

La religion et les croyants

« Les religieux plus dévoués vont pouvoir remarquer que certaines pratiques amènent la simple prière d'un suivant à la grandeur des espoirs que la foi suscite. »

LES MESSES

Les messes sont les célébrations et les traditions qui sont honorées dans toute la communauté. Dépendamment de l'ampleur de l'événement, de la foi de ses croyants et des pratiquants, la messe devient porteuse d'un symbolisme tellement profond qu'elle laisse une trace dans le monde. Les **MESSES** représentent les célébrations ou les fêtes religieuses de grande envergure. Celles-ci sont principalement utilisées par le **croyant** pour diriger et motiver les fidèles de sa religion ainsi que pour augmenter la foi qu'il possède envers celle-ci. Une messe aura généralement un nombre défini de cibles qui pourront être affectées par le croyant. Pour augmenter le nombre de cibles visées par une même messe, des croyants supplémentaires devront assister la messe en question.

Les prérequis entourant la préparation d'une cérémonie varient en fonction de celle-ci. Elles peuvent toucher autant le moment auquel la cérémonie est effectuée, que l'habit de celui qui l'administre. La foi et ses effets sur le monde étant la conséquence de la conviction de ses croyants, la religion ne mise pas sur la précision, mais sur la tradition. Les composantes et autres objets servant à la messe seront détruits à la fin de la cérémonie.

Chaque cérémonie étant différente, il est possible que la majorité des paramètres change d'une messe à l'autre. En revanche, les religieux plus dévoués vont pouvoir remarquer que certaines pratiques amènent la simple prière d'un suivant à la grandeur des espoirs que la foi suscite.

*Le terme « **croyant-assistant** » définit tous les croyants qui participent à la messe. Sa présence confèrera à la messe un bonus de cibles.

Le « **croyant-principal » est celui qui réalise la messe et qui possède celle-ci à l'intérieur de son livre de messe.

Croyants-assistants et les cibles des messes

Chaque croyant-assistant supplémentaire augmentera de 1 le nombre de cibles visées jusqu'à un quota maximum possible par ladite messe. Les croyants-assistants doivent être de la même religion que le croyant-principal (sauf s'ils possèdent Prosélytisme Avancé pour la religion du croyant-principal).

Pour assister une messe, un personnage peut avoir un seul niveau de prêtrise inférieur à la messe réalisée. Un croyant-assistant n'est pas obligé de connaître la messe pour participer.

Les cibles des messes devront appartenir à la religion du croyant sauf si le croyant-principal possède la compétence Prosélytisme.

LES PRIÈRES

Les prières sont de courtes demandes du croyant envers sa foi afin de créer un effet moins puissant que les messes. Elles sont faciles à générer dans l'action car elles ne demandent que très peu de temps. Les prières affectent toujours une seule cible et ont une durée de 10 minutes. Il existe deux types de prière : les prières de guerre venant de la compétence de combat qui consomment des points d'énergie et les prières improvisées qui consomment des éléments de foi. Les points d'énergie et les éléments de foi sont toujours consommés à la fin de la prière.

ÉTAPES	MESSE	PRIÈRE IMPROVISÉE	PRIÈRE DE GUERRE (PE)
1	<p>*Exécuter une messe rôle play avec les croyants assistants s'il y en a.</p> <p>Niveau 1-2 durée de 5 min. Niveau 3-4 durée de 10 min. Niveau 5 durée de 15 min.</p> <p>Les cibles doivent se trouver dans la zone durant toute la messe (**à moins de 5 mètres du croyant principal ou d'un des croyants assistants) et doivent être clairement ciblées par le croyant principal.</p>	<p>*Toucher la cible durant toute l'incantation.</p> <p>Lancer l'incantation selon le nombre de mots requis par niveau.</p> <p>Niveau 1 = 6 mots Niveau 2 = 10 mots Niveau 3 = 15 mots Niveau 4 = 20 mots</p>	
2	Déchirer le ou les éléments de foi.		Utilise le nombre de PE nécessaire à la prière.
3	Dire l'effet clairement à la cible ou au porteur de la cible.		

* Toute interruption, réception de dégâts d'un ennemi, entrainera l'échec de la prière/messe incantée.

