

Manuel du prêtre de YOUCLIDH

Niveaux 1 à 15

Édition fernelienne révisée

Le prêtre de Youclidh a toujours des amis, même quand on partage un trésor

Les frères de Youclidh

Youclidh est la divinité de la bonne santé, du bien-être et de la guérison.

Son culte est apparu au début de l'ère du Chaos, et on pense que cette apparition est due aux grands bouleversements du moment : le début de la grande guerre contre les forces maléfiques, les cataclysmes, les invasions et les luttes entre dieux. Youclidh est venu, et le mal a été guéri.

Youclidh n'est pas une déesse ni un dieu, c'est une personnalité asexuée et elle n'a donc aucune préférence pour l'un ou l'autre sexe, ni pour l'origine de ses prêtres qui peut être quelconque.

Ce dieu ne connaît pas grand-chose du bien et du mal, car seules comptent pour cette entité la guérison et la bonne santé des gens. Niourgl, porteur de la déchéance et de la peste, est par conséquent l'ennemi numéro un de Youclidh. Mais il y en a d'autres. Vérifiez le tableau des relations entre les dieux pour en savoir plus.

Avantages :

- Immunité totale aux maladies, malédictions et autres poisons malsains infligés par un adepte ou une créature de Niourgl
- Résistance Magie +2 contre les sorts de nécromanciens, sorciers de Tzinntch, prodiges de Khornettoh
- Bonus COU/AT/PRD+2 contre les adeptes et créatures de Tzinntch, Khornettoh, Vaarb et Niourgl

Obligations :

Youclidh a comme but ultime de guérir les gens et de faire disparaître la maladie, les blessures et les infections. 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 à partir du jour suivant.

- Obligation de prendre soin de son hygiène corporelle une fois par jour et de se brosser les dents : par conséquent, obligation de posséder un savon, du shampoing, une brosse à dents, du dentifrice.

Restrictions :

- Interdiction de laisser un allié blessé ou mourant derrière soi sans avoir tout tenté à son égard
- Interdiction de mentir à un prêtre ou un disciple de Youclidh : cela provoquerait le courroux du dieu
- Interdiction d'utiliser des armes empoisonnées ou vecteur de maladies
- Interdiction d'utiliser des armes tranchantes ou pointues qui font couler le sang : seuls les gourdins, marteaux et autres outils contondants sont autorisés
- Interdiction formelle de fraterniser avec des disciples de Niourgl, et d'une manière générale avec des disciples d'autres dieux violents : Khornettoh, Vaarb, Crôm

Divers :

- Youclidh n'a rien contre les armures tant qu'elles ne sont pas métalliques. Le prêtre peut s'équiper d'une armure non-métallique à hauteur de la restriction de son origine. Elle peut être enchantée ou bénie.

Bonne parole

Grâce à son aura bienfaisante et son savoir, 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 une certaine torpeur.

Il parlera évidemment de Youclidh, mais aussi de la pluie, de la recrudescence et du mauvais état général des routes en banlieue sud-est de Glargh.

Usages :

- Distraindre une ou plusieurs personnes
- Non applicable en situation de combat



Durée du prodige : variable

- Le prêtre peut parler pendant une durée dépendant de son niveau. L'auditoire sera captivé pendant cette durée
- Compter 1 minute par niveau



Coût : 2 PA

Épreuve : confrontation CHA

- Vous : CHA+ID6 (une seule épreuve)
- Cibles : INT+ID6
- Une épreuve INT est nécessaire pour chaque cible
- Si le total du prêtre est supérieur ou égal à celui de toutes les cibles, c'est entièrement réussi
- Dans le cas d'une foule, évaluer l'intelligence globale de la foule et réaliser une seule épreuve
- Si le total du prêtre est inférieur, les gens se détournent et la distraction n'est pas effective



Portée : variable

- Jusqu'à portée de voix, environ 10 m

Notes diverses :

Chaque personne assistant au discours devra confronter son intelligence au charisme du prêtre pour avoir une chance de résister. Cela ne fonctionne pas en situation de combat bien sûr, mais seulement face à un auditoire neutre ou non hostile.

L'épreuve peut échouer pour un certain nombre de personnes et pas pour d'autres. Dans ce cas, tout les gens captivés par la bonne parole seront insensibles aux actions de ceux qui résistent au prodige.

Apposition de la main de Youclidh

Les prêtres de Youclidh, divinité de la bonne santé (ne pas confondre avec Picrate, déesse du vin pour laquelle on dit souvent « à votre santé ») sont les maîtres de cette discipline, qui permet d'apaiser les victimes de chocs violents. Il n'y rien de mieux pour vous remettre un guerrier sur pieds.

Il suffit au prêtre de se concentrer en posant le plat de la main sur la poitrine du blessé, et de lui transmettre une certaine quantité d'énergie bienfaisante.

Usages :

- Guérir une lésion de moindre importance
- Aider à la récupération de l'énergie vitale

XXXXX

Temps de prière : 20 secondes

- Ne fonctionne pas en plein combat

Durée du prodige : 10 sec

- Pendant ce temps, le prêtre se concentre sur le soin

☆☆

Coût : variable

- 1 PA est converti en 3 PV
- Maximum : 106 PV par niveau (lancez 1D6 pour chaque niveau et additionnez)
- Le prêtre peut choisir de rendre moins de PV que le score obtenu, mais pas plus

Épreuve : non

- Le prodige fonctionne toujours mais son efficacité est variable
- Pas plus de deux soins par jour sur le même personnage, sans quoi Youclidh peut se fâcher

☹

Portée : contact

- Le prêtre doit être au contact pour soigner



Prière :

- Marmonnage contenant des paroles apaisantes en diverses langues
- Tapotez ensuite la joue de la personne soignée en hochant la tête avec un sourire compatissant

Notes diverses :

Comme ce prodige ne soigne pas les lésions importantes, dans le cas où la cible aurait perdu 50% de son Énergie Vitale ou plus, il FAUT, préalablement à ce prodige, réussir les PREMIERS SOINS pour stabiliser la cible. Sans quoi elle continuera de perdre des PV.

Le prêtre doit se concentrer pour échanger le fluide bienfaisant avec la cible du prodige. Il ne peut donc le faire en situation de combat.

La quantité d'énergie vitale rendue peut être assez conséquente, mais il faut bien voir que les blessures graves ne sont pas soignées, en dehors des petits saignements et de légères lésions internes. Cette discipline n'évite aucunement les infections, ne réduit pas les fractures et ne stoppe pas les hémorragies.

Il faudra noter que cette discipline est souvent à l'origine de dérives, on a raconté que des prêtres insistaient pour guérir les jeunes filles à forte poitrine qui ne présentaient pas de symptômes, et utilisaient pour se faire leurs deux mains en ajoutant au geste de base des mouvements rotatifs.

Bannière de bienfaisance

Grâce à ce prodige, très puissant pour un si bas niveau, le prêtre fait apparaître une magnifique bannière éthérée, irradiant de la bienfaisance de Youclidh.

Tous les alliés à portée d'influence de la bannière, quand bien même ils lui tournent le dos, bénéficient d'une augmentation de la plupart de leurs caractéristiques, aussi bien intellectuelles que physiques.

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 durant la prière

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

+1 en AT

+1 en PRD

+1 en COU

+1 en CHA

+1 en INT

+1 en AD

+1 aux dégâts (non cumulable avec bonus INT)



Portée : 5 m

- 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
- Sortir de la zone d'influence annule les bonus



Prière :

- Habituellement « Atho latak Youclidh » à répéter plusieurs fois
- On a souvent l'air un peu quiche, mais bon...

