

Dieux et Dons de la Foi



Dernière mise à jour : 1 Mai 2025



Choix de Divinité

Tous les personnages peuvent choisir de se dévouer à une divinité s'ils le veulent. Les effets de la Relique ou des Temples Consacrés sont réservés aux personnages dévoués.

Ce choix de divinité est seulement obligatoire pour les Prêtres, Champions et personnages la compétence « *Dévotion Divine* ». Ceux-ci devront choisir 2 des 4 préceptes de leur divinité et les respecter pleinement. Votre dieu définira la liste de Dons de la Foi qui vous sera disponible, et les écoles de magie divine qui seront favorisées ou défavorisées.

Si votre personnage change de dévotion ou qu'il ne respecte pas les préceptes de son dieu, il perdra tous ses Dons de la Foi, ainsi que sa capacité d'utiliser la magie divine. Veuillez aviser l'équipe d'animation lorsque ceci arrive, il pourra être possible de récupérer vos capacités au travers d'une quête personnalisée. Notez que les écoles favorisées et défavorisées d'un prêtre ou champion ne changeront jamais, même si sa dévotion change.

Dons de la Foi

La dévotion est récompensée sous la forme de Dons de la Foi. Ceux-ci offrent des atouts intéressants en lien avec les sphères de la divinité. Il est possible de les obtenir avec des compétences, la Relique, l'étoile de la foi, et autres méthodes trouvées en jeu.

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.

On ne peut obtenir les Dons de la Foi que d'un seul dieu à la foi.

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 Don de la Foi. 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 faut faire approuver votre nom et description alternative à l'équipe d'animation.

Les Dieux



Corellon

Agilité, Elfes,
Longévité, Savoir



Galléan

Équilibre, Permanence,
Protection, Sagesse



Gornd

Enchantements,
Inventions, Merveilles,
Efficacité



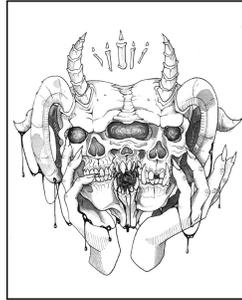
Iram

Chaos, Conquête,
Liberté, Rage



Kali

Amélioration, Cycles,
Indépendance, Partialité



Kassithya

Âmes, Dégénération,
Monstres, Renouveau



Lokogan

Courage, Loyauté,
Ordre, Talion



Loth

Corruption,
Domination, Elfes
Déchus, Poisons



Maïkilli

Esprits, Faune & Flore,
Diversité, Nature



Mask

Duperie, Meurtre, Vol,
Secret



Shiva

Amour, Arts, Soins,
Passion



Torm

Conflits, Honneur,
Maîtrise, Endurance



Tymora

Aventure, Fortune,
Souvenirs, Hasard



Zelissen

Arcanes, Découverte,
Inhibition, Connexion



Corellon

Créateur des Elfes



Préceptes

Agilité : Vous serez la lame aiguisée de Corellon. Personne ne pourra vous atteindre ou vous prendre par surprise.

Elfes : Les elfes sont la création de Corellon ; leur existence doit être respectée et protégée. Nul ne mettra terme à la vie d'un elfe.

Longévité : La vie a un potentiel qui ne doit jamais être gâché. La fin prématurée se doit d'être repoussée.

Savoir : Toute connaissance devrait finir entre vos mains et tout savoir interdit entre vos mains seules. Aucun savoir ne peut vous échapper.

Costume (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.

Depuis l'agression d'Eydenlok, les fidèles du Créateur des Elfes se battent sans relâche pour repousser l'envahisseur sans-vie. Fidèles et damnés ne peuvent cohabiter.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées : Empereur, Amoureux, Fortune, Étoiles, Soleil

Écoles Régulières : Impératrice, Chariot, Ermite, Justice, Tempérance, Domination, Lune, Encre

Écoles Défavorisées : Fou, Enchanteresse, Mystique, Mort, Tour, Jugement



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 l'événement. 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

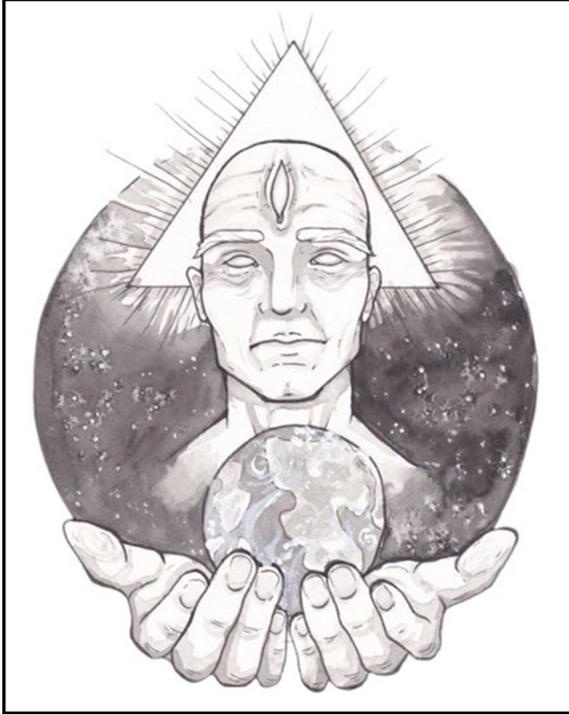
Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Agilité Magique* » sur soi-même et un elfe à 5 mètres. Doit recharger 1 heure. Le sort « *Agilité Magique* » confère également 1 utilisation d'Esquive pour la durée.