** Certaines messes, comme celle du Sanctuaire, peuvent mentionner des distances spéciales.

BONUS ET MALUS

À travers les divers éléments de jeu, il sera possible aux joueurs de recevoir différents bonus. Une cible peut être affectée par un seul bonus de chaque type à la fois (enchantement et protection). **Si la cible est visée par un bonus d'un type déjà actif, elle doit alors décider lequel elle conserve**, mettant ainsi fin à l'effet non choisi. Une arme peut être affectée par un seul bonus de type impact. Si on lui ajoute un second bonus actif de type impact, le porteur de l'arme doit décider lequel il conserve, ce qui va alors mettre fin à l'effet non choisi. Les effets de compétences passives et les compétences de **Renfort** de l'artisan sont cumulables. Par exemple, un personnage recevant les bonus de points d'armure d'une messe pourra les additionner à son renfort d'armure en plus de sa compétence de Spécialisation d'armure. Par contre, **aucun bonus n'est cumulable avec lui-même**. Ainsi, un bouclier ne peut recevoir deux fois un renfort physique. Prendre note que les malus sont cumulables.

Symbole religieux

Pour pouvoir effectuer une messe ou une prière, un croyant doit avoir un symbole de sa foi sur lui.

Symbole de foi selon les religions :

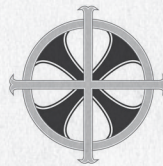
STOÏCISME DE WERDEN :
trois triangles entrelacés



DOGMATISME DE VINËREN :
une lune



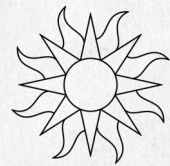
L'ÉGLISE BRADORIENNE :
une croix



CYCLE DES QUATRE :
quatre cercles croisés



LES VOIES DE FORSVAR :
un soleil



COÛT, DURÉE DES MESSES ET PRIÈRES

Chaque messe requiert une durée d'exécution spécifique ainsi que la consommation d'une certaine quantité d'**éléments de foi** selon son niveau et sa puissance :

TIERS	NIVEAU	MESSE		PRIÈRE	
		DURÉE DE LA MESSE	COÛT* (ÉLÉMENTS DE FOI)	NOMBRE DE MOTS DE LA PRIÈRE	COÛT (POINT D'ÉNERGIE/ÉLÉMENTS DE FOI)
1	1	5 min.	2	6	1
	2		3	10	2
2	3	10 min.	4	15	3
	4		5	20	4
3	5	15 min.	Variable	---	---

ÉLÉMENT DE FOI

Les éléments de foi sont des éléments physiques essentiels à la préparation des messes et à l'usage de la **PRIÈRE IMPROVISÉE**. Chaque messe demandera une certaine quantité d'éléments de foi qui devront être consommés **à la fin** de la messe ou de l'incantation de la prière.

*Le personnage recevra 10 éléments de foi durant **son premier événement** (si sa classe principale est le croyant) et recevra par la suite 2 éléments de foi par niveau de la compétence **PRÊTRISE** pour un maximum de 6 éléments de foi. Il pourra également s'en procurer d'autres *via* la géopolitique et le commerce, ou pourra s'en créer davantage à l'aide d'une messe spécifique : *Consécration*.

MESSES CONJOINTES

Le terme **MESSES CONJOINTES** est désigné pour un enchaînement de messes qui visent à être toutes réalisées par les mêmes croyants dans un court laps de temps. Les messes doivent être successives et le croyant-principal peut changer d'une messe à l'autre. La messe la plus longue doit être réalisée en premier. Les messes qui suivront verront leur durée diminuer à 5 minutes chacune. Les durées des différents effets des « MESSES CONJOINTES » débutent après la réalisation complète de celles-ci.

LISTE DES MESSES

(À TITRE CONSULTATIF)

Domaine de la Conviction

LUMIÈRE

Domaine de la conviction niveau I

CIBLE : 3 CIBLES TOUCHÉES (MAX. DE 5 CIBLES)

DURÉE : 6 HEURES

Description et effet : Offre la possibilité d'utiliser une lumière artificielle pointant au sol pour se diriger. L'effet prend fin après 6 heures.

