

Les Maladies du Vieux Monde

Le Vieux Monde est un monde triste, sale, étrange et mystérieux. Certaines de ses villes ne sont que d'énormes dépotoires où parfois s'entreposent de monstrueuses montagnes de détrit. Au milieu de celles-ci vivent des animaux mais aussi des hommes. Des hommes que la société n'accepte pas, des hommes, qui, comme les rats deviennent de dangereux vecteurs de maladies.

Vous me direz alors qu'il vaut mieux vivre à la campagne. Il est vrai que l'offre semble alléchante. Hélas lorsque l'on ne meurt pas sous les coups de gobelins voire même d'hommes-bêtes du chaos, on meurt de n'avoir pu résister aux charmes d'une magnifique plante.

En ville comme à la campagne, les maladies sont toujours présentes afin de gêner la vie de nos aventuriers.

Les chapitres qui vont suivre vous détaillent trois étranges maladies. Ne les utilisez pas avec excès sous peine de voir disparaître vos joueurs assez rapidement..

L'Hydatidose Foudroyante

L'hydatidose foudroyante, ou Poing de Nurgle, est comme son nom l'indique une maladie à incubation rapide. En effet une fois que la victime est touchée par la maladie, 1 mois, parfois moins, la sépare de sa mort.

Cette maladie se contracte de deux manières, bien différentes. La première, la plus répandue, concerne toutes les personnes vivant à proximité de détrit. En effet ceux-ci peuvent l'attraper si leur séjour auprès des ordures excède 3 mois. Passé ce délai la personne devra réussir un jet sous 4xEndurance ou contracter l'hydatidose foudroyante. La seconde manière d'attraper l'hydatidose foudroyante est plus atroce. C'est cette méthode qui devrait intéresser les PJ car ils sont plus susceptibles de la contracter de cette manière que par la précédente. En effet la maladie peut-être attrapée à la suite des conséquences d'un sort de magie. Ce sort devra toujours appartenir aux sorts d'allégeance de Nurgle (voir "La Sombre Magie du Chaos"). Il pourra aussi être de votre cru et vous pourrez estimer les chances de survie de vos PJ. L'évolution de la maladie vous est décrite juste après.

1^{er} jour: La victime est sujette à de nombreux vomissements. Ses caractéristiques sont définitivement réduites de 1 point ou de 10%.

2^{ème} jour: Les vomissements cessent. De fortes douleurs abdominales apparaissent.

5^{ème} jour: La peau de la victime devient légèrement jaunâtre et un liquide visqueux en suite légèrement. Les douleurs abdominales cessent. La Sociabilité de la victime est diminuée de 20%

15^{ème} jour: La peau est maintenant pourrie et manque de tomber en lambeau à chaque mouvement. La victime ne peut plus maintenant se déplacer. Une forte odeur de putréfaction se dégage de son corps. Toutes ses caractéristiques sont réduites à 1 point ou à 10% (ou moins s'il a déjà moins de 1 point ou 10%).

25^{ème} jour: De petits asticots commencent à sortir du corps de la victime qui est maintenant au bord de l'inconscience. La personne a maintenant 30% de "chance" de survivre. Chaque jour suivant le 25ème vous jetterez 1D100 sous 30%

diminués de 5% cumulatifs. En cas d'échec la victime meurt. MORT: Quelques instants après la mort de la victime, l'abominable reste encore à venir. En effet un Nurgling va sortir de l'abdomen de celle-ci afin d'accomplir les ordres de son maître, Nurgle.

Toute personne assistant le malade durant le mois de souffrance devra réussir un test de CI afin de ne prendre que 1D3 points de folie au lieu d'1D3+3. Un spectateur assistant à la naissance du nurgling devra lui aussi réussir un test de CI pour ne prendre qu'1 point de folie au lieu de 2.

Cette maladie, qui ne peut pas être soignée, n'est pas contagieuse. Ainsi une personne au chevet du malade ne risque pas d'attraper cette horrible maladie. Néanmoins le nurgling attaquera quiconque se trouve sur son chemin...

