

Manuel du paladin de DLU1

Niveaux 1 à 15

Les disciples de Dlul

Dlul 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.

Dlul 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, Lafonne et 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 Dlul n'ont pas de code de couleur particulier, car c'est assez fatigant et rien que d'y penser les fait bailler. Ils sont souvent vêtus de couleurs claires et neutres (blanc, crème, beige, brun...).

Office quotidien

Dlul 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+2 contre toutes les créatures à peau verte (frénétiques, elles ont toujours agacé Dlul)
- Bonus AT/PRD/COU+1 et Résistance magie +3 contre les adeptes et créatures de dieux ennemis
- Bonus +1 aux dégâts avec un marteau
- « Bon sommeil » : Récupération améliorée : +50% PV et +25% PA (par période de repos)
- Aucune restriction d'armure (restriction d'origine)

Obligations

- Obligation de dormir au moins huit heures par tranche de 24H : Dlul 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 son armure
- Le paladin garder avec lui une relique de Dlul pour que celui-ci réponde à ses prodiges

Restrictions

- Interdiction de participer à des travaux pénibles de longue durée : Dlul n'aime pas l'effort
- Interdiction de mentir à un paladin ou un disciple de Dlul : cela provoquerait le courroux du dieu
- Pas de restrictions concernant les armes, même si Dlul préfère les marteaux

Discours assommant

Grâce à ce prodige le paladin 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 paladin. 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 paladin doit parler pendant ce temps pour accrocher l'auditoire

Durée du prodige : variable

- Comptez deux minutes par niveau du paladin



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 paladin l'emporte, il captive l'auditoire

Effets :

- La foule ainsi capturée sera plongée dans un sommeil court et léger



Portée : variable

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



Prière :

- Le paladin 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 paladin 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.

Conviction de Dlu

Le paladin utilise son énergie karmique et une prière pour augmenter ses chances de frapper son adversaire et de lui causer des dégâts, 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. Son attaque devient également mystique !

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 :

- Hurlez simplement « Pour Dlu ! »



Temps de prière : 1 assaut



Coût : 2 PA

Épreuve : AT+2

- Ajouter 2 au score AT pour cette attaque
- Si l'attaque échoue, 2 PA sont perdus



Dégâts : arme +bonus

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

Niveaux 1 à 2 : +3

Niveaux 3 à 4 : +4

Niveaux 5 à 8 : +5

Niveaux 8 et supérieurs : +6

Restrictions :

- Non cumulable avec un coup spécial



Portée : contact

- Le paladin doit être au corps à corps

Notes diverses :

Les dégâts causés par cette attaque sont 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.

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

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

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 paladin ne peut pas combattre pendant ce temps



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8



Dégâts : 1D+2

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



Portée : jusqu'à 10 mètres

- La cible doit être en vue du paladin 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 ennemi en armure épaisse.

Échec critique : c'est un allié du paladin, ou le paladin 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 paladin 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

XXXXXX

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 max. de PV rendus
- Le paladin peut choisir de soigner moins que ce score, mais pas plus

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 5



Portée : contact

- Le paladin 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 paladin 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 paladin dépensera le double en énergie karmique

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

Aura d'obscurité

Il s'agissait à l'origine d'un prodige permettant à un paladin fatigué de se reposer en paix, sans avoir la lumière dans les yeux. C'est devenu avec l'usage un prodige utile en combat, avec certains défauts. En effet, tout ceux qui sont pris dans l'aire d'effet (hormis les créatures nyctalopes) se retrouvent dans le noir et souffrent d'un handicap. Le paladin devient également presque impossible à viser car il est englobé dans une sphère d'obscurité, mais il y voit assez pour combattre efficacement et se déplacer.

