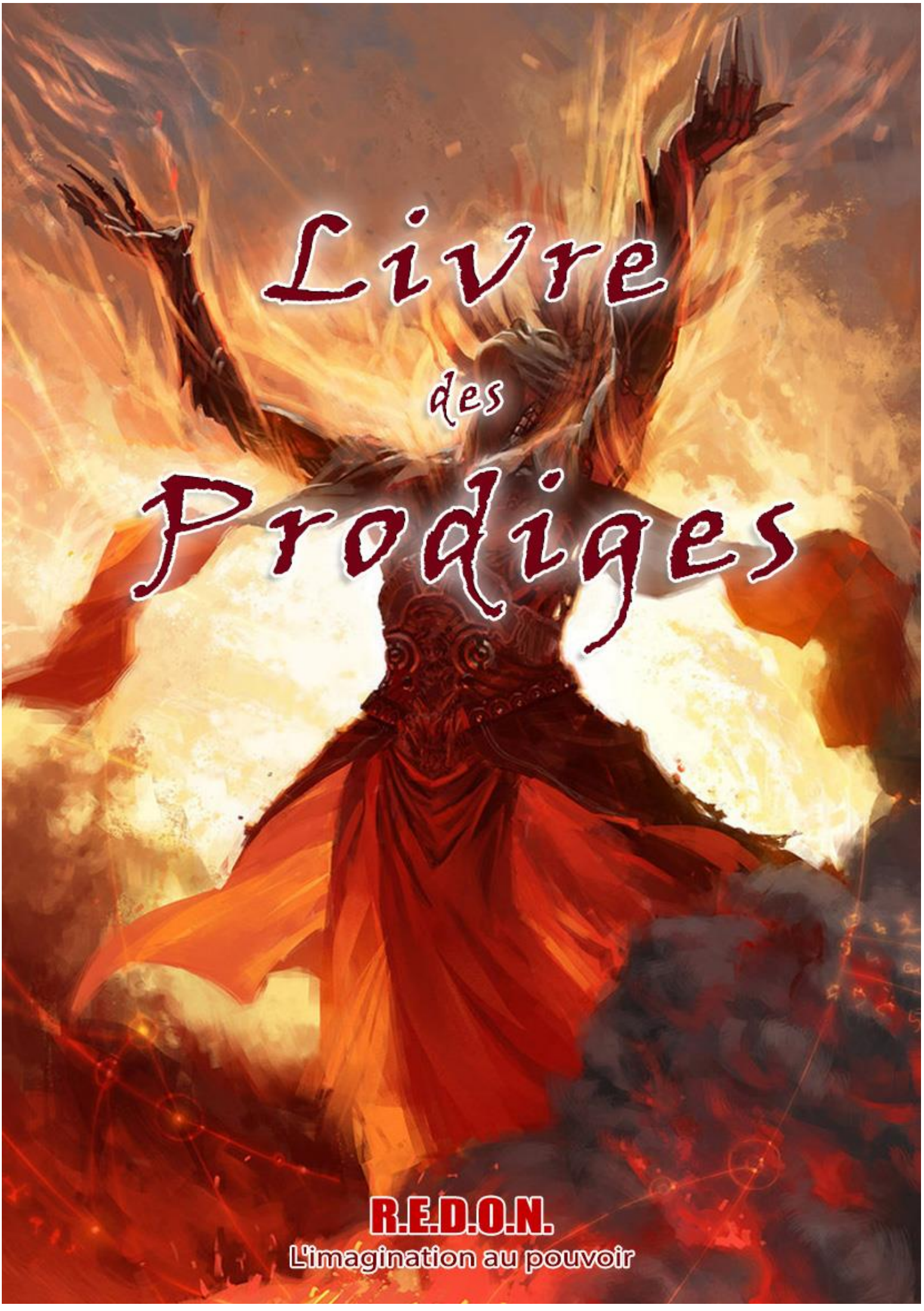

Livre
des
Prodiges
R.E.D.O.N.
L'imagination au pouvoir

Table des Matières

Introduction

I. Concepts Généraux

1°) Les Pouvoirs du Prêtre

2°) Obtention de nouveaux Prodiges

3°) Création de nouveaux Prodiges

II. Les Prodiges Communs

III. Les Prodiges Dédiés

- Du panthéon de PraIos
- Des Dieux des autres panthéon



Introduction

Les Dieux sont une réalité indéniable du monde de Dère, dont chacun peut percevoir la consistance dans les manifestations régulières de leurs volontés sur l'univers.
Ces volontés divines s'exercent le plus souvent par le biais de leurs clergés et particulièrement par l'accomplissement de « Prodiges », ces instants de « magie divine » qui répondent aux prières de leurs prêtres.
Quotidiens, ou presque, ces Prodiges tirent leur « énergie » de l'immense puissance divine dans laquelle un prêtre puise, avec l'assentiment de son Dieu tutélaire.

Si les Prodiges peuvent atteindre à n'importe quelle résultat, puisqu'il n'existe virtuelle aucune limite à la puissance divine, les prêtres sont pourtant limités à l'usage de pouvoirs en rapport directs avec les sphères soumises à la domination de leur Dieu. Ainsi, un Prêtre de Thylos, Dieu de l'Air et de l'Eau, aura-t-il accès essentiellement à des Prodiges en rapport avec ces deux éléments, comme celui de « Marche sur les Eaux » ou celui de « Domination du Vent ».

Au cœur du Livre des Prodiges, vous serons présentés tous les Prodiges accessibles aux Prêtres Dèriens dans l'univers de R.E.D.O.N. Ils sont organisés suivant le schéma simple suivant : d'abord les Prodiges accessibles à tous les prêtres, quelle que soit leur divinité tutélaire, et que nous nommerons Prodiges Communs, puis les Prodiges présentés par Dieu de référence.
Vous trouverez également, en préambule de chaque liste de Prodiges d'un clergé particulier, une présentation du Dieu concerné. Ces informations sont des résumés sommaires des éléments par ailleurs détaillés au cœur de notre autre ouvrage : le « Livre des Dieux ».

Que les Dieux vous accompagnent dans la découverte du « Livre des Prodiges » !.

Bonne lecture,

David Dierickx



I. Concepts Généraux

1°) Les Pouvoirs du Prêtre

Les Prodiges sont les « formules » par lesquelles un prêtre demande à son Dieu de tutelle la réalisation d'un événement extraordinaire.
Ils prennent généralement l'allure d'une prière, plus ou moins longue.

Un Prodige puise son énergie directement au cœur du plan positif, en accord avec la volonté divine.
Ce qui signifie que, contrairement à l'Energie Astrale dont l'utilisation provoquera presque toujours un événement donné, l'Energie « Karmique » (points de Karma) n'est jamais absolument automatique. Si le Prêtre peut essayer de puiser, il est toujours soumis à la vigilance de sa divinité qui peut, si le Prêtre n'est pas jugé digne en l'instant, simplement refuser la réalisation d'un Prodige. C'est généralement ce qui se passe lorsqu'un Prêtre veut provoquer un événement trop manifestement en désaccord avec son orientation fondamentale ou, plus prosaïquement, s'il souhaite juste se faciliter trop évidemment la vie.

Les Dieux sont toujours vigilant sur l'utilisation des pouvoirs qu'ils accordent !

2°) Obtention de nouveaux Prodiges

Un Prêtre n'apprend pas ses Prodiges. Il les connaît.
Son apprentissage initial, ses longues années d'étude théologiques, lui ont communiqué plus qu'une liste de prodiges à utiliser dès le niveau, un véritable sens de la prière et du prodige.

Lorsqu'un Prêtre franchi un niveau vers le haut, et que son maximum de Prodige augmente, il reçoit, le plus souvent au cours de la nuit, une « inspiration », un songe, qui lui communique l'étendue nouvelle de ses « pouvoirs ».
Il est à noter cependant que tel n'est parfois pas le cas, et qu'un prêtre, s'il n'est pas jugé particulièrement méritant, ou trop en dehors de la ligne de conduite fixé par sa Divinité, peut très bien demeurer en deçà du maximum de prodige de son niveau.

3°) Création de nouveaux Prodiges

Les Prodiges en vigueur sur Dère sont tous détaillés au cœur du présent ouvrage. Mais leur nombre n'en est pas figé définitivement, et certains Dieu peuvent créer de nouveaux types de prodiges, voire accepter la proposition d'un Prêtre, fut-il modeste, d'en créer un particulièrement.

Père Raphaël, prêtre de Péraine fut ainsi à l'initiative de plusieurs Prodiges de Péraine fort utiles, de même que Père Lucius, prêtre d'Hésinde, dans son domaine propre…


MIMURA

II. Les Prodiges Communs

Ils sont accessibles à tous les prêtres, quel que soit leur culte.
Le plus souvent ce sont des prodiges qui ne relèvent pas d'une sphère d'influence particulière.

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
APPEL D'UN SERVITEUR DE DIEU	A tous les Prêtres	2D+20 KA	/	1D4 mn	Selon la nécessité de la tâche à accomplir	niveau du Prêtre avec un malus de 4 pts	Au plus 1 fois par mois, le Prêtre peut faire appel aux services d'un être immortel, comme un Déva, un Planétaire, ou même un Solaire. Cet appel doit être fait dans des circonstances de grande nécessité, car les Dieux ont horreur qu'on dérange leurs serviteurs. S'il accepte de se présenter, le Prêtre peut demander à peu près n'importe quoi qui soit dans les capacités de l'immortel, il sera le plus souvent exhaussé, s'il se montre extrèmement respectueux. Après un tel prodige, accordé ou non, le Prêtre perd 2 niveau d'expérience pour 1D4 semaines.
ARME CONJUREE	A tous les Prêtres	5 KA	0	2 ass	2 Tours	18/20	Ce prodige fait apparaître dans les mains du prêtre l'arme symbolique de son culte. L'arme est de belle facture (+1 comme "Andurias"). Elle porte gravé l'emblème sacré du Dieu et brille d'une légère aura lumineuse. L'arme peut être utilisée par le prêtre ou par une personne de la même obédience qui sait s'en servir. A tout moment, le prêtre peut renvoyer l'arme au néant.
BENEDICTION	A tous les Prêtres	2KA	5 m	2 ass	10 mn permanent sur les fioles	automatique	Par la Bénédiction, le Prêtre peut protéger un objet, une zone, une créature contre le Mal/Bien, la magie, ou d'autre prodige. C'est par ce prodige que le Prêtre crêt des fioles d'eau bénite (100cl pour 2KA). Sur un être vivant, la Bénédiction accorde un bonus d'1 pt aux Saves et à l'Attaque, ainsi qu'un +5% sur sa protection à la magie, si les Divinités sont compatibles. Pour un objet, la Bénédiction donne droit à un jet de sauvegarde à 12%, comme pou les objets magiques, ou bien accorde un bonus de 12% à des objets déjà magiques.
CANTIQUE	A tous les Prêtres	2KA	10 m	1 ass	1 ass/niv.	automatique	Le Cantique est un chant, une douce mélopée à la gloire de Dieu. Lorsqu'un Prêtre utilise ce prodige, son Dieu accorde pour lui-même et ceux qui l'accompagne dans un rayon de 10 mètres un bonus de 1 point en Attaque, de 1 point aux Saves et de 2 points aux Points d'Impacts. Le Prêtre doit chanter durant toute la durée du prodige.
COURAGE PRODIGIEUX	A tous les Prêtres	10KA	10 m	6 ass	1 Tour	15/20. en cas de refus épreuve de Charisme ou la valeur de Courage diminue de 5pts pour les 10 Tours suivants.	Ce prodige permet au prêtre de renforcer le courage de la personne de son choix, ou même le sien propre, en augmentant sa note de COURAGE (maxi : 24). Si le prodige réussit, il pourra distribuer 2 pts de Courage pour chaque pt de Karma investi.
EAU ET NOURRITURE MIRACULEUSE	A tous les Prêtres	1KA/portion	/	10 Tours	/	10/20 ou 14/20 pour un prêtre de Zayel	Ce prodige transforme n'importe quelle matière en eau et en nourriture. Une personne peut survivre une journée avec une seule portion.
GALVANISME	A tous les Prêtres	1DKA	5 m	3 ass	1 minute	12/20 ou 14/20 pour un prêtre de Rondra	Par ce prodige, le Prêtre confère à tout un groupe (jusqu'à un maximum de 1 personne pour chacun des niveaux du prêtre) une ferveur combative décuplée. Le courage de chacun augmente de 3 points. La Force et la Valeur d'Attaque augmentent également, pour une valeur de 1 point.
IMPOSITION DES MAINS	A tous les Prêtres	10KA	0	4 ass	/	12/20 pour guérir maladie et poison, 16/20 pour redonner des pts de vie	Le Prêtre impose sa main sur le front de la personne à soigner. Ce prodige guérit immédiatement les blessures (10 pts de vie sont rendus au blessé), les maladies jusqu'à la force 5, il neutralise les poisons jusqu'à la force E.

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
IMPOSITION DES MAINS des Prêtres de la vie et de la médecine	A tous les Prêtres	10KA	0	4 ass	/	18/20 pour guérir les poisons et les maladies, idem pour les pts de vie	Ce prodige guérit immédiatement les blessures (20 pts de vie sont rendus au blessé), les maladies jusqu'à la force 5, il neutralise les poisons jusqu'à la force E.
INTERRACTION DIVINE	A tous les Prêtres	3D KA et 100 à 400 points d'aventure	0	5 ass	permanent	niveau du Prêtre	Par ce prodige, le Prêtre accorde un niveau d'expérience, ou un souhait, à un Prêtre subalterne, particulièrement méritant.
MARTEAU SPIRITUEL	A tous les Prêtres	2D+2 KA	25 m	3 ass	2 ass+1/niv	niveau du Prêtre avec bonus de 1 pt	Ce prodige est le prodige offensif de référence des Prêtres. Grâce à lui, il peut frapper à bonne distance un adversaire. Les points d'impacts occasionnés sont de (1D+1/niv.), la protection de la cible est toujours efficace. Il s'agit en fait d'un coup de marteau de guerre puissant et invisible, donné à distance. Le Prêtre peut donner un coup par assaut sans autre dépense de Karma. Pour que le coup porte effectivement le Prêtre doit réussir une épreuve d'INTELLIGENCE par assaut.
POING VENGEUR	A tous les Prêtres	1D KA	30 m + 1/niv.	1 ass	/	16/20	Par ce prodige, le prêtre fait apparaître un poing fermé de pierre de la taille de sa propre main, qui filera en crépitant et en laissant derrière lui un sillage d'étincelles. Il part dans la direction souhaitée par le prêtre pour frapper un sujet visible. Le poing touche toujours, faisant autant de blessures que le niveau du Prêtre. La victime doit réussir un jet de force avec malus de 2 pour ne pas tomber a sol sous l'impact.
PRIERE COLLECTIVE	A tous les Prêtres	4 KA	20 m	1 Tour	jusqu'à minuit	16/20	Le Prêtre récite une prière afin que sa divinité intervienne en sa faveur dans la journée en cours. Tous ceux qui participent à la cérémonie en répétant la prière avec conviction reçoivent son bénéfice. Durant la journée qui suit la prière, le sujet bénéficie une fois d'un bonus d'un point sur un jet de dé 20 ou de 5% sur un jet de pourcentage (talisman, ou autre). Si un sujet peut participer à plusieurs rituel de ce genre dans une même journée, les effets n'en sont évidement pas cumulatifs. De plus, les Dieux peuvent s'en trouver froissés. Les Coups de Maître sont accessibles ainsi. Les bénéfices sont de 2 points ou 10% pour une prière collective conduite par un prêtre de niveau 12. Ils sont de 3 points ou 15% avec un prêtre de niveau 16.
PROPHETIE	A tous les Prêtres	1D + 10 Ka	/	1D6 Heures de prières et de méditation	selon volonté Divine	niveau du Prêtre avec un malus de 3 pts	Au plus 1 fois par mois, le Prêtre peut interroger son Dieu et tenter d'interpréter les signes qu'il daignera peut-être lui adresser. Il pourra ainsi être éclairé sur un sujet précis, une date, un événement, un lieu… Pour communiquer ce type de signe, le Dieu utilisera toute sorte de moyen, tels que des visions, des voix, un songe... Le plus souvent, ces signes sont obscures, et il faut parfois au Prêtre un effort pour comprendre les "propos" de son Dieu. Ce prodige nécessite le sacrifice d'au moins 1 Kg de sels rouges, et selon la nature du Dieu un sacrifice supplémentaire, tel que des joyaux, des vies, animales ou humaines...
REGENERATION PERMANENTE	A tous les Prêtres	2D+4 ka dont 1 permant.	0	2 ass	Cf effets	niveau du Prêtre avec malus de 2. Si échec, perte de 10 pts de karma.	Prodige particulier, il fut retrouvé dans une bibliothèque abandonnée par le prêtre de Péraine Raphaël Frontenac. Le sujet du prodige récupère régulièrement des points de vie durant un certain temps. Du niveau 3 à 8 du prêtre récupération de 1 pt par 2 assauts, durant 20 assauts. Niv 9 à 13, 1 pt par ass pour 1 minute. Niv 14 à 16, 2 pts par ass pour 1 tour. Niv 17 à 20, 3 pts par ass pour 3 tours. Niv 21 et +, 4 pts par ass pour 1 heure entière.

