

LES  
CHRONIQUES  
D'ÆON

Systeme de Prêtrise

Version mai 2016

# Table des Matières

## Contenu

Fonctionnement de la prêtrise .....	3
La voie des êtres suprêmes.....	4
Léarth.....	5
Panthéon de l'ordre .....	8
Panthéon céleste.....	12
Panthéon du chaos .....	16
Panthéon infernal.....	21
Dieux de la nature .....	26
Vyndel et Magère.....	31
Solune .....	34
Dieux du culte des héros.....	36
Le culte des fées.....	41
Autres.....	44

# Fonctionnement de la prêtrise

Pour devenir prêtre d'un être suprême (dieu, infernal ou céleste) il faut soit en avertir l'organisation avant le scénario ou bien le devenir en jeu par vos actions.

Il peut y avoir plusieurs types de prêtres, et ce avec des titres différents.

*Il y a le prêtre de base qui est un prêtre. Il guide les fidèles et est essentiel dans le maintien d'un ordre religieux*

*Il y a le prêtre de guerre qui est un prêtre spécialisé dans l'art de la guerre et qui porte l'arme et l'armure.*

*Il y a le juge qui est un protecteur du temple et qui a accès à des sorts différents des autres types de prêtres.*

*Il y a le paladin ou le champion qui est un représentant de son dieu en mesure de faire divers rituels religieux et que ses actions sont faites pour la gloire de son dieu et en son nom.*

Ces titres ont principalement un impact sur le roleplay de votre personnage, mais peuvent amener divers événements au cours de vos aventures.

Lorsque vous devenez prêtre, vous obtenez certaines habiletés et compétences ainsi que votre premier cercle de prêtrise (tout sera listé plus loin). Pour pouvoir obtenir de nouveaux cercles de prêtrise, il faut vous investir dans votre religion!

Il y a 4 actions à faire pour augmenter de cercle et ainsi augmenter l'influence de votre dieu dans la région. Peu importe l'ordre.

- Il faut fabriquer un autel où vous pourrez prier, y déposer vos objets de culte et reliques.
- Il faut avoir une effigie un buste, une statue ou une idole représentant votre divinité ou son panthéon.
- Il faut avoir trouvé une relique en jeu ou avoir écrit soit même une bible d'au moins 30 pages sur votre dieu ou son panthéon.
- Il faut avoir 15 priants sur le terrain et avoir fait une messe avec ces 15 derniers.

**N B : (le prêtre doit prendre en note le nom de ces priants et ils doivent signer hors-jeu pour approuver qu'ils soient bien des priants du dieu).**

# La voie des êtres suprêmes

## Méditation :

Permet de guérir complètement après 10 minutes de constante méditation dans le calme le plus complet.

## Vade Retro, infernalis :

Fais fuir des lieux une créature maléfique ou des plans infernaux. Utilisable 1 fois par cycle.

## De quo Angelo Reverti :

Fais fuir des lieux une créature céleste. Utilisable 1 fois par cycle.

## Bénédition :

Permet de bénir un lieu et d'empêcher les infernaux et les Morts-vivants d'y pénétrer. Permet aussi de bénir une arme pour un coup : « » par mon arme bénite » » permet aussi de bénir un objet pour que ni les infernaux, ni les Morts-vivants ne puissent y toucher.

La bénédiction d'un lieu prend 10 minutes à faire, le lieu est béni pour une heure. La bénédiction d'un objet prend 2 minutes à faire et l'objet est béni pour une heure ou un coup.

## Malédiction :

Permet de maudire un lieu et d'empêcher les célestes et les êtres de la nature d'y pénétrer. Permet aussi de maudire une arme pour un coup : « » par mon arme maudite » ». Permet aussi de maudire un objet pour que ni les célestes ni les êtres de la nature n'y touchent ne puisse y toucher.

La malédiction d'un lieu prend 10 minutes à faire, le lieu est maudit pour une heure. La malédiction d'un objet prend 2 minutes à faire et l'objet est maudit pour une heure ou un coup.

## Messe :

Permet de performer une messe qui donne au performateur 1 point de gloire par tranche de 10 suivants qui sont présents.

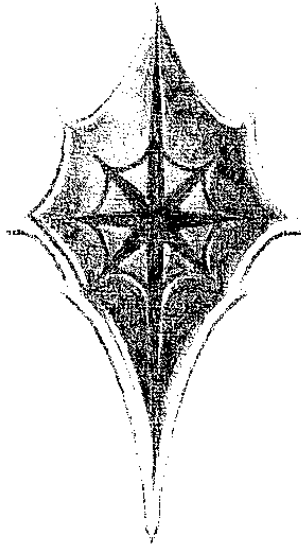
\*\*\*Le nombre de sorts guérison qu'un prêtre a. Il se calcule par 3 fois le nombre de priants qui prient son Dieu/panthéon par week-end et qui participe à une de ses messes, il doit écrire les noms dans sa bible et les faire signer. \*\*\*

# Léarth

*Léarth déesse sans panthéon, déesse des intrigues et de la domination chez les drows l*

Sa montée en puissance s'est fait à la suite de la guerre des tours qui amena la honte sur les familles patriarcales drows et qui justifia la prise de pouvoir des matrones dans de nombreuses cités des profondeurs de Durna'hangar. Léarth est l'une des divinités qui exigent le plus de sacrifice que ce soit matériel ou en vie humaine.

Elle sait cependant grandement récompenser ses suivants les plus fervents! Cette dernière n'accorde son pouvoir divin qu'à des prêtresses, à l'exception des dévouées juges mâles qui protègent ses temples et prêtresses les plus fidèles.



## Sorts de premier cercle :

### Torture de Léarth :

Même effet qu'une torture avancée. La torture doit être faite dans un lieu béni de Léarth.

### Maladie :

Rend une personne faible pour 1 heure, cette dernière ne peut courir et est grandement fatiguée, la prêtresse doit se couper (blessure de 1 pv) et maudire sa cible (la malédiction prend 10 secondes à jeter)

### Guérison :

Guéris une personne après une prière de 30 secondes. La personne est incapable de se battre et d'attaquer pendant 5 minutes.

*Déesse impitoyable, cette dernière enseigne qu'il est important que les mâles se soumettent à la sagesse et à la force des femelles de leur espèce.*

## Sorts de deuxième cercle :

### Messe de guerre :

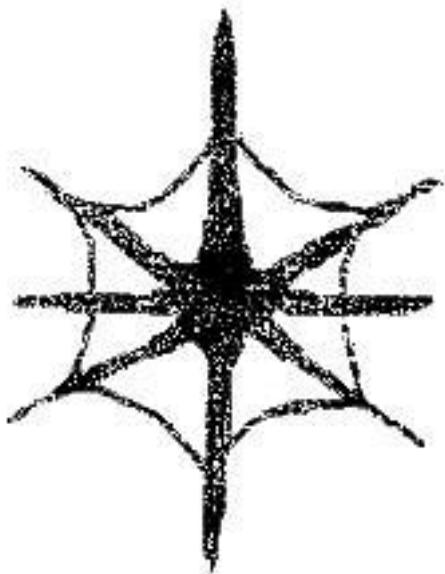
+1pv pour le cycle aux priants de Léarth participant à la messe (minimum 30 minutes de messe).

### Invocation de Yochlol :

Cérémonie pendant 30 minutes pour 5 minutes de discussions avec une Yochlol (dois avertir l'animation d'avance)

### Domination :

À la suite d'une prière de 30 secondes, une prêtresse peut contrôler mentalement une personne pour la prochaine heure.



## Sorts de troisième cercle :

### Anathème :

À la suite d'un discours d'environ 1 minute, la cible est maudite par la déesse et ne peut être guérie que par un retrait des malédictions. (Choisir une malédiction dans la liste)

### Peur de l'araignée :

À la suite d'une messe guerrière de 20 minutes les priants dégagent en groupe une aura de peur qui dure 5 minutes par tranche de 5 priants. Les membres du groupe doivent porter un glow stick orange qu'ils doivent porter de face.

### Cauchemar :

À la suite d'un rituel de 10 minutes Léarth envoi à sa prêtresse dans le plan matériel une fiole d'un liquide que lorsqu'il est ingéré la personne l'ayant ingurgitée aura pour la prochaine lune la phobie des araignées et passera de terribles nuits remplies de cauchemars et elle perdra 2pv jusqu'à la fin de sa peur.

## **Sorts de quatrième cercle**

### **Fête de l'araignée :**

À la suite d'une grande fête en l'honneur de Léarth les prêtresses seront en mesure d'invoquer un envoyé de leur déesse pour venir leur prêter main-forte pour leurs prochaines tâches envers leur déesse et les priants présents lors de la fête seront plus endurants pour le reste du scénario (+ 2 pv)

### **Vol de Léarth :**

À la suite d'une messe de 15 minutes la prêtresse de Léarth peut voler l'âme d'une personne et soit en faire don à Léarth, soit la mettre dans une pierre d'âme appropriée.

