

Les Messes et les Prières

Les messes sont les célébrations et les traditions qui sont honorées dans toute communauté. Tout dépendant de l'ampleur de l'événement, et de la foi de ses croyants et pratiquants, la messe devient porteuse d'un symbolisme tellement profond qu'elle laisse une trace dans le monde.

-- Les Messes --

Les *Messes* représentent des célébrations ou fêtes religieuses de grande envergure. Celles-ci sont principalement utilisées par le *Croyant* pour diriger et motiver les fidèles de sa religion et pour augmenter la Foi qu'il possède face à 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 présider la Messe en question.** Chaque Croyant supplémentaire augmentera de +1 le nombre de cibles visées à l'intérieur de celle-ci sans coût supplémentaire (toujours en respectant le nombre maximal possible de cible de la Messe en question). Les Croyants assistants à la Messe mais ne la présidant pas gagneront uniquement 1 Essence de Foi chargé dans leur Symbole de Foi peu importe le niveau de la Messe réalisée. De plus, chaque messe réalisée chargera également un nombre d'*Élément de Foi* selon le niveau de la messe aux *Symbole de Foi* des *Croyants* ayant présidés celle-ci. Dans un tel cas, les *Éléments de Foi* chargés dans le Symbole ne pourront être utilisés que pour des Prières et deviendront des *Essences de Foi* (Voir section des 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 | Durée de la Messe | Coût en Éléments de Foi | Essence de Foi chargés dans le Symbole Religieux |
|-------|--------|-------------------|-------------------------|--|
| 1 | 1 | 5 min. | 2 | 1 |
| | 2 | 10 min. | 3 | 1 |
| 2 | 3 | 15 min. | 4 | 2 |
| | 4 | 20 min. | 5 | 2 |
| 3 | 5 | 20 min. | 6 | 3 |

Les Principes des Messes

Les prérequis entourant la préparation d'une cérémonie varieront 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.

Chaque cérémonie étant différente, il est très possible que la majorité des paramètres change d'une messe à l'autre, par contre 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 Éléments de Foi --

Les Éléments de Foi sont des éléments physiques essentiels à la préparation de Messes et l'usage de Prières. Chacune des Messes demandera une certaine quantité d'Éléments de Foi qui devront être consommés pendant celles-ci. Le croyant obtiendra 10 Éléments de Foi à chaque évènement (Conservables entre chaque activité si non utilisés). Il pourra également se procurer d'autres de ces éléments via la géopolitique et le commerce ou pourra s'en créer davantage à l'aide d'une messe spécifique, *Purification*. Ceux-ci pourront également en accumuler à l'intérieur du Symbole de Foi du Croyant, via la réalisation des Messes (voir ci-haut), pour l'usage de Prières et l'activation de certaines compétences du Croyant. Ces Éléments de Foi, une fois chargés dans le Symbole de Foi, ne pourront être utilisé que pour activer des Prières (ou les compétences associées).

Format des Messes

Les Messes devront se retrouver à l'intérieur du Livre de Messe du Croyant (Voir plus bas) suivant l'ordre présenté ci-bas :

-Nom de la messe -

Cibles:

Durée de l'effet:

Prérequis (Si applicable):

Description:

Effet:

Déroulement :

**Important*

Hormis sa durée et certains prérequis spécifiques, le déroulement et le contenu des messes seront laissé à la liberté des joueurs Croyant eux-mêmes. Ceux-ci seront encouragé à

rédigé dans leur Recueil de Messes et de Prières les grandes lignes du déroulement sous les descriptifs de chacune de leur messe.

-- Les Prières --

Les Prières représentent des sermons, des passages religieux, que le Croyant récite afin de tirer des effets instantanés de sa Foi envers les divinités de sa religion. À la distinction des Messes qui requièrent une plus grande préparation et qui peuvent avoir plusieurs cibles, les Prières sont plus rapides d'usage et ne peuvent être utilisées que sur le Croyant lui-même.

Pour pouvoir être utilisées, les Prières requièrent la dépense d'un nombre d'Éléments de Foi préalablement chargé dans son Symbole de Foi en plus de devoir réciter la/les phrases spécifiques à la Prière avant l'usage (Le Sermon). Les Prières peuvent être employées tant à l'intérieur qu'à l'extérieur du combat. Pour pouvoir être utilisable, le Croyant doit porter sur lui son Symbole de Foi, dans lequel se retrouveront chargés les Essences de Foi utilisables pour les Prières. Les Éléments de Foi physiques qui n'auront pas été chargé dans son Symbole de Foi préalablement en Essence de Foi via la réalisation de Messes ne pourront pas être utilisés pour les Prières (Voir section : Messe)

À noter que les effets de toutes les prières sont identiques d'une religion à une autre. Par contre, les sermons ou les phrases reliés à l'utilisation de celles-ci seront unique à chaque religion. Tout comme le déroulement des messes, il sera dans l'obligation du joueur Croyant de faire lui-même ses propres sermons. Les prières, tout comme les Messes, devront se retrouver dans le Recueil de Messes et de Prières.

Nombre minimal de mots à l'intérieur des Sermons selon le niveau de la Prière

Niveau I: 6 mots

Niveau II: 10 mots

Niveau III: 15 mots

Niveau IV: 20 mots

Niveau IV: 25 mots

Coûts en Essence de Foi

Niveau I: 1 Essence de Foi

Niveau II: 2 Essences de Foi

Niveau III: 3 Essences de Foi

Niveau IV: 4 Essences de Foi

Niveau IV: 5 Essences de Foi

-- Les Symboles de Foi --

Symbole de Foi du Croyant, celui-ci représente l'objet dans lequel il chargera une certaine quantité d'Éléments de Foi sous forme d'Essence de Foi lorsqu'il présidera et aura conclu des Messes (Voir tableau associé). Il devra porter ce dernier sur lui lorsque viendra le temps d'utiliser ses Essences de Foi pour la réalisation de Prières. Un Symbole de Foi peut être chargé avec un maximum de 5 Essences de Foi initialement. Une fois chargés dans le Symbole, celles-ci ne peuvent être utilisées que pour l'usage de Prière. Le Symbole pourra être amélioré via certaines reliques de la religion du Croyant ou certaines améliorations de l'Artisan. La forme des Symbole de Foi sont variables d'une religion à une autre. Voici les différentes possibilités pour chacune religion :