PUISSANCE CÉLESTE

Domaine de la conviction niveau I (Enchantement)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible le pouvoir d'augmenter son prochain coup d'un point de dégât.

PROMESSE

Domaine de la conviction niveau I (Enchantement)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le personnage prie son dieu en lui promettant d'atteindre un but selon la liste des objectifs possibles. Une fois cet objectif atteint, le personnage regagne immédiatement 2 points de vie.

Objectif possible :

- Rendre un adversaire agonisant
- Sortir un allié de l'agonie ou du coma
- Effectuer une prière sur un allié
- Subir une attaque visant un allié

ARME CÉLESTE

Domaine de la conviction niveau II (Impact)

CIBLE : 1 ARME (MAX. DE 3 ARMES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque arme le pouvoir d'augmenter son prochain coup d'un point de dégât et de l'effet « MAGIQUE ».

RÉTRIBUTION

Domaine de la conviction niveau II (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 12 HEURES

Description et effet : L'individu au bord du trépas lance un dernier sermon à l'infâme qui porte atteinte à sa vie. Lorsque l'individu ciblé par la messe tombe dans un état agonisant et qu'un autre personnage vient pour l'achever, le croyant doit le toucher avec sa main et il lui fera 4 points de dégâts augmentés de l'effet « PANIQUE MAGIQUE » 30 secondes.

INTIMIDATION DIVINE

Domaine de la conviction niveau II (Enchantement)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible le pouvoir de faire l'effet « PEUR MAGIQUE » 30 secondes sur le prochain adversaire touché.

FENDOIR CÉLESTE

Domaine de la conviction niveau III (Enchantement)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible le pouvoir d'effectuer un « BRISE-BOUCLIER » au toucher avec sa main ou avec une arme à 2 mains (les armes d'ast exclues).

IMPACT CÉLESTE

Domaine de la conviction niveau III (Enchantement)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible le pouvoir d'effectuer une « IMPULSION MAGIQUE » au toucher avec sa main ou avec une arme à 2 mains.

VENGEANCE

Domaine de la conviction niveau III (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 6 HEURES

Description et effet : L'individu au bord du trépas lance un dernier sermon à l'infâme qui porte atteinte à sa vie. Lorsque l'individu ciblé par la messe tombe dans un état agonisant et qu'un autre personnage vient pour l'achever, le croyant doit le toucher avec sa main et le mettra instantanément dans un état de « COMA MAGIQUE ».

CHANTE LAME

Domaine de la conviction niveau IV (Enchantement)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible le pouvoir d'effectuer un « BRISE-ARME » au toucher avec sa main ou avec une arme à 2 mains (les armes d'ast exclues).

INQUISITION DIVINE

Domaine de la conviction niveau IV (Enchantement)

CIBLE : PERSONNELLE - 1 CIBLE ENNEMIE

(MAX. DE 3 CIBLES ENNEMIES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant doit dire à haute voix le nom des cibles visées par cette messe/prière. Réalisée en messe, cette incantation permet au personnage de mentionner 1 nom supplémentaire pour chaque croyant-assistant le croyant-principal. Le croyant augmentera ses dégâts d'un point contre la ou les cibles visées et pourra effectuer 1 coup « HÉROÏQUE » sur une des cibles de son choix.

PUISSANCE DIVINE

Domaine de la conviction niveau IV (Enchantement)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 1 CIBLE)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à la cible une augmentation d'un point de dégât sur tous ses coups.



Domaine de la Protection

FOI PERSISTANTE

Domaine de la protection niveau I (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 12 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible une durée d'agonie prolongée de 10 minutes.

COURAGE DIVIN

Domaine de la protection niveau I (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 6 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible une résistance au premier effet de « PEUR ».

SUGGESTION CÉLESTE

Domaine de la protection niveau I (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Chaque cible du croyant est affectée par l'effet « APAISEMENT MAGIQUE ».

ÉCUS SPIRITUEL

Domaine de la protection niveau II (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible 2 points d'armure temporaires supplémentaires.

BRAVOURE DIVINE

Domaine de la protection niveau II (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible une résistance au premier effet de « PEUR », d'« EFFROI » ou de « PANIQUE ».

