

Les Pouvoirs Divins

Les pouvoirs divins sont des récompenses offertes par les dieux à leurs fidèles émérites. Pour plus d'informations sur les divinités, rendez-vous dans le livre du monde.

Les pouvoirs divins en jeu :

- Le personnage doit avoir sur lui un symbole identifiable de son clergé.
- Le prêtre peut lancer 10 bienfaits pendant le GN à répartir comme il le souhaite.
- Les prêtres ont en plus de leurs **Bienfaits** (sorts) des **Peines** à respecter obligatoirement.
- Pour lancer un bienfait, le prêtre doit **voir sa cible**, il doit **faire une action RP et prononcer** : **"Par "nom du dieu", "nom du sort"**". Il doit également déchirer **un carton de MANA** à la vue de tous et surtout de la cible.
- Le prêtre peut gagner du mana en accomplissant des **Actes de Foi (voir avec orga sur place)**.

En noir, les bienfaits détenus à la création du personnage ou lorsque vous devenez prêtre.

En rouge, les bienfaits à obtenir auprès du prêtre du cercle concerné.

Seigneurs Gris

Heimdal

Bienfaits :

- **Esprit fermé** : Vous êtes immunisé à la torture.
- **Soupçon divin** : Annonce "Vérité".
- **Esprit vengeur** : Vous tapez à "COMA" dans le cas où le combat est une vengeance personnelle.
- **Jugement divin** : Annonce "MASS Paralyse" (3 MANA)

Peines :

- **Je suis la vérité** : Vous ne pouvez jamais mentir.

Actes de Foi :

- **La fin du chaos** : Vous devez arrêter et condamner un voleur, un assassin, etc...

Avandra

Bienfaits :

- **Retour de voyage** : Si le personnage revient chez lui après un long trajet / une aventure / un donjon, il est guéri d'un état ou d'un effet néfaste.
- **Logorrhée** : Après une discussion d'au moins 1 minute avec votre cible. Annonce "Amitié" à votre cible.
- **La bosse du commerce** : Lors d'un achat ou d'une vente, vous obtenez 50% de plus ou de moins à votre avantage.
- **Ligne temporelle** : Vous revenez dans l'état physique et psychique qui était le vôtre il y a 15 min.

Peines :

- **Bienveillance Halfeline**: Au début de chaque rencontre vous vous devez d'être bienveillant. L'hospitalité est pour vous une seconde nature.

Actes de foi :

- **Offrande** : Faire une offrande désintéressée à une personne dans le besoin (minimum 1 ressource rare)...

La Dame Noire

Bienfaits :

- **Question de l'âme** : Vous pouvez poser UNE question complexe à un mort récent
- **Mort Eternelle** : Infligez l'annonce "Peur" à un mort-vivant
- **Doigt de la mort** : Vous infligez "Coma" à une cible en la touchant avec le doigt.
- **Esprit vengeur** : Invoque un esprit vengeur à partir du corps d'une personne pendant 30mn, l'esprit suit vos ordres et agit comme zombie (en plus vif).

Peines :

- **Rites funéraires**: Vous devez accomplir les rites funéraires dès que vous tombez sur un cadavre.

Actes de foi :

- **Meurt et demeure** : Bannissez un puissant mort-vivant.

Maître du Chaos

Tax

Bienfaits :

- **La vérité si je mens :** Vous pouvez mentir si on vous torture. Si vous êtes soumis à la question d'un prêtre d'Heimdal, vous pouvez garder le silence.
- **Bourse secrète :** Votre bourse sera toujours considérée comme vide par un autre personne.
- **Une taxe pour Tax :** Quel que soit l'endroit où vous accrochez l'épingle sur le joueur cible, il doit vous donner les ressources et les pièces qu'il a sur lui (le carton de mana est déchiré devant le joueur cible au moment où l'orga ou autre vient récupérer le butin).
- **Disparition :** Annonce corporelle invisible vous n'êtes pas obligé d'être dans l'ombre.

Peines :

- **Le malicieux :** Accomplir un vol ou une malice à chaque phase de jeu. De plus, il doit toujours avoir au moins 5 pièces d'argent dans sa bourse.

Actes de Foi :

- **Voleur de l'extrême:** Voler un objet majeur. Être recherché officiellement...

Kharnagar :

Bienfaits :

- **Folie du sang :** Annoncer "Résiste" à toutes annonces mentales (Peur, Sommeil, Amitié...)
- **Folie sanglante:** Pousser un cri et passer dans un état second pendant 10 secondes (Roleplay). Le joueur ne subit aucun dégât et aucune annonce. Il tombe "Coma" au terme du temps imparti.
- **Flux de sang :** Vous récupérez un état après avoir touché un adversaire (n'oubliez pas de déchirer le carton de mana).

Peines :

- **Pluie de sang :** vous devez déclencher un combat dès que possible (à mort au mieux).