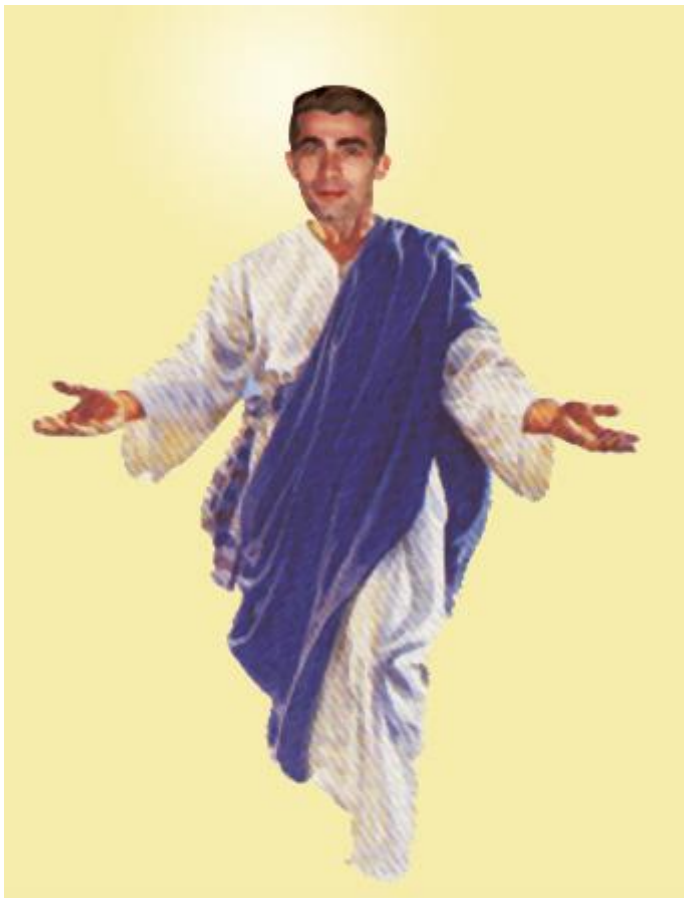
NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
SANCTIFICATION	A tous les Prêtres	2D+4 ka	/	1 semaine	permanent	niveau du Prêtre avec bonus de 2	La Sanctification est un rituel religieux très long, durant lequel le Prêtre doit impérativement jeûner et méditer. Au terme de ce prodige, le lieu choisi devient réellement consacré, et se trouve protégé d'une certaine façon aux forces du mal. Un Prêtre dans l'enceinte d'un lieu consacré à son Dieu jouie d'un bonus de 2 pts en Courage, de 1 en Parade et de 2 en Protection. Ce prodige, très éprouvant provoque une perte de 2 pts en Force et en Constitution pour le Prêtre (durant 1 mois complet). Il doit en outre sacrifier 500 p.d'or d'encens et de parfums, ainsi que 2 grammes de sels rouges par m².
SANCTUAIRE	A tous les Prêtres	1D+1 KA	0	1/2 ass	1 T / niv.	13/20	Lorsqu'un Prêtre lance un prodige de Sanctuaire, tous ses adversaires présent doivent lancer un jet de protection contre les sorts. Tout individu ratant son jet ignorera le Prêtre et attaquera éventuellement une autre personne. Le Sanctuaire ne protège pas des sorts à effet de zone (boule de feu...). A noter que durant toute la durée du prodige, le Prêtre ne peut en aucun cas entreprendre des actions offensives, même s'il peut pourtant lancer des Bénédictions, un Cantique...
SCEAU DU SECRET	A tous les Prêtres	3D KA	5 m autour du Prêtre	3 ass	1 mn	niveau du Prêtre	Ce prodige permet au Prêtre de communiquer dans le secret le plus absolu, avec un nombre de personne au maximum égal à son niveau. Il désigne qui peut entendre ses propos, et y répondre sans risque que leur échange ne soit perçu par des indésirables. Il faut noter que seul le Dieu du Prêtre, Los et le Dieu sans nom pourront éventuellement avoir connaissance de ces propos. Au terme de prodige, le Prêtre souffre de maux de tête violents (-2 pts en Intelligence pour 1D4 heures).
THEOPATHIE	A tous les Prêtres	5 KA	à volonté	2 Tours	à volonté	15/20	Par ce prodige, un prêtre peut communiquer avec un de ses confrère dévoué au même Dieu.

III. Les Prodiges Dédiés

Les Prodiges dédiés relèvent tous d'une sphère d'influence divine particulière :
le feu, la terre, la guerre, la santé, …

Ces prodiges ne peuvent être obtenus que par un prêtre de l'obédience concernée.

Vous les trouverez ci-après, classés par l'ordre alphabétique du Dieu auquel ces prodiges sont liés dans le panthéon de Praïos.



BORON. *Dieu de la mort et du sommeil.*



Symboles et Influences : la roue cassée et la faux. La Mort, l'Oubli, l'Ombre, le Silence.

Boron est le dieu le plus craint des hommes… On ne plaisante pas impunément avec la Mort.
Mais il ne laisse pourtant pas d'être apprécié, pour le réconfort que parfois accorde l'oubli, dont il est le père, et pour le sommeil réparateur si nécessaire au corps fatigué.
Il est souvent représenté sous la forme d'un homme à tête de corbeau ou par un beau jeune homme aux yeux totalement noirs.
Divinité obscure et silencieuse, Boron impose le même mutisme à ses prêtres hors des moments dévoués à son service ; ce sont eux, d'ailleurs, qui officient dans le service des morts.

Le prêtre de Boron

Les prêtres de Boron sont vêtus de Noir. Cette couleur symbolise mieux que toute autre à la fois la mort et la notion d'infini.
Pour un prêtre de Boron seul l'au-delà revêt une quelconque importance : une âme ne vient sur *Dère* que pour mourir et le sacerdoce du prêtre est d'aider les mortels à accepter cette loi divine.
Dans cette perspective, les biens matériels n'ont pas d'importance, et sont même bien souvent méprisés et dénoncés comme une entrave à l'acceptation de la condition de mortel.
Le prêtre renonce le plus souvent à toute possession personnelle.
Au commun des mortels, le prêtre de Boron semble souvent sans émotion, « froid comme la mort »… C'est aussi parce que la grande majorité d'entre eux a fait un vœu de silence quasi complet.

> ***Les Bavards****. Une fraction des prêtres de Boron refuse de se soumettre à cette règle par trop draconienne, arguant du fait que Boron est aussi le Dieu du sommeil, et que bien des hommes parlent en dormant. Cette vue ne recueille évidemment pas l'assentiment du haut clergé de Boron, et nombre de prêtres, membres de cette fraction se sont vus persécutés (progression hiérarchique bloquée, réprimandes publiques, brimades, nomination dans des contrées particulièrement reculées et/ou hostiles, emprisonnement…).*

Commandements :
- **Soin des morts** : Le corps d'un défunt doit toujours recevoir les derniers sacrement, qu'il soit inhumé ou brûlé selon ses volontés et les coutumes de la région.
- **Paix des Morts** : Un esprit errant, un revenant doivent toujours être libérés pour retrouver la bénédiction des Douze.
- **Silence** :Un prêtre de Boron, pour honorer son Dieu, doit s'efforcer de retrouver l'état initial du monde, le silence. Il doit fuir les paroles inutiles. (1 phrase par tour en général, mais surtout, ne parler que pour dire quelque chose d'important. La parole doit être synthétique)

Idéaux :
Travailler sur Dère à la compréhension des âmes, des caractères et à la lecture des rêves.
Travailler à ce que la morts ne soit pas bafouée par des invocateurs nécromants inconséquents.

Devises :
« Le royaume des morts est cent fois plus vaste que celui des vivants. »
« La mort n'est pas la fin, elle est le début de l'immortalité. »
« Tu a encore un mort à rendre à Boron ! »

Les Prodiges de Boron



NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
AMNESIE	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	8 KA	20 m	6 ass	1 jour (24h)	Niveau du Prêtre avec un malus de 2 pts, si échec épreuve de Charisme ou c'est le maître de jeu qui choisi la personne qui perdra la mémoire.	Ce prodige occasionne une amnésie chez un être vivant intelligent, présent dans la portée du prodige. Les victimes oublieront pendant toute une journée tout ce qu'ils savent, qui ils sont et ce qu'ils sont venus faire à l'endroit où ils se trouvent. Le Prêtre choisi la personne à mettre dans cet état. Les victimes de cette amnésie diminuent de 4 pts toutes les valeurs nécessaires au combat (AD, FO, ATT, PRD, CO), elles perdent le sens de l'orientation, et elles se rendront avec 50% de chance par assaut.
CORBEAU D'AUGURE	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	1D+3 KA	10 m environ	1 minute	1 minute	niveau du Prêtre avec malus de 2 pts	Ce prodige, qui ne peut être accordé qu'en extérieur, invoque un corbeau d'un noir profond, de grande envergure, qui apparaît dans le ciel, au dessus du Prêtre. Lors du Prodige, le Prêtre doit annoncer une question ("Ô Corbeau d'Augure du puissant Boron, dit moi, y aura-t-il de l'hydromel dans la prochaine auberge ?"). Si la réponse à cette question est oui, l'oiseau décrira un cercle au dessus du Prêtre. Si la réponse est non, il piquera vers le sol, et remontra pour disparaître à l'horizon.
CORBEAU MORTEL 1/3 Petit	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	1D+2 KA	0	4 ass	2 Tours	12/20	Ce prodige invoque un corbeau d'un noir profond, d'une taille un peu supérieure à celle d'un corbeau normal, qui apparaît directement posé sur le bras du Prêtre. Il est intelligent, et peut, sur sollicitation verbale, attaquer un adversaire. Il combat jusqu'à sa destruction. (Corbeau Mortel Petit : EV : 20, Att : 12, Prd : 5, P.I.: 1D+2 (serres)).
CORBEAU MORTEL 2/3 Moyen	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	2D KA	0	3 ass	3 Tours	niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts	Ce prodige invoque un corbeau d'un noir profond, de grande envergure, qui apparaît directement posé sur le bras du Prêtre. Il est intelligent, et peut, sur sollicitation verbale, attaquer un adversaire. Il combat jusqu'à sa destruction. (Corbeau Mortel Moyen : EV : 40, Att : 15, Prd : 8, P.I.: 1D+5 (serres)).
CORBEAU MORTEL 3/3 Grand	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	4D KA	0	3 ass	1 Heure	niveau du Prêtre	Ce prodige invoque un corbeau d'un noir profond, de très grande envergure, qui apparaît directement posé sur le bras du Prêtre. Il est intelligent, et peut, sur sollicitation verbale, attaquer un adversaire. Il combat jusqu'à sa destruction. (Corbeau Mortel Grand : EV : 50, Att : 16, Prd : 8, P.I.: 1D+5 (serres) - 2 attaques possible).
DIALOGUE MORTUAIRE	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	2D KA	1 m	4 ass	1 minute	15/20	Ce prodige permet au prêtre de poser des questions à un cadavre mort depuis moins de un jour pour chacun des deux niveaux que possède le prêtre. Les réponses obtenues seront invariablement "oui", "non" ou "je ne sais pas". Ce prodige peut être assez impressionnant pour des non-initiés, car durant toute la durée d'effet, le visage du défunt s'anime (comme pour un zombie).
DOIGT DE LA MORT	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	2 KA / niv adversaire	à vue (maxi 100m)	1 ass	/	niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts	Ce prodige terrible permet au Prêtre d'envoyer un adversaire voir Boron... Il est efficace sur toute créature humanoïde ou animale, mais n'est possible que si le Niveau du Prêtre multiplié par 2 et augmenté de 6D6 est supérieur à la résistance à la magie de l'adversaire augmenté de 3D6.

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
DOMINATION DES MORTS VIVANTS (appel)	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	5 KA	à vue	4 Tours	jusqu'à destruction	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts	Le Prêtre peut faire apparaître un mort vivant qu'il contrôlera sans problème, les faisant combattre pour lui, porter... Il peut les renvoyer à n'importe quel moment, sans dépense de points de Karma. Du niveau 1 à 10 "squelettes" ou "zombies" (1 du niv 1 à 6, 2 de 7 à 11, 4 de 12 à 16 et 6 pour niv 17 et +), du niveau 11 à 17 "goule" (1 du niv 11 à 15, 2 de 16 à 18, et 3 pour 19 et +), et à partir du niveau 18 "ombre" (1 du niv 18 à 20, 2 pour 21 et +).
DOMINATION DES MORTS VIVANTS (renvoi)	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	3 KA	à vue	2 ass	/	niveau du Prêtre avec un malus de 2 pts	Par ce prodige, le Prêtre peut en se concentrant, renvoyer vers le néant un mort vivant qu'il n'a pas lui même invoquer. Ce prodige agit avec la puissance suivante: du niveau 1 à 7 "squelettes" ou "zombies", du niveau 8 à 12 "goule" du niveau 13 à 16 "ombre"et à partir du niveau 17 "nécrophage".
ECHANGE DE VIE	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	2D+4 KA	3 m	2 heures	permanent	niveau du Prêtre avec bonus de 1 pt	Le prêtre opère un rituel prodigieux qui vise à ramener à la vie un cadavre (mort depuis moins de 1 mois par 4 niveaux du prêtre), en sacrifiant une victime de la même race (au moins 50%). La victime doit être au moins du même niveau que la personne à ramener à la vie.
FROID MORTEL	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	3 KA / Ass	15m	1 ass	Cf Coût	niveau du Prêtre, avec bonus de 1	Par ce prodige, le Prêtre provoque la sensation d'un froid intense et surnaturel chez un humanoïde. Lorsqu'il fait la demande de son prodige, le Prêtre indique le nombre d'assaut que dureront les effets. Si le prodige est accordé, alors le sujet perd 2D6 de points de vie, causés par le froid, chaque assauts, et pour le nombre d'assauts choisit par le Prêtre.
LEPRE INTOUCHABLE	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	1D+4 KA	0	2 ass	1 Tour	niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts	Toute créature blessant le Prêtre de Boron au corps à corps (directement, non par l'intermédiaire de la magie, d'un sort, prodige...) subit en retour 1D6 points de blessure.
LETHARGIE	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	7 KA	20 m autour du Prêtre	2 ass de mélopée	10 Tour	Niveau du Prêtre avec un bonus de 2 pts, si échec épreuve de Charisme ou c'est le maître de jeu qui choisi la personne à endormir.	Ce prodige fait tomber un être vivant, présent dans la portée du prodige, dans un état de profond sommeil. Le sujet du sort est choisi par le Prêtre.
MASQUE MORTUAIRE	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	4 KA	6 m	2 ass	20 ass.	16/20, en cas de refus épreuve de Charisme ou c'est le prêtre qui perd 1 point d'initiative.	Ce prodige crée une illusion de visage horriblement décharné en lieu et place du visage du Prêtre. Tous ses adversaires intelligents subiront un malus de 2 points à leurs jets d'initiative.
NUIT DE CAUCHEMAR	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	8 KA	1 km	1 heure	jusqu'à la prochaine nuit de sommeil	12/20, en cas de refus épreuve de Charisme ou c'est une personne au choix du M.J. qui subit les effets	Ce prodige génère chez le sujet des troubles hallucinatoires, qui ne l'empêchent pas de dormir, mais qui peuplent sa nuit de rêves atroces et angoissant. Au matin, la victime a perdu 2 points d'Intelligence, 2 points de Sagesse, 10% des points de vie de sa base normale, et 1 point de Force (les malus de Fo sont cumulables sur plusieurs jours, si les nuits sont consécutives). Il se montrera particulièrement nerveux la journée suivant cette nuit de cauchemar, et aura même du mal à trouver le sommeil (épreuve de Sagesse et de Courage, bonus de 2 sur chaque, pour réussir à s'endormir).

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
PACTE DE BORON	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	3D+6 KA	2 m	12 heures moins une heure par 2 niveau du Prêtre	1 semaine / 3 niv. du prêtre.	Niveau du Prêtre avec malus de 2 points, en cas de refus épreuve de Charisme ou perte pour 1D6 jours de 3 points dans la qualité choisie lors du rituel.	Le prêtre sacrifie sur un autel de Boron une victime qui doit être de la même race que la sienne. Durant le rituel sacrificiel, le Prêtre choisi une des neuf qualités (majeures ou mineures), et récite sans fin la litanie : "in nomine Boron, …(qualité) victimus ego est". Au terme de ce rituel, et si le prodige est un succès, le prêtre remplace la valeur de sa qualité par celle de la victime du sacrifice. *N.B.: la transformation peut être intellectuelle ou physique, mais aucune qualité ne peut augmenter ainsi de plus de 200%.* L'usage de ce prodige est possible pour autrui
PESTILENCE CADAVERIQUE	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	10 KA	10 m de rayon	2 ass	1 T / niv.	niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts	Ce prodige permet au Prêtre de répandre une odeur de cadavre en état, plus ou moins avancé, de décomposition. L'odeur peut en être tellement épouvantable que toutes personnes présentent, en dehors des prêtre de Boron naturellement immunisés à ce prodige, subissent un malus de 4 points en Att, Prd, Co et Ad (seulement malus de 2 si ils se trouvent en extérieur)
SOMMEIL AGITE	BORON, Dieu de la mort et du sommeil	5 KA	Sans limite	5 Tours	jusqu'à la prochaine nuit de sommeil	14/20, en cas de refus épreuve de Charisme ou c'est une personne au choix du M.J. qui subit les effets	Grâce à ce prodige, le Prêtre peut troubler le sommeil profond d'un individu, lui donnant une série de cauchemars terrifiants. Au réveil, le sujet du prodige a perdu 10% des points de vie de sa base normale, et 1 point de Force (les malus de Fo sont cumulables sur plusieurs jours, si les nuits sont consécutives). Il faut une nuit de sommeil correcte pour récupérer les effets d'une nuit agitée.

FIRUN. *Dieu de l'hiver et de la chasse.*



Il est dit « identifié » à **Andhor** (Dieu du sommeil, de la glace et du froid).

Symboles et Influences : l'hiver, neige, glace, la chasse, le nord, contrôle de soi

Firun est le Dieu de l'Hiver et de la Chasse. Il est le maître du froid et du gèle, son pouvoir est si grand qu'il peut même refroidir les esprits du vents lorsqu'ils parcourent son domaine et les rendre glacials.
Il a reçu de Los la souveraineté sur la glace.
Il entre aussi dans ses prérogatives de favoriser le chasseur respectueux de la nature et des animaux et de punir celui qui tue sans discernement et se comporte sauvagement.
« Il casse facilement aux doigts de l'homme insouciant l'arc de la chasse ! »

Firun aime parfois s'incarner en un homme robuste, abondamment barbu ou au contraire totalement imberbe, et portant une peau d'ours blanc. C'est un dieu austère, qui ne rie jamais !