** Par soucis d'équilibre, les Symboles de Foi ne pourront pas être représenté comme étant une arme, bouclier ou armure. Il sera préférable pour les croyants de posséder des objets symboliques comme Symbole tels; anneaux, talismans, colliers, etc.*

Stoïcisme de Werden : Une Épée encerclé d'une auréole

Dogmatisme de Vineren : Un Triangle, Une Lune

L'Église Bradorienne : Une Croix

Cycle des Quatre : Un cercle torsadé ou bien quatre cercles se croisant

Les Voies de Forsvar : Un Soleil

-- Le Recueil de Messes et de Prières --

Tout comme le mystique, il sera nécessaire pour le Croyant de tenir un livre de recueil de ses différentes prières et messes. Ce livre ne pourra pas être détruit ni volé sous aucun prétexte. Le croyant devra avoir ce livre sur lui lorsqu'il exécutera ses messes et prières. À l'intérieur de celui-ci devra se retrouver les descriptifs des Messes et Prières qu'il possédera avec les formats de présentation suggérés pour chacune. Le format minimal du Recueil de Messes et de Prière devra être de 10x6. Lors de l'inscription en début d'évènement, le joueur Croyant devra faire approuver le contenu de son recueil.

LISTE DES MESSES

Niveau I

Ténacité du Fervent

Cible: 3 Cibles (Maximum de 5 Cibles)

Durée: 3 heures

Description: Octroie +1PV/heure de régénération naturelle pendant les 3 prochaines heures

Effet: Le jeteur doit dire << Augmente ta régénération de +1PV/heure pour une durée de 3 heures>> aux cibles affectées par cette messe.

Affliction Mineure

Cible: 1 Cible (Maximum de 3 Cibles)

Durée: 1 Cycle

Description: Le croyant après avoir procédé à une cérémonie, va proclamer la félonie de la cible, la maudissant au nom de sa foi. Effet considéré comme une malédiction.

Effet: À chaque fois que la cible est amenée à l'état Agonisant durant l'évènement suivant l'affliction du croyant, elle tombera automatiquement dans le coma. Le croyant devra avertir l'organisation en laissant dans son coffre de groupe ou la cabane d'immersion le descriptif de la messe ainsi que les cibles visées après l'évènement en cours.

Miracle

Cible: 1 Cible (Maximum de 3 Cibles)

Durée: -

Prérequis: Un coût supplémentaire de 1 composante végétale pour la messe

Description: Permet de ramener à l'état agonisant une ou les cibles comateuses visées.

Effet: Le jeteur doit dire << Tu retombes à l'état agonisant pour 5 minutes>> aux cibles affectées par cette messe.

Confession

Cible: 1 cible (Maximum de 3 cibles)

Durée de l'effet: -

Description: Permet de soutirer 1 information d'un individu priant la même croyance que le religieux présidant suivant une messe en privée.

Effet: Après une courte cérémonie privée avec la cible, celle-ci devra répondre honnêtement à une question du Croyant. Chaque Croyant à la messe permet de poser une question supplémentaire (excluant celui présidant celle-ci)

Radiance

Cible: 2 cibles touchées (**Maximum de 5 cibles**)

Durée: 1 heure suivant la messe

Description: Octroie à 2 cibles une faible lueur pour les guider dans la noirceur.

Effet: Offre la possibilité d'utiliser une lumière artificielle **pointant au sol** pour se diriger. L'effet prend fin après la période de 60 minutes. Chaque Croyant supplémentaire participant à la Messe ajoute 1 cible visée.

Purification

Cible: Croyant lui-même (4 Croyants Maximum pour la Messe)

Durée: -

Description: Permet de convertir jusqu'à 5 composantes végétales en Éléments de Foi pour un ratio de 1 pour 1. (**Cette Messe coûte tout de même 1 Élément de Foi afin d'être réalisée**).

Effet: Le jeteur doit préparer une courte messe afin de convertir des composantes de base en Éléments de Foi. Cela demandera la consommation de 1 composante végétale par élément de Foi produit. Chaque Croyant supplémentaire participant à la Messe ajoute +1 composante pouvant être convertie pendant la messe.

Courroux

Cible: 1 Cible (Maximum 3)

Durée: 6 heures

Description: Le croyant bénit 1 cible qui frappera de béni lors de son prochain coup contre une Engeance de Brume

Effet: Octroie un bonus de "Béni" pour le prochain coup contre une engeance de brume à l'intérieur des 6h suivant la messe.

Valeur

Cible: 1 Cible (Maximum de 3 Cibles)

Durée: 2 Heures

Description: Protège les cibles visées du prochain effet de "Peur" reçu lors des 2 prochaines heures.

Effet: Après une courte messe, le jeteur doit dire << Résiste au prochain effet de Peur lors des 2 prochaines heures >> aux cibles affectées par cette messe.

-- Niveau II --

Souffle de guérison

Cible: 2 Cibles (Maximum de 5 Cibles)

Durée: -

Description: Redonne 2 PV aux cibles visées

Effet: Après une courte messe, le jeteur doit dire << +2 PV >> aux cibles affectées par cette messe.

Armure Angélique

Cible: 1 cible touchée (Maximum de 5 cibles)

Durée: 6 Heures

Description: Octroie aux Cibles visées +5 PA face aux Engeances de Brume pour les 6 prochaines heures.

Effet: Le jeteur doit dire << +5 points d'armure >> aux cibles face aux Engeances de Brume. Ne se combine qu'avec une armure physique, la Messe "Temple des Temps" ou la compétence *Protection* du Croyant. Ne requiert pas de support physique. L'effet prend fin une fois les points d'armure utilisés ou jusqu'à la fin de la durée de la Messe.

Délivrance Mineure

Cible: 1 Cible atteinte d'une malédiction niveau 1 ou 2 (Maximum 3 cibles)

Durée: -

Description: Le croyant dissipe une malédiction/affliction niveau 1 ou 2 d'une cible maudite

Effet: Les effets d'une malédiction/affliction niveau 1 ou 2 sont dissipés de une ou plusieurs cible ayant été maudites.

