

BARDAF (EMBARDÉE FULGURANTE DE...)

Cette maladie magique est très dangereuse et mortelle très rapidement. Elle fut inventée par un certain Bardaf soucieux d'éliminer ses rivaux les plus tenaces.

- Après avoir été victime d'un adepte de Niongl fourbe et cruel qui vous lance la malédiction en question
- Après avoir en contact rapproché avec un puissant adepte de Niongl : 5% pour tous
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

♦ Apparition des symptômes : immédiatement

♦ Symptômes : La victime est prise de spasmes et de violents maux intérieurs alors qu'en démon s'installe dans son ventre. Celui-ci dévore sa victime de l'intérieur en produisant de nombreux gaz. Le corps de la victime semble alors enfler et se déformer alors que de nombreuses pustules noires apparaissent sur elle. Ils grossissent très rapidement, empêchant la victime de se déplacer totalement au bout de 30 minutes puis de respirer au bout d'une heure. La maladie est alors létale si personne n'intervient rapidement.

♦ Conséquences : Perte de 1 CHA toutes les 5 minutes tellement la victime devient horrible. Une fois la victime morte elle explose et laisse apparaître un démon de niourgl mineur qui attaque à tue tout ce qui bouge.

♦ Guérison : subir un dispel magic réussi ou se faire aider par un prêtre

BARDAF (CONTACT PUTRÉFIANT DE...)

Cette maladie maligne et magique est bénigne si elle est détectée et traitée à temps. Ses symptômes sont caractéristiques et son traitement en est aisé. Cependant, elle est mortelle si on la laisse se développer au-delà de 24 heures. Une fois développée on est immunisé à vie contre une nouvelle infection mais on devient un « porteur sain ». On se souvient de Bardaf qui contamina par ce biais toute sa cour lors d'une partie fine qu'il avait organisée dans ce but. Il élimina par ce moyen tous les prétendants à sa place.

♦ Comment l'attraper ?

- Après avoir été victime d'un adepte de Niongl fourbe et cruel qui vous lance la malédiction en question
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas
- Après avoir eu une relation sexuelle avec une personne porteuse : 30% pour tout le monde

♦ Apparition des symptômes : après 2H

♦ Symptômes : Elle se caractérise par une paralysie progressive de tous les membres ainsi qu'un teint qui vire au bleu. La paralysie devient complète au bout de 12h, au bout de 24h toutes les fonctions vitales cessent de fonctionner ce qui cause la mort.

♦ Conséquences : CHA-5 et perte de 2 points sur chaque caractéristique (AD, FO, COU, INT, AT, PRD) jusqu'à guérison

♦ Guérison : Toutes les méthodes curatives simples sont efficaces contre elle. On peut également faire appel aux recettes de guérison alchimiques ou d'herboristerie. Cette maladie transcende toutefois la mort. Si le malade est tué puis ressuscité sans être traité, la maladie demeure.

BLÈME-ORAGIE (Ô DÉSEPOIR)

♦ Comment l'attraper ?

- Après avoir été victime d'un adepte de Lafoune qui vous lance la malédiction en question
- Après avoir eu une relation sexuelle avec une personne porteuse : 30% pour tout le monde

♦ Apparition des symptômes : 1h après contamination.

♦ Symptômes : Uriner provoque chez la victime de graves douleurs dans le bas du ventre et au niveau des parties génitales. Une grande pâleur apparaît aussi comme manifestation extérieure de l'infection. La victime éprouve un besoin et/ou des désirs violent, parfois même de la rage en permanence tant que la maladie n'a pas été guérie.

♦ Conséquences : Perte de 2pts de VOL et de 2 INT. Impossible de récupérer de par le sommeil.

♦ Guérison : absorber de la Tétraplacebocélamine, se faire aider par un prêtre

DÉFICIENCE ARCANIQUE (SYNDROME INTÉRESSANT DE...)

La nature spécifique et l'origine de cette maladie restent inconnues. On suppose qu'elle aurait été mise au point par un adepte de Mankdebol pour se prémunir de l'action de mages mais le culte se défend avec véhémence de telles accusations.

♦ Comment l'attraper ?

➤ Après avoir été victime d'un adepte ou d'un avatar de Mankdebol qui vous lance la malédiction en question

➤ À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

♦ Apparition des symptômes : immédiatement

♦ Symptômes : La victime se sent comme coupée et isolée des flux cosmoploubiques. Très inconfortable comme sensation.