Galléan

Protecteur de la Création



Préceptes

Équilibre : Les extrêmes ne sont jamais bons; tout a un juste milieu. Parfois d'un côté, parfois de l'autre, vous serez le gardien de l'équilibre.

Permanence : Le changement est un agent d'instabilité et de chaos qui gâche le monde tel qu'il doit être. Les structures mises en place doivent être conservées et respectées.

Protection : Vous êtes le berger des mortels, leur abri. Vous aiderez tout enfant de Galléan qui cherche votre aide. La famille est une priorité.

Sagesse : Vous serez le conseiller de ceux devant une décision difficile. Tous respecteront votre parole. Votre sagesse dépasse la leur et ceux qui en doute en tireront une leçon d'humilité.

Costume (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 : Encre



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* ». Cependant, tous les dégâts causés par les sorts du priant sont réduits de 1 (ne peut pas réduire les dégâts à 0).

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

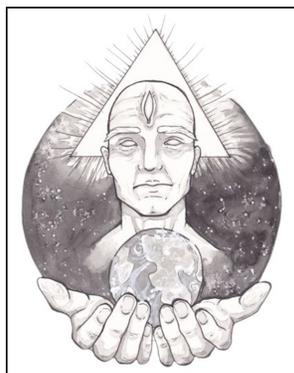
Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Détection Divine* ». Ce Don doit recharger 15 minutes. Si le priant connaît le sort « *Détection Divine* », le temps de recharge est réduit à 1 minute. Le priant peut déclarer une cible comme étant également fidèle de Galléan pour l'événement. 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.

Rétribution du Destin

Permet de lancer l'Affliction Majeure « *Chatiment de Vulnérabilité* » sur une cible à 2 mètres. Utilisable 1 fois par événement.





Gornd

Semeur de Merveilles



Préceptes

Enchantements : L'ordinaire ne vous convient pas. Toute chose peut être améliorée avec un peu de travail. Il faut penser à l'extérieur de sa zone de confort. Rien ne mérite d'être banal.

Inventions : Le monde d'Ondeval se doit d'être augmenté pour atteindre son apogée promise. Vous aspirez à inventer, créer, dessiner et admettre dans ce monde des objets créés de votre propre main, pour y laisser votre trace.

Merveilles : Vous aspirez à contribuer aux projets de grandeur. L'ambition est une qualité que considérez magnifique et nécessaire.

Efficacité: Ce qui appartient au royaume purement physique a le droit de rêver : une épée aspire à vaincre des créatures, un pendentif à adorer le cou d'une duchesse, une brique à renforcer les fondations d'une église. Vous vous faites une promesse de réaliser les rêves de ces objets et leur accorder leur destinée.

Costume (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, Encre

Écoles Défavorisées : Impératrice, Mystique, Ermite, Domination, Tour, Jugement



Dons de la Foi

Création d'Objets Magiques

Permet une fois par événement au priant d'infuser un objet avec un sort qu'il connaît de manière permanente. L'objet permet ensuite à son porteur de lancer le sort infusé en payant le prix régulier de points d'Esprit du sort. La création de l'objet coûte 1 jeton ressource Métal et le priant doit avoir au moins trois fois plus de points d'esprit de base que le coût du sort infusé. L'objet peut être utilisé une fois par heure et ne requiert pas de faire l'incantation 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 au début de l'évènement.