Frappe Céleste

Cible: 1 Cible (Maximum 3)

Durée:

Prérequis: 1 Composante minérale par cible

Description: Le croyant octroie à chaque cible +1 dégâts lors d'un coup pendant le prochain combat.

Effet: Le Croyant dit aux cibles “+1 dégâts pour 1 coup lors du prochain combat”. Si le coup est utilisé sur un bouclier ou bien est évité, le bonus se perd. Ne peut être cumulé avec aucun effet magique/croyance/alchimique octroyant des bonus de dégâts.

Écu spirituel

Cible: 2 cibles touchées (Maximum de 5 cibles)

Durée de l'effet: 1 heure suivant la messe

Description: Octroie à 1 cible du croyant 2 points d'armure temporaire.

Effet: Le jeteur doit dire << +2 points d'armure>>. Ne se combine qu'avec une armure physique. Ne requiert pas de support physique. L'effet prend fin une fois les points d'armure utilisés ou jusqu'à la fin de l'heure.

Symbolisme

Cible: 3 Éléments de Foi (Jusqu'à 5 Éléments de Foi)

Durée: -

Description: Permet de transférer jusqu'à 3 Éléments de Foi à l'intérieur de Symboles de Foi pour un ratio de 1 pour 1. Les Symboles de Foi visés ne sont pas obligés d'appartenir au Croyant présidant la Messe (**Cette Messe coûte tout de même 1 Éléments de Foi afin d'être réalisée, en excluant les éléments convertis**)

Effet: Le jeteur doit préparer une courte messe afin de transférer des Éléments de Foi à l'intérieur de Symbole Religieux. Chaque Croyant supplémentaire participant à la Messe ajoute +1 Éléments de Foi transférable (Maximum de 5 Éléments de Foi totale).

Rétribution

Cible: 1 Cible (Maximum de 5 Cibles)

Durée de l'effet: 3 heures

Description: L'individu au bord du trépas lance un dernier sermon à l'infâme qui atteint à sa vie.

Effet: 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 plus l'effet << Peur >>.

Verdict Divin

Cible: 3 Cibles (Maximum 5)

Durée: Jusqu'à guérison

Description: Le croyant après avoir procédé à une cérémonie, va proclamer la félonie de la cible, la maudissant au nom de sa foi. Effet considéré comme une malédiction. Ne peut être fait qu'une seule fois par évènement par Croyant.

Effet: Les cibles perdront leur régénération naturelle jusqu'à ce qu'elles soient guéries de celle-ci. Le croyant devra avertir l'organisation en laissant dans son coffre de groupe ou la cabane d'immersion le descriptif de la messe ainsi que les cibles visées après l'évènement en cours. Cet effet sera considéré comme une *Malédiction de niveau équivalent au nombre de Croyant participant à la Messe.*

-- Niveau III --

Chante-Lame

Cible: 1 Cible (Maximum de 3 Cibles)

Durée: 1 Heure ou Prochain combat

Prérequis: 1 Acier par arme, doit être effectué à l'intérieur d'une forge

Description: Le croyant octroie +1 Brise Arme par cible pour la prochaine heure ou durant le prochain combat. Ne pourra s'effectuer qu'avec une arme longue ou à deux mains.

Effet: Le croyant dit aux cibles visées "+1 Brise Arme par cible pour la prochaine heure ou durant le prochain combat". Ne pourra s'effectuer qu'avec une arme longue ou à deux mains.

Fendoir Céleste

Cible: 1 Cible (Maximum de 3 Cibles)

Durée: 1 Heure ou Prochain combat

Prérequis: 1 Composante minérale par cible, doit être effectué à l'intérieur d'une forge

Description: Le croyant octroie +1 Brise Bouclier par cible pour la prochaine heure ou durant le prochain combat. Ne pourra s'effectuer qu'avec une arme longue ou à deux mains.

Effet: Le croyant dit aux cibles visées "+1 Brise Bouclier par cible pour les 2 prochaines heures ou durant le prochain combat". Ne pourra s'effectuer qu'avec une arme longue ou à deux mains.

Châtiment

Cible: 1 Cible

Durée: -

Description: Après une période de 10 minutes à réciter les vertus de sa croyance et le vice de sa cible, le Croyant devra “torturer” celle-ci au nom de sa foi pendant 15 minutes pour lui soutirer des informations.

Effet: Après les 10 minutes de sa messe suivi de la torture de 15 minutes sur la cible, le croyant pourra poser des questions simple à sa cible pendant 10 minutes et celle-ci sera obligée de répondre. Chaque Croyant présent à la messe permet d'ajouter une cible supplémentaire à la séance de torture

Bénédictio de la Terre

Cible: 1 Terre

Durée: 1 Cycle (+1 Cycle par Croyant présent)

Description: Octroie +1 Couronne d'Argent par Cycle pour une Terre visée

Effet: Le Croyant, présent sur le terrain ou bâtiment relié à la Terre ciblée, mentionne “ Augmente la production de la Terre de +1 Couronne d'Argent”. À la fin de la Messe, le Croyant doit laisser un papier à l'intérieur du Coffre de Groupe relié à la Terre visée. Une Terre ne peut recevoir plus d'un effet bénéfique lui octroyant une production accrue à la fois.

Sanctuaire

Cible: Bâtiment ou un cercle de diamètre de 15 mètres. (Maximum de 5 Croyants)

Durée: Tant que le ou les Croyants incantent

Description: Le Croyant crée un Sanctuaire de protection à l'intérieur d'un bâtiment ou d'un périmètre défini améliorant la défense contre les Engeances de Brume. Un cercle de farine devra être fait afin de délimiter les limites du sanctuaire s'il n'est pas réalisé dans une zone.