## **Sorts de cinquième cercle**

### **Sacrifice du mâle :**

Après un rituel de 10 minutes, une prêtresse peut se lier à un mâle et tous les coups/sorts et autres effets négatifs (ex. : poison) qu'elle recevra il les absorbera à sa place tant qu'il reste à portée de vue de cette dernière.

### **Sacrifice ultime :**

À la suite d'une messe d'une heure la prêtresse de Léarth peut sacrifier une personne et même si celle-ci a encore son âme, elle meurt définitivement, mais la prêtresse perd 1 point de vie permanent

# Panthéon de l'ordre

*Ce panthéon s'oppose au désordre et à l'Anarchie, ils sont majoritairement priés dans le royaume de Féod, de Nuova Terra et de Terra Nostra. Ils sont en constante confrontation avec le panthéon du Chaos et de certains infernaux, quelques dieux ont des conflits avec d'autres dieux neutres.*

## Eethglion

### *L'ordre*

Père et dieu du panthéon de l'ordre, il prône que toutes choses soient juste ordonnées, bien arrangées, bien faites, prévisibles et constantes, que toutes paroles prononcées soient respectées et que toutes choses soient bien faites.

Il est aussi le dieu du Soleil et mari de Nuital la Déesse lunaire.

## Nuital

### *La Nuit*

Déesse aux milles visage Nuital est la maitresse des secrets et des désirs cachés, elle n'est ni bonne, ni mauvaise, ni ordre, ni chaos elle fait ce que bon lui semble et donne à chacun ce qu'il désire, l'univers tire de cette déesse toute sa puissance magique, car elle en est la créatrice.

## Doganor

### *Le savoir*

Dieu du savoir, il prône que toutes choses doivent être connues, sues et partagés à tous ceux qui désirent le savoir, les prêtres le priant sont généralement aussi de grand sage passant leur vie dans les grandes bibliothèques érigées en son nom et qui font par le même fait office de temple.

## Triana

### *La Beauté*

Déesse de la beauté, elle répugne la laideur au point d'en faire sa croisade principale.

Elle demande à ses priants de propager la beauté et de l'exposer au grand jour, ses prêtres sont des adeptes de l'altération du corps dans le but d'atteindre la perfection.

Elle demande à ses prêtres de tout faire en leur pouvoir pour rendre la laideur belle ou de la faire disparaître s'ils sont incapables de la corriger.



# Morian

*Les Constructions s*

Les plus grands architectes de ce monde sont pour la plupart ses priants, il enseigne à ses suivants comment bâtir, ériger et maintenir de grandes cités que tout soit ordonné, à sa place et parfaitement arrangé dans une droiture exemplaire.

# Praxis

*La Paix*

Fils de Morian et Triana, Praxis est le dieu paisible, il rayonne en temps de paix, mais lorsque la guerre arrive il s'endort d'un long sommeil qui dure jusqu'à la fin des hostilités.

Il est un dieu très paisible qui enseigne à ses suivants de rechercher autant la paix physique qu'intérieur et de ne pas s'en faire avec les problèmes de ce monde, que peu importe la durée du conflit, il finira bien un jour.



## Sorts de premier cercle

### Guérison :

Guéris une personne après une prière de 30 secondes. La personne est incapable de se battre et d'attaquer pendant 5 minutes.

### Messe de combat :

Après une messe de 15 minutes : 1 cri de guerre par x dieux (du panthéon de l'ordre) à 3 priants

### Messe de protection :

Après une messe de 15 minutes : +1 pv pour 3 priants pour le reste du scénario.

## Sorts de deuxième cercle

### Purification :

À la suite d'une prière de 2 minutes, le prêtre peut purifier un repas, un breuvage ou une personne de tout poison.

### Savoir de Doganor :

Après une messe de 30 minutes, le prêtre pourra discuter pendant 5 minutes avec un envoyé de Doganor.

### Protection de Triana :

À la suite d'une prière de 2 minutes le prêtre peut protéger un individu de se faire imposer un contrôle quelconque (charme, domination, etc.) Pour la prochaine heure.

## Sorts de troisième cercle

### Messe de courage :

À la suite d'une messe de 15 minutes, tous les priants présents sont immunisés à la peur pour la prochaine heure. Lorsque confrontés à la peur ces derniers doivent dire : « » par l'ordre!

Courage! »'

### Messe défensive :

Après une messe de 30 minutes, tous les priants ont 1 cri de guerre défensif : « » par l'Ordre » » pour le prochain cycle.

### **Bénédition de vérité :**

À la suite d'une prière de 1 minute, la cible

ne pourra mentir pour la prochaine heure.

## **Sorts de quatrième cercle :**

### **Requiem de convocation :**

À la suite d'une messe/fête/rituel d'une heure, le prêtre peut faire venir en ce plan un envoyé de l'Ordre qui viendra les assister pour un certain laps de temps. De plus les priants ayant participé à la messe auront +2 pv pour le reste du scénario.

### **Protection de l'âme :**

À la suite d'une messe de 30 minutes, l'âme d'une personne ne peut se faire voler pour le scénario.

### **Anathème :**

À la suite d'un discours d'environ 1 minute visant à maudire une personne ayant causé tort au prêtre ou un de ses suivants. La cible ne peut plus parler pour les 15 prochaines minutes. (Dire à la fin : Par les dieux de l'ordre toi X tu ne peux plus dire un mot pour les 15 prochaines minutes)

## **Sorts de cinquième cercle :**

### **Havre de Morian :**

À la suite d'une messe de 15 minutes l'établissement dans lequel la messe a été faite ne pourra être ouvert que par les personnes autorisées. (Le prêtre paie 1 point de gloire pour cette messe)

### **Cercle de Praxis :**

Lorsqu'un prêtre trace un cercle au sol, tout ce qui est à l'intérieur ne peut affecter l'extérieur et l'extérieur ne peut affecter l'intérieur tant et aussi longtemps que le prêtre reste en contact avec le cercle (coûte 1 point de gloire)

# Panthéon céleste

## Hur

*Le premier des célestes*

Il est celui qui enseigna au monde les 7 vertus. Frère de Meth'cokt'Esan, il tente encore de retourner celui-ci vers le droit chemin et d'adopter sa vision du monde.

## Oror

*Céleste du courage*

Il enseigne à ses suivants que le courage n'est pas de foncer tête baissée vers une situation, mais bien d'être conscient de ses peurs et de passer au-dessus de celles-ci pour atteindre nos objectifs.

## Clovias

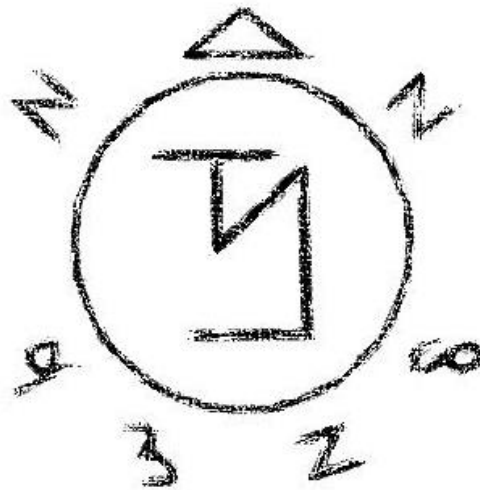
*Céleste de l'honneur*

Il enseigne à ses suivants que leurs actes les suivront tout au long de leurs vies et qu'ils influenceront le jugement des autres et la façon qu'ils agiront avec nous et que c'est pour cela qu'il est important d'agir en conséquence.

## Verur

*Céleste de la vérité*

Il enseigne à ses suivants que la vérité doit toujours être mise à jour, peu importe qu'elle soit bonne ou mauvaise à entendre et qu'il faut être franc et vrai envers les autres si l'on désire qu'ils le soient en retour.



# Oręllę

*Céleste de la chasteté*

Elle enseigne à ses suivants de s'abstenir de toutes pratiques, de toutes pensées sexuelles immorales, et à faire preuve de retenue dans les plaisirs sexuels en général. De se préserver physiquement pour seulement partager son intimité avec la personne qui en vaut la peine.

# Libręm

*Céleste de la liberté*

Il enseigne à ses suivants que toutes choses se doit d'être libre et d'agir comme bon lui semble sans en être forcé, que la liberté des uns s'arrête où celle des autres commence.

# Sęlębrum

*Céleste de la conviction*

Il enseigne à ses suivants de suivre leurs convictions tout au long de leur vie qu'elles soient leur guide dans ce monde rempli de tentations et de raccourcis par le chemin de la facilité.

