

2009

MANUEL DES JOUEURS II



Magie divine

Troisième édition
Version 3.5

Daniel Martel
Les Temps Retrouvés

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
MAGIE DIVINE	3
Nature de la magie divine	3
Prières.....	3
Miracles.....	3
Souhait.....	3
Types de religieux	3
Prêtre.....	3
Templier.....	3
PANTHÉON	4
Dieux disparus	4
Gzor.....	4
Lénasse.....	4
Nyerlatotep.....	4
Syba.....	4
Ultek.....	4
Dieux actuels	5
Anoras.....	5
Artémia.....	5
Bémial.....	5
Bombaste.....	5
Érynia.....	5
Jassad.....	5

Kerfadek.....	5
Lexar.....	5
Majesk.....	5
Maroum.....	5
Valnor.....	5
Wabougony.....	5
Yalvi.....	5
PRIÈRES	6
Apprentissage des prières	6
Invocation des prières	6
Prière mineure.....	6
Prière majeure.....	6
MIRACLES	7
Apprentissage des miracles	7
Invocation des miracles	7
Miracle mineur.....	7
Miracle majeur.....	7
SOUHAIT	8
Apprentissage d'un souhait	8
Invocation d'un souhait	8
Souhait.....	8

MAGIE DIVINE

Nature de la magie divine

La magie divine est une puissance mystique engendrée par les dieux du panthéon. Les religieux peuvent invoquer de puissants pouvoirs divins accordés par les dieux grâce à des prières, des cérémonies et la foi. La magie divine est divisée en trois formes distinctes : les prières, les miracles et le souhait.

Prières

Les prières permettent d'invoquer un pouvoir à l'aide d'une invocation et de la foi. Une prière peut engendrer des pouvoirs autant offensifs, actifs, défensifs que passifs et ses effets peuvent être autant mineurs que majeurs grâce à la faveur divine.

Miracles

Les miracles permettent d'invoquer la puissance d'une divinité à l'aide d'une cérémonie et de la foi. Un miracle exige une longue cérémonie en l'honneur du dieu vénéré afin que le miracle soit accordé, ce dernier ayant des effets spectaculaires.

Souhait

Un souhait permet à un dieu d'accorder un vœu à son fidèle à l'aide d'un discours épique et de la foi absolue. Un souhait est extrêmement rare et demande une vocation totale ainsi que la preuve ultime de sa dévotion afin que le souhait soit accordé.

Types de religieux

Prêtre

Un prêtre est un représentant officiel de sa religion. Il prêche son existence au service de son dieu et de ces dogmes. Les prêtres peuvent demander des faveurs à leur dieu autant à travers une simple prière qu'au cours d'une cérémonie pour implorer un miracle ou même un souhait.

Un prêtre vise généralement à monter dans les échelons de son église en devenant évêque et même cardinal.

Templier

Un templier est un gardien qui veille à la protection de son église ainsi que tous ses suivants. Ils sont les défenseurs de la foi de leur église. Les templiers utilisent leur dévotion et leur conviction pour leur protection et celle de leurs confrères ainsi que pour la destruction de leurs ennemis.

Un templier vise généralement à accroître sa force au nom de son église en devenant paladin ou anti-paladin.

PANTHÉON

La croyance envers les dieux est partagée par tous les êtres. Leur puissance et leur présence se font sentir dans les quatre coins du monde. Par contre, chaque peuple privilégie certains dieux, que ce soit à cause de leurs croyances, de leurs valeurs particulières ou de leurs besoins distincts.

Seul les religieux choisissent un dieu précis pour suivre ses dogmes. Tous les autres individus offrent des prières à la divinité qui correspond aux circonstances. Un fermier peut un jour prier Bombaste pour souhaiter de bonnes récoltes et un autre jour prier Valnor pour souhaiter la richesse.

Les dieux peuvent apparaître sous diverses formes mais chacun d'entre eux utilisent une image unique reconnue de tous. Il n'est pas rare de voir les dieux errer parmi les mortels mais ceux-ci n'interviennent que très rarement directement sur le monde.

Les dieux de ce panthéon n'ont pas une idéologie de bien et de mal véritablement distincte. C'est plutôt les croyances et les actes de tous et chacun qui détermine le bien ou le mal. La perception d'un religieux envers son dieu définit essentiellement son alignement.

Dieux disparus

Gzor

Dieu des marchands et des voleurs, messager des dieux et dieu de l'air

Après la destruction quasi totale de la République de Darokin, le nombre de suivants de ce dieu chuta dramatiquement. Messager des dieux sous le règne de Lexar, Maroum lui annonça que ses services n'étaient plus requis et fut banni du domaine céleste.

Lénasse

Dieu des arts, de la musique, de la divination et des oracles

Cette divinité avait fait la sombre prédiction de la victoire du cauchemar sur le rêve, mais les héros de Karaméïkos en firent autrement. Cette flagrante erreur lui enleva toute crédibilité envers nombre de ses suivants et elle parti en exil dans un autre monde.