Effet: Selon le nombre de Croyants participant à la Messe, des effets bénéfiques s'accumuleront sur les gens de la même Religion que les Croyants à l'intérieur du Sanctuaire face aux Engeances **dès que les premières prières seront lancés.** Les Croyants réalisant cette messe ne pourront qu'incanter leurs paroles religieuses pendant la tenue du Sanctuaire ainsi que se défendre. **Tant qu'ils incanteront, le Sanctuaire tiendra et les effets perdureront pour une durée maximale de 30 minutes.**

1 Croyant: +5 PA

2 Croyants: +1 PR aux Armes

3 Croyants: +1 PR aux Boucliers

4 Croyants: Réduction de 1 de dégâts reçu par les Engeances

5 Croyants: Toutes les armes frappent de “Bénis”

Impact Céleste

Cible: 1 Cible (Maximum de 3 Cibles)

Durée: 1 heure ou prochain combat

Description: Le croyant après avoir procédé à une cérémonie, confère +1 Impulsion aux cibles visées.

Effet: Confère aux cibles +1 Impulsion pendant 1 heure ou pour le prochain combat. Ne peut se cumuler avec aucun autre effet octroyant davantage d'Impulsion. Doit être effectué avec une arme à deux mains ou une arme d'hast.

Divination Astrale

Cible: 1 Terre, 1 Caravane ou 1 Individu

Durée: 1 Cycle

Description: En visant une cible précise, si celle-ci est visée par un effet négatif pendant le cycle en cours, permettra au Croyant de savoir lors du prochain cycle, la provenance de cet effet négatif. Plus de Croyants participeront à cette messe, plus de détails seront fournis sur le/les individus ayant porté atteinte à la cible. Si cette messe est réalisée, le Croyant devra déposer à l'intérieur de son coffre de groupe (ou remettre à l'organisation) un papier avec la cible ayant reçu cette protection.

Affliction Majeure

Cible: 2 Cibles (Maximum de 5 Cibles)

Durée: -

Description: Le croyant après avoir procédé à une cérémonie, va proclamer la félonie de la cible, la maudissant au nom de sa foi. Effet considéré comme une malédiction.

Effet: À chaque fois que la cible est amenée à l'état Agonisant elle tombera automatiquement dans le coma. Son temps de surie dans le Coma sera également diminué de moitié. Le croyant devra avertir l'organisation en laissant dans son coffre de groupe ou la cabane d'immersion le descriptif de la messe ainsi que les cibles visées après l'évènement en cours. Effet considéré comme une malédiction du niveau égal au nombre de Croyant présidant la Messe.

Contemplation

Cible: 1 Cible (Maximum de 3 Cibles)

Durée: -

Prérequis: 1 Objet appartenant aux cibles visées

Description: Le croyant après avoir procédé à une cérémonie, va proclamer la félonie de la cible, la maudissant au nom de sa foi. Effet considéré comme une malédiction.

Effet: Lorsque le Croyant effectuera la Messe, il pourra choisir un mot de puissance en lien avec celle-ci. Lors des cycles subséquents, les cibles affectées par cette messe, lorsqu'ils entendront le mot de puissance, tomberont dans un sommeil d'une durée de 5 minutes. Les cibles se réveilleront automatiquement dès qu'elles entendront un bruit sourd ou qu'elles recevront des dégâts. Le Croyant devra avertir l'organisation en laissant dans son coffre de groupe ou la cabane d'immersion le descriptif de la messe, les cibles visées ainsi que le mot de puissance relié à cette malédiction après l'évènement en cours. Effet considéré comme une malédiction du niveau 3.

Jugement Spirituel

Cible: 1 Cible (Maximum 5)

Durée: 1 Cycle

Description: Le Croyant après avoir procédé à une cérémonie, va proclamer la félonie de la cible, la maudissant au nom de sa foi. Effet considéré comme une malédiction. Ne peut être fait plus d'une fois par évènement par Croyant.

Effet: Les cibles perdront leur régénération naturelle pour toute la durée de l'évènement suivant le jugement ou jusqu'à ce qu'elle soit guérie de celle-ci. De plus, lorsque blessés en combat (perte de point de vie), les individus ne pourront plus utiliser de compétences de combat à moins d'être pleinement soignés. Le Croyant devra avertir l'organisation en laissant dans son coffre de groupe ou la cabane d'immersion le descriptif de la messe ainsi que les cibles visées après l'évènement en cours. Cet effet sera considéré comme une *Malédiction de niveau équivalent au nombre de Croyants participant à la Messe.*

Niveau IV

Purge

Cible: 1 Cible (Maximum 3)

Durée: 2 heures

Description: Le croyant bénit 1 cible qui frappera de béni lors de son prochain combat contre une Engeance de Brume

Effet: Octroie un bonus de “Béni” pour le prochain combat contre une engeance de brume à l’intérieur des 2h suivant la messe.

Armure Céleste

Cible: 2 cibles touchées (**Maximum de 5 cibles**)

Durée: 6 Heures

Description: Octroie aux Cibles visées +10 PA face aux Engeances de Brume pour les 6 prochaines heures.

Effet: Le jeteur doit dire << +10 points d’armure>> aux cibles face aux Engeances de Brume. Ne se combine qu’avec une armure physique, la Messe “Temple des Temps” ou la compétence *Protection* du Croyant. Ne requiert pas de support physique. L’effet prend fin une fois les points d’armure utilisés ou jusqu’à la fin de la durée de la Messe.

Chance Divine

Cible: 1 Cible (Maximum de 3 cibles)

Durée de l’effet: 1 Cycle

Description: Permet aux cibles visées par cette messe de résister complètement aux effets reçus par TOUTES les afflictions mineures ou malédictions niveau 4 ou moins pour le prochain cycle. Une personne ne peut recevoir plus d’une messe de protection contre les malédictions pendant un même cycle. Une personne ne peut recevoir cette messe pendant 2 Cycles successifs. Les noms des cibles devront être remis à l’organisation à la fin de l’activité.

Effet: Le jeteur doit dire <<Résiste à toutes les afflictions mineures ou malédictions niveau 4 ou moins pour le prochain cycle>>. Ne guérit pas des malédictions affligeant déjà la/les cibles ni des afflictions majeures.

Vigueur Spirituelle

Cible: 3 Cibles (Maximum de 6 Cibles)

Durée: 3 heures

Description: Le Croyant après avoir procédé à une cérémonie, augmente de +2 PV maximal la limite des cibles visées par cette messe.

