



Dieux

Les dieux ont une grande importance à Ondeval et il est recommandé de se familiariser un minimum avec leurs sphères d'influence.



Corellon

Longévité, Savoir, Agilité



Tymora

Aventure, Hasard, Fortune



Shiva

Arts, Soins, Amour



Palenthis

Ordre, Justice, Loyauté



Gornd

Inventions, Merveilles, Enchantements



Maïkilli

Nature, Faune & Flore, Esprits



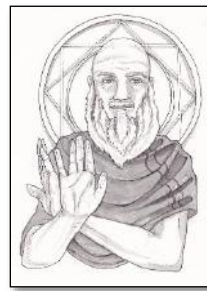
Torm

Conflits, Honneur, Maîtrise



Galléan

Équilibre, Protection, Permanence



Kain

Arcanes, Éléments, Inhibition



Arthakan

Mort, Âmes, Dégradation



Mask

Vol, Duperie, Meurtre



Loth

Poisons, Corruption, Domination



Iram

Chaos, Rage, Conquête, Liberté

Choix de Divinité

Tous les personnages peuvent avoir une divinité qui représente le mieux leurs convictions. Les personnages dans l'univers d'Ondeval peuvent aimer plusieurs dieux, mais il y en a toujours un seul qui est le plus près d'eux.

Le choix de dieu peut avoir des effets sur les croyances et le comportement des personnages (à votre guise), particulièrement dans le cas des prêtres et champions. Ce choix définit également la liste de Dons de la Foi qui vous sera disponible. Il y a également des effets magiques ne fonctionnent que sur les priants de certains dieux, comme la Relique ou les Temples Consacrés. Dans le cas des utilisateurs de magie, le choix décidera aussi de vos écoles de magies favorisées et défavorisées.

Il est possible de changer de dieu une fois par GN si les convictions de votre personnage changent. Cependant, vous perdrez tous vos dons de la foi, ainsi que la capacité d'utiliser la magie divine. Veuillez aviser l'équipe d'animation lorsque ceci arrive, il pourra être possible de récupérer ces bonus au travers d'une quête personnalisée.

Dons de la Foi

Lorsqu'un personnage est très dévoué envers sa divinité, celle-ci lui confère de la puissance en retour sous la forme de Dons de la Foi. Il est possible de les obtenir soit avec la compétence « *Dévotion Divine* », ou en gagnant une étoile de la foi, ou en accomplissant des actions qui plaisent à votre divinité en jeu.

Il est impossible d'obtenir deux fois le même Don de la Foi. Il est impossible d'avoir plus qu'un Don de la foi permanent à moins d'être un Champion ou un Prêtre.

Certains Dons de la Foi nécessitent des incantations. Ces incantations doivent être inventées par vous et doivent avoir au minimum 6 syllabes et 3 mots. L'incantation ne peut pas être la même pour 2 Dons différents.

La Relique

La Relique est un monument sur le terrain de jeu. Un Prêtre avec le sort « *Activation de Relique* » permet aux participants fidèles au même dieu que le prêtre d'obtenir un bonus. Le prêtre doit faire un rituel d'une minute par participant (minimum 5 minutes) et chaque participant doit personnellement contribuer 3 points d'Esprit.

Une fois le rituel complété, le prêtre choisit un Don de la Foi de sa divinité, et tous les participants du même dieu obtiennent ce don pendant 1 heure. Le prêtre peut se choisir un don différent pour lui-même seulement.

Appellation et Apparence des Dieux

Les noms et représentations des dieux dans ce document reflète la manière la plus commune et conventionnelle de les reconnaître dans l'univers d'Ondeval.

Il arrive que certains connaissent leur dieu sous un nom ou une représentation différente. Votre personnage peut utiliser un nom et une représentation différente* pour son dieu, mais il s'agit bien du même dieu.

*Il est interdit d'utiliser le nom ou la description commune d'un autre dieu. Il faut faire approuver votre nom et description alternative à l'équipe d'animation.



Arthakan

Seigneur des Morts
Dieu du Mal



Sphères

Mort, Âmes, Dégradation

Alignements Autorisés

Éthique	Moral
Loyal, Neutre, Chaotique	Mauvais

Costumes (Optionnel)

Couleur des Cultes: Gris; Noir; Rouge

Costumes et Thèmes: vêtements sobres; armement tranchant; outils funéraires (urnes, encens); ossements; organes séchés; outils chirurgicaux; registre de défunts; cloche; eau maudite.

Introduction aux Cultes

Les fidèles d'Arthakan sont obsédés par la Mort, de manières plus troublantes les unes que les autres. Ces nécromanciens semblent tirer plaisir du fait d'utiliser la vie pour accroître leur puissance; que ce soit par le biais d'âmes ou de corps. Simplement tomber inconscient peut être suffisant pour se rapprocher du Seigneur des Morts et tomber sous le contrôle de ses marionnettistes. Cependant, ces prêtres croient que la connexion la plus directe à cette divinité reste le trépas, n'hésitant pas à donner le repos éternel à leurs pantins une fois leur tâche accomplie.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées

Fou, Enchanteresse, Mort, Tour, Jugement

Écoles Régulières

Mystique, Chariot, Ermite, Justice, Tempérance, Domination, Lune

Écoles Défavorisées

Impératrice, Empereur, Amoureux, Fortune, Étoiles, Soleil



Arthakan (Dons de la Foi)

Animation de Maître

- Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Animation* ». Doit recharger 1 heure.
- Toutes les *Animations* sous le contrôle du priant ont 3 points de vie de base supplémentaires.

Liche de Combat

- Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Animation* ». Doit recharger 1 heure.
- Toutes les *Animations* sous le contrôle du priant font 1 dégât supplémentaire sur leurs 3 premières attaques d'armes.

Âme Insomniaque

- Le priant n'oublie plus les 15 dernières minutes quand il tombe dans le coma (peu importe la raison).
- Le priant est conscient de tous les évènements qui se produisent lorsqu'il se retrouve dans le coma.

Auto-Animation

Après 30 secondes dans le coma, le priant peut se lever en tant qu'*Animation* avec soi-même comme maître. Il regagne tous ses points de vie et d'Esprit. Exceptionnellement, son âme est réveillée (il sait donc qui il est, conserve ses ambitions, sait parler) et peut utiliser toutes ses compétences. Dure 15 minutes maximum. À la fin de l'effet le priant retombe dans le coma et perd 1 point de vie de base pour la journée (cet effet est cumulable). Doit recharger 1 heure une fois que l'effet est terminé.

Martyr Éternel

Si le priant est Mort (Achévé), il pourra savoir combien de puissance d'âme il lui reste. Une fois par jour, il pourra réduire la perte de points d'âmes au minimum lors de son passage devant le Destin.





Corellon

Créateur des Elfes
Dieu du Bien



Sphères

Longévité, Savoir, Agilité

Alignements Autorisés

Éthique

Moral

Loyal, Neutre

Bon

Costumes (Optionnel)

Couleur des Cultes: Blanc ; Bleu ; Vert

Costumes et Thèmes : vêtements ajustés; armement fin et long; outils à rituel (bougies, encens, peinture, eau bénite); bijouterie fine; parchemins vierges et matériel d'écriture; grimoires.



