

Manuel du prêtre de
DLUL

Niveaux 1 à 15

Les disciples de D'lul

D'lul est le dieu du sommeil et de l'ennui. Cela peut paraître un peu ridicule, mais il faut bien comprendre qu'il est l'un des seuls dieux répondant quotidiennement à ses fidèles en leur octroyant le Sommeil (alors qu'on raconte qu'il passerait lui-même son temps à dormir). Il répond à peu près chaque nuit à ses disciples en leur permettant de dormir paisiblement afin de récupérer leurs Points de Vie.

D'lul est plutôt un dieu bon, mais la notion du « mal » reste un peu vague puisqu'en général les soucis des humains lui passent bien au-dessus du bonnet de nuit. Toutefois, il est en guerre ouverte avec les dieux Tzinntch, Slanoush, Lafoune et surtout Oboulos. Ces derniers sont réputés pour leur capacité à troubler le sommeil.

Confessions

Il existe trois mouvements connus représentant diverses confessions : Le Temple du Grand Sommier (assez neutre), dirigé en 1498 par l'Archidoyen Yulric VII. La Coterie des Pacificateurs du Bâillement (des gentils, qui ne font jamais rien) et enfin l'Ordre de la Béatitude de Swimaf (normalement paisibles, ils ont cependant mal tourné lorsque leur dirigeant Neitsab Delaglande a pris sa retraite en laissant son siège de dirigeant à Gontran Théogal). Les disciples de D'lul n'ont pas de code de couleur particulier, car c'est assez fatiguant et rien que d'y penser les fait bailler. Ils sont souvent vêtus de couleurs claires et neutres (blanc, crème, beige, brun...).

Office quotidien

D'lul est un dieu qui se fiche à peu près de tout car il passe son temps à dormir. Néanmoins 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.

Avantages

- Bonus AT/PRD+1 contre toutes les créatures à peau verte (frénétiques, elles ont toujours agacé D'lul)
- Bonus AT/PRD/COU+1 et Résistance magie +2 contre les adeptes et créatures de dieux ennemis
- « Bon sommeil » : Récupération améliorée : +50% PV et +25% PA (par période de repos)
- Maximum total armure naturelle : PR 5

Obligations

- Obligation de dormir au moins huit heures par tranche de 24H : D'lul est le dieu du Sommeil (peut être réparti en plusieurs siestes)
- Obligation de posséder (avec soi de façon constante) au moins un oreiller et une bonne couverture
- Obligation de porter un pyjama (ou mieux, un gambijama) sous les robes du prêtre

Restrictions

- Interdiction de participer à des travaux pénibles de longue durée : D'lul n'aime pas l'effort
- Interdiction de mentir à un prêtre ou un disciple de D'lul : cela provoquerait le courroux du dieu
- Interdiction d'utiliser des arbalètes : D'lul trouve que c'est compliqué
- Interdiction pour le prêtre de D'lul d'utiliser des armes tranchantes, pointues ou à deux mains : c'est fatigant

Discours assommant

Grâce à ce prodige le prêtre est capable de captiver un auditoire à l'aide d'un flot de paroles sans intérêt et d'amener tout le monde à plonger dans un sommeil de courte durée. Chaque personne assistant au discours devra confronter son intelligence au charisme du prêtre. Cela ne fonctionne pas en situation de combat bien sûr, mais seulement face à un auditoire neutre ou non hostile.

Usages :

- Captiver une foule
- Diversion
- Pour auditoire non hostile

XXXXX

Temps de prière : 20 secondes

- Le prêtre doit parler pendant ce temps pour accrocher l'auditoire

Durée du prodige : variable

- Comptez trois minutes par niveau du prêtre



Coût : 2 PA

Épreuve : Confrontation INT

- Vous : CHA+ID6
- Cibles : INT+ID6
- Quand les cibles sont multiples, vous devrez décider d'un score INT global pour le groupe
- Si le prêtre l'emporte, il captive l'auditoire

Effets :

- La foule ainsi capturée sera plongée dans un genre de torpeur, un sommeil court et léger



Portée : variable

- L'auditoire doit pouvoir entendre le prêtre, la portée dépendra donc du milieu et des nuisances sonores éventuelles



Prière :

- Le prêtre devra trouver un discours captivant à réciter pendant les premières 20 secondes

Notes diverses :

Ce prodige ne semble pas très impressionnant mais il a été trouvé de nombreux cas d'utilisation originales. Bien qu'il soit de courte durée, il peut permettre de tenter certaines actions en diminuant les risques de se faire prendre.

Par exemple, le prêtre peut s'adresser aux clients d'une taverne pendant qu'un de ses acolytes s'empare d'un objet détenu par un des clients... Il aura ainsi beaucoup moins de chances d'être repéré.

Bâillement de Dluul

En bâillant, le prêtre inflige une attaque mentale à un ou plusieurs de ses ennemis (pourvu qu'ils soient humanoïdes et créatures pensantes) afin qu'ils se sentent mous, faibles et démotivés. Les cibles voient toutes ces caractéristiques diminuées pour une courte durée, s'il elles ne sont pas en mesure de résister au prodige.

Usages :

- Malédiction handicapante
- De une à plusieurs cibles selon niveau



Temps de prière : 1 assaut

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps

Durée du prodige : variable

- Niveau 1 à 3 : 8 assauts
- Niveau 4 à 6 : 12 assauts
- Niveau 7+ : tout le combat



Coût : 6 PA (1 cible)

- Ajoutez 2 PA par cible supplémentaire

Épreuve : MagiePsy

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

Ciblage : variable

- Niveau 1 à 3 : 1 cible
- Niveau 4 à 6 : 1 à 3 cibles
- Niveau 7+ : 1 à 5 cibles

Effets : malus

- Cible : toutes caracs -2
- Cible : -1 aux dégâts

Restrictions :

- N'affecte que les humanoïdes d'origine non magique d'une taille inférieure à 2,5 mètres de haut



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Les cibles doivent être en vue face au prêtre



Prière :

- Aucune, il suffit de bâiller en pensant à Dluul

Notes diverses :

Ce prodige est utilisé fréquemment dans les cas où le prêtre tombe dans une embuscade, et ne sera utile que contre une certaine catégorie d'ennemis. En effet, on ne peut pas envisager de démotiver un démon, un mort-vivant, un aurochs furieux ou un minotaure affamé.

Échec critique : c'est le prêtre lui-même qui perd sa motivation ! Il écoperera donc des malus.

Réussite critique : les cibles perdront 3 points à toutes leurs caractéristiques et ne pourront produire aucun coup critique pendant la durée du prodige.