Effet: Le Croyant après avoir effectué sa cérémonie dit aux cibles concernées par celle-ci “ +2 Point de Vie à ton total pour les 3 prochaines heures”.

Parade Céleste

Cible: 1 Bouclier (Maximum 5 Boucliers)

Durée: 1 heure ou prochain combat

Pré-requis : 1 Composante végétale par Bouclier

Description: Confère +1 PR à un bouclier pour la prochaine heure ou jusqu'à l'épuisement des PR

Effet: Le jeteur doit dire << Donne +1 point de résistance à ton bouclier pour la prochaine heure >> aux cibles affectées par cette messe. Ne peut dépasser la limite de PR pour un Bouclier.

Rempart spirituel

Cible: 2 cibles touchées (Maximum de 5 cibles)

Durée de l'effet: 1 heure suivant la messe

Description: Octroie à 1 cible du croyant 4 points d'armure temporaire.

Effet: Le jeteur doit dire << +4 points d'armure>>. Ne se combine qu'avec une armure physique. Ne requiert pas de support physique. L'effet prend fin une fois les points d'armure utilisés ou jusqu'à la fin de l'heure.

Délivrance Majeure

Cible: 1 Cible atteinte d'une malédiction niveau 4 et moins (Maximum 5 cibles)

Durée: -

Description: Le Croyant dissipe un malédiction/affliction mineure niveau 4 ou moins

Effet: Les effets d'une malédiction et affliction mineure niveau 4 ou moins sont dissipés de une ou plusieurs cibles ayant été maudites.

Vengeance

Cible: 1 Cible (Maximum de 5 Cibles)

Durée de l'effet: 3 heures

Description: L'individu au bord du trépas lance un dernier sermon à l'infâme qui atteint à sa vie.

Effet: Lorsque l'individu ciblé par la messe tombe dans un état agonisant et qu'un autre personnage vient pour l'achever, la cible pourra effectuer un dernier coup qui mettra son assaillant automatiquement dans le coma également.

Raffinement de l'Art

Cible: 1 Cible (Maximum de 5 Cibles)

Durée: 2 Heures

Description: Octroie aux suivants une ferveur lui permettant de se dépasser. Augmente de +1 le nombre de PE pour les 2 prochaines heures ou le prochain combat

Effet: Octroie aux cibles +1 point d'énergie (PE) supplémentaire qui pourra être utilisé dans le prochain combat. L'effet prend fin après l'utilisation ou jusqu'à la fin de la durée de l'effet de la messe. L'effet ne se cumule avec aucun autre effet augmentant le nombre de PE.

Imperfection Majeure

Cible: 1 Cible (Maximum de 3)

Durée: 1 Cycle

Description: Le Croyant, après avoir procédé à une cérémonie, va proclamer la félonie de la cible, la maudissant au nom de sa foi. Effet considéré comme une malédiction. Ne peut être fait qu'une seule fois par événement par Croyant.

Effet: La cible perd 3 PV pour toute la durée de l'évènement suivant la condamnation ou jusqu'à ce qu'elle soit guérie de celle-ci. Le croyant devra avertir l'organisation en laissant dans son coffre de groupe ou la cabane d'immersion le descriptif de la messe ainsi que les cibles visées après l'évènement en cours. Cet effet sera considéré comme une *Malédiction de niveau équivalent au nombre de Croyants participant à la Messe.*

Condamnation Majeure

Cible: 1 Cible (Maximum de 3 Cibles)

Durée: 1 Cycle

Description: Le Croyant après avoir procédé à une cérémonie, va proclamer la félonie de la cible, la maudissant au nom de sa foi. Effet considéré comme une malédiction du niveau équivalent aux nombres de Croyants participant à la Messe.

Effet: Les cible perdent 2 PE pour toute la durée de l'évènement suivant la condamnation ou jusqu'à ce qu'elles soient guéries de celle-ci. Le croyant devra avertir l'organisation en laissant dans son coffre de groupe ou la cabane d'immersion le descriptif de la messe ainsi que les cibles visées après l'évènement en cours. Cet effet sera considéré comme une *Malédiction de niveau équivalent au nombre de Croyants participant à la Messe.*

Niveau V

(Cycle des Quatre)

Protection des Saisons (Cycle des Quatre)

Cible: 1 Terre

Durée: 1 Cycle (+1 Cycle par Croyant présent) (Maximum d'une saison en terme de durée)

Description: Protège la Terre (et ses propriétés) du premier effet néfaste reçu par Cycle pour la durée de l'effet (autre qu'une attaque). Augmente également légèrement le Moral sur la Terre visée à la suite de la Messe et sa production d'argent par Cycle de +2 pour la durée de l'effet.

Prérequis: 1 Soie

Effet: Le Croyant, présent sur le terrain ou bâtiment relié à la Terre ciblée, mentionne "Augmente le Moral et octroie une protection contre le premier effet néfaste contre la Terre par Cycle". À la fin de la Messe, le Croyant doit laisser un papier à l'intérieur du Coffre de Groupe relié à la Terre visée. Cet effet ne se cumule avec aucun autre effet protégeant la Terre ni augmentant sa production. Une Terre ne peut recevoir cette messe qu'une seule fois par Saison.

Fortune Divine de l'Éphèbe (Cycle des Quatre)

Cible: 1 Cible (Maximum de 5)

Durée de l'effet: 1 Cycle

Description: Le Croyant dissipe toutes les malédictions/afflictions des cibles maudites peu importe leur niveau (à l'exception des afflictions majeures). De plus, si celles-ci devaient être de nouveau maudites pendant le Cycle, les malédictions ou afflictions seront immédiatement annulées. Les noms des cibles devront être remis à l'organisation pendant le Cycle en cours.

Prérequis: Réalisé à l'intérieur de la forêt, 1 Étoffe par Cible

Effet: Les effets de toutes malédictions/afflictions mineures sont dissipés de une ou plusieurs cible ayant été maudites. De plus, protège de toutes les prochaines afflictions mineures ou malédictions reçues par les cibles pendant le cycle.