Introduction aux Cultes

Les suivants de Corellon encouragent à vivre pleinement: ne manquer aucune expérience et chercher toute forme de nouvelles connaissances. Ils préconisent principalement la paix et l'harmonie, mais loin d'être naïfs, ils célèbrent également la maîtrise du corps pour la défense; les combattants du Créateur des Elfes sont agiles et futés.

Certains copistes de Corellon passeront la majorité de leur temps à mettre de l'ordre dans les immenses bibliothèques riches de savoir ou à écrire des documents. D'autres priants partiront en pèlerinage pour assister toute forme de vie à grandir et rendre honneur au cadeau qu'est la vie. Il est recommandé d'assister aux rituels de longévité communs dans les environs d'Astaroth et Cabiél pour y tirer de la sagesse.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées

Empereur, Amoureux, Fortune, Étoiles, Soleil

Écoles Régulières

Impératrice, Chariot, Ermite, Justice, Tempérance, Domination, Lune,

Écoles Défavorisées

Fou, Enchanteresse, Mystique, Mort, Tour, Jugement



Corellon (Dons de la Foi)

Détection de la Vie

- Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Vision Spectrale* » sur soi-même et un elfe à 5 mètres. Doit recharger 1 heure.
- La durée du sort « *Vision Spectrale* » est augmentée à 1 heure lorsque lancée par le priant.

Lien Sylvestre

- Le priant obtient une *Esquive Instinctive*.
- Grâce à un rituel de 5 minutes, une cible consentante obtient une bénédiction faisant d'elle un ami des elfes pour le reste de la journée. La cible peut bénéficier des effets qui ne fonctionnent que sur les elfes ou que sur les fidèles de Corellon. Doit recharger 1 heure.

Savoir de Corellon

Après une discussion hors-combat d'au moins 10 secondes, le priant peut causer un effet de *Vérité* pendant 15 minutes à une cible présente dans la discussion. Cet effet doit recharger 1 minute.

Rituel de Longévité

En accomplissant un rituel de 1 minute par participant (minimum 5 minutes), tous les participants du rituel obtiennent 1 point de vie de base supplémentaire pour 1 heure. Les elfes gagnent plutôt 2 points de vie de base. De plus, l'espérance de vie des participants est augmentée. Doit recharger 1 heure.

Agilité Accrue

- Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Agilité Magique* » sur soi-même et un elfe à 5 mètres. Doit recharger 1 heure.
- Le sort « *Agilité Magique* » confère également 1 utilisation d'*Esquive* pour la durée.

Note : Les effets s'appliquant aux elfes peuvent fonctionner sur les elfes déchus, mais ceci est une action très mal perçue par les elfes ainsi que les fidèles de Corellon.





Iram

Nom répandu : Erthénos

Chaos Incarné

Dieu du Mal



Sphères

Chaos, Rage, Conquête, Liberté

Alignements Autorisés

Éthique

Moral

Chaotique

Neutre, Mauvais

Costumes (Optionnel)

Couleur des Cultes: Couleurs disparates, peu de cohérence ; Orange ; Vert

Costumes et Thèmes : vêtements de combat, armure; armement varié et bien visible; trophées de conquête (bannières, fanions, emblèmes); morceaux d'habillements rapiécés, peu de cohérence.

Introduction aux Cultes

Un des cultes les plus populaires dans l'ère courante; tous connaissent la tentation de se laisser aller et d'extérioriser sa rage. Les priants du Chaos Incarné savent puiser de cette influence, les rendant excessivement puissants mais rarement bien organisés. Cependant, les plus patients d'entre eux savent se retenir pour infiltrer un groupe, attendant le meilleur moment pour semer une zizanie complète et brutale.

Les cultes d'Iram ont actuellement l'Écho en vue. Ses suivants ont autant de facilité que les shamans à traverser dans cette autre dimension. Si le chaos venait à mener les esprits de l'Écho, Ondeval ne serait sûrement plus habitable.

Récemment, Roxanne la Libératrice a ramené des souvenirs oubliés au dieu qui croyait se nommer Erthénos. Un ancien élu d'Iram refait surface et prépare ses priants à accomplir le travail oublié; le cycle des plans.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées

Fou, Mystique, Chariot, Fortune, Domination

Écoles Régulières

Enchanteresse, Impératrice, Ermite, Justice, Mort, Tour, Lune

Écoles Défavorisées

Empereur, Amoureux, Tempérance, Étoiles, Soleil, Jugement



Iram (Dons de la Foi)

Fanatisme du Chaos

Si le priant subit un effet d'*Enragement*, il obtient 1 point de vie de base supplémentaire pour la durée et cause 1 dégât supplémentaire sur trois coups de son choix avant la fin de l'*Enragement*. Doit recharger 15 minutes hors-combat.

Conquête de l'Écho

- Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Charge Dimensionnelle* ». Doit recharger 1 heure.
- À la fin du sort « *Charge Dimensionnelle* », le priant peut causer un effet d'*Enragement* à lui-même et/ou une cible à 2 mètres de lui pour 1 minute.

Aura de Zizanie

Le priant peut gratuitement lancer le sort « *Enragement* » sur une cible ayant été à 2 mètres de lui pendant plus de 10 secondes. Cet effet est utilisable lorsqu'en coma. Doit recharger 15 minutes hors-combat.

Destruction du Corps

Permet d'incanter et pointer une cible à 2 mètres pour lui cause un effet de *Brise-Membre* sur un membre au choix. Doit recharger 1 heure.

Combattant de l'Écho

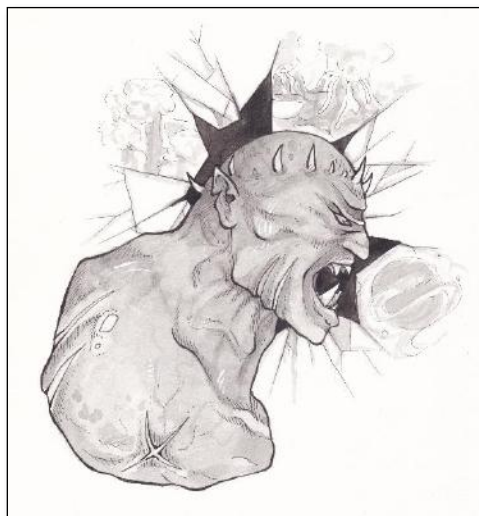
Permet d'incanter pour permettre à une cible de voir les êtres vivants dans l'*Écho* à 5 mètres de distance pendant 15 minutes. Dans la prochaine heure, trois sources de dégâts de la cible au choix deviennent de type Spectral. Doit recharger 15 minutes.