Enchantement Défensif

Le priant travaille un bouclier ou une armure pendant 1 minute pour lui conférer un des 4 effets suivants pour une heure ou utilisation: A) *Projection 10 mètres* à une cible frappant le bouclier ou l'armure du porteur. Trois utilisations. B) Si le porteur reste sur place pendant 10 secondes, il devient Invisible tant qu'il ne se déplace pas. C) Une *Immunité* à un des 4 Éléments de base, mais *Vulnérabilité* à l'élément inverse. D) 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

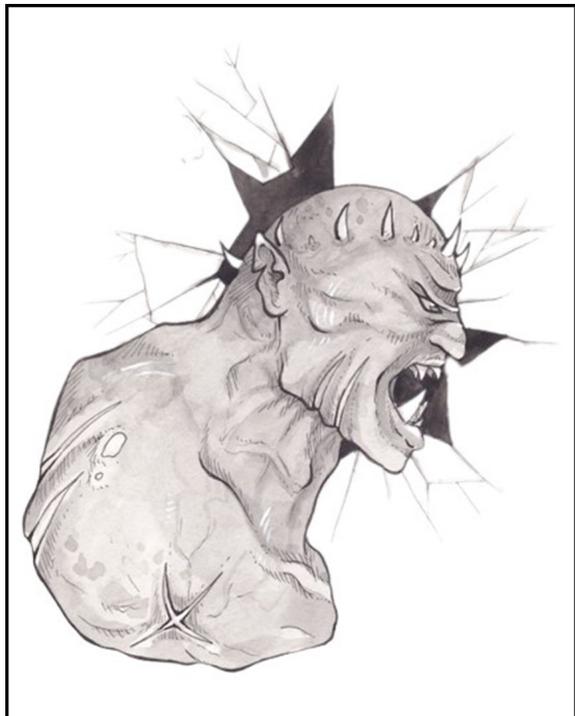
Permet d'incanter et toucher une arme corps-à-corps, un bouclier ou une armure pour la réparer dans son entièreté instantanément. Cette réparation divine peut être faite en combat. Doit recharger 1 heure.





Iram

Grand Libérateur



Préceptes

Chaos : Il n'y a pas d'ordre dans ce monde et ceux qui prétendent autrement ont tort. La vie n'est qu'un jeu sans règle et vous vous y faites un plaisir d'y jouer.

Conquête : Nul ne peut se tenir devant vous et survivre. Vous piétinez toute opposition et prenez ce que vous désirez. Personne n'a le pouvoir de vous arrêter.

Liberté : Vous serez l'agent de la libération. Celui qui est né pour prendre ses propres décisions. Celui qui rappelle aux mortels qu'aucune loi ne peut les tenir enchaînés.

Rage : La colère qui vous habite est incommensurable, et elle vous permet d'agir alors que les fainéants restent immobiles. Votre rage peut prendre une forme silencieuse et dirigée, inquisitive et impatiente, ou brutale et primale. Quoi qu'il en soit, vous en êtes dépendant.

Costume (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 excessive-ment 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 tra-verser dans cette autre dimension. Si le chaos venait à mener les esprits de l'Écho, Ondeval ne serait sûre-ment 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, Encre

Écoles Défavorisées : Empereur, Amoureux, Tempérance, Étoiles, Soleil, Jugement



Dons de la Foi

Fanatique 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 aussi résister à un effet de contrôle autre qu'*Enragement*. Doit recharger 15 minutes.





Kali

Le Cycle Éternel



Préceptes

Amélioration : Le monde se doit d'être en continuelle actualisation sans quoi il mourra, la création ne peut pas rester indifférente. Vous transformerez le continent ; il ne se doit pas d'être parfait, mais bien perfectible.

Cycles : Pierre deviendra sable et empires deviendront néant. Absolument rien n'est permanent et penser autrement n'est que désillusion. Accepter la fin d'une chose n'est que se préparer au début d'une nouvelle.

Indépendance : Vous ne dépendez pas d'autrui et personne ne vous contrôlera. Vous serez au bon endroit, au bon moment, car vous créez vos opportunités : l'univers le veut ainsi.

Partialité : La décision la plus neutre, la plus sécuritaire, n'est jamais celle qui fait avancer les choses ; elle est mère de l'indifférence et de l'inaction. Vous prendrez des décisions et ferez les choix difficiles.

Costume (Optionnel)

Couleur des Cultes : Noir aux accents dorés; Bleu royal

Costumes et Thèmes : Vêtements extravagants, souvent décorés; armement variés, toujours sur sa personne; symboles de yeux multiples; vêtements multifonction et transformables; objets réfléchissants, iridescents ou holographiques

Introduction aux Cultes

Les cultes de Kali se faisaient rares, puisqu'elle n'avait montré aucun signe réel ou tangible de son existence : jusqu'à maintenant. Depuis que sa voix toujours faible rejoint les oreilles des mortels, et que ses frères et sœurs retrouvent progressivement leur identité, l'influence de Kali – fausse déesse et sœur oubliée – ne fait que grandir.

Les fidèles maximisent leurs interactions avec les autres cultes, particulièrement avec les priants de Dieux non-libérés de l'oubli de Galléan ; il est impératif de les aider pour que tous les Dieux retrouvent leur gloire d'antan.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées : Fou, Encre

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

Écoles Défavorisées : Aucune



Dons de la Foi

Assistance de Kali

Le priant identifie une cible qu'il veut assister dans une mission divine pour la cause de l'Amélioration. En touchant cette cible consentante et en incantant, la cible obtient un des autres Dons de la Foi du priant au choix. La cible doit respecter toutes les temps de recharge des dons partagés. Le Don est conservé tant que le priant assiste la cible et qu'il reste à 20 mètres ou moins. Seulement 1 cible peut être affectée par Assistance de Kali à la fois.