Notes diverses :

L'influence de la bannière ne fonctionne pas 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, évidemment, parce que même chez Youclidh on n'a rien sans rien.

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

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

Gifle de Youclidh

Parfois les dieux en ont marre. Bon, alors imaginez que vous dirigez ce petit accès de colère contre un ennemi... Cette baffe stellaire, qui s'attaque directement à l'âme, inflige des dégâts mystiques à toute personne assez imprudente pour s'en prendre au prêtre ou à ses alliés, et bien entendu traverse son armure comme si elle était faite de papier crépon.

Il ne faut pas plaisanter avec Youclidh.

Usages :

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



Durée du prodige : 1 assaut

- Le prêtre ne peut pas combattre durant la prière



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6



Dégâts : variables

- Niveau 1-2 : 1D+2
- Niveau 3-5 : 1D+3
- Niveau 6-8 : 1D+5
- Niveau 9+ : 1D+6
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- L'armure non magique de la cible ne compte pas



Portée : Jusqu'à 10 m

- C'est en quelque sorte une malédiction et non un projectile, puisque la gifle arrive du ciel
- La cible peut donc être à couvert mais elle doit être en vue du prêtre



Prière :

- Prodige silencieux
- Tendez votre poing vers l'avant avec conviction

Notes diverses :

C'est une attaque mystique qui, à moins d'un échec critique, ne touchera pas un de vos alliés car c'est le dieu Youclidh lui-même qui vise.

Elle constitue l'arsenal de base du prêtre dans sa lutte quotidienne contre la souffrance et le mal.

Échec critique : le dieu giflera toujours un allié du prêtre, choisi au hasard.

Réussite critique : les dégâts sont doublés.

Colmatage de guerre (rituel)

Ce prodige est considéré comme le meilleur de tous les sorts de guérison sur le champ de bataille, car il permet souvent à la personne soignée de retourner au combat.

Il faut tout de même se poser une petite minute au calme, mais le prêtre a les moyens, grâce à ce petit rituel très simple, de permettre à un allié blessé de retrouver un semblant de mobilité.

Usages :

- Réduire une fracture, stopper une hémorragie
- Récupération d'un certain nombre de PV
- Compatible avec l'apposition de la main

XXXXX

Durée du rituel : 1 minute

☆☆

Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices :

- Récupération de 4+niveau PV
- Réduit la fracture
- Arrête le saignement
- Supprime les malus liés aux blessures graves, s'ils ne concernent pas un membre perdu



Portée : Contact

- Le prêtre doit être au contact pour soigner



Prière :

- Divers psaumes un peu étranges
- À prononcer avec un air concerné



Ingrédients :

- 1 dose de soufre en poudre
- 1 dose d'herbe de Nilla

Détails du rituel :

Le prêtre broie l'herbe dans un petit bol ou un gobelet, et y ajoute le soufre. Le mélange des ingrédients doit être appliqué sur UNE fracture ou UNE plaie importante, et les psaumes permettent de consolider rapidement des os brisés ou de stopper l'écoulement du sang.

Notes diverses :

Ce prodige est principalement utile après un rude combat ou une blessure grave. Il doit permettre à un blessé de retrouver sa mobilité et d'être stabilisé de manière à ce qu'il puisse à nouveau agir et évoluer.

Ce prodige ne recolle pas les membres ou organes tranchés, hélas. Le regain en énergie vitale de la cible dépendra du niveau du prêtre.

Il est possible de pratiquer l'apposition de la main également ensuite, pour augmenter la récupération d'Énergie Vitale.

Échec critique : le blessé perd 1D6 PV, brûlé par une lumière blanche, c'est ballot !

Réussite critique : le blessé reçoit +1 PV à son maximum d'énergie vitale, peu importe son score d'EV. à l'issue de ce soin.

Assainissement du panier (rituel)

Voyager peut amener les aventuriers à consommer des produits douteux, par manque de choix. Les baroudeurs ont parfois des problèmes pour s'approvisionner, et dans ce cas ils mettent la main sur n'importe quel denrée, au mépris parfois des règles élémentaires d'hygiène alimentaire. Ce rituel sert à rendre la nourriture saine, à condition qu'elle ne soit pas déjà pourrie...

Usages :

- S'assurer du caractère comestible des aliments
- Éviter les maladies liées à la malbouffe

XXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

- Pendant ce temps, le prêtre bénit la nourriture



Coût : 2 PA

Épreuve : MagiePsy+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6

Bénéfices :

- La nourriture douteuse peut être consommée



Portée : Contact

- Le prêtre doit pouvoir toucher la nourriture



Prière :

- Des psaumes anciens, qui contiennent de nombreuses allusions à la charcuterie



Ingrédients :

- 1 dose de sel

Notes diverses :

Pour éviter à des groupes entiers d'attraper la Boustifilasse ou la Tourista, ce qui n'est guère glorieux et ne permet pas de combattre efficacement.

Grâce à ce prodige, le contenu d'un panier de nourriture peut être rendu sain et propre à la consommation, pour peu qu'il n'ait pas déjà pourri ou moisi (car à ce moment, les aliments sont passés dans le monde de Niourgl et on ne peut plus rien pour eux).

Échec critique : la nourriture se couvre rapidement d'une moisissure infecte, qui doit provenir du plan de Niourgl. On ne peut plus rien en faire...

Réussite critique : le blessé reçoit +1 PV à son maximum d'énergie vitale, peu importe son score d'EV. à l'issue de ce soin.

Main lumineuse

Rien de tel pour se passer d'une torche !

Au niveau 2, le prêtre tend sa main vers l'avant et projette un halo bleuté qui n'éclaire pas bien loin, mais au fur et à mesure qu'il gagne en expérience il deviendra vite la lumière qui brille dans les ténèbres les plus reculées.

Usages :

- Éclairer une zone face au prêtre
- Dépense d'énergie astrale limitée
- Portée augmentée à chaque prise de niveau



Temps de prière : 2 secondes

- Le prêtre PEUT combattre durant la prière

Durée du prodige : variable

- Le prêtre peut alimenter le prodige en PA aussi longtemps qu'il le désire



Coût : 1 PA (variable)

- Le prodige de base coûte 1 PA
- Pour garder la lumière, ajouter 1 PA / heure

Épreuve : Non

- N'importe qui peut appeler ce prodige, ou presque



Portée : variable

- Portée de base : 2 m
- Ajouter 3 m par niveau du prêtre
- Au niveau 1 : 5 m
- Au niveau 2 : 8 m
- Au niveau 3 : 11 m
- Au niveau 4 : 14 m (etc.)



Prière :

- Habituellement « Youclidh, illumine ! »
- Effectivement, ça n'est pas très original

Notes diverses :

La main lumineuse, à haut niveau, peut éblouir les ennemis aussi bien que les alliés. Cependant, le prêtre peut faire varier son intensité et décider de n'éclairer qu'à courte portée. La dépense en PA est toujours la même quel que soit le niveau d'éclairage.

Notez que le prodige de main lumineuse nécessite d'avoir au moins une main... On a déjà essayé avec un prêtre qui s'était fait arracher les deux bras par un minotaure, mais ça ne fonctionnait pas.

Vague de guérison

Sur un appel du prêtre, l'esprit de Youclidh insuffle à tous les alliés en présence une onde de chaleur bienfaisante qui leur rend à chacun une quantité aléatoire d'énergie vitale, sans oublier le prêtre lui-même. Le prodige prend la forme d'une lueur pâle et tourbillonnante, d'action immédiate et fort utile dans les moments difficiles.