Baiser Protecteur de l'Ingénue (Cycle des Quatre)

Cible: 2 Cibles (Maximum de 5 Cibles)

Durée de l'effet: 3 Heures ou prochain combat

Description: Immunise les cibles du prochain effet néfaste en combat (incluant les dégâts reçus) et octroie +1 PE pour le prochain combat.

Prérequis: 1 Huile

Effet: Le jeteur doit dire << Résiste au premier effet néfaste pendant le prochain combat ou durant les prochains 3 heures et + 1 PE pour le prochain combat >> aux cibles affectés par cette compétence.

Revêtement des Saisons (Cycle des Quatre)

Cible: 1 Croyant du Cycle (Maximum de 3 Croyants)

Durée de l'effet: 2 Heures

Description: Permet à des fervents du Cycle des Quatre visés par cette messe d'obtenir la bénédiction majeure des Esprits du Cycle pour les 2 prochaines heures suivant la messe.

Prérequis: 1 Étoffe par Croyant visé, doit être réalisé prêt d'un cours d'eau

Effet: Octroie les bonus suivant aux individus visés par cette messe pour les 2 prochaines heures. Les Croyants visés devront modifier leur apparence en fonction des saisons (et Esprit du Cycle qu'ils représenteront). L'altération du costume devra être approuvée par l'organisation à l'inscription. Un Croyant ne peut recevoir les effets de cette messe qu'une seule fois par Cycle.

Aspect Faunique:

- +5 Point d'Armure (Cumulable seulement avec armure physique)
- Réduction de dégâts de 1 pour tous les coups reçus
- Immunité aux Impulsions
- Résistance au prochain effet négatif reçu en combat

(ÉGLISE BRADORIENNE)

Forteresse Céleste (L'Église Bradorienne)

Cible: 2 cibles touchées (Maximum de 5 cibles)

Durée de l'effet: 1 heure suivant la messe

Prérequis: 1 ressource rare de type minérale

Description: Octroie aux cibles du croyant 6 PA temporaire et 2 PE

Effet: Le jeteur doit dire << +6 PA et + 2PE>>. Ne se combine qu'avec une armure physique. Ne requiert pas de support physique. L'effet prend fin une fois les points d'armure utilisés ou jusqu'à la fin de l'heure.

Purge Bradorienne (L'Église Bradorienne)

Cible: 1 Cible (Maximum 5)

Durée: 2 heures ou prochain combat

Prérequis: 1 Composante minérale par cible

Description: Le croyant bénit les cibles qui frapperont de +1 béni pendant les 2 prochaines heures ou le prochain combat.

Effet: Octroie un bonus de “+1 Béni” pour une durée de 2 heures.

Ascension du Héros (Église Bradorienne)

Cible: 1 Croyant de l'Église Bradorienne (Maximum de 3 Croyants)

Durée de l'effet: 2 Heures

Description: Permet à des fervents de l'Église Bradorienne visés par cette messe d'obtenir la bénédiction majeure des Archanges pour les 2 prochaines heures suivant la messe.

Prérequis: 1 Étoffe par Croyant visé, doit être réalisée sur une plaine

Effet: Octroie les bonus suivant aux individus visés par cette messe pour les 2 prochaines heures. **Les Croyants visés devront modifier leur apparence afin d'avoir une allure plus Héroïque (Étoffes, coiffe d'apparat sur l'armure, bannière, etc.).** L'altération du costume devra être approuvée par l'organisation à l'inscription. Un Croyant ne peut recevoir les effets de cette messe qu'une seule fois par Cycle.

Aspect Héroïque:

- +5 Point d'Armure (Cumulable seulement avec armure physique)
- +1 de dégâts par coup
- Immunité à l'effet Peur
- Résistance au prochain effet négatif reçu en combat

Héroïsme de l'Empereur (Église Bradorienne)

Cible: 3 Cible (Maximum de 10 Cibles)

Durée: 2 heures

Description: Le Croyant octroie à ses cibles +1 Coup Héroïque pour les 2 prochaines heures et l'effet “Béni”

Prérequis: 1 Or

Effet: Octroie un bonus de +1 coup héroïque lors des 2 prochaines heures en plus de donner à trois armes l'effet “Béni”.

(Voies de Forsvar)

Transcendance de l'Être (Voies de Forsvar)

Cible: 2 Cibles (Maximum de 5 Cibles)

Durée: 3 Heures

Prérequis: 1 Perle

Description: Augmente de + 3PV le maximum de point de vie, + 1 PE et double la régénération naturelle des cibles visées par cette messe pour 3 heures.

Effet: Après une courte messe, le jeteur doit dire << + 3 Point de vie et + 1 PE à ton maximum et ta régénération naturelle est doublée pour les 6 prochaines heures>> aux cibles affectées par cette messe. Les cibles visées ainsi ne ressortent pas de leur état de convalescence pour autant.

Transmigration de l'Être (Voies de Forsvar)

Cible: 1 Croyant (Maximum de 3 Croyants)

Durée de l'effet: 2 Heures

Description: Permet à des fervents des Voies de Forsvar visés par cette messe d'obtenir la bénédiction majeure des Disciples de Forsvar pour les 2 prochaines heures suivant la messe.

Prérequis: 1 Joyau par Croyant visé, doit être réalisée sur une plaine

Effet: Octroie les bonus suivants aux individus visés par cette messe pour les 2 prochaines heures. Les Croyants visés devront modifier leur apparence afin d'avoir une allure encore plus élégante (bijoux, bijoux, etc.). L'altération du costume devra être approuvée par l'organisation à l'inscription.

Aspect du Protecteur:

- +5 Point d'Armure (Cumulable seulement avec armure physique)
- Réduction de 1 à tous les dégâts reçus
- Immunité aux afflications mineures
- Résistance au prochain effet négatif reçu en combat

Toison Divine du Cyr (Voies de Forsvar)

Cible: 3 cibles touchées (Maximum de 6 cibles)

Durée: 6 heures

Prérequis: 1 Acier par Cible visée

Description: Octroie aux Cibles visées +15 PA face aux Engeances de Brume pour les 6 prochaines heures en plus d'annuler complètement le prochain effet négatif reçu lors d'un combat (Bris de Bouclier, Impulsion, etc.) que ce soit contre des Engeances ou non.