Usages :

- Handicap pour tous ceux qui sont dans la zone
- Sans effet contre les créatures aveugles
- Sans effet contre les créatures nyctalopes



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin PEUT combattre en même temps

Durée du prodige : 5 minutes

- Le prodige est actif pendant cette durée



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Effets : malus

- Au corps-à-corps : AT/PRD-3
- Ennemis à distance : AD-8



Aire d'effet : variable

- Le paladin est au centre de la zone

Niveau 2-3 : zone circulaire 4 m

Niveau 4-5 : zone circulaire 5 m

Niveau 6-8 : zone circulaire 6 m

Niveau 9-10 : zone circulaire 8 m

Niveau 11+ : zone circulaire 10 m



Prière :

- Habituellement, « l'a zol tinibradi ! »

Notes diverses :

Grâce à Dlu!, le paladin lui-même dispose d'une vision juste assez bonne pour pouvoir agir, alors que tous ceux qui sont autour de lui sont plongés dans le noir. Il n'est pas possible d'annuler cette obscurité avec de la lumière, de quelque nature, car celle-ci sera absorbée par Dlu!. Si le paladin se déplace, la zone se déplace autour de lui !

Il faut savoir à quel ennemi on s'attaque car certaines créatures, démons ou dragons voient parfaitement dans l'obscurité...

Un ennemi intelligent pourra tenter de sortir de la zone pour retrouver la vue. Les autres feront avec en général, ne sachant où aller.

Échec critique : le paladin génère un prodige entropique

Réussite critique : l'obscurité s'étend sur le double de sa zone prévue, mais ce n'est pas toujours une bonne nouvelle...

Coup de barre de Swimaf

La victime de ce coup de barre, désignée par le paladin, 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. Sa résistance à la magie doit être testée, bien sûr dans le cas où elle a une chance d'être affectée par la fatigue.

Usages :

- Malédiction de faiblesse
- Cause un handicap ou le sommeil
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, morts-vivants et créatures magiques



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin ne peut pas combattre pendant ce temps

Durée du prodige : 10 minutes

- L'état de langueur perdure 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 caracs



Portée : jusqu'à 15 mètres

- La cible doit être en vue du paladin 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 paladin et ses alliés, quitte à subir les malus liés à son état de fatigue.

Toutefois, dans certains cas le paladin 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 paladins ont réussi à sortir de prison grâce à ce prodige...

Échec critique : D1ul est mal réveillé, il se trompe de cible. Le paladin 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



Invocation d'esprit Feignasse

Le paladin peut appeler à sa rescousse de merveilleux alliés issus du plan de Zaral Bak. Ce sont des esprits damnés de disciples de Dlul, qui ont failli à leur mission dans des temps lointains et qui essaient de racheter leur faute aux yeux de leur dieu. Comme Dlul 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



Durée d'invocation : 4 assauts

- Le paladin 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 paladin

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. Magie : 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 : ID+3 (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 Dlul.

Échec critique : génération de prodige entropique

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

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 paladin peut multiplier par deux le coefficient de récupération de l'énergie vitale 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 paladin 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
- 1 oreiller



Coût : 3 PA

Épreuve : non

- Ce prodige est très simple et toujours réussi

Effets :

- Voir notes
- N'affecte pas la récupération des PA

Restrictions :

- Non cumulable avec d'autres effets augmentant la récupération



Portée : contact

- Le paladin 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 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 PV sera multipliée par deux mais il faut calculer 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. 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.

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 paladin... Cette fois le prodige affecte le paladin 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 paladin une partie de son charisme. Heureusement, Dlu! s'en fiche.

Usages :

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



Durée d'incantation : 2 assauts

- Le paladin ne peut pas combattre pendant ce temps

Durée du sort : 1 combat



Armure mystique reste active tant que dure le combat

Coût : variable

- Le sort coûte une base de 4 PA, puissance variable au choix du paladin 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 paladin
- Effet ridicule : CHA-5 (n'affectant pas la valeur MagiePsy)
- Ce bonus mystique absorbe une partie des dégâts critiques et perce-armure

Portée : contact

- Pour le paladin uniquement



Prière :

- Habituellement, « Niak-zoola doth affizil ! »

Notes diverses :

On a ici une protection efficace pour le paladin, 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 paladin est capable de faire varier la quantité d'énergie dépensée pour créer l'armure magique, avec trois possibilités qu'il pourra débloquent à mesure qu'il progresse.

Notez que seul le bonus d'armure est magique, l'armure naturelle de la cible reste non magique.

