

Recueil des Éléments magiques et divins

Nils PERRIOLAT

Table des matières

1. Introduction	1
2. Arcanologie.....	2
3. Théologie	4
4. Liste des éléments	6
a. Feu.....	6
b. Vent	7
c. Eau	8
d. Terre.....	9
e. Mort	10
f. Vie	11
g. Esprit	12
h. Temps	13
i. Lumière.....	14
j. Ténèbres.....	15
k. Puissance.....	16
l. Froid.....	17
m. Météo.....	18
n. Énergie	19
o. Léthalité.....	20
p. Fertilité.....	21
q. Plaisir	22
r. Foi.....	23
s. Devoir	24
t. Hasard	25

1. Introduction

L'univers de ce JDR est largement inspiré de l'« heroic fantasy ». À ce titre on retrouve de la magie et du divin au sein d'une société aux traits rappelant notre Moyen Âge. La magie et la foi sont, dans ce JDR, deux moyens de maîtriser les mêmes éléments fondamentaux. Chacun de ces éléments étant régi par un dieu, la foi représente la dédication à ce dieu afin d'obtenir ses faveurs. La magie a une manière plus scientifique pour appréhender ces éléments. Cependant il n'y a pas d'opposition entre ces deux pratiques. En effet, contrairement à ce que laisse penser le terme de foi, il n'est pas question de croire ou non aux dieux dans cet univers. Non seulement ils existent, mais ils sont présents physiquement avec les mortels. Donc ne pas croire en leur existence n'a pas vraiment de sens ici. Il n'y a donc pas d'opposition idéologique entre les deux usages.

2. Arcanologie

L'arcanologie est le nom donné à l'étude de la magie dans cet univers. Dans ce monde la magie est présente un peu partout à l'état brut sous forme de mana. Le mana est présent en faible quantité dans l'environnement et en plus grande quantité dans les êtres vivants. Bien qu'il existe certaines sources importantes de mana dans la nature, la majorité du mana est produite par les êtres vivants.

La plupart des êtres vivants sont incapables d'utiliser ce mana à leur convenance. Contrôler et développer son mana demande de l'entraînement et des connaissances pratiques ou théoriques.

Une fois le mana maîtrisé, il s'agit de l'imprégner d'un élément fondamental pour lui donner une forme utilisable. Pour cela il faut encore plus pratiquer ou approfondir son apprentissage de l'élément et de la maîtrise du mana.

Enfin il existe un stade de maîtrise du mana encore supérieur qui est la maîtrise d'un style de magie. Un style de magie c'est la manière dont un mage expulse et matérialise son mana. La maîtrise d'un style de magie est notamment indispensable pour faire démonstration de sa magie sans lancer un sort ou pour se mettre en garde de manière défensive.

On reconnaît le style de magie d'une autre personne en analysant la manière dont elle démontre sa magie ou elle se met en garde.

Voici les différents styles de magie :

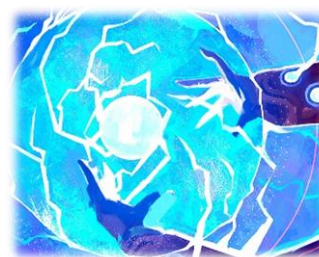
- L'Embraselement

L'Embraselement c'est le fait de ne pas retenir du tout son mana afin de déverser un débit de mana énorme. L'Embraselement est le plus souvent une preuve d'amateurisme car si elle est très visuelle, la dépense de mana est le plus souvent une erreur. En effet l'utilisation de ce style est très impressionnante mais fait perdre passivement énormément de mana.



- L'Émission

L'Émission est un style consistant à former des projectiles avant de les projeter. Les projectiles de l'Émission sont les meilleurs de tous les autres styles en termes de portée, de cadence de tir, de consommation de mana, etc. Ils sont cependant assez limités en termes d'originalité.



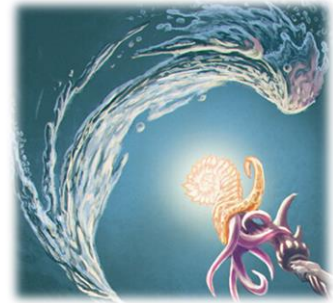
- L'Architecture

Ce style permet de matérialiser des fils solides de mana afin de créer des structures magiques conséquentes. Les structures prennent plus de temps à être créées qu'un sort standard et elles peuvent être brisées par une attaque. Mais ce style est le plus puissant derrière l'Embraselement. De plus ce style ne consomme aucun mana à l'utilisateur tant qu'il ne termine pas de lancer son sort ou si son architecture est brisée avant que le sort ne se termine de lancer.