♦ Conséquences : La victime perd instantanément toute capacité d'exercer la magie peu importe la nature de celle-ci. Elle ne peut plus lancer de sort, quelle que soit la méthode employée (pas même un parchemin). Toutes les protections magiques éventuellement actives sur la victime sont annulées. Cette maladie ne peut atteindre que les lanceurs de sorts et n'affecte nullement les prodiges. Elle perdure jusqu'à guérison.

♦ Guérison : subir un dispel magic réussi ou se faire aider par un prêtre.

DERMOCHEROMATOSE

Maladie bénigne qui cause une coloration anormale et ridicule de la peau : Un humain vert pomme à carreaux rouges, un elfe jaune à pois bleus ou un orc jaune à rayures roses n'étant pas chose courante. La dermochromatose peut être symptomatique d'une autre maladie, qu'il faudra identifier et traiter séparément. Son affection seule n'est pas gênante en règle générale.

♦ Comment l'attraper ?

➤ Après avoir consommé ou avoir été mis en contact avec une potion périmée : 20% pour tous

➤ Après une baignade en eau sale : 50% pour les Elfes / 20% pour tous les autres

➤ À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

♦ Apparition des symptômes : après 2H

♦ Symptômes : le héros doit se gratter sans arrêt à cause des démangeaisons, le tout durant à peu près 3 jours — le plus grave problème est certainement que ça l'empêche de dormir. Des cas de coloration irréversible ont été signalés dus à une absence de soins.

♦ Conséquences : Perte d'au moins 2 CHA, plus en cas de coloration particulièrement ridicule. Impossibilité de récupérer des PV ou PA en dormant.

♦ Guérison : voir un guérisseur, boire du Sirop de Boulorne

ÉLÉPHANTIASIS DES BOURSES

Cette maladie a pour origine un étrange phénomène de jalousie ayant touché un elfe mâle dont nous tairons le nom. En effet, il trouvait inéquitable que la poitrine des femelles enfle à chaque passage de niveau et eut le malheur de s'en épancher auprès d'un prêtre de Slanoush. Avec les conséquences que l'on imagine. La maladie ne peut donc en principe atteindre que les mâles qui ont encore des testicules. Elle est permanente jusqu'à guérison ou l'ablation des parties génitales.

♦ Comment l'attraper ?

➤ Après avoir été victime d'un adepte de Slanoush. qui vous lance la malédiction en question. Individus femelle immunisés.

➤ À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

♦ Apparition des symptômes : Immédiats

♦ Symptômes : Les testicules de la victime enflent toutes les heures jusqu'à 3 fois jusqu'à finir par avoir la taille de petits ballons. Très inconfortable, surtout sous des vêtements et/ou armures ajustées.

♦ Conséquences : L'accroissement des parties génitales accroît bien souvent la valeur de d'ID le COU du mâle d'autant qu'il réduit son CHA. La vitesse de déplacement est réduite de 10% par heure jusqu'à 3 fois de par la gêne.

♦ Guérison : Élixir Bénéfique du Docteur Zutt, voir un guérisseur

FRIGOGOLITOSE

Maladie débilitante qui fait bien rire les habitants du nord, elle est particulièrement mesquine vis-à-vis des rares visiteurs. Encore une bonne raison de ne pas aller se perdre par-là !

♦ Comment l'attraper ?

➤ Pendant un séjour dans les confins du Nord : 20% pour tous. Habitants du nord ou immunisés contre le froid Immunisés.

♦ Apparition des symptômes : Une heure après contamination.

♦ Symptômes : Le gel de la maladie grippe petit à petit les neurones de la victime qui semble devenir de plus en plus débile à mesure que le temps passe. Au bout de quelques heures le malade sera devenu tellement stupide qu'il battra et urinera sur même sur lui.

♦ Conséquences : Perte d'1 pt d'INT toutes les heures.

♦ Guérison : Faire ne fût-ce qu'un seul point de dégâts de feu sur la victime est le seul et unique remède connu mais cela seul un Sage du nord peut vous le dire. La victime est instantanément guérie et récupère tous les pts d'INT perdus.

GAL-GALOPANTE

C'est un minuscule parasite qui aime s'installer sous la peau qui est à l'origine de cette affection. Pour s'en prémunir il convient de s'installer dans les endroits secs et de recouvrir le sol.

♦ Comment l'attraper ?

