



SYSTÈME DE DÉVOT

TEST
VERSION 8.10
CORRIGÉ

Modification 8.9 en rouge
Modification 8.10 en Mauve



BRUME
LANCE

Table des matières

SYSTÈME DE DÉVOT	3-6
TABLEAU DE COMPÉTENCE	7
COMPÉTENCES	8-12
PRÉCEPTE	13
PERFECTIONNEMENT DE LA VOIE	14-15
MESSES DE TOUTES LES RELIGIONS	16-18
MESSES DE WERDEN	19-21
PRIÈRE DE WERDEN	22
MESSE DE BRADOR	23-25
PRIÈRE DE BRADOR	26
MESSES DE FORSVAR	27-29
PRIÈRE DE FORSVAR	30
MESSE DE VINERËN	31-33
PRIÈRE DE VINERËN	34
PRIÈRE SUPPLÉMENTAIRE – VOIE DE MYHR	35
MESSES DU CYCLE DES QUATRES	36-38
PRIÈRE DU CYCLE DES QUATRES	39
MESSE SUPPLÉMENTAIRE – VOIE DU RENOUVEAU	40
CLASSE PRESTIGE	41- 43
ÉPREUVE DE LA FOI	44 - 45

SYSTÈME DE DÉVOT



LES MESSES

Les messes sont les célébrations et les traditions qui sont honorées dans toute la communauté. Dépendamment de l'ampleur de l'évènement, de la foi de ses Dévots et des croyants, 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 Dévot 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 Dévot.

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 composants 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.

**Le terme « Dévot-assistant » définit tous les Dévots qui participent à la messe. Son utilisation de la compétence PROCESSION confèrera à la messe un bonus au choix.*

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

Pour augmenter le nombre de cibles visées par une même messe les Dévots devront passer par l'assistance de la compétence PROCESSION ou FÉDÉRATEUR.

La PROCESSION permet de choisir entre 4 effets qui visent à bonifier la messe de départ. Elle est cependant limitée, car son utilisation est restreinte par le nombre de fois que la compétence fut achetée par un Dévot qui assistera la messe du Dévot-principal.

La compétence FÉDÉRATEUR est plus autonome et ne demande aucune assistance, mais un coût supplémentaire par cible devra être payé pour chaque cible additionnelle que le Dévot principal ciblera. En ajoutant à ce coût supplémentaire une période d'épuisement, empêchant le personnage d'avoir recours à la magie (Messe, prière, sort et rituel) devra être encaissée par le Dévot. Certaines compétences permettent de réduire ou d'annuler cet épuisement.

Plusieurs facteurs peuvent influencer la durée d'exécution de base d'une messe (la diminuer ou l'augmenter). Certaines compétences comme PROCESSION permettront de bonifier la messe moyennant une action rôle play supplémentaire de la part de l'ensemble ou d'un dévot exécutant la messe. Certaines autres compétences comme DÉMONSTRATION DE LA FOI ou MANIFESTATION DE LA FOI auront comme impact d'ajouter une contrainte contre une réduction du prix de la messe. Plusieurs critères sont nécessaires dans l'exécution d'une messe.

Les mots choisis par le Dévot doivent inclure au minimum:

- Le nom de la religion, du dieu ou d'une figure importante de cette religion.
- Un discours révélant des informations sur l'effet de la messe ainsi que son objectif.
- Les cibles doivent se trouver à moins de 10 mètres du Dévot-principal. Ils doivent être attentifs à la messe, ils doivent être en mesure d'entendre clairement les paroles et instructions qu'il mentionne.
- Certains objets supplémentaires peuvent être exigés par une messe
- Si la cible est un équipement, des conditions s'appliquent lors d'une messe (voir section :Cibles)

CIBLES

Les cibles des messes et des prières doivent être de la même religion que le Dévot s'il n'y a pas de contrindication. Si la cible est un équipement, cet équipement doit être porté par un personnage de la même religion que le Dévot tout au long de la messe. Si l'objet change de porteur, l'effet se termine immédiatement.

LES PRIÈRES

Les prières sont de courtes demandes du Dévot 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. Chaque prière cible un seul et unique personnage ou équipement qui doit être touché du début à la fin de l'incantation. Les ressources (Points d'énergie ou Éléments de foi) sont toujours consommées à la fin de la prière. Pour plus de détail référez-vous au tableau sur cette page, il indiquera le nombre de mots et la marche à suivre. Il existe deux types de prières :

Les **Prières de guerre** venant des compétences de combats (PRIÈRE DE GUERRE ET PRIÈRE DE GUERRE AVANCÉE) qui consomment des points d'énergie. La description et l'utilisation des prières de guerre sont décrites dans les compétences de combat.

Les **Prières improvisées** qui consomment des éléments de foi. La compétence PRIÈRE I est obligatoire pour pouvoir effectuer ce style de prière, il donne au personnage qui la possède une capacité de base de 2. Cette capacité reflète le nombre d'éléments de foi qu'un personnage peut consumer avant une recharge. Une prière de premier niveau consumera 2 éléments de foi alors qu'une prière de deuxième niveau en consumera 4. Le nombre d'éléments de foi pouvant être utilisé par un Dévot durant un combat dépend de plusieurs compétences :

PRIÈRE I (Capacité de base de 2)

PRIÈRE II (+2)

LITHURGIE (+2)

LITHURGIE AVANCÉE (+4)

**Certaines compétences ou messes peuvent influencer ce total.*

Un personnage recharge automatiquement sa capacité maximum lorsqu'il passe une heure ou plus sans avoir eu recours à une prière improvisée. Les prières improvisées peuvent être réalisées durant un combat ou à l'extérieur des combats.

Exemple d'utilisation : Un personnage avec PRIÈRE I, PRIÈRE II ET LITHURGIE possède une capacité de 6 (2+2+2). Le personnage peut donc utiliser ces points d'énergie via les compétences de prière de guerre en plus de lancer un total de 6 éléments de foi de prière improvisée (1 prière de premier niveau + une prière de deuxième niveau OU 3 prières de premier niveau). Il devra, par la suite, attendre une heure avant de récupérer sa pleine capacité à lancer des prières improvisées.

PRIÈRE - MOTS OBLIGATOIRES

Chaque prière requiert certains mots qui doivent obligatoirement être dits pour qu'elle fonctionne. Ces mots sont des lignes directrices importantes pour l'effet escompté. Il y a 2 mots pour les prières de niveau 1 et 3 mots pour les prières de niveau 2. Ces mots peuvent être ajustés à la phrase. Ainsi donc le mot obligatoire : Défense pourrais très bien se dire : Défendre, Défendeur, Défensif, Défensivement, Défendable ou Défendu. L'ordre des mots est cependant laissé à la discrétion du Dévot.

En plus des mots obligatoires, la religion, la divinité ou une figure importante de la religion du personnage doit être nommée. En cas de doute, veuillez valider le tout avec votre Coordonnateur de Provenance respectif.

ÉTAPES	MESSE	PRIÈRE IMPROVISÉE (ELF)	PRIÈRE DE GUERRE (PE)
1	*Exécuter une messe rôle play avec les croyants assistants s'il y en a. Niveau 1 durée de 5 min. Niveau 2 durée de 10 min. Niveau 3 durée de 15 min. Les cibles doivent se trouver dans la zone durant toute la messe (**à moins de 10 mètres du dévot principal ou d'un des dévot assistants) et doivent être clairement ciblées par le dévot principal.	*Toucher la cible durant toute l'incantation. Lancer l'incantation selon le nombre de mots requis par niveau. Niveau 1 = 15 mots Niveau 2 = 25 mots	
2	Déchirer les ressources appropriées.		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 peuvent mentionner des distances spéciales.*

PRIÈRE – TON DE VOIX SOUTENU

Les prières doivent être récitées avec un **ton de voix soutenu**, correspondant à une voix claire, ferme et projetée. Il s'agit de parler légèrement plus fort qu'à l'habitude, sans nécessairement crier, afin que les personnes se trouvant à proximité puissent clairement entendre et comprendre la prière.



ÉLÉMENT DE FOI

Les éléments de foi sont des éléments physiques essentiels à la préparation des messes et à l'usage de la prière. 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 évènement (si sa classe principale est le Dévot) et recevra par la suite 2 éléments de foi par niveau de la compétence (PRIÈRE I, PRIÈRE II et MESSE I) 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 : **OBSÉCRATION**.

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. **Les prières tant qu'à elles se paient en éléments de foi ou point d'énergie selon son niveau de puissance et le style de prière utilisé (de guerre ou improvisée):**

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.	3	15	2
2	2	10 min.	5	25	4
3	5	15 min.	Variable	---	---

SYMBOLE DE FOI

Pour être en mesure de célébrer/assister une messe ou d'incanter une prière, le Dévot doit avoir en sa possession un symbole de sa divinité ou un symbole de foi approuvé au préalable avec votre coordonnateur de provenance. Ce symbole de foi doit être visible. Il ne peut pas être caché sur le personnage.

ÉPUISEMENT

L'épuisement est un état dans lequel se retrouve un Dévot après avoir effectué une action excessive. Elle est provoquée par une utilisation de la compétence « FÉDÉRATEUR ». Durant cet épuisement, le personnage ne peut pas présider ou assister à une messe ni incanter de prière.

TERME CROYANT

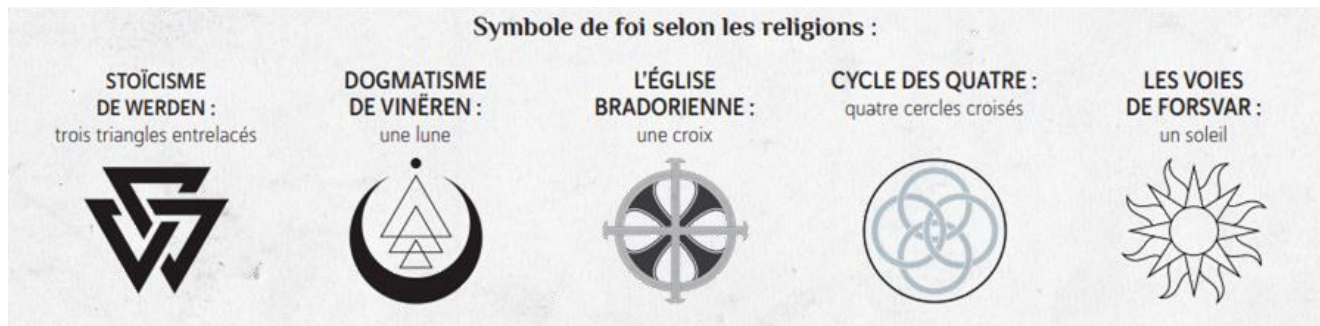
Le terme « Croyant » désigne, dans ce document, un membre d'une religion. Elle ne fait pas référence à la classe croyant (sauf dans le cas de la règle temporaire mentionnée ci-haut).