Coup du Polochon

Vous avez déjà pris un coup de polochon derrière la tête ? Et bien, imaginez que c'est un dieu qui vous tabasse ainsi... Ce coup de polochon est si violent qu'il inflige des dégâts physiques et mystiques à n'importe quelle cible. Sur un critique, il peut briser la nuque de la victime et provoquer la mort. Imaginez la honte pour la famille... Tué par un polochon !

Usages :

- Attaque mystique sur cible unique
- Peut toucher n'importe quelle cible
- Ignore l'armure naturelle



Temps de prière : 1 assaut

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8



Dégâts : ID+4

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- N'oubliez pas les bonus liés au MATÉRIEL
- L'armure non magique de la cible ne compte pas



Portée : jusqu'à 15 mètres

- La cible doit être en vue du prêtre mais peut se trouver partiellement à couvert



Prière :

- Habituellement, « Asso iomak ! »

Notes diverses :

Le coup du polochon est consommateur d'énergie karmique mais il se révèle utile pour frapper un ennemi qui se croit en sécurité à distance, à moitié caché ou qui vous tire dessus depuis une position élevée. C'est également idéal pour déstabiliser un opposant en armure épaisse.

Échec critique : c'est un allié du prêtre, ou le prêtre lui-même s'il est choisi par le destin, qui prendra le coup de polochon derrière la tête.

Réussite critique : le coup de polochon est si puissant qu'il brise la nuque de la victime, la tuant sur le coup sauf dans le cas où celle-ci réussit un test de Résistance Magique, auquel cas les dégâts seront simplement doublés. Il est donc assez illusoire d'espérer tuer un dragon ou un géant de cette façon...

Sieste réparatrice (rituel)

Le prêtre peut aider un allié à récupérer rapidement des points de vie en convertissant son énergie astrale en énergie vitale. Le prodige ne guérit pas les blessures ou hémorragies, mais permet de se régénérer. Il est à noter que ce rituel nécessite un endroit calme et approprié pour la sieste !

Usages :

- Rendre son énergie vitale à un allié
- Ne guérit pas les blessures
- Nécessite du calme et du temps

XXXXXXXX

Durée du rituel : 30 minutes

- Pendant ce temps, la cible doit dormir



Ingrédients :

- 1 dose de poudre d'argent



Coût : variable

- 1 PA est converti en 2 PV
- Lancez 1D4 par niveau pour connaître le maximum de PV rendus
- Le prêtre peut choisir de soigner moins que ce score, mais pas plus

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 5



Portée : contact

- Le prêtre doit rester au chevet de la cible



Prière :

- Une suite de paroles réconfortantes provenant des manuscrits de Swimaf

Notes diverses :

Le rituel de sieste réparatrice est très populaire mais il ne peut se dérouler que dans des conditions propices au sommeil... Ainsi, un groupe d'aventurier devra trouver un endroit calme et se mettre hors de danger avant de pouvoir y prétendre.

Pour cela, le prêtre doit disposer de la poudre d'argent sur le front du blessé et se tenir à son chevet pendant toute la durée de la sieste. Il ne peut s'occuper que d'un seul blessé à la fois. La poudre sera ensuite absorbée par le malade.

Échec critique : la prière tourne au n'importe quoi : la cible perdra 1D6 PV et le prêtre dépensera le double en énergie karmique.

Réussite critique : le prêtre est en pleine forme et il pourra rendre 1D6 PV par niveau.

Haleine matinale de Swimaf

Sur un appel du prêtre, l'esprit de Swimaf se manifeste et souffle au visage de la cible son haleine dévastatrice d'un matin pénible, après un sommeil de plusieurs siècles.

Touché jusque dans son âme par cette odeur épouvantable, le malheureux perd immédiatement une certaine quantité d'énergie vitale et n'aura plus qu'à pleurer sa malchance.

Usages :

- Attaque mystique sur cible unique
- Ignore l'armure naturelle
- Peut blesser presque n'importe quelle créature



Temps de prière : 1 assaut

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 2D

- L'armure non magique de la cible ne compte pas
- Ne comptez pas de bonus INT ou de matériel

Bonus spéciaux :

- Le prodige cause +1D aux animaux ayant un odorat développé, en particulier tous les animaux n'étant pas des monstres d'origine magique, et à l'exception des oiseaux, et le même bonus est compté pour tout humanoïde d'origine elfique

Restrictions :

- N'affecte pas les élémentaires, esprits, plantes ou autres créature sans odorat



Portée : jusqu'à 5 mètres

- La cible doit être assez proche et tournée vers le prêtre



Prière :

- Habituellement, « Halluh nah Swimaf blooh ! »

Notes diverses :

On ignore encore comment ce prodige a été découvert, mais on ne peut nier son efficacité ! Il reste que le prêtre doit être assez proche de la cible et que cela peut donc se révéler dangereux pour lui.

Échec critique : Swimaf souffle son haleine au visage du prêtre, plutôt que de se tourner vers la cible, et c'est donc lui qui prendra les dégâts.

Réussite critique : c'est un matin TRÈS difficile, ajoutez donc 1D6 aux dégâts causés.

Protection de la Couette

Le prêtre en appelle à Dzul pour s'envelopper (lui ou un allié qu'il peut toucher) dans une couette mystique de protection. La cible gagne ainsi une certaine résistance aux attaques physiques le temps d'un combat. Et on dit : Merci Dzul. Et maintenant, au lit !

Usages :

- Protection mystique sur une cible alliée ou le prêtre



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps

Durée du prodige : 1 combat

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



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices : variables

- Bonus d'armure magique/mystique

- Niveau 2 à 3 : PR+3

- Niveau 4 à 7 : PR+5

- Niveau 8+ : PR+6



Portée : contact

- Le prêtre doit pouvoir toucher la cible



Prière :

- Habituellement, « Ounak lo koti-loo ! »

Notes diverses :

L'avantage de ce bonus d'armure, c'est qu'il protège à la fois des sorts perce-armure et des dégâts des coups critiques, il ne faut donc pas hésiter à dépenser de l'énergie karmique pour se protéger d'un ennemi redoutable. De plus il n'apporte aucun encombrement.

Échec critique : Dzul était mal réveillé et il a mal compris la prière... Il donnera donc le bonus d'armure à l'ennemi le plus proche du prêtre ! S'il n'y a pas d'ennemi en vue, alors les PA seront perdus et il ne se passera rien.

Réussite critique : Dzul est impressionné par la volonté du prêtre, et le prodige ne coûte que 3 PA.



Invocation d'esprit Feignasse

Le prêtre peut appeler à sa rescousse de merveilleux alliés issus du plan de Zaral Bak. Ce sont des esprits damnés de disciples de Dluul, qui ont failli à leur mission dans des temps lointains et qui essaient de racheter leur faute aux yeux de leur dieu. Comme Dluul est endormi, c'est loin d'être gagné, alors ils essaient encore et encore. Ils sont moyennement efficaces, mais ne rechignent jamais au combat.