Le prêtre de Firun

Il est vêtu d'une robe blanche ou de bleue pâle, bordée de fourrure.
Le prêtre de Firun est un homme des bois et un chasseur hors-paire. Il est souvent à l'affût d'un signe de Firun dans le comportement de ses proies. C'est un mystique qui sait guetter les symboles les plus discrets…
Pour lui, il existe assez peu de différence entre les hommes et les animaux, et la chasse est considérée comme le moyen de mesurer, d'égal à égal si possible, les compétences des uns et des autres. C'est toujours pour lui une occasion unique d'observer ses contemporains et ses ouailles.
En toute chose, le prêtre de Firun doit affecter un sérieux sans faille. Il n'y a pas de place dans le clergé de *Celui-qui-ne-sourie-jamais* pour les caractères faibles.

Commandements :
Commandement du chasseur solitaire (applicable tous les jeudi de septembre)
« Ta chasse seul tu feras.
Ta proie seul tu tueras.
Ton gibier seul tu mangeras. »

Commandement de la dignité (applicable en permanence)
« Celui qui rit à l'air d'un sot !
Le prêtre du Grand Firun se distingue du commun par son sérieux. Il doit le porter sur lui, et dans son vocabulaire et son humeur. »

Idéaux :
Trop de ruses dénature la chasse.
La vie n'est pas difficile ou facile. Elle est le combat permanent du chasseur et de sa proie.

Devises et expressions récurrentes :
« Va mon frère, si telle est la volonté de Firun, ta chasse sera propice ! »
« Rires gras ? Humeur de sot ! »

- Prodiges de Firun



NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
ANTIPATHIE ANIMALE	FIRUN. Dieu de l'hiver et de la chasse	1D+2 KA	20 m	2 ass	10 heures + 1 h / niv.	15/20, si échec épreuve de Charisme ou le prêtre est lui-même victime d'une antipathie animale.	Ce prodige rend la victime, que le prêtre peut voir, désagréable aux animaux. Son cheval renâcle, les chiens aboient après lui, les chats le fuient ou crachent à son passage… *N.B.: un animal familier sera distant et rétif mais ne fera rien pour blesser son maître.*
ARC MIRACLE	FIRUN. Dieu de l'hiver et de la chasse	1D+6 KA	0	3 ass	1 heure	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts	Par ce prodige, le prêtre invoque un grand arc, en ivoire blanc, et son carquois de vingt flèches aux propriétés prodigieuses. Si c'est le prêtre lui-même qui utilise ces éléments, l'arc occasione 1D+6 P.I., possède une portée de 100 mètres et permet de décocher 2 flèches dans un assaut.
CHASSE MIRACULEUSE	FIRUN. Dieu de l'hiver et de la chasse	2D KA	1Km	2 Tours	1 heure	niveau du Prêtre avec bonus de 5 pts.	Ce prodige permet au Prêtre ou à un groupe par lui désigné, de faire une chasse extraordinaire. Même si l'environnement est peu propice à cette activité, on verra subitement apparaître un grand nombre d'animaux (lièvres, bêtes fauves, poissons...).
CHUTE DE GRELE	FIRUN. Dieu de l'hiver et de la chasse	9 KA	25 m	2 ass	5 ass	niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts. Si échec, ép. Charisme ou un peu de grêle tombe seulement sur le prêtre, lui faisant 3D4 de BL.	Lorsqu'un Prêtre déclenche la colère de Firun, celui-ci fait s'abattre un déluge de grêle sur une zone de 6 mètres de diamètre. Toute créature présente dans cette zone subirat 1D4 de Bl par niveau du Prêtre, et ce tant qu'elle restera dans la zone d'effet du prodige. *N.B.:il faut retirer aux Bl la valeur de protection, et 3 fois celle du bouclier si celui-ci est tenu au dessus de la tête.*
DESASTRE HIVERNAL	FIRUN. Dieu de l'hiver et de la chasse	12 KA	2 Km	5 ass	2 mn pour la grêle, 1 heure pour la neige	Niveau du Prêtre.	Ce prodige déclenche au choix du Prêtre une chute de grêle sur une vaste surface (1Km²), ou des chute de neige, sur la même surface. En cas de grêle, chaque personne non abritée dans la zone d'effet doit lancer un pourcentage. Sur un résultat de 80 à 100%, elle à été blessée par de gros grêlons et perd 2D4 de blessure (moins protection, bouclier valant ici 3 pts). Un tirage doit être fait à chaque minute. En cas de neige, chaque personne non abritée présente dans la zone a 25% de chance par quart d'heure de s'égarer (75% si elle n'est pas originaire de cette région).
ELOGE DE LA FOLIE	FIRUN. Dieu de l'hiver et de la chasse	2D + 2 KA	15 m	2 ass	3 Tours	Niveau du Prêtre	Par ce prodige, le prêtre cible un individu qu'il peut voir, et le rend fou de rage au point qu'il attaque toute personne à portée de lui et tente de les tuer. Laissé seul, le sujet se recroqueville sur lui-même en sanglotant, incapable d'avoir un comportement sensé. Il devra alors réussir un jet de Sagesse pour ne pas tenter de se suicider.. Si le sujet survi au prodige, il gagne un point de Sagesse définitivement et est de surcroit immunisé à ce prodige. *N.B.: le sujet peut tenter de résister aux effets du prodige en réussissant une épreuve de Sagesse avec malus de 6 + (1/2 niv du prêtre).*
LIMIER DU TRES HAUT	FIRUN. Dieu de l'hiver et de la chasse	1D KA	1 m	5 ass	1 heure par niveau du prêtre	16/20	Ce prodige provoque l'apparition, aux pieds du prêtre, d'un chien des steppes (Rusky) de couleur grise. Ce Limier est un chasseur hors pair, capable de traquer une proie durant des heures sans jamais s'épuiser. Son flair est proprement extraordinaire et peut suivre une piste ancienne d'au plus dix jours. Il est intelligent, et peut, sur sollicitation verbale, attaquer un adversaire. Il combat jusqu'à sa destruction. (Limier du Très Haut : EV : 25, Att : 12, Prd : 2, P.I.: 1D+2 (crocs)).

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
MUR DE GLACE	FIRUN. Dieu de l'hiver et de la chasse	8 KA	à vue	1 mn	1 T/niv.	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts	Grâce à ce prodige, le Prêtre de Firun peut créer un mur de glace de 50m de long, de 5 m de haut et de 2 m d'épaisseur (mesures maximum pouvant être réduites). L'eau peut aussi être changée en glace jusqu'à un volume de 500 mètres cubes.
PICS DE GLACE	FIRUN. Dieu de l'hiver et de la chasse	2 KA par 5 pts de Bl infligés	20 m	2 ass	/	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts	Par ce prodige, le Prêtre provoque une volée de morceaux de glaces, pointus, qui iront frapper en ligne droite un adversaire situé devant le Prêtre (il ne doit pas y avoir d'obstacles sur la trajectoire). Les pics de glace disparaissent immédiatement après l'impact. Le prêtre peut occasionner un maximum de 3 fois son niveau de blessures

GUERIMM. *Dieu du feu et de la terre.*



Symboles et influences : le feu, la terre et ses tremblements, les minerais, les métaux, la mécanique, les constructions, le travail manuel et l'artisanat, les mines.

Guérimm est un Dieu ombrageux et exigeant, il est cependant aimé des mortels car la tradition veut que ce soit lui qui ait intercédé auprès de « Celui-qui-se-conçut-lui-même » pour que le Feu soit donné aux peuples de Dère.

Guérimm est un dieu puissant et ombrageux dont les prodiges, comme ceux de Praïos, sont souvent spectaculaires. Ses colères, qui se traduisent souvent par des séismes d'une grande ampleur, sont terrifiants et souvent mortels.
Du fait de ses sphères d'influence, Guérimm est le Dieu du Panthéon de Praïos que préfèrent les nains.

Le prêtre de Guérimm

Ses prêtres sont vêtus de cuir et portent souvent une lanterne. Obligation leur est faite de préserver les feux. Leur symbole est le marteau et l'enclume.
Ce qui caractérise un prêtre de Guérimm c'est avant tout son sérieux et sa concentration, même si, comme guérimm lui-même, il lui arrive de se laisser aller à un mouvement d'humeur « bruyant ». Quoiqu'il en soit, c'est un homme solide et responsable

Lorsqu'il parcoure le monde pour les besoins de son art ou pour trouver certains minerais rares, le prêtre s'associe volontiers à des groupes d'aventuriers.
C'est un bon compagnon, fiable et efficace, mais qu'il vaut mieux ne pas trop brusquer… Son humour est parfois à sens unique, et s'il aime bien railler ses comparses, il n'aime guère être le dindon de la farce… Et il est difficile de « souffler la flamme de la colère » d'un prêtre de Guérimm !

Commandements :
- **Feu** : « la flamme de Guérimm jamais ne te quittera »
- **Forge** : « parcours le monde et toujours t'approprie les secrets du métal »

Idéaux :
- Un prêtre de Guérimm ne se sépare jamais de la flamme de Guérimm. Il s'oppose même régulièrement à ce que l'on éteigne volontairement un feu (fut-ce un feu de camps au petit matin). Il convient de le laisser s'éteindre de lui-même et même un incendie ne pourra qu'être circonscrit devant lui !
- Un serviteur de Guérimm travaille toujours à mieux connaître les secrets de la forge. Il doit atteindre à la perfection du geste et à la pureté de la lame.

Devises :
« Pour trouver la forme cachée dans le fer, il faut plus de patience et de sensibilité que de force et de puissance »
« Tu sera un marteau ma fille, pas une un enclume ! »

- Prodiges de Guerimm



NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
CHEMIN DE LA TERRE	GUERIMM, Dieu de la forge et du feu	1D+4 KA	/	3 ass	1 journée	12/20	S'il possède une goutte de sang du sujet, ou un lambaux de ses vêtements, le prêtre peut automatiquement par ce prodige remonter sa piste. Toutes ses traces de pas apparaîtront pour le prêtre profondes et visibles.
COUP DE MARTEAU	GUERIMM, Dieu de la forge et du feu	9 KA	100 m	1 Tour	/	Niveau du Prêtre, si échec épreuve de Charisme ou le tremblement de terre à lieu sous les pieds du Prêtre sur 100m !	Ce prodige fait trembler la terre assez fortement, sur une surface de 100 m², à une distance maximale du Prêtre de 100 m. Les bâtiments de petite taille ou de structure faible auront 50% (+ ou-) de s'écrouler. Toutes les créatures vivantes s'y trouvant devront jeter un D100. De 01 à 70 = pas de dégâts; de 71 à 85 = 2D bl; de 86 à 95 = 5D bl; de 96 à 99 = 10D bl; sur 00 = mort !
ECLAT SCINTILLANT	GUERIMM, Dieu de la forge et du feu	1D+1 KA	5 m	5 ass	1 Tour	Niveau du Prêtre	Ce prodige ouvre une porte vers une mine de gemmes et permet d'y récupérer (niv du prêtre x 5) pierres précieuses brutes de 2D20 carats chacunes. Le MdJ lancera un D8 pour la nature des pierres : 1,2,3 saphir ; 4,5 émeraude ; 6,7 rubis et 8 diamants.
ERUPTION GUERIMMIQUE	GUERIMM, Dieu de la forge et du feu	10 KA	50 m	2 Tours	1 Tour	Niveau du Prêtre	Ce prodige fera s'ouvrir la terre sur une surface de 100 m². Cette surface sera couverte de lave en fusion. Le Prêtre décide de la forme de cette crevasse. Il peut même ériger un mur de lave, mais il doit pour ce faire dépenser 1 Point de Karma par 2m² de mur. Toute personne en contact avec la lave lancera 1D10, et subira autant de fois 1D6 de blessure, puis la moitié des dégâts ainsi reçus à tous les assauts suivants, tant qu'elle ne sera pas sorti de la proximité de la lave.
FEU DU COURROU	GUERIMM, Dieu de la forge et du feu	2 KA par 5 pts de Bl infligés	12 m	1 ass	/	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts	Par ce prodige, le Prêtre projette une flamme violente qui ira frapper en ligne droite un adversaire situé devant lui (il ne doit pas y avoir d'obstacles sur la trajectoire). Le prêtre peut occasionner un maximum de 3 fois son niveau de blessures
FLEAU DU FEU	GUERIMM, Dieu de la forge et du feu	3D+4 KA	1 Km² par niveau du prêtre	1 heure	1D4 heures	Niveau du Prêtre	Ce prodige provoque l'apparition d'une dizaine de foyers d'incendie particulièrement virulents dans le périmètre indiqué par le prêtre lors de son rituel de prière. Ces foyers d'incendie provoqueront la destruction par le feu de toutes les matières inflammables en 1D4 heures. Il est possible de lutter contre ces feux, mais les éteindre est trois fois plus difficile que pour des incendies normaux (leur vitesse de déplacement est deux fois plus grande que pour les feux ordinaires)
FORGE	GUERIMM, Dieu de la forge et du feu	5 KA	10 m	4 ass	10 ass	Niveau du Prêtre avec un bonus de 1 pt	Par ce prodige, le Prêtre peut demander à son Dieu d'améliorer momentanément toutes les armes dans un rayon de 10 m. Ces armes recevront un bonus de 2 P.I. et accorderont un bonus de 1 pt en Att et Prd.
FORTERESSE DE PIERRE	GUERIMM, Dieu de la forge et du feu	5D KA	1 Km²	1 nuit	1 jour par niveau du prêtre	Niveau du Prêtre avec malus de 2 pts	Au terme d'une nuit de prière, une forteresse de pierre apparaît dans les brumes de l'aube. Cette place forte est composée de 4 tours carrées, de murs d'enceinte et d'un donjon de 4 étages. Il n'y a ni douves, ni fossés, mais une grande porte d'entrée doublée d'une herse.

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
GUIDE ECARLATE	GUERIMM, Dieu de la forge et du feu	2D KA	1 m	3 ass	1 Tour + (1 mn/2 niv)	Niveau du Prêtre avec bonus de 1 pt	Ce prodige fait apparaître un petit lézard de feu (25 cm) qui obéit aux ordres du Prêtre avec une intelligence de 9. Il peut cracher de petites flammes capables par exemple d'enflammer une bougie. Le lézard répend autour de lui une faible lumière (2 m de diam). Il est craintif et ne peut être utilisé au combat. Il est utile pour déclancher un piège ou touner des clefs à distances. Il est rapide et efficace.
REPARATION de la FORGE MIRACULEUSE	GUERIMM, Dieu de la forge et du feu	1D KA pour une arme ou une pièce d'armure. Mag. Voir *effets*.	à vue	1 Tour	permanent	Niveau du Prêtre avec bonus de 2. Normal pour les objets magiques (armes ou protections)	Par ce prodige, le Prêtre peut réparer une arme, un bouclier ou un élément métallique de protection. Si l'objet est magique, par des bonus ou des utilisations de sortilèges, le coût du prodige est de 2D+(1 point par bonus et/ou sort). Le prodige est aussi plus difficile à réussir. En cas de refus du prodige, l'objet disparaît totalement.
SCULPTURE DE PIERRE	GUERIMM, Dieu de la forge et du feu	2D+4 KA	10 m	1 Tour par tonne de pierre	permanent	Niveau du Prêtre avec malus de 2 pts	Ce prodige permet à un Prêtre de façonner une masse de pierre, jusqu'à lui donner la forme d'une statue à l'effigie de Guerimm (ou à celle d'un des dieux du panthéon de Praïos à l'exception de Thylos). Eprouvant, le prodige provoque une perte de 2 points de Force et de Constitution pour le Prêtre (durant 2D8 jours). Outre que ces Statue sont de belle facture, elles permettent aux fidèles du culte concerné de se recueillir avec une intensité accrue devant elles. Un prêtre lance ses prodiges avec un bonus d'épreuve de 1 point s'il se tient à moins de 30 mètres d'une telle Sculpture de sa Divinité.

HESINDE. *Déesse de la magie, de l'érudition des arts et de l'alchimie.*



Symboles et Influences :, la Magie, l'Erudition, les Sciences, l'Alchimie, la Maîtrise des Eléments, l'Astrologie, les Arts, l'Ecriture, l'Histoire.

Hésinde est la déesse de toutes les « choses de l'esprit ». Elle est le symbole de l'intelligence vive et de la sagesse attentive, elle est *celle-qui-connaît-toute-chose*.
Hésinde est la Déesse à laquelle les humains doivent d'avoir été séparés des animaux. C'est à elle que revint la tâche de faire du peuple des humains un peuple pensant. A l'aube des temps, elle s'incarna donc en serpent afin de guider les hommes et les aider à comprendre le monde.
Elle est représentée sous la forme d'une femme et d'un serpent lové autour d'elle.

Le prêtre d'Hésinde

Les prêtres d'Hésinde sont vêtus de vert et de jaune.
On sélectionne les novice de l'église d'Hésinde selon au moins trois critères : ouverture d'esprit, sens esthétique et curiosité naturelle.
Lors de leur formation initiale, les jeunes prêtres reçoivent une excellente formation théorique (connaissance des arts, lecture et écriture, théologie, démonologie, connaissance des légendes, histoire, géographie, herboristerie, alchimie, …).
La vie, pour les novices, demeure strictement régie par un code de comportement rigoureux, dans lequel on inculque aux nouveaux religieux les sentiments liés à la reconnaissance de la divine parole, l'envie de partager avec autrui les lumières spirituelles de la Déesse, le nécessité de vivre toujours dans la curiosité de l'autre…
De cette formation, longue (environ 10 ans de noviciat), le jeune prêtre ressort généralement convaincu de la nécessité, fébrile, d'apporter à chacun les lumières que porte la Parole de Hésinde.
Ces prosélytes sont généralement d'une efficacité redoutable.
Redoutables aussi lorsqu'ils soupçonnent qu'un objet magique puisse être mal utilisé (« contre la divine volonté de Hésinde »), puisque les Prêtres d'Hésinde forment une véritable « horde » lancée par la Déesse à l'assaut de toutes les places où sont mal utilisés les objets magiques.
Bien souvent, ces prêtres développent un intérêt intarissable pour un sujet très particulier (la collection de coquillages rares, l'histoire des peuples primitifs, ...) ou une théorie moderne (parfois même absurde) qu'il cherchent alors à démontrer contre vents et marées.
Nombre de temples d'Hésinde dispensent, gratuitement, des cours élémentaires de magie à qui veut…

Commandements :
- **Connaître** : Toujours collecter de l'information, du savoir.
- **Conserver** : Tenir un journal, « le livre du serpent », et y noter ses expériences, ses découvertes, ses hypothèses.
- **Mettre en Commun** : A la mort d'un prêtre, envoyer ce livre au Temple principal de l'Eglise, où il formera un élément important de la *Grande Bibliothèque du Serpent*.
- **Collecter** : Trouver et réunir les objets magiques perdus.
- **Protéger** : Préserver de la perversion et des mauvais usages les objets magiques, dons de Hésinde.