LIEN ENTRE LE DÉVOT ET LE CROYANT (règle temporaire)

Règle temporaire – Afin de faire le lien entre le Dévot et la **classe Croyant**, la compétence PROCESSION permet à un Dévot d'utiliser une charge pour faire joindre un personnage de la classe croyant à sa messe et en tirer les bénéfices (Le Dévot OU le croyant doit tout de même réaliser le précepte). Le Dévot peut également utiliser une charge de PROCESSION pour assister un croyant dans une messe afin d'ajouter une cible (sans Précepte obligatoire).

Tous les personnages de la classe « CROYANT » bénéficient d'un niveau de la compétence PROCESSION. Cette compétence bonus représente les 10 points d'expérience manquants de la classe « CROYANT ».

Symbole de foi selon les religions :



PLAINTÉ DIVINE

Un Dévot se doit d'être une figure de référence pour sa communauté ainsi que ses pairs : un égarement moral face aux préceptes de sa foi peut avoir des conséquences désastreuses. C'est pour cela qu'il est parfois coutume chez les Dévots de s'observer entre eux et de dénoncer les comportements qu'ils jugent incorrects. Cette observation découle bien souvent en une prière, une plainte, auprès de leur divinité afin d'espérer qu'un signe, un présage ou un avertissement soit envoyé vers le fautif et le ramènera sur le droit chemin.

Fonctionnement : Un Dévot observant un autre Dévot de sa religion prendre un mauvais chemin devra d'abord tenter d'en discuter en jeu avec ce dernier afin de remettre en question ses agissements en rapport à sa foi. Le présumé fautif peut tenter de défendre ses agissements, même s'ils sont interprétés comme ne correspondant pas aux enseignements de sa religion ou voie religieuse.

Une fois cette discussion effectuée en jeu, si le Dévot témoin juge tout de même l'action complètement injustifiée ou à l'encontre de sa religion, il peut effectuer une prière spéciale, une **PLAINTÉ DIVINE**, pendant 5 minutes afin de signaler l'imprudence à sa divinité. À la suite de cette prière, le personnage exécutant la plainte devra remplir un ticket Discord en expliquant les comportements qu'il juge problématiques. Peu avant le scénario suivant, le Dévot témoin **ou** le Dévot fautif recevra par la suite une prémonition de la part de sa Divinité, indiquant les prochaines étapes à suivre dans le cheminement de rédemption ou de pardon religieux.

Cette prémonition peut varier selon la gravité de l'offense : un avertissement simple, une possible conséquence divine, ou même l'avènement d'une inquisition divine sévère, par exemple. Les conséquences concrètes de ces prémonitions, pour le Dévot fautif, peuvent varier d'un simple avertissement jusqu'à la perte complète des pouvoirs de l'Arbre du Dévot dudit personnage (sans regain de points d'expériences).

APPRENTISSAGE SPÉCIAL

Dans de rares occasions, un personnage peut obtenir une messe **ou une prière** ne figurant pas dans le présent ouvrage. L'enseignement de messes/prières entre Dévots est impossible, car celles-ci sont profondément personnelles et représentent le lien unique qui unit chaque Dévot à sa foi. Ces **connaissances**, parfois uniques, constituent des faveurs qu'un Dévot peut obtenir grâce à un dévouement exemplaire, à une quête approfondie de la connaissance de sa foi ou à la découverte **de manuscrits sacrés**.



LIVRE DE MESSE

Chaque Dévot devra avoir avec lui un livre de messe dans lequel toutes les prières et les messes qu'il connaît sont inscrites s'il souhaite les utiliser durant l'événement. Il sera de la responsabilité du joueur de fournir et de remplir lui-même son livre de messe. Les prières et les messes imprimées doivent être présentées de manière décorum pour pouvoir être utilisées. Ce livre ne peut être détruit ou volé. Chacune des prières ou des messes transcrites devra comprendre tous les éléments présents sur la fiche descriptive de la prière/messe remise par l'organisation.

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.

		Nom	Pré requis	Xp	Effets
Combat		Prière de guerre	<i>Prière 1</i>	10	Permet d'utiliser une prière de niveau 1 pour 2 PE. Amène à 2 PE
		Prolongement	<i>Prière de guerre</i>	20	Pour 1 PE permet de doubler la durée d'une prière . Amène a 3 PE
		Prière de guerre avancée	<i>Prolongement</i>	30	Permet d'utiliser une prière de niveau 2 pour 4 PE. Amène a 4 PE
Tiers 1		Prière I	<i>Aucun</i>	30	Donnes accès a 3 prières de niveau 1, Donne 2 Élément de foi par événement et permet au personnage d'avoir la capacité de lancer des « prières improvisées » pour 2 éléments de foi.
		Messe I	<i>Prière I</i>	20	Donne au personnage la connaissance 3 messes de niveau 1 et Donne 2 Élément de foi par événement (Max 4)
		Procession	<i>Prière I</i>	10	Permet d'assister un autre dévot dans une messe (Max 5 achat).
		Spécialisation du Dévot I	<i>Messe I</i>	25	Donne 5 choix de spécialisation au Dévot
		Liturgie	<i>Prière 1</i>	15	Augmente la capacité du personnage à lancer des « prières improvisées » de 2 éléments de foi.
		Ennemi de la brume	<i>Messe I</i>	20	Permet de frapper magique sur certaines attaques durant 1 heures.
		Perfectionnement de la voie	<i>Messe I</i>	25	Bonus selon la voie religieuse du personnage
		Messe II	<i>Messe I</i>	30	Donne au personnage la connaissance de 2 messes de niveau 2 et Donne 2 Élément de foi par événement (Max 6)
		Fédérateur	<i>Messe I</i>	30	Permet d'augmenter le nombre de cible d'une messes contre un épuisement (durée de temps où le personnage ne pourra plus lancer de messe/prière)
Tiers 2		Protection contre la brume	<i>Ennemi de la brume</i>	30	Donne une résistance à un effet d'engeance après avoir fait messe/prière durant 1 heures.
		Démonstration de foi	<i>Messe I</i>	20	Une fois par événement, à l'ajout d'un précepte, réduit de 3 éléments de foi le coût d'une messe. (Max 2 achat)
		Radiance	<i>Fédérateur</i>	20	Permet de d'annuler l'effet de l'épuisement d'une messe (Max 2 achat)
		Liturgie avancée	<i>Liturgie</i>	25	Augmente la capacité du personnage à lancer des « prières improvisées » de 4 éléments de foi.
		Spécialisation du Dévot II	<i>Spécialisation du Dévot I</i>	30	Augmente la spécialisation choisie à SPÉCIALISATION DU DÉVOT 1
		Théologie	<i>Messe I</i>	20	Permet au personnage de choisir 2 messes et/ou prières de niveau 1. Permet également au personnage de faire une action de Théologie par événement.
Tiers 3		Messe III	<i>Messe II</i>	25	Donne au personnage la connaissance de 1 messe de niveau 3.
		Manifestation de foi	<i>Démonstration de foi</i>	25	Une fois par événement, à l'ajout d'un précepte, réduit de 5 éléments de foi le coût d'une messe.
		Prière II	<i>Messe I</i>	30	Donne 2 Élément de foi par événement (Max 6) + Donne au personnage la connaissance de 2 prières de niveau 2 et augmente la capacité du personnage à lancer des « prières improvisées » de 2 éléments de foi.
		Épreuve de la foi	<i>Théologie</i>	25	Permet au personnage de choisir 2 messes et/ou prières de niveau 2. Permet également au personnage de faire une épreuve par événement.

COMPÉTENCES DE DÉPART

❖	Prière de guerre	10
❖	Prière I	30
❖	Messe I	20

60/60

RESSOURCES DE DÉPART :

- ❖ 4 composantes de base au choix
- ❖ 10 éléments de foi



COMPÉTENCE DU DÉVOT

COMPÉTENCE DE COMBAT

PRIÈRE DE GUERRE

PRÉREQUIS : Prière I

TIERS : 1

COÛT : 10XP

DESCRIPTION : Pour 2 points d'énergie, le personnage peut lancer une prière de premier niveau sans dépenser d'élément de foi. Amène à 2 PE.

PROLONGEMENT

PRÉREQUIS : Prière de guerre

TIERS : 2

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Pour 1 point d'énergie, lors d'un combat, le personnage peut doubler la durée d'une prière qu'il lance (le chiffre mentionné dans la section "Durée" uniquement). Cet effet peut s'appliquer sur une prière lancée avec des points d'énergie ou sur une prière lancée grâce aux éléments de foi. Amène à 3 PE.

PRIÈRE DE GUERRE AVANCÉE

PRÉREQUIS : Prolongement

TIERS : 3

COÛT : 30XP

DESCRIPTION : Pour 4 points d'énergie, le personnage peut lancer une prière de deuxième niveau sans dépenser d'élément de foi. Amène à 4 PE.



COMPÉTENCES GÉNÉRALES – TIERS 1

PRIÈRE I

PRÉREQUIS : Aucun

TIERS : 1

COÛT : 30XP

DESCRIPTION : Donne accès à 3 prières de niveau I que le Dévot devra choisir dans les prières de sa religion. Octroie 2 éléments de foi au personnage en début d'évènement pour un maximum de 6. **Le personnage pourra également exécuter des « Prières improvisées » d'une valeur de base de 2 éléments de foi. Cette capacité se restaure une heure après la dernière prière effectuée par le personnage.**

LITURGIE

PRÉREQUIS : Prière I

TIERS : 1

COÛT : 15XP

DESCRIPTION : Permet au personnage d'augmenter sa capacité à lancer des « **Prières improvisées** » de 2 éléments de foi.

PERFECTIONNEMENT DE LA VOIE

PRÉREQUIS : Messe I

TIERS : 1

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Le personnage gagne le bonus relié à sa religion. Voir dans le Codex divin le bonus de **PERFECTIONNEMENT DE LA VOIE**. **Deux personnages ayant cette compétence pour deux voies différentes ne peuvent pas cohabiter dans le même groupe officiel déclarer à l'organisation (que le groupe soit établi, émissaire ou non-officiel).**

ENNEMI DE LA BRUME

PRÉREQUIS : Messe I

TIERS : 1

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Quand le Dévot exécute une messe ou prière, ses 2 prochaines attaques pourront infliger des dégâts augmentés de l'effet « **MAGIQUE** » durant la prochaine heure. Ces coups ne se cumulent pas, mais peuvent être renouvelés avant la fin de leur durée.