Caractéristiques :

- Créature semi-consistante vouée au combat
- Aucune immunité, peu d'intelligence



Duration d'invocation : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps



Coût d'invocation : 4 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy

Épreuve de contrôle : aucune

- L'esprit feignasse est toujours fidèle au prêtre

Épreuve de révocation : aucune

- L'esprit feignasse ne retournera dans son plan que s'il est détruit

Maximum d'invocation : 3

- Niveau 3 à 4 : 2 esprits
- Niveau 5 à 8 : 3 esprits
- Niveau 9 et plus : 4 esprits



Énergie vitale : 15	INT : 8
AT : 10	PRD : 0
COU : 20	PR : 1
Classe/XP : 8	Res. Magic : 9

L'esprit feignasse est trop mou pour esquiver, parer ou attaquer en premier. Cependant son courage est grand, car il espère la rédemption.



Dégâts : 1D+4 (marteau)

- Les dégâts sont contondants

Notes diverses :

Ces esprits souffrent d'un défaut : contrairement à bon nombre d'esprits, ils sont semi-consistants et sont donc vulnérables aux attaques classiques. Une fois défaits, ils retournent dans leur plan jusqu'à la prochaine fois...

N'espérez pas leur confier des tâches compliquées ni leur faire porter des charges. Ils acceptent de vous assister uniquement pour obtenir une chance de combattre au nom de Dluul, et pour aller se recoucher.

Échec critique : génération de prodige entropique.

Réussite critique : un esprit très motivé apparaît, il aura +5 PV et +2 en AT et INT.

Coup de barre de Swimaf

La victime de ce coup de barre, désignée par le prêtre, doit s'allonger immédiatement sous le coup d'une incroyable langueur. Si la victime ne peut s'allonger et se reposer, elle verra toutes ses caractéristiques diminuées. Ce prodige n'est toutefois pas très puissant et la Résistance Magique devra être testée, ce qui réserve ce prodige à des cibles de bas niveau.

Usages :

- Malédiction de faiblesse
- Cause un handicap ou le sommeil
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'opposants



Temps de prière : 2 assauts

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

Durée du prodige : 10 minutes

- L'état de langueur perdue pendant ce temps



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

- Test de Résistance Magique de la cible obligatoire
- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- La cible cherche immédiatement à s'allonger pour se reposer
- Si la cible ne se repose pas : -2 à toutes ses carac.

Restrictions :

- N'affecte que les humanoïdes d'origine non magique d'une taille inférieure à 2,5 mètres de haut



Portée : jusqu'à 15 mètres

- La cible doit être en vue du prêtre mais peut se trouver partiellement à couvert



Prière :

- Prière silencieuse et fourbe

Notes diverses :

Lorsqu'un ennemi est déclaré comme hostile, il est bien évident qu'il n'ira pas s'allonger ou se reposer mais qu'il ira combattre le prêtre et ses alliés, quitte à subir les malus liés à son état de fatigue.

Toutefois, dans certains cas le prêtre peut avoir envie d'envoyer quelqu'un se coucher pour se livrer à une action quelconque. Si la cible n'est pas hostile et/ou qu'elle pense être en sécurité, elle se trouvera un endroit proche pour s'allonger au plus vite, pensant être victime d'un malaise.

Certains prêtres ont réussi à sortir de prison grâce à ce prodige...

Échec critique : D1ul est mal réveillé, il se trompe de cible. Le prêtre ou l'un de ses alliés sera donc victime du coup de barre.

Réussite critique : il n'est pas possible de résister au prodige et la victime s'effondre dans un sommeil qui durera 1D20 minutes.

Éveil forcé

Assez simple à produire, ce prodige sert à faire sortir brutalement quelqu'un du sommeil, que celui-ci soit naturel ou induit par du poison, un prodige ou un sortilège. Giffée directement dans son âme par un esprit vengeur, la cible sursaute et se retrouve immédiatement opérationnelle, mais elle sera confuse pendant un certain temps.

Usages :

- Réveil en sursaut d'une cible
- Il n'est pas possible d'y résister
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'opposants
- Induit un handicap momentané



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps



Coût : 2 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- Réveil en sursaut de la cible
- Confusion : toutes caracs -2 (1D20 assauts)

Restrictions :

- N'affecte que les humanoïdes d'origine non magique d'une taille inférieure à 2,5 mètres de haut, et les animaux d'origine non magique, peu importe leur taille
- Ne fonctionne que si la cible est endormie !



Portée : contact

- Le prêtre doit pouvoir toucher la cible



Prière :

- Habituellement, «Nak zratok Ald-ilool !»

Notes diverses :

Ce prodige est idéal pour réparer une bourde à la suite d'un prodige malheureux. Il peut même faire sortir du sommeil les victimes du Souffle de Dlu!

On s'en sert parfois pour faire des blagues, notamment dans les tavernes, mais il ne faut vraiment rien avoir d'autre à faire, hein...

Vous pouvez aussi l'utiliser pour prendre l'avantage avant un combat, si jamais la cible est endormie.

Échec critique : à la place d'un éveil forcé, c'est un coup de polochon mystique que la cible reçoit, causant 2D6+2 points de dégâts. Une autre cible, choisie par le Destin, recevra ces dégâts.

Réussite critique : le prodige ne coûte aucun PA.

Bienfait de la sieste

À la suite d'un rituel ridicule consistant à psalmodier tout en plaçant sous un oreiller un poil de dantragor, un prêtre peut multiplier par deux le coefficient de récupération de l'énergie vitale et astrale d'un allié (ou le sien) pendant la durée du sommeil de celui-ci.

C'est très utile dans les donjons, pour peu qu'on trouve un emplacement calme où se reposer...

Usages :

- Aider à la récupération rapide des PA et PV
- Pour le prêtre ou un allié

XXXXXX

Durée du rituel : 2 minutes

Durée du prodige : variable

- Le prodige sera effectif pendant la durée du sommeil, jusqu'au réveil



Ingrédients :

- 1 poil de dantragor (récupérable !)
- 1 oreiller



Coût : 3 PA

Épreuve : non

- Ce prodige est très simple et toujours réussi

Effets :

- Voir notes

Restrictions :

- Non cumulable avec d'autres effets augmentant la récupération



Portée : contact

- Le prêtre doit être toucher l'oreiller en priant
- Il peut ensuite s'éloigner de la cible pendant son sommeil



Prière :

- Récitez calmement les psaumes de Skeloss l'Omniscient à la page concernée

Notes diverses :

Les règles de récupération sont modifiées uniquement pendant cette période de sommeil, pour la cible du prodige uniquement. Les autres alliés ne seront pas affectés, à moins d'être à leur tour l'objet d'un rituel. Bien sûr, la récupération des points sera multipliée par deux, mais en fonction des conditions (milieu, matériel, etc.) liées à la qualité du sommeil.