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

Réussite critique : ajoutez 2 au score de PR mystique obtenu selon la dépense en PA voulue

Bannière de Dlul

Une bannière étrange apparaît derrière le paladin, 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 héros 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 paladin 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 paladin
- Tous les alliés se trouvant à moins de 5 m de la bannière bénéficient de son influence (zone circulaire calculée à partir du paladin)
- 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 paladin 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 tracasseries...

En cas de réussite critique, ce prodige sera prolongé pendant 1 heure sans dépense supplémentaire.

Sur un échec critique, le dieu fâché transformera les bonus en malus...

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 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 paladin aussi dangereux.

Usages :

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



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin ne peut pas combattre pendant ce temps



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy-I

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices : malus de la cible

- La cible perd 2 en COU
- Si la cible a moins de 12 en FO, elle se retrouve au sol pour 3 assauts



Dégâts : 3D+2

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : jusqu'à 20 mètres

- La cible doit être en vue du paladin 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 paladin 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



Invocation de Sommierax

Sommierax le Mécontent est un esprit-démon vivant dans le plan de Zarál 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 paladin 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 Nílla



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+5 (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 Nílla 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 Dúl.

Échec critique : génération d'un prodige entropique

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

Marteau-sieste

Si le paladin est armé d'un marteau, il peut expédier directement dans le sommeil une cible en réussissant à lui porter un coup chargé de toute la molesse de Dlu.

La victime incapable de résister à la magie s'écroulera pour de bon et dormira pendant une période assez aléatoire, mais d'un sommeil très lourd.

Usages :

- Malédiction de sommeil immédiate
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, morts-vivants et créatures magiques



Temps de prière : 1 assaut

- Le paladin DOIT combattre pendant ce temps

Durée du prodige : variable

- Le sommeil de la cible va durer 1D20 minutes + le niveau du paladin



Coût : 8 PA

2 épreuves : MagiePsy + AT

- Le paladin doit réussir sa prière
- Le paladin doit ensuite réussir son attaque
- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets :

- La cible tombe et s'endort sur le champ



Dégâts : normaux

- Les dégâts normaux de l'arme seront comptés



Portée : contact

- La cible doit être au corps à corps avec le paladin



Prière :

- Prière silencieuse et très courte

Notes diverses :

Voilà de quoi calmer un ennemi pour de bon ! Il est évidemment possible d'endormir ainsi une cible qui n'est pas encore en combat, si le paladin frappe le premier avec une certaine lâcheté.

Le sommeil induit par ce coup n'est pas naturel, et il ne pourra être vaincu que par un prodige d'éveil ou une stimulation très violente (comme un sort électrique). Le mieux est d'attendre que votre victime se réveille.

Notez que si vous achevez un ennemi endormi, vos points d'expérience seront généralement très réduits.

Échec critique : Dlu n'a pas compris votre démarche et il régénère votre cible pour +10 PV

Réussite critique : il n'est pas possible de résister au prodige et il n'est pas nécessaire de passer une épreuve AT

Foudre de Skeloss

L'esprit de Skeloss dénonce un trouble-fête et provoque une attaque directe de Dlu! contre une cible qui empêche de dormir le paladin. Ce trait de foudre venu d'un plan d'existence lointain traverse la cible et brûle ses organes internes.

C'est assez violent, aussi les cibles les plus faibles ont une chance d'en mourir. Il ne faut pas agacer Dlu!.

Usages :

- Dégâts magiques sur une cible
- Attaque à distance pour le paladin
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit
- Ignore l'armure de la cible



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin ne peut pas combattre en même temps



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePsy-2



Dégâts : 3D6+5

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- BONUS : +2 contre les peaux-vertes
- Ignore le score PR naturel de la cible



Portée : jusqu'à 30 mètres

- Visée par le dieu, la cible peut être à couvert mais elle doit être en vue du paladin



Prière :

- En général, criez « Platika flutuh ! »
- Désignez la cible avec férocité et entrain

Notes diverses :

Les dégâts produits par ce trait de foudre sont assez conséquents et auront tendance à attirer l'attention de la cible sur le paladin.