# Dixius

*Céleste de la discipline*

Il enseigne à ses suivants de ne pas se laisser aller vers la tentation et la voie de la facilité, il enseigne aussi à ceux-ci d'avoir un régime de vie strict et sain pour le corps et l'esprit dans le but de garder un équilibre.

## Sorts de premier cercle :

### Guérison :

Guéris une personne après une prière de 30 secondes. La personne est incapable de se battre et d'attaquer pendant 5 minutes.

### Messe de combat :

Après une messe de 15 minutes : 1 cri de guerre par X céleste à 3 priants

### Messe de protection :

Après une messe de 15 minutes : +1 pv pour 3 priants.

## Sorts de deuxième cercle :

### Purification :

À la suite d'une prière de 2 minutes, le prêtre peut purifier un repas, un breuvage ou une personne de tout poison.

### Vérité de Verur :

Après une messe de 30 minutes, le prêtre pourra poser autant de questions qui se répondent par oui ou non pendant 5 minutes avec un envoyé de Verur

### Discipline de

### Dixius :

À la suite d'une prière de 2 minutes le prêtre peut protéger un individu de se faire imposer un contrôle quelconque (charme, domination, etc.)

## Sorts de troisième cercle :

### Messe d'Oror :

À la suite d'une messe de 15 minutes, tous les priants présents sont immunisés à la peur pour la prochaine heure.

### Messe défensive :

Après une messe de 30 minutes, tous les priants ont 1 cri de guerre défensif : « » par l'Ordre » » pour le prochain cycle.

### Bénédition de

### Verur :

À la suite d'une prière de 1 minute, la cible ne pourra mentir pour la prochaine heure. S'il ment, il perd l'équivalent d'un PV.

## Sorts de quatrième cercle :

### **Requiem de convocation :**

À la suite d'une messe/fête/rituel d'une heure, le prêtre peut faire venir en ce plan un Céleste intermédiaire qui viendra assister les priants pour un certain laps de temps. De plus les priants auront +2pv pour le reste du scénario.

### **Protection de l'âme :**

À la suite d'une messe de 30 minutes, l'âme d'une personne ne peut se faire voler pour le scénario.

### **Anathème :**

À la suite d'un discours d'environ 1 minute visant à maudire une personne ayant causé tort au prêtre ou un de ses suivants. La cible fuit la vue du prêtre pour les 15 prochaines minutes. (Dire à la fin : Par les célestes toi X fuit et va te repentir de tes péchés pour les 15 prochaines minutes).

## Sorts de cinquième cercle :

### **Havre de Hur :**

À la suite d'une messe de 15 minutes l'établissement dans lequel la messe a été faite ne pourra être ouvert que par les personnes autorisées. (Le prêtre paie 1 point de gloire pour cette messe)

# Panthéon du chaos

## Malar

*Le père du Chaos*

Il est l'incarnation même du changement il est le frère d'Ecthelion Dieu de l'ordre, il a toujours été détesté par ce dernier qui adorait la routine, la constance et l'ordre. Malar donna aux êtres pensants le don de ressentir des émotions pour que ceux-ci puissent faire évoluer l'univers. N'étant ni bon, ni mauvais Malar enseigne à ses suivants que pour qu'il y ait de l'évolution, il doit y avoir avant tout du chaos et du changement, qu'il soit bon ou mauvais, il fera évoluer les choses.

## Nuital

*Déesse aux mille visages*

Nuital est la maîtresse des secrets et des désirs cachés, elle n'est ni bonne, ni mauvaise, ni ordre, ni chaos elle fait ce que bon lui semble et donne à chacun ce qu'il désire, l'univers tire de cette déesse toute sa puissance magique, car elle en est la créatrice.

## Galahar

*Dieu de la violence*

Il incarne la brusquerie et la brutalité, il bénit de son sang les brutes nés et selon certaines légendes les guerriers dits « 'Berserk » porteraient en eux son sang qui bouillirait d'une telle intensité un coup le combat venu qu'ils perdraient contrôle et s'adonneraient à une violence incontrôlable quoi que brutalement efficace.

## Danäz

*Déesse de la chance*

Elle laisse tout au hasard et ne marche jamais d'une ligne droite, à moins que la chance tourne d'un bord pour un bon moment! Elle enseigne à ses suivants de se laisser guider par le hasard alors il est souvent très difficile de côtoyer l'un de ses priants dus à sa nature inattendue.

## Phaeria,

*Déesse de la paranoïa*

Elle est la femme de Thirion le dieu de la manie et a engendré de multiples enfants avec lui. Elle enseigne à ses suivants de toujours surveiller leurs arrières et qu'il y a toujours quelqu'un qui complotte dans leur dos, donc de toujours prévoir 2 coups d'avance sur les 3 coups prévus, elle n'a confiance en personne, même son mari.



# Thirion

*Dieu de la manie*

Il est l'incarnation même du lunatique hyperactif. Il enseigne à ses suivants que pour garder un équilibre mental sain il faut se défouler via diverses manies, tics, habitudes étranges et autres. Il est un adorateur de la luxure et enseigne aussi à ses suivants de se laisser aller à leurs désirs! Selon certains il aurait certains acoquinements entre lui et quelques infernaux de la luxure et du plaisir...

# Mask

*Dieu de la Fourberie*

De par sa naissance, il est le maître de l'arnaque, le joker des dieux, le bras armé de Malar, bref l'un des plus puissants agents du changement, de par les conditions spéciales entourant sa naissance (voir : Le Complot) il a le pouvoir de se jouer directement des Dieux eux-mêmes.

# Sheoth

*Dieu de la Démence*

Il est le grand délireur, il est celui qui perturbe les âmes troublées avec diverses hallucinations et rêves perturbateurs, il se nourrit de leurs troubles. Sheoth étant un dieu totalement déconnecté de la réalité et vivant dans son monde n'a pas vraiment conscience des autres et s'amuse dans son coin, peu nombreux sont ses suivants étant donné la nature étrange de ses demandes...

# Sheog

*Dieu de l'impulsion*

Il assouvit ses désirs jusqu'aux plus primaires et inadéquats, et ce le plus rapidement possible, il enseigne à ses suivants à ne pas résister à leurs plus bas instincts et d'en faire leurs forces, ils sont certes de bons vivants, mais quand l'autre n'est pas d'accord... eux ils s'en foutent de la liberté d'autrui...

## Sorts de premier cercle :

### Guérison de Danäe :

Guéris ou blesse une personne après une prière de 30 secondes (faire pile ou face). La personne ne subit pas les 5 minutes d'incapacité à se battre si elle est guérie

### Toucher du chaos :

À la suite d'une prière de 5 minutes, lorsque le prêtre touche une personne celle-ci ne peut dire la vérité (elle ne se rend pas compte que c'est dû au touché du prêtre)

### Messe du Berserk :

À la suite d'une messe de 10 minutes, le prêtre accorde à 3 priants 1 cri de guerre « » par Galahar » » et +3pv pour le prochain combat. Les cibles pendant le combat sont atteintes d'une énorme agressivité, donc aussitôt le combat commencé elle attaque tous ceux qui sont DEVANT elles (ami ou ennemi).

## Sorts de deuxième cercle :

### Démence de Sheoth :

À la suite d'une prière de 2 minutes, la cible du prêtre est atteinte de démence pour 15 minutes (hallucination, agressivité, peur inexistante.)

### Complot de Phaeria :

Après une messe de 20 minutes, le prêtre peut savoir si un groupe en particulier a des intentions malsaines envers lui ou une autre personne.

### Rideau de Mask :

Après une prière de 5 minutes, le prêtre peut mettre un déguisement magique sur une cible pour un cycle. (Elle peut changer de race, de sexe)

## Sorts de troisième cercle :

### Messe de Mask :

À la suite d'une messe de 30 minutes, le prêtre accorde à tous les priants présents l'habileté de mentir malgré un sort de vérité pour le prochain cycle.

### Messe de Galahar :

À la suite d'une messe de 30 minutes, tous les priants présents ont 1 cri de guerre « » Par Galahar » » et +1 PV de vie pour le prochain cycle. Cumulable avec la messe du berserk.

### Bénédition de Phaeria :

À la suite d'une prière de 1 minute, la cible peut mentir comme elle le désire (malgré un sort de vérité) pour la prochaine heure.

## Sorts de quatrième cercle :

### Appel du chaos :

À la suite d'une messe/fête/rituel d'une heure, le prêtre peut faire venir en ce plan un agent du chaos qui viendra causer le désordre sur les terres pour un certain laps de temps. De plus les priants ayant participé à la messe auront +2 pv pour le reste du scénario.

### Échange de l'âme :

À la suite d'un rituel de 15 minutes, le prêtre peut échanger l'âme de deux personnes l'une contre l'autre.

