

Panthéon halfeling

Florelinia rôdaient depuis quelques années sur le net, voici sa version revue & corrigée (par l'auteur) en fonction de ses nouveaux petits camarades, Meriya & Vert-Ami. Ces trois personnages ont été conçus pour former avec Esméralda, bien sûr, mais aussi avec Tartelance le Pèlerin, que les plus érudits connaissent déjà, un panthéon harmonieux & cohérent (enfin, j'espère). Les Compétences bizarres que vous manquerez pas de relever proviennent du Grimoire.

Veillez pardonner l'aspect volontairement austère, voire rébarbatif, de ce document, j'ai toujours eu un penchant pour le minimalisme (& surtout, je suis aussi doué pour l'HTML que Bush Junior l'est pour la géographie). Mais qu'importe le flacon, n'est-ce pas ?

Pour les encouragements, félicitations & autres lettres d'amour, une seule adresse :

Xylostome@hotmail.com

Passez une bonne journée.

Florelinia

" la Perle d'Esméralda "

Description

Florelinia est la fille d'Esméralda & de Tartelance. Elle est la déesse des fleurs, de l'amour & du bonheur. Relativement peu puissante, elle s'intéresse plus à la vie sociale de ses fidèles, à leurs petits problèmes personnels ou à leurs sentiments qu'à quoi que se soit de matériel (sauf s'il s'agit de la nature, pour laquelle elle peut se montrer très pointilleuse). Les Halfelings aiment entretenir une relation " intime " avec elle, la considérant volontiers comme une confidente ou une conseillère. Elle est souvent représentée comme une jeune & jolie Halfeling au sourire très doux, portant une couronne de fleurs sur la tête & une ceinture d'or par-dessus sa robe blanche immaculée. Elle est accompagnée de dizaines de papillons tourbillonnants autour d'elle, qui sont considérés comme ses enfants & ses messagers. Elle-même ne prend presque jamais forme animale.

Alignement

Neutre (à tendance bonne).

Symbole

Cinq fleurs entrelacées, ou une fleur unique à cinq pétales. Certains pensent que ces cinq pétales représentent respectivement son meilleur ami, sa musique favorite, sa fleur la plus appréciée, son plat préféré & la personne aimée. Le cœur de la fleur serait alors le cœur du Halfeling. Les prêtres portent des toges blanches finement brodées d'or.

Zone d'influence

Bien que Florelinia soit une déesse mineure, son culte est très populaire. Elle est vénérée dans tout le Vieux Monde mais surtout par les femmes & les jeunes Halfelings.

Temples

Florelinia n'a pas de temples formels mais dispose de Clairières Sacrées, un peu à la manière des druides,

marquées par la présence de cinq arbres fruitiers disposés en cercle. Quand il s'agit de cinq types d'arbre différents, on dit que l'endroit est spécialement protégé par la déesse. Certains massifs floraux, lorsqu'ils sont bénis par un haut membre du clergé, peuvent éventuellement servir d'oratoire... jusqu'à l'hiver suivant.

Amis & ennemis

Les adorateurs de Florelinia sont en excellents termes avec les autres cultes halfelings, particulièrement avec celui de Meriya, & s'entendent généralement fort bien avec le panthéon elfique. Ils apprécient beaucoup les dieux humains tels que Taal, Rhya ou Shallya, les autres divinités ne leur inspirant qu'un respect poli.

Jours sacrés

Le jour le plus important est naturellement l'équinoxe de printemps, mais il est d'usage de faire une petite offrande pour remercier la déesse de ses bienfaits le jour anniversaire du premier baiser accordé par le (la) conjoint(e).

Conditions requises

Le culte admet tout Halfeling adulte.

Commandements

- Protéger les amoureux.
- Ne jamais tuer une fleur (ce commandement est levé s'il s'agit d'une fleur utilisée en cuisine).
- Protéger les plantes en général des destructions abusives ou gratuites.

Utilisation de sorts

Les prêtres ont accès à la Magie Mineure & aux sorts de Magie Élémentaire basés sur l'eau ou l'air (sauf ceux concernant les élémentaux) plus " Création de Sables Mouvants " (E3), " Tempête de Poussière " (E3), " Evocation d'une Nuée " (E4) & " Haie d'Epines " (E4). Ils peuvent aussi employer les sortilèges druidiques sauf ceux concernant les animaux, " Métamorphose " (D2) & " Drain des Puissances Telluriques " (D3). En outre, leur déesse leur accorde également deux sorts spéciaux qu'ils sont les seuls à connaître.