Changement Forcé

Tous les sorts de dégâts du priant causent 1 dégât supplémentaire. Cependant, les durées de sorts et d'effets sont réduites de 1 stade : Permanent → 1 événement → 1h → 15 minutes → 1 minute → 10 secondes (Minimum). Ceci n'affecte pas les temps de recharge ou de délai.

Punition de Kali

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

Rituel de Vérité

Un rituel de 1 minute par participant est effectué. Une fois complété, tous les participants reçoivent l'effet du sort « *Souvenir* ». De plus, tous les participants subissent un effet de *Vérité* pour 1 heure. Doit recharger 1 heure.

Réincarnation

Le conduit un rituel d'au moins 15 minutes sur une cible consentante ou dans le coma. Au minimum 5 personnes doivent être présentes pour la totalité du rituel. Ce rituel doit inclure un historique de la cible; détails ses exploits, ses accomplissements, ses embuches, ses erreurs, son passé, son présent, l'impact qu'il a eu sur le monde, etc. Une fois complété, toute la puissance d'âme de la cible retourne à l'Éther. Le personnage est effacé (tous les points d'âmes sont perdus et il n'y a aucune rencontre avec le Destin). Le prochain personnage de ce joueur pourra plutôt commencer avec 75% des points d'expérience de son personnage précédent. Utilisable une fois par événement.

Autonomie

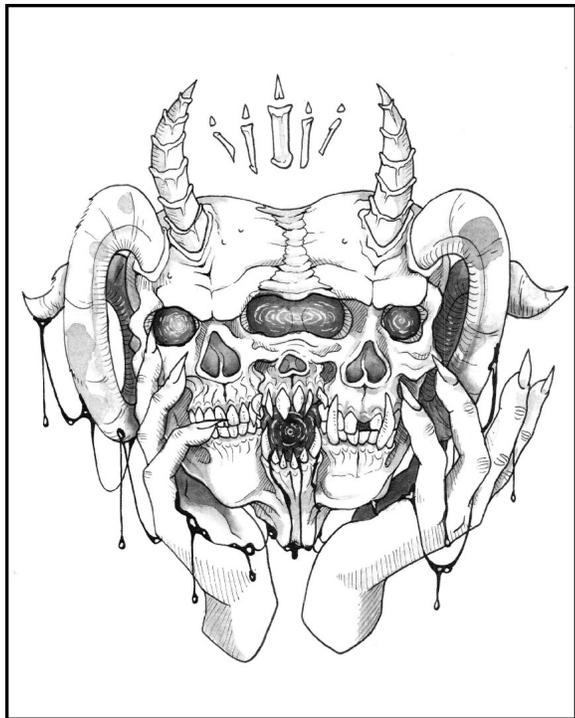
Le priant incante pour gratuitement lancer le sort « *Soulagement* ». Doit recharger 1 heure. Le sort « *Soulagement* » peut être lancé sur 2 cibles à la fois et à une distance de 5 mètres.





Kassithya

Le Début de la Fin



Préceptes

Âmes : Source d'énergie incroyable, les âmes seront les marches qui vous permettent de gravir jusqu'aux plus hauts sommets. Vous utiliserez cette force chez autrui et l'enverrai aux enfers une fois vos dessins accomplis.

Dégradation : La chaire pourrie, l'amour meurt et les voix se taisent. Rien n'est infini et vous vous assurez que cela soit éternellement le cas. Vous vous lèverez contre tous ceux qui essaient d'y faire exception.

Monstres : Sacrifices, transformations et mutilation : vous subirez les plus grands maux et vous en serez parfait. Votre présence se doit d'être menaçante, imposante, mais surtout inoubliable. Certains vous appelleront monstre, soit, vous leur donnerez ce don à votre tour.

Renouveau : Toute vie n'est qu'un passage éphémère, n'est qu'un tour dans le carrousel. Une fois que le corps est meurtri, que l'esprit a faillit et que l'âme a faibli, il est temps de donner sa place au suivant. La mort n'est pas à craindre, mais bien à célébrer, car elle signifie la vie à nouveau.