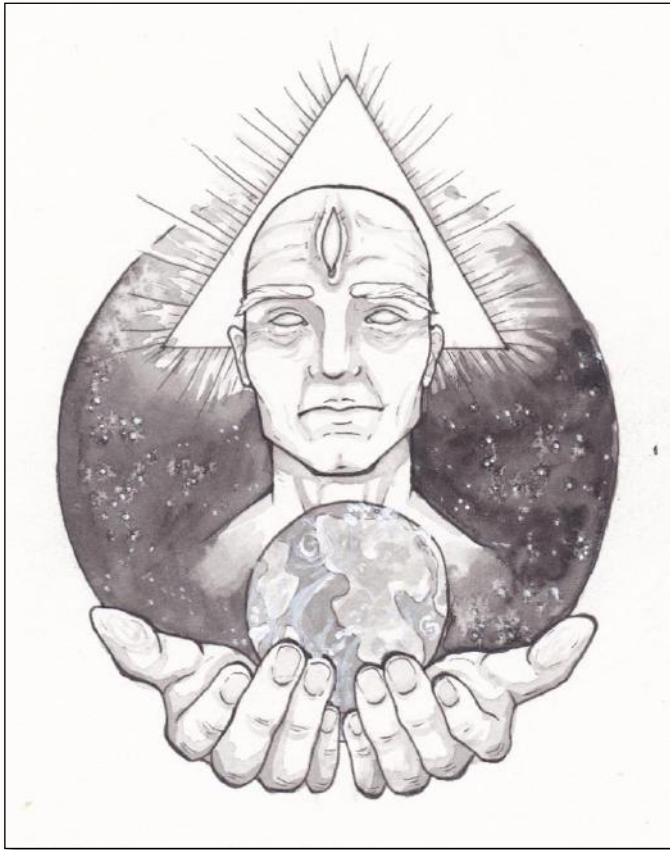
Liberté du Chaos

Si le priant subit un effet d'*Enragement*, il obtient les bénéfices suivants pendant la durée de l'effet :

- Après avoir frappé un allié, il peut se libérer temporairement et se rediriger vers la prochaine cible la plus proche.
- Il peut résister à un effet de contrôle autre qu'*Enragement*.

Doit recharger 15 minutes.





Galléan

Protecteur de la Création
Dieu Neutre



Sphères

Équilibre, Protection, Permanence

Alignements Autorisés

Éthique

Moral

Loyal, Neutre

Bon, Neutre

Costumes (Optionnel)

Couleur des Cultes: Toute couleur pâle; Blanc; Gris

Costumes et Thèmes : vêtements amples, qui flottent; peu d'armement; outils de bienveillance (eau bénite, sceaux de protection, denrées); Foulards, bandes de tissus.

Introduction aux Cultes

Galléan serait le créateur d'Ondeval, de tous les plans d'existence ainsi que de toutes les autres divinités. Le Dieu Sans Reproche tire son pouvoir de tous les fidèles puisque vénérer un de ses enfants revient à le vénérer également. Les priants de Galléan tiennent à maintenir ses créations, de manière permanente, telles qu'elles devraient être; une tâche plus complexe qu'elle ne paraît. L'équilibre demandera parfois à ses priants de prendre le côté du bien, d'autres fois le côté du mal ceux qui tentent de briser la réalité sont les ennemis jurés de ses fidèles.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées

Empereur

Écoles Régulières

Fou, Magicien, Enchanteresse, Impératrice, Mystique, Amoureux, Chariot, Force, Ermite, Fortune, Justice, Sang, Mort, Tempérance, Domination, Tour, Étoiles, Lune, Soleil, Jugement, Monde

Écoles Défavorisées

Aucune



Galléan (Dons de la Foi)

Assistance de Galléan

Le priant identifie une cible qu'il veut assister dans une mission divine pour conserver l'équilibre ou protéger. En touchant cette cible consentante et en incantant, la cible permet au priant de copier un de ses Don de la Foi (la cible doit expliquer les effets du Don au priant). Le Don est conservé tant que le priant assiste la cible et qu'il reste à 20 mètres ou moins.

Il est possible d'assister plusieurs personnes, mais seulement 1 Don de la Foi peut être obtenu avec Assistance de Galléan à la fois.

Persistance Permanente

Tous les sorts lancés par le priant sont automatiquement amélioré avec le sort « *Persistance* », ce qui augmente leur durée. Cependant, tous les dégâts causés par les sorts du priant sont réduits de 1 (minimum 1 dégât).

Punition de Galléan

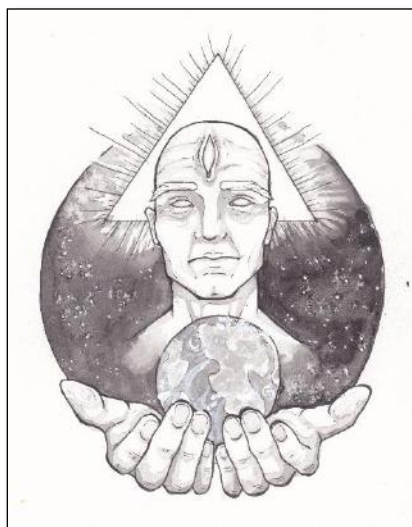
- Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Pétrification* ». Doit recharger 1 heure.
- Le priant peut lancer le sort « *Pétrification* » à 5 mètres de distance plutôt qu'au toucher.

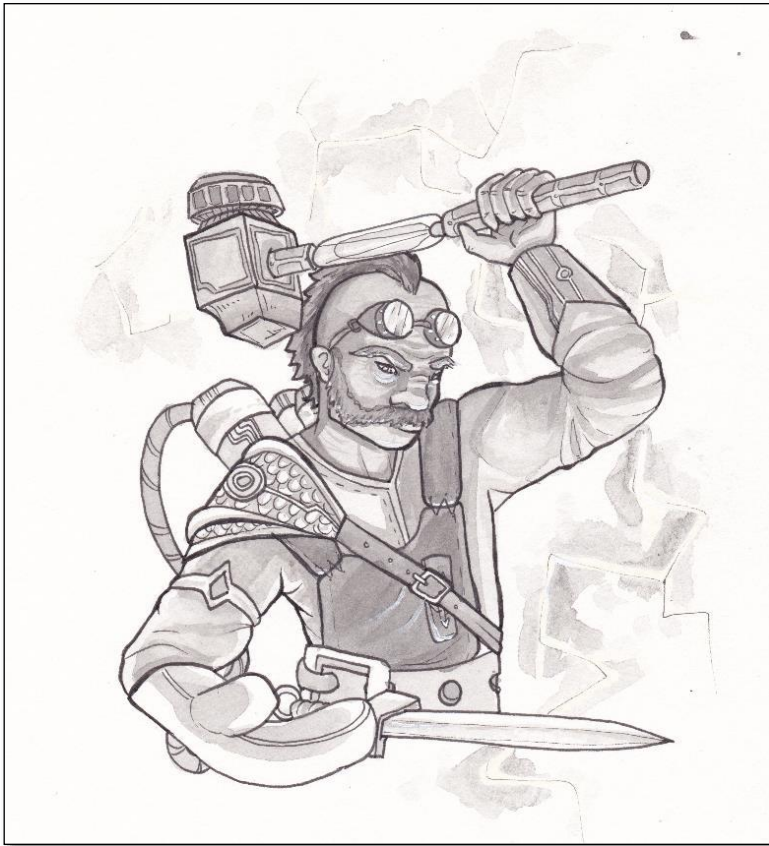
La Famille Divine

- Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Détection Divine* ». Ce Don doit recharger 15 minutes. Si le priant connaît le sort « *Détection Divine* », le temps de recharge est réduit à 1 minute.
- Le priant peut déclarer une cible comme étant également fidèle de Galléan pour la journée. Ceci peut permettre de la faire profiter de la Relique ou d'un Temple Consacré de Galléan. Doit recharger 1 heure.

Zone de Paix

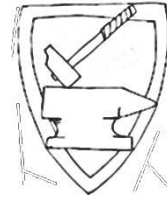
Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Allégresse* ». Doit recharger 1 heure.





