

MANUEL DU Paladin de Dlul

PRODIGES EN TERRE DE FANGH

Pour les disciples de Dlul – V.I.O



Avec les travaux de :

Pr. Pockovsky - Université de Magie et Sorcellerie Appliquée de Glargh

PALADIN DE DLUL, UNE VOCATION

Vous avez choisi d'être paladin de Dlul. Vous aurez donc parfois l'occasion d'utiliser votre énergie astrale karmique, énergie qui vous est donnée par votre dieu pour accomplir Sa volonté. Chaque paladin de Dlul possède en lui une certaine quantité d'énergie astrale karmique, et c'est par l'utilisation de son intelligence et de son charisme, couplés à cette énergie, qu'il peut influencer la réalité en appelant les dieux à son aide.

LES NIVEAUX

Les prodiges sont accessibles en fonction de votre niveau. Mais parfois, bien sûr, ça ne marche pas... En tous les cas, vous ne pourrez utiliser vos pouvoirs que si vous disposez d'une relique de Dlul (qu'il vous faudra acheter, voler ou échanger... bref c'est à vous de voir). Les reliques sont parfois disponibles dans les temples de Dlul ou dans certains magasins.

INFORMATIONS CRUCIALES RELATIVES À 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 à honorer régulièrement ses fidèles (alors qu'on raconte qu'il passerait lui-même son temps à dormir). Il les honore à peu près chaque nuit en leur permettant de dormir paisiblement et de récupérer leurs points de vie. Par ailleurs, il accorde ce bienfait également ceux qui ne croient pas en Lui. C'est plutôt un dieu bon, la notion reste un peu vague puisqu'il ne s'intéresse pas à grand-chose et qu'en général les soucis des humains lui passent bien au-dessus du polochon.

Il existe trois mouvements connus représentant diverses confessions : Le Temple du Grand Sommier (assez neutres), dirigé en 1498 par l'Archidoyen Yulric VII. La Coterie des Pacificateurs du Baillement (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 fatiguant et rien que d'y penser les fait bailler.

OBLIGATIONS ET RESTRICTIONS

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.

- *Obligation de dormir au moins huit heures par tranche de 24H : Dlul est le dieu du sommeil*
- *Obligation de posséder (avec soi de façon constante) au moins un oreiller et une bonne couverture*
- *Interdiction de participer à des travaux pénibles de longue durée : Dlul n'aime pas l'effort*
- *Le Paladin de Dlul n'accepte jamais de prendre un tour de garde si les autres dorment*
- *Interdiction de mentir à un prêtre ou un disciple de Dlul : cela provoquerait le courroux du dieu*
- *Interdiction d'utiliser des arbalètes : Dlul trouve que c'est compliqué*

PRODIGES DE DLUL

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 1 ◆◆◆◆◆

APPOSITION DES MAINS

Le paladin peut redonner un peu d'énergie vitale à quelqu'un (mais pas à lui-même) en transférant son énergie astrale karmique dans le corps de la cible et en la transformant en énergie vitale.

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 2 ◆◆◆◆◆

BAILLEMENT DE DLUL

En baillant, le paladin inflige une attaque mentale à l'un de ses ennemis (pourvu qu'il soit un humanoïde, une créature pensante). Celui-ci voit toutes ces caractéristiques diminuées le temps d'un combat s'il ne peut pas résister au prodige.

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 3 ◆◆◆◆◆

PROTECTION DE LA COUETTE

Le paladin en appelle à Dlul 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 Dlul ! Et maintenant, au lit.

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 4 ◆◆◆◆◆

HALEINE MATINALE DE SWIMAF

Sur un appel du paladin, l'esprit de Swimaf se manifeste et souffle au visage de la cible son haleine dévastatrice d'un matin pénible. Le malheureux perd immédiatement une certaine quantité d'énergie vitale et n'a plus qu'à pleurer sa malchance.

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 5 ◆◆◆◆◆

ENNUI MORTEL DE DLUL

Une attaque mentale puissante qui fait perdre à la cible toute sa motivation. La résistance à la magie doit être testée, mais si le prodige porte ses fruits la cible n'aura plus aucun courage ni aucune force et perdra une partie de son intelligence. Le malheureux passera son temps à s'interroger sur le but de sa vie en n'aura plus qu'une envie : rentrer chez lui, boire une soupe et se mettre au lit.

COUP DE BARRE DE SWIMAF

La victime de ce coup de barre, désignée par le paladin, doit s'allonger immédiatement car elle se trouve prise d'une incroyable langueur. Si la victime ne peut s'allonger, elle verra toutes ses caractéristiques diminuées. Sa résistance à la magie doit être testée.

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 6 ◆◆◆◆◆

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.

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 7 ◆◆◆◆◆

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 paladin l'équivalent coup de marteau géant, comme si celui-ci était un réveil. Si l'intéressé n'est pas trop résistant à la magie, il 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. Malgré l'absence totale de côté spectaculaire (l'attaque est invisible et semble surgir du ciel), c'est un prodige redoutable. En revanche, c'est au prix d'une grande dépense d'énergie astrale karmique...

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 8 ◆◆◆◆◆

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 paladin. Le bénéficiaire de ce prodige devient incapable de nuire ou d'agir sur la matière, mais il peut traverser les murs, et toute sorte de matière tant que le prodige est actif. Comme il 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...

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 9 ◆◆◆◆◆

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 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. C'est pas parce qu'on est un dieu qu'on n'a pas le sens des réalités.

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 10 ◆◆◆◆◆

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