Miséricorde de Florelinia

Niveau de sort : Magie Mineure

Points de magie : 1

Portée : 1 mètre

Durée : Spéciale

Composants : Cinq gouttes de pluie

Ce sort permet de cueillir des fleurs sans leur faire le moindre mal. Toutes les fleurs à portée de la " Miséricorde " peuvent perdre contact avec la terre sans en souffrir outre mesure, elles continuent à vivre normalement & meurent naturellement quand leur durée de vie normale arrive à terme. Le sort ne protège pas les fleurs contre les autres types d'agressions comme la chaleur, le froid ou l'écrasement, pas plus qu'il ne permet de les ramener à la vie si elles sont déjà fanées.

Printemps Miraculeux

Niveau de sort : 2

Points de magie : 6

Portée : 48 mètres

Durée : Permanent

Composants : Une poignée de terre recueillie au pied d'un végétal sain de même nature

Le sort permet de soigner les plantes malades ou blessées, quelle que soit l'origine de leurs maux, à condition que celles-ci possèdent toujours une étincelle de vie. Il affecte une superficie de 8 m² de végétation de n'importe quel type. Une plante particulièrement grande (chêne centenaire) ou abîmée (arbre calciné) peut éventuellement demander plusieurs " Printemps " d'affilée pour être entièrement

guérie. Les créatures végétales présentes dans la zone d'effet regagnent 2D6 Points de Blessures.

Compétences

Les prêtres de Florelinia peuvent apprendre l'une des Compétences suivantes à chaque niveau (y compris celui d'Initié) : Acuité Olfactive, Agriculture, Connaissance des Plantes, Déplacement Silencieux Rural, Horticulture, Identification des Plantes & Séduction. Ces Compétences doivent être acquises avec des points d'Expérience de la manière traditionnelle.

Epreuves

Les épreuves imposées consistent souvent en retrouver une plante rare dans la nature pour l'aider à se répandre, planter un jardin dans une région particulièrement hostile, sauver un arbre sacré d'un grand danger (maladie, gobelinoïdes, chaos, etc.) ou simplement, pour les niveaux les plus bas, arranger une histoire d'amour problématique.

Grâces divines

Florelinia marque sa préférence pour les Compétences indiquées ci-dessus. Elle peut également augmenter temporairement la Sociabilité du fidèle, ou encore, dans les cas extrêmes, lui envoyer un de ses papillons pour l'aider dans sa tâche ou simplement le conseiller.

Meriya

Description

Meriya est la sœur aînée d'Esmeralda. Ancienne divinité principale du panthéon halfeling, elle est aujourd'hui la déesse du climat, de l'abondance, de la fertilité & de la bonne fortune. Elle se présente sous deux principaux aspects : Meriya la Généreuse, dispensatrice de chance, qui fait pousser le blé & mûrir les fruits & Meriya-de-la-Pluie, plus neutre & plus distante, qui règne sur le ciel & les phénomènes atmosphériques. Sous son premier aspect, c'est une déesse familière & bienfaitrice, toujours prête à combler son peuple de ses largesses. Curieusement, elle n'a aucun rapport avec l'argent, préférant apporter son aide en bénissant les cultures ou par d'heureux coups de sort. Son autre côté révèle une divinité de la nature moins altruiste, que les Halfelings considèrent avec un respect presque craintif. Elle est représentée, dans un cas comme dans l'autre, par une Halfeling d'âge mûr à l'expression énigmatique, vêtue d'une ample robe azur & trônant sur un nuage porteur de pluie. Elle prend parfois la forme d'une hirondelle.

Alignement

Neutre.

Symbole

Une corne d'abondance à sept spires débordante de fruits pour la Généreuse, un arc-en-ciel (traversant parfois un nuage) pour Meriya-de-la-Pluie. Un épi ou une gerbe de blé est utilisé comme symbole générique. Les prêtres portent des toges bleu ciel bordées d'or au col & aux manches & frappées d'un épi de blé de même couleur sur chaque revers.

Zone d'influence

Le culte de Meriya est présent partout dans le Vieux Monde, mais surtout dans les communautés agricoles ou en voie de développement. Elle est également adorée par beaucoup d'Halfelings " aventureux " pour qui la chance est primordiale, tel que les Joueurs Professionnels, Mendiants, Pilleurs de Tombes & autres Prospecteurs.