SPÉCIALISATION DU DÉVOT I

PRÉREQUIS : Messe I

TIERS : 1

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Le Dévot qui achète cette compétence doit choisir une des 5 options suivantes :

- **Défense** : Pour bénéficier de cette compétence, le personnage doit porter un minimum de 6 points d'armure physique. Lorsqu'il lancera une messe ou une prière, le personnage gagnera 1 point d'armure temporaire durant 1 heure. Ces points ne peuvent pas être cumulés.
- **Destruction** : Lorsqu'il lancera une messe ou une prière, le personnage pourra augmenter son prochain coup d'un point de dégâts durant 2 heures. Ces attaques ne peuvent pas être cumulées.
- **Guérison** : Toute prière de soin lancée par le dévot restaure 1 point de vie supplémentaire à la cible.
- **Cérémonie** : Lorsque le Dévot exécute une messe en temps que Dévot-Principal, il peut augmenter le nombre de cibles maximum de 1 si cette messe a la capacité d'affecter un maximum de 2 cibles ou plus. Le Dévot doit payer les ressources supplémentaires de cette cible et elle est incluse dans le calcul de l'épuisement. (Si elle est utilisée)
Exemple: Cible : 1 Cible (Max: 3 Cibles)
Deviens : Cible : 1 Cible (Max: 4 Cibles)
- **Soutien** : Le personnage pourra choisir une prière de premier niveau qu'il pourra lancer gratuitement (le personnage doit connaître cette prière). Cette capacité se restaure une heure après sa dernière utilisation.

MESSE I

PRÉREQUIS : Prière I

TIERS : 1

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Donne accès à 3 messes de niveau I que le Dévot devra choisir dans les messes de sa religion et/ou dans les messes disponibles à toutes les religions. Octroie 2 éléments de foi au personnage en début d'évènement pour un maximum de 6.

PROCESSION

PRÉREQUIS : Prière I

TIERS : 1

COÛT : 10XP (Max 5 achats)

DESCRIPTION : Chaque achat de la compétence PROCESSION donne au personnage une charge par évènement. L'utilisation d'une charge permet à un Dévot d'assister une messe afin de lui donner un bonus supplémentaire. Il pourra choisir un des quatre bonus suivants qu'il appliquera à la messe, en échange d'un Précepte qu'il devra réaliser durant la messe (voir tableau Préceptes du codex). Un Précepte ne peut être utilisé plus d'une fois dans une même messe, qu'il soit obligatoire ou volontaire. **Un Dévot peut utiliser au maximum une charge de Procession par messe.**

Table de Procession	
Bonus	Effet sur la Cérémonie
Communauté	Ajoute une cible à la cérémonie sans avoir à payer le coût en ressource supplémentaire (La messe ne peut pas dépasser le nombre de cibles maximum). Cet ajout ne peut s'appliquer à une messe visant une terre (Géopolitique).
Rapidité	Diminue la durée d'exécution d'une messe de 5 minutes. (La durée de l'exécution de la messe ne peut pas être inférieure à 5 minutes).
Persistance	Augmente d'une heure la durée de l'effet de la cérémonie. Ce bonus ne peut pas augmenter la durée de la messe au-delà de deux fois sa durée initiale.
Vivacité	Réduit de 30 minutes la durée de l'Épuisement.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES – TIERS 2

PROTECTION CONTRE LA BRUME

PRÉREQUIS : Ennemi de la brume

TIERS : 2

COÛT : 30XP

DESCRIPTION : Quand le Dévot exécute une messe ou prière, il bénéficie d'une résistance au prochain effet d'engance qui le cible. Cette résistance est effective durant la prochaine heure et elle ne peut pas être cumulée si le personnage fait plusieurs messes/prières. Cette capacité se restaure une heure après sa dernière utilisation.

*** Les effets « Brise bouclier », « Brise arme » et les effets qui ciblent le matériel du personnage ne sont pas protégés par cette compétence.

DÉMONSTRATION DE FOI

PRÉREQUIS : Messe I

TIERS : 2

COÛT : 20XP (Max 2 achats)

DESCRIPTION : Une fois par achat par évènement, en ajoutant un PRÉCEPTE à une messe, le Dévot pourra réduire le cout total de 3 éléments de foi. Chaque messe peut bénéficier uniquement d'une seule application des compétences DÉMONSTRATION DE LA FOI ou MANIFESTATION DE LA FOI.

MESSE II

PRÉREQUIS : Messe I

TIERS : 2

COÛT : 30XP

DESCRIPTION : Donne accès à 2 messes de niveau II que le Dévot devra choisir dans les messes de sa religion et/ou dans les messes disponibles à toutes les religions. Octroie 2 éléments de foi au personnage en début d'évènement pour un maximum de 6.

FÉDÉRATEUR

PRÉREQUIS : Messe I

TIERS : 2

COÛT : 30XP

DESCRIPTION : Lorsqu'il est le Dévot-principal, le personnage pourra augmenter le nombre de cibles de ses messes en payant le coût associé à chacune d'elles(jusqu'à un maximum de cible mentionné). Suivant cette action exigeante, le personnage subira un « Épuisement », il ne sera plus en mesure de lancer de messe, de prière, de sort ou de rituel pour une durée de 15 minutes par cible supplémentaire.

THÉOLOGIE

PRÉREQUIS : Messe I

TIERS : 2

COÛT : 20XP

DESCRIPTION : Permet au personnage de choisir l'une des options suivantes :

- 2 messes de niveau I de son choix dans le Codex Dévot
- 2 prières de niveau I de son choix dans le Codex Dévot
- 1 messe de niveau I et une prière de niveau I, toutes deux de son choix dans le Codex Dévot.

De plus, le personnage pourra effectuer une action de théologie par évènement. Cette action doit être une scène de minimum 30 minutes durant laquelle le personnage approfondit sa religion/voie religieuse avec un minimum de 6 autres membres de sa religion/voie religieuse. Cette action aura pour effet de permettre au Dévot d'avoir accès à une nouvelle messe de niveau 1 ou prière de niveau 1 de son choix dans le Codex Dévot (toujours dans les prières/messe de sa religion ou de toute les religion). Plusieurs Dévots ne peuvent pas effectuer cette action ensemble dans le but de tous en tirer un apprentissage.

SPÉCIALISATION DU DÉVOT II

PRÉREQUIS : Spécialisation du dévot I

TIERS : 2

COÛT : 30XP

DESCRIPTION : Augmente la compétence choisie lors de l'achat de la SPÉCIALISATION DU DÉVOT I.

- **Défense** : Le Dévot gagne 2 points d'armure au lieu de 1. La durée et les restrictions restent les mêmes.
- **Destruction** : Le Dévot augmente ces 3 prochains coups au lieu du prochain. La durée reste la même.
- **Guérison** : Lorsqu'il lance une prière qui soigne les points de vie de sa cible, le Dévot peut immédiatement la relancer sur la même cible ou une différente, et ce gratuitement.
- **Cérémonie** : Lorsque le Dévot exécute une messe en temps que Dévot-Principal, il peut augmenter le nombre de cibles de 1 si cette messe a la capacité d'affecter (Max:2 cibles) ou plus. Le Dévot n'a pas à payer les ressources supplémentaires de cette cible et elle n'est pas incluse dans le calcul de l'épuisement. La SPÉCIALISATION DU DÉVOT I ET II (Cérémonie) est prise en compte dans l'exemple suivant.

Exemple: **Cible** : 1 Cible (Max: 3 Cibles)

Deviens : **Cible** : 2 Cibles (Max: 4 Cibles)

Soutien : Le personnage gagne au choix : Une seconde prière de premier niveau gratuite OU il peut remplacer la prière de premier niveau donnée par la SPÉCIALISATION DU DÉVOT I – SOUTIEN par une prière de second niveau. Dans les deux choix, le personnage doit connaître la prière sélectionnée. Chaque prière se restaure une heure après sa dernière utilisation.

RADIANCE

PRÉREQUIS : Fédérateur

TIERS : 2

COÛT : 20XP (Max 2 achats)

DESCRIPTION : Une fois par achat par évènement, lors d'une messe dont il est le Dévot-principal, le personnage pourra annuler l'épuisement provoqué par la compétence FÉDÉRATEUR.

LITURGIE AVANCÉE

PRÉREQUIS : Liturgie

TIERS : 2

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Permet au personnage d'augmenter sa capacité à lancer des « Prières improvisées » de 4 éléments de foi.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES – TIERS 3

PRIÈRE II

PRÉREQUIS : Messe I

TIERS : 3

COÛT : 30XP

DESCRIPTION : Donne accès à 2 prières de niveau II que le Dévot devra choisir dans les prières de sa religion. Octroie 2 éléments de foi au personnage en début d'évènement pour un maximum de 6. Permet au personnage d'augmenter sa capacité à lancer des « Prières improvisées » de 2 éléments de foi.

MANIFESTATION DE LA FOI

PRÉREQUIS : Démonstration de la foi

TIERS : 3

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Une fois par achat par évènement, en ajoutant un PRÉCEPT à une messe, le Dévot pourra réduire le cout total de 5 éléments de foi. Chaque messe peut bénéficier uniquement d'une seule application des compétences DÉMONSTRATION DE LA FOI ou MANIFESTATION DE LA FOI.

MESSE III

PRÉREQUIS : Messe II

TIERS : 3

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Donne accès à 1 messe de niveau III que le Dévot devra choisir dans les messes de sa religion ou dans les messes disponibles à toutes les religions.

ÉPREUVE DE LA FOI

PRÉREQUIS : Théologie

TIERS : 3

COÛT : 25XP

DESCRIPTION : Permet au personnage de choisir l'une des options suivantes :

- 2 messes de niveau II de son choix dans le Codex Dévot
- 2 prières de niveau II de son choix dans le Codex Dévot
- 1 messe de niveau II et une prière de niveau II, toutes deux de son choix dans le Codex Dévot.

De plus, à chaque évènement, un Dévot soutenu par un groupe peut effectuer une Épreuve de la foi. Une seule Épreuve de la foi peut être réalisée par groupe à chaque évènement. Deux Dévots appartenant à des groupes différents ne peuvent pas intentionnellement réaliser la même épreuve simultanément dans le but de coopérer. Les épreuves à accomplir dépendent de la prière, de la messe et du niveau de la nouvelle connaissance acquise. La liste des épreuves figure à la fin du Codex du Dévot.