### Anathème du chaos :

À la suite d'un discours d'environ 1 minute visant à maudire une personne ayant causé tort au prêtre ou un de ses suivants. La cible insulte et cause du tort à ses amis pour les 15 prochaines minutes. (Dire à la fin : Par les dieux du chaos toi X tu sèmeras la discorde parmi les tiens pour les 15 prochaines minutes)

## Sorts de cinquième cercle :

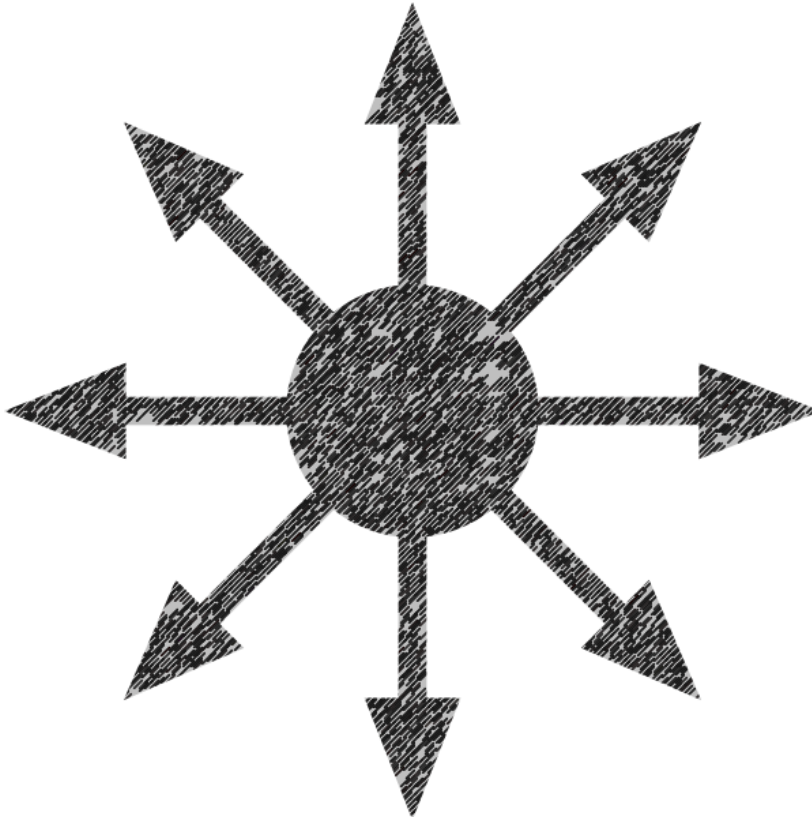
### Messe du chaos :

À la suite d'une messe de 10 minutes toutes les personnes à portée de voix deviennent prises d'une rage sanguinaire et se met à se battre contre tout ce qui bouge, tant et aussi longtemps qu'il y a deux personnes debout ils continuent à se battre. Le dernier debout recevra la bénédiction du chaos.

(Immunisé à la magie, + 5 PV, + 2 cris de guerre : « » par le chaos » » pour le prochain cycle). Le prêtre À la suite d' la messe doit dire : « » par le chaos, que tous ceux qui entendent ma voix se mettent à se battre les uns contre les autres. » » (Coûte 1 point de gloire au prêtre.)

### Cercle de règlements de compte :

*Lorsqu'un prêtre trace un cercle au sol tout ce qui est à l'intérieur ne peut affecter l'extérieur et l'extérieur ne peut affecter l'intérieur pour que le cercle s'annule il ne doit rester qu'une personne agonisante à l'intérieur. Sinon RIEN ne peut l'annuler.*



# Panthéon infernal

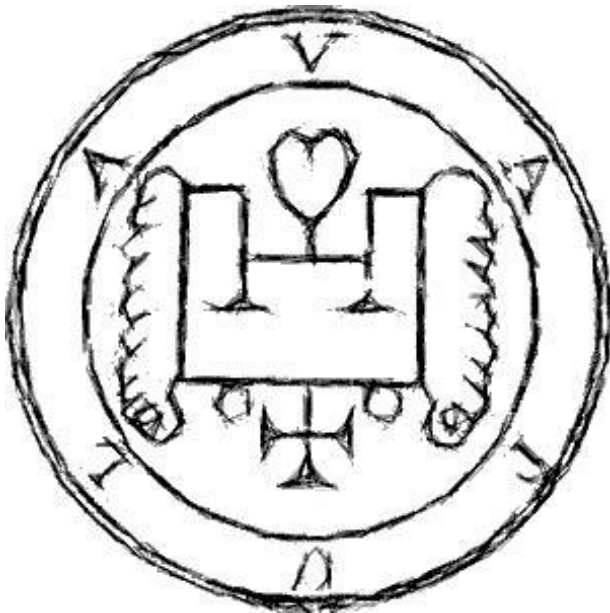
*Contrairement aux croyances populaires, les infernaux ne sont pas des êtres maléfiques.*

Ils sont simplement plus portés sur la réalisation de ses plaisirs et vices, il est rare de voir un démon qui tuera tout simplement par plaisir, car ce n'est pas bon pour les affaires, une personne tuée tout bonnement est une âme perdue.

Les démons tenteront beaucoup plus d'obtenir la dévotion ou l'âme d'une personne via des propositions alléchantes de pouvoirs, de richesse, de plaisir et de luxure, ils respecteront TOUJOURS l'entente conclue.

Gare à vous, ils sont des experts dans l'art de jouer avec les mots.

Votre âme est la chose qui a le plus de valeur en ce monde, alors tâchez de la conserver, ou au moins d'avoir quelque chose qui en vaut la peine pour!



## Meth'Cokt'

## Esan

*Le premier Infernal*

*Il enseigna les divers vices à ses 7 premiers disciples célestes qui devinrent les 7 premiers infernaux et qui à leur tour enseignèrent aux autres infernaux à s'adonner à leurs tentations. Meth' cokt'esan est le vice originel, il est celui qui montra la voie aux célestes et aux mortels.*

# Erathor

## *Infernal de la peur*

Il adore causer une crainte et une frayeur en chaque être, mêmes ses suivants ont peur de lui et le craignent, ils lui vouent un culte précisément parce qu'ils ont peur de son courroux. Il approchera souvent les mortels d'un air lugubre et dans une ambiance de désespoir.

# Clavius

## *Infernal de la corruption*

Il adore la dégradation! Il corrompra les terres, les arbres, les animaux et même le cœur des hommes! Il est capable d'insuffler des désirs et des sentiments contraires même aux convictions les plus fortes d'un chevalier, il proposera la vengeance à l'honnête homme de famille et une nouvelle voie au paladin dans le déshonneur. Rien n'est à l'abri de Clavius, car il saura semer la graine du changement en vous.

# Dogmar

## *Infernal du mensonge*

Rien n'est plus important pour que de nébuleux les gens. Il approchera les mortels en leur proposant d'enterrer leurs plus grands secrets à tout jamais histoire que même le plus grand inquisiteur de la vérité ne puisse le découvrir, il adore cacher la vérité, tromper et se jouer des gens, il enseigne à ses suivants comment être des maîtres dans l'art du déguisement et de la mascarade.

# Deliria

## *Infernal de la luxure*

Elle s'adonne à tous les désirs! C'est bien elle qui organise les fêtes les plus grandioses ou se retrouve toute la tentation désirée et la luxure! Elle enseigne à ses suivants à s'abandonner à leurs pulsions et de les assouvir, elle approchera les hommes et les femmes qui ont des désirs inassouvis dans le bas ventre pour les amener au septième ciel.

## Domina

### *Infernal de la Domination*

Les matrones drows en font leur idole tellement elle sait mener d'une main de fer tout ce qui est en dessous d'elle et elle y prend plaisir! Elle enseigne à ses suivants comment faire plier la volonté d'autrui comme à son bon vouloir et elle demandera de ceux-ci une entière soumission avant de leur dévoiler ses secrets.

