'une falaise, il existe la possibilité que la divinité ne le protège pas.

Échec critique : le paladin génère un prodige entropique, et c'est tant pis pour lui.

Réussite critique : le prodige ne coûte que la moitié des PA.

# Semi-resurrection de Khornettoh

En concentrant ses pouvoirs et en appelant à lui le pouvoir de Khornettoh (pour peu qu'il n'ait pas perdu connaissance), le paladin récupère la totalité de ses points de vie et guérit ses blessures.

Le prodige n'est cependant pas assez puissant pour soigner les blessures très graves, comme la perte d'un membre ou d'un organe.

## Usages :

- Soigner les blessures, stopper le saignement
- Récupérer l'ensemble des PV, éviter les infections
- Fonctionne sur le paladin uniquement

XXXXXX

Durée du prodige : 15 minutes

☆☆☆☆☆

Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePsy-2

## Bénéfices :

- Récupération des tous les PV

## Restrictions :

- Pas plus d'un prodige de ce type par jour



Portée : Contact

- Le paladin se soigne lui-même



## Prière :

- Prière silencieuse à Khornettoh

## Détails du prodige :

Le paladin doit se trouver au calme et ne pas être en situation de stress ou de combat.

## Notes diverses :

Ce prodige peut réparer les fractures ou régler les problèmes liés à des blessures graves, mais il ne recollera pas les membres tranchés.

Il n'est pas bon d'essayer plus d'une fois par jour ce prodige, car il y a des chances pour que Khornettoh se fâche.

Échec critique : le paladin agace Khornettoh, et ce dernier décide de le tuer pour de bon, car il n'est finalement qu'une mauviette.

Réussite critique : la dépense en PA est diminuée de moitié.

# Vengeance de Khornettoh (mal.)

Le paladin peut appeler Khornettoh à son aide pour tuer quelqu'un, purement et simplement. Le jugement du dieu-démon s'appliquera si l'ennemi n'est pas d'un niveau trop élevé par rapport au paladin. Il sera frappé d'un rayon de lumière provenant du plan astral de Khornettoh, et on n'en entendra plus jamais parler. En revanche, le prodige consommera une grande partie de l'énergie astrale du paladin, et il est assez risqué.

## Usages :

- Malédiction de mort sur un ennemi
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'ennemis



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin ne peut pas combattre en même temps qu'il récite cette prière

Durée du prodige : immédiat

- La victime décède en une seconde



Coût : 18 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

## Restrictions :

- Efficace seulement sur les humanoïdes d'origine non magique, non géants, et sur les monstres et animaux de moins de 300 kg



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 :

- « No'h zak etal noo! »

## 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, surtout celui-là.

En cas d'échec simple : Khornettoh vise une personne au hasard autour du paladin et lui inflige une pichenette mystique, lui faisant alors perdre 2D6 PV.

Échec critique : le dieu frappera le paladin d'une gifle mystique pour l'avoir dérangé... et ce dernier perdra directement 3D6 PV.

Réussite critique : la dépense en PA est divisée par deux et la cible ne peut résister.

# Double infernal

Lorsqu'il se sent seul ou dépassé par les événements, le paladin peut appeler au combat un double de lui-même pour l'aider dans sa tâche. Ce double aura exactement les mêmes caractéristiques, à l'exception des accès aux prodiges, mais disparaîtra au bout de quelques instants. Il agira selon les désirs du paladin sans se poser de questions.

## Usages :

- Invocation d'un double du paladin
- Pas d'épreuve de contrôle, action immédiate
- Présence de courte durée



Temps de prière : 4 assauts

- Le paladin peut combattre en même temps qu'il récite cette prière

Durée du prodige : 2 minutes



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePsy-2



Portée : 3 mètres

- Le double apparaît à 3 mètres du paladin



Prière :

- « Zok tualli inni vernaal ! »

## Notes diverses :

Ce prodige permet au paladin de recevoir l'aide de lui-même en version infernale. Rien d'extraordinaire dans ce double, ses dégâts aussi bien que ses caractéristiques sont les mêmes que celles de l'original.

Ce double ne peut lancer aucun prodige.

S'il est tué, le double infernal n'en tiendra pas rigueur et pourra être invoqué de nouveau. Il ne se pose jamais de question, car il est envoyé par Khornettoh en remerciement pour les bons services de son héraut.