Le personnage peut choisir l'épreuve de son choix, mais il ne peut pas réaliser deux fois la même épreuve d'une même catégorie. Le Dévot peut changer de catégorie (Messe II, Prière II ou Messe III) à sa guise, à condition de reprendre chaque catégorie là où il l'avait laissée.

Le Dévot doit conserver une trace des épreuves qu'il a réussies ainsi que de l'évènement au cours duquel elles ont été réalisées.

À la suite d'une réussite, le joueur doit remplir le formulaire « Apprentissage du Dévot » au plus tard une semaine après l'évènement.

LES PRÉCEPTES

Les préceptes se divisent en deux catégories: **Les préceptes obligatoires**, qui doivent être réalisés par le Dévot-principal durant une messe sans générer aucun bonus. **Les préceptes volontaires**, qui sont appliqués pour répondre à l'utilisation de la compétence PROCESSION et qui confèrent un des quatre bonus choisis par le Dévot. Dans tous les cas, un précepte ne peut pas être choisi afin de donner des bonus 2 fois durant une même messe, qu'il soit obligatoire ou volontaire. Un personnage peut appliquer un précepte sans en tirer les bonus s'il le désire, même si celui-ci est déjà appliqué par un autre Dévot.

Tableau des Préceptes

Précepte	Influence sur la Cérémonie
Dévouement Prolongé	La durée de la messe devra être augmentée de 5 minutes.
Lieu de Culte	La cérémonie doit se dérouler dans l'un des lieux suivants : À la Croisée des Chemins, la Forêt de Pins ou La Clairière de la Dévotion (anciennement l'arbre de l'Écorcheur).
Canalisation	La cérémonie doit être une cérémonie à répondre où toutes les cibles répètent certaines phrases de celle-ci.
Objet Religieux	Chaque Dévôt qui exécute/participe à la cérémonie et chaque cible doit avoir en leur possession, de façon visible, un symbole religieux.
Symbole de Foi	Un symbole religieux de 60 cm minimum de diamètre doit être clairement visible dans la messe.
Habit de Cérémonie	Le Dévôt utilisant ce précepte devra porter des habits de cérémonie. Ces vêtements devront être validés par le coordonnateur de cette religion comme étant un habit valide. (préférentiellement via question Discord). Cet habit représente des vêtements que le personnage portera uniquement durant des moments de culte importants. Ils ne peuvent pas être représentés par le costume normal du personnage et ne doivent pas être des vêtements que le personnage souhaite porter au combat.
Dîme Divine	Le Dévôt choisissant ce précepte devra déchirer 2 éléments de foi à la fin de la messe (Cette dépense ne peut pas être réduite ni annulée).
Autel	Le Dévôt choisissant ce précepte devra élever un Autel de 40 cm de hauteur par 30 cm de largeur en l'honneur de la religion du Dévôt. Si d'autre messe inclut ce précepte et décide de continuer l'Autel celle-ci doit augmenter de 40 cm de hauteur à chaque sélection. Une fois une hauteur de 120 cm atteinte, il est possible d'augmenter sa largeur par bonds de 40 cm plutôt que sa hauteur. L'autel peut être vandalisé de façon 'roleplay' sans endommager le matériel hors-jeu qui la constitue, mais il ne peut pas être bougé ni détruit. Il ne peut pas y avoir plus d'un autel de la même religion dans un bâtiment (ou près de ce bâtiment) ainsi que dans un fort. L'autel doit être mis dans un endroit où il ne nuit pas au combat, à une prise de bâtiment ou à une prise de fort.
*Affichage Religieux	Un emblème religieux de 90 cm minimum de diamètre doit être affiché sur le bâtiment principal du groupe ciblé par cette messe. Dans le cas où ce précepte ne peut pas être exécuté, un autre devra être choisi (Le groupe officiel ne possède pas de terre géopolitique). Ce précepte peut seulement être réalisé pour des messes qui le demande obligatoirement. Si plusieurs messes demandant ce précepte sont exécutées, il devra y avoir 1 emblème pour chacune de ces messes. L'emblème doit rester en place durant tout le reste de l'événement et ne peut pas être retiré.

Werden

Perfectionnement de la voie

Voie de la Thorva

**Voie exclusive à la nation de Stahl*

(Peur) – Le Dévot inflige 1 Dégât supplémentaire lorsqu'il attaque un personnage qui a été la cible d'un effet de peur généré par l'une de ses messes ou prières. La durée de cet effet est la même que la durée de l'effet peur qu'il le déclenche. Le dégât supplémentaire s'applique même si l'effet de peur a été physiquement bloqué ou résisté et ne peut pas être cumulé.

Voie d'Urhm

(Stoïque) - 24 heures.

Le Dévot suivant la voie de Urhm gagne le bonus suivant:

- Lorsque le Dévot se cible avec une prière de **Sagesse des Gardiens** celle-ci n'occupe pas d'emplacement de protection (elle ne peut pas être cumulée plusieurs fois) de plus sa durée est prolongée à 24 heures (ou durée de l'évènement si le personnage la lance grâce à une prière de longue durée en passant par la compétence PROLONGEMENT).

Brador

Perfectionnement de la voie

Voie du Pontif

(Clergé) - Le Dévot suivant la voie du Pontif gagne les deux bonus suivants:

- Il double le nombre de charges gagnées par la compétence PROCESSION
- **lorsqu'il est le Dévot-principale**, il peut utiliser une charge de "PROCESSION" pour assister sa propre messe (1 utilisation par messe maximum).

Voie du Peuple

(Communauté) - **Lorsqu'il est le Dévot-Principale le personnage gagne les deux bonus suivants :**

- S'il lance une messe dont l'épuisement devrait être **supérieur à 15 minutes, celui-ci est réduit à 15 minutes. Ce temps ne peut pas être réduit à l'aide du précepte Vivacité.**
- S'il affecte le nombre de cibles maximum mentionné lors d'une messe, il peut affecter gratuitement, sans cout supplémentaire, une autre cible de son choix.

Forsvar

Perfectionnement de la voie

Voie d'Himme

(Connaissance) - Les messes de "Sagesse" qui cible le Dévot d'Himme peuvent perdurer aussi longtemps qu'il le souhaite (même entre les évènements). Les charges obtenues par la compétence (ou les compétences, si une combinaison de mineures + une majeure) sont récupérées au début de l'évènement suivant, sauf si une recharge alternative plus rapide est indiquée.

Voie de Cyre

(Prospérité) - Lorsque le Dévot de Cyre exécute une messe de jour. Il gagne les deux bonus suivants:

- Il peut remplacer les ressources de base des cibles supplémentaires par des éléments de foi.
- Il réduit de 1 le prix des "Ressources par cible supplémentaire".

Voie d'Hérion

(Vigilance) - Quand le Dévot d'Hérion est ciblé par une de ses propres prières de type : Protection. Le personnage peut ajouter 5 points d'armure temporaire additionnels à son effet. Si le Dévot possède la compétence : PROLONGEMENT, cette prière bénéficie gratuitement de son augmentation de durée. Cette capacité se restaure une heure après sa dernière utilisation.

Vinerèn

Perfectionnement de la voie

Voie de Myhr

(Perfection) - Le Dévot de la voie de Myhr gagne 2 prières de premier niveau et 2 prières de second niveau spéciales à sa religion.

Il peut les lancer s'il a les compétences nécessaires pour le faire.

Voie d'Akkar

(Supériorité) - Le Dévot de la voie d'Akkar gagne une seconde "SPÉCIALISATION DU DÉVOT" sans devoir acheter une deuxième fois la compétence. Cette seconde spécialisation restera au premier niveau. Ce choix peut être le même ou différent de celui déjà sélectionné. Si le choix est le même, le personnage bénéficiera de deux fois le bonus du premier niveau. (Le Bonus Protection donnera alors +1 pour le premier niveau, +1 pour le 2e niveau et un +1 additionnel pour ce « Perfectionnement de la voie » pour un total de **+3 PA**)

Voie d'Hevn

(Participation) - Si le Dévot est le Dévot-Principale et que la messe peut cibler plus d'un personnage (cible max: 2 ou plus), le Dévot de la voie d'Hevn gagne les deux bonus suivants :

- Le nombre de cibles maximum possible est augmenté de 2. Le coût supplémentaire ainsi que l'épuisement doivent tout de même être payés.
- Le nombre de cibles est augmenté de 1. Le coût supplémentaire ainsi que l'épuisement n'ont pas à être payés pour cette cible. Ce +1 n'augmente pas le nombre de cibles maximum pouvant être ciblé par le personnage.

Cycle des Quatres

Perfectionnement de la voie

Voie des Saisons

(Saisons) - Le Dévot du cycle des saisons peut lancer une messe de sa saison gratuitement par événement (les ressources nécessaires pour affecter des cibles supplémentaires doivent tout de même être payées) de plus lorsqu'il lance une messe qui cible un membre de chaque saison la 4e cible est gratuite (elle ne coûte pas de charge de procession, ne cause pas d'épuisement et ne coûte aucune ressource supplémentaire).

Voie du Renouveau

**Voie exclusive à la nation de la Marche Exilée*

(Humanité) - Le Dévot de la voie de Renouveau gagne 1 messe supplémentaire spéciale de chaque niveau.

Il peut les lancer s'il a les compétences nécessaires pour le faire.

Voie Ancestrale

**Voie exclusive à la nation du Vigmark*

(Sacrifice) - Lorsque le dévot exécute une messe il peut sacrifier de son sang pour réduire le coût en élément de foi. Le personnage peut sacrifier 1 point de vie maximum par niveau de messe pour réduire le coût de 1 élément de foi par point de vie dépensé. Ces points de vie ne peuvent pas être guéris durant les 6 prochaines heures de jeu (il n'est donc pas possible d'effectuer un sacrifice de sang après 5 heures am le dimanche matin).

MESSE DE TOUTES LES RELIGIONS NIVEAU 1

OBSÉCRATION

Religion : Toutes – Messe – Niveau I

Cible : Spéciale

Durée : Instantanée

Coût en ressources : 3 Éléments de foi

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Permet de transformer de 1 à 30 ressources de base (végétales, animales ou minérales) en éléments de foi. Le personnage devra se rendre à un point d'échange avec les ressources en main afin de procéder à la transformation des ressources.