Effet: Le jeteur doit dire << +15 points d'armure>> aux cibles face aux Engeances de Brume et "Annulation du prochain effet négatif reçu en combat". Ne se combine qu'avec une armure physique ou la compétence *Protection* du Croyant. Ne requiert pas de support physique. L'effet prend fin une fois les points d'armure utilisés ou jusqu'à la fin de la durée de la Messe.

Protection Divine de l'Hérion (Voies de Forsvar)

Cible: 1 Cible atteinte de malédiction (Maximum de 3 Cibles)

Durée: -

Prérequis: 1 Pierre Précieuse

Description: Le Croyant dissipe tous effets néfastes affligeant la cible en plus des malédictions/afflictions mineures des cibles maudites.

Effet: Les effets de tous les effets néfastes (autre que les afflictions majeures) sont dissipés de une ou plusieurs cible ayant été maudites. De plus, protège de la prochaine affliction mineure ou malédiction reçu par les cibles pendant le cycle.

(Dogmatisme de Vineren)

Imperfection de l'Absolu (Dogmatisme de Vineren)

Cible: 1 Cible (Maximum de 5)

Durée: 1 Cycle

Description: Le Croyant après avoir procédé à une cérémonie, va proclamer la félonie de la cible, la maudissant au nom de sa foi. Effet considéré comme une malédiction. Ne peut être fait plus d'une fois par évènement par Croyant.

Effet: Les cibles tombent à 1PV pour toute la durée de l'évènement suivant la condamnation ou jusqu'à ce qu'elles soient guéries de celle-ci. Le croyant devra avertir l'organisation en laissant dans son coffre de groupe ou la cabane d'immersion le descriptif de la messe ainsi que les cibles visées après l'évènement en cours. Cet effet sera considéré comme une *Malédiction de niveau 5*.

Perfection de l'Éternel (Dogmatisme de Vineren)

Cible: 2 Cibles (Maximum de 5 Cibles)

Durée de l'effet: 3 Heures ou prochain combat

Prérequis: 1 Soie

Description: Immunise les cibles du prochain effet néfaste en combat (incluant les dégâts reçus) et ajoute +6 PA pour le prochain combat.

Effet: Le jeteur doit dire << Résiste au prochain effet néfaste en combat et + 6 PA pour le prochain combat >>aux cibles affectées par cette compétence. Ces effets ne se cumulent qu'avec une armure physique.

Transmigration de Puissance (Dogmatisme de Vineren)

Cible: 1 Croyant de Vineren (Maximum de 3 Croyants)

Durée de l'effet: 2 Heures

Description: Permet à des fervents des Dogmes de Vineren visés par cette messe d'obtenir la bénédiction majeure des Enfants de Vineren pour les 2 prochaines heures suivant la messe.

Prérequis: 1 Joyau par Croyant visé, doit être réalisé sur une plaine

Effet: Octroie les bonus suivant aux individus visés par cette messe pour les 2 prochaines heures. Les Croyants visés devront modifier leur apparence afin d'avoir une allure encore plus élégante (bijoux, joyaux, etc.). L'altération du costume devra être approuvée par l'organisation à l'inscription.

Aspect de Perfection:

- +5 Point d'Armure (Cumulable seulement avec armure physique)
- +1 de dégâts par coup
- Immunité aux afflications mineures et à leur effet
- Résistance au prochain effet négatif reçu en combat

Pureté de l'Infini (Dogmatisme de Vineren)

Cible: 2 cibles (Maximum de 5)

Durée: 3 heures

Prérequis: 1 Pierre Précieuse (Rubis, Diamant, Saphir ou Émeraude)

Description: Octroie aux suivants une ferveur lui permettant de se dépasser. Ajoute 2 PE aux cibles pour une durée de 2 heures ou pour le prochain combat.

Effet: Octroie aux cibles 2 point d'énergie (PE) supplémentaire qui pourront être utilisés dans les deux prochaines heures. L'effet prend fin après l'utilisation ou jusqu'à la fin de la durée de l'effet de la messe.

(Stoïcisme de Werden)

Forge Divine (Stoïcisme de Werden)

Cible: Jusqu'à 3 Objets (Maximum 6)

Durée: -

Description: Permet de réparer complètement des objets (Armes, Armures, Portes, etc.) qui ont été détruits en plus de leur rajouter un renfort (Voir la compétence)

Prérequis: 1 Pierre Précieuse

Effet: Après une courte cérémonie impliquant les objets visés (peuvent être portés par des individus) et le Croyant, permet de réparer complètement celles-ci en plus de leur octroyer un Renfort. Cette Messe nécessite le coût d'une Pierre Précieuse. Un objet ne peut être réparé qu'une seule fois de cette manière par combat.

Héroïsme du Roi (Stoïcisme de Werden)

Cible: 2 Cibles (Maximum de 5 Cibles)

Durée: 2 heures

Description: Le Croyant octroie à ses cibles +1 Coup Héroïque pour les 2 prochaines heures et l'effet "Béni"

Prérequis:

Effet: Octroie un bonus de +1 coup héroïque lors des 2 prochaines heures en plus de donner à l'effet "Béni" aux cibles.

Spiritualisme des Pèlerins (Stoïcisme de Werden)

Cible: 1 Croyant du Stoïcisme (Maximum de 3 Croyants)

Durée de l'effet: 2 Heures

Description: Permet à des fervents de Werden visés par cette messe d'obtenir la bénédiction majeure des Enfants de Werden pour les 2 prochaines heures suivant la messe.

Prérequis: 1 Étoffe par Croyant visé, doit être réalisé à l'intérieur de la forêt

Effet: Octroie les bonus suivant aux individus visés par cette messe pour les 2 prochaines heures. Les Croyants visés devront modifier leur apparence afin d'avoir une allure plus tribal (Ossement, marque de guerre, etc.). L'altération du costume devra être approuvée par l'organisation à l'inscription.