- **La Manipulation**

C'est un style intermédiaire qui permet de maintenir une quantité de mana concentré dans des formes simples. La Manipulation permet de faire un peu les mêmes choses que l'Émission et l'Architecture mais en moins bonne qualité. Son intérêt est d'être polyvalent et donc difficile à prévoir pour les adversaires. C'est aussi un style qui peut être difficile à reconnaître car un utilisateur confirmé saura se faire passer pour un utilisateur de l'Émission ou de l'Architecture pour cacher son jeu.



- **L'Écriture runique**

Ce style consiste à former des cercles magiques dans lesquels sont inscrites des runes. Les runes sont très codifiées mais aussi très précises. En générale c'est un style intéressant pour le travail de précision mais est peu apprécié en combats. En effet un adversaire aguerri peut savoir lire les runes pour prévoir la nature du sort qui va être lancé.



- **L'Enchantement**

L'Enchantement consiste à utiliser un objet qui va catalyser le mana. Cette technique permet d'obtenir un potentiel de puissance presque aussi bon que l'Embrasement sans les défauts de l'Embrasement. En revanche les utilisateurs de l'Enchantement sont en partie dépendant de leur outil.

Énormément de mage utilisent des objets magiques pour les aider dans leur maniement de la magie, y compris les maîtres de styles de magies différents de l'Enchantement. Mais la puissance d'un véritable maître de l'Enchantement ne fait aucune commune mesure avec eux.

L'Enchantement englobe aussi une forme de magie qui peut imprégner des objets temporairement afin de leur conférer de meilleures aptitudes. Seulement cela est plus rare car cela nécessite une excellente connaissance de la magie ET de l'artisanat qui permet de créer cet objet.



- **L'Explosion**

L'Explosion est un style de combat qui consiste à concentrer son mana dans ses paumes pour infliger des attaques de moyenne intensité mais au corps à corps pour optimiser les dégâts. Le grand avantage de l'Explosion est que les attaques peuvent être lancées sans délais et à moindre coût qu'un sort de puissance équivalente dans un autre style.



- **L'Envahissement**

L'Envahissement est une manière de manipuler le mana de manière discrète. C'est un style très lent et globalement plus faible que tous les autres styles. Mais un bon utilisateur de l'Envahissement peut dissimuler le fait qu'il sait manier la magie et les sorts qu'il lance. Il peut faire apparaître son attaque au cœur de son adversaire avec de l'entraînement.



3. Théologie

La théologie est l'étude des différents dieux et de leur impact dans le monde. Dans cet univers il n'est pas question de savoir si les dieux existent ou non. Ils existent et on peut même les rencontrer avec de la chance. Chaque dieu est lié à un panthéon. Un panthéon représente un élément fondamental et est lié à un temple. Un panthéon porte le nom du dieu qui lui est associé.

Dans cet univers, la foi d'une personne représente la dévotion d'une personne pour un panthéon, et par extension, pour le dieu de ce panthéon. Cependant comme mentionné précédemment la dévotion n'est pas une question de croyance mais plutôt une question de soutien d'un dieu dans ses missions.

Les dieux n'ont pas créé l'univers, ils le font fonctionner. Ils sont surtout là pour résoudre les problèmes. Seulement l'univers étant immense, ils n'ont pas le temps de s'occuper de chaque petit problème. C'est là que les classes religieuses entrent en jeu : chaque personne peut, à son échelle, résoudre des petits problèmes pour alléger la charge de travail d'un dieu. En échange le dieu le récompense en lui conférant une partie de son pouvoir quasiment infini.

Maintenant, pourquoi est-ce qu'il y a des problèmes s'il y a des dieux qui travaillent sur cet univers depuis des temps immémoriaux ? C'est à cause de l'existence de démons. Il existe un démon par panthéon. Chaque démon a pour mission de faire l'opposé de ce que les dieux cherchent à obtenir. Les démons sont donc largement détestés par la population.