Échec critique : le paladin génère un prodige entropique.

Réussite critique : le prodige ne coûte que la moitié des PA.



# Hurllement de la terreur sauvage

Le paladin déclenche un cri atroce de Khornettoh lui-même, provoquant la panique des ennemis. Le cri semble venir de partout à la fois et utilise les fréquences les plus agaçantes qui soient. Tous ses opposants sont donc tenus de réussir une épreuve de courage difficile, ou bien ils prendront la fuite sans regarder derrière eux, se jetteront au sol ou bien tenteront de se cacher dans un coin en pleurant.

## Usages :

- Attaque mystique de masse provoquant la peur
- Peut fonctionner en plein combat
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'ennemis



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin ne peut pas combattre en même temps qu'il récite cette prière

Durée du prodige : 2 minutes



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy-3

Bénéfices : terreur

- Les cibles sont paniquées
- Pour tenter de résister : épreuve INT-4

Restrictions :

- Efficace seulement sur les humanoïdes d'origine non magique, non géants, et sur les animaux non magiques et non monstrueux



Portée : jusqu'à 50 m

- Depuis le paladin jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : zone 30 m

- Zone circulaire de 30 mètres de diamètre



Prière :

- Prière silencieuse, c'est Khornettoh qui crie

Notes diverses :

La zone concernée par ce prodige est assez grande, et ce prodige est idéal pour semer la panique sur un champ de bataille ou pour provoquer le désordre avant d'attaquer une place forte. Les animaux sont particulièrement sensibles à ce hurlement.

Un ennemi terrorisé se défendra tout de même s'il est pris dans un combat au corps à corps ou à distance.

Échec critique : le paladin déclenche un prodige entropique.

Réussite critique : le cerveau ravagé par un son incroyable, les ennemis n'ont aucune chance de résister à la peur inspirée par le prodige.



# Implosion des Kilgurdiens

Le paladin génère une puissante onde de choc autour de lui, dans toutes les directions. Une lueur rouge donne l'impression qu'il implose. Il s'agit d'un prodige instantané et dangereux, capable de tuer les créatures faibles, et consommant pas mal d'énergie karmique.

Les cibles touchées par l'implosion sont également projetées au sol.

## Usages :

- Onde de choc et dégâts mystiques
- Peut toucher plusieurs cibles
- Peut toucher les équipiers
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit



Temps de prière : 1 assaut

- Le paladin ne peut pas combattre en même temps qu'il récite cette prière



Coût : 15 PA

Épreuve : MagiePsy



Dégâts : 2D+5 par cible

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- N'oubliez pas les bonus liés au MATÉRIEL
- 1 jet de dé pour chaque cible à portée
- L'armure des cibles est comptée normalement

## Bénéfices :

- Les cibles repoussées tombent et ratent 3 assauts
- Résistance : si leur Force est supérieure à 14, les cibles peuvent tenter une épreuve pour résister à la chute, mais subiront les dégâts



Portée : jusqu'à 5 m

Aire d'effet : autour du paladin

- 5 mètres dans toutes les directions
- Une cible ne peut pas en protéger une autre



Prière :

- Criez « Rhaaaaaaaaghghh! »

## Notes diverses :

Ce prodige est utilisé souvent pour permettre au paladin de se déplacer sur un champ de bataille dense ou pour se dégager d'une situation complexe alors qu'il se trouve encerclé.

Échec critique : c'est le paladin qui subit les dommages et qui se retrouve au sol. C'est moyen.

Réussite critique : ajouter 1D aux dégâts.

## Forgeron du Destin

C'est en faisant appel aux pouvoirs de Khornettoh que le paladin peut emprisonner une partie de l'énergie du Chaos dans une arme de son choix, au terme d'un rituel.

L'arme devient alors beaucoup plus dangereuse, produit des dégâts mystiques pouvant blesser n'importe quel ennemi et gagne également un pouvoir de vampirisme modéré.