ANCRAGE DIVIN

Domaine de la protection niveau II (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible une résistance au premier effet d'« IMPULSION ».

PARADE CÉLESTE

Domaine de la protection niveau III (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible une résistance au premier effet de « BRISE BOUCLIER ».

VIGUEUR SPIRITUELLE

Domaine de la protection niveau III (Enchantement)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible 2 points de vie temporaires supplémentaires.

SANCTIFICATION DU TEMPLE

Domaine de la protection niveau III

CIBLE : 1 PORTE (MAX. DE 2 PORTES)

DURÉE : 12 HEURES

Description et effet : Permet d'augmenter la résistance des portes affectées de 10 points de résistance (PR). Les portes concernées devront être identifiées par un message accroché à l'extérieur (donc visible pour les assaillants) décrivant qu'elles auront 10 PR supplémentaires. Aucune porte ne pourra recevoir 2 fois la protection magique mais cette messe est cumulable avec un Renfort de l'artisan. NE PEUT PAS ÊTRE FAIT SUR UNE TRAPPE.

REMPART SPIRITUEL

Domaine de la protection niveau IV (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible 5 points d'armure temporaires supplémentaires.

PROTECTION SPIRITUELLE

Domaine de la protection niveau IV (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible une résistance au prochain « EFFET MENTAL ».

SANTÉ DIVINE

Domaine de la protection niveau IV (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible une immunité au « POISON ». Cette protection ne met pas fin à un poison qui affecte déjà la cible.

Domaine de la Bénédiction

TÉNACITÉ DU FERVENT

Domaine de la bénédiction *niveau I*

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 6 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible une régénération supplémentaire d'un point de vie par heure ou jusqu'à ce qu'il ait reçu un point de dégât.

VIVACITÉ DU FERVENT

Domaine de la bénédiction *niveau I*

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 30 MINUTES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible une régénération accrue des points d'énergie de 30 minutes au lieu d'une heure ou jusqu'à ce qu'il utilise au moins 1 point d'énergie. **Aucun autre effet similaire ne peut être cumulé avec cette messe.**

CONSÉCRATION

Domaine de la bénédiction *niveau I*

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : INSTANTANÉE

Description et effet : Chaque croyant-principal et croyant-assistant dans cette messe peut convertir un maximum de 10 composantes végétales en éléments de foi (pour un max. de 30 composantes végétales en 30 éléments de foi si 3 croyants effectuent cette messe).

*** Cette messe ne peut pas être faite en prière.

SOUFFLE DE GUÉRISON

Domaine de la bénédiction *niveau II*

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : INSTANTANÉE

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible un regain de 2 points de vie.

DIAGNOSTIC DIVIN

Domaine de la bénédiction *niveau II*

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : INSTANTANÉE

Description et effet : Permet de connaître les enchantements, les protections, les poisons et les afflictions qui affectent les cibles visées.

RÉTABLISSEMENT CÉLESTE

Domaine de la bénédiction *niveau II*

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : INSTANTANÉE

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible un regain d'un point d'énergie.

BÉNÉDICTION DE LA TERRE

Domaine de la bénédiction *niveau III*

CIBLE : 1 TERRE - 2 PIÈCES D'ARGENT (MAX. DE 4 PIÈCES D'ARGENT)

DURÉE : 1 ÉVÉNEMENT

Description et effet : Octroie 2 couronnes d'argent au « croyant-principal » ainsi qu'un bonus d'une couronne d'argent par « croyant-assistant » à la messe (maximum de 4 couronnes d'argent). Le croyant doit viser une terre et se trouver à l'endroit représentatif de ce territoire sur le terrain. Une terre peut recevoir un seul effet bénéfique par événement. L'organisation devra être mise au courant que cette messe a été lancée avant la date limite des actions de groupe. Sur demande, celui-ci devra fournir le nom du « croyant-principal » ainsi que les noms des « croyants-assistants ».

*** Cette messe ne peut pas être faite en prière. Il peut y avoir des effets secondaires si la messe est réalisée par un croyant d'une autre religion que celle du groupe.

