

MANUEL DU
Prêtre de Dlul

PRODIGES EN TERRE DE FANGH

RITUELS ET INVOCATIONS

Pour les disciples de Dlul — V.I.I

Avec les travaux de :

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

INTRODUCTION

Vous avez acquis la connaissance qui permet de faire appel aux prodiges des dieux. Vous savez canaliser l'énergie astrale karmique. Dans le cas contraire, je vous recommande de reposer au plus vite ce livre. Vous risquez en effet d'entraîner avec vous, dans une fin aussi triste que douloureuse, vos amis aventuriers, votre famille ou vos voisins de palier. Chaque prêtre 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 prodiges sont accessibles en fonction de votre niveau. Mais parfois, bien sûr, ça ne marche pas...

LES RITUELS

Les rituels sont des prodiges élaborés, qui demandent une préparation rigoureuse ainsi qu'un certain nombre d'ingrédients. Certains rituels sont parfois très longs et peuvent causer l'ennui ou l'agacement de vos camarades. Il faut rester concentré néanmoins jusqu'au bout. Les rituels seront traités dans cet ouvrage comme le reste des disciplines. Apprenez à collecter les ingrédients qui vous seront utiles !

LES INVOCATIONS

Il existe quantités d'invocations diverses : élémentaires, animaux, démons, familiers, esprits, fantômes, etc. Hélas, ces invocations présentent un certain danger. Tous les détails concernant les créatures répondant aux invocations (durée des rituels, ingrédients et autres) sont contenues dans le grand "tableau des invocations".

Les trois principes d'une invocation restent toujours les mêmes, quel que soit le niveau ou la discipline :

- vous devez persuader quelqu'un/quelque chose de répondre à votre appel
- vous devrez ensuite vous assurer d'en garder le contrôle (là on arrête de rire parfois)
- et surtout, vous devrez faire en sorte qu'il retourne d'où il est venu...

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 Swinaf (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.

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
- 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
- Interdiction pour le prêtre de Dlul d'utiliser des armes tranchantes, pointues ou à deux mains : c'est fatigant

PRODIGES DE DLUL

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 1 ◆◆◆◆◆

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.

BAILLEMENT DE DLUL

En baillant, le prêtre 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.

COUP DU POLOCHON

Vous avez déjà pris un coup de polochon derrière la tête ? Et bien, imaginez que c'est un dieu qui vous le propose... Ce coup de polochon est si violent qu'il inflige des dégâts physiques à toute personne incapable de résister au prodige. Sur un double critique, il peut briser la nuque de la victime et provoquer la mort ! Imaginez la honte pour la famille...

SIESTE RÉPARATRICE

◆ Rituel, 30 minutes

◆ Ingrédients : poudre d'argent

Le prêtre peut aider un allié à récupérer rapidement des points de vie en convertissant son énergie astrale en énergie vitale. Pour cela, il 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 (trente minutes). Le prodige ne guérit pas les blessures ou hémorragies.

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 2 ◆◆◆◆◆

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. Le malheureux perd immédiatement une certaine quantité d'énergie vitale et n'a plus qu'à pleurer sa malchance.

PROTECTION DE LA COUETTE

Le prêtre 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.

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 Dlul, qui ont failli à leur mission dans des temps lointains et qui essaient de racheter leur faute aux yeux de leur dieu. Comme le dieu est endormi, c'est loin d'être gagné. Ils sont moyennement efficaces mais ne rechignent pas au combat, néanmoins ils souffrent d'un défaut : contrairement à bon nombre d'esprit ils sont semi-consistants et sont donc vulnérables à toutes les attaques qui touchent les humains normaux. Une fois défaits ils retournent dans leur plan jusqu'à la prochaine fois... Pour les détails, consultez le grand tableau des invocations.

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 3 ◆◆◆◆◆

COUP DE BARRE DE SWIMAF

La victime de ce coup de barre, désignée par le prêtre, 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.

BIENFAITS DE LA SIESTE

♦ Rituel, 10 minutes

♦ Ingrédients : poil de dantragor, oreiller

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 d'un allié (ou le sien) pendant la durée du sommeil de celui-ci. Les règles de récupération sont donc modifiées pendant ce sommeil (pour la cible uniquement, les autres alliés ne seront pas affectés). Le rituel dure environ dix minutes.

CHARENTAISES MAUDITES DE DLUL

Un ennemi désigné par le prêtre se retrouve affublé de charentaises maudites jaunes et vertes en laine tissée. Il 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 devient également la cible des quolibets de ses alliés.

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 4 ◆◆◆◆◆

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.

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 le niveau du prêtre. L'ennui c'est que le pyjama est un assez moche et fait perdre au prêtre une partie de son charisme.

FLÈCHE HYPODERMIQUE DE DLUL

♦ Rituel, 15 minutes

♦ Ingrédients : savon de fquiepou, poudre d'argent

Voici un enchantement mystique permettant de transformer une flèche banale en instrument de Dlul. La flèche ainsi trafiquée par le prêtre (au terme d'un rituel de 15 minutes) sera investie du pouvoir de Dlul : elle plongera dans le sommeil une cible à condition de lui faire au moins un point de dégât (transpercer l'armure en somme). La cible qui ne pourra résister à la magie s'endormira pendant un bon quart d'heure. La flèche une fois enchantée le restera jusqu'à ce qu'elle soit brisée ou perdue. Une telle flèche peut se vendre jusqu'à 50 PO !

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.

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 5 ◆◆◆◆◆

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 prêtre 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 prêtre 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...

INVOCATION DE SOMMIERAX

◆ Rituel

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. Pour les détails, consultez le grand tableau des invocations.

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 6 ◆◆◆◆◆

ÉDREDON SALVATEUR DE DLUL

Le prêtre appelle à lui la protection de Dlul pour tout ce qui concerne la magie, les prodiges et les sortilèges. La résistance à la magie de tous les alliés présents dans la zone d'effet se retrouve grandement améliorée puisqu'on y ajoute le niveau du prêtre. La protection est de courte durée cependant...

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 7 ◆◆◆◆◆

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 tranchant 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 n'utilisera que ses talents mystiques pendant la durée du prodige.

INVOCATION DE FEIGNASSE DU CHAOS

◆ Rituel

Le prêtre peut appeler à lui ce fier guerrier affilié à Dlul... Qui sortira d'un plan d'existence aberrant pour rosser tout ce qui bouge et qui l'empêche de dormir (y compris les alliés du prêtre si celui-ci ne parvient pas à le contrôler). 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. Le rituel ne dure que quinze minutes et vous pouvez consulter le tableau des invocations pour en savoir plus.

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 8 ◆◆◆◆◆

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 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.

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. 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 ◆◆◆◆◆

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. 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.

◆◆◆◆◆ PRODIGES DE NIVEAU 10 ◆◆◆◆◆

INVOCATION DU SOUFFLE DE DLUL

◆ Rituel, 5 minutes

◆ Ingrédients : foetus de lamanthulu, relique de Dlul, oisillon piétiné par un aurochs

C'est une invocation très puissante qui fait appel au grand pouvoir de Dlul lui-même. Le dieu qui répond à l'appel du prêtre agite une gigantesque couette 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. Le prêtre pourra profiter du sommeil des gens (la durée du sommeil dépend également de son niveau) 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).