Gornd

Semeur de Merveilles
Dieu Neutre



Sphères

Inventions, Merveilles,
Enchantements

Alignements Autorisés

Éthique	Moral
Loyal, Neutre, Chaotique	Neutre

Costumes (Optionnel)

Couleur des Cultes: Brun; Métallique

Costumes et Thèmes : vêtements durables, armement contondant, outils d'artisanat (marteau, lime, tissus, cuir, pinces); tabliers; artefacts uniques, objets hors-du-commun; gemmes.

Introduction aux Cultes

Les priants de Gornd sont souvent des artisans créatifs ou des enchanteurs passionnés. Ces cultes sont assez variés dans leur composition, mais un amour pour l'invention les unit tous. Les priants de Gornd sont parfois critiqués en raison de leur tendance à prioriser la découverte de merveilles ou le travail plutôt que le souci des autres. Parfois généreux, ils sèment des merveilles à ceux qui en ont besoin. D'autres, avarés, cherchent à trouver toutes les merveilles dans le plan d'Ondeval et les garder pour eux.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées

Enchanteresse, Empereur, Chariot, Justice, Étoiles,

Écoles Régulières

Fou, Amoureux, Fortune, Mort, Tempérance, Lune, Soleil,

Écoles Défavorisées

Impératrice, Mystique, Ermite, Domination, Jugement,



Gornd (Dons de la Foi)

Création d'Objets Magiques

Permet une fois par jour d'infuser un objet avec un sort de manière permanente. Pour la création, le priant doit payer d'un seul coup le triple du coût du sort infusé et il doit connaître le sort infusé. L'Artéfact permet ensuite une fois par heure à un porteur de lancer le sort contenu sans l'incantation en payant le prix en point d'Esprit du sort. Les sorts d'Omnichant ne peuvent pas être infusés dans un objet. *Il faudra faire identifier cet objet par l'Équipe d'Animation.*

Enchantement Défensif

Le priant travaille un bouclier ou une armure pendant 1 minute pour lui conférer un des effets suivants pour une heure ou utilisation:

- *Projection* 10 mètres à une cible frappant le bouclier ou l'armure du porteur. Trois utilisations.
- Si le porteur reste sur place pendant 10 secondes, il devient *Invisible* tant qu'il ne se déplace pas.
- *Immunité à un Élément* de base, mais vulnérabilité (double dégâts) à l'élément inverse.
- Les effets du sort « *Retour de Sort* ».

Ce don doit recharger 1 heure.

Enchantement Offensif

Le priant travaille un armement pendant 1 minute pour lui conférer tous les effets suivants pendant 1 heure ou utilisation:

- L'armement peut frapper de type Magique sur 3 coups au choix du porteur.
- L'armement peut causer un effet de *Silence* de 1 minute sur une cible en la frappant (cet effet remplace les dégâts du coup).
- L'armement reçoit les effets du sort « *Armement Solidifié* ».

Ce don doit recharger 1 heure.

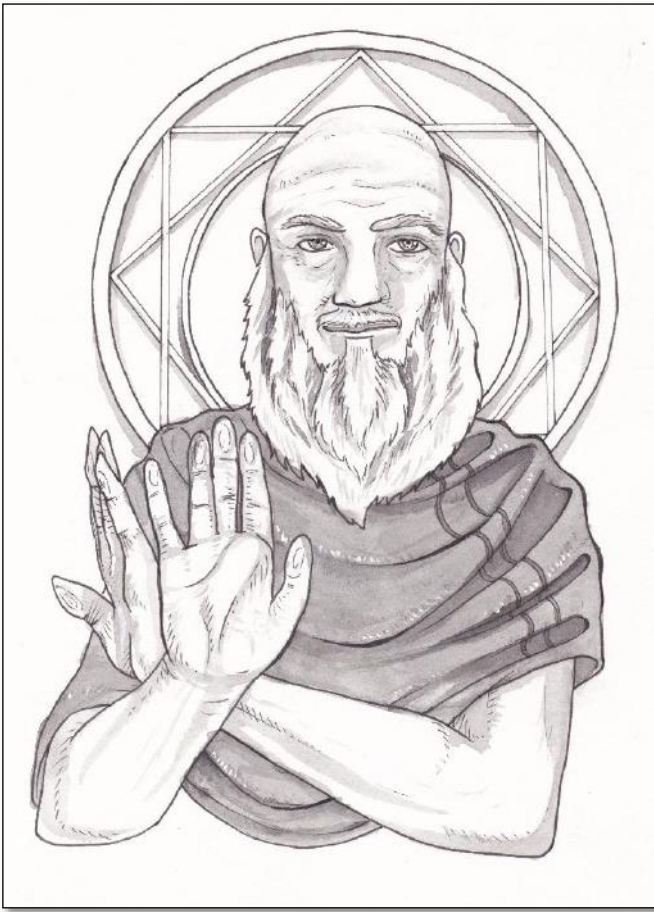
Enchantement Ingénieux

Le priant travaille un objet pendant 1 minute pour l'infuser d'une compétence au choix pour 1 heure. Cet objet devient magique et permet au porteur d'obtenir la compétence, s'il respecte les conditions pour l'obtenir (bonne classe, bon profil, bon niveau de compétence). Le priant doit pouvoir payer un nombre de points d'Esprit équivalent au double du niveau de la compétence d'un seul coup. Ce don doit recharger 1 heure.

Réparation de Combat

Permet d'incanter et toucher une arme corps-à-corps, un bouclier ou une armure pour la réparer dans son entièreté instantanément. Cette réparation divine peut être faite en combat. Doit recharger 1 heure.





Kain

Seigneur des Arcanes
Dieu Neutre



Sphères

Arcanes, Éléments, Inhibition

Alignements Autorisés

Éthique

Loyal, Neutre, Chaotique

Moral

Neutre

Costumes (Optionnel)

Couleur des Cultes: Argent; Bleu; Violet

Costumes et Thèmes : vêtements amples; peu d'armement, longs bâtons; outils arcaniques (grimoire, sablier, gemmes, encre); bijoux ornés; couvre-tête (chapeau, capuche).

Introduction aux Cultes

Les fidèles de Kain sont souvent des puissants utilisateurs utilisant les mots de pouvoirs; la méthode d'incantation magique associée au Seigneur des Arcanes. Les cultes les plus reconnus de ce dernier cherchent le contrôle et le pouvoir; comprendre les fondements de la magie et les façonner à la perfection. Dans la majorité des cultes de Kain, apprendre et enseigner la magie est une priorité, et même souvent une obsession. Parfois victimes de leur propre succès, ces dévoués seront tragiquement appelés à ramener à l'ordre certains de leurs comparses, si nécessaire.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées

Enchanteresse, Mystique, Mort, Tempérance, Domination

Écoles Régulières

Empereur, Amoureux, Ermite, Fortune, Tour, Étoiles, Soleil

Écoles Défavorisées

Fou, Impératrice, Chariot, Justice, Lune, Jugement



Kain (Dons de la Foi)

Connexion Arcanique

Le priant gagne un point d'Esprit de base supplémentaire pour chaque 4 points d'Esprits de base qu'il a (avant le bonus de Connexion Arcanique).

Contrôle des Éléments

Le priant incante pour que son prochain sort de dégâts cause des dégâts d'un élément de son choix (Feu, Glace, Acide, Foudre) ainsi que 1 dégât supplémentaire. Doit recharger 15 minutes hors-combat une fois que le sort est lancé.