ILLUMINATION

Religion : Toutes – Messe – Niveau I

Cible : 5 Personnages

Durée : 6 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible la possibilité d'utiliser une lumière artificielle pointant au sol pour se diriger.

DÉVOUEMENT DE SOI

Religion : Toutes – Messe – Niveau I

Cible : Personnelle

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 éléments de foi

Précepte obligatoire : Aucun

Bonus : Enchantement

Effet : Le Dévot reçoit une charge de la compétence PROCESSION qu'il devra utiliser dans les 2 prochaines heures ou se verra être perdu.

DIAGNOSTIC DIVIN

Religion : Toutes – Messe – Niveau I

Cible : 3 Personnages (Max: 5 Personnages)

Durée : Instantanée

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 1 Ressource végétale par cible supplémentaire.

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Permet de connaître les enchantements, les protections, les poisons, affections et les malédictions qui affectent les cibles visées.

SERMON D'AUTORITÉ

Religion : Toutes – Messe – Niveau I

Cible : 1 Cible - 1 Question (Max: 3 Questions)

Durée : 5 minutes

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 1 Ressource végétale par question supplémentaire.

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot impose à une cible, de la même religion que lui, de répondre honnêtement à une question. Le nombre de questions peut être augmenté comme si on augmentait le nombre de cibles supplémentaires.



MESSE DE TOUTE LES RELIGIONS NIVEAU 2

BÉNÉDICTIONS DES TERRES

Religion : Toutes – Messe – Niveau II

Cible : 1 Terre

Durée : Évènement

Coût en ressources : 5 Éléments de foi

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Affichage religieux

Effet : La terre géopolitique ciblée produira 3 pièces d'argent supplémentaires début de l'évènement suivant. La compétence 'PROCESSION' peut être utilisée jusqu'à 2 fois par d'autres Dévots assistant cette messe afin qu'elle produise 1 pièce d'argent supplémentaire (Maximum 5 pièces d'argent).

- Le nombre de Dévots participant a cette messe ainsi que le nombre de pièces d'argent qu'elle produit devra être inscrit dans le formulaire Géopolitique du groupe ciblé.
- Le Dévot doit viser une terre et se trouver à l'endroit représentatif de ce territoire sur le terrain.
- Une seule messe de type « BÉNÉDICTION » peut s'appliquer sur une terre géopolitique.

INQUISITION DIVINE

Religion : Toutes – Messe – Niveau II

Cible : Personnelle – 1 cible ennemie (Max de 3 cibles ennemies)

Durée : 4 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 2 Éléments animal par cible ennemie supplémentaire.

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot doit dire à haute voix le nom des cibles visées par cette messe. Le Dévot augmentera ses dégâts d'un point contre la ou les cibles visées et pourra effectuer 1 coup « 5 Impulsion Absolue » sur une des cibles de son choix. Le nombre de cibles ennemies peut être augmenté comme si on augmentait le nombre de cibles supplémentaires.

STRATAGÈME RELIGIEUX

Religion : Toutes – Messe – Niveau II

Cible : Personnelle

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 5 éléments de foi

Précepte obligatoire : Aucun

Bonus : Enchantement

Effet : Le Dévot augmentera sa capacité à lancer des « Prières improvisées » de 4 éléments de foi.

DÉLIVRANCE

Religion : Toutes – Messe – Niveau II

Cible : 1 Personnage (Max: 10 Personnages)

Durée : Instantanée

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 3 Ressources végétale par cible supplémentaire.

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Habit de Cérémonie

Effet : Les cibles visées par le Dévot se voient retirer les affections. CECI NE FONCTIONNE PAS POUR GUÉRIR LES MARQUES.

SANCTUAIRE

Religion : Toutes – Messe – Niveau II

Cible : 3 Personnages (Max: 5 Personnages)

Durée : 10 minutes

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 0 Éléments de foi par cible supplémentaire.

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot crée un sanctuaire de protection améliorant la défense contre les engeances de la Brume. Les cibles doivent être en tout temps capables d'entendre clairement les paroles du Dévot sans quoi les effets de la messe prennent fin et le personnage ne peut plus en bénéficier pour le reste de son exécution. Si le Dévot met fin à la messe alors que le combat est toujours présent, celui-ci doit dire à haute voix afin que toutes les cibles l'entendent : « FIN DU SANCTUAIRE ». Les effets du Sanctuaire commencent dès le début de la messe, les composants doivent donc être détruits dès le commencement. Le Dévot doit réciter la messe un minimum de 10 minutes, même si le combat est terminé. Si le Dévot n'accomplit pas la messe complète (soit parce qu'il est interrompu, tombe en agonie, décide de faire autre chose ou toute autre raison), le temps d'épuisement du personnage sera de 1 heure supplémentaire (aucun effet ne peut réduire cet épuisement à l'exception de la compétence RADIANCE). Cette messe peut être tenue plus de 10 minutes si le Dévot décide de la continuer.

Les cibles bénéficient des effets suivants :

- 3 points de vie temporaires contre les engeances.
- Les dégâts effectués par les cibles font des dégâts magiques en tout temps.



MESSE DE TOUTES LES RELIGIONS NIVEAU 3

EXORCISME

Religion : Toutes – Messe – Niveau III

Cible : 1 Personnage (Max: 20 Personnages)

Durée : Instantanée

Coût en ressources : Une pierre précieuse (Rubis, Saphir, Émeraude ou Diamant) + 1 Ressource végétale par cible supplémentaire.

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Habit de Cérémonie

Effet : **Effet** : Toutes les cibles du Dévot se voient retirer toutes les malédictions et afflictions qui les affectent. CECI NE FONCTIONNE PAS POUR GUÉRIR LES MARQUES.

MÉTAMORPHOSE DIVINE

Religion : Toutes – Messe – Niveau III

Cible : 3 Personnages – Rien ne peut augmenter le nombre de personnages affecté par cette messe.

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 1 Pierre précieuse selon la religion et 4 Éléments de foi

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Lieu de Culte

Précision : Le personnage qui transcrit cette messe doit uniquement inscrire l'effet qui concerne sa religion.

Effet : Les cibles du Dévot gagnent plusieurs bonus selon la religion. Les personnages ciblés par cette messe devront revêtir un costume qui possède plusieurs éléments clés se rattachant à un aspect de sa foi. Le costume doit être approuvé au préalable par son Coordonnateur de Provenance respectif.

Cycle des Quatres – Pierre précieuse : Rubis – **Aspect faunique** – **Bonus** : Protection

Les cibles gagnent 12 points d'armure temporaires, une résistance au prochain effet « MAGIQUE ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.

Église Bradorienne – Pierre précieuse : Diamant – **Aspect héroïque** – **Bonus** : Enchantement

Les cibles gagnent 2 points de vie temporaire, une augmentation d'un de dégât sur tous ses coups et la cible pourra remplacer les dégâts d'un de ses prochains coups par l'effet « IMPULSION ».

Dire : impulsion

Stoïcisme de Werden – Pierre précieuse : Émeraude – **Aspect spirituel** – **Bonus** : Enchantement

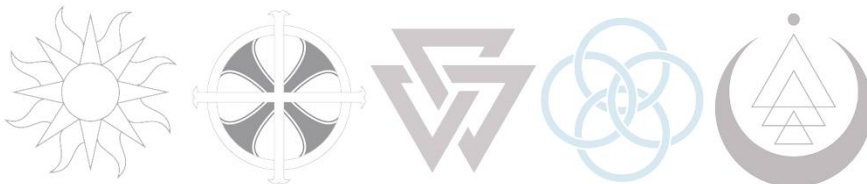
Les cibles gagnent 2 points de vie temporaire, une augmentation d'un de dégât sur tous ses coups et 2 points d'énergie temporaire.

Dogmatisme de Vinerèn – Pierre précieuse : Rubis – **Aspect de perfection** – **Bonus** : Protection

Les cibles gagnent 3 points d'armure temporaires, une réduction d'un point de dégâts à tous les dégâts reçus (minimum 1 dégât) et une résistance au prochain « EFFET DE COMBAT » (cette protection ne protège pas des effets de « BRISE BOUCLIER » et de « BRISE-ARME »). Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.

Les voies de Forsvar – Pierre précieuse : Saphir – **Aspect du protecteur** – **Bonus** : Protection

Les cibles gagnent 3 points d'armure temporaires, une réduction d'un point de dégâts à tous les dégâts reçus (minimum 1 dégât) et une résistance au prochain « EFFET MENTAL ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.



MESSE DE WERDEN NIVEAU I

AUTHENTICITÉ DE WERDEN

Religion : Werden – Messe – Niveau I

Cible : 1 Armes (Max 3 Armes)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 éléments de foi + 2 ressources animales par cible supplémentaire.

Bonus : Impact

Précepte Obligatoire : Aucun

Effet : Le bonus est octroyé selon la voie du dévot principal:

Si le Dévot principal est de la voie de la Thorva :

Effet : La prochaine attaque effectuée par les armes ciblées sera remplacée par l'effet « PEUR MAGIQUE », cet effet aura une durée de 2 minutes sur sa victime. Ne fonctionne pas si le membre touché est protégé par une armure de métal ou de maille.

Dire : **Peur magique 2 minutes!**

Si le Dévot principal est de la voie d'Urhm:

Effet : La prochaine attaque effectuée par les armes ciblées sera remplacée par l'effet « FAIBLESSE MAGIQUE », cet effet aura une durée de 2 minutes sur sa victime. Ne fonctionne pas si le membre touché est protégé par une armure de métal ou de maille.

Dire : **Faiblesse magique 2 minutes!**

CROC DE VARNI

Religion : Werden – Messe – Niveau I

Cible : 1 Arme (Max: 3 Armes)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 2 Ressources animale par cible supplémentaire.

Bonus : Impact

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible le pouvoir de faire des dégâts « MAGIQUES » sur chaque attaque.

Dire : **(Dégâts) Magique!**

ÉGIDE DE VAED

Religion : Werden – Messe – Niveau I

Cible : 1 Bouclier (Max: 4 Boucliers)

Durée : 6 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 2 Ressource minérale par cible supplémentaire.

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible une résistance au premier effet « BRISE BOUCLIER ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.

PERFECTIONNEMENT MARTIAL

Religion : Werden – Messe – Niveau I

Cible : 5 Personnages (Max: 10 Personnages)

Durée : 6 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 1 Ressource animale par cible supplémentaire.

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Aucun

Spécial : Le Dévot doit évoquer quelques paroles de son dieu, mais il n'est pas obligé de prier tout au long de l'entraînement. L'entraînement devra durer un minimum de 15 minutes. Les cibles doivent se trouver à portée de vue du Dévot.