Il est important de savoir que le poil de dantragor n'est pas perdu dans le rituel : il pourra être récupéré et utilisé autant de fois que possible, et vous devrez donc en acheter un pour chaque membre du groupe. On ne peut pas utiliser n'importe quel poil de l'animal, mais seulement la version vendue en magasin pour mages. Voir à ce sujet le document sur les ingrédients magiques.

Charentaises maudites

Un ennemi désigné par le prêtre se retrouve affublé de charentaises maudites jaunes et vertes en laine tissée, sauf s'il est doté d'une bonne résistance magique. Bien qu'il soit bête, ce prodige est puissant.

L'opposant deviendra beaucoup moins crédible, mais surtout ne pourra plus bouger qu'au rythme lent d'un vieillard fatigué, en traînant les pieds. Sa capacité de mouvement est divisée par deux et il perd une partie de son Charisme. Il peut devenir également la cible des quolibets de ses alliés.

Usages :

- Malédiction handicapante
- Pour une cible dotée de pieds
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'opposants



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps

Durée du prodige : variable

- Comptez 10 assauts par niveau du prêtre



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

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

Restrictions :

- N'affecte que les humanoïdes d'origine non magique d'une taille inférieure à 2,5 mètres de haut, dotés de pieds fonctionnels et n'étant pas sur monture

Bénéfices : malus de la cible

- Capacité de mouvement : 50%
- Malus esquive : -6
- Effet ridicule : CHA-4



Portée : jusqu'à 15 mètres

- La cible doit être en vue du prêtre mais peut se trouver partiellement à couvert



Prière :

- C'est une litanie fourbe et silencieuse

Notes diverses :

La personne affligée des Charentaises maudites ne pourra s'en débarrasser qu'avec un advanced dispel magic réussi — sinon, elle devra vivre avec pendant toute la durée du prodige. Il n'est pas possible d'enlever les chaussons de ses pieds d'une autre manière, à moins de se trancher les pieds.

Il est à noter que dans certains cas, la cible entre dans une telle furie qu'elle peut décider de se suicider de honte. Si, si, c'est déjà arrivé.

Échec critique : le prêtre lui-même se retrouve équipé des Charentaises maudites, pour 1D20 minutes.

Réussite critique : le prodige ne coûte que 2 PA et il n'est pas possible d'y résister.

Pyjama de combat de Skeloss

Une version un peu plus avancée de la « Protection de la Couette » qui ne peut être utilisée que par le prêtre... Cette fois le prodige affecte le prêtre au moyen d'un pyjama mystique de combat dont la puissance protectrice augmente avec son niveau. L'ennui, c'est que le pyjama est un assez moche et fait perdre au prêtre une partie de son charisme. Heureusement, D'lul s'en fiche.

Usages :

- Bonus d'armure mystique pour le prêtre
- Augmente les chances de parer les coups
- Dure le temps d'un combat

XI

Durée d'incantation : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps

Durée du sort : 1 combat

- L'armure reste active tant que dure le combat



Coût : variable

- Le sort coûte une base de 4 PA, puissance variable au choix du prêtre selon son niveau

- Niveau 4-5 : 4 PA pour +3 PR et PRD+1

- Niveau 6-8 : 8 PA pour +5 PR et PRD+2

- Niveau 9+ : 10 PA pour +6 PR et PRD+3

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices :

- PR magique selon coût et niveau, choix du prêtre
- Effet ridicule : CHA-5 (n'affectant pas la valeur MagiePsy, mais seulement le social)
- Ce bonus mystique absorbe une partie des dégâts critiques et perce-armure



Portée : contact

- Pour le prêtre uniquement



Prière :

- Habituellement, « Niak-zoola doth afflizil ! »

Notes diverses :

On a ici une protection efficace pour le prêtre, laquelle pourra lui permettre de se transformer en un combattant très résistant. L'échec critique en revanche est assez dévastateur, il faut donc bien se concentrer pour obtenir un pyjama de combat correct.

L'avantage de ce prodige est son adaptabilité. Le prêtre est capable de faire varier la quantité d'énergie dépensée pour créer l'armure magique, avec trois possibilités qu'il pourra débloquer à mesure qu'il progresse. Notez que seul le bonus d'armure est magique, l'armure naturelle du prêtre reste non magique.

Échec critique : fâché d'avoir été dérangé dans sa sieste, D'lul supprime une relique de l'inventaire du prêtre (s'il en possède une, sinon il fera disparaître son arme principale).

Réussite critique : ajoutez 2 au score de PR obtenu, selon la dépense en PA voulue à la base.

Ennui mortel de Dlu

Une attaque mentale puissante qui fait perdre à la cible toute sa motivation. La Résistance Magique doit être testée, mais si ce prodige puissant porte ses fruits, la cible n'aura plus aucun Courage, moins de Force et perdra une partie de son Intelligence. Le malheureux passera son temps à s'interroger sur le but de son existence et n'aura plus qu'une envie : rentrer chez lui, boire une soupe et se mettre au lit.

Usages :

- Malédiction démoralisante
- Affecte également l'intelligence
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'opposants



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps

Durée du prodige : variable

- Comptez une minute par niveau du prêtre



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

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

Bénéfices : malus de la cible

- Démotivation : COU/FO/INT-4
- En fonction des ennemis, la démotivation va diminuer les dégâts de 1 à 3 PI, selon les cas (conséquences des malus)
- Un ennemi déjà faible en Courage aura tendance à renoncer au combat et à se rendre

Restrictions :

- N'affecte que les humanoïdes d'origine non magique, peu importe leur taille



Portée : jusqu'à 15 mètres

- La cible doit être en vue du prêtre mais peut se trouver partiellement à couvert



Prière :

- Un psaume à la fois fourbe et silencieux, que vous récitez intérieurement

Notes diverses :

La perte de motivation n'empêchera pas un adversaire hostile de s'en prendre au groupe, mais il le fera sans grande conviction car il n'aura plus vraiment goût à la vie. De fait, ses coups et ses sortilèges feront moins mal. Il peut être également intimidé ou raisonné plus facilement.

Échec critique : c'est le prêtre ou l'un de ses alliés qui est la cible du prodige, car Dlu est fatigué.

Réussite critique : il n'est pas possible de résister au prodige, et celui-ci ne coûte que 4 PA.