Usages :

- Récupération instantanée de PV
- Peut fonctionner en plein combat
- Zone d'action variable autour du prêtre



Temps de prière : 1 assaut

- Le prêtre qui fait cette prière en plein combat ne pourra ni attaquer, ni parer durant cet assaut

Durée du prodige : immédiat

- Les PV sont récupérés instantanément



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

- Récupération de 1D6 PV, tous les alliés à portée
- Tirer 1D6 pour chaque allié



Portée : variable

- Portée de base : 2 m
- Ajouter 3 m par niveau du prêtre
- Au niveau 1 : 5 m
- Au niveau 2 : 8 m
- Au niveau 3 : 11 m
- Au niveau 4 : 14 m (etc.)



Prière :

- Prodige très rapide à lancer, et silencieux

Notes diverses :

Les alliés déjà inconscients suite à leurs blessures ou déjà morts ne sont pas concernés et ne seront pas touchés par le prodige. Il n'affecte que les personnes en pleine conscience.

La quantité d'énergie vitale rendue est moyenne, mais la plupart des petites blessures seront soignées. Cette discipline n'évite aucunement les infections, ne réduit pas les fractures et ne stoppe pas les hémorragies liées à des blessures graves.

Contrairement à la plupart des sorts de soin, il n'y a pas de restrictions à l'usage fréquent de la vague de guérison, en dehors de l'énergie astrale karmique du prêtre.

Échec critique : un allié au hasard sera victime du courroux de Youclidh et perdra 1D6 PV.

Réussite critique : la récupération de PV est doublée.

Paix intérieure de Youclidh

Le prêtre en appelle à Youclidh pour s'envelopper dans une armure mystique lumineuse, qui lui permet de se concentrer plus efficacement sur ses prodiges en cas de danger. La cible gagne ainsi une certaine résistance aux attaques physiques, et ce pour le temps d'un combat.

Usages :

- Armure mystique temporaire pour le prêtre
- Permet de se concentrer plus efficacement



Temps de prière : 1 assaut

- Le prêtre PEUT combattre durant la prière

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

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

- + 6 points en PR (magiques) pour le prêtre
- + 1 en CHA



Portée : contact

- Le prodige ne fonctionne que sur le prêtre



Prière :

- La prière est un peu ridicule car elle a été écrite en Moriaque des collines de l'Est, mais elle n'en est pas moins efficace !

Notes diverses :

Dans le feu de l'action, il peut être nécessaire de protéger le prêtre des agressions afin qu'il puisse soigner les alliés ou faire son boulot de prêtre. C'est le but de cette armure mystique.

Échec critique : le prêtre perdra tous ses vêtements, car ceux-ci seront désintégrés par un dieu farceur. Il ne pourra cependant pas perdre les reliques ou objets mystiques, ni son sac, ses pièces d'armure ni ses armes. Bien entendu, il n'aura pas non plus gagné d'armure mystique.

Réussite critique : la protection monte à +10.

Désinfection massive

En se concentrant sur une cible de son choix, qu'il doit toucher de ses deux mains, le prêtre en appelle à Youclidh pour faire disparaître toute bactérie et tout foyer infectieux des plaies du patient, y compris des germes transmis par des animaux ou des créatures pendant le combat. La cible n'aura donc pas à redouter l'infection ni la fièvre dans les jours qui viennent.

Usages :

- Traitement préventif contre les infections
- Traitement curatif pour stopper l'infection

XXXXX

Durée du prodige : 30 secondes

- Pendant ce temps, le prêtre se concentre sur la cible et psalmodie



Coût : 2 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6



Portée : contact

- Le prêtre doit toucher la cible



Prière :

- Psaume de Youclidh en Vontorzien

Notes diverses :

Ce prodige ne peut pas être utilisé pour guérir les maladies. Il s'agit simplement d'un traitement contre l'infection. La prière ne peut être faite que dans le calme, et seulement après un combat.

Si l'infection a déjà été déclarée, il faudra compter une bonne journée pour que les symptômes dus à l'infection disparaissent (fièvre, malus et autres).

Échec critique : Youclidh est agacé, et le prêtre tire une calamité dans la table Mankdebol.

Réussite critique : la cible reçoit également 1D6 PV, si jamais elle en a perdu.

Refus de la maladie

En se concentrant sur une cible, le prêtre donne une partie de son énergie astrale ainsi qu'une partie de son énergie vitale pour que la maladie quitte le corps de la personne choisie.

Cela doit être un geste évalué avec soin, car en cas d'échec du prodige, le prêtre attrapera lui-même la maladie par une sorte de choc en retour.

Usages :

- Guérir une cible d'une maladie commune
- Prodige risqué pour le prêtre
- Effet presque immédiat



Temps de prière : 30 secondes

Durée du prodige : rapide

- La maladie ne mettra que quelques minutes à quitter le corps de la victime
- Si le prêtre a échoué, il sera lui-même atteint de la maladie en quelques minutes



Coût : 6 PA +3 PV

- Le prodige coûte également un peu d'énergie vitale

Épreuve : MagiePsy



Portée : contact

- Le prêtre doit toucher la cible



Prière :

- Suite de paroles issues d'une traduction du Moriaque, très pénibles à écouter, et pas très facile à prononcer

Notes diverses :

Il n'est pas interdit de faire payer cette prestation, par ailleurs de nombreux prêtres de Youclidh s'en servent pour gagner leur pain quotidien. Il ne faut pas oublier que l'opération comporte un risque pour le prêtre.

Les maladies très graves comme la Peste de Kéleem, la Tentaculase de Wirm, la mutation ou le Zaibola ne sont pas guéries par ce prodige de bas niveau. Il faudra attendre pour cela des prodiges de prêtres plus confirmés.

Échec critique : le prêtre attrape la maladie ET devra tirer une calamité dans la table Mankdebol.

Réussite critique : la cible reçoit également 1D6 PV, si jamais elle en a perdu.

Récupération princière (rituel)

Le prêtre peut aider l'un de ses compagnons, ou lui-même, à passer une nuit très réparatrice à l'aide d'une petite infusion d'herbes additionnée de bonnes paroles. Il peut ainsi multiplier par deux le coefficient de récupération d'un allié (ou le sien) pendant la durée du sommeil de celui-ci, mais il faut pour cela que la cible dorme au moins six heures dans de bonnes conditions.

Usages :

- Augmenter la récupération en PV et PA
- Nécessite de pouvoir dormir au moins 6 heures
- Pour le prêtre ou 1 allié

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes

Durée du prodige : une nuit

- Les règles de récupération sont modifiées uniquement pendant le sommeil suivant le rituel (pour la cible uniquement, les autres alliés ne seront pas affectés).

- La préparation ne fonctionne que pour 1 personne

Bénéfices :

- Nombre de PV et PA récupérés multipliés par 2



Coût : 2 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6



Prière :

- Un flot de sermons bienfaisants



Ingrédients :

- 1 dose d'herbe grise du marais
- Récipient à chauffer, eau douce, feu

Description du rituel :

Le prêtre a besoin de calme pour mener à bien son rituel, et d'un lieu tranquille pour dormir.

Notes diverses :

Si la période de sommeil est interrompue, la récupération supplémentaire sera diminuée d'autant, selon les cas rencontrés.

Échec critique : la décoction causera d'horribles cauchemars mystiques et la personne concernée par le rituel n'aura récupéré finalement que la moitié des points normalement prévus.

Réussite critique : si le prodige est réussi critiquement, la cible récupère également 1D6 PA en plus.

Bouclier thaumaturgique

Voici un bon exemple de protection utilisable en combat contre des mages ou des créatures douées de pouvoirs : il donne un bonus à la résistance magique pour l'ensemble du groupe et des amis du prêtre, pour peu que ceux-ci ne soient pas trop éloignés du prêtre.