Costume (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 de Kassithya sont obsédés par la mort, certains de manières plus troublantes les unes que les autres. Plusieurs nécromanciens font partie des légions du Début de la Fin et ils semblent tirer plaisir d'utiliser corps et âmes pour accroître leur puissance. D'autres lui vouent dévotion pour aider le processus naturel de la mort et donner répit à ceux qui le méritent. Dans les deux cas, les enfers sont la finalité des gens qu'ils côtoient et le repos éternel les suivent telle une ombre. La libération récente de Si'La par ses enfants vint totalement chambouler la structure des enfers ainsi que leur protecteur : Arthakan. L'affrontement qui suivit ne laissa aucune trace du Dieu ou de l'Archonte, mais une nouvelle entité vit le jour, une amalgame : Kassithya, le Début de la Fin.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées : Fou, Enchanteresse, Mort, Tour, Jugement

Écoles Régulières : Mystique, Chariot, Ermite, Justice, Tempérance, Domination, Lune, Encre

Écoles Défavorisées : Impératrice, Empereur, Amoureux, Fortune, Étoiles, Soleil



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.

Cycle de Toute Chose

Le priant peut incanter pour utiliser ses points de vie en tant que points d'esprits pour lancer 1 sort. Doit recharger 15 minutes. Le priant peut également incanter pour sacrifier des points de vie pour réparer ses points d'armure. Doit recharger 1 heure.

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 événements qui se produisent lorsqu'il se retrouve dans le coma.

Auto-Animation

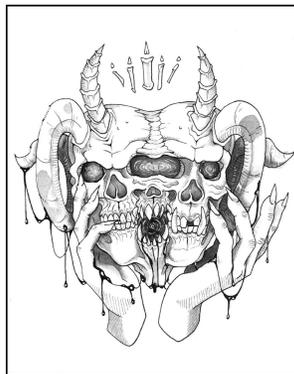
Après 1 minute dans le coma, le priant peut se lancer le sort « *Animation* » sur lui-même. Il obéit à son propre gré, mais il a toutes les limitations habituelles d'une animation. Doit recharger 15 minutes une fois que le sort est terminé.

Martyr Éternel

Si le priant est Achevé, il pourra réduire sa perte de points d'âme durant le passage devant le Destin. Il est possible de plutôt faire un rituel de profanation d'au moins 5 minutes sur une cible dans le coma, dans un Cercle des Achèvements, afin d'augmenter la perte de points d'âme de celle-ci. Ce rituel doit expliquer les actes méprisables de la cible, ses échecs, ses erreurs, la sort qu'il mérite, etc. Ce don de la foi peut uniquement être utilisé une fois par événement, peu importe l'effet choisi.

Vision d'Horreur

Lorsque le priant cause un effet de *Peur*, il gagne 1 point de vie de base supplémentaire pour 1 minute (même si l'effet est résisté). Une fois par heure, le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Robe d'Effroi* ».





Lokogan

Ordre Incarné



Préceptes

Courage : La peur n'est pas un obstacle. Vous prenez action lorsque personne d'autre ne l'oserait. Par vos actes de bravoure, vous serez un exemple pour tous.

Loyauté : Vous respectez le mot de l'autorité juste. La vie de vos compagnons vaut autant que la vôtre et vous la protégerez de tout votre être.

Ordre : Vous combattez le chaos. Vous cherchez l'efficacité et la discipline. Ceux qui défient l'ordre sont des problèmes qui doivent être résolus. Vous êtes inflexible et infatigable dans l'accomplissement de votre devoir.

Talion : Ceux qui commettent des crimes et qui blessent autrui doivent être traduits en justice et répondre de leurs actes. Votre sentence sera punitive, à la hauteur de l'affront commis ; personne n'osera commettre la même erreur.

Costume (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 Lokogan sont bon 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-au-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, Encre

Écoles Défavorisées : Fou, Impératrice, Ermite, Fortune, Tempérance, Jugement



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 les compétences *Incantation en Armure* et *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 5 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) : A) Obtenir indéfiniment l'Affliction Majeure : Vénération Forcée (Lokogan). B) Obtenir indéfiniment l'Affliction Majeure : Abandon des Armes. C) Mourir (Achèvement). Doit recharger 1 heure. Il faut attendre 1 événement avant de cibler la même personne à nouveau.

Représailles

Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Miroir Coupant* ». Doit recharger 15 minutes hors-combat. Les dégâts causés par le sort Miroir coupant sont augmentés à 2 lorsque lancé par le priant.





Loth

Maîtresse des Profondeurs



Préceptes

Corruption : Vous corrompez et changez la forme des plus grands. Personne n'est à l'abri de vos ambitions. Le monde se doit d'être tel que vous vous l'imaginez.

Domination : Il est essentiel de rappeler la place à ceux en dessous de vous, sans quoi ils peuvent se faire des idées et s'égarer. Vous punirez à votre façon ceux qui remettent votre autorité en question. À l'inverse, vous savourez la domination de vos supérieurs. Elle vous donne votre raison d'être et une direction claire.