Aspect Spirituel:

- +5 Point d'Armure (Cumulable seulement avec armure physique)
- +1 de dégâts par coup
- Immunité à l'effet de Peur
- Résistance au prochain effet négatif reçu en combat

Dévotion du Pur (Stoïcisme de Werden)

Cible: 2 cibles (Maximum de 5)

Durée: 2 heures

Prérequis: 1 Pierre Précieuse (Rubis, Diamant, Saphir ou Émeraude)

Description: Octroie aux suivants une ferveur lui permettant de se dépasser. Ajoute 1 PE et 6PA aux cibles pour une durée de 2 heures ou pour le prochain combat.

Effet: Octroie aux cibles 1 point d'énergie (PE) supplémentaire et 6 PA qui pourront être utilisés dans le prochain combat. L'effet prend fin après l'utilisation ou jusqu'à la fin de la durée de l'effet de la messe.

LISTE DE PRIÈRES

Prière I

Incandescence (Lumière)

Durée: 1 heure

Cible: Le Croyant

Effet: Après le sermon, octroie une source de lumière bleutée (représentée par un light stick bleu) qui pourra être utilisée pendant une durée d'une heure.

Bénédition Mineure

Durée: -

Cible: Le Croyant

Effet: Immédiatement après son sermon, le Croyant pourra porter un coup ayant l'effet "Béni". Si le coup est bloqué ou évité, l'effet est perdu. Le Croyant doit utiliser cet effet immédiatement après son sermon.

Expiation Mineure

Durée: -

Cible: Le Croyant

Effet: Immédiatement après son sermon, le Croyant pourra porter un coup avec son arme à une Engeance ayant l'effet "Peur". Si le coup est bloqué ou évité, l'effet est perdu. Le Croyant doit utiliser cet effet obligatoirement après son sermon.

Ferveur

Durée: -

Cible: Le Croyant

Effet: Immédiatement après son sermon, le Croyant pourra porter un coup puissant avec son arme ajoutant +1 de dégât à son total. Si le coup est bloqué ou évité, l'effet est perdu. Le Croyant doit utiliser cet effet obligatoirement après son sermon.

Libération Mineure

Durée: 1 heure

Cible: 1 individu

Effet: Annule pour une durée d'une heure les effets d'une malédiction/affliction de niveau III ou moins affligeant la cible.

Prière II

Protection Mineure

Durée: 1 heure

Cible: 1 Individu

Effet: Après son sermon, le Croyant bénit une cible, lui octroyant +2 PA pour la prochaine heure. Cet effet n'est cumulable qu'avec une armure physique et le renfort de l'artisan.

Expiation Majeure

Durée: -

Cible: Le Croyant

Effet: Immédiatement après son sermon, le Croyant pourra porter un coup à une Engeance ayant l'effet "Effroi". Si le coup est bloqué ou évité, l'effet est perdu. Le Croyant doit utiliser cet effet obligatoirement après son sermon.

Impression Divine

Durée: -

Cible: Le Croyant

Effet: Immédiatement après son sermon, le Croyant pourra porter un coup ayant l'effet "Peur". Si le coup est bloqué ou évité, l'effet est perdu. Le Croyant doit utiliser cet effet obligatoirement après son sermon.

Miracle Mineur

Durée: -

Cible: 1 Individu

Effet: Après son sermon, le Croyant pourra ramener une cible de l'état d'Agonie à l'état de convalescence et le ramènera à 1 point de vie.

Soins Célestes

Durée: -

Cible: 1 Individu

Effet: Après son sermon, le Croyant pourra guérir une cible de 3 Point de vie.

Prière III

Libération Majeure

Durée: 1 heure

Cible: 1 individu

Effet: Annule pour une durée d'une heure les effets d'une malédiction/affliction de niveau V ou moins affligeant la cible. (Exclue les effets d'afflictions majeures)

Voeu de Silence

Durée: 30 min.

Cible: 1 Individu

Effet: Après son sermon, en touchant un individu, le Croyant pourra amener celui-ci sous l'effet de Silence pendant une durée de 30 min. L'individu ne pourra plus émettre de sons avec sa voix.

Voile Divin

Durée: 1 Combat

Cible: Le Croyant

Effet: Après son sermon, le Croyant recevra une réduction de 1 de dégât pour chaque coup reçu lors du prochain combat contre une engeance (Pour un minimum de 1 de dégât reçu).

Jugement

Durée: -

Cible: 1 Individu (Au touché)

Effet: Après son sermon, le Croyant infligera 5 de dégât avec l'effet "Béni" à la prochaine cible qu'il touchera avec sa main. Le Croyant aura 10 secondes pour toucher une cible avant que l'effet se dissipe.

Prière IV

Protection Majeure

Durée: 1 Heure

Cible: 1 Individu

Effet: Après son sermon, le Croyant bénit une cible, lui octroyant +5 PA pour la prochaine heure. Cet effet n'est cumulable qu'avec une armure physique et le renfort de l'artisan.

Voeu de Contemplation

Durée: 1 Heure

Cible: 1 Individu

Effet: En touchant la cible de sa main après son sermon, le Croyant rendra impossible la cible d'utiliser ses PE pour la prochaine heure.

Spiritualité (Regagne + 1PE)

Durée: -

Cible: Le Croyant lui-même

Effet: Après son sermon, le Croyant regagnera automatiquement 1 PE. Cette Prière devra être utilisée en combat. Diminue de 30 min. le temps de récupération de PE après le combat.

Miracle Majeur

Durée: -

Cible: 1 Individu comateux ou agonisant

Effet: Ressort la cible de son agonie ou bien de son coma en l'amenant en convalescence. Redonne également à la cible 3 PV.

Prière V

Ferveur Divine

Durée: Prochain combat ou 1 heure

Cible: Le Croyant

Effet: Après son sermon, le Croyant octroie à une cible +1 de dégât et l'effet béni pour la prochaine heure ou pour le prochain combat.

Libération Divine

Durée: 1 heure

Cible: 1 Individu

Effet: Après son sermon, le Croyant pourra annuler temporairement tous les effets négatifs affectant une cible (excluant les afflictions majeures) pendant la durée d'une heure.

Élévation Divine

Durée: 1 heure ou prochain combat

Cible: 1 Individu

Effet: Après son sermon, le Croyant octroie +1PE au maximum de la cible visée pour la prochain heure ou pour le prochain combat. Un individu ne peut recevoir aucun autre effet augmentant son maximum de PE pendant cette période.