Puit Arcanique

- Permet de méditer dans le calme et sans interruption pendant 1 minute pour déclencher une récupération de 2 points d'Esprit par minute. La récupération cesse aussitôt qu'un point d'Esprit ou un point de vie est perdu.
- Tous ceux à 5 mètres qui ont médité avec le priant peuvent obtenir le même effet.

Cet effet peut être combiné à la compétence « *Sablier de l'Esprit* » pour une récupération totale de 3 points d'Esprits par minute pour le priant.

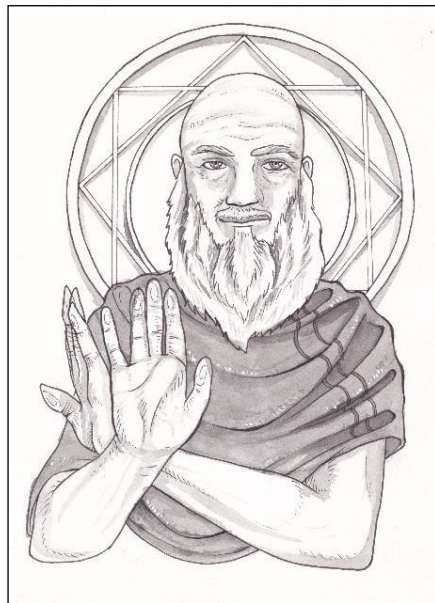
Protection Arcanique

Le priant reçoit le sort « *Retour de Sort* » sur lui-même. Une fois utilisé, il revient automatiquement après 15 minutes hors-combat.

Œil de Kain

Une fois par jour, le priant peut utiliser son œil magique pour copier un sort qu'il a vu quelqu'un d'autre lancer. 15 minutes après vu le sort copié, le priant pourra l'utiliser pour le reste de la journée en suivant les instructions du sort (demandées au lanceur hors-jeu).

Note : s'il-vous-plait attendre un bon moment avant de demander les instructions du sort hors-jeu.





Loth

Maîtresse des Profondeurs
Déesse du Mal



Sphères

Poisons, Corruption, Domination

Alignements Autorisés

Éthique

Loyal, Neutre, Chaotique

Moral

Mauvais

Costumes (Optionnel)

Couleur des Cultes: Noir; Violet

Costumes et Thèmes : vêtements discrets, peu d'extravagance; armement varié; outils de torture (instruments chirurgicaux, chaînes de métal, menottes); fioles; poisons; eau maudite; motifs de toile d'araignée.

Introduction aux Cultes

Les cultes de la Maîtresse des Profondeurs les plus connus sont aussi les plus cruels et vils; ils tirent une énorme satisfaction à torturer et corrompre leurs victimes. L'influence de Loth se fait le plus sentir dans la nation sous-terrainne de Norath; la vénérer y est aujourd'hui une obligation. Les fidèles moins aguerris sont habituellement fascinés par l'alchimie; un cadeau attribué aux dryders, créatures de Loth. La plupart des gens considèrent cette déesse du mal comme une menace à éradiquer rapidement si on ne veut pas se faire empoisonner et lentement devenir comme ses fidèles, ou pire.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées

Fou, Chariot, Ermite, Domination, Tour

Écoles Régulières

Enchanteresse, Impératrice, Mystique, Amoureux, Mort, Tempérance, Lune

Écoles Défavorisées

Empereur, Fortune, Justice, Étoiles, Soleil, Jugement



Loth (Dons de la Foi)

Sang Maudit

Le priant incante et s'inflige 1 point de dégât pour enduire « *Poison Mortel* » sur son arme. La première attaque réussie empoisonnera la cible plutôt que causer des dégâts. Doit recharger 1 heure.

Douleur Persistante

Le priant incante et inflige les effets d'un poison de base de son choix sur une cible dans le coma. On ne peut pas cibler la même cible à nouveau avant une journée.

Concoction Sanguinaire

Avec suffisamment de doses de sang dans une fiole, le priant peut incanter pour transformer le sang en une concoction de base de son choix. Seulement le priant peut administrer cette concoction (elle ne peut donc pas être donnée ou vendue). La concoction expire à la fin de la journée si elle n'est pas utilisée. Le priant peut appliquer ses Concoctions Sanguinaires sur ses armes (s'il s'agit d'un poison).

Le priant peut récolter du sang d'une cible consentante ou dans le coma. Récolter prend environ 10 secondes et fait perdre 1 point de vie de base pour 1 heure à la cible. Il faut attendre 1 heure avant de récolter du sang d'une même cible à nouveau.

Deux doses de sang équivalent à 1 ingrédient pour payer le prix de la concoction désirée.

Toile de Loth

Le priant incante et maudit le sol à 3 mètres de rayon autour de lui. Ceux qui posent pied dans la zone maudite subissent un effet d'*Enchevêtrement* tant que la zone dure. La zone dure tant que le priant y reste. Doit recharger 1 heure une fois que la zone est dissipée.

Rite des Profondeurs

Le priant fait un rituel de torture et de corruption pendant 15 minutes sur une cible. Au minimum 5 personnes doivent être présentes pour la totalité du rituel. Si complété, la cible doit choisir une des options suivantes (elle ne peut pas choisir une option si elle n'aura aucun impact sur elle):

- Obtenir indéfiniment l'Affliction Majeure : Vénération Forcée (Loth).
- Obtenir indéfiniment l'Affliction Majeure : Alignement Modifié (Loyal Mauvais).
- Se transformer en elfe déchu (changement de race).
- Mourir (Achèvement).

Doit recharger 1 heure. Il faut attendre 1 journée avant de cibler la même personne à nouveau.





Maïkilli

Gardienne de la Nature
Déesse Neutre



Sphères

Nature, Faune & Flore, Esprits

Alignements Autorisés

Éthique	Moral
Neutre, Chaotique	Neutre

Costumes (Optionnel)

Couleur des Cultes: Brun; Vert; Couleurs de la saison du Totem vénéré

Costumes et Thèmes : vêtements naturels, peaux, Fourrures; armement varié, arcs, dagues, armes de bois; outils d'exploration (carte, fil d'Ariane, carnet de note, boussole); ossements, écorce, flore séchée.

Introduction aux Cultes

Soyez bons avec la nature et elle sera bonne avec vous; elle est capable de vous escorter et vous protéger, mais également de vous écraser et de vous terrifier. Les priants de Maïkilli comprennent ceci mieux que quiconque et s'assurent donc de mettre en garde les non-initiés. Ces guides se donnent également comme mission d'être les bergers des esprits égarés. La majorité des disciples de la Gardienne de la Nature se trouvent généralement dans des milieux lointains de la civilisation. Cependant, certains d'entre eux sont plus extrêmes dans l'accomplissement de leur cause; ceux-ci vont se diriger vers des villes peuplées et tenter de redonner la place à laquelle la nature à droit par n'importe quel moyen jugé nécessaire. Plusieurs cultes de Maïkilli se dévouent à l'un de ses totems des saisons.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées

Impératrice, Empereur, Fortune, Tempérance, Lune

Écoles Régulières

Enchanteresse, Amoureux, Ermite, Mort, Tour, Étoiles, Soleil

Écoles Défavorisées

Fou, Mystique, Chariot, Justice, Domination, Jugement



Maïkilli (Totems)

Totems

Il existe 5 totems de Maïkilli; un pour chaque saison. Chaque priant de Maïkilli doit choisir un totem à représenter. Un priant de Maïkilli peut appeler directement Maïkilli ou bien son totem lors de ses prières et incantations qui devraient mentionner Maïkilli. Le résultat sera exactement le même.