Bannière de Dlul

Une bannière étrange apparaît derrière le prêtre, prenant parfois la forme d'une couette ou d'un édredon. Les alliés présents dans la zone d'effet se trouvent alors investis de la bienfaisance de Dlul et gagnent en motivation pendant toute la durée d'un combat. Ils seront plus courageux mais verront également leurs capacités d'attaque et de parade augmenter ! Ils pourront ensuite faire la sieste.

Usages :

- Donner du bonus à tous les membres du groupe
- Durée limitée
- Fonctionne pour tous les types de combattants



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps

Durée du prodige : 1 combat

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



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices : bonus

+2 en AT

+2 en PRD

+2 en COU

Restrictions :

- Pour remercier Dlul, le prêtre et ses alliés devront faire la sieste ensuite dans un délai assez bref, sans quoi le dieu pourra se fâcher et leur infliger une calamité



Aire d'effet : zone 10 mètres

- La bannière se matérialise au-dessus du prêtre
- Tous les alliés se trouvant à moins de 5 m de la bannière bénéficient de son influence (zone circulaire calculée à partir du prêtre)
- Sortir de la zone d'influence annule les bonus



Prière :

- Habituellement, « Atho latak Ald-ilool nazh ! »

Notes diverses :

L'influence de la bannière ne sera pas sentie à travers les murs, et les héros doivent être en vue du prêtre à la portée indiquée pour que cela fonctionne.

Ce prodige consomme pas mal d'énergie astrale, parce que même chez Dlul, on n'a rien sans rien.

Notez qu'il faut bien réfléchir avant de lancer la bannière, car si vous ne pouvez pas dormir ensuite, vous vous exposerez à des tracas...

Échec critique : le dieu fâché transforme les bonus en malus...

Réussite critique : ce prodige sera prolongé pendant 1 heure, sans dépense supplémentaire.

Marteau d'agacement de Dlul

Dlul n'est pas du genre belliqueux, mais il ne supporte pas qu'on le réveille. Avec ce prodige, il inflige à la victime désignée par le héros l'équivalent coup de marteau géant, comme si ce dernier l'avait tiré du sommeil. L'intéressé de faible constitution n'a que peu de chance d'en réchapper... Et quand bien même il lui reste assez d'énergie pour se mouvoir, il n'a souvent plus le courage d'affronter un prêtre aussi dangereux.

Usages :

- Dégâts contondants mystiques sur une cible
- Attaque à distance pour le prêtre
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePsy-1

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices : malus de la cible

- La cible perd 2 en COU jusqu'à la fin du combat
- Si la cible a moins de 12 en FO, elle se retrouve au sol pour 3 assauts



Dégâts : 3D+5

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



Portée : jusqu'à 25 mètres

- La cible doit être en vue du prêtre mais peut se trouver partiellement à couvert



Prière :

- Habituellement, « Marzûghrok Ald-ilool ! »

Notes diverses :

Malgré l'absence totale de côté spectaculaire (l'attaque est invisible), c'est un prodige redoutable. En revanche, c'est au prix d'une grande dépense d'énergie astrale karmique... Mais il faut savoir ce qu'on veut dans la vie.

Échec critique : Dlul est un peu soupe au lait, aussi le prêtre ou l'un de ses alliés sera la cible du prodige, à la place de l'ennemi.

Réussite critique : tirez un critique contondant dans la table correspondante, et appliquez-en les effets.



Invocation de Sommierax

Sommierax le Mécontent est un esprit-démon vivant dans le plan de Zaral Bak et qui n'aime pas être tiré de la sieste. Il prend la forme d'un type maigre et blafard vêtu d'un épais pyjama rose et armé d'un marteau. Si le prêtre arrive à le contrôler il se révélera pugnace et sans pitié envers les ennemis.

Caractéristiques :

- Créature démoniaque vouée au combat
- Aucune immunité, intelligence moyenne
- Produit des dégâts magiques

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes



Ingrédients :

- 1 bougie verte
- 1 dose d'herbe de Nilla



Coût d'invocation : 10 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 12.

Maximum d'invocation : 1

- Vous ne pouvez invoquer qu'un seul Sommierax



Énergie vitale : 30	INT : 11
AT : 12	PRD : 8
COU : 20	PR : 2
Classe/XP : 20	Res. Magie : 8



Dégâts : 1D+7 (marteau)

- Les dégâts sont contondants ET mystiques

Notes diverses :

Pour faire venir cet esprit-démon dans votre plan, vous devez trouver un endroit calme et allumer votre bougie. Ensuite, vous récitez la litanie de Sommierax tout en saupoudrant une zone d'herbe de Nilla finement hachée.

Sommierax n'est pas trop agressif et vous pouvez donc simplement lui ordonner de vous suivre jusqu'au prochain combat. En revanche, il n'est pas très malin et ne s'intéresse à rien d'autre que la vengeance.

N'espérez pas lui confier des tâches compliquées ni lui faire porter des charges. Il accepte de vous assister uniquement pour obtenir une chance de combattre au nom de Dflul.

Échec critique : génération d'un prodige entropique

Réussite critique : pas d'épreuve de contrôle et Sommierax aura +5PV

Édredon salvateur de Dlul

Le prêtre appelle à lui la protection de Dlul pour échapper aux malédictions et à certains effets de magie, de prodiges ou de sortilèges. La Résistance Magique de tous les alliés présents dans la zone d'effet se trouve améliorée pendant quelques temps. La protection est de courte durée cependant... On signalera aussi que la zone n'est pas très grande, et qu'il convient de rester dedans.

Usages :

- Protéger un groupe des malédictions
- Augmentation de la Résistance Magique des alliés



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps

Durée du prodige : 15 assauts

- Le bonus est valable pendant cette durée



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices : bonus variable

- Les alliés dans la zone bénéficient d'un bonus aux épreuves de résistance magique

- Niveau 6-8 : RM+4

- Niveau 9-10 : RM+5

- Niveau 11+ : RM+6



Aire d'effet : zone 10 mètres

- Tous les alliés se trouvant à moins de 5 m de la bannière bénéficient de son influence (zone circulaire calculée à partir du prêtre)

- Sortir de la zone d'influence annule les bonus



Prière :

- En général, « Albanar nozhak ! »

Notes diverses :

Il est entendu que le bonus de Résistance Magique n'atténue pas, en général, les dégâts causés par les projectiles magiques (rayons, boules de feu, foudre...). On ne parle ici que des malédictions ou prodiges nécessitant généralement un test de résistance magique. Mais quand on affronte un mage, en particulier un mage de combat ou un sorcier de Tzintch, on est bien content de pouvoir résister à certains sortilèges incapacitants ou à diverses malédictions.

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

Réussite critique : la durée de protection est doublée.