Échec critique : l'allié du paladin ayant le moins dormi dernièrement sera pris pour cible à la place de l'ennemi (en cas de doute, tirer l'allié au dé)

Réussite critique : Dlu! aimerait vraiment qu'on lui fiche la paix, la cible est tuée sur le coup (sauf test de résistance magique réussi, auquel cas vous ajoutez 2D6 aux dégâts du prodige)

Repentir de Dlul

Le paladin peut s'assurer la protection de Dlul et ainsi renvoyer une partie des dégâts qu'il subit vers ses ennemis, à titre de vengeance personnelle. Parce que ce n'est pas très sympa tout de même d'attaquer un disciple du dieu du sommeil ! Et c'est un peu le prodige de la dernière chance, car le paladin y laissera tout ce qui lui reste de points astraux.

Usages :

- Infliger automatiquement des dégâts en retour
- Fonctionne pour le paladin uniquement
- Dégâts mystiques touchant n'importe quelle cible
- Renvoie tous types de dégâts



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin perdra ces assauts en attaque/parade
- Si le héros perd connaissance, le prodige prend fin

Durée du prodige : 1 combat

- Le prodige est effectif jusqu'à la fin de l'action de combat en cours, tant qu'un ennemi est debout



Coût : MAX PA

- Consomme la totalité des PA restant au paladin
- Le capital de PA doit être au moins à 50% de son maximum à ce moment

Épreuve : MagiePsy

Dégâts : variables

- Chaque fois que le paladin est touché, 50% de ces dégâts sont infligés également à la créature ou à la personne qui les a causés
- Les dégâts comptés sont uniquement ceux qui sont retranchés des PV
- Ces dégâts ignorent l'armure de l'ennemi



Portée : sans limite

- Les dégâts peuvent venir d'aussi loin que possible, le prodige sera effectif



Prière :

- Habituellement, « Salounak bli halluh ! »
- Répétez-le à chaque assaut

Notes diverses :

Les ennemis ne peuvent rien tenter pour contrer ces dégâts, qui se présentent sous la forme de décharges mystiques infligeant des brûlures à l'intérieur même du corps de la cible. Aucune protection ne sera comptée pour eux.

Les monstres, brigands, créatures et autres ennemis, s'ils sont touchés plusieurs fois par cette réprimande, devront faire face à une épreuve de courage, et en cas d'échec quitteront le combat pour éviter qu'ils ne se tuent eux-mêmes. Ils peuvent également, dans certains cas, être assez intelligents pour arrêter de taper.

En cas d'échec critique, le paladin devra tirer une calamité dans la table Mankdebol.

Si c'est une réussite critique, Dlul sera très énervé et 100% des dégâts seront retournés contre l'ennemi

Nappe de silence

Quand on veut se reposer, il faut pouvoir être tranquille ! Grâce à ce prodige étonnant, le paladin s'assure qu'aucune nuisance sonore ne viendra le perturber, ni lui ni ses alliés, dans une zone donnée et pendant un certain temps. Le sommeil de chacun sera ainsi garanti mais comme aucun bruit ne pourra être fait, il ne sera pas possible non plus de discuter ou de lancer des sorts dans la zone.

Usages :

- Bénédiction d'une zone pour la rendre silencieuse
- Durée assez importante
- Discussion et sorts impossibles dans la zone



Durée du rituel : 2 minutes

Durée du prodige : variable

- Comptez une heure par niveau du paladin



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

Effets : silence complet

- L'air ambiant dans la zone absorbe tous les bruits, les sons et les chocs



Aire d'effet : zone 15 mètres

- Le silence se forme autour du paladin qui délimitera le centre de la zone avec son rituel.
- C'est une zone circulaire de 15 mètres de diamètre, qui deviendra fixe une fois le rituel terminé, le paladin pourra donc ensuite s'y déplacer ou en sortir sans altérer l'enchantement
- Sortir de la zone permet de parler et d'entendre les sons à nouveau



Prière :

- Répétez en boucle la litanie correspondante pendant 2 minutes, jusqu'à ce que votre voix soit absorbée, ce qui signifiera que le prodige fonctionne

Notes diverses :

On a trouvé de nombreuses utilisations pratiques à la nappe de silence, par exemple dans certaines bibliothèques ou dans les centres d'érudition où le silence total est préférable au chahut.

En matière d'aventure, il permet de se reposer efficacement, ou bien il peut permettre d'enchanter une zone pour empêcher quiconque d'un proférer des sortilèges ou des prières. Seules les incantations silencieuses seront donc possibles pour quelqu'un qui se trouve dans la zone.