Temples

Comme disent ses propres prêtres, " Meriya n'a pas besoin de temple, elle habite dans chaque parcelle de terre travaillée par un Halfeling ". Ses fidèles ont donc pris l'habitude de la prier dans les champs & les vergers placés sous son aile. Ses Oratoires, de petites constructions de pierre ou de bois, sont, autant que faire se peut, situés à proximité de grandes masses d'eau ; les cascades sont très appréciées.

Amis & ennemis

Le clergé de Meriya est très proche de ceux d'Esmeralda & de Florelinia, & ils leur arrivent fréquemment de travailler ensemble. Il reste plus ou moins neutre vis-à-vis des dieux étrangers à l'exception de Rhya ou, dans une moindre mesure, Taal, qu'il considère avec bienveillance.

Jours sacrés

Meriya est fêtée le premier jour des semailles, à l'apparition des premières pousses &, le plus important, le dernier jour des récoltes. Les réjouissances qui accompagnent chacune des naissances lui sont également dédiées. Lorsqu'il voit tomber son premier flocon de neige de l'année, aucun Halfeling ne manque de dire au-revoir à la déesse, du moins à son aspect agricole, par une petite prière. Peu d'entre eux, d'ailleurs, accepterait d'entreprendre quoi que se soit d'important (un voyage par exemple) en hiver sans une très bonne raison, soutenant qu'il serait insensé de prendre des risques sans la protection de Meriya la Généreuse, en sommeil durant la froide saison.

Conditions requises

Le culte admet tout Halfeling adulte.

Commandements

- Veiller à la prospérité de son village.
- Venir en aide aux Halfelings dans le besoin.
- Soigner les cultures.
- Faire reculer les zones désertiques.

Utilisation de sorts

Les prêtres connaissent la Magie Élémentaire. Ils peuvent également utiliser un sort druidique par niveau, à l'exception de ceux concernant les animaux, de " Drain des Puissances Tellurique " (D3) & de " Création d'une Clairière Sacrée " (D4). Meriya leur donne aussi accès à un sortilège spécial.

Bonne Fortune

Niveau de sort : 2

Points de magie : 4+1 par heure supplémentaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure ou plus

Composants : Un trèfle à quatre feuilles

Bonne fortune permet de doubler les chances de réussite du prochain Test (n'importe lequel) du bénéficiaire à condition que ses chances de base ne dépasse pas 25%. La magie se dissipe dès que la durée du sort, décidée au lancement, arrive à son terme ou qu'un lancé de dés aie été affecté.

Compétences

Les prêtres de Meriya peuvent apprendre l'une des compétences suivantes à chaque niveau (y compris celui d'Initié) : Agriculture, Astronomie, Chance (au niveau 3 ou 4), Connaissance des Plantes, Déplacement Silencieux Rural, Identification des Plantes & Radiesthésie. Ces Compétences doivent être acquises avec des points d'Expérience de la manière traditionnelle.

Epreuves

Faire fructifier un terrain stérile ou sauver un village de la famine sont de bons exemples d'épreuves pour la Généreuse. Meriya-de-la-Pluie, quant à elle, préférera demander à ses fidèles de soigner une région sauvage malade ou de rétablir des relations harmonieuses entre une communauté humanoïde irrespectueuse de la nature & son environnement.

Grâces divines

Meriya favorise toutes les compétences qui permettraient à terme de produire plus de nourriture, ainsi que celles concernant l'eau, l'air ou la terre. Elle peut aussi intervenir sur n'importe quel Test de Risque.

Vert-Ami

" l'Archer "

Description

Vert-Ami est le fils aîné d'Esméralda & de Tartelance. Il est le dieu de la protection & de la vigilance, chargé par sa mère de défendre le peuple halfeling contre ses ennemis. Il n'aime pas la guerre & recommande à ses fidèles de ne recourir aux armes qu'en dernière extrémité. Mais, à l'instar de ses protégés, il devient redoutable lorsqu'il est acculé. Ses tactiques militaires de prédilection sont la guérilla, l'espionnage, le sabotage & les autres techniques détournées d'affrontement. C'est lui, dit-on, qui conféra aux Halfeling leur extraordinaire résistance aux mutations chaotiques. Il est représenté sous la forme d'un Halfeling robuste vêtu d'une tunique vert feuille & armé d'un arc d'argent, don d'une ancienne divinité elfique. C'est un dieu inhabituellement sévère & inquiet, du moins pour un tel peuple, & qui a juré de ne plus dormir tant qu'il gardera ce rôle.