Cependant les religieux ne chassent pas pour autant les démons. En effet selon les anciens l'univers existe grâce à un équilibre entre les dieux et les démons. Seulement il y a des divergences idéologiques à ce sujet. Certains groupes extrémistes pensent qu'ils se trompaient et qu'un seul des deux partis doit rester. D'autres courants modérés pensent que, sans devoir s'opposer à l'un des camps, l'un des camps mérite plus d'aide que l'autre. Et enfin une partie se fiche des questions idéologiques et morales derrière leur travail et considère juste que ce qui doit être fait doit être fait, point.

Un point important dans la maîtrise de la Foi est de comprendre que la source de son pouvoir ne vient pas de l'utilisateur mais du dieu qui l'a prêté. Ainsi la plupart des actions divines auxquelles les religieux peuvent faire appel prendront source dans l'environnement (du ciel, de la terre, etc.).

L'autre détail important est qu'il faut voir la réserve de Foi comme un crédit. Ce n'est pas une ressource qu'une personne possède en soit comme le mana. C'est une récompense promise par un dieu à une personne. Ainsi il n'y a aucun maximum à la Foi.

Les dieux et les démons sont immortels. Ils ne subissent pas le passage du temps. Cependant ils ne sont pas invincibles. Mais même vaincu, un dieu ou un démon ne disparaîtra pas. En réalité, vaincre un dieu ou un démon va le sceller dans un artefact mythique qui apparaît à leur « mort ». Cet artefact est extrêmement puissant et confère un pouvoir immense à son utilisateur. La forme de l'objet et la nature du pouvoir dépend du dieu ou du démon qui est scellé à l'intérieur.

Le dieu ou le démon scellé dans un artefact peut être ressuscité dans un temple. Trouver un artefact et le confier à un dieu ou le ramener à un temple est fortement récompensé en foi.

Seulement pour utiliser un artefact mythique ou pour le desceller il faut être de niveau 19 ou plus.

De plus il est important de noter qu'il est impossible de savoir si un artefact contient un démon ou un dieu à partir de l'artefact lui-même uniquement (sans le desceller bien-sûr). L'artefact issu d'un dieu ou d'un démon du même panthéon sera strictement identique en tous points.

Dans l'univers dans lequel le JDR évolue, il y a déjà plusieurs artefacts mythiques en circulation, ce qui implique que certains dieux et démons aient été vaincu avant l'entrée de vos personnages dans le JDR.

L'emplacement d'un seul artefact mythique est connu. Il est même connu d'autorité publique. Il y a un Tome du Pouvoir à la tour des mages. Il est possédé par le directeur de l'académie des mages de la tour qui est de classe Archimage. Seulement, bien qu'il attire les convoitises, il semble rester introuvable. Seuls les Professeurs hauts placés de la tour des mages savent où il se trouve.

Seulement l'existence de cet artefact n'influe pas sur la géopolitique car la tour des mages est une enclave neutre située à la frontière entre le Saint-Empire et l'Empire des Nains. Et il semblerait qu'aucune des deux puissances ne veuille tenter de récupérer ce territoire...

4. Liste des éléments

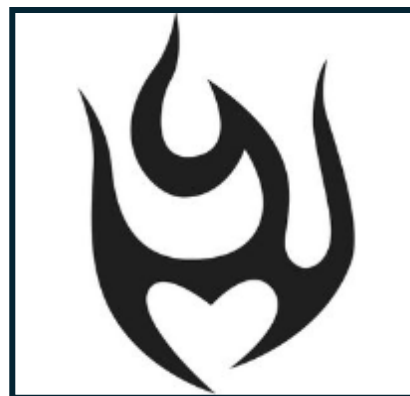
a. Feu

Maîtrise magique : Pyromancie

Panthéon : Amaria

Description de l'élément :

Cet élément est présent dans l'univers dans tout ce qui brûle. Le feu est l'un des éléments fondamentaux qui engendre les volcans et la puissance des dragons.



Les personnes qui manient cet élément sont capables de générer des flammes, de les manipuler et de les supprimer.

Le dieu :

Amaria est une déesse qui a pour mission de s'assurer que le feu fonctionne dans l'univers. Elle s'assure que les personnes et les créatures qui font du feu obtienne chacun leur flamme, qu'elle se propage et qu'elle consume son bois. Elle s'assure tout autant que le feu qui doit être étouffé disparaisse.

