

# Prodiges des prêtres de Dlul – Niveau 1 à 10

Prodige	TYPE	Effets	Avantages ou dégâts	Coût	Épreuve	Durée	Distance	Notes
<b>Niveau 1</b>								
Discours assommant	DLUL	Sommeil		4PA	CHA +1D VS INT +1D	Niveau x mn	Jusqu'à 10m	Endort momentanément les membres d'un auditoire (non hostiles) Épreuve pour chaque personne à endormir
Baillement de Dlul	DLUL	Attaque mentale	Toutes caracs -2 Sur tous les ennemis	10PA	MagiePsy	1 combat	Zone 5m	Sur humanoïdes intelligents uniquement – sauf résistance magie
Coup du polochon	DLUL	Attaque physique	BL : 1D6	4PA	MagiePhys	Immédiat	Jusqu'à 10m	Ignore l'armure – sauf résistance magie
Sieste réparatrice	DLUL	Soin		1PA = 2PV	Non	30 minutes	Contact	(rituel) Pour revigorer – ne guérit pas les blessures Transforme les PA du prêtre en PV pour la cible
<b>Niveau 2</b>								
Haleine matinale de Swimaf	DLUL	Soustraction de vie	BL : 2D	7PA	MagiePsy	Immédiat	Jusqu'à 2m	Soustrait de la vie d'une cible – ignore l'armure Sauf résistance magie
Protection de la Couette	DLUL	Protection	3 PR ajoutés	2PA	MagiePsy +2	1 combat	Contact	Sur le prêtre ou sur un allié
Invocation d'esprit Feignasse	DLUL	Invocation	Voir fiche Invocations	Voir fiche Invocations	Voir fiche Invocations	Immédiat		Invoque 1 esprit Feignasse par niveau du prêtre
<b>Niveau 3</b>								
Coup de barre de Swimaf	DLUL	Faiblesse	Voir notes	4PA	MagiePsy	10mn	Jusqu'à 10m	La victime doit s'allonger OU reçoit -2 à toutes ses caracs Sauf résistance magie
Bienfait de la Sieste	DLUL	Récupération	Récupération PV x2	3PA	Non	Durée sieste	1m	(rituel) Sur soi-même ou sur un allié
Charentaises maudites de Dlul	DLUL	Handicap	MV divisé par 2 et CHA-4	3PA	MagiePsy	1min/niveau	Jusqu'à 10m	Ralentit considérablement le déplacement d'une cible
<b>Niveau 4</b>								
Ennui mortel de Dlul	DLUL	Attaque mentale	Cible : COU-5 INT-5 FO-5	4PA	MagiePsy	Niveau x mn	Jusqu'à 15m	La victime est déprimée, perd sa motivation
Pyjama de combat de Skeloss	DLUL	Protection physique	Niveau PR ajouté, CHA-1	1+NiveauPA	MagiePsy	1 combat	Contact	Sur le prêtre uniquement
Flèche hypodermique de Dlul	DLUL	Enchantement	Dégâts flèche = sommeil	8PA	MagiePsy	15mn	Contact	(rituel) Enchantement pour fabriquer une flèche de sommeil Sauf résistance magie
Bannière de Dlul	DLUL	Motivation	Alliés : AT/PRD/COU +2	8PA	MagiePsy	1 combat	Zone 10m	Les alliés dans la zone augmentent leurs caracs
<b>Niveau 5</b>								
Marteau d'agacement de Dlul	DLUL	Attaque physique	BL : 3D+niveau	9+niveauPA	MagiePsy	Immédiat	Jusqu'à 20m	Coup très violent mystiquement infligé – sauf résistance magie
Invocation de Sommierax	DLUL	Invocation	Voir fiche Invocations	Voir fiche Invocations	Voir fiche Invocations	Rituel 10mn		(rituel) Invoque Somierrax le Mécontent
<b>Niveau 6</b>								
Édredon salvateur de Dlul	DLUL	Protection magique	Augmentation : Résistance Magie +niveau	2+niveauPA	MagiePsy	2 minutes	Zone 5m	Protège un groupe des sortilèges, augmente la résistance magie
<b>Niveau 7</b>								
Sanctuaire bienfaisant de Dlul	DLUL	Invulnérabilité	Invulnérable aux armes	10PA	MagiePsy -1	2 minutes	Contact	Le prêtre ne peut être touché par un projectile ou une arme Il ne peut prendre volontairement part à un combat physique
Invocation de Feignasse du Chaos	DLUL	Invocation	Voir fiche Invocations	Voir fiche Invocations	Voir fiche Invocations	Rituel 15mn		(rituel) Invoque 1 Feignasse du Chaos
<b>Niveau 8</b>								
Béatitude de Swimaf	DLUL	Soin	Récupération des PV Guérison	10PA	MagiePsy	2 minutes	Contact	La cible du prêtre retrouve l'intégralité de son capital de PV Ses blessures disparaissent, hormis les membres tranchés
Inconsistance de Dlul	DLUL	Bénédiction	Inconsistance	2PA/min	MagiePsy -2	Immédiat	Contact	La cible peut traverser toute sorte de mur (sauf magique) Il ne peut être touché par une attaque physique
<b>Niveau 9</b>								
Déprime suicidaire de Dlul	DLUL	Attaque mentale	Voir notes	15PA	MagiePsy -3	Immédiat	Jusqu'à 10m	La victime tente de se suicider (sauf résistance magie)
<b>Niveau 10</b>								
Invocation du Souffle de Dlul	DLUL	Sommeil de groupe	Voir notes	20PA	MagiePsy -2	Niveau x h	Niveau x 20m2	(rituel) Tout le monde s'endort, même en combat !