Idéaux :
La recherche et la découverte infinie.
Chaque moment doit être un enseignement perpétuel. Pour soi. Pour autrui.
Développer la science et l'esthétique.

Devises et expressions récurentes :
« Et qu'est-ce que cela nous apprend ? »
« Par la Maîtresse Erudite ! Enlevez vos mains de cet artéfact ! Il est de la volonté de la Toute-Savante qu'il soit retiré du monde des humains. Sa puissance est beaucoup trop grande… »
« Tout à fait correcte, docteur vénérable ! Mais ce que vous observez ici n'est cependant rien d'autre que l'ultime vérité, la synthèse, la réunion définitive des opposés... »

- Prodiges d'Hésinde



NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
ALCHIMIE	HESINDE, Déesse de la magie et de l'érudition	6KA	à vue	1 Tour	1 Tour	Niveau du Prêtre, si échec épreuve de Charisme ou la Déesse décide de permuter autrement, ou pas du tout.	Ce prodige permet de permuter les éléments comme la neige, le feu, la terre, l'air et l'eau. Cette permutation se fait sous un maximum de 500 m3.
APPRENTISSAGE	HESINDE, Déesse de la magie et de l'érudition	1D+2 KA	2 m	3 ass	1 jour par niveau du prêtre	Niveau du Prêtre avec bonus de 2	Lorsque ce prodige est placé sur un individu, celui-ci peut apprendre deux fois plus vite. Cet effet est applicable à tous les domaines intellectuels et manuels (exemple : le nombre d'heures d'étude est ainsi compté double pour l'apprentissage des sortilèges...).
DETECTION DE L'INVISIBILITE	HESINDE, Déesse de la magie et de l'érudition	1D+2 KA	30 m	2 ass	1 Tour	niveau du Prêtre avec malus de 2	Grâce à ce sort le Prêtre peut percevoir les êtres invisible, qu'ils le soient naturellement ou par magie. Le Prêtre ferme les yeux et prononce son prodige, puis les ouvre en claquant des doigts. Le Prêtre doit en outre satisfaire à une épreuve de PERCEPTION.
DISSIPATION DE LA MAGIE	HESINDE, Déesse de la magie et de l'érudition	2D KA	9 m^3	1/2 ass	_	Niveau du Prêtre avec bonus de 2	Ce prodige neutralise ou annule les effets d'un sort : destruction de la magie des fioles (considérée comme étant de niv 12), annulation des sorts lancés sur une personne, contre les sorts lancés dans la zone d'effet. Ce sort est sans effets sur la magie contenue dans les objets divers (anneaux, bâtons, baguettes...), les armes et les pièces d'armures. Le Prêtre décrit d'un geste rapide un cercle dans l'air, en direction de son adversaire, ou de l'objet choisit, et prononce son prodige. Les chances de réussite sont de 50%. Puis on compare les deux niveaux d'expérience. Pour chaque niveau de différence en faveur du lanceur de "dissipation", la chance de base est augmentée de 5%. Pour chaque niveau de différence en faveur du Cabaliste dont on veut dissiper la magie, on diminue cette chance de base de 2%. La Dissipation est automatique sur les sorts créés par le Prêtre lui-même.
LANGUE	HESINDE, Déesse de la magie et de l'érudition	1D KA	cercle de 15 m autour du Cabaliste	2 ass	1 tour	16/20	Par ce prodige, le Prêtre peut parler et comprendre la langue de toute créature se trouvant dans la zone d'effet du sort. L'inverse du prodige l'annule, ou rend incompréhensible toute conversation dans la zone d'effet du prodige. Le Prêtre pose ses index sur ses tempes et prononce par deux fois la formule "Lingüaë". Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'INTELLIGENCE.
MAIN MAGIQUE	HESINDE, Déesse de la magie et de l'érudition	2D6 KA	20 m	2 ass	/	Niveau du Prêtre avec un bonus de 2.	Ce prodige est en tout point comparable au sortilège de Cabaliste "Contre-Charme". Il permet de briser un envoûtement, un charme.
MIROIR MAGIQUE	HESINDE, Déesse de la magie et de l'érudition	8KA	20 m	10 ass	1 Tour	niveau du Prêtre avec un malus de 3	Ce prodige permet de repousser les attaques magiques dans un rayon de 5 m autour du Prêtre. L'efficacité de ce prodige est de 70% sur les sorts de charme et de 60 % sur les sorts directs, avec 20% de retour de sorts.

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
MULTIPLICATION	HESINDE, Déesse de la magie et de l'érudition	1D+4 KA	0	3 ass	1 Tour + (1 tour/4 niv)	niveau	Ce prodige permet à un Prêtre de se concentrer sur 2 formules ou prodiges en même temps, ou encore de lancer deux fois plus vite un sortilège/prodige. Le Prêtre se concentre sur sa formule, puis il ferme les yeux et prononce le prodige. Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'INTELLIGENCE. Le Prêtre peut joindre ainsi un sort de protection comme "Bouclier Magique" et un sortilège offensif, comme le "Fulminictus". Il pourra ensuite en alimentant son Bouclier Magique continuer à lancer 1 sort par assaut. Les Règles de la magie ne permettent pas à un Prêtre de lancer plus d'un sort direct par assaut (Fulminictus, Rayon de Feu, Cône de Froid...).
PORTEE EXTRAORDINAIRE	HESINDE, Déesse de la magie et de l'érudition	5 KA	5 m	2 ass	10 ass	niveau du Prêtre avec malus de 2, si échec CH ou portée divisée par 2	Cette formule permet au Prêtre de se préparer, ou de préparer un autre jeteur de sort, à lancer des prodiges ou des sortilèges à une portée double de la portée normale (exemple : 100 mètres pour un rayon de Feu). Le Prêtre prie durant un assaut et prononce son prodige en fermant les yeux et en se touchant la tempe droite du majeur et de l'index.
PSEUDO MAGIE	HESINDE, Déesse de la magie et de l'érudition	/	/	/	/	cf. annexe des prodiges	cf. annexe des prodiges
RESTAURATION	HESINDE, Déesse de la magie et de l'érudition	2D+ 6KA	0	6 ass	/	niveau du Prêtre	Ce prodige en tout point comparable au sortilège de Cabaliste, permet de rendre à une créature un niveau d'expérience perdu depuis au plus 2 jour/niveau du Prêtre (un seul essai par prêtre, par niveau, par sujet, en cas d'échec nécessite un Prêtre de niveau supérieur la fois suivante). Le Prêtre doit tenir le sujet par les épaules, prier par trois fois en tenant dans ses mains 2 diamants de 40 carats chacun (qui seront détruits par le prodige, réussi ou non). Le sujet doit réussir un jet de résistance au traumatisme. En cas d'échec il ne pourra plus jamais retrouver ce niveau.
SPHERE ABSORBANTE	HESINDE, Déesse de la magie et de l'érudition	2D KA	12 m	2 ass	20 ass + 2/ niv du prêtre	Niveau du Prêtre avec malus de 2 points	Ce prodige crêt une sphère de 6 m de diamètre autour d'une cible (ou du prêtre lui-même). Tout sort lancé dans cette sphère coûte 2 fois plus de points astraux (cela ne cause pas d'échec de sort, sauf si le capital restant au cabaliste est insuffisant). Un Jet de Sauvegarde est autorisé pour les cibles non consentantes.

PERAINE. *Déesse de la médecine et de la fertilité.*



Symboles et influences : médecine, agriculture, plantes, récolte, pain, fertilité (végétale et humaine)

Péraine est la Déesse de la médecine et de la fertilité, et par extension celle qui réconforte les souffrants, qui adouci les douleurs, celle aussi qui protège les semences et les récoltes, celle que prient les paysans soucieux d'éloigner la disette…
Elle est l'une des divinités les plus priées dans les zones rurales.
C'est elle qui apporta aux hommes la science des herbes qui nourrissent et des herbes qui soignent. Elle est aussi la protectrice des animaux et des plantes, des arbres et des poissons…
Elle est de ce fait, comme Tsa, très proche de Dame Nature.

Le prêtre de Péraine

Les prêtres de Péraine revêtent toujours des vêtements d'un luxueux vert argenté. Ils sont experts dans l'art de confectionner les potions curatives. Ils jouent un rôle important dans la vie des zones rurales. Ce sont eux qui bénissent les semences et les champs pour que les récoltes soient bonnes…

Bien souvent, dans les régions reculées, les prêtres de Péraine accueillent dans leur temple les cultes des Dieux non représentés. On trouve alors dans des « recoins » de l'église des alcôves avec une statuette de Boron, une autre pour Praïos, pour Tsa… Souvent même, dans ces régions, les sacrements des autres cultes sont assumés par le prêtre de Péraine (oraison funèbre pour Boron, Sacrement de mariage pour Travia, baptême pour Tsa…).

Le Prêtre de Péraine est aussi bien souvent le « guérisseur » de la région. Par sa connaissance des plantes, et de leurs vertus curatives, par son érudition dans les domaine de la biologie humaine, il est le mieux placer pour soigner les populations les plus modestes, et nombre d'entre eux parcourent les routes pour soigner les malades en échange d'une obole.

Dans les champs, le prêtre de Péraine ne fait pas que s'assurer religieusement des bonnes récoltes, il aide aussi le plus souvent physiquement à la moisson.
Ce sont généralement les prêtres les plus pragmatiques et les moins attachés à la pompe, au sacerdoce.

Commandements :
- **Soin** : « Tu soigneras celui qui te le demande ».
- **Connaissance** : « Tu connaîtras les maux qui affligent les hommes et tu les soigneras »

Idéaux :
- un bon prêtre de Péraine cultive son propre jardin botanique. Il y fait pousser des herbes de soin pour aider sa communauté.
- un prêtre généreux est un prêtre qui participe à la vie des champs.

Devises :
« Une ville sans maison de Péraine est comme un homme sans coeur. »
« Même si le grain ne remplit qu'une seule assiette, il faut en prendre soin : chaque âme vaut qu'on s'en occupe ».

- Prodiges de Péraine



NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
ADAPTATION	PERAINE. Déesse de la médecine et de la fertilité	1D+2 KA	0 m	10 ass.	1 h par niv. du Prêtre	Niveau	Ce prodige permet au Prêtre, ou à un sujet, de s'adapter à un environnement hostile (désert, steppes, glaces, etc...) comme le fait la végétation environnante. Il suffit que le Prêtre touche le végétal dont il veut copier le comportement pour en avoir instantanément les effets. Les malus qu'aurait dû alors subir le Prêtre sont diminués de moitié (exemple : Un Prêtre touchant un cactus dans le désert en utilisant ce prodige, se déshydratera 2 fois moins vite que la normale).
CONVALESCENCE	PERAINE. Déesse de la médecine et de la fertilité	2D+5 KA	2 m	3 ass.	24 h, moins 1 h par niv. du prêtre	Niveau	Le sujet plonge dans un état de relaxation propre à la régénération de son énergie vitale (-4 en Att, Prd, Ad, Fo) . Au terme de la durée du prodige, le sujet est guéri de toutes ses blessures (y compris les fractures, entorses, ...), s'il n'a pas été blessé entre-temps. Un sujet non consentant peut être affecté, mais il peut alors lancé un jet de protection contre la pétrification avec bonus de 2. Durant les effets du prodige, les poisons sont ralentis de 50%. Il est à noter que les organes ou les membres détruits ne se régénèrent pas ainsi.
CURE DE SOIN	PERAINE. Déesse de la médecine et de la fertilité	1D+4 KA	5 m de rayon	1 heure	/	16/20	Tous les humanoïdes présents dans la portée du prodige, durant toute la durée de la prière recouvrent leur énergie vitale de base à hauteur de (3 x niv. du prêtre)%. *NB : un individu sous l'effet d'un tel prodige de Niv 20 ne peut dépasser 60% de sa base.*
DON DE SENS	PERAINE. Déesse de la médecine et de la fertilité	2D KA	0	5 ass	1 journée par 3 niveau du prêtre	Niveau, si échec épreuve de Charisme ou le prêtre perd pour 2 heures le sens concerné	Ce prodige permet de donner trois des cinq sens à un végétal. Il s'agit de la vue, de l'ouïe et de l'odorat ; ce prodige est très particulier car il donne de l'acuité aux végétaux, mais ceux-ci ne peuven pas l'utiliser par manque d'intelligence. Par contre un Prêtre peut ensuite utiliser les sens de ce végétal à sa guise comme une « borne » sensorielle intérogeable à distance.
EQUILIBRE MENTAL	PERAINE. Déesse de la médecine et de la fertilité	1D+2 KA	1	5 ass	/	niveau du Prêtre avec bonus de 1 pt	Par ce prodige, le Prêtre peut guérir tous les déséquilibres mentaux d'un sujet.
FERTILITE VEGETALE	PERAINE. Déesse de la médecine et de la fertilité	2D KA	50 m²/ niv	2 tours	1 semaine/ niveau	13/20, si échec épreuve de Charisme ou effets inverses	Permet d'augmenter de 50% la fertilité d'un champs, d'un pré, … Les végétaux croissent deux fois plus vite, et deviennent deux fois plus gros à terme.
GUERISON DES MUTISMES	PERAINE. Déesse de la médecine et de la fertilité	1D+4 KA	0	3 tours	–	Niveau avec bonus de 4 points	Permet de guérir la cécité, ou la surdité, ou le mutisme, que les causes soient naturelles ou magiques.
REGENERATION MEDICALE	PERAINE. Déesse de la médecine et de la fertilité	3D KA	0	5 ass	/	Niveau du Prêtre	Ce prodige provoque la repousse d'un membre perdu, de 2D8 dents manquantes, d'un organe… La régénéartion demande 3D12 heures après la réussite du prodige.

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
SENTIR LA VIE	PERAINE. Déesse de la médecine et de la fertilité	3 KA	10 m	1 ass.	2 ass.	16/20	Ce prodige permet au Prêtre de connaître l'état de santé de l'être vivant qu'il regarde (EV de base, restante, état de santé général, présence de maladie dans l'organisme, de poison…).
TONUS PRODIGIEUX	PERAINE. Déesse de la médecine et de la fertilité	1D KA	1 m	2 ass.	1 tour/niv du prêtre	Niveau avec bonus de 2 points, si échec épreuve de Charisme ou malus de 4.	La vitalité du sujet augmente considérablement. Pour tous les efforts physiques effectués durant toute la durée du prodige, le sujet jouit d'un bonus de 4 points pour ses épreuves (adresse et constitution).

PEREX. *Dieu des voleurs et des marchands, il est le maître de la nuit.*



Symboles et influences : l'art des voleurs, le commerce, le négoce, la nuit, le brouillard, la chance, les jeux de hasard, l'humour

Gardien de la Nuit, Pérex est le Dieu des Marchands et des Voleurs. Il aime à s'incarner parfois sous la forme d'un renard argenté, et à parcourir le monde pour s'y amuser des mortels… Il poursuit généralement de ses plaisanteries ceux qu'il considère comme des « imbéciles », leur dérobant un objet qu'ils affectionnent particulièrement, les ridiculisant publiquement…

Pérex est un Dieu particulièrement insouciant, qui protège ceux dont l'audace parvient à l'étonner. Il aime les téméraires, comme les pleutres, prenant plaisir à observer quel ingénieux systèmes ils inventent, les uns pour pousser la chance, les autres pour éviter le danger…

Le prêtre de Pérex

Le prêtre de Pérex est vêtu de vêtements classiques, au mieux d'une simple robe grise. Il est discret au possible, et se fait une règle d'or de tirer profit de toutes les situations.
La coopération avec un prêtre de Pérex en est souvent rendu difficile, puisqu'ils considèrent que même les prières/négociations qu'ils font avec leur Dieu doit être soumises à contreparties…
La grande majorité des prêtres de Pérex sont des comédiens hors-paire, puisqu'ils passent leur temps à tenter de se faire passer pour ce qu'ils ne sont pas (du fait de la discrétion de leur culte). Ils savent se maquiller, se grimer, changer leur voix, contrefaire une infirmité, imiter un accent…

Les Prêtres de Pérex reçoivent régulièrement durant leur vie au service de Pérex des missions divines, des quêtes religieuses, qui consistent le plus souvent en une recherche d'objet qui puisse plaire à Pérex.

Durant leurs quêtes, ils aiment à être entourés de compagnon… Ce qui n'est pas toujours simple… D'abord parce qu'ils tentent généralement de dissimuler les détails de leurs expéditions… Ensuite parce qu'ils sont tenus, religieusement, à ne jamais rendre de services, sans en recevoir un en retour.
Ils constituent donc des compagnons extrêmement intéressés !

Enfin, si les prêtres de Pérex sont généralement bons, et travaillent en tout cas à la victoire du bien sur le mal, leur moral est toujours « élastique ». « La fin justifie les moyens » est leur devise principale et la loi n'est pas leur souci premier.

Commandements :
- **Réciprocité** : « Jamais un service ne rendra qui ne soit payé de retour »
- **Intelligence** : « l'intelligence n'est pas un luxe ou un plaisir, c'est une assurance vie »
- **Méfiance** : « Défie-toi de ton prochain, le meilleurs des accords peut être annulé ! »

Idéaux :
Un prêtre de Pérex ne doit jamais manquer une occasion de faire du profit.
Le profit doit être optimal.
La loi est une notion pour les nobles et les naïfs. Elle prévient les débordement et le chaos… Elle n'est pas bonne en soit.