Effet : Les cibles visées par le Dévot gagnent 1 point d'énergie temporaire et 1 point de vie temporaire.

MESSE DE WERDEN NIVEAU II

PROTECTION DES REMPARTS

Religion : Werden – Messe – Niveau II

Cible : 1 Terre

Durée : Instantanée

Coût en ressources : 5 Éléments de foi

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Affichage religieux

Effet : La terre ciblée gagnera 4 points de défense. Une terre peut être qu'une seule fois par un effet « Protection de domicile ».

La compétence 'PROCESSION' peut être utilisée jusqu'à 2 fois par d'autre Dévot assistant cette messe afin qu'elle produise 1 point de défense supplémentaire (Maximum 6 points de défense).

- Le nombre de Dévots participant à cette messe ainsi que le nombre de défenses qu'elle produit devra être inscrit dans le formulaire Géopolitique du groupe ciblé.
- Le Dévot doit viser une terre et se trouver à l'endroit représentatif de ce territoire sur le terrain.
- Une seule messe de type « PROTECTION : DOMICILE » peut s'appliquer sur une terre géopolitique.

COURAGE DU RAÇAN

Religion : Werden – Messe – Niveau II

Cible : 1 Personnage (Max: 5 Personnages)

Durée : 6 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 3 Ressources animale par cible supplémentaire.

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible 5 points d'armures temporaires ainsi qu'une résistance au premier effet « PEUR » ou « PANIQUE ».

MANIFESTE DE LA MONTAGNE

Religion : Werden – Messe – Niveau II

Cible : 1 Arme (Max: 3 Armes)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 3 Ressources animale par cible supplémentaire.

Bonus : Impact

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque arme le pouvoir d'effectuer un effet « BRISE-BOUCLIER » ou « BRISE-ARME » sur sa prochaine attaque (l'attaque ne doit pas être effectuée avec une arme d'hast).

Dire : Brise Bouclier!/Brise Arme!

LÈGUE DE WERDEN

Religion : Werden – Messe – Niveau II

Cible : 1 Personnage (Max: 3 Personnages)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 4 Ressources animale par cible supplémentaire.

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à la cible une augmentation d'un de dégât sur tous ses coups.

MESSE DE WERDEN NIVEAU III

ÉCHOS DE LA CONFLAGRATION

Religion : Werden – Messe – Niveau III

Cible : 1 Personnage (Max: 1 Personnage)

Durée : Évènement

Coût en ressources : 10 Éléments de foi

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Objet Religieux

Effet : 8 Spectateurs sont nécessaires pour exécuter une cérémonie d'ÉCHOS DE LA CONFLAGRATION.

Durant la messe, deux priants de Werden doivent s'affronter selon les termes choisis 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, dans la cérémonie de 15 minutes, avant que le vainqueur soit désigné par la foule ou par le Dévot. Le vainqueur pourra choisir une des récompenses suivantes :

- +1 dégât à tous **ses** coups (Enchantement)
- +4 points de vie (qui peuvent être régénérés) (Enchantement)
- +1 effet « BRISE-BOUCLIER » réutilisable à chaque heure (Enchantement) (l'attaque ne doit pas être effectuée avec une arme d'hast).
Dire : Brise Bouclier!
- Le personnage gagne une immunité aux « EFFETS MENTAUX ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance. (Protection)

**Un Dévot possédant cette messe ne peut avoir qu'une seule messe d'ÉCHOS DE LA CONFLAGRATION active.*

**Un personnage ne peut pas combattre plus d'une fois dans une messe d'ÉCHOS DE LA CONFLAGRATION durant le même évènement.*

BÉNÉDICTION DE BRÄMHILD

Religion : Werden – Messe – Niveau III

Cible : 1 Cible (Max: 3 Cibles)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 10 Éléments de foi + 2 Ressources minérales par cible supplémentaire.

Bonus : Selon le bonus choisi

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible un bonus selon la cible.

• **Si la cible est une arme** : Le porteur de l'arme ciblée par le dévot pourra, au moment de son choix lors d'un siège, effectuer deux coups avec l'effet « BRISE-BOUCLIER » (excluant les armes d'hast). (Bonus : Impact)

• **Si la cible est un béliet** : Le béliet fera un dégât de siège supplémentaire (Ce dégât n'est pas doublé par la compétence EXPERTISE DE SIÈGE II) (Bonus : Impact)

• **Si la cible est une porte** : La porte bénéficiera de 25 points de résistance supplémentaire. Un symbole de Werden temporaire (sur une feuille ou un tissu) ainsi que la mention du renfort (Porte renforcé +25 points de résistance) devra être visible sur la porte depuis l'extérieure du fort. (Bonus : Protection)

• **Si la cible est une trappe** : La trappe bénéficiera de 3 points de résistance supplémentaire. Un symbole de Werden temporaire (sur une feuille ou un tissu) ainsi que la mention du renfort (Trappe renforcé +3 points de résistance) devra être visible sur la trappe depuis l'extérieure du fort. (Bonus : Protection)



NIVEAU 1 PRIÈRES DE WERDEN NIVEAU 2

OFFENSIVE DU PÈLERIN

Religion : Werden – Prière – Niveau I

Durée : 1 minute

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Créature et Brume

Effet : L'arme ciblée par le Dévot augmentera ces prochains coups de l'effet « MAGIQUE ».

Dire : (Dégâts) Magique!

RÉSILIENCE DU STOÏQUE

Religion : Werden – Prière – Niveau I

Durée : 10 minutes

Bonus : Protection

Mots obligatoires : Renforcement et Armure

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne 3 points d'armures temporaires s'il possède au moins un point d'armure physique.

ÉVEIL DU COMBATTANT

Religion : Werden – Prière – Niveau I

Durée : Instantanée

Bonus : Aucun

Mots obligatoires : Combat et Vitalité

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot est soigné de 2 points de vie.

SAGESSE DES GARDIENS

Religion : Werden – Prière – Niveau I

Durée : 10 minutes

Bonus : Protection

Mots obligatoires : Stoïque et Adversité

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne une résistance au prochain effet « EFFET MENTAL ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.

FORGE DU CONFLIT

Religion : Werden – Prière – Niveau I

Durée : 10 minutes

Bonus : Aucun

Mots obligatoires : Réparation et Endommagée

Effet : L'armure ciblée par le Dévot sera temporairement réparée de 3 points. Si ces points d'armure temporaires ne sont pas perdus avant la fin de cet effet, ils disparaissent.

PUISSANCE D'ORDRIM

Religion : Werden – Prière – Niveau II

Durée : 5 minutes

Bonus : Enchantement

Mots obligatoires : Puissance, Ardeur et Assaut

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot augmentera ses prochains coups d'un de dégât. Il pourra également remplacer les dégâts d'une attaque par l'effet « IMPULSION ».

Dire : Impulsion magique!

CHARGE DU BÉLIER

Religion : Werden – Prière – Niveau II

Durée : 10 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Destruction, Violence et Ennemi

Effet : L'arme ciblée par le Dévot effectuera un effet « BRISE-BOUCLIER » sur sa prochaine attaque (l'attaque ne doit pas être effectuée avec une arme d'hast).

Dire : Brise Bouclier!

RÉMISSION D'ARGENT

Religion : Werden – Prière – Niveau II

Durée : Instantanée

Bonus : Aucun

Mots obligatoires : Soigné, Allié et Combat

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot est soigné de 5 points de vie.

INGÉNIERIE DES MONTAGNES

Religion : Werden – Prière – Niveau II

Durée : 10 minutes

Bonus : Protection

Mots obligatoires : Solidité, Équipement et Renfort

Effet : L'équipement ciblé par le Dévot (arme, bouclier, armure ou arme de siège) Gagne un renfort magique. Ce renfort octroie à une arme, bouclier ou arme de siège 1 de résistance supplémentaire. Si la cible est une armure, celle-ci gagne 5 points d'armure temporaire.

MIRAGE D'EAGLA

Religion : Werden – Prière – Niveau II

Durée : 10 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Terreur, Hostile et Présence

Effet : La prochaine attaque de l'arme ciblée par le Dévot fera des dégâts augmentés des effets « PEUR » et « MAGIQUE », cet effet aura une durée de deux minutes sur sa victime.

Dire : (Dégâts) Peur magique 2 minutes!

MESSE DE BRADOR NIVEAU I

COMMUNION DU PARDON

Religion : Brador – Messe – Niveau I

Cible : 3 Personnages (Max: 5 Personnages)

Durée : 6 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 2 Ressources minérale par cible supplémentaire.

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Dévouement prolongé

Restriction : La communion du pardon devra obligatoirement être faite entre 2 heures avant et après le coucher du soleil.

Effet : Chaque personnage ciblé devra avouer l'une de ses fautes commises au courant de l'évènement. Le Dévot octroie à chaque cible une résistance au premier effet d'engeance. Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance. (Cette protection ne protège pas des effets de « BRISE BOUCLIER » et de « BRISE-ARME »).

LAME D'OBEROIS

Religion : Brador – Messe – Niveau I

Cible : 1 Arme (Max: 5 Armes)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 1 Ressource animale par cible supplémentaire.

Bonus : Impact

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible le pouvoir de faire des dégâts « MAGIQUES » sur chaque attaque.

Dire : (Dégâts) Magique!

EXPERTISE DE BRÉVALL

Religion : Brador – Messe – Niveau I

Cible : 1 Bouclier (Max: 4 Boucliers)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 2 Ressources minérales par cible supplémentaire.

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible une résistance au premier effet « BRISE BOUCLIER ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.

SERMON DE FORTIFICATION

Religion : Brador – Messe – Niveau I

Cible : Cible : 3 Personnages (Max: 8 Personnages)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 1 Ressource minérale par cible supplémentaire.

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible 3 points d'armure temporaire. Le temps d'épuisement provoqué par cette messe **est de 30 minutes** maximum (peu importe le nombre de cibles).

MESSE DE BRADOR NIVEAU II

TERRES DE L'ABSOLUTION

Religion : Brador – Messe – Niveau II

Cible : 1 Terre

Durée : Évènement

Coût en ressources : 5 Éléments de foi

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Affichage religieux

Effet : Les membres du groupe à qui appartient cette terre seront immunisés aux afflications qui pourraient les affecter, les membres au début du prochain évènement.

Cette messe devra être inscrite dans le formulaire Géopolitique du groupe ciblé.