Actes de Foi :

- Faire un véritable carnage...

Méphisto

Bienfaits :

- **Peste :** Vous pouvez "recruter" un PNJ malade, et lui donner une "cible" (voir espace PNJ)
- **Décrépitude :** Annonce "À Terre".
- **Corps pourri :** Ramène une personne de "Coma" à "Sain" pendant 30 minutes (il lui doit servitude) au terme desquelles il meurt définitivement.

Peines :

- **Immondice :** Vous n'êtes pas quelqu'un de propre. Si vous voyez un cadavre, vous avez envie de répandre ses tripes partout...

Actes de Foi :

- Provoquer une épidémie. Ériger un mont de cadavre en l'honneur de Méphisto...

Cercle Doré

Solarius

Bienfaits :

- **Flash solaire** : Annonce "Paralyse".
- **Aura Lumineuse** : Annonce "Amitié".
- **Éclat de pureté** : Le prêtre résiste à **toutes** les annonces (1 mana par annonce bloquée).

Peines :

- **Dans Lumière Éternelle** : Vous ressentez le besoin régulier d'être dans une source de lumière. Il vous faut toujours plus de lumière.

Actes de foi :

- **Prière au Zénith** : Vous devez prier pendant 15min à midi quand le soleil est au plus haut, le corps dénudé (ou juste les bras nus)...

Shor

Bienfaits :

- **Vaillance du héros** : Annoncer "Résiste" à un effet mental.
- **Vigueur du héros** : Vous passez de "A terre" à "Sain".
- **Dernier espoir** : Pendant 10 secondes Le joueur ne subit aucun dégât et aucune annonce. Il tombe "Coma" au terme du temps imparti.

Peines :

- **Le paragon** : Vous devez être un combattant honorable en toutes circonstances.

Actes de foi :

- **Chevalier de la quête** : accomplir une quête honorable...

Malar

Bienfaits :

- **Baiser de la Mère** : Vous soignez un état (sauf si la cible est "Mort").
- **Purification** : Vous guérissez une "Maladie".
- **Paix de la Mère** : Annoncer "MASS Désarme" (3 MANA).
- **Sommeil bienfaisant** : Annonce "Sommeil" à la cible.

Peines :

- **De paix et d'amour** : Vous ne devez pas agresser ni verbalement ni physiquement qui que ce soit.

Actes de foi :

- Accomplir un grand acte de paix et/ou de guérison...

Kalysto

Bienfaits :

- **Décryptage** : Permet de savoir lire toute écriture ou langue (voir orga).
- **Connaissance absolue** : Permet de poser n'importe quelle question à un orga.
- **Arcane mystique** : Vous résistez aux sorts.

Peines :

- **Le savoir avant tout** : Le prêtre doit toujours prendre note de ses nouvelles découvertes et protéger tous les savoirs écrits au péril de sa vie.

Actes de Foi :

- **Une nouvelle page au Grand Livre** : découvrir un savoir important...

Cercle Noir :

Ahriman

Bienfaits :

- **Tous des ignorants** : Annonce "Amnésie".
- **Ombre éphémère** : Annonce "Peur"
- **Savoir infini** : Permet de poser n'importe quelle question à un orga.
- **La grande ombre** : Annonce "MASS PEUR" (3 MANA).

Peines :

- **Le meilleur des meilleurs** : Ne jamais se laisser prendre de haut. Avoir un égo surdimensionné pour son savoir et son pouvoir.

Actes de Foi :

- Obtenir un objet de pouvoir / un savoir important...

Les Gardiens de la Nature

L'arbre père :

Bienfaits :

- **Floraison** : Vous obtenez une carte rare liée à la nature.
- **Racine éphémère** : Annonce "Paralyse"
- **Enracinement** : Annonce "Mass Paralyse" (3 MANA)
- **Communion avec la nature** : La cible revient à l'état "Sain" s'il elle reste prêt d'un arbre pendant 5 minutes.

Peines :

- **Le Cycle** : vous devez respecter le cycle de la nature et l'équilibre du monde.

Actes de Foi :

- **Protecteur de la nature** : Parvenir à influencer une décision importante au bénéfice du cycle de la nature et de l'équilibre du monde...

La chasseuse mère :

Bienfaits :

- **Aspect du tigre** : Annonce "À terre" après avoir touché avec une arme.
- **Aspect de l'ours** : Annonce "Résiste" au prochain coup physique.
- **Aspect du faucon** : Si votre projectile touche la cible, annonce : "Coma" (le MANA est consommé même si le projectile rate).

Peines :

- **Chasseur** : Vous ne prenez pas la fuite en combat, c'est vous le chasseur.

Actes de Foi :

- **Traqueur** : Tuez un PJ ou un PNJ prenant la fuite / Débusquez une créature recherchée et la tuer...