Flèche de léthargie

Voici un enchantement mystique permettant de transformer une flèche banale en instrument de Dnlul. La flèche ainsi trafiquée par le prêtre (au terme d'un rituel de 15 minutes) sera investie du pouvoir de Dnlul : elle plongera dans le sommeil une cible à condition de lui faire au moins un point de dégât (transpercer l'armure, en somme). Notez qu'il est possible de résister au sommeil également, tout dépend de la cible.

Usages :

- Bénédiction d'une flèche
- Peut être utilisée plusieurs fois
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'opposants



Durée du rituel : 15 minutes

Durée du prodige : permanent

- La flèche sera bénie indéfiniment, jusqu'à ce qu'elle soit brisée ou perdue



Ingrédients :

- 1 dose de savon de Equiepon
- 1 dose de poudre d'argent
- 1 flèche ou 1 carreau, non enchantés



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets liés au projectile :

- La flèche bénie a une chance de plonger la cible dans le sommeil si elle fait des dégâts
- La cible peut résister au sommeil avec une épreuve FO ou RM
- N'affecte que les humanoïdes d'origine non magique d'une taille inférieure à 2,5 m et les animaux de moins de 200kg.



Portée : contact

- Le prêtre doit pouvoir toucher la flèche



Prière :

- Une suite de psaumes provenant des écrits presque oubliés de Skeloss l'Omniscient

Notes diverses :

Pour bénir la flèche ou le carreau, le prêtre devra se trouver un moment au calme et un espace propre. Il obtiendra ainsi un projectile.

Projectile : la cible blessée va sentir couler dans ses veines le pouvoir de Dnlul... Mais elle pourra tenter d'y résister avec une épreuve de FO ou de Résistance Magique, selon sa taille. Si ce test échoue, elle s'endormira pendant 1D20 min. Les grands animaux ou monstres ne sont pas concernés par ce prodige.

Ce prodige est une bonne source de revenus pour le prêtre, puisqu'une telle flèche peut se vendre jusqu'à 50 PO ! Il ne vous restera qu'à trouver des clients.

Échec critique : la flèche est transformée en saucisse, et tous les PA sont perdus. La saucisse n'est même pas bonne, en plus.

Réussite critique : la flèche causera également +2 PI, en dégâts mystiques.

Sanctuaire bienfaisant de Dlul

Quand il veut travailler tranquillement au milieu du champ de bataille, le prêtre peut se réfugier dans ce sanctuaire. Dlul assure à son protégé la totale immunité aux projectiles, aux coups d'épée, aux mandales, aux tranchants des haches et autres turpitudes liées à la vie quotidienne des guerriers. On peut considérer que les coups sont déviés et vont se perdre dans la nature. En contrepartie, le prêtre ne s'engagera pas dans un combat au corps à corps ou à distance utilisant des armes, il devra compter sur ses prodiges.

Usages :

- Invulnérabilité temporaire pour le prêtre
- Incompatible avec le combat au corps-à-corps



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant ce temps

Durée du prodige : 12 assauts

- L'invulnérabilité est effective pendant ce temps



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePsy-1

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices :

- Immunité aux attaques physiques
- Immunité aléatoire aux autres dégâts (voir notes)



Portée : contact

- Pour le prêtre uniquement



Prière :

- Prière silencieuse et rapide

Notes diverses :

Ce sanctuaire est idéal dans le cas où le prêtre veut pouvoir préparer tranquillement des prodiges ou des invocations de soutien, ou boire une potion sans qu'il soit possible de l'attaquer. En revanche, il prendra fin si jamais le prêtre attaque lui-même une cible, d'une manière ou d'une autre, avec une arme. Il peut causer des tourments à l'aide de ses prodiges, en revanche.

Effet aléatoire : pour les dégâts autres que physiques (tranchants, contondants ou flèches) Dlul est parfois un peu stupide. En conséquence, si le prêtre est pris pour cible par des sorts, des prodiges, des pièges ou des dégâts élémentaires, il faudra tirer 1D6 : sur 4, 5 6 seulement l'invulnérabilité fonctionnera, sinon la protection sera inutile.

Échec critique : tirage d'un prodige entropique.

Réussite critique : la durée du prodige est doublée, et l'effet aléatoire ne sera pas pris en compte.



Invocation de Feignasse du Chaos

Le prêtre peut appeler à lui ce fier guerrier affilié à Dlul... Qui sortira d'un plan d'existence aberrant avec l'intention de rosser tout ce qui bouge, tout ce qui l'empêche de dormir (y compris les alliés du prêtre si celui-ci ne parvient pas à le contrôler). Il est d'une humeur massacrate et doté d'une certaine intelligence, donc il est difficile à contrôler. Il vaut mieux être sûr de son coup.

Caractéristiques :

- Créature venue d'ailleurs vouée au combat
- Aucune immunité, intelligence moyenne
- Produit des dégâts magiques

XXXXXX

Durée du rituel : 15 minutes



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de malachite
- 1 dose d'orties du chaos

☆☆☆☆☆

Coût d'invocation : 20 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+12
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+12
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

- Vous ne pouvez invoquer qu'un seul Feignasse du Chaos à la fois



Énergie vitale : 40	INT : 12
AT : 12	Esquive : 12
COU : 20	PR : 5
Classe/XP : 40	Res. Magie : 12



Dégâts : 2D+4 (marteau)

- Les dégâts sont contondants ET magiques

Notes diverses :

Il vaut mieux réfléchir à deux fois avant de tenter l'expérience de l'invocation, car ce guerrier ne fait pas dans la dentelle : il est vêtu d'une armure bien solide et brandit un marteau à deux mains capable de broyer les os des plus récalcitrants. Si votre score MagiePsy est bas, tâchez de vous assurer un bonus le temps de réaliser cette invocation.

Échec critique : tirage d'un prodige entropique.

Réussite critique : il n'y a pas d'épreuve de contrôle, et l'invocation pourra être renvoyée sans épreuve.

Béatitude de Swimaf

Voici un prodige de soin très efficace, du genre « lève toi et marche ». En désignant quelqu'un pour recevoir la béatitude de Swimaf, le prêtre lui assure à la fois la guérison des plaies et le retour de tous ses points de vie. Un avatar du dieu se penche alors sur le malheureux et lui souffle de l'énergie vitale pure en pleine face. En revanche, il ne peut faire repousser les membres, et surtout pas la tête. Ce n'est pas parce qu'on est un dieu qu'on n'a pas le sens des réalités.