Nyerlatotep

Dieu du cauchemar, de l'asservissement et de la destruction

Invoqué par le légendaire Xalfux le sorcier, Nyerlatotep est un puissant démon des neuf enfers. Quelques années après sa

venue, il fit ascension et se proclama dieu grâce à sa sombre puissance. Il fut finalement détruit par les héros de Karaméïkos dans l'entre monde à la fin de la guerre du cauchemar.

Syba

Dieu du mariage, de la fécondité, de la jalousie et de la vengeance

Cette divinité d'une magnifique beauté mais d'un tempérament exécrable provoqua sa propre disparition par sa grande jalousie et de sa soif de vengeance insatiable. Lexar et Maroum la repoussèrent comme concubine et ceci eu un effet immédiat sur les mortels qui l'oublièrent.

Uitek

Dieu des pillages, de la virilité et de la guerre brutale

Las de la violence de la dernière guerre, les peuples du monde cessèrent de le vénérer. S'étant battu à tort et à travers, tantôt d'un côté et tantôt de l'autre, Maroum, nouvellement proclamé roi des dieux, décida de le détruire car il jugea ce dieu trop dangereux pour tous.

Dieux actuels

Anoras

Dieu de la guerre, de la bravoure et de la sagesse

Artémia

Dieu de la chasse, de la nature et des forêts

Bémial

Dieu des mystères, du subterfuge et messager des dieux

Ce nouveau dieu à l'origine mystérieuse est rapidement tombé dans les bonnes grâces de Maroum. Nul ne sait d'où il vient mais plusieurs mortels le prient secrètement.

Bombaste

Dieu de la chance, des récoltes et de la terre

Érynia

Dieu de la vengeance, du destin et des malédictions

Jassad

Dieu de l'inspiration, de la paix et de la sérénité

Ce dieu uniquement vénéré dans les Guildes de Mironthan est également appelé le Dieu Unique par son peuple. Il est accompagné de son fils et émissaire, le Prophète Valenn.

Kerfadek

Dieu du climat, de la navigation et de l'eau

Lexar

Dieu de la justice, de la vérité et de la protection

Majesk

Dieu des visions, de l'air et messager des esprits

Ce nouveau dieu était autrefois un esprit majeur Athrugaste. Le rapprochement des cultures après la guerre du cauchemar fit en sorte qu'il est maintenant vénéré un peu partout.

Maroum

Roi des dieux, gardien des morts et juge de la Gouve

Valnor

Dieu de la vigueur, des richesses et du feu

Wabougony

Dieu de la descendance, de la santé et protecteur des âmes

Ce nouveau dieu était autrefois un esprit majeur Athrugaste. Il fut longuement l'esprit protecteur qui veillait sur les clans Athruguine et il veille maintenant sur les autres peuples.

Yalvi

Dieu de dieu de l'ombre, de la damnation, et des mort-vivants

Ce dieu que l'on cru détruit par Lexar et Maroum depuis longtemps est récemment réapparu dans le panthéon sous de mystérieuses circonstances. Il représente tout ce qu'il y a plus de mauvais et de non naturel.

PRIÈRES

Apprentissage des prières

Les pouvoirs divins invoqués par les prières peuvent s'apprendre de deux façons différentes : en étant autodidacte ou par l'instruction. Être autodidacte se produit simplement grâce à l'expérience du personnage. Avec cette expérience accumulée, le religieux ressent d'avantage la puissance de son dieu lui permettant d'accéder de nouvelles prières et ainsi de nouveaux pouvoirs.

De son côté l'instruction se fait par un mentor, un personnage non joueur vétéran ou héros/vilain, qui instruit un élève sur les secrets d'un pouvoir particulier. L'instruction peut se produire à tout moment à condition que l'instructeur accorde son enseignement. L'apprentissage d'une prière prend un mois et une seule prière à la fois peut être apprise.

La sélection d'une prière se fait à partir de la bible des invocations de son dieu.

Invocation des prières

La récitation d'une prière peut se diviser en trois parties : le nom du dieu, son portfolio et le pouvoir invoqué. Pour qu'un dieu octroie un pouvoir divin à son suivant, le religieux doit réciter la prière avec ferveur, démontrant ainsi sa foi.

L'invocation elle-même s'effectue à l'aide de la phrase « accorde-moi » suivi du pouvoir invoqué. Par exemple, un suivant de Maroum désirant invoquer le pouvoir d'armure bénie, invoquerait la prière de la façon suivante :

Maroum, roi des dieux, accorde-moi ton armure bénie!

Prière mineure

Description :	Magie divine d'intensité mineure
Niveau :	Personnages de type religieux de tout niveau
Énergie :	Entre 1 et 6 PM maximum
Invocation :	[Nom du dieu], [Portfolio du dieu], accorde-moi [Nom de la prière]!