On ne peut représenter qu'un totem à la fois. Dépendant du totem choisi, l'effet de certains Dons de la Foi du priant sera différent. Le totem choisi devrait également avoir un impact sur le costume et le comportement du priant. Il est possible de changer de totem en complétant un rituel de 5 minutes à l'honneur du nouveau totem avec un minimum de 4 participants. Limite de 1 fois par jour.

Nom du Totem	Saison	Sphères	Effets du Totem
Irmisul le Pilier de Frêne	Printemps	Air, Foudre, Connexion	<i>Projection 10 mètres</i> OU 1 dégât de Foudre
Rime La Renarde	Été	Feu, Passion, Émotions	2 dégâts de feu
Mallorn Le Grand Chêne	Automne	Terre, Acide, Contrôle	<i>Enchevêtrement 1 min</i> OU 1 dégât d'acide
Nivem Harfang des Neiges	Hiver	Glace, Eau, Sagesse	<i>Immobilisation 1 minute</i> OU 1 dégât de glace
Ra'blim Loup Spectral	Lispius	Esprits, Épouvante, Protection	<i>Peur 1 minute</i> OU 1 dégât spectral

Les Cultes des Totems

Irmisul le Pilier de Frêne: Ces priants croient souvent à la deuxième chance et font de leur mieux pour guider ceux qui auraient pu faire du mal à la nature, mais qui sont sur le chemin de se faire pardonner. D'autres parmi eux croient plutôt qu'il faut exiler ces fautifs loin d'où ils ont fait du tort pour ne pas qu'ils ne récidivent.

Rime la Renarde: Passionnés, ces priants prônent l'action et désapprouvent généralement la neutralité. Ces derniers vont faire tout leur possible pour réparer eux-mêmes des torts envers la nature au dépend de leur personne. Plusieurs de ces dévoués sont prompts à s'enflammer et ne se soucient pas des conséquences de leurs actions.

Mallorn le Grand Chêne: À l'image de leur totem, les dévoués de Mallorn sont inébranlables et déterminés. Inaffectés par les difficultés qui leur sont lancées, certains pensent qu'il vaut mieux encaisser le coup pour protéger les autres alors que certains pensent qu'il est préférable de déraciner le problème à sa source.

Nivem le Harfang des Neiges: Les priants de Nivem sont généralement réfléchis et font de leur mieux pour arriver à des solutions favorisant la nature, mais en respectant tout de même ceux qui la côtoient. D'autres croient plutôt qu'il est mieux d'éteindre ces flammes rapidement avant qu'elles ne puissent se propager et détruire celle-ci.

Ra'blim le Loup Spectral: La foi de plusieurs fidèles de Maïkilli a été ébranlée lors du retour du totem du Lispius, la saison des esprits. Alors que certains veulent répandre la bonne nouvelle et guider le plus de dévoués vers ce totem oublié, d'autres prônent vengeance pour cet affront au nom de Ra'blim.



Maïkilli (Dons de la Foi)

Nature Libre

Le priant peut soit résister à un effet de contrôle de mobilité ou un effet de contrôle mental. Doit recharger 15 minutes hors-combat.

Respect de la Nature

- Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Sommeil* ». Doit recharger 1 heure.
- Le sort « *Sommeil* » peut être utilisé à une distance de 5 mètres plutôt qu'au toucher.

Influence Saisonnière

Le priant complète un rituel de 1 minute à l'honneur de son Totem ou de Maïkilli. À la fin du rituel, tous les participants pourront causer une fois un des effets du Totem de Maïkilli que le priant représente. L'effet est déclenché au toucher ou avec une attaque d'arme (l'effet du Totem remplace les dégâts de l'arme). Doit recharger 1 heure.

Aura du Totem

Le priant incante et entre en transe pour connecter avec son Totem. À chaque 10 secondes pendant 1 minute, le priant peut causer un des effets de son Totem à une cible à 2 mètres. Doit recharger 1 heure.

Refuge Spectral

Le priant touche un arbre et incante pour passer dans *l'Écho* avec uniquement le droit d'attendre. Tant qu'il ne fait rien, il peut rester dans *l'Écho*. Si quelqu'un touchait le même arbre, ou touchait le priant au moment de l'incantation, il reçoit le même effet. Doit recharger 15 minutes.



Mask

Ombre Incarnée
Divinité du Mal



Sphères

Vol, Duperie, Meurtre

Alignements Autorisés

Éthique	Moral
Loyal, Neutre, Chaotique	Mauvais

Costumes (Optionnel)

Couleur des Cultes: Couleurs de la divinité imité; Couleurs sombres; Gris; Noir

Costumes et Thèmes : Accessoires de la divinité imité; vêtements sobres; armement caché, dague; outils de filouterie (chasse-trape, crochets, gants, corde); preuves incriminantes; carnet de notes; objets volés; masque.



Introduction aux Cultes

Il est rare de voir le véritable visage d'un priant de Mask. Prenant la forme des plus hauts magistrats pour s'infiltrer dans des organisations secrètes durant le jour, puis passant à l'action afin exécuter leurs cibles sans jamais les manquer durant la nuit, les fidèles de Mask sont réputés pour être de très bons assassins ainsi que des voleurs hors pair. Par conséquent, les temples de l'Ombre Incarné sont en effet très riches. Les dévoués de cette divinité sont de réels manipulateurs et ceux-ci jouent aussi bien des mots que de la dague.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées

Enchanteresse, Amoureux, Ermite, Fortune, Tour

Écoles Régulières

Fou, Impératrice, Mystique, Chariot, Mort, Domination, Lune,

Écoles Défavorisées

Empereur, Justice, Tempérance, Étoiles, Soleil, Jugement,



Mask (Dons de la Foi)

Subterfuge Divin

Le priant peut mentir sur le dieu auquel il se dévoue et voler un Don d'un autre dieu.

Le priant affiche l'amulette d'une autre divinité et utilise son nom pour les incantations magiques. Le priant peut créer un Temple Consacré ou faire une Activation de Relique au nom de son faux dieu. Le priant obtient un Don de la Foi de son choix de son faux dieu.

Une amulette de Mask doit être présente sur le priant, mais peut être cachée. Si quelqu'un dévoile l'amulette de Mask du priant, ce dernier perd le don volé. Il devra compléter un rituel à l'honneur d'un autre dieu pendant 5 minutes avec au moins 4 participants pour voler un nouveau don.

Dissimulation

Le priant peut incanter pour faire un des deux effets suivants :

- Gratuitement lancer le sort « *Invisibilité Majeure* » sur lui-même.
- Gratuitement lancer le sort « *Invisibilité Mineure* » sur une cible qu'il touche.

Doit recharger 1 heure.

Réalité Mensongère

- Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Forgeur de Mémoire* ». Doit recharger 1 heure.
- Lorsque le priant lance le sort « *Forgeur de Mémoire* », il peut expliquer la nouvelle mémoire en 1 minute plutôt que 10 secondes.