Cependant Amaria est une déesse très absente de la région dans laquelle vous évoluerez. En effet l'absence d'activité volcanique très forte fait qu'elle relègue la quasi-totalité du travail à ses fidèles.

Amaria est aussi une déesse combattante. Cela veut dire que s'il y a une menace si importante qu'il faut un dieu pour l'abattre, alors elle fait partie des dieux les plus qualifiés pour ce problème.

Localisation du temple : Gorges d'Amaria

b. Vent

Maîtrise magique : Aéromancie

Panthéon : Ouro

Description de l'élément :

Cet élément est présent dans tout l'air de l'univers. Il est indispensable à la respiration des êtres vivants et pour transporter les phénomènes météorologiques.

Les personnes qui manient cet élément sont capables de générer de puissants courant d'air, de les dévier voir de les stopper.

Le dieu :

Ouro est un dieu qui a pour mission de s'assurer que vent fonctionne et que l'air soit respirable. Il s'assure que chaque partie de l'univers ai du vent avec des forces variables et il s'occupe de renouveler l'air de l'univers.

Ouro n'ayant pas la capacité de déléguer la capacité de renouveler l'air à ses fidèles il se concentre principalement à cette tâche. Il se charge cependant de donner de temps en temps des directives à ses fidèles pour les guider dans leur tâche.

Localisation du temple : À l'est d'Oucropolis



c. Eau

Maîtrise magique : Hydromancie

Panthéon : Aquarius

Description de l'élément :

Cet élément est présent dans tout ce qui est liquide. Il est présent dans les océans, dans le sang, dans la sève et est donc indispensable à la vie.

Les personnes qui manient cet élément sont capable de générer de l'eau liquide, de la manipuler et de la faire disparaître.

Le dieu :

Aquarius est un dieu qui a pour mission d'assurer le fonctionnement des courants marins des océans et d'assurer le cycle de l'eau. Il s'assure du bon fonctionnement des mers et des océans.

Aquarius n'a pas beaucoup besoin de ses fidèles pour assurer sa mission. Cependant il délègue tout ce qui se passe sur terre à ses fidèles. Lui s'occupe de chaque mer et océans et en conséquence il n'intervient quasiment que dans ces zones.

Localisation du temple : Dans la mer Umi, au nord-ouest de l'Île de Zéphir



d. Terre

Maîtrise magique : Telluromancie

Panthéon : Soumatra

Description de l'élément :

Cet élément forme le sol de l'univers. Il est présent dans la terre mais aussi dans la roche et tous les autres minéraux.

Les personnes qui manient cet élément sont capable de manipuler la terre et les roches dans leur environnement mais pas d'en créer ou d'en faire disparaître.



Le dieu :

Soumatra est une déesse qui a pour mission d'assurer la qualité du sol. Elle est en partie chargée du fonctionnement de la tectonique et de la fertilité des sols. Mais elle est aussi chargée de terraformer l'environnement afin que celui-ci complaise avec tous les autres éléments.

Ainsi les fidèles de Soumatra sont principalement chargés d'aider les fidèles des autres panthéons ou d'aider les paysans.

Localisation du temple : Dans Béryl

e. Mort

Maîtrise magique : Nécromancie

Panthéon : Archaon

Description de l'élément :

Cet élément représente l'état opposé à la vie. Toutes choses organiques ou végétales qui ne sont plus en vie sont mortes par définition. La mort c'est autant le cadavre d'une personne que son âme et son mana qui quittent son corps.

Les personnes qui manient cet élément sont capable de manipuler le corps et les âmes des défunts.

Le dieu :

Archaon est un dieu qui a pour mission d'assurer que les morts restent morts et qu'ils aient une après-vie. Il travaille de concert avec le dieu de la léthalité pour tenir compte de l'état de chaque âme de l'univers. Malheureusement, deux dieux ne suffisent pas pour assurer l'entièreté de cette tâche. Ainsi Archaon sollicite beaucoup ces fidèles.

Ces derniers ont notamment la tâche de faire du recensement des morts et d'accompagner les cérémonies rituelles du deuil.