## Sok'renar

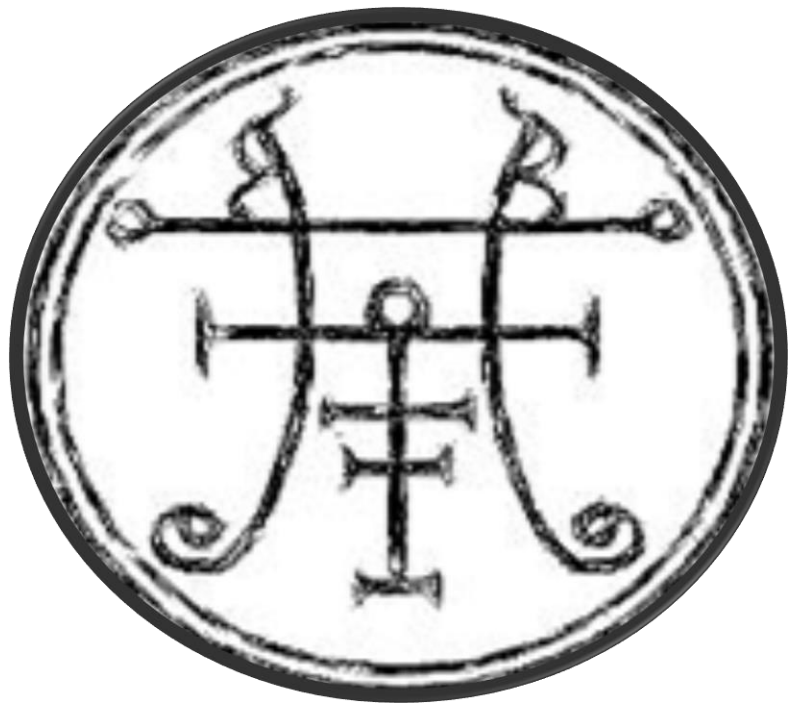
### *Infernal de la manipulation*

Il est le marionnettiste qui tire les ficelles et peu s'en rendent compte, il est celui qui murmure une chose à l'oreille de l'un et qui discute du contraire avec l'autre, il sème la zizanie pour mieux régner, il étend ses tentacules via la parole et le mensonge, d'ailleurs lui et Dogmar sont de très bons complices.

## Sa'char'ham

### *Infernal de la décadence et de la glotonnerie*

Évidemment Deliria met la touche sexuelle à toutes ses festivités, mais elles ne seraient pas complètes sans la boustifaille et les diverses drogues que Sa'char'ham apporte avec lui, bien évidemment il est toujours trop saoul et finit pour réclamer son dû, mais il s'en satisfait tout de même, il enseigne à ses suivants que toute consommation est bonne et que si elle devient mauvaise il y a d'autres consommations qui étouffent les effets négatifs de l'un, il s'adonne à des orgies de nourriture et de décadence et y entraîne ses suivants. D'ailleurs son nom se prononce si mal (Sa'char'ham) c'est seulement parce qu'il a toujours la bouche pleine et qu'il est incapable de prononcer son nom correctement.



## Sorts de premier cercle :

### Guérison :

Guéris une personne après une prière de 30 secondes. La personne est incapable de se battre et d'attaquer pendant 5 minutes.

### Parole de Dogmar :

À la suite d'une prière de 5 minutes, la cible peut mentir pour la prochaine heure sans que ce soit détecté.

### Possession :

À la suite d'un petit rituel de 15 minutes, le prêtre peut faire en sorte qu'un démon possède sa personne ou celle d'une autre personne. (Aller voir l'animation pour savoir les effets)

## Sorts de deuxième cercle :

### Maladie :

À la suite d'une prière de 2 minutes, le prêtre peut infuser une maladie (voir la liste) à une personne, un breuvage, un liquide ou un repas.

### Rumeur de Sok'Renar :

Après une messe de 30 minutes, le prêtre pourra savoir toutes les rumeurs de sa région pour la lune actuelle.

### Domination de Domina :

À la suite d'une prière de 2 minutes, le prêtre peut contrôler une personne pour 15 minutes, tant qu'il reste à portée de voix.

## Sorts de troisième cercle :

### Messe d'Erathor :

À la suite d'une messe guerrière de 20 minutes les priants dégagent en groupe une aura de peur qui dure 5 minutes par tranche de 5 priants. Les membres du groupe doivent porter un glowstick orange de face.

### Messe défensive de guerre :

Après une messe de 30 minutes tous les priants auront un cri de guerre offensive et un cri de guerre défensif : « 'par les enfers » » jusqu'à utilisation.

### Fil de Sok' Renar :

Messe de 15 minutes au bout de laquelle le prêtre sera en mesure de contrôler pour 1 h la personne visée (dois être dans la messe).

La marionnette garde son intelligence et ses capacités et obéit aux ordres du prêtre même si il est absent.



## Sorts de quatrième cercle :

### **Cercle de convocation :**

À la suite d'une messe/fête/rituel d'une heure, le prêtre peut faire venir en ce plan un infernal intermédiaire qui viendra assister les priants pour un certain laps de temps. De plus les priants auront +2pv pour le reste du scénario.

### **Vol de l'âme :**

À la suite d'une messe de 30 minutes, le prêtre sera en mesure de voler l'âme d'une personne.

### **Emprise de Clavius :**

À la suite d'une messe de 45 minutes, le prêtre sera en mesure de corrompre un lieu ou une personne pour 2 scénarios. (Avertir l'animation après pour savoir les effets.)

## Sorts de cinquième cercle :

### **Cache des Enfers :**

À la suite d'une messe de 20 minutes le prêtre peut mettre au sol un tissu, un cercle que tout ce qui est à l'intérieur est subtilisé au monde normal, seul un priant des infernaux peut s'y réfugier (techniquement la personne est dans un autre plan et donc n'est pas visible, mais elle ne peut interagir avec le monde extérieur.)

### **Cercle de Meth'Cokt'Esan :**

*Lorsqu'un prêtre trace un cercle au sol, tout ce qui est à l'intérieur est pris d'une haine profonde et voudra tuer tous les gens présents (excepté des membres de sa famille ou UN meilleur ami.)*

# Dieux de la nature

## Les Esprits

*Cela englobe tous les puissants esprits de la nature, les esprits des éléments, animaliers, de la flore, les loas et toute autre entité puissante qui sont généralement plus présents dans le mode physique et éthéré*

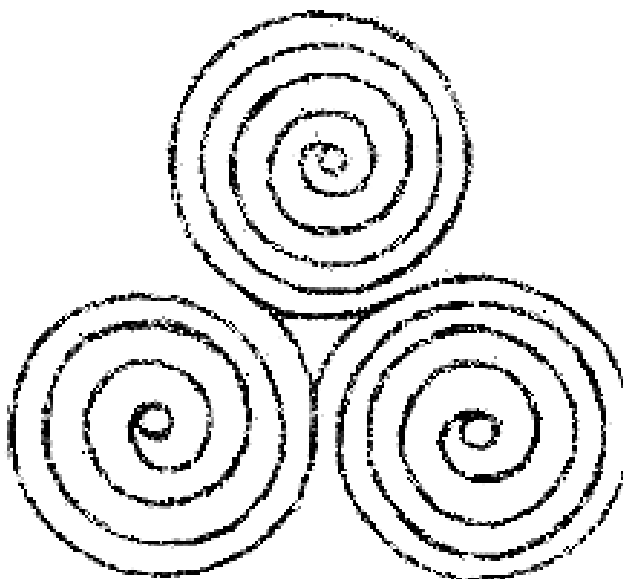
## Cernunnos

### *La Nature*

Père de maints Dieux, il engendra le monde avec Nuital, et ce avant même que Ecthelion apparaisse dans le décor.

Il est le créateur de la nature et de presque toutes les espèces vivantes, grandes protectrices de la nature il aime bien y vivre parmi ses enfants et adopte souvent la forme de plusieurs animaux ou être pour partager de bons moments avec ses créations.

Il a enseigné les secrets de la nature aux humanoïdes pour qu'ils puissent y vivre et en faire de celle-ci leurs alliés, il n'a pas de prêtre, seulement des druides à qui il demande de guider sagement chacun de ses enfants qui viendront leur demander conseil. Cernunnos accorda un jour aux humanoïdes le don de la Thérianthropie pour que ceux-ci puissent se rapprocher de la nature, mais il fut trahi par Arawn son fils et Mask le dieu de la fourberie.



# Arawn

## *La chasse*

*Fils de Nuit et de Cernunnos, Arawn est le seigneur de la chasse.*

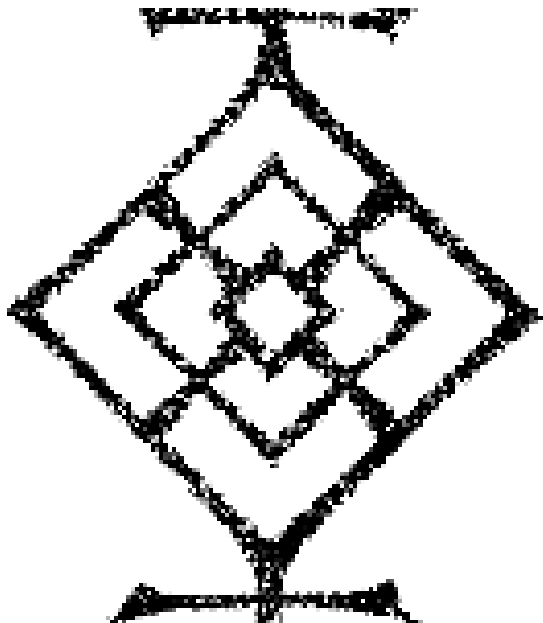
*Petit, il s'amusait à pourchasser les créatures de son père et en grandissant il prit plaisir à faire d'eux ses proies pour finalement les abattre.*

Lorsque son père s'en rendit compte, il y eut un grand conflit entre pères et fils qui se résolut par leur séparation et leur affrontement mutuel qui dure depuis la nuit des temps.