Nouvelle Identité

- Le priant obtient la compétence « *Déguisement* ».
- Le priant peut incanter et toucher une cible pour gratuitement lancer le sort « *Information Faussées* ». Doit recharger 1 heure.

Létalité

Le priant incante pour causer des dégâts supplémentaires sur sa prochaine attaque, si celle-ci est faite dans le dos avec une arme ou un sort affectant uniquement une cible dans une situation hors-combat. Les dégâts du premier coup ou du premier sort sont augmentés de 3 et les dégâts deviennent maudits. Ce coup peut ignorer la limite de dégât maximal d'une arme. Doit recharger 1 heure.



Palenthis

Ordre Incarné
Dieu du Bien



Sphères

Ordre, Justice, Loyauté

Alignements Autorisés

Éthique

Loyal

Moral

Bon

Costumes (Optionnel)

Couleur des Cultes: Argent, Blanc, Métallique

Costumes et Thèmes : vêtements de combat, armure de métal; armement imposant, armes à deux mains; outils législatifs (code de loi, menottes, carnet de note); fanions; motifs d'ailes, de plumes.



Introduction aux Cultes

Les fidèles de Palenthis sont bons de cœur et ne tolèrent aucune injustice, persécution ou désordre. Armés de leurs convictions, il est généralement très difficile de faire changer d'avis l'un de ses priants; ceux-ci croient dur comme fer à leur Justice et sont prêts à passer à-travers tous les dangers pour la voir se réaliser. Souvent adeptes du combat au corps-à-corps ou bien de la magie de contrôle, ils ne passent pas par quatre chemins pour faire comprendre aux orchestres du chaos qu'ils ne sont pas les bienvenus.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées

Chariot, Justice, Domination, Étoiles, Soleil

Écoles Régulières

Enchanteresse, Empereur, Mystique, Amoureux, Mort, Tour, Lune

Écoles Défavorisées

Fou, Impératrice, Ermite, Fortune, Tempérance, Jugement



Palenthis (Dons de la Foi)

Châtiment de la Vérité

Le priant incante pour causer un effet de *Déséquilibre* pendant 1 minute à une cible à 2 mètres de distance. Si l'incantation est faite hors-combat, la durée est augmentée à 15 minutes et la cible subit également un effet de *Vérité* pour la durée. Doit recharger 1 heure.

Armure Divine

- Le priant obtient la compétence *Incantation en Armure*.
- Le priant obtient la compétence *Spécialisation d'Armure*.

Châtiment de l'Ordre

Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Enclume Spirituelle* ». Doit recharger 15 minutes hors-combat.

Désarmement à Distance

Le priant incante pour pointer une cible à 2 mètres. La cible doit jeter son arme au sol au moins 1 mètre dans la direction du priant. Doit recharger 15 minutes hors-combat.

Cérémonie de Jugement

Le priant fait un rituel de Jugement pendant 15 minutes sur une cible. Au minimum 5 personnes doivent être présentes pour la totalité du rituel. Le rituel peut être une expiation ou une cérémonie de promotion dépendant de la cible. Si complété, la cible doit choisir une des options suivantes (elle ne peut pas choisir une option si elle n'aura aucun impact sur elle):

- Obtenir indéfiniment l'Affliction Majeure : Vénération Forcée (Palenthis).
- Obtenir indéfiniment l'Affliction Majeure : Alignement Modifié (Loyal Bon).
- Obtenir indéfiniment l'Affliction Majeure : Abandon des Armes.
- Mourir (Achèvement).

Doit recharger 1 heure. Il faut attendre 1 journée avant de cibler la même personne à nouveau.





Shiva

Maîtresse de la Passion
Déesse du Bien



Sphères

Art, Soins, Amour

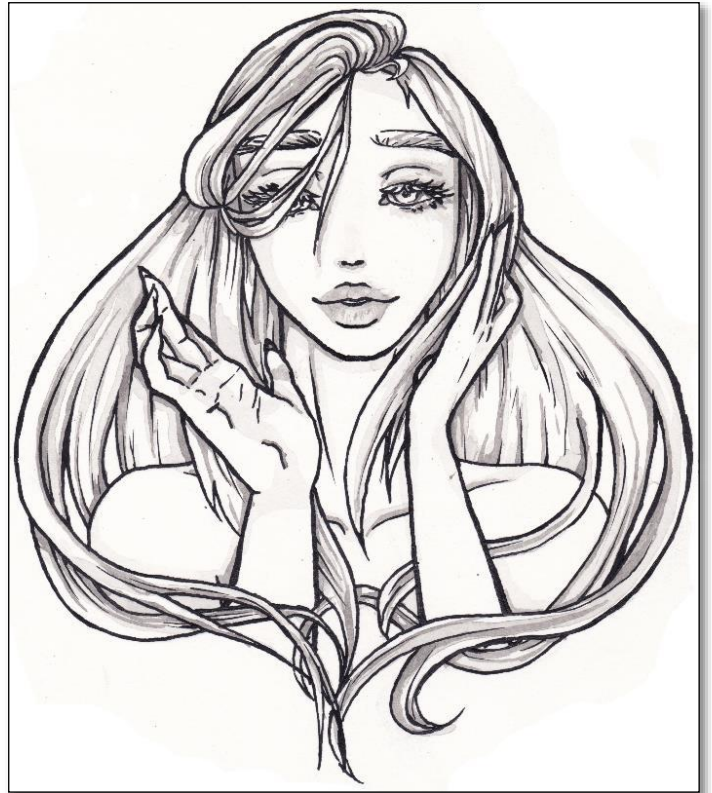
Alignements Autorisés

Éthique	Moral
Loyal, Neutre	Bon

Costumes (Optionnel)

Couleur des Cultes: Couleurs vives; Blanc;
Rose; Rouge

Costumes et Thèmes : vêtements extravagants, qui flottent, d'une grande beauté; peu d'armement; outils de soins (bandages, potions, attelles); recueil de contes, poèmes, chansons; instruments de musique; bijoux



Introduction aux Cultes

La foi de Shiva en est une de générosité, de soin, d'amour, de beauté et de paix. Les prêtres de cette pratique apprécient la tranquillité d'un gîte, la mélodie d'une lyre ou les poèmes racontés à son bien-aimé à la lueur de la Lune. Dans un désir de diminuer les tensions et les agressivités, les priants de la déesse de l'Amour sont capables d'influencer les émotions d'autrui pour instaurer un climat de calme. Rien n'est plus beau pour eux que le désir altruiste d'aider son prochain, que ce soit en lui administrant des soins magiques ou en étant une épaule sur laquelle s'appuyer.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées

Empereur, Amoureux, Ermite, Étoiles, Soleil

Écoles Régulières

Fou, Enchanteresse, Impératrice, Mystique, Tempérance, Domination, Tour

Écoles Défavorisées

Chariot, Fortune, Justice, Mort, Lune, Jugement



Shiva (Dons de la Foi)

Maîtrise de la Restauration

- Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Guérison* ». Doit recharger 1 heure.
- Le sort « *Guérison* » peut être lancé sur 2 cibles à la fois et à une distance de 5 mètres.

Adeptes de l'Omnichant

Le priant peut utiliser la magie de l'Omnichant en respectant les conditions d'incantation. Il obtient 4 points d'Omnichant.

Les choix de sorts et d'améliorations doivent être les mêmes à chaque fois que ce Don est perdu et gagné à nouveau (par exemple avec la Relique).