Localisation du temple : Au sud-est de Hende



f. Vie

Maîtrise magique : Biomancie

Panthéon : Alma

Description de l'élément :

Cet élément représente ce qui anime les êtres vivants. Toutes choses organiques ou végétales qui ne sont pas mortes sont en vie par définition.

Les personnes qui manient cet élément sont capable de manipuler la santé des êtres vivants.



Le dieu :

Alma est une déesse qui a pour mission d'assurer une bonne santé aux vivants dans tout l'univers. Elle travail en coopération avec la déesse de la fertilité et le dieu de la léthalité qui sont respectivement responsable de la naissance des vies et de leur fin. Seulement assurer que chaque être vivant soit en parfait santé de sa naissance à sa mort est une tâche impossible.

Pour compenser la difficulté de sa mission, Alma sollicite ses fidèles pour l'aider en soignant les malades et les blessés.

Localisation du temple : Au nord-ouest du Clan Sylvain

g. Esprit

Maîtrise magique : Amnémancie

Panthéon : Psychée

Description de l'élément :

Cet élément représente la capacité des êtres vivants à pouvoir réfléchir, se remémorer et à imaginer. La mémoire, les idées, les doutes, les conclusions, etc. tout ça provient de l'Esprit.

Les personnes qui manient cet élément sont capable de manipuler l'esprit des êtres vivants.



Le dieu :

Psychée est une déesse qui a pour mission d'assurer le fonctionnement de l'esprit de chaque être vivant de l'univers. L'esprit est chaotique par nature et il doit donc être façonné pour avoir un sens. Mais ce n'est pas elle pour autant qui contrôle chaque être vivant. En effet chaque être vivant reste animé d'un libre-arbitre. L'Esprit est plutôt un outil pour le libre arbitre et Alma et l'artisanne qui façonne cet outil.

Mais pour autant cette tâche est ardue. Elle est d'autant plus ardue que l'esprit de chaque être vivant doit être unique. Alors Alma fait un choix pour optimiser son travail : elle priorise ses fidèles et les personnes qui cherchent à entraîner leur esprit d'une quelconque manière. Elle laisse à ses fidèles la tâche de compléter et d'aider les personnes qui ne reçoivent pas l'attention particulière d'Alma elle-même.

Localisation du temple : À mi-chemin entre Psy-Kadet et Erma-Kadet

h. Temps

Maîtrise magique : Chronomancie

Panthéon : Chronos

Description de l'élément :

Cet élément représente le temps qui passe. Le temps est indispensable à toutes choses. Il s'écoule inévitablement mais de manière irrégulière et hétérogène dans l'espace. Les seules espèces capables de vivre dans un temps brut sont les dieux et les démons.



Les personnes qui manient cet élément sont capable de manipuler le court du temps dans un espace local.

Le dieu :

Chronos est un dieu qui a pour mission d'homogénéiser le court du temps afin qu'il soit régulier et le même pour tous. Il réussit sa tâche dans l'ensemble mais n'est pas en mesure de s'occuper des petites imperfections alors qu'il maintient une concentration constante sur l'univers tout entier.

C'est ainsi que ses fidèles ne sont sollicité que pour résoudre les anomalies temporelles lorsque l'une d'entre elle est détectée.

Chronos n'est pas un dieu clément. Si la manipulation du temps de ses fidèles ne lui pose pas problèmes car leur pouvoir s'estompera de lui-même, il n'est pas aussi tolérant avec les mages qui cherchent non pas à manipuler le temps localement mais à créer des anomalies temporelles. Chronos n'hésite pas à faire disparaître lui-même les vivants qui cherchent à lui rendre sa mission plus difficile qu'elle ne l'est.

Localisation du temple : Au nord des Steppes blanches

i. Lumière

Maîtrise magique : Photomancie

Panthéon : Lug

Description de l'élément :

Cet élément représente toutes les sources de lumières. Ou pour être plus précis, il représente la capacité à ces sources de produire de la lumière.

Par défaut, l'espace est emplit de Ténèbres. Mais partout où il y a de la lumière les ténèbres disparaissent. La lumière irradiant dans toutes les directions, les Ténèbres y résistent afin de ne pas disparaître entièrement. C'est cet équilibre qui crée les jeux d'ombre et de lumières, les cycles jour-nuit et qui fait qu'une source de lumière n'éclaire que localement.