Usages :

- Augmenter la résistance à la magie du groupe
- Durée moyenne, peut être lancé à l'avance
- La portée augmente avec les niveaux



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant la prière

Durée du prodige : 5 minutes



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6

Bénéfices :

- Les alliés dans la zone d'effet bénéficient d'un bonus de +3 à toutes les épreuves de résistance à la magie



Aire d'effet : variable

- Portée de base : 5 mètres
- Ajouter un mètre par niveau du prêtre
- Au niveau 3 : 8 mètres
- Au niveau 4 : 9 mètres, etc.
- Le prêtre est toujours inclus dans la zone



Prière :

- « Nallota Zel Gadiss !! »
- À prononcer avec un air sérieux
- Peut être lancé silencieusement

Notes diverses :

Il est entendu que le bonus à la résistance à la magie n'atténue pas, en général, les dégâts causés par les projectiles magiques (rayons, boules ignites et autres jets de lave), qui eux deviennent d'authentiques armes une fois sortis du bâton du mage. Pour ceux-ci il est nécessaire de bénéficier d'armure magique ou d'une protection magique contre les projectiles.

Mais c'est déjà bien de pouvoir résister à certains sortilèges incapacitants ou à diverses malédictions.

Échec critique : le prodige a l'effet inverse, et la protection est diminuée de 3.

Réussite critique : la durée est doublée.

Péril divin de Youclidh

Il est assez amusant de savoir que ce prodige n'est pas offensif à la base.

Il s'agit simplement de faire apparaître à ses ennemis le visage du dieu, qui vient de son plein gré sans trop savoir de quoi il retourne. Il était originellement convoqué pour faire plaisir aux fidèles.

Ce prodige est donc utilisé comme un équivalent de sort de terreur dans la plupart des cas.

Usages :

- Faire fuir un ou plusieurs ennemis
- Réussite selon INT et COU de l'ennemi
- Durée moyenne
- Ne fonctionne pas sur les esprits, élémentaires, animaux et créatures mystiques
- Peut avoir des effets variés ou surprenants quand il est confronté à des démons...



Temps de prière : 2 secondes

- Le prêtre ne peut pas combattre durant la prière

Durée du prodige : 2 minutes

- Le visage du dieu apparaît pendant 10 secondes, puis le dieu repart comme il est venu
- Les cibles doivent ensuite retrouver leur courage



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Si le dieu apparaît, chaque cible doit réussir une épreuve INT, et si elle échoue, de COU
- En cas d'échec, la cible s'éloigne pendant 2 minutes
- Dans le cas d'une foule uniforme ou d'une troupe de gens identiques, on peut faire un seul test



Portée : jusqu'à 10 m

- On peut voir clairement le visage éthéré jusqu'à cette distance
- Les cibles ne doivent pas être à l'abri ou derrière des obstacles



Prière :

- Souvent utilisé : « Atilaka do' Youclidh ! »
- Regardez vos ennemis avec conviction

Notes diverses :

Il n'est pas facile de supporter la vue du visage d'un dieu tel que Youclidh.

C'est la raison pour laquelle la plupart des ennemis du prêtre, pour peu que leur intelligence soit un peu faible et qu'ils ne soient pas trop braves, prendront peur et tenteront de s'en éloigner pendant deux minutes, le temps de retrouver leur courage. Pendant ce temps, s'ils sont attaqués, il se défendront.

Pour les autres, d'une manière générale ça n'aura pas d'effet.

Échec critique : le prêtre voit Youclidh apparaître au sein même de son âme, et il sera victime de folie passagère (il faut alors tirer un résultat dans la table de folie aléatoire).

Réussite critique : le visage du dieu est géant et si impressionnant qu'il est impossible de résister à la peur, et ce même pour les alliés du prêtre !

Exorcisme (rituel)

L'exorcisme de Youclidh a pour but de supprimer une malédiction ou de lever l'emprise d'une personne sur une cible désignée par le prêtre, ou sur une zone ou un objet. Il peut aussi être utilisé pour supprimer une mutation mineure. C'est un service qui peut être payant, car il existe un risque pour le prêtre, en cas d'échec critique... C'est sur lui que retombera le mal.

Usages :

- Supprimer la malédiction d'un allié, d'une zone
- Lever l'emprise d'une personne, comme par exemple un contrôle mental
- Ne fonctionne pas pour le prêtre lui-même



Durée du rituel : 10 minutes



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePsy

- Si l'exorcisme est raté, il faut attendre 1 jour pour le tenter à nouveau

Bénéfices :

- Disparition des symptômes de la malédiction ou de la mutation après quelques minutes, ou disparition immédiate de l'emprise



Portée : contact

- Le prêtre doit être au contact pour pratiquer



Prière :

- De nombreux psaumes de Youclidh, en diverses langues
- Insistez bien sur les fins de phrases en haussant la voix pour plus d'autorité



Ingrédients :

- 1 bougie verte
- 1 morceau de bois à usage magique
- Du feu

Détails du rituel :

Le rituel doit être mené dans le calme et ça ne peut pas être fait dans le cadre d'un combat.

Il s'agit de brûler le morceau de bois par étapes, à l'aide de la bougie verte, en proférant l'exorcisme.

Notes diverses :

Si ce prodige est utilisé pour supprimer une mutation mineure, il ne pourra le faire que pour UNE mutation. Il faudra donc plusieurs rituels si la cible souffre de multiples modifications mutantes.

Échec critique : le prêtre sera lui-même la victime de la malédiction ou mutation qu'il essaie de briser. Mais la cible sera sauvée !

Réussite critique : le vilain ayant commis la malédiction, ou le responsable de l'emprise, subira un choc en retour et perdra 2D6 PV (et ce, où qu'il se trouve).

Collage corporel de Youclidh (rituel)

Il arrive parfois qu'on perde une partie du corps au cours d'une aventure.

Ce peut être le fait d'une maladresse personnelle ou les conséquences d'un affrontement avec des créatures armées de lames bien aiguisées ou d'une mâchoire puissante. Ce prodige existe pour réparer les erreurs... On peut ainsi récupérer un oeil (si personne n'a marché dessus...), un bras, une jambe, une oreille...

Usages :

- Recoller un membre ou un organe perdu
- Récupérer quelques PV
- Impossible à réaliser en combat

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

☆☆☆

Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12
- En cas d'échec, attendre le lendemain pour essayer à nouveau

Bénéfices :

- La partie du corps est récupérée et les malus sont annulés
- Récupération de 1D6 PV, si des PV sont perdus
- Perte temporaire d'un point en CHA (1 décade), car le nouvel organe doit retrouver sa mobilité



Portée : contact

- Le prêtre doit travailler directement sur la cible



Prière :

- On utilise de nombreux psaumes un peu agaçants, parfois en Vontorzien, parfois en Moriaque



Ingrédients :

- 1 dose de savon de Equiepon
- 1 dose de sang de corbeau

Détails du rituel :

Le prêtre doit préparer une pâte à l'aide des ingrédients, oindre les deux parties du corps à souder et procéder au collage en prononçant les paroles prévues à ce stade de l'opération.

La guérison est définitive mais elle n'est pas toujours esthétique, aussi le malade perd un point de Charisme.

Notes diverses :

Attention, cela ne fonctionne pas avec la tête (sauf pour les trolls (on l'a déjà dit, ce n'est pas un organe vital chez eux). Si vous avez besoin d'attendre pour procéder au rituel, assurez-vous de bien conserver le membre ou l'organe afin de garder sa fraîcheur.

Notez que les prêtres attirés par l'argent font payer cher ce prodige...

Échec critique : le membre est perdu, il se liquéfie, c'est assez horrible. Et dommage.