Aura de Passion

Le priant peut causer l'affliction *Amour Ciblé* indéfiniment sur une cible ayant été à 2 mètres de lui pendant plus de 10 secondes. Cet effet est utilisable lorsqu'en coma. Doit recharger 15 minutes.

Éloquence

Le priant incante une seule fois pour gratuitement lancer le sort « *Amitié* » sur tous ceux à 3 mètres du priant. Doit recharger 15 minutes hors-combat.

Célébration de l'Amour

Le priant fait un rituel de mariage pour deux cibles pendant 15 minutes. Au minimum 5 personnes doivent être présentes pour la totalité du rituel. Si complété, les deux cibles obtiennent les effets suivants pour toujours (à moins qu'un des deux déclare un divorce):

- Lorsqu'à 20 mètres de sa compagne, peut résister à un effet de *Peur* une fois par jour.
- Peut toujours voir sa compagne (même invisible ou dans *l'Écho*).
- Peut soigner 3 points de vie à sa compagne en la touchant, une fois par jour.

Ce Don doit recharger 1 heure. Il faut attendre 1 journée avant de cibler la même personne à nouveau.



Torm

Champion Guerrier
Dieu Neutre



Sphères

Conflits, Honneur, Maîtrise

Alignements Autorisés

Éthique	Moral
Loyal, Neutre, Chaotique	Neutre

Costumes (Optionnel)

Couleur des Cultes: Brun, Jaune, Turquoise, Vert

Costumes et Thèmes : Vêtements de combat, armure; armement varié, de très bonne qualité et bien visible; outil d'entretien d'équipement (cire, meule portable, huile, fil); registre de duels, de victoires; bandages.



Introduction aux Cultes

Rien ne ferait plus plaisir à un fidèle de Torm qu'un duel dans les règles de l'art. Ces combattants aguerris mènent à la fois les combats les plus spectaculaires comme les plus sanguinaires. Certains d'entre eux tentent d'enseigner les moyens de se défendre aux plus de gens que possible, alors que d'autres leur arrachent cette chance, le désir de gagner brillant dans leurs yeux. Autant à la tête des régiments les plus respectés d'Ondeval qu'à celle de rebelles hors la loi, l'honneur reste au cœur de leurs priorités.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées

Fou, Chariot, Justice, Étoiles, Soleil

Écoles Régulières

Empereur, Mystique, Fortune, Domination, Tour, Lune

Écoles Défavorisées

Impératrice, Amoureux, Ermite, Mort, Tempérance, Jugement



Torm (Dons de la Foi)

Duel de Torm

Dans une situation hors-combat, le priant convoque une cible dans un rituel de duel. Si elle accepte, le priant et la cible sont soignés à leur maximum de vie et ils reçoivent le sort « *Courage* ».

Si personne n'est intervenu directement dans le duel, celui qui fait tomber l'autre dans le coma est déclaré gagnant. Tous ceux qui ont été spectateur du combat reçoivent le sort « *Courage* » et le gagnant a les bénéfices suivants :

- Il est soigné à son maximum de points de vie.
- Toute son armure et ses armements sont réparés.
- Il récupère tous ses points d'Esprit.
- Il pourra causer 1 dégât supplémentaire sur 3 coups de son choix dans la prochaine heure.

Doit recharger 1 heure une fois que le duel est terminé.

Maitrise des Armes

Le priant peut incanter et toucher une cible pour lui permettre de causer l'effet de la compétence « *Brise-Arme* » ou « *Brise-Bouclier* » sur un coup de son choix dans la prochaine heure. Doit recharger 1 heure.

Trouver la Faiblesse

Le priant incante et touche une cible pour lui permettre de causer 2 dégâts supplémentaires sur un coup et que les dégâts soient du type de son choix (physique, magique, feu, glace, acide, Foudre, spectral, béni, maudit). Ce don doit recharger 15 minutes hors-combat.

Entêtement de Torm

- Permet de résister à un effet de *Brise-Membre*. Doit recharger 15 minutes hors-combat.
- Permet de résister à un effet de *Désarmement*. Doit recharger 15 minutes hors-combat.

Endurance de Torm

- Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Santé de Fer* » sur une cible au toucher. Doit recharger 1 heure.
- Le sort « *Santé de Fer* » réduit également les dégâts bénis et maudits reçus à 1 lorsque lancé par le priant.





Tymora

Chance Incarnée
Déesse du Bien



Sphères

Aventure, Hasard, Fortune

Alignements Autorisés

Éthique

Neutre, Chaotique

Moral

Bon, Neutre

Costumes (Optionnel)

Couleur des Cultes: Couleurs chaudes, Blanc, Jaune, Or

Costumes et Thèmes : vêtements extravagants et décorés; armement varié; jeux de hasard (dés, pièces, cartes, tarot); porte-bonheur; richesses; bijoux ornés.



Introduction aux Cultes

Gardés par leur étoile chanceuse, plusieurs aventuriers se sont mis en quête de Fortune avec peu mis à part un rêve et la bénédiction de la Chance Incarnée. Les cultes de Tymora sont souvent très influents et populaires, et ce, parfois malgré eux. Que ce soit un marin sur le point de perdre sa vie à la mer ou bien un joueur compulsif qui a tout misé derrière un jet de dés, cet Ange Gardien est d'une générosité sans fin quand vient le temps d'aider les autres. Les priants de Tymora essayent généralement de rendre aux autres cette bonté et ce désir de l'aventure que leur divinité leur a conférés.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées

Amoureux, Ermite, Fortune, Étoiles, Soleil

Écoles Régulières

Fou, Impératrice, Empereur, Chariot, Justice, Mort, Tempérance

Écoles Défavorisées

Enchanteresse, Mystique, Domination, Tour, Lune, Jugement



Tymora (Dons de la Foi)

Dragon de la Fortune

- Le priant tente un jeu de Couronne ou Dragon à 3 reprises. Il obtient 5 pièces d'or de la part de Tymora pour chaque face Dragon. Utilisable une fois par jour. (*Note : Faire ce Don en présence d'un PNJ, idéalement un enseignant magique.*)
- Le priant peut tenter sa chance à nouveau lors d'un jeu de chance ou d'un effet en lien avec le hasard. Doit recharger 1 heure.

Influence du Hasard

Chaque jour, trois bonus aléatoires seront disponibles à ceux sous l'Influence du Hasard. Le priant pourra en choisir un et l'obtenir tant qu'il a ce Don.

Agilité Chanceuse

- Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Chance de l'Aventurier* » sur lui-même et une autre cible à 2 mètres. Doit recharger 1 heure.
- Le priant peut tenter sa chance à nouveau lors d'un jeu de chance ou d'un effet en lien avec le hasard. Doit recharger 1 heure.

Appel de l'Aventure

- Le priant commence la journée avec une vision d'une aventure qui risque d'arriver aujourd'hui.
- Le priant peut tenter sa chance à nouveau lors d'un jeu de chance ou d'un effet en lien avec le hasard. Doit recharger 1 heure.

Dragon de la Dernière Chance

Lorsque le priant est Mort (Achévé), il fait trois lancers de Couronne ou Dragon (ceux-ci peuvent être relancés avec dons et compétences). Pour chaque face Dragon, le priant perdra moins de puissance d'âme et aura plus de chance de revenir à la vie.