Il est dit que le jour où Arawn réussira à chasser et abattre son père le monde déperira et la nature ne pourra plus nourrir les créatures d'Aeon que par la viande.

Lorsqu'il apprit que son père créa les Thériantres, Arawn jura de détruire ce que son père chérissait le plus et au lieu de tous les chasser un à un, il demanda l'aide de Mask pour corrompre une partie de ce peuple et en faire des adeptes de la chasse et des bains de sang.

Depuis la guerre entre le père et le fils ne fait qu'empirer.



## **Sorts de premier cercle :**

### **Guérison :**

Guéris une personne après une prière de 30 secondes. La personne est incapable de se battre et d'attaquer pendant 5 minutes.

### **Messe de combat :**

Après une messe de 15 minutes : 1 cri de guerre par x dieux à 3 priants

### **Traque d'Arawn :**

Messe inter-GN dans laquelle la prêtre organise une traque et capture une créature pour le GN suivant. Au prochain GN le prêtre aura une créature pour en faire comme son bon vouloir.

## **Sorts de deuxième cercle :**

### **Purification :**

À la suite d'une prière de 2 minutes, le prêtre peut purifier un repas, un breuvage ou une personne de tout poison.

### **Savoir de la forêt :**

Après une messe de 30 minutes, le prêtre pourra savoir les rumeurs de la forêt.

### **Rituel de chasse :**

À la suite d'un rituel de 15 minutes, le prêtre attribue à ses suivants une cible. Les chasseurs n'auront aucun autre objectif autre que la chasse de la cible tant et aussi longtemps qu'elle restera en vie.

### **Détails du rituel :**

Le suivant recevra +3 pv jusqu'à la mort de la cible.

**Les chasseurs doivent avoir de nombreuses peintures tribales sur eux.**

## Sorts de troisième cercle :

### Messe de courage :

À la suite d'une messe de 5 minutes, tous les priants présents sont immunisés à la peur pour la prochaine heure. Ils doivent dire : « » par la nature! Courage

### Échange :

Le prêtre est en mesure d'échanger des années de vie entre des priants et de recevoir de l'espérance de vie de la part des arbres (variable selon sa dévotion, à confirmer auprès de l'animation.)

### Communion de la nature :

À la suite d'une messe de 15 minutes, tous les priants présents ne peuvent se faire attaquer par les êtres de la nature (Thériantres, animal, arbre, défenseur de la nature.) Pour le prochain cycle.

## Sorts de quatrième cercle :

### Rituel de convocation :

À la suite d'une messe/fête/rituel d'une heure, le prêtre peut faire venir en ce plan un envoyé de la nature qui viendra les assister pour un certain laps de temps. De plus les priants ayant participé à la messe auront +2 pv pour le reste du scénario.

### Confiance de l'âme :

À la suite d'une messe de 5 minutes, le prêtre peut confier l'âme d'un priant à un esprit totémique et recevoir un attribut relié à celui-ci.

### Anathème de la nature :

À la suite d'un discours d'environ 1 minute visant à maudire une personne ayant causé tort à la nature ou un de ses suivants. La cible ne peut plus rentrer dans la forêt (sauf se déplacer sur les chemins) pour la prochaine heure. (Si la cible se fait attaquer par quelqu'un dans la forêt, il peut se protéger.)

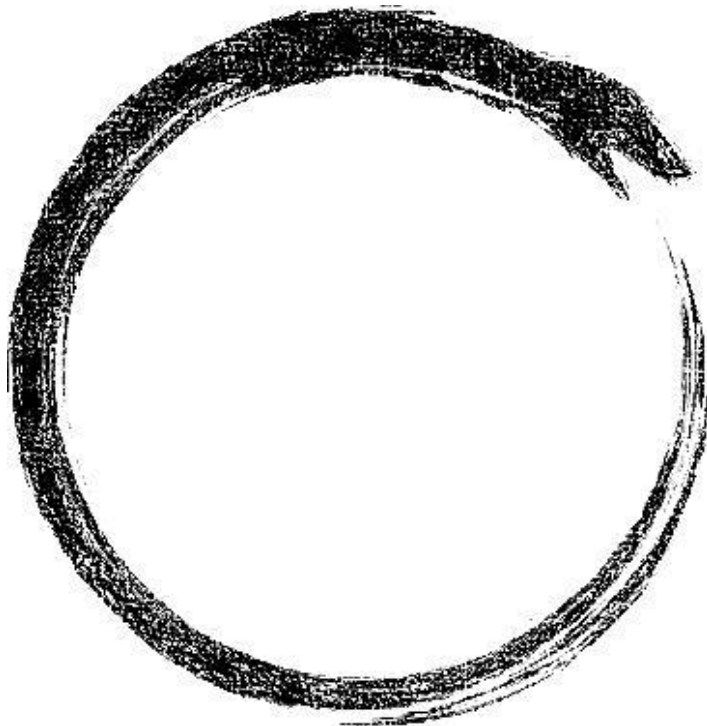
## Sorts de cinquième cercle :

### Havre de Cernunnos :

Le prêtre peut faire un cercle de BRANCHES et tout ce qui essaie de passer par-dessus les branches se retrouve paralysé par celles-ci pour 5 secondes. Doit dire : « 'par les branches paralysie 5 secondes. » » (Coûte 1 point de gloire) un sort de feu peut incendier les branches et briser le cercle.

### Totem :

À la suite d'un rituel de 30 minutes, le prêtre peut transformer un suivant en l'incarnation d'un totem spirituel ou animalier pour un laps de temps indéterminé. (Dois fournir le costume.)



# Vyndel et Magère

Magère, dieu de la guerre, du chaos et du changement, ce dernier a permis en l'an 1314 à Vyndel, le dieu de la création de retourner sur terre et de s'incarner dans le corps d'un mortel pour qu'il puisse prendre sa vengeance contre Ecthelion, depuis Magère s'est élevé à l'état de divinité et règne à la place de Vyndel dans son plan et prône les valeurs de ce dernier. Vyndel est maintenant considéré comme un Prophète de Magère.

## Sorts de premier cercle :

### Guérison :

Guéris une personne après une prière de 30 secondes. La personne peut recommencer à se battre après 1 minute.

### Messe de combat :

Après une messe de 15 minutes : 1 cri de guerre par Vyndel ou Magère à 5 priants

### Messe de protection :

Après une messe de 15 minutes : +2 pv pour 5 priants.

## Sorts de deuxième cercle :

### Bouclier de Vyndel :

Après une prière de 5 minutes, le prêtre immunise la cible contre le prochain coup qu'il reçoit (inclus égorgement/assomme, mais exclus les sorts). Lorsque la personne reçoit le premier coup, il doit dire : « 'par le bouclier de Vyndel! '''

### Messe du bouclier de Vyndel :

Après une messe de 30 minutes le prêtre de Vyndel accorde le pouvoir à 3 suivants et lui-même une immunité aux projectiles (flèches, carreaux, balles). Ils doivent dire : "" Par Vyndel! » » Lorsqu'ils reçoivent un projectile.

## Sorts de troisième cercle :

### Messe de courage :

À la suite d'une messe de 15 minutes, tous les priants présents sont immunisés à la peur pour la prochaine heure. Ils doivent dire : « » Par Vyndel! Courage! « »

### Messe défensive :

Après une messe de 30 minutes, tous les priants ont 1 cri de guerre défensif : « Par Vyndel! » » Pour le prochain cycle.

### Protection de Vyndel :

À la suite d'une prière de 5 minutes, le prêtre peut immuniser un de ses suivants à toutes formes de tortures et de contraintes à dire la vérité pour le prochain cycle.

## Sorts de quatrième cercle :

### Convocation de guerre :

À la suite d'une messe/fête/rituel d'une heure, le prêtre peut faire venir en ce plan un envoyé de Vyndel qui viendra les assister pour un certain laps de temps. De plus les priants ayant participé à la messe auront +3 pv pour le reste du scénario.

### Forges de Vyndel :

À la suite d'une prière de 5 minutes, un prêtre peut réparer complètement une armure. La prière lui coûte 1 pv.