Devises :
« La fin justifie les moyens »
« Aides-toi, Pérex t'aidera »

- Prodiges de Perex



NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
APTITUDES DE PEREX	PEREX. Dieu des voleurs, de la nuit et des marchands	1D+3 KA	à vue	6 ass	1 mn / 3 niv	Niveau du Prêtre avec bonus de 2. Si échec ép. de Charisme, ou baisse d'autant dans les qualités de voleur.	Par ce prodige, le Prêtre de Perex peut utiliser les aptitudes de voleur, comme s'il l'était effectivement, au niveau 4. Le Prêtre peut utiliser ce prodige sur lui-même ou en faire profiter un autre, peut être déjà voleur. Au niveau 10, le prêtre peut ainsi octroyer un 6ème niveau de voleur, au niveau 14 c'est un 8ème, et au niveau 17 un 10ème.
CACHE-CACHE	PEREX. Dieu des voleurs, de la nuit et des marchands	1D+3 KA	0	4 ass	1 heure / 2 niv du prêtre	16/20	Ce prodige enchante les vêtements (au plus du cuir) d'un individu (ou du prêtre) pour qu'ils lui confèrent un bonus de 10% à la dissimulation dans l'ombre. Au niveau 8, le prêtre augmente le bonus de 15% en tout, au niveau 12 de +20% et au niveau 15 de +25%.
GEMME DE BRELOQUE	PEREX. Dieu des voleurs, de la nuit et des marchands	1D+2 KA	0	4 ass	1 heure / 2 niv du prêtre	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts	Ce prodige transforme un morceau de verre en une gemme, qu'il aura vu auparavant. La ressemblance est "presque" parfaite. Au terme du prodige, la gemme redevient un vulgaire morceau de verre.
MAGNA CARTA	PEREX. Dieu des voleurs, de la nuit et des marchands	2D+2 KA	50 cm	2 ass	environ 20 secondes	niveau du Prêtre avec malus de 2 pts	Le Prêtre pose sur une table la carte d'une région, d'une ville, d'un château, d'une forêt… Il déverse de la poudre de charbon sur la carte. Lorsque le prêtre prononce sa prière, les particules se rejoignent là où se trouve l'objet ou la personne cherché. Ce n'est ni très précis, ni très fidèle. Au bout d'une vingtaine de seconde, la poudre de charbon brûle la carte sans qu'on n'y puisse rien.
PERCEPTION DU LUCRE	PEREX. Dieu des voleurs, de la nuit et des marchands	1D KA	30 m	2 ass	1 Tour	niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts	Ce prodige permet au Prêtre de localiser les richesses les plus proches, exactement comme l'instinct des nains !
POLYGLOTTES	PEREX. Dieu des voleurs, de la nuit et des marchands	1D KA	à vue	1 Tour	2 Tours	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts. Si échec, ép. Charisme, ou le sujet du prodige ne comprend plus personne durant 2 Tours.	Le bénéficiaire de ce prodige peut soudain comprendre, parler, lire même n'importe qu'elle langue. Il devient alors capable de communiquer avec tous les êtres doués de parole ou d'écriture (humanoïdes, monstres animaux...). Il peut aussi décrypter toutes les écritures, et dans une certaine mesure les codes secrets.
SANS INDICE	PEREX. Dieu des voleurs, de la nuit et des marchands	2D KA	4 m de rayon par niveau	3 ass	permanent	niveau du Prêtre avec bonus de 4 pts	Par ce prodige, le Prêtre efface tous les indices, toutes les traces, liées à sa personne et aux membres évoqués durant la prière, sur une surface donnée.
SOURIRE DU NEGOCE	PEREX. Dieu des voleurs, de la nuit et des marchands	2 KA	à vue	2 ass	1 Tour	15/20	Grâce à ce prodige, le Prêtre présente un visage particulièrement avenant, qui lui permet d'utiliser l'aptitude de Marchandage avec un bonus de 4 points. L'interlocuteur ne se fâchera en aucune manière des tractations conduite sous l'effet de ce prodige.

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
TEMOIN DE L'OMBRE	PEREX. Dieu des voleurs, de la nuit et des marchands	1D + 2 KA	30 m au maximum	3 ass	5 à 15 ass	14/20	Le Prêtre fait apparaître une ombre qui jaillit de ses doigts filant vers toutes les ouvertures , connues ou inconnues du lieu où il se trouve. Il peut ainsi distinguer non seulement les passages dérobés, mais en plus les interstices et autres judas.
VOILE DE BRUME	PEREX. Dieu des voleurs, de la nuit et des marchands	2D KA	10 m² par niveau du prêtre	2 ass	1 Tour par niveau	Niveau du Prêtre avec malus de 1 pts	Ce prodige provoque l'apparition d'un brouillard dense, qui enveloppe tout dans un périmètre indiqué par le Prêtre. Le prêtre ne subit aucun malus, aucune gêne en rapport avec le voile de brume, mais toutes les autres personnes, ou créatures, présentent dans le périmètre, subissent une complète désorientation, occasionnant un malus de 2 pts en Att, en Prd, en Int.
VOL DE LA PIE	PEREX. Dieu des voleurs, de la nuit et des marchands	2D Ka	1 Km	8 ass	/	Niveau du Prêtre avec malus de 3 pts	Par ce prodige, le Prêtre peut s'approprier d'une manière inexplicable les objets ne dépassant le volume d'un homme. Il n'est pas nécessaire de voir l'objet, il suffit de le connaître et de savoir où elles sont. En cas de réussite, l'objet disparaît instantanément du lieu où il se trouve pour se matérialiser aussitôt aux pieds du Prêtre. Aucune cloison, aucun mur ne peut s'opposer à ce transfert. Mais un dispositif de protection à la magie aura 50%+(1%/niv du Cabaliste) d'empêcher le prodige.

PRAÏOS - *Dieu du soleil et de la loi, prince des dieux, Praïos est le maître du panthéon.*



Symboles et influences : le soleil, la loi, le gouvernement, l'ordre, la justice, la mesure du temps, l'anti-magie, le Sud.

Praïos est le chef du panthéon. Il est l'un des Esprits Purs, et le premier créé par LOS.
Souvent représenté sous la forme d'un griffon, Praïos est exigeant et la pitié n'atteint que rarement son cœur divin.
Il considère l'exercice de la magie comme une hérésie qui conduit trop souvent les hommes à se penser les égaux des dieux.

Le prêtre de Praios

Les prêtres de Praïos portent un sceptre (masse d'arme) et une robe rouge-doré.
Leur attitude est souvent hautaine et arrogante, parfois même méprisante.
Quelque soit son origine sociale, un prêtre de Praïos est toujours intellectuellement et psychologiquement « au-dessus des choses et des gens », loin au-dessus des préoccupations du commun.
Inflexible quant à la courtoisie et la politesse, un prêtre de Praïos s'attend toujours à ce qu'on lui témoigne un respect absolu. Il considère que des réponses immédiates doivent suivre ses questions et qu'à ses ordres chacun doit témoigner diligence et efficacité, exactement comme il obéit lui-même aux nobles dans les affaires terrestres.
Un prêtre de Praïos prend toujours beaucoup de distance avec la magie, quand il ne s'oppose pas frontalement à son utilisation.

Commandements :
- **Vérité** : un prêtre de Praïos ne peut mentir, ni garder pour lui une parole importante et vraie.
- **Obéissance** : un prêtre de Praïos doit évidemment obéissance à son Dieu et à ses ordres. Le doute n'est pas permis, non plus que le questionnement ou l'hésitation.
La volonté de Praïos étant souvent obscure et énigmatique, l'église dépend beaucoup des oracles et de l'astrologie.
- **Discipline** : dans le domaine des affaires spirituelles, le prêtre de Praïos ne peut se soumettre à d'autres ordres que ceux émanant de sa propre hiérarchie.
- **Non Dissimulation** : le prêtre de Praïos ne peut cacher sa foi, il doit affronter ses ennemis sans ruse ni dissimulation. Un prêtre de Praïos ne se déguise pas.

Idéaux :
Protection de l'état et des lois.
Neutralisation et élimination de la magie.
Prosélytisme (montrer l'exemple).

Devises :
« S'incliner volontairement, devant un noble respecté ou un supérieur, est un honneur. Etre obligé de s'incliner est une honte ».
« Avoue, mon fils ! Praios connait tous tes actes et tous tes péchés ! Mais toi, les connais-tu ? »
« Trembles, pécheur ! »
« Que le *Prince des Cieux* déverse sur vous sa lumière. »

- Prodiges de Praïos



NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
BOUCLIER MYSTIQUE	PRAIOS, Dieu du soleil et de la loi	10 KA	0	2 ass	3 Tours	Niveau du Prêtre avec malus de 2 pts	Praïos est maître de son propre panthéon, en conséquence, il jouit d'une sorte de prééminence spéciale, et il peut influencer la réalisation des prodiges des autres Dieux. Tous les prodiges visant le Prêtre (ainsi que ceux qui l'engloberaient en même temps que d'autres victimes) n'ont que 70% de chance de réussite. Cette protection affecte aussi les prodiges issus d'objets. Ce pourcentage baisse à 60% si le prêtre de Praïos est de niveau 10, à 50% s'il est de niveau 14 et à 40% s'il est 17ème.
CACHET BRULANT	PRAIOS, Dieu du soleil et de la loi	2 KA	0	5 ass	1 an / niv. du prêtre	16/20	Lorsque ce prodige est placé sur le cachet d'une lettre ou d'un pli, cette lettre ne peut être ouverte sans que soit prononcé le mot de commande choisi par le prêtre au moment du prodige. Si une tentative est faite , le cachet et la lettre se consument instantanément. Et le prêtre en est immédiatement averti.
CHAMPS ANTI-MAGIQUE	PRAIOS, Dieu du soleil et de la loi	10 KA	25 m	2 Tours	5 Tours	Niveau du Prêtre	Praïos considère l'exercice de la magie comme une hérésie par laquelle les humains tentent de se mettre à la place des Dieux. Empêcher toute espèce de sorcellerie est donc le miracle le plus important qu'un Prêtre de Praïos puisse accomplir. En cas de réussite, il se crée autour du Prêtre un champ anti-magique d'un rayon de 25 mètres, à l'intérieur duquel aucune magie ne peut s'exercer et qui ne peut être traversé d'aucun effet magique venant de l'extérieur. Ce champ se déplace en même temps que le Prêtre.
FUREUR DE PRAIOS	PRAIOS, Dieu du soleil et de la loi	12 KA	100 m	2 ass	/	Niveau du Prêtre avec un malus de 5 pts, en cas d'échec épreuve de Charisme ou le feu s'abat dans un rayon de 3m autour du Prêtre, faisant autant de dégâts.	Ce prodige à une puissance de feu comparable au sortilège de Cabaliste "rayon de feu" (jet de feu). En cas de réussite, un faisceau de rayons de soleil descend du ciel et frappe toute personne présente dans les 100 mètres au choix du Prêtre, faisant à chacun (3 x niv du Prêtre) de blessures par le feu. Si le prodige est lancé en intérieur, sans issues évidentes et libres, alors les dégâts sont réduits de moitié.
INJONCTION	PRAIOS, Dieu du soleil et de la loi	1D+2 KA	10 m	1/2 ass	/	Niveau du Prêtre	Ce prodige permet au Prêtre de dominer la volonté d'une créature (INT mini 6), en lui donnant un ordre très simple comme "boit", "dort", "mange"... Le prêtre doit réussir une épreuve de CHARISME par personne, et ne pourra donc influencer que celles pour lesquelles il aura réussit son épreuve. Le prêtre peut influencer un nombre de personne en rapport avec son niveau. Ainsi au niveau 10 peut-il influencer deux niveaux 5, ou cinq niveaux 2, ou un niveau 10... Un ordre comme "Meurt" peut être utilisé dans le sens où le sujet aura la réelle impression de perdre la vie, et où elle s'évanouira durant 1D6 assauts. *N.B.: un jet de sauvegarde contre la Mort Magique est autorisé pour tenter de résister à ce prodige*
LECTURE D'AURA	PRAIOS, Dieu du soleil et de la loi	1D+2 KA	7 m	1 ass	/	14/20	Ce prodige permet au Prêtre de connaître l'alignement d'un sujet. Seul le talisman de protection peut permettre à un sujet de tenter de résister à ce prodige.

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
RAYON AVEUGLANT	PRAIOS, Dieu du soleil et de la loi	10 KA	100 m	2 ass	/	Niveau du Prêtre	Ce prodige se présente sous la forme d'un rayon foudroyant qui aveugle durant 3 tours de ju tous ceux qui n'ont pas eu le temps d'abriter leurs yeux. Toute orientation réel devient impossible, et les combats se font à -3/-4.
RESTAURATION	PRAIOS, Dieu du soleil et de la loi	3D KA	2 m	1 heure	/	Niveau du Prêtre	Par ce prodige, le prêtre restitue un niveau d'expérience à son sujet. Le niveau perdu doit l'avoir été dans un délai d'au maximum 2 jours par niveau du prêtre. Lors du rituel de ce prodige, le prêtre doit sacrifier 150 gr de sel rouge et environ 20 cl du sang du sujet, par une entaille faite aux épaules.
SINCERITE	PRAIOS, Dieu du soleil et de la loi	2D+2 KA	10 m de rayon	5 ass	1 Tour	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts	Personne ne peut mentir dans la portée du Prodige (sauf les Etres d'essence supérieure à la condition de Mortel).

RAÏA. *Déesse de l'hallucination, de l'extase, du plaisir, du vin et de l'amour.*



Symboles et influences : hallucinations, extase, plaisir, vin, amour

Raïa s'incarne parfois sur Dère. Elle adopte alors invariablement l'apparence d'une jeune femme à l'incommensurable beauté, dont il est dit que « celui qui pose sur elle les yeux ne peut plus jamais oublier son image, et toujours ira par le monde, toujours cherchant, à jamais insatisfait. »

Raïa aime faire les couples, et prends plaisir à susciter, observer, encourager le plaisir des mortels. Elle préside à la lente maturation du vin et les libations des hommes lui sont une ode chaque fois renouvelée.
De ses hallucinations, elle récompense ceux qui ont cherché la divine extase, qui permet seule au mortel de contempler un peu du séjour divin de la Déesse.

Le prêtre de Raïa

Ses prêtres et prêtresses sont tous très beaux et les temples sont ouverts à tous ceux qui désirent s'abandonner aux plaisirs les plus raffinés ou les plus extravagants… ils sont vêtus de robes rouges très légères et transparentes.

Rare sont les occasions pour un prêtre ou une prêtresse de Raïa de quitter le temple citadin auquel il ou elle est consacré.
Tous les prêtres de la Belle Déesse, qu'ils soient hommes ou femmes, sont d'une grande beauté et d'un charme peu commun, toujours aimables.

Du fait du caractère particulier des offices de Raïa, les préjugés sont fréquents dans la population, et on considère souvent d'abord les membres du clergés comme des individus à la morale légère plus que comme des prêtres authentiques.
Mais ces préjugés ne tiennent généralement pas à l'épreuve du quotidien, et qui côtoie réellement un prêtre de Raïa se rend vite compte que sa dévotion et sa foi sont véritables, et en accord complet avec la gentillesse et l'amabilité de son caractère.
Ce sont ces traits de caractère qui permettent au Prêtre de toucher plus intensément encore à l'extase que promet la Belle Déesse.

Commandements :
- **Dévouement** : les actes désintéressés sont ce qui touche le plus les mortels. Ils faut du dévouement et de la générosité pour plier les plus rudes.
- **Sérénité** : le service sensuel de la Déesse, par les rapports aux fidèles et aux visiteurs du culte, ne doit

Idéaux :
Les êtres sensibles doivent être assistés pour pouvoir enfin toucher à l'Extase Divine.
Les violents doivent être accompagnés pour renoncer à la violence et toucher aux bienfaits de la douceur.

Devises :
« L'homme ne vit pas que de pain et de vin. L'amour est un besoin naturel »
« Le travail est l'eau nécessaire à la vie, l'amour en est le vin sucré »
« Celui qui ne rit jamais, pleurera son éternité. »

- Prodiges de Raïa



NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
AMOUR VRAI	RAÏA, Déesse des arts, des plaisirs, des hallucinations et de l'extase	3D KA	1 km	1 Tour	/	Niveau du Prêtre avec malus de 2 pts	Ce prodige, puissant, permet de lier d'un amour intense deux êtres de même race. Une fois ce prodige placé sur eux, les deux victimes n'auront de cesse que de se voir, se toucher, se lier… Rien d'autre ne comptera plus pour elles que le bonheur de l'autre, et la jouissance de sa présence. *NB : les dieux apprécient peu que leurs enfants soient ainsi manipulés dans leurs sentiments essentiels et un usage immodéré de ce prodige peut avoir de lourdes conséquences sur le prêtre indélicat.*
CHANT DE L'IVROGNE	RAÏA, Déesse des arts, des plaisirs, des hallucinations et de l'extase	2D +1 KA	0	1 ass	2 Tours pour le breuvage	Niveau du Prêtre.	Le prêtre rend par ce prodige une boisson qu'il touche particulièrement enivrante, sans en altérer le goût. Celui qui en boit ne serait-ce qu'une gorgée devient complêment ivre en quelques assauts. Il commence par chanter et rire, puis vomit abondamment et finit par s'endormir. Les individus particulièrement habitués ou résistant à l'alcool sont moins affectés par ces effets.
DEGRISER	RAÏA, Déesse des arts, des plaisirs, des hallucinations et de l'extase	1D KA	2 m	2 ass	/	16/20	Par ce prodige, le Prêtre annule tous les effets de l'alcool sur un organisme.
DOUCE RUPTURE	RAÏA, Déesse des arts, des plaisirs, des hallucinations et de l'extase	1D KA	2 m	1 Tour	/	Niveau du Prêtre.	Par ce prodige, le Prêtre peut appaiser la peine d'un sujet victime d'une séparation amoureuse difficile. La prière est une petite conversation qu'il entretient avec le sujet dans un lieu approprié (une église de Raïa octroie par exemple 4 points à l'épreuve du Prêtre).
GRISER	RAÏA, Déesse des arts, des plaisirs, des hallucinations et de l'extase	1D KA	2 m	2 ass	1 Tour	14/20	Ce prodige place un sujet dans un état de griserie identique à celui occasionné par l'alcool. Le sujet se sent alors en confiance et perd ses inhibition. Son Courage augmente de 2 points, tout comme ses valeurs d'Attaques et de Force. Symétriquement la Sagesse et la Perception du sujet perdent 3 points.
HEUREUSE COINCIDENCE	RAÏA, Déesse des arts, des plaisirs, des hallucinations et de l'extase	4 KA	50 m	2 ass	6 heures	16/20	Le Prêtre découvre le prénom d'une personne inconnue qu'il observe. Très pratique pour aborder un jeune personne. Le Prêtre bénéficie d'un bonus de 2 points (ou 10%) pour tous les jets la concernant.
MURMURE MELODIEUX	RAÏA, Déesse des arts, des plaisirs, des hallucinations et de l'extase	1D + 1 KA	cf. effets	2 ass	1 mn / niv	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts.	Le rêtre peut parler à l'oreille de sa cible quelle que soit sa situation ou la distance pouvu qu'il la puisse voir (même au travers d'un objet). Personne d'autre que la cible ne pourra entendre la voix du prêtre.
MUSE	RAÏA, Déesse des arts, des plaisirs, des hallucinations et de l'extase	2D KA	5 m	5 ass	1 jour par niveau du prêtre	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts.	Ce prodige permet au Prêtre d'accorder une "belle inspiration" à un artiste, afin de lui permettre de s'atteler avec succès à sa prochaine œuvre. Ces avantages sont applicables à tous les domaines de l'art dont Raïa est la protectrice.
SEDUCTION	RAÏA, Déesse des arts, des plaisirs, des hallucinations et de l'extase	2D+2 KA	30 m	3 ass	1 heure par niveau du prêtre	Niveau du Prêtre	Ce prodige soumet automatiquement un sujet au Charisme d'un autre nommé par le prêtre durant sa prière. La séduction sera d'ordre émotionnelle et sentimentale. La victime aura envie de se rendre utile, aimable, aux yeux de celui qui l'a séduite, sans pourtant aller jusqu'à contrarier trop évidemment ses intérêts propres.