Elfes Déchus : Les enfants de la déesse des profondeurs sont sacrés et incompris. Vous serez leur protecteur et porterez leurs ambitions jusqu'à la surface s'il le faut.

Poisons : Vous avez une obsession et une admiration pour l'alchimie la plus puissante. Les poisons seront les catalyseurs de votre volonté. Vous punirez quiconque tente de retirer votre bénédiction.

Costume (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, Encre

Écoles Défavorisées : Empereur, Fortune, Justice, Étoiles, Soleil, Jugement



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 un événement.

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 l'événement 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 5 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). A) Obtenir indéfiniment l'Affliction Majeure : Vénération Forcée (Loth). B) Se transformer en elfe déchu (changement de race). C) Mourir (Achèvement). Doit recharger 1 heure. Il faut attendre 1 événement avant de cibler la même personne à nouveau.





Maïkilli

Gardienne de la Nature



Préceptes

Esprits : Vous êtes le guide des esprits égarés et le gardien de ceux dans l'Écho. Ces êtres méritent aussi l'existence et vous comprenez leur importance dans ce monde. Vous ne laisserez personne abuser d'eux.

Faune et Flore : La vie est ce qu'il y a de plus sacré ; sans elle, le monde s'arrête. Quiconque tenterait d'y faire atteinte est votre ennemi juré et vous tâcherez de lui faire comprendre.

Diversité : Chaque être est singulier et est magnifique comme tel. Rien n'est pareil dans la nature. Vous aiderez tous et chacun en quête de ce qui les rend uniques et vous prônerez l'individualité dans toute sa splendeur.

Nature : Le monde d'Ondeval héberge merveilles naturelles et vie diversifiée. Les longues plaines verdoyantes, cours d'eau sans fond et montagnes imposantes sont mères de tout ce qui est sacré dans ce monde. Vous vous devez de les protéger.

Costume (Optionnel)

Couleur des Cultes : Brun; Vert

Costumes et Thèmes : Couleurs de la saison du Totem vénéré ; 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 vaste majorité des priants de la Gardienne de la Nature a péri avec la destruction de Mangrovia. Les tensions entre les différents groupes, les priants et les grandes civilisations, et entre les individus-mêmes n'ont jamais été aussi hautes.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées : Impératrice, Empereur, Fortune, Tempérance, Lune

Écoles Régulières : Enchanteresse, Amoureux, Ermite, Mort, Tour, Étoiles, Soleil, Encre

Écoles Défavorisées : Fou, Mystique, Chariot, Justice, Domination, Jugement



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. Si l'effet de dégât est utilisé, il est additionné aux dégâts de l'arme (jusqu'à son maximum de dégât). 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.





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
Irminsul 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</i> 1 minute OU 1 dégât d'acide
Nivem Le Harfang des Neiges	Hiver	Glace, Eau, Sagesse	<i>Immobilisation</i> 1 minute OU 1 dégât de glace
Ra'blim Le Loup Spectral	Lispius	Esprits, Épouvante, Protection	<i>Peur</i> 1 minute OU 1 dégât spectral

Les Cultes des Totems

Irminsul 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-même 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 : Les priants de Ra'Blim sont les plus proches des esprits, ils en sont les guides et les protecteurs, mais les esprits le sont tout autant pour eux. Cette relation transforme profondément les dévoués et peut parfois les rendre ésotériques. Sous la guidance de Soraïa, l'élue de Ra'blim, la protection et l'acceptation sont de mise. Toutefois, certains s'accrochent encore à la haine du totem des esprits qui a seulement été récemment libéré d'un oubli millénaire.



Mask

Mille Visages



Préceptes

Duperie : Dans ce monde, personne n'est digne de confiance. Pour atteindre vos fins, tous les moyens sont bons. Dupez vos ennemis et même vos alliés avant qu'ils ne profitent de vous à leur tour.

Meurtre : Autrui n'est que pion sur l'échiquier dont vous êtes le joueur. N'hésitez pas à sacrifier ceux qui ne vous sont plus utiles ou qui mettent vos plans en péril.

Vol : Les possessions des autres sont réellement les vôtres. Seuls vous savez quoi faire avec les richesses de ce monde. Aucun coffre ne saura vous rester fermé.

Secret : Les secrets sont les engrenages qui font tourner le monde. Faites tout pour apprendre ce qui pourrait compromettre vos ennemis et conservez ces secrets pour vous seul.