Usages :

- Régénération puissante pour le paladin ou un allié
- Guérison des blessures
- Fonctionne uniquement sur les humains ou humanoïdes vivants
- Nécessite de prévoir une sieste imminente

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

- Pendant ce temps, le prêtre se concentre sur lui-même ou sur un allié

☆☆☆☆☆

Coût : 14 PA

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices : soin total

- La cible du soin régénère tous ses PV
- Guérison des blessures et des fractures

Restrictions :

- La cible du soin doit immédiatement faire une sieste de 4H au moins, pour rendre hommage à Dlu!
- Dlu! n'accordera ce prodige que deux fois par jour à un prêtre, peu importe la/les cible(s)



Portée : contact

- Le prêtre doit rester au chevet du malade pendant toute la durée de la prière



Prière :

- Suite de psaumes tout à fait ennuyeux provenant des écrits de Skeloss

Notes diverses :

C'est un prodige de guérison très puissant, mais il faut que la cible accepte de rendre hommage à Dlu! juste après avoir reçu ses bienfaits. On a rapporté des cas de barbares ou de nains, qui une fois soignés ont refusé de dormir, préférant retourner à la baston... Ils ont alors attiré sur tout le groupe d'horribles calamités. Le prêtre devra donc prévoir cette éventualité, quitte à s'arranger pour attacher un ami à son lit.

Échec critique : Dlu! s'ennuie. Il décide de tuer le malade en bâillant, aspirant ainsi sa vie. Même un Point de Destin ne pourra le sauver de cette sentence, mais son corps pourra ensuite être ramené à la vie.

Réussite critique : la cible du soin gagne +3 PV à son maximum, de manière permanente !

Inconsistance de Dlul

Dlul est parfois si mou et lent qu'il en perd toute consistance. Il peut choisir d'octroyer ce don à son prêtre pour une durée limitée. Le bénéficiaire de ce prodige devient incapable de nuire ou d'agir sur son environnement, mais il peut traverser des murs et toutes sortes de matières tant que le prodige est actif. En revanche, il est toujours visible et translucide.

Usages :

- Changement d'état pour le prêtre
- Possibilité de traverser des murs, bonus discrétion
- Durée limitée
- Vulnérabilité à certains types de dégâts
- Impossibilité d'agir

XI

Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : variable

- Le prodige peut être maintenu tant qu'il est alimenté en énergie karmique



Coût : variable

- Dépensez 5 PA pour devenir inconsistant
- Dépensez 2 PA chaque minute sous cette forme
- Le retour à l'état consistant coûte également 1 PA

Épreuve : MagiePsy-2

Effets :

- Voir notes pour des précisions
- Ne produisant aucun bruit, le héros n'a pas à passer d'épreuve de discrétion mais il demeure visible

X

Portée : contact

- Pour le prêtre uniquement



Prière :

- Une litanie du livre de l'inconsistance de Swimaf

Notes diverses :

Le prêtre peut choisir de devenir inconsistant pour échapper à une menace ou bien pour faire un travail d'éclaireur. Tout le matériel qu'il transporte deviendra également inconsistant. Sous cette forme il ne peut pas être blessé par des dégâts physiques, ni agir sur son environnement de quelque manière que ce soit. Il ne peut pas non plus lancer de prodige. Comme il est toujours visible, il est possible de le blesser avec de l'électricité, du feu, des rayons magiques ou des prodiges. Le froid, en revanche, ne l'atteint pas. Cet état consomme pas mal de PA, il vaut mieux s'assurer de ne pas rester coincé dans un mur ou un décor, sans quoi le héros pourrait y rester à tout jamais... Sous forme de cadavre.

Échec critique : le héros dépense l'intégralité de ses PA et se retrouve bloqué à l'état d'inconsistance. Il ne pourra retrouver son état normal que grâce à l'aide d'autres paladins ou prêtres de Dlul dans un temple, s'il arrive à expliquer son état à l'aide de mimes.

Réussite critique : le paladin réussit à canaliser l'énergie karmique et la dépense en PA sera diminuée de moitié.

Déprime suicidaire de Dlul

Le prêtre désigne une cible, et si elle ne parvient pas à résister au prodige elle se sentira investie d'un ennui profond et de toute la misère du monde. La victime n'aura plus qu'une idée en tête : mettre fin à sa vie, d'une manière aussi triste que sordide. Son plus cher désir sera d'accéder au sommeil final...

Usages :

- Malédiction de mort sur une cible
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'ennemis



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre pendant qu'il prépare cette prière

Durée du prodige : permanent

- La cible sera maudite jusqu'à son décès ou un éventuel contre-sort



Coût : 18 PA

Épreuve : MagiePsy-1

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

Effets :

- La cible sous l'effet du prodige cherche à se suicider

Restrictions :

- N'affecte que les humanoïdes d'origine non magique



Portée : jusqu'à 25 mètres

- La cible doit être en vue du prêtre mais peut se trouver partiellement à couvert



Prière :

- Prière silencieuse, par pure fourberie

Notes diverses :

Il s'agit là d'un moyen radical et certain de se débarrasser d'un ennemi ou d'une cible, le tout sans se salir les mains. On raconte que certains prêtres corrompus, attirés par l'argent, ont utilisé cette prière afin de mener à bien des assassinats. Toutefois, on a remarqué que cette technique privait généralement le groupe d'un certain nombre de points d'expérience...

La cible, si elle ne peut attenter à ses jours, cessera de s'alimenter jusqu'à ce que son état de faiblesse ait raison de son énergie vitale.

Échec critique : génération d'un prodige entropique

Réussite critique : le sort ne coûte que 12 PA

Souffle de Dlul

C'est une invocation très puissante qui fait appel au grand pouvoir de Dlul. Le dieu qui répond à l'appel du prêtre agite une gigantesque couette invisible au-dessus d'une zone (dont l'importance dépend du niveau du prêtre) et tout le monde s'endort (sauf le prêtre)... Quel que soit l'âge, le niveau, l'intelligence ou l'activité exercée à ce moment... Il n'existe aucun moyen, pour un être non divin, de résister à ce prodige.

Usages :

- Malédiction de zone incapacitante
- Efficace sur n'importe qui, à l'exception de certains démons ou êtres divins
- En extérieur uniquement (ou milieu ouvert)
- Temps de rituel un peu long

XXXXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du prodige : variable

- Comptez 1 H de sommeil par niveau du prêtre



Ingrédients :

- 1 foetus de lamanthulu
- 1 relique de Dlul
- 1 oisillon piétiné par un aurochs



Coût : MAX PA

- Le prêtre utilise toute son énergie karmique, qui doit être à son maximum

Épreuve : MagiePsy-4

Effets :

- Les cibles s'endorment d'un sommeil profond
- Ce sommeil est spécial : on ne peut être réveillé que par une stimulation violente ou un prodige d'éveil



Portée : à vue

- Le prêtre peut désigner une zone en vue, jusqu'à plusieurs centaines de mètres

Aire d'effet : large zone

- Zone circulaire de 100 mètres de diamètre



Prière :

- La litanie du souffle de Dlul, impossible à retranscrire ici car trop longue

Notes diverses :

Le prêtre pourra profiter du sommeil des cibles pour vaquer à ses occupations. La relique utilisée pour invoquer ce prodige, qui doit être différente de sa relique habituelle, reste en sa possession à la fin du rituel (celui-ci par ailleurs ne dure que cinq minutes) toutefois les autres ingrédients seront dissous par Dlul, et d'ailleurs on ne sait pas vraiment ce qu'il en fera.