Alignement

Neutre.

Symbole

Un œil grand ouvert stylisé, représentant la vigilance & la précision. Ses prêtres portent des capes vertes solides, plus destinées à se camoufler dans la forêt qu'à afficher leur foi. Ils possèdent également un arc court, qui est le deuxième symbole de leur dieu.

Zone d'influence

Vert-Ami est vénéré dans toutes les communautés d'Halfelings, mais particulièrement dans celles, éloignées de leur patrie d'origine, situées en territoire hostile. Malgré cela, le principal lieu de culte de Vert-Ami est un énorme rocher sacré situé dans le Moot, où, d'après la légende, il se manifesta il y a quinze siècles pour indiquer aux Halfelings où s'installer en sécurité. Quand le chaos submergera le monde, il apparaîtra en personne au même endroit pour mener son peuple dans un endroit sûr. Ses prêtres se perdent en conjectures quant à la nature de cet endroit.

Temples

Il n'existe pas de temple à proprement parler, à peine le dieu dispose-t-il d'oratoires prenant la forme de pierres taillées couvertes de prières disposées à proximité des habitations à protéger. Réduit à sa plus simple expression, il peut s'agir de petites statuettes placées au-dessus de la porte d'entrée du foyer sur lequel il doit veiller.

Amis & ennemis

Les adorateurs de Vert-Ami respectent profondément tous les dieux halfelings mais restent très distants, voire méfiants vis-à-vis des cultes étrangers. Ils méprisent Ulric mais gardent un petit faible pour Ranald. Bien entendu, ils abhorrent les puissances violentes & expansionnistes telles que les divinités gobelinoïdes ou chaotiques.

Jours sacrés

Vert-Ami est fêté chaque année le jour de la fondation du village pour que celui-ci reste sous sa

protection. A cette occasion, il n'est pas rare que les jeunes Halfeling volontaires suivent un " entraînement militaire ", prenant la forme de jeux & de concours physiques, pendant toute une après-midi sous la direction d'un ou de plusieurs prêtres de l'Archer.

Conditions requises

Le culte admet tout Halfeling adulte capable de se battre, ne fût-ce qu'à l'arc.

Commandements

- Ne jamais abandonner un village ou un foyer placé sous sa protection tant qu'il reste un habitant en danger.
- Ne jamais refuser d'accorder son aide à un Halfeling en péril.

Utilisation de sorts

Les prêtres ont accès aux sorts de Magie de Bataille plus " Destruction des Morts-Vivants " (N1) & " Annihilation de Morts-Vivants " (N3). Ils maîtrisent également la " Flèche d'Alarme ".

Flèche d'Alarme

Niveau de sort : 1

Points de magie : 4

Portée : Toucher

Durée : 1 Tour

Composants : 1 flèche (non-consommée)

Ce sort permet d'enchanter une flèche pour la durée d'un Tour. L'effet magique se manifeste dès que celle-ci est tirée & jusqu'à ce que sa course soit interrompue. La flèche affectée est rendue invisible aux yeux de tout non-Halfeling. Si l'archer (pas forcément le prêtre) le désire (& s'il est conscient du sort), il peut faire " hurler " son projectile. Le son aigu caractéristique de la flèche porte à 800 mètres & n'est audible que par les Halfelings. Elle n'est pas considérée comme une arme magique.

Compétences

Les prêtres de Vert-Ami peuvent apprendre l'une des Compétences suivantes à chaque niveau, y compris celui d'Initié : Acuité Visuelle, Adresse au Tir, Camouflage Rural, Déplacement Silencieux Rural, Sixième Sens, Résistance au Sommeil. Ces Compétences doivent être acquises avec des points d'Expérience de la manière traditionnelle.

Epreuves

Les épreuves destinées aux fidèles de Vert-Ami consistent souvent en une mission périlleuse destinée à secourir des Halfelings comme porter un message, délivrer un prisonnier, organiser une fuite, etc. Pour de telles missions, le courage est apprécié, mais moins que la ruse.

Grâces divines

Vert-Ami favorise les Tests d'Initiative & de Capacité de Tir. Il peut également accorder momentanément n'importe quelle Compétence de combat ou de discrétion si l'intéressé se bat pour protéger des Halfelings.