Les personnes qui manipulent cet élément sont capable de créer de la lumière, de la manipuler, de créer des sources de lumière ou de les supprimer.

Le dieu :

Lug est un dieu qui a pour mission d'assurer de la lumière partout dans l'univers. Il travail en compétition (mais pas en opposition) avec la déesse des Ténèbres. Les deux dieux ayant le même pouvoir, cela crée un équilibre. Seulement ils doivent aussi s'accorder sur le fonctionnement des autres éléments car ils ont aussi des règles à respecter.

Certains éléments accaparent l'attention de Lug. Il laisse donc à ses fidèles le soin de passer derrière lui pour renforcer certaines sources de lumières qu'il n'aurait pas suffisamment renforcée ou qu'il aurait pu oublier.

Localisation du temple : À l'est de Al-Avir



j. Ténèbres

Maîtrise magique : Skotomancie

Panthéon : Noctis

Description de l'élément :

Cet élément représente l'absence de lumière. En pratique ce n'est pas l'absence de lumière mais plus un fluide aux propriétés uniques et qui a pour seule fonction de s'opposer à la lumière.



Par défaut, l'espace est emplit de Ténèbres. Mais partout où il y a de la lumière les ténèbres disparaissent. La lumière irradiant dans toutes les directions, les Ténèbres y résistent afin de ne pas disparaître entièrement. C'est cet équilibre qui crée les jeux d'ombre et de lumières, les cycles jour-nuit et qui fait qu'une source de lumière n'éclaire que localement.

Les personnes qui manipulent cet élément sont capable de créer et de manipuler les ténèbres.

Le dieu :

Noctis est une déesse qui a pour mission de s'assurer que les ténèbres emplissent l'univers. Elle travaille en compétition (mais pas en opposition) avec le dieu de la Lumière. Les deux dieux ayant le même pouvoir, cela crée un équilibre. Seulement ils doivent aussi s'accorder sur le fonctionnement des autres éléments car ils ont aussi des règles à respecter.

Noctis s'occupent justement principalement du respect de ces règles. Elle demande à ses fidèles une tâche simple mais qui n'a pas vraiment de fin : produire des ténèbres.

Localisation du temple : ~En dehors de la carte~

k. Puissance

Maîtrise magique : Dynamomancie

Panthéon : Hypermetra

Description de l'élément :

Cet élément représente le potentiel de chaque chose. Pour réaliser une action il faut deux choses essentiels : de la puissance et de l'énergie. On peut voir la Puissance comme la capacité à optimiser l'énergie consommer pour obtenir un meilleur résultat.



Les personnes qui manient cet élément sont capables de manipuler l'amplitude des actions.

Le dieu :

Hypermetra est une déesse qui a pour mission d'équilibrer la Puissance dans l'univers. C'est une mission simple en apparence mais qui est en réalité très minutieuse. Ses fidèles lui servent d'outil pour faire les ajustements les plus nuancés à leur échelle.

Localisation du temple : ~En dehors de la carte~

L. Froid

Maîtrise magique : Cryomancie

Panthéon : Aycee

Description de l'élément :

Cet élément représente l'absence de chaleur. Par défaut l'univers infiniment chaud en tout point. Ce qui fait que cette chaleur est mesurée en pratique c'est l'existence du froid. Le Froid est naturellement présent partout mais cet élément est naturellement faible.



Les personnes qui manient cet élément sont capable de manipuler la température.

Le dieu :

Aycee est une déesse qui a pour mission de renforcer le Froid partout dans l'univers afin d'y permettre l'existence de la vie. Ce travail accapare la quasi-totalité de son pouvoir et de son temps. Elle réserve ce qui reste de son pouvoir pour ses fidèles afin que ses derniers s'occupe de faire des ajustements locaux de la température.

Localisation du temple : *~En dehors de la carte~*

m. Météo

Maîtrise magique : Météoromancie

Panthéon : Gumni

Description de l'élément :

Cet élément représente l'activité météorologique. La Météo fait appel à beaucoup d'autres éléments pour les mettre en action.

Les personnes qui manient cet élément sont capables de créer des phénomènes météorologiques à partir des éléments présents dans leur environnement. Ils sont aussi capable de manipuler et de supprimer ces phénomènes mais uniquement s'ils les ont généré eux-mêmes.