Nurgling

Les nurglings sont de minuscules démons de 40 centimètres qui se nourrissent du pus et de la bave des démons majeurs de Nurgle. Ce sont de petites créatures pourries et boursoufflées possédant de redoutables dents très acérées. Ils ne sont guère dangereux lorsqu'ils sont seuls. Lorsque leur nombre augmente, c'est un autre problème...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Dc	Int	CI	FM	Soc
3	31	27	2	3	17	40	3	36	10	10	10	10	-

Règles spéciales:

Provoque la peur chez les créatures vivantes de moins de 3m; Immunisé contre les effets psychologiques, sauf ceux dus aux démons majeurs ou aux divinités; Sujet à l'*instabilité* sauf si le nurgling est à moins de 10 mètres du corps du malade; Une attaque par morsure empoisonnée qui a 80% de chance de donner la *putréfactose* Si l'attaque par morsure est réussie, le nurgling donne automatiquement 2 attaques de griffes (pas de jets de CC).

La Xanthomatose

Cette maladie est provoquée par une plante rare communément appelée "Vierge Noire", qui ressemble à une tulipe noire de notre monde, à la seule exception que des épines rouges se trouvent sur la tige. On trouve ces fleurs essentiellement dans les Montagnes du Bout du Monde, à l'est de l'Empire, ainsi que dans le nord, près de Praag, à proximité des terres incultes du chaos. Les chances de tomber sur de telles plantes sont de 10% dans les régions mentionnées.

Cette fleur contient un pollen qui se révèle être une drogue très puissante, affectant quasiment tous les humanoïdes et qui hypertrophie leurs muscles à outrance jusqu'à la mort du malade. Les nains sont toutefois immunisés, du fait de la présence de ces plantes à proximité du berceau de leur civilisation.

Certains érudits connaissant l'existence de cette plante prétendent que certaines troupes gobelinoïdes utilisent cette drogue afin de fortifier leur rangs pendant les batailles; d'autres prétendent même que des armées chaotiques l'auraient utilisée pour des troupes entières, notamment,

selon eux, lors de la destruction de Praag.

Tout humanoïde exposé à cette fleur à une distance inférieure à 5 mètres sera enveloppé du pollen de celle-ci et devra réussir un test sous Ex10 ou tomber malade. Voici décrit dans une table l'évolution de la maladie.

1^{ère} semaine: La victime se sentira fiévreuse pendant les deux jours qui suivent la contraction de la maladie, puis se sentira dans une forme extraordinaire. Celle-ci gagne 1 point de Force mais est désormais dépendante du pollen rare de la plante. Elle sera en état de manque si elle ne respire pas au moins une dose de celui-ci. Ceci devra être fait une fois tous les deux jours.

2^{ème} semaine: La victime se sentira puissante et verra ses muscles prendre encore du volume, gagnant un autre point de Force. Elle est désormais de plus en plus dépendante et devra respirer un peu de pollen tous les jours.

4^{ème} semaine: Les choses deviennent inquiétantes pour le malade. Après avoir encore gagné 1 point de Force, sa dépendance à la drogue est telle qu'il doit inhaler le pollen toutes les deux heures. Un état de manque se fera durement ressentir dès la troisième heure passée sans ce pollen si nécessaire.

La suite: Toutes les deux semaines le patient gagnera 1 point de Force. Sa dépendance à la Vierge Noire se stabilisera à une inhalation par heure.

L'état de manque : Lorsque la victime retarde son inhalation d'au moins 50% du temps normalement nécessaire et est en état de manque. Il lui faut effectuer un test de Force Mentale -20% afin de résister à la tentation de ne pas prendre sa drogue. Si celle-ci est manquante, la victime verra ses caractéristiques de Commandement, Intelligence, Sang Froid, Force Mentale, Sociabilité réduites de 10% jusqu'à qu'elle puisse se procurer une autre dose de sa drogue préférée.

Si l'état de manque persiste plus de 3 fois le temps normal entre l'inhalation de deux doses la victime devra faire un test d'Endurance x 10 abaissé de 10% par nombre de points de Force gagnés. Ce test sera à refaire à chaque fois que le malade sera en état de manque prolongé.

Inévitablement, si le patient est en état de manque il échouera dans son test. Le volume de ses muscles diminuera alors rapidement (1 point de Force par jour) ne laissant de la victime qu'un être sans forces qui mourra dans d'atroces souffrances.

Il n'y a actuellement aucun remède à ce mal, mais vous êtes libre d'en inventer un, sans toutefois oublier qu'il devra être long, difficile à fabriquer et qu'il devrait laisser de graves séquelles, étant donné les "bénéfiques" auxquels cette maladie peut conduire... A noter que les rares apothicaires possédant cette fleur seront plus à même de trouver un remède à ce problème.