REGAIN CÉLESTE

Domaine de la bénédiction *niveau III*

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : INSTANTANÉE

Description et effet : Les cibles de cette messe sortent directement de convalescence.

RÉMISSION DIVINE

Domaine de la bénédiction *niveau III*

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : INSTANTANÉE

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible un regain de 5 points de vie.

RAFFINEMENT DE L'ART

Domaine de la bénédiction *niveau IV* (Enchantement)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible 2 points d'énergie temporaires.

EXORCISME

Domaine de la bénédiction *niveau IV*

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : INSTANTANÉE

Description et effet : Les cibles visées par le croyant se voient retirer tous les effets magiques négatifs qui ne sont pas une affliction, une marque ou un malus permanent. CECI NE FONCTIONNE PAS POUR GUÉRIR LES MARQUES.

DÉLIVRANCE (remplace Miroir divin)

Domaine de la bénédiction *niveau IV* (Enchantement)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 2 CIBLES)

DURÉE : INSTANTANÉE

Description et effet : Les cibles visées par le croyant se voient retirer les afflictions. CECI NE FONCTIONNE PAS POUR GUÉRIR LES MARQUES

NB. : Cette messe ne peut pas être faite en prière.

Domaine de la Purification

SANCTUAIRE

Domaine de la purification niveau I (Protection)

CIBLE : 10 PERSONNAGES CHOISIS EN MESURE D'ENTENDRE L'INCANTATION (ces derniers doivent être de la religion choisie pour le Sanctuaire)

DURÉE : TANT QUE LE OU LES CROYANTS INCANTENT (MAX 1 HEURE)

Description et effet : Les croyants créent un sanctuaire de protection améliorant la défense contre les engeances de la Brume. Le nombre de croyants participant à cette messe doit être choisi au début du sanctuaire et prend fin lorsque l'un des croyants cesse d'incanter. Les croyants effectuant cette messe doivent toujours être en contact visuel à moins de 2 mètres les un des autres. Si l'un des croyants tombe ou brise la cadence, l'un d'eux devra crier au plus fort de sa voix « FIN DU SANCTUAIRE ». Les 10 cibles (qui doivent toutes être de la même religion que les croyants effectuant la messe) doivent être en tout temps capable d'entendre clairement les paroles des croyants afin de garder leurs effets actifs.

NB. : Cette messe ne peut pas être faite en prière.

Tant que les croyants incanteront et resteront à moins de 2 mètres, le sanctuaire tiendra et les effets perdureront pour une durée maximale d'une heure donnant les bonus suivants :

- 1 croyant : +2 points d'armure temporaires contre les engeances.
- 2 croyants : +4 points d'armure temporaires contre les engeances (non cumulables avec le premier stade).
- 3 croyants : les armes des cibles font des dégâts magiques (Impact) tant que l'incantation est tenue.

*** Les effets commencent après les 5 premières min. de la messe. Les croyants effectuant cette messe peuvent se déplacer en marchant lentement mais ne peuvent pas se battre.

* Les croyants qui effectuent une messe de Sanctuaire ne peuvent pas exécuter cette messe de nouveau 2 heures suivant la fin de celle-ci.

BRÛLURE DIVINE

Domaine de la purification niveau I (Impact)

CIBLE : 1 ARME (MAX. DE 3 ARMES)

DURÉE : 6 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible le pouvoir d'augmenter son prochain coup de l'effet « MAGIQUE ».

CONFESSION

Domaine de la purification niveau I

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 QUESTIONS)

DURÉE : 5 MINUTES

Description et effet : Après une courte cérémonie privée avec la cible de la même religion que le croyant effectuant la messe, celle-ci devra répondre honnêtement à une question. Chaque croyant, principal ou assistant, pourra poser une question à la cible.

*** Cette messe ne peut pas être faite en prière.

ARMURE ANGÉLIQUE

Domaine de la purification niveau II (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 6 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible 4 points d'armure temporaires supplémentaires contre les engeances de la Brume.

CHÂTIMENT

Domaine de la purification niveau II (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 6 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible une résistance au prochain « EFFET DE COMBAT » contre les engeances de la Brume (cette protection ne protège pas des effets de « BRISE BOUCLIER » et de « BRISE-ARME »).