### Anathème :

À la suite d'un discours d'environ 1 minute visant à maudire une personne ayant causé tort au prêtre ou un de ses suivants. La cible ne peut plus parler pour les 15 prochaines minutes. (Dire à la fin : Par Vyndel! X Tu ne peux plus dire un mot pour les 15 prochaines minutes)



## Sorts de cinquième cercle :

### Forteresse de Vyndel :

À la suite d'une messe de 15 minutes l'établissement dans lequel la messe a été faite ne pourra être ouvert que par les personnes autorisées. (Le prêtre paie 1 point de gloire pour cette messe)

### Calice de la guerre :

Après une messe de 2 h un prêtre peut consacrer un calice dédié à Vyndel et lui accorder le pouvoir pour le prochain scénario que peu importe le liquide dedans, si un priant de Vyndel y boit il est guéri de toutes blessures, tant et aussi longtemps que le calice reste dans le temple.

(Le prêtre paie 1 point de gloire pour cette messe). Le calice peut être déplacé par un palanquin pré approuvé par l'animation et conserver son effet. Cependant la personne doit attendre 30 secondes avant de pouvoir retourner au combat.

# Solunę

*Déesse du Destin*

Elle enseigne à ses suivants que tout est déjà prévu et que, peu importe ce qu'une personne tentera, le résultat reviendra au même. Elle enseigne à ses priants de faire preuve de résilience face aux événements qui leur arrivent et d'en ressortir grandit. Elle est celle qui souffle à l'oreille des devins et des prophètes.

## Sort de premier cercle :

### Guérison :

Guéris une personne après une prière de 30 secondes. La personne est incapable de se battre et d'attaquer pendant 5 minutes.

### Purification :

Après une prière de 2 minutes, le prêtre peut purifier une personne, un repas ou un poison et en annuler les effets. Le prêtre doit tirer à pile ou face si l'effet marche, face cela annule l'effet, pile ça le double.

### Vision :

Après un rituel de 15 minutes le prêtre a une vision pendant le GN allé voir l'organisation pour la vision.

## Sort de deuxième cercle :

### Protection de Solune :

Après une messe de 15 minutes, le prêtre peut accorder un cri de guerre ou un cri défensif à 3 priants (choisis au hasard). Face, cri de guerre, pile, cri défensif

### Lecture de l'avenir :

Après un rituel de lecture (tarot, osselet, dés, boule de cristal, etc.) Le prêtre accorde une prédiction sur l'avenir de la personne et la bénédiction de Solune (effet au hasard : Point de gloire, cri de guerre, cri défensif, protection contre le prochain sort, +1 pv, maladie, choisie par un dé 6)

### Vision du passé :

À la suite d'un rituel de 15 minutes, le prêtre obtient une vision du passé (sur un sujet précis et des choses qui sont arrivées, aller voir l'organisation)

## **Sort de troisième cercle :**

### **Malédiction :**

Le prêtre injure, insulte et maudit une personne pendant 1 minute sans se faire interrompre et au bout de ce temps la cible est touchée par le mauvais œil pour le reste du GN!  
Le prêtre doit aller avertir l'organisation et ira donner un effet à la cible.

## **Sort de quatrième cercle :**

### **Don de Solune :**

Après des funérailles d'une heure au cours duquel les priants célèbrent au nom du mort avec danse, chants et musique pour conjurer le destin, le prêtre lance une pièce, pile la personne revient en mort et attaque tout ce qui bouge, face, elle revient à la vie! (un animateur doit être présent).

# Dieux du culte des héros

Bjorn le  
Bâtisseur,

*légendes il enverrait des muses aux artistes qui se dévouent le plus à leur art pour les inspirer de façon divine.*

*Dieu de la force et des fondations.*

*Il est celui à qui s'adresse les prières pour trouver un bon lieu où s'installer, protéger son chez-soi ou lors d'une épreuve physique.*

Lug le sage,

*Dieu de la sagesse et de la magie*

*Il est celui qui enseigne à ses suivants les secrets de la magie et du mysticisme et qui prodigue sa sagesse et ses conseils aux chefs de clans.*

Dagda le  
poète,

*Dieu des arts.*

*Il est celui qui aide les artistes à trouver l'inspiration, selon les*

Bran Ię  
Cultivatęur :

*Dieu des saisons et des grains.*

Les prières des cultivateurs et des fermiers s'adressent à ce dieu pour que la récolte soit clémente et qu'il n'y ait pas de catastrophe qui ravage leur champ.

Fręyr Ię fęcond,  
*Dieu de la fertilité et de la virilité.*

Les hommes adressent à ce dieu leurs prières lorsqu'ils désirent engendrer une descendance ou trouver femme. Il prodiguerait à ses suivants la capacité de dominer sur les autres hommes en matière de force.

## Sorts de premier cercle :

### **Guérison :**

Guéris une personne après une prière de 30 secondes. La personne est incapable de se battre et d'attaquer pendant 5 minutes.

Morrigan, Macha et Tyr,

*Les Dieux de la guerre.*

Les prières des combattants avant la bataille s'adresse à ces triplés autant pour leur donner l'inspiration du combat qu'une belle mort sur le champ de bataille ainsi qu'un sauf-conduit au Valhalla.

Fęnris Ię chassęur,

*Dieu de la chasse et des bętes.*

Les chasseurs lui font toujours une offrande avant de partir à la chasse pour qu'il guide leur regard vers une bonne proie et que la chasse soit fructueuse.

Fręyja la portęuse,

*Dęesse de la fertilité et de la féminité.*

Les femmes lui envoient leurs prières pour être fertiles et avoir le moins de complications pendant leur grossesse, ses plus ferventes suivantes ont même l'honneur de recevoir quelques secrets de celle-ci en matière de séduction.

### **Messe de combat :**

Après une messe de 15 minutes : 1 cri de guerre par le culte des héros à 3 priants

### **Messe de Fenris :**

Messe inter-GN dans laquelle la pręte organise une traque et capture une créature pour le GN suivant. Au prochain GN la

prête aura une créature  
pour en faire comme son

bon vouloir.

## **Sorts de deuxième cercle :**

### **Conseils de Lug :**

Messe de 15 minutes  
durant laquelle Lug  
prodigue sa sagesse et  
donne conseil à ses  
suivants, ces derniers  
peuvent aussi lui poser  
quelques questions.  
(Prévenir l'organisation  
pour qu'il envoie un  
animateur répondre à vos  
questions)

### **Charme de Freyja :**

Cette messe de 15 minutes  
insuffle à un priant du  
choix du prêtre (cela peut  
être lui) le pouvoir de  
charmer quelqu'un du sexe  
opposé pour une lune.  
Cette dernière tombera en  
amour (un amour normal,  
pas un amour fanatique)

### **Rituel de la traque de Fenris :**

À la suite d'un rituel de 15  
minutes, le prêtre attribue à  
ses suivants une cible. Les  
chasseurs n'auront aucun  
autre objectif autre que la  
chasse de la cible tant et  
aussi longtemps qu'elle  
restera en vie. Le suivant  
recevra +3 pv jusqu'à la  
mort de la cible. Les  
chasseurs doivent avoir des  
peintures tribales.

## Sorts de troisième cercle :

### Messe de Freyr :

Messe de 30 minutes qui célèbre la force et la virilité imposante d'un priant, au bout de cette messe ce dernier a pour le reste du GN, le pouvoir d'insuffler la peur envers ses ennemis (ce dernier se fera remettre un glowstick orange).

Messe de 30 minutes ayant pour but d'obtenir la force de la trinité de la guerre Morrigan, Macha et Tyr, à la fin de celle-ci tous les priants présents obtiennent +1 pv et sont immunisés à la peur pour le reste du GN. Ils doivent dire : « » par les trois! Courage » »

Après une prière de 2 minutes le prêtre immunise la cible contre le prochain coup qu'il reçoit (inclus égorgement/assomme, mais exclus les sorts) la personne doit dire : « » par le bouclier de Tyr » »

### Messe de la guerre :

### Bouclier de Tyr :

## Sorts de quatrième cercle :

### Convocation des Héros :

À la suite d'une messe/fête/rituel d'une heure, le prêtre peut faire venir en ce plan un Ancien Héro qui viendra les assister pour un certain laps de temps. De plus les priants ayant participé à la messe auront +2 pv pour le reste du scénario.

### Possession héroïque :

Après un rituel de 5 minutes, le prêtre peut confier l'âme d'une personne aux héros ce qui amènera une possession par un ancien héros qui lui donnera ses attributs. (Venir voir l'organisation).

### Anathème

### Héroïque

À la suite d'un discours d'environ 1 minute visant à maudire une personne ayant causé du tort au prêtre ou un de ses suivants la personne ciblée perdra tous ses points de gloires et bonus.