RONDRA – *Déesse de la Guerre et de l'Orage, Epouse de Praïos.*



Symboles et Influences : l'épée (Peigne de Rondra), le tonnerre, l'éclair, l'orage, les duels, l'honneur, le courage, la responsabilité.

Rondra est la déesse de la Guerre et la grande majorité des Guerriers de bien aiment à lui confier leur vie, à la choisir comme Déesse protectrice. Elle aime à s'incarner sous l'apparence d'une très belle humaine vêtue d'une cotte de mailles et d'une peau de lion. Tout comme l'élément auquel elle commande, son tempérament comme son humeur sont orageux.

Le prêtre de Rondra

Un prêtre de Rondra est toujours un bon guerrier, qui deviendra hors pair avec l'expérience. Mais si son bras est fort, son arme la plus puissante demeure sa Foi inébranlable et sa Volonté.

Au long de son existence, de nombreux rites, des épreuves, émaillent son parcours clérical :
- combattre à main nue un animal sauvage
- réussir la danse des armes dans la lumières des torches sacrés
- remporter les duels rituels sous le soleil de midi (afin que Praïos époux de Rondra soit témoin de l'épreuve)
- faire offrande de son sang dans les coupes de cuivre consacrées
- chanter les hymnes sacrés dans la fureur de la bataille

Le sens des Responsabilités du prêtre de Rondra est notoire et respecté partout.

Commandements :
Un prêtre de Rondra se doit de toujours accepter les défis, cependant il peut refuser de tirer l'épée contre un adversaire manifestement inférieur (une attitude sage souvent mal comprise par ceux qui ne sont pas fidèles de Rondra). Dans certaines conditions, un combat peut se régler aux poings, à la discrétion du prêtre.
Défendre la Foi partout, en vengeant tout blasphème, toute insulte contre les Douze.
Défendre le fidèle contre l'infidèle.
Ne pas combattre un adversaire sans défense.
Ne pas combattre de dos ou de côté.

Idéaux :
La Clémence est un devoir du fort et la Responsabilité est son quotidien.
La Force de la Déesse qui s'exprime dans ses prêtres doit servir à la purification du monde, à la lutte contre le mal.
Un bon prêtre se doit de maîtriser les techniques de combat et de remporter tous ses duels.

Devises :
« Fou que tu es ! Cet épée m'a été confiée pour vaincre les forces du mal. Crois-tu que je vais la tirer uniquement pour rabattre le caquet de ta témérité ?» - tirade généralement suivie d'une bonne gifle.
« Cela, malfrat, sera jugé par la Lionne Rugissante elle-même ! Tire ton épée, et crains la damnation divine des Douze ! Par la fureur de Kor le vengeur ! »
« Ô ma maîtresse, je n'arrive pas à croire que vous ne m'ayez envoyé que ce tas de mort-vivants moisis pour dernier combat. Renforce mon bras, donne moi la victoire, et je déposerai à Solundar le plus noble des glaives à tes pieds ! »

- Prodiges de Rondra



NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
ARMURE SANCTIFIEE	RONDRA, Déesse de la guerre et des orages	2D+4 KA	0	1 Tour	1D4 + 2 semaines	niveau du prêtre	Ce prodige opère une modification profonde de la structure même de la protection qu'il cible (cotte de maille, cuirasse d'écaille ou armures). Durant toute la durée du prodige, l'armure jouit d'un bonus de protection saint de 1 point (2 au niveau 12 du prêtre et 3 au niveau 18). De plus, elle se répare seule en une nuit de repos (8 heures), au rythme de 1 point par nuit.
BENEDICTION DES ARMES	RONDRA, Déesse de la guerre et des orages	2 D KA	5 m	2 ass	1 Tour	12/20	Ce prodige permet aux Prêtre d'augmenter pour une courte période l'efficacité des armes, au point qu'elles gagnent toutes dans un rayon de 5 mètres 1D6 de Pts d'impacts. Elles seront alors considérées comme des armes "bénies + ..." .
BENEDICTION DES ARMURES	RONDRA, Déesse de la guerre et des orages	2 D KA	5 m	1 ass	1 Tour	13/20, en cas d'échec, toutes les armures dans un rayon de 5 m perdent 1 pts de protection pour 1 tour	Comme pour la Bénédiction des armes, Rondra renforce ici les armures, leur accordant un bonus de protection de 3 pts, et ce pour toutes les protections dans un rayon de 5 mètres. Par ailleurs, toutes les armures voient leur coefficient d'endommagement réduit de 7%.
BOTTES MARTIALES PRODIGIEUSES	RONDRA, Déesse de la guerre et des orages	1D + 4 KA	0	3 ass	1 heure + 1 tour / niv	Niveau du Prêtre	Ce prodige permet au Prêtre, ou à la personne désignée par lui durant la prière, de bénéficier de bottes de guerrier. Au niveau 6 le prodige accorde "Dégainé rapide". Au niveau 9 il accorde aussi "Coup de Bretteur". Au niveau 14 il permet enfin la "Stabilité sur arme". *N.B.: pour bénéficier de ces avantages, le Prêtre ou la personne désignée doivent se battre avec un Peigne de Rondra, ou une arme sanctifiée par la déesse.*
CADENCE PRODIGIEUSE	RONDRA, Déesse de la guerre et des orages	2D + 3 KA	0	2 ass	1 Tour	Niveau du Prêtre avec malus de 2 pts	Par ce prodige, le Prêtre augmente d'1 le nombre de ses attaques par assaut. *N.B.: il ne peut réussir sur cette attaque de coups de maître, de bottes, de feintes…. Pour bénéficier de ces avantages, le Prêtre ou la personne désignée doivent se battre avec un Peigne de Rondra, ou une arme sanctifiée par la déesse.*
DESTRIER DES GLORIEUX COMBATS	RONDRA, Déesse de la guerre et des orages	2D KA	0	1 mn	1 journée	niveau du Prêtre	Un Prêtre peut faire apparaître un cheval de guerre parfaitement dressé grâce à ce prodige. Cette monture (EV:30; 2Att/ass; 1D+6/1D+6; Pr:4; Att:15; Prd:6) permet au Cavalier, Prêtre de Rondra qui la monte d'obtenir un bonus de 3 en Att/Prd contre des piétons et de 1 contre des cavaliers montés sur des chevaux éprouvés (bonus de 1 par degré de différence dans le dressage des montures).
DEVIATION PRODIGIEUSE	RONDRA, Déesse de la guerre et des orages	2D + 4 KA	0	2 ass	3 Tours	Niveau du Prêtre avec malus de 2 pts.	Toutes les premières parades du Prêtre sont considérées comme réussies sur toute la durée du Prodige. Au niveau 15 de Prêtre, le prodige confère une parade supplémentaire sur l'assaut. Elle doit être testée à chaque fois, avec une valeur égale à (Prd - 6). Au niveau 20 la valeur est égale à (Prd - 2).
DEVIATION SUBTILE	RONDRA, Déesse de la guerre et des orages	1D KA	7 m	1/2 ass	1 ass	16/20	Ce prodige oblige un individu à frapper son compagnon le plus proche en lieu et place d'un compagnon, ou d'un protégé, du prêtre. Le sujet du prodige, le compagnon du sujet et le protégé du prêtre doivent être dans une même mêlée.

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
DISGRACE ENNEMIE	RONDRA, Déesse de la guerre et des orages	4KA	15 m	1 ass	1 Tour	niveau du Prêtre avec bonus de 2	Ce prodige permet au Prêtre d'affecter directement les valeurs de combat d'un humanoïde. Touché par la force du prodige il perd 1 point en Att, Prd, Pi, Co et Fo. Une seule prière est suffisante pour toucher 1 adversaire du niveau 1 à 10, mais dés qu'il dépasse ce niveau, il peut affecter sans dépense de Karma supplémentaire une personne de plus par niveau supérieur à 10 (soit par exemple 6 au niveau 15).
MAINS D'ACIER	RONDRA, Déesse de la guerre et des orages	1D + 3 KA	0	3 ass	2 Tours	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts	Ce prodige transforme les mains du Prêtre en acier, lui permettant par exemple de frapper à main nue comme s'il était armé, et faisant 1D+2 P.I. S'il utilise une arme, il lui est impossible de la laisser échapper contre sa volonté. Durant toute la durée du prodige, il ne peut cependant plus accomplir de taches minutieuses ou délicates, à moins qu'il ne décide d'interrompre les effets. *NB : pour les épreuves ne concernant QUE la force de la main, les épreuves sont effectuées avec un bonus de 6 points.*
ORAGE	RONDRA, Déesse de la guerre et des orages	7KA	orage sur 5Km²	1 Tour	6 Tours	niveau du Prêtre avec malus de 2	Ce prodige provoque un orage qui s'abat sur une surface de 5 Km de côté. Les êtres vivant à l'intérieur de cette surface doivent se mettre rapidement à l'abri, les voyageurs qui s'y trouveraient auraient 50 % de chances de perdre le sens de l'orientation et, en cas de combat, ils perdraient 2 pts dans toutes leurs valeurs. Il existe 5 % de risque par Tour pour qu'un individu soit frapper blesser par la violence des éléments. Ils perdent alors 1D10 bl. De même il y a 1 % de risque d'être frapper par la foudre et de perdre ainsi 6D8 bl.

THYLOS. *Dieu de l'eau, de l'air et de la navigation.*



Symboles et Influences : le trident, l'eau, les lacs, le vent, la pluie, les nuages, les marées hautes et basses, la pêche, la navigation en mer.

Thylos est représenté par un dauphin au tronc humain.
Thylos est le maître des eaux, de toutes les eaux, et ses paroles gouvernent les lacs, les courants de la mer et la pluie du ciel. De sa force naît le vivant, et par sa force la vie est conservée, ou détruite. Son pouvoir sur le monde est immense. C'est lui qui décide des pluies diluviennes ou des sécheresses sans fin.
Dans une certaine mesure Thylos est donc la vie et Thylos est l'éternité.
Il est le Dieu le plus puissant du panthéon avec Praïos.
Leurs rapports demeurent cordiaux, même si Thylos fait preuve d'une indépendance qui courrouce régulièrement le Prince des Dieux.

Le prêtre de Thylos

A l'image des abîmes insondables des océans, les prêtre de Thylos ont généralement un caractère difficile à cerner. Le plus souvent sérieux et calmes, ils présentent régulièrement, et apparemment sans raison, des inclinations au ricanement subit et des phases de subites agitations…
Leur pouvoir sur les éléments est grand et ils sont pour ces raisons craints de la plupart des mortels.

Ils sont vêtus de bleu et de vert.
Pour éviter le rapport au feu, élément opposé à celui de l'eau, les temples de Thylos sont éclairés par des « Pierres Illuminées », des artefacts magiques porteur d'une lumière éternelle.

Commandements :
Ne jamais utiliser le feu. Les prêtres évitent le feu ouvert, ne doivent engendrer aucune flamme, et ne permettent pas une « lumière ouverte dans leurs temples ».
Ne pas consommer d'aliment cuits. Les religieux de Thylos ne se nourrissent pas d'aliments qui soient préparés ou récoltés avec le feu.
Ne pas manger de dauphin ou de baleine.

Idéaux :
Acceptation du Fatum (le destin), sans poser de question, sans exprimer d'émotion.

Devises :
« Il existent deux eaux : l'une est rafraîchissante et sucrée, l'autre est salée et aigre. Cependant les deux nourrissent, refroidissent et portent le fidèle qui est en harmonie. »
« Celui qui trouve la paix dans la prière, a la force d'affronter l'ouragan. »
« C'est ainsi, car tel est la volonté de Thylos »

- Prodiges de Thylos



NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
AILES DE PLUMES BLANCHES	THYLOS, Dieu de l'air et de l'eau	2D + 4 KA	0	4 ass	1 Tour / niveau	Niveau du Pre^tre avec malus de 2 pts.	Ce prodige donne au Prêtre des ailes véritables qui lui permettent de voler à une vitesse égale au double de son déplacement normal de course. Il ne peut avec elles effectuer des manœuvres ou des figures trop compliquées.
BOUCLIER D'EMBRUNS	THYLOS, Dieu de l'air et de l'eau	2D + 2 KA	0	2 ass	2 minutes + 5 ass/ niveau	Niveau du Prêtre.	Ce prodige lève un bouclier cylindrique d'eau autour du Prêtre. Cette eau tourbillonnante le protège à 75% contre le feu, et lui accorde une protection supplémentaire de 6 points. *N.B.: le prêtre ne peut se déplacer que d'1 m tous les 2 assauts. Il ne peut combattre ainsi.*
DANSE DU POISSON	THYLOS, Dieu de l'air et de l'eau	1D + 3 KA	0	1 minute	1 semaine par niveau du Prêtre	Niveau du Prêtre avec malus de 1 pt.	Ce prodige confère un pouvoir prodigieux à un vêtement, une protection, une armure… Le porteur de ces vêtements retrouve la surface de l'eau immédiatement après l'immersion.
DOMINATION DU VENT	THYLOS, Dieu de l'air et de l'eau	6 KA	illimité	1 Tour	12 Tours	Niveau du Prêtre avec bonus de 1, si échec, épreuve de Charisme ou le vent fait le contraire de ce que désire le Prêtre	Ce prodige permet au Prêtre de fixer la force et la direction du vent. Il peut ainsi faire lever le vent et sortir un bateau d'une mer calme, le faire avancer plus vite, ou encore créer une confusion chez des adversaires à terre.
FATA MORGANA	THYLOS, Dieu de l'air et de l'eau	7 KA	au choix	2 Tours	12 Tours (dissipation si on approche du mirage)	Niveau du Prêtre avec bonus de 2, si échec, épreuve de Charisme ou le Prêtre devient lui même un mirage mais se tient sur la tête.	Par ce prodige, le Prêtre obtient l'apparition d'un mirage. Si son Dieu l'écoute il créera le mirage de son choix, dont l'influence sera encourageante ou démoralisante, selon le besoin. Cette fantasmagorie ne se limite pas au désert (comme pour le vrai mirage elle peut apparaître dans n'importe quel endroit).
FONTAINE BIENFAISANTE	THYLOS, Dieu de l'air et de l'eau	2D + 6 KA	0	5 ass	2D6 heures.	Niveau du Prêtre avec malus de 4 pts.	Ce prodige sanctifie particulièrement une fontaine d'eau claire. Toute personne totalement immergée (sauf la tête) dans cette fontaine régénère ses points de vie au rythme de 10 par minutes. Elle cure aussi les maladies (de force 1 à 5).
MAELSTROM DE THYLOS	THYLOS, Dieu de l'air et de l'eau	3D + 3 KA	cf. effets	2 ass	Jusqu'à la taille maximale puis 4 sec.	Niveau du Prêtre avec malus de 2 pts.	Ce prodige crêt un tourbillon d'eau autour du prêtre d'un rayon de 5 m / (niv divisé par 4). Il prend naissance à 5 m du prêtre et grandit jusqu'au maximum à raison de 4 m par seconde. Si un individu est pris dans le tourbillon, il doit réussir une épreuve de Force avec malus de 6 ou être projetté dans les airs à une hauteur de 1D4m / (niv/3 du prêtre). Durant toute la durée du prodige, le prêtre est immunisé au feu.
MARCHE SUR LES EAUX	THYLOS, Dieu de l'air et de l'eau	8 KA	0	1 Tour	1 jour (jusqu'à minuit)	13/20	Ce prodige permet au Prêtre de marcher sur l'eau comme s'il s'agissait d'une matière solide.
NUAGE AVISE	THYLOS, Dieu de l'air et de l'eau	1D + 3 KA	20 m	2 ass	1 Tour	Niveau du Prêtre avec bonus de 1 pt	Ce prodige crêt un coussin d'air de taille variable, au plus une surface au sol de (2xniv) m², qui se positionne de facon à amortir la chute d'une ou plusieurs personnes (moins 1D8 de Bl par 3 mètres de chute).