➤ Pendant un séjour en donjon humide, en ruines englouties, en égouts : 20% pour tous

➤ Pendant un séjour dans une jungle ou un marais : 30% pour tous

➤ Blessure causée par un animal œuvrant dans une zone humide : selon les cas (voir tableaux des rencontres)

➤ Après une baignade en eau sale : 50% pour les Elfes / 20% pour tous les autres

♦ Apparition des symptômes : Après 4h.

♦ Symptômes : Apparition de squames et de démangeaisons sur tout le corps, principalement sur les parties génitales.

♦ Conséquences : La victime a de grandes difficultés à se concentrer, dormir, se battre, lancer des sorts ou participer à toute activité requérant son attention, comme étudier, méditer, boire et manger. Tous ses jets se font avec un malus de -3 et sa récupération par nuit de sommeil est réduite de moitié.

♦ Guérison : La méthode la plus simple et la plus radicale consiste à cibler les zones atteintes malade avec des dégâts de feu ou de froid. Sinon, un guérisseur aura bien un onguent pour vous soulager mais c'est plus long car un simple soin ne suffit pas à la guérir.

GANGRÈNE GAZEUSE

Maladie d'origine nécromantique, aggravante d'une autre provenant généralement de l'absence ou du manque de soins et/ou d'hygiène. Elle peut être stoppée au moyen des soins curatifs habituels à condition de réagir vite mais laisse des cicatrices et blessures que seule une régénération peut réparer.

♦ Comment l'attraper ?

➤ A la suite d'une autre maladie non soignée affectant la peau : 20% pour tous

➤ Après un contact physique d'une blessure avec un malade de la gangrène gazeuse : 60% pour tout le monde

➤ Après avoir côtoyé à moins de 2 mètres un malade de la gangrène gazeuse : 10% pour tout le monde

♦ Apparition des symptômes : Après 1 heure.

♦ Symptômes : Les tissus prennent une teinte noire en se nécrosant puis semblent disparaître peu à peu sous la forme d'un gaz malodorant. Elle est très douloureuse au début puis la sensation de douleur disparaît par destruction des nerfs. Cette maladie détruit entièrement toutes les chairs ne laissant que le squelette de la victime quelques heures après la surinfection.

♦ Conséquences : CHA-5 et perte de 1 points sur chaque caractéristique (AD, FO, COU, INT, AT, PRD) toutes les deux heures jusqu'à guérison ou mort. Les membres et organes perdus le sont définitivement.

♦ Guérison : L'ablation de la partie touchée et/ou son incinération sont des méthodes efficaces pour empêcher la gangrène de s'étendre. Sinon boire un Nectar de Varigilos ou se faire aider par un prêtre.

KIEFFER (MPDK) (MALADIE PSYCHO DÉGÉNÉRATIVE DE...)

Cette maladie extrêmement humiliante d'origine magique fut créée malencontreusement par un mage du nom de Cédric Kieffer. Celui-ci vouant une admiration sans borne pour les Minotaures avait décidé d'en devenir un coûte que coûte. Il se livra à diverses expérimentations sur des bœufs et du sang de vache. Malheureusement la potion qu'il créa puis absorba n'eut pas les effets escomptés. Il devint fou et régressa jusqu'au stade animal. Il finit sa vie dans la peau d'une vache laitière, contaminant de par son lait de nombreuses victimes avec la maladie qu'il avait créée. Bien que non mortelle, elle est extrêmement embarrassante et contraignante. De par la régression comportementale qu'elle engendre, la victime est rapidement incapable de se soigner et d'exprimer ce qu'elle ressent.

♦ Comment l'attraper ?

➤ Par ingestion d'un liquide contaminé : Hybrides immunisés (demi-orque, demi-elfe, etc.), 30% pour les autres.

➤ Blessure causée par un animal contaminé : Hybrides immunisés (demi-orque, demi-elfe, etc.), 60% pour les autres.

♦ Apparition des symptômes : A partir de 4 après infection

♦ Symptômes : 1^{er} stade : La victime commence à avoir de plus en plus de difficultés à de raisonner correctement, manier des armes ou outils complexes, lancer de sort ou prodiges de niveau de par ses malus accumulés. Elle commence à avoir du mal à s'exprimer correctement et sans laisser s'échapper des grognements, piailllements ou couinements.

