

Cèpe

Déité des Champignons

DESCRIPTION SOMMAIRE

Cèpes est une entité pure prenant souvent l'aspect d'un nuage de spore surmonté d'un masque de médecin. Couverte de mousse et de champignons, elle erre dans la nature, apportant un soupçon de renouveau derrière elle. Cèpes port guerre aux créatures du Néant et ne manque jamais une occasion de se nourrir de leur corruption.

Races: Sylve

Domaine : Champignons, Décomposition, renouveau

En bon terme: Shourmish, Polior, Ennorath

En mauvais terme: Amogris, Nécron

PRÉCEPTES

Témoin de la nature: Tout est lié dans la nature, et la paix est son état premier. Ne cherche pas à changer ce qui t'entoure. L'eau doit couler, l'herbe doit pousser, le loup doit manger, la chair doit pourrir. Observe le cycle du Monde, et protège-le.

Amis du Monde: Tends la main aux autres; tous sont les enfants du plan, pareil à Cèpe qui y a vu le jour. L'amitié est un lien sacré qui nourrit l'âme, pareil a des racines plantées au cœur du monde. Nourris ces racines.

Affamé de corruption: Le Néant et les morts-vivants sont des insultes à l'équilibre du monde. Détruis cette corruption et redonne à Ennorath ce qui lui a été pris. La mort est aussi sacrée que la vie.

MODE DE VIE DES SUIVANTS

Le priant de Cèpe respecte la nature et comprend que la mort nourrit la vie. Il cherche à vivre sa vie sans troubler celle des autres.

Les fidèles de Cèpe sont des défenseurs silencieux de la nature et d'Ennorath. Ils chercheront activement à détruire la corruption dans le plan, particulièrement les morts-vivants et la présence du Néant.

Le fanatique de Cèpe fera tout en son pouvoir pour étendre la présence de Cèpe dans Ennorath en convertissant des créatures et des lieux maléfiques en ressource pour la Nature. Il cherchera tous les moyens possibles à mettre fin aux conflits locaux et ramener la paix, indépendamment des lois ou des valeurs d'autrui.

Sorts (Druide)

NIVEAU 1

Décomposition accélérée

Effet: Lorsque la cible est en agonie, elle tombe achevée automatiquement et n'aura pas de phase d'agonie. La cible ne peut également pas donner de PA à un prêtre utilisant le sort '*protection des morts*', être dévorée par la '*Bénédition de Polior*' et il est immunisé au sort '*création de zombies*'. (Squelette et fantôme)

Type: Malédiction

Portée: Contact

Incantation : Cèpe, guide du grand cycle, laissez la chair retourner rapidement à la terre. Que la décomposition accomplisse son œuvre sans attendre et que ce corps nourrisse déjà la vie qui viendra après lui. Rien ne doit interrompre le retour naturel de toute chose à Ennorath.

Bénédition de Cèpe

Effet: Lorsqu'elle tombera en agonie, la cible gagnera l'effet pitié. De plus, elle peut ramper jusqu'à une autre cible et, au contact, la soigner de 2 PVs en échange de tomber achevée au sol.

Type: Bénédiction

Portée: Contact

Incantation : Enseignez que même dans les derniers instants il est possible de nourrir le monde. Cèpe, bienfait des terres fertiles, que cette âme puisse offrir une dernière parcelle de vie avant de rejoindre le grand cycle dont nul n'est exclu.

NIVEAU 2

Armure de spore

Effet: Couvre la cible d'un manteau de spore conférant 1 PA. Lorsque la cible perd ce PA, un effet *Nausée* 10 secondes est appliqué à tout le monde à 2m et moins de la cible. Cette bénédiction est applicable seulement pour 1 PA, non cumulable. L'effet affecte le lanceur du sort également.

Type: Bénédiction Porté: Contact

Incantation : Cèpe, recouvrez cet être d'un manteau de spores et de mousses sacrées. Que ceux qui oseront briser cette protection découvrent la puissance de la décomposition et respirent les effluves du renouveau que vous apportez partout où vous passez.

Grand cycle

Effet: Ramène un corps (mort) à la vie avec tous ses PV en décomposant un autre corps (agonisant ou mort). Lors de son retour à la vie, la cible subit un effet *Nausée* durant 5 min ou jusqu'à la fin du combat en cours. Le corps de la victime ne peut plus être réutilisé pour les sorts de Cèpe.

Type: Action Portée: Contact

Incantation : Cèpe, âme du renouveau, enseignez-nous que la fin d'un cycle annonce toujours le commencement d'un autre. Que cette dépouille retourne à la terre afin que sa force soit transmise à celle qui doit encore parcourir ce monde. Rien ne se perd; tout retourne au cycle éternel.

NIVEAU 3

Bénédition suprême de Cèpe : Mycélium

Effet: Tout d'abord, il faut fabriquer un lieu de culte de 2m de diamètre durant 2 min avec des objets symboliques à l'intérieur. Par la suite, au cout de 1 mana, le prêtre peut ramener un cadavre (mort) à la vie dans le lieu de culte avec tous ses PV. De plus, la cible perd ses bénédictions et ses malédictions actives. La personne est réanimée dans le cercle de champignons (lieu de culte).

Type: Bénédiction

Porté: Personnelle

Incantation : Cèpe, dont les racines invisibles parcourent le monde entier, reliez ce lieu au grand réseau qui soutient la vie. Puisse votre mycélium transporter l'essence de cet être jusqu'à son enveloppe afin qu'il revienne parmi les vivants. Que les bénédictions, les malédictions et les conflits soient laissés derrière lui, comme les feuilles mortes abandonnées à l'automne.

Cordycèpe

Relève un cadavre (agonisant ou mort) en cordycèpe ayant 10 PV faisant 1 dégât avec ses mains. Chaque troisième coup donné fait l'effet nausée à sa cible. Le cordycèpe ne peut pas courir. Lorsque le prêtre relève le cordycèpe, il désigne une tâche simple ou une cible que le cordycèpe doit attaquer. Si le cordycèpe n'a pas de cible, il attaque celui qui est le plus proche de lui sauf le druide. Si la tâche simple est accomplie, le cordycèpe meurt. Le cordycèpe est considéré comme une sorte de mort-vivant donc les effets applicables aux morts-vivants s'appliquent aussi au cordycèpe.

10 PV/1 Dégât

Frappe avec les mains. Peut manier un bouclier

Peut parler très lentement avec une voix roque

Chaque troisième coup donné fait l'effet *Nausée*

Catégorie: Mort-vivant

Type: Action

Portée: Contact

Incantation : Cèpe, ennemi de la corruption et seigneur des champignons, accordez un dernier mouvement à cette chair abandonnée. Que ce corps serve encore le cycle avant de retourner à la terre. Animez-le de vos spores afin qu'il accomplisse sa tâche puis rejoigne le repos qui l'attend.

Cèpe est une déité druidique

***Pour le guerrier totémique, vous pouvez choisir seulement 2 deux parmi les 3. ***

***Don de la nature : Effet pacifisme sur une cible. Ceci est un charme. ***