Prière majeure

Description :	Magie divine d'intensité majeure
Niveau :	Aventuriers de niveau 3 ou plus Vétérans de niveau 1 ou plus Héros/vilain de tout niveau
Énergie :	Entre 1 et 20 PM maximum
Invocation :	[Nom du dieu], [Portfolio du dieu], accorde-moi [Nom de la prière]!

MIRACLES

Apprentissage des miracles

Les miracles invoqués par les cérémonies s'apprennent par l'illumination du personnage. Lorsqu'un disciple a fait suffisamment preuve de sa foi, son dieu lui transmet par voies divines le savoir et le pouvoir nécessaire pour invoquer des miracles.

Les miracles sont de nature mineure ou majeure. Un miracle mineur fait appel à la puissance mineure et unique d'un dieu mais son effet n'est pas pour autant minime. Un miracle majeur fait appel à la puissance majeure unique d'un dieu dans toute sa splendeur.

Invocation des miracles

Les miracles sont effectués par des cérémonies longues et complexes qui se terminent par une prière qui invoque le miracle même.

L'invocation d'un miracle s'effectue de la même façon qu'une prière mais celle-ci se termine par la phrase « Entend mon appel et accompli ton miracle! ». Par exemple, un suivant de Lexar désirant invoquer la puissance de la protection suprême invoquerait le miracle de la façon suivante :

**Lexar, dieu de la justice, accorde-moi ta protection suprême!
Entend mon appel et accompli ton miracle!**

Un miracle mineur peut être invoqué une fois par jour alors qu'un miracle majeur ne peut être invoqué qu'une fois par mois. Une fois le miracle invoqué, le joueur doit aller consulter un maître de jeu pour savoir si le miracle est accordé. Pour ce faire, le joueur doit expliquer pour quels raisons le miracle est invoqué et le maître de jeu décide alors si l'action est en accord avec le portfolio du dieu et si le personnage est digne du miracle.

Une fois le miracle accordé, l'effet de celui-ci peut être effectif à tout instant durant les 12 prochaines heures. Après ce délai, le miracle prend fin s'il n'a pas été utilisé. Si applicable, l'effet d'un miracle mineur dure 30 minutes alors qu'un miracle majeur dure 1 heure.

Miracle mineur

Description :	Miracle divin d'intensité mineure
Niveau :	Aventuriers de niveau 3 ou plus Vétéran de niveau 1 ou plus Héros/vilain de tout niveau
Énergie :	9 PM (1 miracle/jour)
Invocation :	Cérémonie de 15 minutes et invocation récitée une fois Effectif durant 1 jour Durée de 30 minutes

Miracle majeur

Description :	Miracle divin d'intensité majeure
Niveau :	Aventuriers de niveau 5 ou plus Vétérans de niveau 1 ou plus Héros/vilain de tout niveau
Énergie :	15 PM (1 miracle/mois)
Invocation :	Cérémonie de 30 minutes et invocation récitée trois fois Effectif durant 1 jour Durée de 1 heure

SOUHAIT

Apprentissage d'un souhait

Un souhait ne peut être aucunement appris. Lorsqu'un disciple atteint une grande maturité dans sa religion et qu'il a largement fait preuve de sa foi, son dieu lui fait savoir qu'il est maintenant digne de lui pour exaucer un souhait.

Un souhait est l'ultime puissance du divin canalisé à travers son croyant. C'est le plus grand présent qu'il peut accorder à son fidèle.

Invocation d'un souhait

Un souhait est un événement unique dans la vie d'un religieux et ce dernier peut tenter de l'invoquer à plusieurs reprises avant d'être finalement accordé selon les dogmes de son dieu.

Pour qu'un souhait soit exaucé, le prêtre doit avoir une dévotion totale envers son dieu, récité un discours épique de sa foi et finalement implorer le souhait désiré. Celui-ci doit être en accord avec le portfolio du dieu. Ainsi, un suivant de Lexar ne pourrait demander de ressusciter un individu alors qu'un suivant de Maroum pourrait le faire.

Si le dieu juge que la dévotion du religieux n'est pas totale ou sincère, ou que le discours récité n'est pas convainquant ou mémorable, ou que le souhait ne concorde pas avec son portfolio ou ses dogmes, le souhait ne sera pas exaucé. Celui-ci pourra par contre être essayé de nouveau dans 1 mois.

Lorsque le souhait est exaucé, le prêtre ressent alors toute la puissance de son dieu et il est imprégné de son âme à tout jamais. Un stigma est également gravé sur son corps pour l'éternité.

Une fois le souhait imploré, le joueur doit aller consulter un maître de jeu pour savoir si le souhait est accordé. Pour ce faire, le joueur doit expliquer pour quels raisons le souhait est imploré et le maître de jeu décide alors si l'action est en accord avec le portfolio du dieu et si le personnage est digne du souhait.

Souhait

Description :	Souhait divin ultime
Niveau :	Héros/vilain de niveau 3 ou plus
Énergie :	30 PM (1 seul souhait à vie)
Invocation :	Discours épique de la foi et imploration du souhait désiré