Réussite critique : le malus de Charisme ne sera pas appliqué.

Cicatrisation accélérée

Ce petit prodige, bien que n'ayant que peu de répercussions sur la vie d'un aventurier, est assez impressionnant à contempler. Il permet, dirigé sur une cible, de faire disparaître toute les marques corporelles douteuses provenant de blessures ou de maladies, par une action directe de l'énergie régénératrice de Youclidh.

Usages :

- Permet de faire disparaître les cicatrices
- Permet de récupérer les points de charisme perdus

XXX

Temps de prière : 10 secondes

Durée du prodige : 1 heure

- Les traces s'estompent au cours d'une régénération qui peut durer jusqu'à 1 heure



Coût : 2 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10
- En cas d'échec, attendre un jour pour recommencer

Bénéfices :

- Les points de charisme perdus suite à des opérations ou des blessures sont récupérés



Portée : contact

- Le prêtre doit pouvoir toucher la cible



Prière :

- Psaumes de la Bienfaisance, chapitre 4 alinéa 12

Notes diverses :

Ce prodige ne guérit pas les blessures fraîches ou sanguinolentes, mais peut faire disparaître les bleus, les bosses, les griffures, les cicatrices d'opérations, les reliefs de soudure corporelle, les boutons et tout autre marque disgracieuse ayant pour effet la modification négative du charisme de la cible.

La cicatrisation peut évidemment supprimer des signes distinctifs, comme une cicatrice particulièrement voyante sur le visage ou sur la main. Elle supprime aussi les tatouages, attention !

Échec critique : le prêtre devra tirer une calamité dans la table Mankdebol.

Réussite critique : la personne affectée par le prodige recevra un point de Charisme supplémentaire en bonus, et ce pendant une décade.

Immunité divine

Il est bien connu que les dieux ne tombent pas malades (enfin... sauf de la tête, mais c'est une autre histoire). Grâce à ce prodige, le prêtre peut aider les membres de son groupe à ne pas subir l'inoculation ou l'infection d'une maladie quelconque, s'ils doivent progresser au sein d'un milieu à risque. C'est une sorte de vaccin universel.

Usages :

- Aide à l'immunité contre toutes les maladies
- Fonctionne pour tout le groupe



Temps de prière : 12 secondes

- Non utilisable en action de combat

Durée du prodige : 24 heures



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10
- En cas d'échec, attendre un jour pour recommencer

Bénéfices :

- Supprime 30% de chances d'attraper une maladie dans le cadre d'un test d'infection ou de contagion
- Le bonus s'applique au moment du test à l'issue du temps de séjour en zone à risque, ou chaque 24 H
- S'il y a par exemple 30% de chances d'attraper une maladie, le risque est nul
- S'il y a 40% de chances d'attraper une maladie, le test avec l'immunité divine sera de 10%



Portée : contact

- Toutes les cibles doivent être en contact



Prière :

- «Fultu'nar no dal Youclidh !»
- Inutile de prendre l'air sournois, il s'agit seulement d'un vaccin

Notes diverses :

Au moment de la prière, tous les alliés ou amis à prendre en compte doivent se tenir par la main ou être au contact. C'est un peu ridicule, mais le ridicule est une notion qui échappe à la plupart des dieux.

Échec critique : le risque d'attraper une maladie est augmenté de 20%, et le prodige ne pourra pas être tenté à nouveau avant 24H.

Réussite critique : le risque d'attraper une quelconque maladie devient nul, et ce pendant deux jours.

Brillance de Garfunkel

Ce fut un des premiers sorts de ce type, qui a été récupéré depuis par les mages et par certains autres prêtres. Cette lumière vive émanant du prêtre repousse les morts-vivants basiques, tout en leur causant de graves dommages.

Une fois hors de portée de la lumière, ils cessent d'être inquiétés mais refuseront de s'approcher de nouveau, tant que la lumière peut les blesser.

Usages :

- Défensif et offensif à la fois
- Ignore totalement l'armure (PR)
- Efficace contre : zombies, squelettes, momies
- Efficace contre les créatures réanimées de base



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant la prière

Durée du prodige : voir coût

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



Coût : 3 PA/assaut

Épreuve : MagiePsy

- L'épreuve n'est passée qu'une fois
- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 1D/assaut/cible (fixe)

- Ne comptez pas de bonus INT ou de matériel
- Ignore l'armure du mort-vivant
- Un jet de dé par assaut pour chaque cible à portée



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée calculée depuis le prêtre, et dans toutes les directions
- La lumière ne traverse pas les obstacles
- Les morts-vivants se déplacent rapidement afin d'être hors de portée



Prière :

- «F'n Gluih Waganah gul Youclidh!»
- Levez vos mains au-dessus de vous pour augmenter l'efficacité de la dispersion lumineuse

Notes diverses :

Quand le prêtre parvient à générer la brillance de Garfunkel, tous les morts-vivants de base pris dans l'aire d'effet n'ont qu'une envie : prendre la fuite. Ils s'éloigneront tant que la lumière perdure.

Ce prodige n'est pas efficace sur les lichs, sorciers-momies et autres morts-vivants de grande puissance : ceux-là ont en général pris soin de s'en préserver à tout jamais, et d'une manière générale leur protection est bonne car ils n'ont que ça à faire.

La brillance de Garfunkel n'est efficace que si elle est lancée dans l'obscurité ou dans une zone sombre. Il est évident qu'elle n'aura pas le même impact en plein soleil contre des momies. Dans ce cas, les dégâts sont réduits de moitié.

Échec critique : tirez une calamité dans la table de Mankdebol.

Réussite critique : les dégâts sont doublés.

Récupération royale (rituel)

Le prêtre peut aider l'un de ses compagnons, ou lui-même, à passer une nuit très fortement réparatrice à l'aide d'une petite infusion d'herbes additionnée de bonnes paroles. Il peut ainsi multiplier par trois le coefficient de récupération d'un allié (ou le sien) pendant la durée du sommeil de celui-ci, mais il faut pour cela que la cible dorme au moins six heures dans de bonnes conditions.

Usages :

- Augmenter la récupération en PV et PA
- Nécessite de pouvoir dormir au moins 6 heures
- Pour le prêtre ou 1 allié

XXXXXX

Durée du rituel : 20 minutes

Durée du prodige : une nuit

- Les règles de récupération sont modifiées uniquement pendant le sommeil suivant le rituel (pour la cible uniquement, les autres alliés ne seront pas affectés).

- La préparation ne fonctionne que pour 1 personne

Bénéfices :

- Nombre de PV récupérés multiplié par 3, et nombre de PA multiplié par 2

☆☆

Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Prière :

- Un flot de sermons bienfaisants



Ingrédients :

- 1 dose d'herbe grise du marais
- 1 dose d'herbe de Nilla
- Récipient à chauffer, eau douce, feu

Description du rituel :

Le prêtre a besoin de calme pour mener à bien son rituel, et d'un lieu tranquille pour dormir. Il doit préparer une infusion bénie à l'aide des herbes, et la cible doit ensuite la consommer.

Notes diverses :

Si la période de sommeil est interrompue, la récupération supplémentaire sera diminuée d'autant, selon les cas rencontrés.

Échec critique : la décoction causera d'horribles cauchemars mystiques et la personne concernée par le rituel n'aura récupéré finalement que la moitié des points normalement prévus.

Réussite critique : si le prodige est réussi critiqueusement, la cible récupère également 2D6 PA en plus.

Vengeance de Youclidh

Voici un véritable sort de bataille, qui est une arme de choix pour le prêtre de Youclidh habituellement occupé à soigner ses alliés. Youclidh n'aime pas qu'on blesse les gens.