## Sorts de cinquième cercle :

### Mur de Bran :

Après un rituel de 1 minute, le prêtre peut mettre au sol une corde de 9 pieds de long qui créera un puissant mur qui fera l'équivalent d'une porte, rien ne peut le traverser. Il faut utiliser un bélier pour le briser ou attendre que ce dernier s'effondre. Le mur dure un cycle. (Coûte un point de gloire au prêtre)

### Totem :

À la suite d'un rituel de 30 minutes, le prêtre peut s'arranger pour qu'un suivant soit entièrement possédé par un Héro et ce dernier deviendra un puissant combattant pour un temps indéterminé. La personne devra être maquillée de runes sur toute la peau visible de son corps et devra être torse nu (pour les femmes nous autorisons une brassière décorum)



# Le culte des fées

## Sorts du premier Cercle :

### **Guérison :**

Guéris une personne après une prière de 30 secondes. La personne est incapable de se battre et d'attaquer pendant 5 minutes.

### **Messe de Protection :**

Après une messe de 15 minutes : +1 PV pour 3 priants.

### **Le Regard de Démakiel :**

À la suite d'une prière de 2 minutes, le prêtre peut purifier un repas, un breuvage ou une personne de tout poison.

## Sorts du deuxième Cercle :

### **Le Voile de l'Automne :**

À la suite d'une prière de 2 minutes le prêtre peut protéger un individu de se faire imposer un contrôle quelconque (charme, domination, etc.).

### **Messe défensive de guerre :**

Après une messe de 30 minutes tous les priants auront un cri de guerre offensive et un cri de guerre défensif : « » par la dame blanche » » jusqu'à utilisation.

### **La Caresse de la Dame Blanche :**

À la suite d'une prière de 5 minutes, le prêtre peut immuniser un de ses suivants à toutes formes de tortures et de contraintes à dire la vérité pour le prochain cycle.

## Sorts du troisième Cercle :

### **Bénédition de vérité :**

À la suite d'une prière de 1 minute, la cible ne pourra mentir pour la prochaine heure.

### **Communion de la nature :**

À la suite d'une messe de 15 minutes, tous les priants présents ne peuvent se faire attaquer par un être de la nature (thériantre, animal, arbre, défenseur de la nature.) Pour le prochain cycle.

### **Le Chant de Numina :**

À la suite d'une prière de 2 minutes le prêtre peut protéger un individu de se faire imposer un contrôle quelconque (charme, domination, etc.).

## Sorts de quatrième Cercle :

### **Les Grands Jeux d'Adlanya :**

À la suite d'une fête d'une heure, les priants présents sont en mesure d'invoquer un de leurs représentants pour les assister. Les participants reçoivent en addition +2pv pour le reste du scénario. (Dois avertir l'animation avant).

### **Les Cheveux du Printemps :**

À la suite d'une messe de 30 minutes, l'âme d'une personne ne peut se faire voler pour le scénario.

### **Anathème des Fées :**

À la suite d'un discours d'environ 1 minute visant à maudire une personne ayant causé tort au prêtre ou un de ses suivants. La cible ne peut plus parler pour les 15 prochaines minutes. (Dire à la fin : Par la volonté des fées toi X tu ne peux plus dire un mot pour les 15 prochaines minutes)

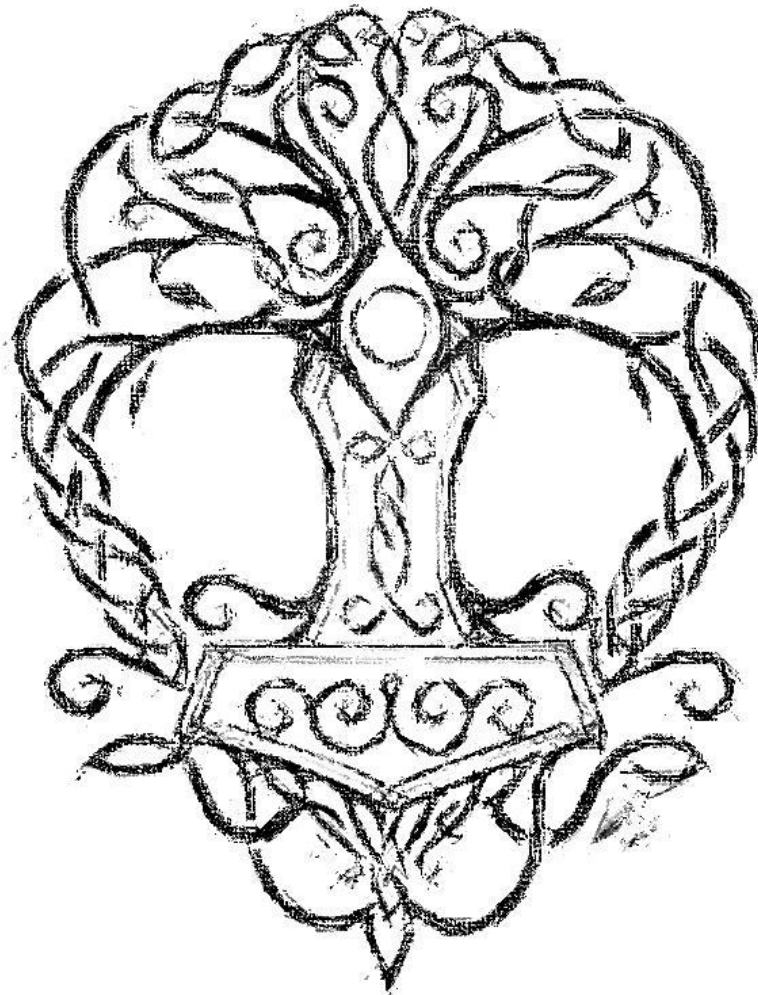
## **Sorts du cinquième Cercle :**

### **La protection du Cerf de l'Ouest :**

À la suite d'une messe de 15 minutes le cercle tracé dans lequel la messe a été faite ne pourra être traversé que par les personnes autorisées. (Le prêtre paie 1 point de gloire pour cette messe)

### **La Dernière Chasse d'Od'Allam :**

À la suite d'un rituel de 15 minutes, le prêtre attribue à ses suivants une cible. Les chasseurs n'auront aucun autre objectif autre que la chasse de la cible tant et aussi longtemps qu'elle restera en vie. Les suivants recevront +3 PV jusqu'à la mort de la cible.



# Autres

Voici quelques dieux neutres qui n'ont toujours pas leurs pouvoirs, mais que si un joueur venait qu'à désirer devenir prêtre de ce dernier nous pourrions créer de nouveaux cercles de prêtrise.

## **Lueromb,**

### *Équilibre*

Dieu de l'équilibre, il prône l'équilibre des choses, que le bien ne peut exister sans le mal, l'ordre sans le chaos, l'amour sans la haine, œil pour œil et dent pour dent et ainsi de suite. Il est le juge des dieux, le seul qui a le pouvoir de condamner un dieu ou de juger ses actes, ses priants en ce monde sont des personnes étranges à côtoyer étant donné leur nature inattendue, un jour ils peuvent être charitable, bon, poli et aidant et le suivant ils sont avares, profiteur et vicieux. Ce dieu est autant apprécié que détesté par les autres.

## **Mynothar,**

### *Commerce*

Dieu du commerce, il est le saint patron de tous les marchands de ce monde, il a enseigné aux créatures pensantes la science des chiffres et leur utilité, il prône le bon profit et encourage ses suivants à voyager ou à fonder de puissants empires commerciaux, il est dit qu'un homme béni par ce dieu réussira tout ce qu'il entreprendra et vivra de palpitantes expériences remplies de transactions et de profits.

## **Hëlm,**

### *Guerre*

Dieu de la guerre et du combat, il prône le combat et les prouesses guerrières, tant qu'il y a du combat il est content, peu importe qu'il soit pour une bonne cause ou non, il est fréquent de voir des prêtres de guerre dans les deux camps lors d'une guerre et ils n'hésiteront point à s'entre-tuer. Hëlm est le patron de l'arène il accorde guérison aux combattants qui ont été vaillants et qui ont tout donné dans ce lieu où son culte prévaut.

## **Morgan,**

### *Secret*

*Déesse des secrets elle détient la connaissance de tout et fait de ses prêtres et de ses suivants les gardiens de ceux-ci. Elle et ses suivants sont souvent en conflit avec Dogannor le dieu du savoir étant donné que celui-ci veut que tout soit su et exposé au grand jour.*

## **La mort :**

N'est pas une divinité en soi, mais bien une puissante entité qui transporte les âmes à leur mort vers leur destinataire, la mort à divers cultes à travers le monde avec des traditions bien particulières.

## **Mythal,**

### *Magie*

Mythal est le fils de Cernunnos et de Nuital, il fut le gardien de la magie pendant que sa mère est absente et il a été chargé de la propager et de l'enseigner aux créatures pensantes de ce monde pour que toute personne désirant l'apprendre puisse en faire usage et qu'elle soit accessible à tous, il fut celui qui enseigna la magie aux anciens et qui leur enseigna tout ce qu'ils savent.