En revanche, une personne à l'extérieur de la zone peut tout à fait lancer des sorts sur ceux qui sont dedans...

Réussite critique : la dépense en PA sera nulle
Sur un échec critique, le paladin génère un prodige entropique

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 paladin 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 paladin 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 Dflul
- Dflul n'accordera ce prodige qu'une seule fois par jour à un paladin, et ce quelle que soit la cible



Portée : contact

- Le paladin 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 Dflul 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 paladin devra donc prévoir cette éventualité, quitte à s'arranger pour attacher un ami à son lit.

Échec critique : Dflul s'ennuie. Il décide de tuer le malade en aspirant sa vie. Même un point de destin ne pourra le sauver de cette sentence.

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

Inconsistance de Dlu

Dlu est parfois si mou et lent qu'il en perd toute consistance. Il peut choisir d'octroyer ce don à son paladin 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 paladin
- Possibilité de traverser des murs, bonus discrétion
- Durée limitée
- Vulnérabilité à certains types de dégâts
- Impossibilité d'agir



Temps de prière : 4 assauts

Durée du prodige : variable

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



Coût : variable

- Dépensez 4 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



Portée : contact

- Pour le paladin uniquement



Prière :

- Une litanie du livre de l'inconsistance de Swimaf

Notes diverses :

Le paladin 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 prodiges. Comme il est toujours visible, il est possible de le blesser avec de l'électricité, du feu, des rayons magiques ou des prodiges.

Comme cet état consomme pas mal d'énergie astrale, il vaut mieux s'assurer de ne pas rester coincé dans un mur ou le héros pourra 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 pourra retrouver son état normal grâce à l'aide d'autres paladins de Dlu 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 paladin 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, avec les moyens disponibles. Son plus cher désir sera d'accéder au sommeil final...

Usages :

- Malédiction de mort sur une cible
- Ne fonctionne pas sur les démons, esprits, morts-vivants et créatures magiques



Temps de prière : 4 assauts

- Le héros ne peut pas combattre pendant ce temps

Durée du prodige : permanent

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



Coût : 16 PA

Épreuve : MagiePsy-1

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets :

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



Portée : jusqu'à 20 mètres

- La cible doit être en vue du paladin 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 paladins 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 paladin agite une gigantesque conette invisible au-dessus d'une zone (dont l'importance dépend du niveau du paladin) et tout le monde s'endort (sauf le paladin)... 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

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du prodige : variable

- Comptez 1 H de sommeil par niveau du paladin



Ingrédients :

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



Coût : MAX PA

- Le paladin 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 paladin 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 paladin pourra profiter du sommeil des cibles pour vaquer à ses occupations. La relique qu'il possédait pour invoquer Dlul reste en sa possession à la fin du rituel (celui-ci par ailleurs ne dure que cinq minutes, mais il faut trouver les ingrédients) mais les autres ingrédients seront dissouts 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 paladin 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

Bouclier béni de Dlul

Ce prodige permet de bénir un bouclier pour qu'il renvoie les projectiles à celui qui essaie d'atteindre le porteur de l'objet. Parce que c'est bien connu, quand on vous tire dessus, vous ne pouvez pas dormir. Les résultats sont un peu aléatoires car Dlul n'est pas toujours en pleine forme. De plus, le bouclier fournit une protection magique de base contre les autres attaques et devient virtuellement incassable.

Comme n'importe qui peut l'utiliser, à l'exception des ennemis de Dlul, il peut se revendre cher.

Usages :

- Bénédiction définitive d'un bouclier
- Fonctionne sur un bouclier non enchanté
- Bouclier utilisable par n'importe qui

XXXXXX

Durée du rituel : 1 heure

Durée du prodige : permanent

- L'arme est bénie définitivement



Ingrédients :

- 1 bouclier (de préférence de bonne qualité)
- 3 doses de poudre d'or



Coût : MAX PA

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

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices associés au bouclier :

En plus des caractéristiques de base de l'objet...