Costume (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, Encre

Écoles Défavorisées : Empereur, Justice, Tempérance, Étoiles, Soleil, Jugement



Dons de la Foi

Subterfuge Divin

Le priant peut mentir sur le dieu auquel il se dévoue. 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 la divinité qu'il se dévoue faussement. Une amulette de Mask doit être présente et cachée dans la bourse du priant. Si quelqu'un dévoile l'amulette de Mask du priant, ce dernier perd le don volé. Une fois par événement, il est possible de 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 : A) Gratuitement lancer le sort « *Invisibilité Majeure* » sur soi-même. B) 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

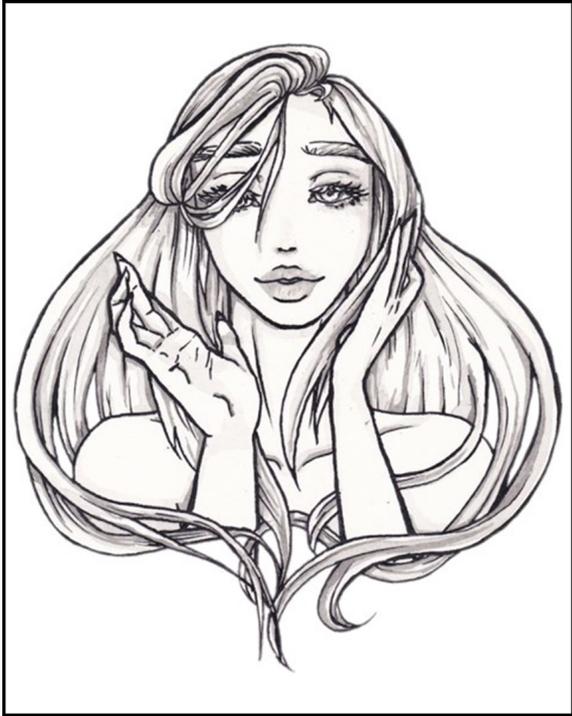
Le priant incante pour augmenter la létalité de sa prochaine attaque faite dans le dos d'une cible dans une situation hors-combat. L'attaque cause 3 dégâts supplémentaires et cause obligatoirement des dégâts maudits. La limite de dégât maximum pour cette attaque uniquement est augmentée de 3. Il est possible d'utiliser un sort ciblant 1 personne à la place d'une attaque. Doit recharger 1 heure.





Shiva

Maîtresse de la Passion



Préceptes

Amour : Vous chérez l'amour et le défendez de tout assaut. Qu'il soit fraternel, romantique, ou autre, rien ne vous amène plus de joie que d'aider autrui dans cette magnifique quête.

Arts : Le monde d'Ondeval est rempli de beauté et il est de votre tâche de partager ces merveilles avec le reste du continent. Vous vous intéresserez à toutes les formes d'art et partagerez les fruits de votre labeur.

Soins : Vous apporterez support à vos alliés et même parfois à vos ennemis si cela vous crée un nouvel ami. Vous ne pouvez rester bras croisés devant une âme souffrante.

Passion : Rien ne mérite d'être ennuyeux. Vous accomplissez tous vos projets avec ardeur et tentez d'instiller cette passion chez les autres. Nul ne peut minimiser cette émotion.

Costume (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, Encre

Écoles Défavorisées : Chariot, Fortune, Justice, Mort, Lune, Jugement



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'effet du sort « Affliction Persistante » à cible à 2 mètres, mais seulement pour donner l'affliction « Amour Ciblé ». Cet effet est utilisable lorsqu'en coma. Doit recharger 1 heure.

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 5 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): 1) Lorsqu'à 20 mètres de sa compagne, peut résister à un effet de *Peur* une fois par événement. 2) Peut toujours voir sa compagne (même invisible ou dans *l'Écho*). 3) Peut soigner 3 points de vie à sa compagne en la touchant, une fois par événement. Ce Don doit recharger 1 heure. Il faut attendre 1 événement avant de cibler la même personne à nouveau.





Torm

Baguarreur Légendaire



Préceptes

Conflits : Vous cherchez toujours les conflits puisqu'ils sont ce qui fait vivre votre flamme intérieure. Un monde sans conflit est un monde sans expression et sans épreuve qui ne s'améliorera jamais.

Honneur : Vous combattez toujours avec honneur. Attaquer par derrière ou user de sournoiseries est une honte et devrait être proscrit. Vous n'hésitez pas à faire savoir à autrui si ses manières de faire sont déloyales.

Maîtrise : Votre mental et vos aptitudes de combat se doivent d'être aussi affutés que votre épée. Vous êtes le meilleur dans votre art et vous tâcherez de conserver ce statut.

Endurance : La douleur n'est jamais un obstacle pour vous. Votre corps est votre outil et il se doit d'être particulièrement résistant et endurant.

Costume (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, Encre

Écoles Défavorisées : Impératrice, Amoureux, Ermite, Mort, Tempérance, Jugement



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 récupèrent tous leurs points de vie et doivent faire un duel. Si personne n'intervient 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 : 1) Il récupère tous ses points de vie. 2) Toute son armure et ses armements sont réparés. 3) Il récupère tous ses points d'Esprit. 4) 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

Bonne Étoile



Préceptes

Aventure : Sachant que votre bonne étoile vous guide, toutes les raisons sont bonnes pour partir à l'aventure et vivre une histoire digne de légende. Vous encouragez tous et toutes à faire de même; c'est ainsi que la vie devrait être vécue.