Notez que ce prodige de grande puissance a tendance à attirer la curiosité d'autres dieux... Il convient donc d'être prudent et de ne pas en profiter pour faire n'importe quoi, car il y a risque de se faire maudire.

Échec critique : Dlul était une fois de plus mal embouché, il comprend mal et décide d'endormir le prêtre à tout jamais — celui-ci mourra s'il n'est pas emmené dans un temple de Dlul dans les 3 jours.

Réussite critique : Dlul est de bonne humeur, le prodige ne coûte que 16 PA.

Marteau béni de Dlul

Ce prodige permet de bénir un marteau pour qu'il ait une chance de plonger dans le sommeil toute cible frappée qui subirait des dégâts. Les résultats sont un peu aléatoires et la cible peut y résister, mais il est toujours bien pratique de voir un ennemi s'endormir à ses pieds. De plus, l'arme produit des dégâts mystiques, ce qui en fait une pièce d'équipement de grande valeur.

Usages :

- Bénédiction définitive d'un marteau
- Fonctionne sur une arme non enchantée
- Arme utilisable par n'importe qui

XXXXXX

Durée du rituel : 1 heure

Durée du prodige : permanent

- L'arme est bénie définitivement



Ingrédients :

- 1 marteau (1 ou 2 mains)
- 3 doses de poudre d'or



Coût : MAX PA

- Le prêtre utilise toute son énergie karmique, qui doit être à son maximum

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices associés à l'arme :

+1 aux dégâts de l'arme

+Effet « sommeil » : voir notes

Produit des dégâts mystiques/contondants

Brille quand le héros a besoin de sommeil

Rupture : incassable



Portée : Contact

- Le prêtre 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. Il est entendu que le prêtre lui-même ne peut pas utiliser un marteau à deux mains, mais il peut toutefois enchanter un tel marteau pour quelqu'un d'autre (un paladin de Dlul, par exemple).

Effet « sommeil » : une cible humanoïde perdant au moins 1 PV suite à une blessure devra tester sa Résistance Magique ou sombrer dans le sommeil pour 1D6 minutes. L'effet sommeil ne s'applique pas aux démons, élémentaires, esprits, morts-vivants et créatures magiques.

Cette discipline a permis à de nombreux prêtres de s'enrichir en fin de carrière.

Échec critique : le marteau devient intégralement constitué de verre de couleur turquoise. C'est très joli mais très cassant, et pas du tout utilisable en combat.

Le prêtre pourra tenter de le vendre, au mieux.

Réussite critique : ajouter bonus AT+1.

Gambijama de Swimaf

Ce prodige permet au prêtre de haut niveau d'enchanter un pyjama pour en faire un vêtement de protection mystique efficace à porter sous n'importe quelle armure, sans souffrir d'encombrement. Un tel vêtement ne pourra être utilisé que par un adepte de Dlul, prêtre ou paladin, et lui permettra par ailleurs de s'adonner à la sieste en toute quiétude.

Usages :

- Bénédiction définitive d'un pyjama
- Fonctionne sur pyjama non enchanté
- Uniquement utilisable par un affilié à Dlul

XXXXXXXX

Durée du rituel : 1 heure

Durée du prodige : permanent

- Le gambijama est béni définitivement



Ingrédients :

- Un pyjama de qualité
- 5 doses de poudre d'or



Coût : MAX PA

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

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices associés au pyjama :

+2 en PR (bonus magique)

+5 PV au maximum EV

Bonus : COU+1

Se porte sous une armure

Rupture : incassable



Portée : Contact

- Le prêtre doit être au contact du pyjama



Prière :

- Longue suite de psaumes de Swimaf

Notes diverses :

Ce pyjama passe en statut magique, à savoir qu'il ajoute un bonus magique sans modifier la valeur de PR naturelle (et donc, l'encombrement). On ne peut toutefois enfiler qu'un seul gambijama à la fois. Un pyjama enchanté par ce prodige ne pourra être utilisé que par un adepte de Dlul.

Si quelqu'un d'autre décide de l'utiliser, il sera immédiatement pris de vertiges et ressentira l'envie de dormir en permanence. S'il refuse de dormir, il pourra être maudit par Dlul et foudroyé.

Échec critique : le pyjama devient rose, et n'a pas du tout les propriétés demandées. Il est largement ouvert à l'entrejambe. En fait, c'est probablement une farce de Lafoune !

Réussite critique : le gambijama bénéficiera d'une fonction chauffante, qui immunisera son porteur à la maladie « rhume des pierres ».

Index des prodiges de Dlul



Assistance à l'aventure :

- N1 : Discours assommant (page 3)
- N3 : Éveil forcé (page 11)
- N5 : Bannière de Dlul (page 16)
- N7 : Flèche de léthargie (page 20)
- N11 : Inconsistance de Dlul (page 24)
- N14 : Marteau béni de Dlul (page 27)
- N15 : Gambijama de Swimaf (page 28)



Invocation :

- N3 : Esprit feignasse (page 9)
- N6 : Sommierax (page 18)
- N9 : Feignasse du Chaos (page 22)



Protection :

- N2 : Protection de la Couette (page 8)
- N4 : Pyjama de combat de Skeloss (page 14)
- N7 : Édredon salvateur (page 19)
- N8 : Sanctuaire bienfaisant de Dlul (page 21)



Prodiges d'attaque :

- N1 : Coup du polochon (page 5)
- N2 : Haleine matinale de Swimaf (page 7)
- N6 : Marteau d'agacement de Dlul (page 17)



Soins et régénération :

- N2 : Sieste réparatrice (page 6)
- N4 : Bienfaits de la sieste (page 12)
- N10 : Béatitude de Swimaf (page 23)



Bénédictio n d'objets :

- N7 : Flèche de léthargie (page 20)
- N14 : Marteau béni de Dlul (page 27)
- N15 : Gambijama de Swimaf (page 28)



Malédiction s diverses :

- N1 : Bâillement de Dlul (page 4)
- N3 : Coup de barre de Swimaf (page 10)
- N4 : Charentaises maudites (page 13)
- N5 : Ennui mortel de Dlul (page 15)
- N12 : Déprime suicidaire de Dlul (page 25)
- N13 : Souffle de Dlul (page 26)

Illustrations de couverture et intérieures :

Guillaume « Runequi » Albin
<http://guillaume-albin.fr/>