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
PIEGE DES BRISES	THYLOS, Dieu de l'air et de l'eau	8 KA	cf. effets	3 ass	2 heures par niveau	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts.	Le Prêtre délimite un périmètre avec une ficelle d'au plus (nivx50) cm. Il effectue ensuite sa prière de prodige. Toute personne qui pénétrer ce secteur sera projetée dans les airs à (niv/4) m. Si la ficelle est retirée, le prodige prend fin. *N.B.: la ficelle ne peut être enterrée.*
PUIT DE FORTUNE	THYLOS, Dieu de l'air et de l'eau	2 KA	0	2 ass	/	16/20	Le prêtre en prononçant sa prière plonge la main dans un puit ou dans un sceau, et peut en ressortir une poignée de pièces d'or (10 + 1D10 pièces).
TEMPETE	THYLOS, Dieu de l'air et de l'eau	3D + 8 KA	10 m de rayon par niveau	4 ass	5 ass + 1/niv	Niveau du Prêtre avec malus de 2 pts.	Une tornade se lève autour du Prêtre qui se retrouve alors dans l'œil. Tout combat est impossible. Les flèches sont déviées et tous les objets d'1 kg et moins volent "pour" frapper les créatures présentent. Pour connaître l'intensité de la tempête le Prêtre lance 1D100 et ajoute son niveau. 01-60 normal ~ 61-80 la tempête soulève des poids de 100 kg et fait 3D10 Bl à tous ceux qui sont à plus de 5 m du prêtre ~ 81-95 300kg et 3D20 Bl ~ 96-100 600 kg et 3D20+30 Bl ~ 101-110 1 tonne et 3D20+60 Bl ~ 111 et + 10 tonnes et 3D20+80 Bl. *N.B.: Thylos n'aime pas qu'on utilise ce terrible prodige à la légère.*

TSA. *Déesse de la naissance et du renouveau.*



Symboles et influences : naissance, renouveau, recommencement, liberté, paix, fleurs

Tsa est la plus jeune des Déesses du panthéon de Praïos. Vive, elle aime le changement, la nouveauté, l'éclosion, les projets…
Symbole d'espoir, elle est une déesse avenante et agréable. Son symbole est le lézard dont la mue incessante illustre le renouveau et les ébats d'une nouvelle vie.

De par sa nature même, Tsa est la Déesse la plus proche de Dame Nature.

Le prêtre de Tsa

Le prêtre de la Jeune Déesse est toujours vêtu de robes aux couleurs de l'arc-en-ciel. Cette tenue du culte a suscité le sobriquet, pourtant assez respectueux, de « Lézard Arc-en-ciel ».
Le précepte principal auquel doit se soumettre un prêtre de Tsa est la conscience du changement perpétuel qui baigne le monde : tout change toujours, rien ne demeure.
Cette compréhension profonde de la mobilité du monde et de la fuite des réalités est très difficile à accepter par le commun des mortels qu'anime toujours une quête de la durée et qu'effraie la notion de changement, souvent associé à l'idée de mort…
De fait, les prêtres de Tsa sont des êtres à l'esprit vif, curieux de tout, au caractère « flexible ». Ils sont pleins de sagesse et ne sont pas facile à surprendre. Ils possèdent un regard sur le monde fait d'un surprenant mélange d'amour intense pour la vie et de détachement conscient…
Ces personnalités sont rares.
Leur tempérament profond les conduit à des voyages fréquents. Ils sont naturellement généreux et ne considèrent l'or que comme le plus sûr moyen d'entreprendre quelque chose de nouveau.
En accord avec les préceptes de la Jeune Déesse, les prêtres se refusent à prendre une vie, quelle qu'elle soit, et sont donc, de fait, végétariens.

Leur apparence est toujours celle d'un jeune adulte, dans la plénitude de sa force. A cause de cela, il est arrivé plusieurs fois dans l'histoire que les prêtres de Tsa soient l'objet de persécutions de la part d'hommes qui pensaient pouvoir leur arracher le secret de la vie éternelle.

Commandements :
- **la vie** : « jamais la vie tu n'ôteras »
- **innovation** : « toujours le neuf tu promouvras »
- **apprendre** : « de tout tu devras connaître les dessous »
- **arme** : « aucune arme ne touchera, aucun sang ne versera, si ta vie doit protégé, de tes poings te serviras ! »

Idéaux :
Il faut combattre les habitudes et s'inscrire dans la nouveauté.
Il faut bousculer les idées reçues et toujours rechercher la nouveauté, mère de la « vrai vérité ».

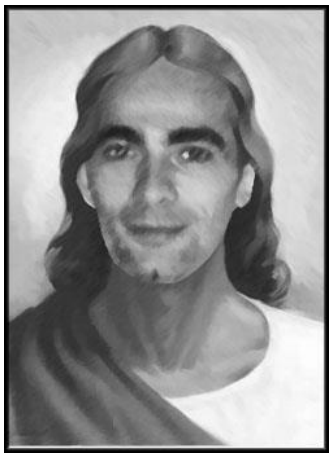
Devises :
« Protège la rosée sur la toile de l'araignée, cette eau est de la même nature que l'océan éternel. »
« Il meurt celui qui refuse de changer ! »
« Bouge ! Regarde par les trous du mur ! Voit la liberté ! Et quitte ta maison pour tout recommencer ! »

- Prodiges de Tsa



NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
DIVINATION DE NAISSANCE	TSA. Déesse de la naissance et du renouveau	2 KA	0	2 ass	/	16/20	En utilisant ce prodige et en touchant de la main le ventre de la future mère, le Prêtre est capable de connaître le sexe de l'enfant. Il sait également s'il se porte bien et si il sera en bonne santé lors de sa naissance. Il est également averti des naissances multiples.
GUERISON MIRACULEUSE	TSA. Déesse de la naissance et du renouveau	1D KA +1pt /degré de maladie ou de poison	0	4 ass	/	Niveau du Prêtre.	Il s'agit là d'une forme étendue du prodige d'Imposition des Mains. Grâce à lui le Prêtre de Tsa peut guérir toutes les maladies et annuler tous les effets de tous les poisons.
NAISSANCE DOUCE	TSA. Déesse de la naissance et du renouveau	4 KA	0	5 ass	1 heure	16/20	Par ce prodige, le Prêtre de Tsa permet à un sujet d'accoucher dans des conditions très favorables. L'enfantement devient très supportable et les travaux d'accouchement ne durent pas plus d'une heure.
RECONSTITUTION MIRACULEUSE	TSA. Déesse de la naissance et du renouveau	1D KA pour objet taille humain. 2D+4 pour plus grand	à vue	1 Tour	/	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pour objet volume humain, normal pour un objet plus grand.	Ce prodige permet de réparer les objets brisés, ou dont il ne reste plus que des débris, qu'ils soient des objets d'usage courant, ou bien des constructions (bâtiments, ponts...). Au maximum le volume d'un bâtiment de 100m sur 30 sur 20. En cas de refus du prodige, l'objet disparaît totalement.
REGENERATION D'UN MEMBRE	TSA. Déesse de la naissance et du renouveau	2D +2 KA	0		/	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 points	Par ce prodige, un prêtre peut provoquer la repousse d'un membre perdu (doigt, pied, bras, … et même la tête d'une créature multi-céphale), y compris os et organe. La repousse se fait en 1D4 heures.
SOUFFLE DE VIE	TSA. Déesse de la naissance et du renouveau	10KA +1/niv du sujet.	0	4 Tours	/	Niveau du Prêtre.	Ce prodige puissant permet de rappeler à la vie une créature morte depuis moins de 24 heures. Un "Jet de résurrection" doit être réussi pour que le sujet puisse revenir effectivement à la vie. (Cf. le sortilège de "résurrection").

ZAYEL. *Fils de Los, Dieu du pardon et de la mansuétude. Prince de miséricorde.*



Symboles et influences : pardon, mansuétude, miséricorde
Animal sacré : la colombes
Offrandes et Sacrifices : encens

Zayel est né le 12 juin 743, de l'union du Très Haut Los et d'une elfine, Siänael Zigovel. Elevé par sa mère dans la communauté elfique de la forêt de Taur-Galen (sud-est de la Chaîne du Gouvre), il baigne longtemps dans l'unique culture elfique. Il est cependant constamment intéressé par les humains, et son intérêt le pousse vers sa vingtième année à quitter sa communauté d'origine pour parcourir les villes du nord du continent.
Il accomplira ensuite plusieurs hauts faits d'armes, en compagnie de son fidèle compagnon, Saint Benoît. Il aidera notamment à l'indépendance de la Salisie, sera à bord des premiers navires Ilvaniriens à aborder en Eriasie, participera à la chute du Théo-Imperator…
Il reviendra en 783 d'un long exil pour abattre la menace du Leviathan et sauver le monde.
Il connaît son ascension le 14 juin 788 et rejoint le séjour de Solundar pour y rejoindre son Père le Tout Puissant Los.

Le prêtre de Zayel

Zayel est aussi connu sous le nom du « Prince Blanc ». En hommage à son « costume », les prêtres de Zayel revêtent une robe d'un gris très clair (nul ne saurait être immaculé comme le Fils du Très Haut).
Les prêtres de Zayel sont avant tout des hommes de bien. Ils aiment à secourir les mortels en les écoutants, en leur apportant conseil et amitié.
Nombre de ces prêtres sont des itinérants. Ils parcourent le monde en prosélyte, soucieux de donner à chacun la parole de Zayel et d'annoncer sa déification.

Commandements :
- **Pardon** : à celui qui parle avec son cœur, le pardon doit être accordé.
- **Miséricorde** : être bon avec son prochain.

Idéaux :
Secourir les pauvres, aider les malheureux.
Le monde ne se portera mieux que lorsque chacun aura découvert l'amour de Zayel, pas par la contrainte, mais par l'évidence de l'amour…

Devises :
« Soit bon avec ton prochain, car bon ou mauvais il est une créature du Très Haut et en l'honorant tu honoreras Los et son Fils. »

- Prodiges de Zayel



NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
ARC-EN-CIEL DES PASSIONS	ZAYEL. Fils de Los	1D+2 KA	30 m	5 ass	1 tour	Niveau du Prêtre avec un bonus de 2 points	Ce prodige libère les passions violentes que font taire souvent les mortels. Ainsi, sous l'influence de ce prodige, un avare volera, un amoureux déclarera sa flamme à son aimée et lui sautera dans les bras pour la couvrir de baisers… Le prodige cible 1 humanoïde que le prêtre peut voir.
AMITIE ANIMALE	ZAYEL. Fils de Los	2D KA	10 m	1 ass	1 tour par niveau	Niveau du Prêtre avec un bonus de 4 points	Par ce prodige, le Prêtre induit un comportement amical sur n'importe quel animal (ne fonctionne pas sur les humanoïdes intelligents, ni sur les "monstres"). Un animal touché par ce prodige se comportera amicalement avec le Prêtre, allant même jusqu'à le défendre en cas d'agression, si c'est dans sa nature.
ARMURE BLANCHE	ZAYEL. Fils de Los	1 D+2 KA	0 m	1 ass	1 Tour	14/20, en cas d'échec le prêtre perd ses chaussures pour lui rappeler l'humilité	La protection (ou les vêtements mais pas le bouclier) du prêtre est renforcée de 2 points de protection. Elle devient blanche durant toute la durée du prodige. Par ailleurs, le coefficient d'endommagement est réduit à 2%.
EXPIATION	ZAYEL. Fils de Los	1D4 KA	0 m	5 ass	/	16/20	Ce prodige est utilisé pour annuler la responsabilité d'une personne envers un acte inconnu ou non désiré ou dont il se repend sincèrement ! Les effets issus de cette responsabilité sont également annulés alors. Bien sûr, il faudra considérer l'ensemble du comportement du sujet et s'il a déjà commis des actes moralement condamnables qui ont été expiés par le même biais, l'épreuve du prêtre pourra être bien plus difficile.
LIERRE GRIMPANT	ZAYEL. Fils de Los	2D+2 KA	1 m	3 ass	1 heure	Niveau du Prêtre	Ce prodige crêt un lierre magique, dont la pousse atteindra au maximum 5 mètres par niveau du prêtre, à une vitesse de 2 m / sec. Ce lierre peut supporter un poids maximal de 100+(niv x 5) kg. Au terme de la durée du prodige, le lierre devient une plante tout à fait normale. A tout moment durant le prodige, le prêtre peut annuler la résistance extraordinaire du lierre.
LOCALISATION D'OBJETS	ZAYEL. Fils de Los	1D KA	30 m + (3 m par niv)	1 minute	1 heure	12/20	Par ce prodige le Prêtre peut localiser un objet connu, ou familier. Le Prêtre prie en tournant lentement sur lui-même et sait quand il se trouve dans la direction de l'objet à décrouvrir (s'il se trouve dans la portée du prodige). Le Prêtre doit brandir son symbole religieux et une plume d'argent. On peut localiser des objets tels que : bijou, outil, arme, pièces d'armure, ... Le Prêtre peut inverser ce prodige pour dissimuler un objet qui résistera alors à une telle localisation, aux boules de cristal ou semblables.
LUMIERE	ZAYEL. Fils de Los	1D4 KA	5 m	2 ass	1 heure	16/20	Par ce prodige, le Prêtre pose une "source lumineuse" sur un objet (un bâton, un casque, un bouclier, …). Cette source de lumière éclaire comme une torche (deux foix plus au niveau 8 et trois fois plus au niveau 14). Cette lumière ne peut être dissipée par aucun prodige, aucun sortilège. Mais le Prêtre peut la faire disparaitre quand bon lui semble.
MARTEAU BLANC	ZAYEL. Fils de Los	2D KA	0 m	1D3 ass	1 tour + 1 min par niveau du prêtre	13/20	Ce prodige fait apparaître dans la main du prêtre un marteau de lutte en argent massif. Cette arme est considérée comme Sainte +1 (+2 au niv 6, +3 au niv 10, +4 au niv 14, +5 au niv 17). Elle porte gravé l'emblème sacré du Dieu et brille d'une légère aura lumineuse. L'arme ne peut être utilisée que par le prêtre. A tout moment, le prêtre peut renvoyer l'arme au néant.

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
MEMOIRE OUBLIEUSE	ZAYEL. Fils de Los	1D+4 KA	50 m	1 ass	1 tour	14/20	Ce prodige fait oublier durant 5 minutes une chose précise à une personne que le prêtre peut voir. Cela peut être son nom, le but de sa visite, ce qu'il vient de voir. La mémoire, passé ce délai, lui revient complètement.
OUVERTURE DES EAUX	ZAYEL. Fils de Los	3D KA	30 m autour du Prêtre	5 ass	Niv du prêtre Heures	Niveau du Prêtre	Par ce prodige, le Prêtre provoque un retrait des eaux tout autour de lui, et dans un rayon de 30 mètres ! Il peut très bien se déplacer emportant avec lui une demi-sphère de 30 m de rayon impénétrable à l'eau (douce ou salée).
PURIFICATION DE L'EAU DU VIN ET DES ALIMENTS	ZAYEL. Fils de Los	1D4+1 KA	1 m	3 ass	/	18/20	En utilisant ce prodige, le Prêtre purifie les liquides et les aliments solides. S'ils étaient maudits ou empoisonnés, ils deviennent commestibles et sans dangers. Ce prodige est efficace sur tous les éléments qui peuvent être posés sur une surface de 1 m². Le Prêtre prononce sa prière en traçant dans l'air devant les éléments concernés un grand Z.
RETARDEMENT DU POISON	ZAYEL. Fils de Los	2D KA	0 m	1 ass	Niv du prêtre Heures	15/20	Quand ce prodige est lancé sur la victime d'un empoisonnement, il ralentit très sensiblement les effets du poison. Le sujet doit faire un jet de Constitution : si c'est un succès il ne perd plus que 1 point de vie par tour de jeu, si c'est un échec il perd 2 pts de vie par tour.
SCEAU DE MALADRESSE	ZAYEL. Fils de Los	2D + 3 KA	15 m	2 ass	2 Tours	Niveau du Prêtre avec malus de 2. Si échec, épreuve de Charisme ou le Prêtre perd lui-même 5 points d'Adresse pour la journée.	Ce prodige rend maladroit un individu que le prêtre peut voir. Son adresse est alors automatiquement réduite à 9, et toutes ses entreprises utilisant l'Adresse sont pénalisée de 4 points (ou 20%). Au combat, le sujet aura 10 % de risque de chute par assaut.



Prodiges issus de panthéons divers

Vous trouverez ci-après des prodiges liés aux sphères d'influence de Dieux tels que Alavéria (Déesse des Elfes), Glorin (Dieu des Nain)…



ALAVERIA. *Déesse de la beauté magnifique et de la paix des cœurs. Elle est la « Marraine des ambassades difficiles ».*



Nom : Alavéria
Appellations : La Dame de Douceur
Symboles et influences : les arts, l'esthétique, la beauté des corps et des âmes, les paroles de paix
Animal sacré : la Licorne
Offrandes et Sacrifices : un rameau d'olivier
Serviteurs Célestes : *Equinaël*, la licorne blanche, qui peut octroyer de la beauté en caressant un mortel de la pointe de sa corne.

Alavéria. Déesse de la beauté et de la paix. Elle est la gardienne de la chaîne du Gouvre. Plusieurs fois déjà par le passé, Alavéria fit intervenir sa puissante armée de Dévas pour faire barrage aux troupes qui pouvaient menacer la *Chaîne du Gouvre*.

Alavéria est une Déesse d'une grande douceur. Dans ses temples, ses sanctuaires, règne une sérénité incomparable. La Déesse n'aime rien moins que le bruit intempestif, les agitations inutiles, les excitations fébriles.

L'église d'Alavéria. Les temples de la Déesses sont rares. On préfère souvent adorer Alavéria dans la douceur d'une calme clairière baignée par le soleil de midi. Quand pourtant on a la chance d'entrer dans l'une des églises dédiées à la Déesse, alors on goutte sur Dère la sérénité parfaite, la paix de l'âme. Tout y est décoré avec un goût excellent, on y trouve de petites alcôves pour s'y reposer et profiter de la paix et du calme qui rapproche de la *Dame de Douceur*.