### Usages :

- Enchantement définitif d'une arme
- Fonctionne sur une arme non enchantée
- Uniquement utilisable par un paladin affilié

XXXXXX

Durée du rituel : 1 heure

Durée du prodige : permanent

- L'arme est enchantée définitivement



### Ingrédients :

- Une arme de corps à corps (non enchantée)
- 1 dose de sang de démon majeur



Coût : MAX PA

- Le paladin utilise toute son énergie astrale, qui doit être à son maximum

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices associés à l'arme :

+1D6 aux dégâts de l'arme

Bonus : COU+1

Rupture : incassable

Rend 1 PV au paladin pour chaque blessure donnée

Cause des dégâts mystiques



Portée : Contact

- Le paladin doit être au contact de l'arme



### Prière :

- Longue suite de psaumes en vontorzien

### Notes diverses :

L'arme passe en statut d'arme magique et peut blesser toute créature, esprit ou démon.

Une arme produite par le prodige de Forgeron du Destin ne pourra être utilisée que par un Paladin ou un Champion de Khornettoh.

Si quelqu'un d'autre décide de l'utiliser, il sera maudit et aura tendance à se blesser tout seul, mais surtout l'enchantement n'aura pas d'effet.

Échec critique : l'arme est détruite.

Réussite critique : ajouter bonus AT+1.

# Armurier de Khornettoh

C'est en faisant appel aux pouvoirs de Khornettoh que le paladin peut emprisonner une partie de l'énergie du Chaos dans une pièce d'armure de son choix, au terme d'un rituel. La pièce d'armure gagne alors un bonus magique de protection et se fait plus légère. Elle est aussi virtuellement indestructible !

## Usages :

- Enchantement définitif d'une pièce d'armure
- Fonctionne sur une armure non enchantée
- Uniquement utilisable par un paladin affilié

XXXXXX

Durée du rituel : 1 heure

Durée du prodige : permanent

- L'armure est enchantée définitivement



## Ingrédients :

- Une pièce d'armure (non enchantée)
- 1 dose de sang de golbargh



Coût : MAX PA

- Le paladin utilise toute son énergie astrale, qui doit être à son maximum

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices associés à l'armure :

+1 en PR (bonus magique)

Bonus : AD+1 (OU suppression de 1 point de malus)

Rupture : incassable



Portée : Contact

- Le paladin doit être au contact de l'armure



## Prière :

- Longue suite de psaumes en vontorzien

## Notes diverses :

L'armure passe en statut magique, à savoir qu'elle possède un bonus magique sans modifier la valeur de PR naturelle.

Une armure enchantée par ce prodige ne pourra être utilisée que par un Paladin ou un Champion de Khornettoh.

Si quelqu'un d'autre décide de l'utiliser, il sera maudit et tombera rapidement malade.

Échec critique : l'armure est détruite.

Réussite critique : ajouter bonus CHA+1.

## Index des prodiges de Khornettoh

---



### Assistance à l'aventure :

N1 : Courage bestial	(page 3)
N4 : Destin de Khornettoh	(page 13)
N11 : Double infernal	(page 21)
N14 : Forgeron du Destin	(page 24)
N15 : Armurier de Khornettoh	(page 25)



### Améliorations :

N2 : Soif de sang de Khornettoh	(page 8)
N3 : Bourrination des armes	(page 10)
N5 : Frénésie maudite de Gurtz	(page 14)
N5 : Cauchemar vivant de Khornettoh	(page 15)
N6 : Malédiction volontaire	(page 16)



### Prodiges d'attaque, une cible :

N1 : Impact de Khornettoh	(page 4)
N7 : Tourlousine de l'Apocalypse	(page 17)
N10 : Vengeance de Khornettoh	(page 20)



### Prodiges d'attaque, plusieurs cibles :

N4 : Salve mystique de Khornettoh	(page 12)
N13 : Implosion des Kilgardiens	(page 23)

### Protection :

N1 : Repousse-lame	(page 5)
N3 : Armure des Kilgardiens	(page 11)
N8 : Sanctuaire de Khornettoh	(page 18)



### Soins et régénération :

N1 : Régénération sacrificielle	(page 6)
N9 : Semi-resurrection de Khornettoh	(page 19)



### Malédiction diverses :

N2 : Œil de Damodar	(page 7)
N3 : Racines des Kilgardiens	(page 9)
N6 : Malédiction volontaire	(page 16)
N12 : Hurlement de la terreur sauvage	(page 22)

ILLUSTRATION COUVERTURE :

Michel Borderie (merci !)

<http://michelborderie-art.blogspot.fr/>