En appelant ce prodige sur son groupe (dont les membres doivent se trouver face à lui, à quelques mètres), le prêtre s'assure que chaque allié blessé par une attaque physique renvoie vers l'ennemi qui l'a touché une partie des dégâts qui lui sont infligés (une fois retirés les armures et protections).

Usages :

- Infliger automatiquement des dégâts en retour
- Fonctionne pour les alliés du prêtre
- Les alliés doivent être groupés dans un cône
- Dégâts mystiques touchant n'importe quelle cible
- N'agit qu'en cas de dégâts physiques



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant la prière

Durée du prodige : 1 combat

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



Coût : 13 PA

Épreuve : MagiePsy



Dégâts : variables

- Chaque fois que le prêtre ou un allié est blessé, 50% des PV perdus sont infligés en retour aux créatures ou opposants qui les ont causés, de manière mystique
- Ces dégâts ignorent totalement le score PR de l'ennemi



Portée : jusqu'à 5 m

- Le prêtre doit se trouver derrière les alliés qu'il compte affecter avec ce prodige
- La vengeance est effective aussi pour le prêtre
- Si le prêtre perd connaissance, le prodige est fini



Prière :

- Prière murmurée et presque silencieuse
- Syllabes à répéter de temps en temps

Notes diverses :

Les projectiles magiques ou sorts de zone blessant les alliés ne sont pas comptés comme des attaques physiques. Les effets produits par les monstres de manière naturelle, par contre, sont considérés comme physiques. Le souffle de feu, par exemple, est une attaque physique (dragons).

L'ennemi ne peut contrer ces dégâts, qui se présentent sous la forme d'éclairs blancs infligeant des brûlures mystiques à l'intérieur même de son corps.

Les monstres, brigands, créatures et autres ennemis, s'ils sont touchés plusieurs fois par cette vengeance, 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. Il peuvent également, dans certains cas, être assez intelligents pour arrêter de taper.

Échec critique : le prêtre devra tirer une calamité dans la table Mankdebol.

Réussite critique : 100% des dégâts seront retournés contre les monstres !

Coupole de Garfunkel

Lorsque le groupe est en danger à distance (menacé par des projectiles provoquant des dégâts physiques ou magiques), le prêtre peut faire appel à cette énorme cloche invisible pour dévier ces attaques. Les aventuriers devront se rassembler autour de lui, et chaque projectile dévié donnera lieu à un test de foi du prêtre, ainsi qu'à une petite dépense d'énergie astrale karmique.

Usages :

- Protéger tout un groupe des projectiles et sorts
- Dépense d'énergie assez conséquente



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant la prière pour ce qui concerne la prière initiale, mais ensuite il pourra combattre normalement

Durée du prodige : variable

- Le prêtre peut garder la coupole pendant 10 min
- Le prêtre peut mettre fin à la coupole quand il le souhaite



Coût : 3+ PA (variable)

- Coût initial : création de la coupole
- Dépenser +5 PA par projectile ou sort repoussé
- Maximum : selon capital de PA

Épreuve : MagiePsy

- 1 épreuve pour créer la coupole initialement
- 1 épreuve pour repousser chaque projectile (effet instantané, qui peut donc se produire hors du tour du prêtre)



Portée : contact

- L'effet se déclenche autour du prêtre

Aire d'effet : cercle 5 m

- Le prodige affecte les alliés dans un cercle de 5 m de diamètre dont le point central est le prêtre
- La coupole se déplace avec le prêtre



Prière :

- Prière silencieuse la plupart du temps
- Ainsi, vous évitez de prévenir l'ennemi que vous tramez quelque chose...

Notes diverses :

Les alliés doivent se rassembler autour du prêtre et se déplacer avec lui pour être inclus dans la zone.

Les flèches, carreaux et cailloux, fléchettes, balles et munitions d'armes à poudre peuvent être repoussés ainsi que les sortilèges de dégâts directs à distance (autres que malédictions ou sorts de zone), et les cônes d'attaque produits par les monstres (feu, glace, etc.).

Quand un projectile ou un sort est lancé, si l'épreuve est réussie, l'attaque sera déviée vers une autre cible, dans une direction aléatoire, mais si elle échoue, les dégâts seront appliqués normalement et l'énergie perdue quand même.

Échec critique à la prière : génération d'un prodige entropique.

Échec critique sur projectile : le projectile touche un allié du prêtre ou lui-même, mais en version critique.

Réussite critique à la prière : pas de dépense de PA pour la prière initiale.

Réussite critique sur projectile : le projectile revient automatiquement sur le lanceur !

Invocation d'esprit de Youclidh

Ici, on appelle une manifestation mineure mais non moins divine de Youclidh. Il vient soigner les gens, réduire les fractures et recoller les membres, comme le ferait un prêtre de haut niveau. Il peut soigner le prêtre lui-même ou permettre à celui-ci de vaquer à d'autres occupations. Il est capable également d'éradiquer la plupart des maladies, même celles qui sont rares. Cet esprit n'a pas besoin d'être contrôlé, il soignera les victimes à vue, selon son bon vouloir.

Usages :

- Permet de soigner plusieurs personnes
- Dépense en PA limitée pour un bel effet
- Moins aléatoire que la vague de guérison
- Peut également recoller des membres



Temps de prière : 10 secondes

- Non utilisable en action de combat

Durée du prodige : jusqu'à 2 min

- L'esprit reste un peu et se déplace d'un blessé à l'autre jusqu'à la fin de sa mission
- Ses soins sont beaucoup plus rapides que ceux d'un prêtre et il n'a pas besoin de pratiquer les rituels



Coût : 15 PA

- La dépense est toujours la même

Épreuve : MagiePsy-2

- Épreuve nécessaire seulement pour l'appel

Bénéfices :

- Soins divers pratiqués sur plusieurs cibles
- Si une cible est touchée par une maladie rare et/ou grave, comme une maladie de Niourgl, l'esprit la traitera en priorité et la soignera, mais en faisant cela, il utilisera 20 PV de soin sur le capital récupérable
- PV récupérés : jusqu'à 60 PV au total



Portée : proche

- L'esprit apparaîtra non loin du prêtre
- Les blessés doivent se trouver dans un périmètre restreint, une dizaine de mètres au maximum



Prière :

- Psaume des Esprits Curatifs, page 12

Notes diverses :

L'esprit ne pratique pas la résurrection hélas, mais il ne rate jamais ses sorts ! Une fois ses bons soins prodigués, il disparaît de lui-même.

Il est inutile d'essayer de lui parler ou de lui donner des directives. Il ira du plus blessé au moins blessé, et tentera en priorité de faire disparaître toute maladie liée à un méfait de Niourgl.

Il ne peut être appelé qu'une fois par jour, car comme disait le Grand Apôtre de Youclidh « Moi je veux bien soigner, mais parfois y'en a qui le font exprès ».

Échec critique : génération d'un prodige entropique.

Réussite critique : la dépense en PA ne sera que de 10.

Foudre de Youclidh

Quand les alliés du prêtre sont blessés au cours d'un combat, et que la situation commence à devenir sérieuse, il est possible d'appeler, en guise de vengeance, un prodige assez mystérieux mais très efficace. Considérant qu'il s'oppose à son héraut des forces visant à nuire à la santé, Youclidh lui-même foudroie les ennemis afin d'aider le prêtre à s'en sortir. Cependant, la divinité de la Bonne Santé n'est pas très douée pour la guerre, aussi l'effet produit est difficilement maîtrisable.

Usages :

- Blessier plusieurs ennemis d'un éclair mystique
- Ne fonctionne que sur condition
- Résultat très aléatoire...