+1 en PR magique

+Effet « boomerang » : voir notes

Brille quand le héros a besoin de sommeil

Rupture : incassable



Portée : Contact

- Le paladin doit être au contact de l'arme



Prière :

- Longue suite de psaumes en vontorzien

Notes diverses :

Le bouclier passe en statut de matériel béni, et de ce fait pourra se vendre à bon prix.

Effet « boomerang » : quiconque tire une flèche, des rochers ou des munitions quelconques (à l'exception des sorts et prodiges) sur le paladin (ou quelqu'un qui se trouve derrière lui) pourra se le reprendre en pleine figure, si Dlul en décide ainsi. Pour le savoir, lancez 1D6 : le projectile est renvoyé sur 4, 5 ou 6 par une action mystique étrange. Le lanceur subira donc tous les dégâts et effets associés à son projectile ! Si le test échoue, le projectile frappe le porteur du bouclier de manière normale.

En cas d'échec critique du prodige, le bouclier est perdu et broyé par Dlul, qui s'énerve un peu

Si c'est une réussite critique : le bonus PR magique passe à +2

Bonnet de nuit salvateur

Ce prodige permet au paladin de haut niveau d'enchanter un bonnet pour en faire un vêtement de protection mystique efficace et qui protège la tête de toutes les attaques possibles.

Un tel vêtement ne pourra être utilisé que par un adepte de Dflul, prêtre ou paladin.

Usages :

- Bénédiction définitive d'un bonnet
- Fonctionne sur bonnet non enchanté
- Uniquement utilisable par un affilié à Dflul

XXXXXXXX

Durée du rituel : 1 heure

Durée du prodige : permanent

- Le bonnet est béni définitivement



Ingrédients :

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



Coût : MAX PA

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

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices associés au bonnet :

- +2 en PR (bonus magique)
- +2 PV au maximum EV
- CHA-3 pour marchander, convaincre, intimider (ne modifie pas la valeur MagiePsy)
- Bonus : COU+1
- Rupture : incassable
- Protège la tête de tous les coups critiques !



Portée : Contact

- Le paladin doit être au contact du bonnet



Prière :

- Longue suite de psaumes de Swimaf

Notes diverses :

Ce bonnet 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 porter un autre couvre-chef par dessus.

Un bonnet enchanté par ce prodige ne pourra être utilisé que par un adepte de Dflul.

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 Dflul et foudroyé.

En cas d'échec critique du prodige, le bonnet est détruit et les PA perdus

Si c'est une réussite critique, le bonnet bénéficiera d'une fonction qui immunise le porteur aux sorts mentaux (équivalent « Tête vide »)

Index des prodiges de Dlul



Assistance à l'aventure :

N1 : Discours assommant	(page 3)
N5 : Bannière de Dlul	(page 12)
N9 : Nappe de silence	(page 18)
N11 : Inconsistance de Dlul	(page 20)
N14 : Bouclier béni de Dlul	(page 23)
N15 : Bonnet de nuit salvateur	(page 24)



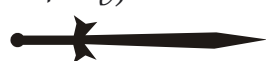
Invocation :

N3 : Esprit feignasse	(page 9)
N6 : Sommierax	(page 14)



Protection :

N2 : Aura d'obscurité	(page 7)
N4 : Pyjama de combat de Skeloss	(page 11)



Prodiges d'attaque :

N1 : Conviction de Dlul	(page 4)
N1 : Coup du polochon	(page 5)
N6 : Marteau d'agacement de Dlul	(page 13)
N7 : Marteau-sieste	(page 15)
N8 : Foudre de Skeloss	(page 16)
N9 : Repentir de Dlul	(page 17)



Soins et régénération :

N2 : Sieste réparatrice	(page 6)
N4 : Bienfaits de la sieste	(page 10)
N9 : Nappe de silence	(page 18)
N10 : Béatitude de Swimaf	(page 19)



Bénédiction d'objets :

N14 : Bouclier béni de Dlul	(page 23)
N15 : Bonnet de nuit salvateur	(page 24)



Malédiction diverses :

N2 : Aura d'obscurité	(page 7)
N3 : Coup de barre de Swimaf	(page 8)
N12 : Déprime suicidaire de Dlul	(page 21)
N13 : Souffle de Dlul	(page 22)

Illustrations de couverture et intérieures :

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