Le dieu :

Gumni est un dieu dont la mission est de mettre en interaction les différents éléments fondamentaux entre eux afin de terraformer l'univers et de créer du changement nécessaire à l'évolution des espèces. Gumni anime le monde de manière à ce que celui reste propice à la vie sans pour autant la laisser parasiter l'environnement.

Il n'est cependant pas conscient des besoins subtils de certains êtres vivants. C'est pour cela qu'il confère à ses fidèles la mission de conférer la météo nécessaire au besoin de chaque individu.

Localisation du temple : ~En dehors de la carte~



n. Énergie

Maîtrise magique : Énergieomancie

Panthéon : Zund

Description de l'élément :

Cet élément représente la ressource indispensable à la réalisation de toutes actions et à la vie. Cet élément existe sous la forme d'un cycle sans fin. L'Énergie est, quel que soit sa forme, créée, utilisée et consommée.



Les personnes qui manient cet élément sont capable de manipuler le mana (sa quantité, son renouvellement, etc.) et la fatigue des personnes et des choses qui l'entourent.

Le dieu :

Zund est un dieu qui a pour mission de s'assurer du bon fonctionnement du cycle de l'Énergie quelque soit sa forme et partout dans l'univers. La difficulté de cette tâche réside dans les différentes formes que l'Énergie peut prendre, notamment la Foi elle-même.

Zund délègue une partie de ce qui est le plus facile dans mission : la gestion du mana. Ce sont ses fidèles qui contrôlent en partie son bon fonctionnement.

Localisation du temple : ~En dehors de la carte~

o. Léthalité

Maîtrise magique : Thanatomancie

Panthéon : Ktot

Description de l'élément :

Cet élément représente le passage de la vie à la mort. C'est lui qui donne la capacité à une chose de tuer et qui ordonne un corps de cesser de fonctionner.

Les personnes qui manient cet élément sont capable autant de tuer que d'empêcher de mourir.



Le dieu :

Ktot est un dieu qui a pour mission d'assurer un équilibre dans le nombre d'individus en vie de chaque espèce dans l'univers. Il coopère avec la déesse de la Fertilité pour ce faire. Leur travail est aussi d'assurer un renouvellement des individus au sein de chaque espèce. Ils définissent ensemble la biodiversité qui forme le monde.

Il arrive cependant que malgré son travail certains individus qui devrait mourir, ne meurt pas ou pas totalement. Les fidèles de Ktot ont donc le travail d'achever les mourants et de tuer les personnes qui défient la mort.

Ktot est aussi un dieu combattant. Cela veut dire que s'il y a une menace si importante qu'il faut un dieu pour l'abattre, alors il fait partie des dieux les plus qualifiés pour ce problème.

Localisation du temple : ~En dehors de la carte~

p. Fertilité

Maîtrise magique : Gonomancie

Panthéon : Laube

Description de l'élément :

Cet élément représente la création de la vie. C'est grâce à cet élément que la naissance est possible.

Les personnes qui manient cet élément sont capable de créer de la vie éphémère, d'accélérer la croissance et elles augmente les chances de réussite d'une gestation.



Le dieu :

Laube est une déesse qui a pour mission d'assurer un équilibre dans le nombre d'individus en vie de chaque espèce dans l'univers. Elle coopère avec le dieu de la Léthalité pour ce faire. Leur travail est aussi d'assurer un renouvellement des individus au sein de chaque espèce. Ils définissent ensemble la biodiversité qui forme le monde.

Malgré son travail, toutes les naissances ne se passe pas parfaitement. Pour palier aux problèmes qui peuvent subvenir durant tout le processus de la naissance, les fidèles de Laube sont sollicités pour assister chaque individu sur le point de mettre bas.

Localisation du temple : ~En dehors de la carte~

q. Plaisir

Maîtrise magique : Voluptomancie

Panthéon : Ermadiksis

Description de l'élément :

Cet élément représente le plaisir et le désir de chaque individu. C'est grâce à cet élément que les êtres vivants peuvent distinguer ce qu'ils aiment de ce qu'ils n'aiment pas.

Les personnes qui manient cet élément sont capable de manipuler les émotions. Elles peuvent autant créer des plaisirs inoubliables que des traumatismes.