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre ne peut pas combattre durant la prière

Durée du prodige : immédiat



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy-2

Condition :

- Au moins 2 alliés du prêtre (pouvant inclure le prêtre lui-même) ont perdu 50% ou plus de leur énergie vitale



Dégâts : 3D6 (fixes)

- 1D6 ennemis sont ciblés par Youclidh
- Chaque ennemi ciblé encaisse 3D6 de dégâts
- Ignorez l'armure non magique des ennemis
- Ne comptez pas de bonus INT ou de matériel



Portée : zone de combat

- Les ennemis actuellement en combat contre les alliés du prêtre sont ciblés



Prière :

- « Tal dorick ana Zo'l danal Youclidh ! »
- Levez les bras au ciel pour intimider l'ennemi

Notes diverses :

Ce prodige est méconnu et il surprendra souvent les ennemis, certains pourront même décider de prendre la fuite. D'ordinaire, on se méfie des mages, mais pas des prêtres de Youclidh. Toutefois, on ne peut le déclencher que si le groupe du prêtre est blessé.

Les éclairs s'accompagnent souvent d'un son grave et mystique, consécutif au courroux du dieu.

Échec critique : c'est le prêtre qui est foudroyé par Youclidh et qui perd directement 2D6 PV.

Réussite critique : ajoutez 2 cibles touchées, et les dégâts sont doublés !

Invocation d'esprit de la vie

Vous n'avez pas assez de pouvoir pour rendre la vie à un cadavre... Mais cet esprit peut le faire. Il s'agit d'une manifestation mineure de Youclidh. S'il répond à votre appel, il remettra sur pied un camarade tombé au combat (s'il n'est pas trop abîmé) et s'en retournera dans les nuages. Il n'est pas facile à invoquer, mais une fois qu'il est là, il n'échoue jamais.

Usages :

- Invoquer un esprit de la résurrection
- Idéal pour se faire des amis
- Ne fonctionne pas en combat
- La réussite dépend de l'état du corps



Temps de prière : 20 secondes

- Non utilisable en action de combat

Durée du prodige : 2 minutes

- L'esprit se fixe sur le corps du personnage décédé et se concentre en boule d'énergie pour lui rendre la vie



Coût : 20 PA

Épreuve : MagiePsy-3

Bénéfices :

- Retour à la vie de la cible avec 50% de ses PV, et ses blessures les plus graves sont toujours là
- La cible revient à la vie sans aucun PA



Portée : proche du prêtre

- La cible à ressusciter doit être à moins de 10 m



Prière :

- Une suite de mantras qu'il faut répéter très vite

Notes diverses :

Pour que l'esprit de la vie puisse faire son travail, le corps de la personne décédée ne doit pas être trop endommagé, et pas trop vieux (moins de 6H depuis le décès). Par exemple, il ne doit pas être coupé en deux, être broyé, avoir perdu sa tête ou plusieurs membres. Un bras ou une jambe, à la rigueur... Mais il devra en souffrir par la suite, et il faudra stabiliser cette blessure au plus vite.

L'esprit de la vie ressuscitera en général la personne que vous lui désignerez. S'il y a plusieurs cadavres, il peut arriver qu'il se décide pour quelqu'un d'autre. Il ne peut être invoqué qu'une fois par jour.

Néanmoins, c'est un bon esprit et il n'est pas trop contrariant, ce qui vous évite d'avoir à essayer de le contrôler.

Échec critique : il peut se passer deux choses :

- Si un ennemi tué se trouve encore près de vous, l'esprit lui rendra la vie à la place de l'allié
- Si vous n'avez pas d'ennemi mort à portée, vous générez un prodige entropique (voir tableau correspondant)

Réussite critique : la cible revient à la vie avec tout son capital d'Énergie Vitale, et ses blessures soignées.

Invulnérabilité bienfaisante

Le prêtre dans la tourmente peut avoir besoin d'une réelle protection, bien efficace... Que ce soit pour sauver sa peau ou pour faire appel à des prières de guérison pour ses compagnons. Ce prodige, contrairement à la paix intérieure de Youclidh, n'est pas limité à un simple bonus d'armure. Il coûte cher en énergie astrale en revanche, si la situation doit s'éterniser.

Usages :

- Armure totale pour le prêtre
- Ne permet pas de lancer des prodiges offensifs



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre PEUT combattre durant la prière, mais ensuite il ne pourra plus le faire

Durée du prodige : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés



Coût : 5 PA (variable)

- Le prodige coûte une base de 5 PA (5 assauts)
- Ajouter 3 PA tous les 5 assauts pour rester protégé

Épreuve : MagiePsy-2

Bénéfices :

- Pendant la durée du prodige, le prêtre ne peut être touché ni par les attaques physiques, ni par des sorts ou des malédictions. Il peut soigner et interagir avec l'environnement, mais ne peut attaquer personne.



Portée : Contact

- La protection s'active sur le prêtre uniquement



Mot de pouvoir :

- C'est une prière silencieuse et rapide

Notes diverses :

Ce prodige de protection est excellent dès qu'il s'agit de sauver sa peau sur un champ de bataille. Il n'est pas toujours facile de savoir d'où viennent les sorts ou les projectiles, ni si quelqu'un va vous attaquer dans le dos pendant que vous soignez un ami.

On distingue deux cas d'utilisation :

- Le prêtre n'a plus beaucoup d'énergie astrale et doit sauver sa peau... Il peut ainsi espérer s'en sortir car ses ennemis ne pourront que tenter de le retenir captif, en fermant des portes par exemple
- Le prêtre veut se concentrer au maximum pour soigner les alliés sans craindre d'être interrompu

Quand quelqu'un frappe le prêtre invulnérable au corps à corps, il est repoussé en arrière, sans subir de dégâts toutefois.

Échec critique : c'est bizarre... Le prêtre se retrouve encapsulé dans une grosse bulle de savon ! Elle ne le protège pas du tout, et il peut donc agir normalement, mais elle pique très fort les yeux, aussi bien les siens que ceux des cibles proches, alliés comme ennemis. Résultat : malus de -4 à toutes les épreuves pour les cibles dans les 3 mètres autour du prêtre.

Réussite critique : la dépense en PA de maintien est moindre (1 PA tous les 5 assauts).

Omniscience de Youclidh

Ce prodige permet au prêtre de connaître les détails d'une malédiction, d'un enchantement, d'une bénédiction ou de toute autre discipline magique ou mystique ayant été pratiquée par quelqu'un d'autre que lui. Il recevra simplement la connaissance de Youclidh.

Il peut ainsi évaluer les chances de pouvoir contrer la magie ou les pouvoirs d'un autre dieu. Le prodige fonctionne aussi bien pour un objet qu'une personne, mais peut être lancé sur une zone.

Usages :

- Tout savoir sur un sort ou un prodige
- Deviner les enchantements pratiqués
- Connaître les détails d'une malédiction



Temps de prière : 10 secondes

- Non utilisable en action de combat

Durée du prodige : 30 secondes

- Pendant ce temps, le prêtre se concentre



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy



Portée : variable

- Pour un objet : au contact
- Pour une personne : 1 m
- Pour une zone : à quelques mètres



Prière :

- Prière silencieuse

Notes diverses :

Il est difficile de combattre ce qu'on ne connaît pas. En matière de malédiction et d'enchantement, les gens sont souvent inventifs et retors.

Grâce à ce prodige peu coûteux, vous serez l'érudit que tout le monde veut questionner. Profitez-en pour vous faire un peu d'argent : les conseils des sages se paient.

Échec critique : génération d'un prodige entropique.

Réussite critique : vous apprendrez également ce que pense de vous une personne proche.