Ostéodystrophie

Plus communément appelée "Maladie de Kahler", l'ostéodystrophie est une maladie qui, comme son nom l'indique, s'attaque aux os.

Kahler, grand médecin de l'Empereur Magnus le Pieux, découvrit cette maladie à la suite d'une épidémie de peste noire qui frappa l'Empire faisant plus de 50000 morts. Faisant des recherches sur un éventuel moyen de sauver les pauvres victimes de la peste noire, Kahler se rendit compte du nombre croissant de cas de patients atteints de l'ostéodystrophie. Aux premières visions des malades, celui-ci supposa être en présence de victimes de la lèpre. Il ne resta pas sur ses positions lorsqu'il se rendit compte de la

puissance de cette maladie qui avait pour caractéristique de dissoudre les os, laissant intacte la chair et le sang.

Alors que l'épidémie de peste noire avait fini ses ravages, l'ostéodystrophie s'attaqua à la maigre population de Teufelfeuer, petit village dans la campagne d'Altdorf. Délaissant ses travaux sur la peste noire, Kahler partit étudier le phénomène Teufelfeuer sur place.

Là, l'horreur l'attendait. Les villageois n'étaient plus que d'immondes tas de chair encore vivants, encore conscient de leur abominable sort. Il ne fallut pas beaucoup de temps pour que la maladie anéantisse le village entier.

Kahler poursuivit ses études pendant 3 ans avant de mourir des suites de l'ostéodystrophie. La nouvelle fut rapidement transmise à travers l'Empire et Magnus lui-même en fut très affecté. A la suite de ces événements un groupe de répurateurs décida d'incendier Teufelfeuer attribuant cette maladie à la perfidie du chaos.

Deux siècles plus tard aucun remède n'a été trouvé pour parer à cette étrange maladie extrêmement contagieuse.

Certains médecins contemporains se sont servi des notes de Kahler pour déterminer les principaux vecteurs de contamination de cette maladie. Pour les cas les plus spectaculaires ces médecins ont trouvé 2 vecteurs: affaiblissement physique dû à une maladie grave précédente mal soignée et consommation de nourriture fortement avariée. Toutefois, certains cas d'ostéodystrophie sembleraient s'être déclarés sans aucun rapport avec ces vecteurs se qui laisserait à penser qu'il en existerait bien d'autres que la médecine actuelle ne peut pas déterminer.

Lorsque vous déciderez d'attribuer cette maladie à l'un de vos PJs, ou autre, celui-ci mourra au bout d'un nombre de mois égal à son Endurance. La dégénérescence osseuse passe à travers 4 phases distinctes durant chacune Endurance/4 mois.

1^{ère} phase: Les extrémités osseuses se dissolvent progressivement interdisant l'usage des mains et des pieds. Tout déplacement devient ainsi impossible. Le malade doit rester assis ou couché en permanence. Sa Dextérité tombe à 0 de même que ses Capacités de Combat et de Tir. Son mouvement sera diminué de 3 points avec un score minimum de 1 (des tests devront être effectués afin de déterminer si la victime ne perd pas l'équilibre en marchant). De plus le malade devra trouver quelqu'un pour l'aider à se nourrir. A ce stade la victime prend 1 point de folie.

2^{ème} phase: Se sont maintenant les os des quatre membres qui vont se dissoudre. Les bras et les jambes ne sont plus maintenant que des tas de chair flasque et sans aucune utilité. La victime ne peut se tenir qu'allongée. Elle perd 10% dans le Commandement, le Calme, la Force Mentale, la Sociabilité. Le Mouvement est réduit à 0. La victime gagnera également 2 points de folie.

3^{ème} phase: La colonne vertébrale, le bassin ainsi que la cage thoracique sont maintenant dissous. Le malade doit maintenant lutter pour pouvoir respirer, les muscles du thorax écrasant les poumons et la trachée. Pour ne pas mourir la victime devra réussir un jet sous Force x 10 toutes les semaines. Elle perd encore 10% en Commandement, Calme, Force Mentale et Sociabilité. Sa folie est augmentée de 3 points.

4^{ème} phase: Durant cette ultime phase, c'est la boîte crânienne et les os de la mâchoire qui se dissolvent. La victime ne peut plus se nourrir. Respirer nécessite maintenant un jet sous Force x 5. L'Intelligence de la victime est diminuée de 20%. A la fin de cette phase, la victime mourra car le cerveau sera écrasé sous son propre poids.