Le dieu :

Ermadiksis est un dieu qui a pour mission de guider les êtres vivants vers les bonnes pratiques pour eux en les récompensant avec du plaisir et en les punissant avec de la douleur selon leurs actions. Son travail est de manipuler l'entièreté du spectre émotionnel et des signaux que peut envoyer le corps d'un individu à son cerveau pour que ce dernier prennent les bonnes décisions.

C'est malheureusement un travail à plein temps qui ne laisse pas le temps à Ermadiksis de s'occuper de tout. Il délègue donc une partie de sa tâche à ses fidèles avec comme seule direction que d'étoffer les expériences sensorielles et émotionnelles de chacun.

Localisation du temple : ~En dehors de la carte~

r. Foi

Maîtrise magique : Pistimancie

Panthéon : Agni

Description de l'élément :

Cet élément représente la capacité des dieux à conférer une partie de leur pouvoir à leurs fidèles et la capacité de leurs fidèles à utiliser ce don.

Les personnes qui manient cet élément sont capable d'utiliser les mêmes pouvoirs que celui d'un pratiquant d'un autre élément mais dépendant de la présence d'anomalie divine ou de religieux à condamner. Elles ne peuvent manipuler leur pouvoir que sur ces cibles mais leur pouvoir plus grand que la normale en contrepartie. Elles ont aussi la capacité unique de pouvoir contrecarrer une invocation divine.



Le dieu :

Agni est un dieu qui a pour mission d'arbitrer les dieux dans les dons qu'ils font à leurs fidèles et qui s'assurent du bon fonctionnement des pouvoirs confiés.

Agni n'a factuellement pas besoin de fidèles pour assurer cette tâche. Mais il s'occupe aussi de juger la bonne utilisation ou non des pouvoirs des fidèles de chaque panthéon. En cas de manquement, il missionne l'un de ses propre fidèles pour aller le réprimander. Le but est d'éviter d'avoir à faire intervenir un dieu à chaque erreur, ce qui serait beaucoup trop chronophage et disproportionné.

Localisation du temple : ~En dehors de la carte~

s. Devoir

Maîtrise magique : Débitomancie

Panthéon : Uuro

Description de l'élément :

Cet élément représente le sentiment de devoir et le destin. C'est cet élément qui guide les êtres vivants à agir.

Les personnes qui manient cet élément sont capables d'imposer, temporairement, des actions à un individu.



Le dieu :

Uuro est un dieu qui pour mission de guider les êtres vivants vers leur destin en leur inculquant un devoir d'agir dans ce sens. Il intervient tout au long de la croissance de chaque individu pour les guider. Seulement si c'est bien lui choisi le destin de chaque individu à la naissance, il ne peut pas suivre activement le destin de tout individu en tout temps dans tous l'univers. Ses fidèles sont là pour palier à cela. Ils ont pour mission de guider les personnes vers le destin, notamment en les poussant à sauter le pas lorsqu'ils hésitent.

Localisation du temple : ~En dehors de la carte~

t. Hasard

Maîtrise magique : Fortunomancie

Panthéon : Magdalen

Description de l'élément :

Cet élément représente l'aléatoire. Il interfère dans le fonctionnement d'absolument tous les autres éléments.

Les personnes qui manient cet élément sont capable d'influencer les chances de réussir ou d'échouer d'une action. Ils ont le pouvoir d'influencer l'aléatoire dans leur sens.



Le dieu :

Magdalen est un dieu étrange qui n'a pas de but propre autre que le chaos. Il interfère dans le travail de chaque autre dieu pour rendre leur travail moins précis. Mais il est aussi garant d'un certain équilibre qui empêche l'aléatoire de créer des éléments constamment extrêmes.

Magdalen laisse à ses fidèles une quasi-totale liberté. La seule chose qu'il ordonne à ses fidèles est d'utiliser le don qui leur est confié avec jugement et intelligence.

Ermadiksis est aussi un dieu combattant. Cela veut dire que s'il y a une menace si importante qu'il faut un dieu pour l'abattre, alors il fait partie des dieux les plus qualifiés pour ce problème. En l'occurrence, Ermadiksis est le plus puissant de tous les dieux combattants.

Localisation du temple : ~En dehors de la carte~