- Cette messe devra être inscrite dans le formulaire Géopolitique du groupe ciblé.

- Le Dévot doit viser une terre et se trouver à l'endroit représentatif de ce territoire sur le terrain.

- Une seule messe de type « PROTECTION : DOMICILE » peut s'appliquer sur une terre géopolitique.

TACTIQUE DU TEMPLIER

Religion : Brador – Messe – Niveau II

Cible : 1 Personnage (Max: 4 Personnages)

Durée : 6 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 4 Ressources animale par cible supplémentaire.

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible une résistance aux deux prochains effets « EFFET DE COMBAT » (cette protection ne protège pas des effets de « BRISE BOUCLIER » et de « BRISE-ARME »).

INFAILLIBILITÉ DU JUSTE

Religion : Brador – Messe – Niveau II

Cible : 1 Personnage (Max: 4 Personnages)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 4 Ressources minérale par cible supplémentaire.

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Canalisation

Effet : Le Dévot modifie le fonctionnement mental des cibles afin de les rendre "sans faille ":

- Les cibles gagnent temporairement le vice ARROGANCE qui est poussé à l'extrême.
- Les cibles perdent leur vice qui ne sont pas le vice arrogance.
- Les cibles voient leur vertu poussée à l'extrême.
- Le Dévot octroie à chaque cible immunité à tout type d'effets mentaux. Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.

SERMON DU DERNIER AFFRONT

Religion : Brador – Messe – Niveau II

Cible : Cible : 3 Personnages (Max: 8 Personnages)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 1 Ressource minérale par cible supplémentaire.

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible la capacité d'augmenter ses 5 prochains coups d'un de dégât. Le temps d'épuisement provoqué par cette messe est de 30 minutes maximum (peu importe le nombre de cibles).

MESSE DE BRADOR NIVEAU III

FORCE DE L'ORDRE

Religion : Brador – Messe – Niveau III

Cible : 2 Personnages (Max: 4 Personnages)

Durée : 6 heures

Coût en ressources : 10 Éléments de foi + 2 Éléments de foi par cible supplémentaire.

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Canalisation

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible un coup « 5 Impulsion Absolue » qu'il peut infliger quand il le souhaite dans la durée de l'effet.

SERMON DE CROISADE

Religion : Brador – Messe – Niveau III

Cible : 3 Personnages (Max: 8 Personnages)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 1 Diamant + 3 Éléments de foi par cible supplémentaire.

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Symbole de Foi

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible :

Une prière de type bonus : Enchantement de son choix

Une prière de type bonus : Protection de son choix

Une prière de type bonus : impact de son choix sur l'arme choisie par la cible.

Le personnage doit connaître chaque **prière** qu'il choisit dans le SERMON DE CROISADE. Ces bonus ont tous une durée de **2 heures** et se terminent/remplacent individuellement. Exemple : Un personnage ayant reçu

FORCE DE L'HUMANITÉ

PUISSANCE DES ARCHONS

HAUBERT DU MARTYR

Pourra s'il le désire, remplacer l'**HAUBERT DU MARTYR** une fois les points d'armure détruits, par un autre bonus de type protection qui le visera sans toutefois mettre fin à la FORCE DE L'HUMANITÉ et à PUISSANCE DES ARCHONS.



NIVEAU 1 PRIÈRES DE BRADOR NIVEAU 2

JUSTICE DU PREUX

Religion : Brador – Prière – Niveau I

Durée : 2 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : **Immondice** et Châtiment

Effet : L'arme ciblée par le Dévot augmentera ses coups de l'effet « MAGIQUE ».

Dire : (Dégâts) Magique!

PAREMENTS LITURGIQUES

Religion : Brador – Prière – Niveau I

Durée : 10 minutes

Bonus : Protection

Mots obligatoires : **Bouclier** et Vertu

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne 2 points d'armures temporaires.

CHOEUR D'ÉGIONDE

Religion : Brador – Prière – Niveau I

Durée : Instantanée

Bonus : Aucun

Mots obligatoires : Guérison et **Amour**

Effet : La cible est guérie de 1 point de vie par personnage Bradorien qui répètera la prière du Dévot. Cette prière peut guérir la cible de 4 points de vie maximum. (Le Dévot ainsi que la cible de cette prière peuvent participer afin d'augmenter le nombre de points de vie restaurés).

PÉNITENCE IMPOSÉE

Religion : Brador – Prière – Niveau I

Durée : 10 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Silence et **Infirmer**

Effet : L'arme ciblée par le Dévot remplacera les dégâts de son prochain coup par Les effets « SILENCE » et « MAGIQUE », cet effet aura une durée de deux minutes sur sa victime.

Dire : Silence magique 2 minutes!

MISÉRICORDE

Religion : Brador – Prière – Niveau I

Durée : 10 minutes

Bonus : Enchantement

Mots obligatoires : **Persistance** et **Vigueur**

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne 1 point de vie temporaire et s'il tombe en état « AGONIE » quand il est sous l'effet de cet enchantement, il bénéficie d'une rallonge de 10 minutes sur son temps d'agonie.

FORCE DE L'HUMANITÉ

Religion : Brador – Prière – Niveau II

Durée : 5 minutes

Bonus : Enchantement

Mots obligatoires : **Puissance**, **Volonté** et Ennemi

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot augmentera ses prochains coups d'un de dégât.

CHOEUR DE LA PROVIDENCE

Religion : Brador – Prière – Niveau II

Durée : Instantanée

Bonus : Aucun

Mots obligatoires : **Clémence**, **Ardeur** et Pardon

Effet : La cible est guérie de 2 points de vie + 1 point de vie par personnage Bradorien qui répètera la prière du Dévot. Cette prière peut guérir la cible de 6 points de vie maximum. (Le Dévot ainsi que la cible de cette prière peuvent participer afin d'augmenter le nombre de points de vie restaurés). Si cette prière dépasse le nombre de points de vie maximum de la cible, celle-ci sort de la convalescence si elle n'était pas déjà sortie de cet état durant le combat.

PUISSANCE DES ARCHONS

Religion : Brador – Prière – Niveau II

Durée : 5 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : **Arme**, **Anéantir** et **Peuple**

Effet : L'arme ciblée par le Dévot effectuera un effet « BRISE-BOUCLIER » sur sa prochaine attaque (l'attaque ne doit pas être effectuée avec une arme d'hast).

Dire : Brise Bouclier!

CLAIRVOYANCE DU CLERGÉ

Religion : Brador – Prière – Niveau II

Durée : 10 minutes

Bonus : Protection

Mots obligatoires : **Guide**, **Affliger** et Protection

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne une résistance au prochain effet « EFFET MAGIQUE ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.

HAUBERT DU MARTYR

Religion : Brador – Prière – Niveau II

Durée : 10 minutes

Bonus : Protection

Mots obligatoires : **Égide**, **Combat** et Mal

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne 5 points d'armures temporaires s'il porte des points d'armure physique ou 8 points d'armure temporaire s'il ne porte aucune armure physique.

MESSE DE FORSVAR NIVEAU I

VITALITÉ DES PROSPÈRES

Religion : Forsvar – Messe – Niveau I

Cible : 1 Personnage (Max: 5 Personnages)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 2 Ressources animale par cible supplémentaire.

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible 2 points d'énergie temporaire.

FLAMMES D'HÉRION

Religion : Forsvar – Messe – Niveau I

Cible : 1 Arme (Max: 3 Armes)

Durée : 2 heures / 4 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 2 Ressources animale par cible supplémentaire.

Bonus : Impact

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible le pouvoir de faire des dégâts « MAGIQUES » sur chaque attaque. Si cette messe est réalisée alors que le soleil est clairement visible dans le ciel, sa durée initiale est de 4 heures au lieu de 2.

Dire : (Dégâts) Magique!

STRATAGÈME DÉFENSIF

Religion : Forsvar – Messe – Niveau I

Cible : 1 Personnage (Max: 3 Personnages)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 2 Ressources minérale par cible supplémentaire.

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible une résistance au premier dégât reçu. Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance. L'attaque ne doit pas avoir d'effet rattaché. (La résistance s'applique donc à un coup comme 1,2,3,4 ou 5, mais pas sur des attaques comme : Engourdissement, 2 magique, 4 hémorragique, égorgement, impulsion, etc.)

SAGESSE D'HIMME MINEURE

Religion : Forsvar – Messe – Niveau I

Cible : 1 Personnage (Max: 3 Personnages)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 3 Ressources végétale par cible supplémentaire.

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Symbole de Foi

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible une « compétence » Tiers 1 ou une « compétence de combat » Tiers 1 de son choix dont toutes les cibles répondent aux **compétences** prérequis nécessaires (La compétence doit être la même pour toutes les cibles). La compétence doit être lue au complet par le Dévot durant la messe. Il doit ensuite remettre à chaque cible un morceau de papier lisible où est écrite la compétence au complet, comme mentionné dans le livre de règles.

- Les compétences suivantes ne peuvent pas être données en bonus par cette messe : Application de poison et toutes les compétences de l'arbre du Dévot.
- Si le personnage choisit une compétence qui donne des charges (Exemple : Convergence et Procession), effectuer de nouveau cette messe avec la même compétence ne donne pas de nouvelle charge.
- Une seule compétence d'enseignement/apprentissage peut être utilisée par le biais des messes de SAGESSE.
- Un personnage ne gagne pas de sort, rituel, messe, prière ou potion s'il apprend une compétence qui devrait normalement lui donner des connaissances à l'achat. Un personnage perd d'ailleurs toute connaissance qui lui est enseignée si celui-ci nécessite une compétence qu'il acquiert temporairement grâce à cette messe.
- Une compétence acquise temporairement grâce à cette messe ne génère aucune carte ressource ou carte actions
- Tous les bénéfices de cette compétence prennent fin lorsqu'elle se termine (Exemple : Entraînement, application de poison,)

MESSE DE FORSVAR NIVEAU II

REMPART DES CITÉS LIBRES

Religion : Forsvar – Messe – Niveau II

Cible : 1 Terre

Durée : Instantanée

Coût en ressources : 5 Éléments de foi

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Affichage religieux

Effet : La terre ciblée gagnera 6 points de défense contre les engeances. Une terre ne peut être protégée qu'une seule fois par évènement par un effet de « Protection : Domicile ».

La compétence PROCESSION peut être utilisé jusqu'à 2 fois par d'autre Dévot assistant cette messe afin qu'elle produise 2 points de défense supplémentaire (Maximum 10 points de défense).