JUGEMENT

Domaine de la purification niveau II (Impact)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible le pouvoir de faire 4 points de dégâts « MAGIQUES » sur le prochain adversaire touché.

ARME SAINTE

Domaine de la purification niveau III (Impact)

CIBLE : 1 ARME (MAX. DE 3 ARMES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible le pouvoir de faire des dégâts « MAGIQUES » sur chaque attaque.

PROTECTION DIVINE DE DOMICILE

(remplace Voile divin)

Domaine de la purification niveau III

CIBLE : 1 TERRE

DURÉE : 1 ÉVÈNEMENT

Description et effet : Repousse les engeances du territoire enchanté (Géopolitique uniquement).

Accorde 3 points de défense pour le croyant principale et 1 point supplémentaire par croyant assistant pour un maximum de 5 points de défense pour réduire/prévenir les attaques des engeances des brumes. Un symbole de religion d'environ 90 centimètres devra être visible de l'extérieur du bâtiment principal du groupe, s'ils en possèdent un. Une terre ne peut être protégée qu'une seule fois par évènement par une messe/rituel de « Protection : Domicile ». Cette messe devra être reportée dans le formulaire Géopolitique du groupe qui en bénéficie en mentionnant le nombre de points de défense supplémentaires que la messe procure.

*** Cette messe ne peut pas être faite en prière. Il peut y avoir des effets secondaires si la messe est réalisée par un croyant d'une autre religion que celle représentée par le symbole.

ARMURE CÉLESTE

Domaine de la purification niveau III (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 6 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible 6 points d'armure temporaires supplémentaires contre les engeances de la Brume.

PROTECTION CÉLESTE

Domaine de la purification niveau IV (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible une résistance au prochain « EFFET MAGIQUE ».

BANNISSEMENT DIVIN

Domaine de la purification niveau IV (Impact)

CIBLE : 1 ARME (MAX. DE 2 ARMES)

DURÉE : 2 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque arme un coup spécial visant la prochaine engeance de la Brume attaquée. L'engeance de la Brume ne peut plus s'approcher à moins de 10 mètres du personnage qui a porté le coup durant 10 min. Pour s'identifier, celui-ci devra avoir un « glowstick » bleu pendant la durée de l'effet. Ce sort affecte seulement les engeances de la Brume et certaines peuvent résister cet effet.

* Cette messe ne peut pas être faite en prière..

FORCE DIVINE

Domaine de la purification niveau IV (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 6 HEURES

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible une résistance à un « EFFET D'ENGEANCE DE LA BRUME » de son choix (cette protection ne protège pas des effets de « BRISE BOUCLIER » et de « BRISE-ARME »).

CYCLE DES QUATRES

ÉTREINTE DE L'ERMITE

Religion du Cycle des Quatre niveau V (Impact)

CIBLE : 1 ARME (MAX. DE 3 ARMES)

DURÉE : 6 HEURES

Composantes : 10 ÉLÉMENTS DE FOI

Description et effet : Le croyant octroie à chaque arme le pouvoir d'augmenter son prochain coup à 5 dégâts avec l'effet « PARALYSIE MAGIQUE ». **L'arme doit être maniée par un priant du Cycle des Quatre pour utiliser cet effet. La paralysie dure 5 min.**

SACRIFICE AU CYCLE

Religion du Cycle des Quatre niveau V

CIBLE : 1 TERRE

DURÉE : 1 ÉVÉNEMENT

Composantes : 1 PERSONNAGE + 4 ÉLÉMENTS DE FOI

Description et effet : Le croyant effectue une messe dans laquelle il sacrifie sa propre personne, un allié ou un ennemi. L'achèvement doit être fait durant la messe et le personnage doit aviser l'administration (si le personnage sacrifié revient à la vie par une survie miraculeuse, chirurgie ou tout autre façon la messe n'aura aucun effet). Les effets dépendent de l'importance du sacrifice et celui-ci ne peut être fait qu'une seule fois par terre dans le groupe auquel le croyant appartient. Le croyant effectuant ce sacrifice doit choisir l'une des options suivantes :

Moisson : augmentation du nombre d'éléments de type végétal produits sur une terre visée.