La Finalë. Si le clergé de la Déesse est mixte, on y rencontre pourtant deux tiers d'elfines pour un petit tiers d'Elfes. L'église d'Alavéria est toujours dirigée par une elfine, qu'on nomme la Finalë. Elle réside généralement dans la Cité de Réhisadis, au cœur du Grand Temple dédié à la Déesse. Elle porte l'*étole de soie immaculée*, une écharpe légère qui lui confère la plus grande des Sagesse.

Le prêtre d'Alavéria. Les Prêtres de ce culte sont toujours très beaux : il faut avoir une Beauté au moins égale à 17 pour pouvoir entrer au service de la Dame de Douceur. Mais c'est surtout leur calme et leur patience presque absolue qui retient l'attention quand on les connaît mieux. Ce sont des êtres affables, patients, prompts à écouter les confidences, les confessions. Ils aiment par-dessus tout rassurer les mortels et leur prodiguer de sage conseil, particulièrement pour sortir des conflits qui peuvent déchirer l'âme et le cœur.

Le costume cérémonial des prêtres d'Alavéria est toujours fait d'étoffes luxueuses et légères, de couleur ivoire, ou blanche.

Commandements :
- **Patience** : « il faut donner du temps au temps ». « Rien ne s'accomplit dans la précipitation »
- **Beauté** : « jamais ne paraîtra devant autrui sans avoir arrangé ta coiffure, sans avoir ajusté ton costume »

Idéaux :
Dans les discussions difficiles, dans les ambassades délicates, dans les négociations houleuses, il faut mettre la sagesse et la douceur au service du bien et de son triomphe.
Protéger une œuvre d'art, un artiste, est le plus haut des destins.

Les Armes et Protections :
Bâton et armes en bois (massue à 1D+3 et 0/-1), armes courtes, fronde et boomrang.
Veste de cuir (cloutée ou non) et bouclier de bois.

Bonus et Avantages :
- Les prêtres d'Alavéria savent arranger le costume et la présentation d'une personne pour rehausser sa Beauté de 1 point (30 minutes de « travail » avec du maquillage et un accès à des vêtements adaptés).
- Si le prêtre le souhaite, il peut par quelques phrases faire disparaître toutes les rancunes contre lui-même.
- Utilisation du prodige d'Amitié (1x/j et par 2 niveaux)

Devises :
« Sans la beauté le monde ne vaudrait pas d'être vécu ».
« Il n'y a pas de colères qui ne puissent s'apaiser »

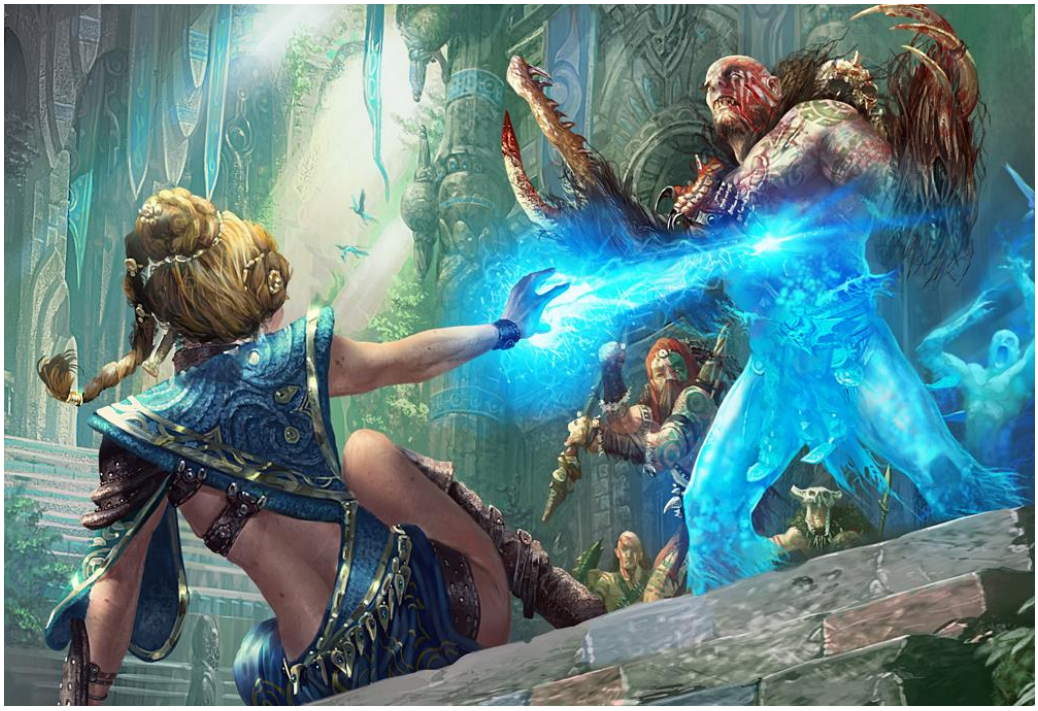
- Prodiges d'Alavéria



NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
NUIT REPARATRICE	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	1D+1 KA	1 km	10 min	8 heures à partir du moment du coucher du sujet	13/20	Par ce prodige, le Prêtre permet à la cible de dormir tranquillement durant 8 heures. L'impression de repos sera complète et le sujet pourra se livrer à des activités très fatigantes durant la journée suivante, bénéficiant même d'un bonus de 4 points sur ses épreuves éventuelles de Constitution. Le Prêtre prie durant dix minutes en psalmodiant sa prière et le prénom du sujet.
AMITIE INSPIREE	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	3 KA	à vue (si le visage peut être distingué)	2 ass	1 min/niv	16/20, en cas de refus le Charisme est diminué de 1D4 points durant 1D4 heures. Les personnes en présence du Prêtre se sentent irritées par la présence du cabaliste.	Ce prodige permet au Prêtre de paraître beaucoup plus Charismatique (bonus de 2D4 pts). Ses interlocuteurs éprouvent respect et considération pour lui. Ils ont envie de lui venir en aide. Le Prêtre murmure sa prière en faisant mine de se recoiffer de la main. NB : les lois divines interdisent à un Prêtre d'utiliser ce prodige pour convertir autrui.
PARURE DE PIERRERIES FLOTTANTES	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	2 KA	/	4 ass	8 heures	14/20	Par ce prodige, le Prêtre fait flotter autour de son visage ou de sa tête, un certain nombre de pierres, précieuses ou semi-précieuses. Il en retire un bonus de 2 points en Charisme et bénéficie d'un effet d'étonnement chez quiconque n'est pas familier du fait. Le Prêtre prie durant 4 assauts et opère quelques passes rituelles au dessus de pierres, puis il prononce les mots sacrés. Il lance ensuite les pierres dans les airs, et celles-ci se mettent en cercle autour de sa tête, comme une auréole, et tournent à la vitesse désirée par le Cabaliste. Il faut au minimum 4 pierres de 15 carats.
FLECHES POUR EPARGNER	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	1D+4 KA	1 m	3 ass	3 heures	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts	Par ce prodige, le Prêtre transforme toutes les flèches d'un carquois en "flèche assomantes". Lorsqu'une telle flèche touche un être vivant de taille humaine, elle n'inflige que 1D4 points d'impact mais peuvent assomer dans 15% des cas (perte de connaissance pour 1D6 x 10 assauts). Le Prêtre prononce les mots rituels en passant sa main au-dessus du carquois de flèches.
FORTERESSE DE LIERRE	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	1D+4 KA	40 m linéaires	1 minute	10 heures	Niveau du Prêtre avec malus de 2 pts	Ce prodige doit être invoqué dans une zone boisée. Il permet alors de faire pousser en moins de 10 minutes un véritable mur de lierre qui prendra appui sur les arbres présents dans la portée. Au terme de la prière, le lière entourre tout le périmètre autour du prêtre et interdit à toute créature au sol de pénétrer sans arracher les plantes.
LANGUE	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	1D KA	cercle de 15 m autour du Cabaliste	2 ass	1 tour	16/20	Par ce prodige, le Prêtre peut parler et comprendre la langue de toute créature se trouvant dans la zone d'effet du sort. L'inverse du prodige l'annule, ou rend incompréhensible toute conversation dans la zone d'effet du prodige. Le Prêtre pose ses index sur ses tempes et prononce par deux fois la formule "Lingüaë". Il doit en outre satisfaire à une épreuve d'INTELLIGENCE.

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
MAIN MAGIQUE	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	2D6 KA	20 m	2 ass	/	Niveau du Prêtre avec un bonus de 2.	Ce prodige est en tout point comparable au sortilège de Cabaliste "Contre-Charme". Il permet de briser un envoûtement, un charme.
MIROIR MAGIQUE	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	8KA	20 m	10 ass	1 Tour	niveau du Prêtre avec un malus de 3	Ce prodige permet de repousser les attaques magiques dans un rayon de 5 m autour du Prêtre. L'efficacité de ce prodige est de 70% sur les sorts de charme et de 60 % sur les sorts directs, avec 20% de retour de sorts.
CONVALESCENCE	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	2D+5 KA	2 m	3 ass.	24 h, moins 1 h par niv. du prêtre	Niveau	Le sujet plonge dans un état de relaxation propre à la régénération de son énergie vitale (-4 en Att, Prd, Ad, Fo) . Au terme de la durée du prodige, le sujet est guéri de toutes ses blessures (y compris les fractures, entorses, ...), s'il n'a pas été blessé entre-temps. Un sujet non consentant peut être affecté, mais il peut alors lancé un jet de protection contre la pétrification avec bonus de 2. Durant les effets du prodige, les poisons sont ralentis de 50%. Il est à noter que les organes ou les membres détruits ne se régénèrent pas ainsi.
EQUILIBRE MENTAL	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	1D+2 KA	1	5 ass	/	niveau du Prêtre avec bonus de 1 pt	Par ce prodige, le Prêtre peut guérir tous les déséquilibres mentaux d'un sujet.
SOURIRE DU NEGOCE	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	2 KA	à vue	2 ass	1 Tour	15/20	Grâce à ce prodige, le Prêtre présente un visage particulièrement avenant, qui lui permet d'utiliser l'aptitude de Marchandage avec un bonus de 4 points. L'interlocuteur ne se fâchera en aucune manière des tractations conduite sous l'effet de ce prodige.
HEUREUSE COINCIDENCE	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	4 KA	50 m	2 ass	6 heures	16/20	Le Prêtre découvre le prénom d'une personne inconnue qu'il observe. Très pratique pour aborder une jeune personne. Le Prêtre bénéficie d'un bonus de 2 points (ou 10%) pour tous les jets la concernant.
MURMURE MELODIEUX	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	1D + 1 KA	cf. effets	2 ass	1 mn / niv	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts.	Le prêtre peut parler à l'oreille de sa cible quelle que soit sa situation ou la distance pouvu qu'il la puisse voir (même au travers d'un objet). Personne d'autre que la cible ne pourra entendre la voix du prêtre.

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
MUSE	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	2D KA	5 m	5 ass	1 jour par niveau du prêtre	Niveau du Prêtre avec bonus de 2 pts.	Ce prodige permet au Prêtre d'accorder une "belle inspiration" à un artiste, afin de lui permettre de s'atteler avec succès à sa prochaine œuvre. Ces avantages sont applicables à tous les domaines de l'art dont Raïa est la protectrice.
SEDUCTION	ALAVERIA, Déesse de la Beauté et de la Paix. Marraine des Ambassades difficiles	2D+2 KA	30 m	3 ass	1 heure par niveau du prêtre	Niveau du Prêtre	Ce prodige soumet automatiquement un sujet au Charisme d'un autre nommé par le prêtre durant sa prière. La séduction sera d'ordre émotionnelle et sentimentale. La victime aura envie de se rendre utile, aimable, aux yeux de celui qui l'a séduite, sans pourtant aller jusqu'à contrarier trop évidemment ses intérêts propres.
SOUFFLE DE VIE	TSA. Déesse de la naissance et du renouveau	10KA +1/niv du sujet.	0	4 Tours	/	Niveau du Prêtre.	Ce prodige puissant permet de rappeler à la vie une créature morte depuis moins de 24 heures. Un "Jet de résurrection" doit être réussi pour que le sujet puisse revenir effectivement à la vie. (Cf. le sortilège de "résurrection").



GLORIN. *Dieu de la forge et de la guerre. Père du panthéon.*



Nom :
Appellations :
Symboles et influences :
Animal sacré :
Offrandes et Sacrifices :
Serviteurs Célestes :

Glorin. Chef du panthéon, dieu de la forge et de la guerre.
C'est un dieu taciturne, exigeant mais juste. Il n'a qu'une oreille car il a perdu l'autre au combat contre Orcus.

- Prodiges de Glorin



NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
EAU ET NOURRITURE MIRACULEUSE	A tous les Prêtres	1KA/portion	/	10 Tours	/	10/20	Ce prodige transforme n'importe quelle matière en eau et en nourriture. Une personne peut survivre une journée avec une seule portion.
THEOPATHIE	A tous les Prêtres	5KA	à volonté	2 Tours	à volonté	15/20	Par ce prodige, un prêtre peut communiquer avec un de ses confrère dévoué au même Dieu.
COURAGE PRODIGIEUX	A tous les Prêtres	10KA	10 m	6 ass	1 Tour	15/20. en cas de refus épreuve de Charisme ou la valeur de Courage diminue de 5pts pour les 10 Tours suivants.	Ce prodige permet au prêtre de renforcer le courage de la personne de son choix, ou même le sien propre, en augmentant sa note de COURAGE. Si le prodige réussit, il pourra distribuer 2 pts de Courage pour chaque pt de Karma investi.
IMPOSITION DES MAINS	A tous les Prêtres	10KA	0	4 ass	/	12/20 pour guérir maladie et poison, 16/20 pour redonner des pts de vie	Le Prêtre impose sa main sur le front de la personne à soigner. Ce prodige guérit immédiatement les blessures (10 pts de vie sont rendus au blessé), les maladies jusqu'à la force 5, il neutralise les poisons jusqu'à la force E.
BENEDICTION	A tous les Prêtres	2KA	5 m	2 ass	10 mn permanent sur les fioles	automatique	Par la Bénédiction, le Prêtre peut protéger un objet, une zone, une créature contre le Mal/Bien, la magie, ou d'autre prodige. C'est par ce prodige que le Prêtre crêt des fioles d'eau bénite (100cl pour 2KA). Sur un être vivant, la Bénédiction accorde un bonus d'1 pt aux Saves et à l'Attaque, ainsi qu'un +5% sur sa protection à la magie, si les Divinités sont compatibles. Pour un objet, la Bénédiction donne droit à un jet de sauvegarde à 12%, comme pou les objets magiques, ou bien accorde un bonus de 12% à des objets déjà magiques.
CANTIQUE	A tous les Prêtres	2KA	10 m	1 ass	1 ass/niv.	automatique	Le Cantique est un chant, une douce mélopée à la gloire de Dieu. Lorsqu'un Prêtre utilise ce prodige, son Dieu accorde pour lui-même et ceux qui l'accompagne dans un rayon de 10 mètres un bonus de 1 point en Attaque, de 1 point aux Saves et de 2 points aux Points d'Impacts. Le Prêtre doit chanter durant toute la durée du prodige.
BENEDICTION DES ARMES	Glorin, Dieu nain de la Forge et de la Guerre	2 D KA	5 m	2 ass	1 Tour	12/20	Ce prodige permet aux Prêtre d'augmenter pour une courte période l'efficacité des armes, au point qu'elles gagnent toutes dans un rayon de 5 mètres 1D6 de Pts d'impacts. Elles seront alors considérées comme des armes "bénies + ..." .
COUP DE MARTEAU	Glorin, Dieu nain de la Forge et de la Guerre	9KA	100 m	1 Tour	/	niveau du Prêtre, si échec épreuve de Charisme ou le tremblement de terre à lieu sous les pieds du Prêtre sur 100m !	Ce prodige fait trembler la terre assez fortement, sur une surface de 100 m², à une distance maximale du Prêtre de 100 m. Les bâtiments de petite taille ou de structure faible auront 50% (+ ou-) de s'écrouler. Toutes les créatures vivantes s'y trouvant devront jeter un D100. De 01 à 70 = pas de dégâts; de 71 à 85 = 2D bl; de 86 à 95 = 5D bl; de 96 à 99 = 10D bl; sur 00 = mort !

NOM	CULTE	COÛT	PORTEE	TEMPS	DUREE	EPREU.	EFFETS/TECHNIQUE
REPARATION de la FORGE MIRACULEUSE	Glorin, Dieu nain de la Forge et de la Guerre	1D KA pour une arme ou une pièce d'armure. Mag. Voir *effets*.	à vue	1 Tour	/	niveau du Prêtre avec bonus de 2. Normal pour les objets magiques (armes ou protections).	Par ce prodige, le Prêtre peut réparer une arme, un bouclier ou un élément métallique de protection. Si l'objet est magique, par des bonus ou des utilisations de sortilèges, le coût du prodige est de 2D+(1 point par bonus et/ou sort). Le prodige est aussi plus difficile à réussir. En cas de refus du prodige, l'objet disparaît totalement.
FORGE	GUERIMM, Dieu de la forge et du feu	5 KA	10 m	4 ass	10 ass	Niveau du Prêtre avec un bonus de 1 pt	Par ce prodige, le Prêtre peut demander à son Dieu d'améliorer momentanément toutes les armes dans un rayon de 10 m. Ces armes recevront un bonus de 2 P.I. et accorderont un bonus de 1 pt en Att et Prd.
DISGRACE ENNEMIE	RONDRA, Déesse de la guerre et des orages	4KA	15 m	1 ass	1 Tour	niveau du Prêtre avec bonus de 2	Ce prodige permet au Prêtre d'affecter directement les valeurs de combat d'un humanoïde. Touché par la force du prodige il perd 1 point en Att, Prd, Pi, Co et Fo. Une seule prière est suffisante pour toucher 1 adversaire du niveau 1 à 10, mais dés qu'il dépasse ce niveau, il peut affecter sans dépense de Karma supplémentaire une personne de plus par niveau supérieur à 10 (soit par exemple 6 au niveau 15).