2^{ème} stade (de 1 à 2 jours après infection) : La victime se comporte de plus en plus comme un animal docile (un chat, un chien, un petit oiseau, un cheval, une vache, une truite, un lézard ou autre encore les cas varient). Bien souvent, elle se déplacera à quatre pattes, en rampant même le sol et obéira même parfois docilement à tout ordre. Elle ne sait probablement déjà plus parler, ni manier d'arme ou d'outils, ni lancer de sort ou prodiges de par ses malus accumulés.

3^{ème} stade (de 2 à 4 jours après infection) : Les symptômes s'aggravent et la maladie entraîne un comportement de plus en plus instinctif. Elle devient craintive et agressive vis-à-vis des humanoïdes et finira par prendre la fuite pour s'isoler.

4^{ème} stade (4 jours après infection) : La victime revêt peu à peu l'aspect de la créature qu'elle est persuadée d'être. Elle se couvre maintenant de fourrure, d'écailles ou de plumes. Au bout de 24h supplémentaires, sa physiologie et sa taille se sont totalement adaptées et la transformation est complète. A ce stade il est impossible de soigner la maladie, la victime étant condamnée à rester sous une forme animale pour le restant de ses jours.

♦ Conséquences : Perte en alternance de ID d'INT, d'AD ou de VOL toutes les 4h.

♦ Guérison : boire du Nectar de Varigilos, subir un advanced dispel magic réussi ou se faire aider par un prêtre

LUCIOLITOSE

A l'origine de nombreuses disparitions inexplicables, la luciolitose est une maladie rare dont sont principalement victimes les rangers et travailleurs de la forêt et de la jungle. Bien que non douloureuse et non mortelle, ses conséquences sont dangereuses dans les endroits isolés et très graves à un stade avancé !

♦ Comment l'attraper ?

➤ Injection d'un venin d'une luciole (*Luciola photonis*) : 80% pour tous

♦ Apparition des symptômes : de 1h à 2h après infection

♦ Symptômes et Conséquences : La peau de la victime change de couleur et devient jaune, verte ou bleue fluorescente. De 2h à 4h après infection, la peau de la victime est phosphorescente et émet de la lumière de manière de plus en plus intense au fil des minutes. Il est impossible à la victime de se dissimuler ou de se cacher. De 4h à 6h après infection, la victime toujours brillante « se consume ». En fait c'est indolore mais elle perd peu à peu de sa tangibilité pour passer sous une forme éthérée. Plus la maladie avance et moins les actions de la victime ont des chances d'avoir un impact. -10% toutes les heures. 16h après son infection la victime est complètement intangible et sous forme éthérée. N'est plus visible que la lueur qu'elle dégage et qui décroît alors le « combustible » tient à s'épuiser. Au bout de 18h, la victime a totalement disparu. On ignore ce qu'il advient d'elle, on suppose qu'elle est passée à un autre plan d'existence.

♦ Guérison : Élixir Bénéfique du Docteur Zutt ou intervention d'un guérisseur.

MALPESTE

Une maladie d'origine profondément chaotique...

♦ Comment l'attraper ?

- À la suite d'un séjour prolongé (plus de 24H) dans le château de Gzor : 10% pour tout le monde
- À la suite d'un contact avec un fluide chaotique : 40% pour tout le monde
- En s'étant trouvé à proximité d'un sort entropique : 10% pour tout le monde
- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas

♦ Apparition des symptômes : dans les 2 heures qui suivent la contamination

♦ Symptômes : Le malade est pris d'une soudaine faiblesse, accompagnée de nausées et vomissements. Dès que l'intérieur du corps est atteint dans les 3h qui suivent cela se manifeste par des douleurs ventrales, des diarrhées, et parfois de saignements des yeux, du nez et de l'anus. La faiblesse s'accroît et est alors totale. Elle ne pourra être récupérée qu'après guérison.

♦ Conséquences : Perte d'un pt de VOL et de 2pts de PV par heure. Après 6h, la cible acquiert une mutation mineure. Elle en acquiert une nouvelle toutes les 4h qui suivent. Si elle n'est toujours pas soignée elle commence à acquérir des mutations majeures toutes les 2h au bout de 12h. L'esprit de la victime est parfois atteint à son tour ce qui se caractérise par des étourdissements, délires et des hallucinations. La mort survient toujours 48h après la contamination, le corps se disloquant dans une masse de fluide visqueux sous le poids du chaos.

♦ Guérison : subir un advanced dispel magic réussi dans un délai court (moins de 4H), ou se faire aider par un prêtre (mais vite, ça urge !)

MAXI-IVRESSE CHRONIQUE (SMIC) (SYNDROME DE...)