Apaisement de la Brume : réduit les chances d'une attaque d'engeance sur les terres et sur le lieu du sacrifice.

Climat protecteur : augmente la valeur défensive de la terre selon l'importance du sacrifice.

REVÊTEMENT DES SAISONS

Religion du Cycle des Quatre niveau V (Protection)

CIBLE : 1 PRIANT DU CYCLE DES QUATRE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 2 HEURES

Composantes : 1 RUBIS + 4 ÉLÉMENTS DE FOI

Description et effet : Permet à des fervents du Cycle des Quatre visés par cette messe d'obtenir la bénédiction majeure des Esprits du Cycle pour la durée de l'effet de la messe. Doit être réalisée près d'un cours d'eau. ASPECT FAUNIQUE :

- +12 points d'armure temporaires
- Résistance au prochain effet magique « RÉSISTANCE MAGIQUE »

L'ÉGLISE BRADORIENNE

HÉROÏSME DE L'EMPEREUR

Religion de l'Église bradorienne niveau V

(Enchantement)

CIBLE : 1 PRIANT DE L'ÉGLISE BRADORIENNE

(MAX. DE 3 PRIANTS)

DURÉE : 6 HEURES

Composantes : 10 ÉLÉMENTS DE FOI

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible un coup « HÉROÏQUE ».

BASTION BRADORIEN

Religion de l'Église bradorienne niveau V

(Protection)

CIBLE : TOUS LES PRIANTS DE L'ÉGLISE BRADORIENNE DANS UN RAYON DE 10 MÈTRES DU CENTRE DE LA MESSE

DURÉE : 6 HEURES

Composantes : 10 ÉLÉMENTS DE FOI

Description et effet : Le croyant octroie à chaque priant de Brador 3 points d'armure temporaires.

HÉROS DE LA LUMIÈRE

Religion de l'Église bradorienne niveau V

(Enchantement)

CIBLE : 1 PRIANT DE L'ÉGLISE BRADORIENNE

(MAX. DE 3 PRIANTS)

DURÉE : 2 HEURES

Composantes : 1 DIAMANT + 4 ÉLÉMENTS DE FOI

Description et effet : Permet à des fervents de l'Église bradorienne visés par cette messe d'obtenir la bénédiction majeure des Archanges pour la durée de l'effet de la messe. Doit être réalisée sur une plaine. Octroie les bonus suivants pour les 2 prochaines heures. ASPECT HÉROÏQUE :

- +2 points de vie temporaires
- +1 point de dégât à chaque coup
- +1 coup augmenté de l'effet « IMPULSION »

VOIES DE FORSVAR

TRANSCENDANCE DE L'ÊTRE

Religion des Voies de Forsvar niveau V (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 6 HEURES

Composantes : 10 ÉLÉMENTS DE FOI

Description et effet : Le croyant octroie + 6 points d'armure temporaires et une résistance au prochain « EFFET MAGIQUE ».

TRANSMIGRATION DE L'ÊTRE

Religion des Voies de Forsvar niveau V (Protection)

CIBLE : 1 PRIANT DES VOIES DE FORSVAR (MAX. DE 3 PRIANTS)

DURÉE : 2 HEURES

Composantes : 1 SAPHIR + 4 ÉLÉMENTS DE FOI

Description et effet : Permet à des fervents des Voies de Forsvar visés par cette messe d'obtenir la bénédiction majeure des disciples de Forsvar pour la durée de l'effet de la messe. Doit être réalisée sur une plaine. ASPECT DU PROTECTEUR :

- +3 points d'armure temporaires
- Réduction de 1 à tous les dégâts reçus
- Résistance au prochain effet « EFFET MENTAL »

TOISON DIVINE D'HÉRION

Religion des Voies de Forsvar niveau V (Protection)

CIBLE : 2 CIBLES (MAX. DE 4 CIBLES)

DURÉE : 6 HEURES

Composantes : 10 ÉLÉMENTS DE FOI

Description et effet : Octroie aux cibles visées +10 PA face aux engeances de la Brume. Le croyant-principal de cette messe peut affecter une cible supplémentaire en remplaçant la présence d'un croyant-assistant par 2 éléments de foi supplémentaires au coût de la messe.