Création du fidèle

Le prêtre peut tenter d'inciter un ennemi à comprendre Youclidh et à cesser toute violence. Ce prodige repose en grande partie sur son Charisme et il n'est efficace que sur les humains ou les humanoïdes à la conditions qu'ils ne soient pas d'origine magique.

L'illusion sera toutefois de courte durée, car le naturel reviendra vite au galop !

Usages :

- Convaincre un ennemi de devenir pacifique
- Permet d'éviter le combat, de gagner du temps
- Durée limitée
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'ennemis



Temps de prière : 2 assauts

- Le prêtre PEUT combattre durant cette prière
- Le prêtre doit fixe l'ennemi visé pendant 2 assauts, l'accusant de son terrible regard

Durée du prodige : variable

- La cible se questionnera pendant 1D20 minutes



Coût : 5 PA

Épreuve : confrontation CHA

- Vous : CHA+2D6
- Cible : INT+2D6
- Le prêtre arrive à convaincre si son score est égal ou supérieur

Restrictions :

- Efficace seulement sur les humanoïdes d'origine non magique, non géants



Portée : jusqu'à 5 m

- Le prêtre doit pouvoir fixer l'ennemi



Prière :

- Ce prodige est silencieux et repose sur le regard

Notes diverses :

On peut tenter ce prodige au beau milieu d'une action de combat. Il est entendu qu'on a besoin de confronter le Charisme du prêtre à l'Intelligence de la cible. Inutile donc d'essayer de mettre de votre côté un sorcier de haut niveau...

La cible devenue pacifique restera immobile pendant un moment, ou bien, s'il s'agit d'un chef, pourra demander aux autres ennemis de cesser également le combat. Sa coopération ne va guère plus loin.

Quand les effets du prodige prennent fin, la cible redevient aussi bête et méchante qu'auparavant.

Maîtrise de la résurrection

Le prêtre peut à présent ressusciter lui-même une personne ou un animal de son choix. La dépense d'énergie est plus légère que celle prévue pour l'invocation d'un esprit de la Vie. Les résultats sont également moins aléatoires, et les possibilités plus étendues.

Il vous faudra vous concentrer sur la victime pendant un certain temps, et transformer votre énergie en pouvoir de régénération.

Usages :

- Rendre la vie à une personne ou un animal
- Le corps peut être très endommagé, mais doit être décédé depuis moins de six heures
- Ne fonctionne pas si le corps est réduit en cendres



Temps de prière : 20 secondes

- Non utilisable en action de combat

Durée du prodige : 10 minutes

- Pendant ce temps, le corps se régénère tandis que le prêtre se concentre dessus



Coût : 15 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Un malus supplémentaire peut être envisagé si le corps est vraiment très abîmé

Bénéfices :

- Retour à la vie de la cible avec 50% de ses PV, et ses blessures les plus graves sont stabilisées
- La cible revient à la vie sans aucun PA



Portée : jusqu'à 2 m

- Le prêtre doit se trouver proche de la cible



Prière :

- Une longue suite de psaumes provenant du Grand Livre des Résurrections de Youclidh
- Fermez bien les yeux et concentrez-vous !

Notes diverses :

Vous devez vous trouver proche de la cible et bénéficier d'un calme absolu pour parvenir à la félicité. Attention, ce n'est pas un sortilège de nécromancie, aussi le cadavre devra être décédé depuis moins de six heures, ou conservé de manière idoine.

Vous pouvez ainsi pratiquer jusqu'à deux résurrections par jour, à l'aide de ce prodige. C'est un service qui peut se faire payer très cher !

Échec critique : c'est vraiment trop difficile, le prêtre génère un prodige entropique, mais en ajoutant 20 au D100 (sans dépasser 100).

Réussite critique : la cible revient à la vie avec tout son capital d'Énergie Vitale, et devient un serviteur de Youclidh. Le personnage, s'il avait déjà une religion, doit l'abandonner. Il cessera alors ses occupations pour suivre et servir le prêtre dans toutes ses entreprises. Le personnage gagne également les « avantages » réservés au prêtre de Youclidh, sans toutefois obtenir ses pouvoirs (voir la liste des avantages en page 2 de ce manuel).

Maîtrise de la Grande Guérison

Le prêtre peut soigner totalement quelqu'un, ou lui-même, avec cette prière de très grande puissance. Cette discipline permet de débarrasser la cible de ses empoisonnements, fractures, mutations majeures ou mineures, maladies, transformations, plaies diverses, brûlures et membres perdus. Il n'existe pas de soin plus efficace dans le monde connu !

Usages :

- Guérir totalement une cible
- Ne fonctionne pas sur toutes les cibles

XXXX

Temps de prière : 20 secondes

- Non utilisable en action de combat

Durée du prodige : permanent

- La cible est soignée pour de bon

☆☆☆☆

Coût : 14 PA

Épreuve : MagiePsy-2

Restrictions :

- Efficace seulement sur les humanoïdes et les animaux, pourvu qu'ils ne soient pas d'origine magique



Portée : contact

- Le prêtre doit pouvoir toucher la cible



Prière :

- Ce prodige demande la prononciation précise de la Litanie de la Grande Guérison, qui fut jadis rédigée par le prophète Baldon

Notes diverses :

Pour assurer la bonne marche de ce prodige, le prêtre doit disposer d'un endroit calme et propre. Il y déposera alors le malade/blessé, qui sera allongé, ainsi que les éventuelles parties de son corps à recoller, et se lancera dans la prière. Une lumière blanche nimbera la cible, et Youclidh effectuera alors son miracle. À l'issue de cette prière, la cible sera guérie de tous ses maux et affections, avec tous ses Points de Vie.

Échec critique : Youclidh est déjà occupé ailleurs, et Niourgl en profite pour affliger la cible d'une mutation majeure, à tirer dans le tableau correspondant.

Réussite critique : la cible gagne encore +2 PV, qu'elle peut alors ajouter à son capital maximum.

Index des prodiges de Youclidh



Assistance à l'aventure :

N1 : Bonne parole	(page 3)
N1 : Assainissement du panier	(page 8)
N2 : Main lumineuse	(page 9)
N3 : Récupération princière	(page 14)
N3 : Péril divin de Youclidh	(page 16)
N3 : Exorcisme	(page 17)
N5 : Immunité divine	(page 20)
N6 : Récupération royale	(page 22)
NI2 : Omniscience de Youclidh	(page 29)
NI3 : Création du fidèle	(page 30)



Protection :

N2 : Paix intérieure de Youclidh	(page 11)
N3 : Bouclier thaumaturgique	(page 15)
N7 : Coupole de Garfunkel	(page 24)
NI1 : Invulnérabilité bienfaisante	(page 28)



Prodiges d'attaque :

N1 : Gifle de Youclidh	(page 6)
N5 : Brillance de Garfunkel	(page 21)
N6 : Vengeance de Youclidh	(page 23)
N9 : Foudre de Youclidh	(page 26)



Soins et régénération :

N1 : Apposition de la main	(page 4)
N1 : Colmatage de guerre	(page 7)
N2 : Vague de guérison	(page 10)
N2 : Désinfection massive	(page 12)
N2 : Refus de la maladie	(page 13)
N4 : Collage corporel de Youclidh	(page 18)
N4 : Cicatrisation accélérée	(page 19)
N8 : Invocation d'esprit de Youclidh	(page 25)
NI0 : Invocation d'esprit de la Vie	(page 27)
NI4 : Maîtrise de la résurrection	(page 31)
NI5 : Maîtrise de la Grande Guérison	(page 32)



Amélioration prêtre ou allié :

NI : Bannière de bienfaisance	(page 5)
-------------------------------	----------