Ce syndrome reste une curiosité médicale inexplicée. Il atteint très souvent les buveurs notoires et chroniques (et est une excuse répandue chez les nains pour avoir un jour de congé) mais peut aussi toucher des personnes d'ordinaire sobres. Son origine semble liée à la magie et non à un quelconque agent infectieux suite aux tentatives désespérées d'un nain à pratiquer la magie suite à un pari consécutif à une soirée trop arrosée. Il s'agit là d'une réaction anormale du corps du patient à un phénomène particulier.

♦ Comment l'attraper ?

- À la suite d'effets secondaires magiques : selon les cas
- Après une beuverie à proximité d'une activité magique : 10% pour tout le monde
- À la suite d'une ingestion de champignon des mines, de chiantos: Nains Immunisés, 30% pour tout le monde

♦ Apparition des symptômes : La victime se sent nauséuse, sa vue se trouble, elle a des difficultés à s'exprimer de manière cohérente et se déplace en titubant. Perte de 4 CHA.

♦ Symptômes : A partir d'un certain stimulus (propre à chaque patient) le corps de celui-ci se met à produire de l'alcool de lui-même qui passe dans le sang rendant sa victime complètement ivre au bout d'une heure alors qu'elle n'a rien consommé !

♦ Conséquences : Si la victime n'est pas mise au repos complet endéans 2h un coma éthylique survient.

♦ Guérison : Seul le repos peut aider à guérir cette maladie qui se guérit d'elle-même après une bonne nuit de sommeil de 8h qui ne permet toutefois pas une récupération optimale de PV. Un advanced dispel magic ou un sort de dissipation d'ivresse en résout momentanément les effets nocifs mais ne stoppe pas le phénomène qui se reproduira à chaque stimulus. Certains patients ont obtenu de bons résultats suite à un traitement comportemental à base d'hypnose qui permet de diminuer voir de stopper les effets du stimulus.

SIX FILLES LISSES DES STEPPES

Une maladie particulièrement redoutée, elle fut conçue comme une vengeance de la part de six sœurs particulièrement revanchardes vis-à-vis de clans barbares qui pillèrent leur village sans même les violer. Les motivations parfois hein... Cette maladie s'attrape aisément dans les bordels de caserne, les lupanars infects ou dans les plus insalubres des bous-bouis.

♦ Comment l'attraper ?

- Après avoir été victime d'un adepte de Slanoush qui vous lance la malédiction en question.
- Après avoir eu une relation sexuelle avec une personne porteuse : 30% pour tout le monde

♦ Apparition des symptômes : 4 heures après infection.

♦ Symptômes : La victime ne souffre d'aucun mal apparent si ce n'est l'apparition de zébrures bleues sur tout le corps, mais perd peu à peu sa vitalité et frappe avec moins de force. Les effets persistent jusqu'à la guérison ou à la mort.

♦ Conséquences : perte de 3 points d'énergie vitale et d'un pt de FOR toutes les deux heures. Perte de 2 CHA. Ceux qui sont morts de cette maladie n'ont jamais pu être ressuscités par prodige.

♦ Guérison : boire du Sirop de Boulorne ou intervention d'un guérisseur.

VESSIE VOLCANIQUE

Maladie bénigne mais honteuse, transmise de la vache à l'homme puis de l'homme à l'homme. Elle fut d'abord rencontrée dans les hautes montagnes du Nord lors des transhumances, là où l'homme restait de longs mois seuls. Elle s'est ensuite répandue comme une traînée de poudre dans les maisons de joie mal tenues ou pratiquant des mœurs zoophiles.

♦ Comment l'attraper ?

➤ Après avoir eu une relation sexuelle avec une personne ou un animal porteur : 60% pour les orcs, 30% pour les autres.

➤ Par ingestion d'un liquide contaminé (comme du lait) : 50% pour tout le monde, Nains Immunisés

♦ Apparition des symptômes : Une heure après ingestion.

♦ Symptômes : La victime doit absolument aller uriner toutes les dix minutes après une heure d'incubation. A noter que la victime est prise d'une très grande soif à la fin de son urésie violente.

♦ Conséquences : Minimales. Le manque de concentration peut toutefois permettre au MJ d'imposer des malus de VOL et/ou d'INT. Impossibilité de récupérer des PV ou PA en dormant.

♦ Guérison : Elle disparaît naturellement après plus ou moins 24h, mais peut également être traitée par tous les moyens classiques.