DOGMATISME DE VINËREN

FAILLE OFFENSIVE

Religion du Dogmatisme de Vinëren niveau V (Impact)

CIBLE : 2 ARMES (MAX. DE 4 ARMES)

DURÉE : 6 HEURES

Composantes : 10 ÉLÉMENTS DE FOI

Description et effet : Le croyant octroie à chaque arme le pouvoir d'augmenter son prochain coup touchant une zone non protégée par une armure de métal ou de mailles de 2 points de dégâts et de l'effet « HÉMORRAGIQUE ». L'arme doit être maniée par un priant de Vinëren pour utiliser cet effet.

TRANSMIGRATION DE PUISSANCE

Religion du Dogmatisme de Vinëren niveau V (Protection)

CIBLE : 1 PRIANT DE VINËREN (MAX. DE 3 PRIANTS)

DURÉE : 2 HEURES

Composantes : 1 RUBIS + 4 ÉLÉMENTS DE FOI

Description et effet : Permet à des fervents des Dogmes de Vinëren visés par cette messe d'obtenir la bénédiction majeure des enfants de Vinëren pour la durée de l'effet de la messe. Doit être réalisée sur une plaine. ASPECT DE PERFECTION :

- +3 points d'armure temporaires
- Réduction de 1 à tous les dégâts reçus
- Résistance au prochain « EFFET DE COMBAT » (cette protection ne protège pas des effets de « BRISE BOUCLIER » et de « BRISE-ARME »).

PURETÉ DE L'INFINI

Religion du Dogmatisme de Vinëren niveau V (Enchantement)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 6 HEURES

Composantes : 10 ÉLÉMENTS DE FOI

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible 3 points d'énergie temporaires.

STOÏCISME DE WERDEN

STOÏCISME DU PÈLERIN

Religion du Stoïcisme de Werden niveau V (Protection)

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 3 CIBLES)

DURÉE : 6 HEURES

Composantes : 10 ÉLÉMENTS DE FOI

Description et effet : Le croyant octroie à chaque cible 6 points d'armure temporaires et une résistance au prochain « EFFET MENTAL ».

SPIRITUALISME DES PÈLERINS

Religion du Stoïcisme de Werden niveau V (Enchantement)

CIBLE : 1 PRIANT DU STOÏCISME (MAX. DE 3 PRIANTS)

DURÉE : 2 HEURES

Composantes : 1 ÉMERAUDE + 4 ÉLÉMENTS DE FOI

Description et effet : Permet à des fervents de Werden visés par cette messe d'obtenir la bénédiction majeure des enfants de Werden pour la durée de l'effet de la messe. Doit être réalisée à l'intérieur de la forêt. ASPECT SPIRITUEL :

- +2 points de vie temporaires
- +1 point de dégât à chaque coup
- +2 points d'énergie

DUEL ANCESTRAL

Religion du Stoïcisme de Werden niveau V

CIBLE : 1 CIBLE (MAX. DE 1 CIBLE)

DURÉE : ÉVÉNEMENT

Composantes : 5 ÉLÉMENTS DE FOI + 8 SPECTATEURS INCLUANT LE CROYANT

Description et effet : Durant la messe de DUEL ANCESTRAL, deux priants de Werden doivent s'affronter selon les termes désignés avant le début de la messe. Le duel devra être une représentation spectaculaire d'un combat entre ces deux combattants et non pas un combat visant à se résoudre rapidement. Le duel doit durer au moins 5 minutes pendant la messe avant que le vainqueur soit désigné par la foule ou par le croyant. La récompense choisie préalablement par le vainqueur sera l'effet d'une messe de *niveau IV* ou moins connue par le croyant. Celui-ci n'aura pas à dépenser d'éléments de foi supplémentaires pour cette messe choisie qui aura comme durée « l'événement » au lieu de la durée normale. Un croyant possédant cette messe ne peut avoir qu'une seule messe de DUEL ANCESTRAL active. Un personnage ayant participé à un DUEL ANCESTRAL ne peut participer à cette messe de nouveau durant l'événement