Fortune : La chance a tendance à vous sourire, et ce, à votre grand bonheur. Vous êtes confiant dans vos capacités de réussir tous les projets que vous entreprenez et vous rendez aux autres cette fortune donnée par la vie.

Souvenirs : Le moment présent est sacré et une fois passé, il ne reviendra pas. Assurez-vous de rendre votre quotidien, et celui d'autrui, mémorable pour qu'il reste gravé en vous. Vous serez le gardien des souvenirs passés.

Hasard : Dans le doute, pourquoi est-ce que la décision devrait vous revenir? Laissez le hasard décider pour vous, il ne se trompe jamais.

Costume (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, Encre

Écoles Défavorisées : Enchanteresse, Mystique, Domination, Tour, Lune, Jugement

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 événement. (Note : Faire ce Don au début de l'événement.) 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 l'événement 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

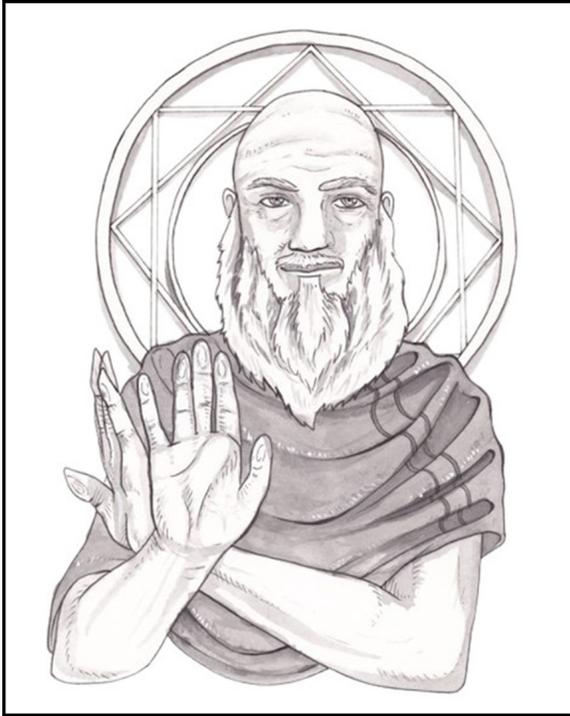
Lorsque le priant est Mort (Achévé), il fait trois lancers de Couronne ou Dragon (ceux-ci peuvent être relancés avec dons et compétences). Pour chaque face Dragon, le priant perdra moins de puissance d'âme et aura plus de chance de revenir à la vie.





Zelissen

Seigneur des Arcanes



Préceptes

Arcanes : Dans la nature vous entourant, vous percevez la dissonance dominant les forces primordiales de ce monde. Votre art est la maîtrise de ces énergies sauvages: sous votre gouvernance, elles deviendront un orchestre à la fois terrible et harmonieux.

Découverte : Vous avez une soif qui ne peut pas être satisfaite par l'apprentissage du déjà-connu. Vous expérimentez sans cesse dépassant les limites du corps, de l'esprit et de l'âme. Aucune loi ne saura retarder votre progrès.

Inhibition : Des utilisateurs dépassant les bornes avec leurs expérimentations jusqu'aux forces insidieuses tapies dans l'ombre, vous avez le contrôle nécessaire sur vous-même et autrui pour stopper ces menaces.

Connexion : Vous cherchez à vous lier aux forces de ce monde, mais également à autrui. Ce qui vous entoure est d'une richesse inégalée et vous n'avez qu'avantage à l'utiliser.

Costume (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 Zelissen 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 Zelissen, 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. Loréan Dumas, élu de Zelissen, vint récemment rappeler à tous les cultes que la sphère de la découverte serait d'une importance grandissante en ces temps où la voute ancestrale se voit refaçonnée.

Écoles de Magie

Écoles Favorisées : Enchanteresse, Mystique, Mort, Tempérance, Domination

Écoles Régulières : Empereur, Amoureux, Ermite, Fortune, Tour, Étoiles, Soleil, Encre

Écoles Défavorisées : Fou, Impératrice, Chariot, Justice, Lune, Jugement

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 sur une instance de dégât. 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'Esprit 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 Zelissen

Une fois par événement, 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 l'événement 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.)

Lien Arcanique

Le priant peut incanter pour gratuitement lancer le sort « *Transfert d'Énergie* ». Le sort transféré est également gratuit. Doit recharger 1 heure. Le priant peut exceptionnellement continuer à utiliser les sorts qu'il a transféré.