- Le nombre de Dévots participant à cette messe ainsi que le nombre de défenses qu'elle produit devront être inscrits dans le formulaire Géopolitique du groupe ciblé.
- Le Dévot doit viser une terre et se trouver à l'endroit représentatif de ce territoire sur le terrain.
- Une seule messe de type « PROTECTION : DOMICILE » peut s'appliquer sur une terre géopolitique.

EXPULSION DES IMMONDICES

Religion : Forsvar – Messe – Niveau II

Cible : 1 Arme (Max: 3 Armes)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 3 Ressources animale par cible supplémentaire.

Bonus : Impact

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot 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.

Dire : Bannissement Majeur Magique 10 minutes!

PROTECTION DU MISTHRAL

Religion : Forsvar – Messe – Niveau II

Cible : 1 Personnage (Max: 5 Personnages)

Durée : 6 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 3 Ressources animale par cible supplémentaire.

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible 4 points d'armures temporaires et 4 points d'armure temporaire contre les engeances de la brume.

SAGESSE D'HIMME MAJEURE

Religion : Forsvar – Messe – Niveau II

Cible : 1 Personnage (Max: 3 Personnages)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 5 Ressources végétale par cible supplémentaire.

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Symbole de Foi

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible une compétence ou une compétence de combat Tiers 2 de son choix dont toutes les cibles répondent aux **compétences** prérequis nécessaires (**Le nombre de points d'expérience requise pour accéder au Tiers 2 n'est pas obligatoire par le gain de cette messe**) (La compétence doit être la même pour toutes les cibles). La compétence doit être lue au complet par le Dévot durant la messe. Il doit ensuite remettre à chaque cible un morceau de papier lisible où est écrite la compétence au complet, comme mentionné dans le livre de règles.

- Les compétences suivantes ne peuvent pas être données en bonus par cette messe : Talent, Meurtre et toutes les compétences de l'arbre du Dévot.
- Cette messe peut se cumuler une fois sur une messe de SAGESSE D'HIMME MINEURE formant un seul et unique bonus d'enchantement.
- Si le personnage choisit une compétence qui donne des charges (**Exemple : Convergence**), effectuer de nouveau cette messe avec la même compétence ne donne pas de nouvelle charge.
- Une seule compétence d'enseignement/apprentissage ne peut être utilisée par le biais des messes de SAGESSE.
- Un personnage ne gagne pas de sort, rituel, messe, prière ou potion si une compétence qui devrait normalement lui donner des connaissances à l'achat. Un personnage perd d'ailleurs toute connaissance qui lui est enseignée si celui-ci nécessite une compétence qu'il acquiert temporairement grâce à cette messe.
- Une compétence acquise temporairement grâce à cette messe ne génère aucune carte ressource ou carte actions
- Tous les bénéfices de cette compétence prennent fin lorsqu'elle se termine (**Exemple : Entraînement**)

MESSE DE FORSVAR NIVEAU III

REMORDS DU PÉRÉGRIN

Religion : Forsvar – Messe – Niveau III

Cible : Personnelle

Durée : Instantanée

Coût en ressources : 1 Diamant

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Habit de Cérémonie

Spéciale : Cette messe doit être réalisée de jour.

Effet : À la fin de l'exécution de cette messe, le Dévot touche le corps d'un *croyant de Forsvar en état « MORT ». Une fois touché, le corps de la cible pousse une lumière qui aveugle les spectateurs durant quelques secondes (effet rôleplay). La cible du Dévot reprend alors vie, à 1 point de vie en convalescence.

Cette résurrection compte comme une résurrection magique. Le personnage ne pourra donc plus être remis en vie par une autre résurrection de type : Magique.

HÉRAUT DE CLARTÉ

Religion : Forsvar – Messe – Niveau III

Cible : Personnelle

Durée : Spéciale

Coût en ressources : 1 Saphir

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot qui lance cette messe durant un évènement recevra, durant un songe dans lequel il s'adressera à l'Arène de Clarté, une vision d'un archiviste d'Himme qui répondra à oui ou par non à une question posée verbalement. Le personnage devra remplir un ticket Discord pour mentionner l'utilisation de cette messe ainsi que la question posée par son personnage. Il recevra une réponse par la suite. Un personnage ne peut pas lancer plus d'une messe HÉRAUT DE CLARTÉ par évènement.



NIVEAU 1 PRIÈRES DE FORSVAR NIVEAU 2

ARMES DE CORANTHE

Religion : Forsvar – Prière – Niveau I

Durée : 2 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Anéantir et Brume

Effet : L'arme ciblée par le Dévot augmentera ses coups de l'effet « MAGIQUE ».

Dire : (Dégâts) Magique!

VIGILANCE DU GÉNÉRAL

Religion : Forsvar – Prière – Niveau I

Durée : 15 minutes

Bonus : Protection

Mots obligatoires : Protégé et Fidèle

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne 2 points d'armures temporaires.

BÉNÉVOLENCE DE FORSVAR

Religion : Forsvar – Prière – Niveau I

Durée : Instantanée

Bonus : Aucun

Mots obligatoires : Rétablissement et Disciple

Effet : La cible est guérie de 1 point de vie, 3 points de vie si le Dévot peut apercevoir clairement le soleil lorsqu'il effectue cette prière.

CICATRICES DU SCHISME

Religion : Forsvar – Prière – Niveau I

Durée : 10 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Pesant et Impact

Effet : L'arme ciblée par le Dévot remplacera les dégâts de son prochain coup par l'effet « IMPULSION ».

Dire : Impulsion magique!

ARDEUR DU CYR

Religion : Forsvar – Prière – Niveau I

Durée : 10 minutes

Bonus : Enchantement

Mots obligatoires : Endurance et Bataille

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne 2 points de vie temporaire.

LÉGION DE L'IMMORTEL

Religion : Forsvar – Prière – Niveau II

Durée : 5 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Arme, Ardent et Combat

Effet : L'arme ciblée par le Dévot augmentera ses coups d'un de dégât et de l'effet « MAGIQUE ».

Dire : (Dégâts) Magique!

AJOURNEMENT DU VOYAGE

Religion : Forsvar – Prière – Niveau II

Durée : 10 minutes

Bonus : Aucun

Mots obligatoires : Pureté, Voûte et Union

Effet : La cible passe de l'état "coma" à l'état "Agonie" et recommence le compte à rebours à 10 minutes vers le coma. (au lieu de 5 minutes)

RÉFLEXIONS DE BRYMIELLE

Religion : Forsvar – Prière – Niveau II

Durée : Instantanée

Bonus : Aucun

Mots obligatoires : Guérison, Présence et Vitalité

Effet : La cible est guérie de 4 points de vie, elle sort également de l'état "Convalescence" si le Dévot peut apercevoir clairement le soleil lorsqu'il effectue cette prière et que la cible n'était pas déjà sortie de cet état durant le combat.

MONUMENT DE L'ASTRE

Religion : Forsvar – Prière – Niveau II

Durée : 10 minutes

Bonus : Protection

Mots obligatoires : Bénédiction, Symbole et Soleil

Effet : La cible doit porter un symbole de Forsvar visible pour bénéficier de cette prière. Le personnage pourra résister aux 2 prochains effets « EFFET D'ENGANCE ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance. (Cette protection ne protège pas des effets de « BRISE BOUCLIER » et de « BRISE-ARME »).

CUIRASSE DU VIGILE

Religion : Forsvar – Prière – Niveau II

Durée : 15 minutes

Bonus : Protection

Mots obligatoires : Armure, Divine et Aide

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne 5 points d'armures temporaires.

MESSE DE VINËREN NIVEAU I

ÉTREINTE D'AKKAR

Religion : Vinëren – Messe – Niveau I

Cible : 1 Arme (Max: 3 Armes)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 2 Ressource animale par cible supplémentaire.

Bonus : Impact

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : La prochaine attaque effectuée par les armes ciblées sera remplacée par l'effet « ENGOURDISSEMENT », cet effet aura une durée de trente secondes sur sa victime. Ne fonctionne pas si le membre touché est protégé par une armure de métal ou de maille.

Dire : Engourdissement 30 secondes!

DISCERNEMENT DU SAGE

Religion : Vinëren – Messe – Niveau I

Cible : 1 Personnage (Max: 3 Personnages)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 2 Ressources minérales par cible supplémentaire.

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible une résistance au premier effet « POISON ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.

Cette messe n'occupe aucun emplacement de "Bonus".

MARTINET DE HEVN

Religion : Vinëren – Messe – Niveau I

Cible : 2 Armes (Max: 4 Armes)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 2 Ressource animale par cible supplémentaire.

Bonus : Impact

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible le pouvoir de faire des dégâts « MAGIQUES » sur chaque attaque.

Dire : (Dégâts) Magique!

ÉCHOS DU SOUFFLE

Religion : Vinëren – Messe – Niveau I

Cible : Personnelle

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Permet de doubler la durée de base de la prochaine messe effectuée par le Dévot. Celui-ci a deux heures pour lancer la messe augmentée, sans quoi l'effet de cette messe sera perdu. (La durée de base est le chiffre indiqué dans la messe avant que d'autres facteurs puissent s'y ajouter). Si plusieurs multiplicateurs devaient "Double la durée" celle-ci est triplée.

MESSE DE VINËREN NIVEAU II

RESSAC DE LA LUNE

Religion : Vinëren – Messe – Niveau II

Cible : 1 Personnage (Max: 4 Personnages)

Durée : 6 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 2 Ressources animale par cible supplémentaire.

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible une résistance au premier effet « MAGIQUE » ou « EFFET D'ENGEANCE ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.

COUPERET DE L'ASCENSION

Religion : Vinëren – Messe – Niveau II

Cible : 1 Arme (Max: 3 Armes)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 2 Ressource animale par cible supplémentaire.

Bonus : Impact

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : La prochaine attaque effectuée par les armes ciblées par cette messe fera des dégâts augmentés de 2 points (Maximum:5) et l'effet « HÉMORRAGIQUE ». Cette attaque échoue si la cible reçoit ce coup sur une partie du corps recouverte par une armure de métal.

Dire : (Dégâts) Hémorragique!

EXALTATION DE L'ESSENCE

Religion : Vinëren – Messe – Niveau II

Cible : 1 Personnage (Max: 3 Personnages)

Durée : 6 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 3 Ressources végétale par cible supplémentaire.

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Symbole de Foi

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible 3 points d'énergie temporaire. Ses points d'énergie peuvent être retrouvés s'ils sont régénérés de façon magique par une prière de Vinëren.

SOUVENIR DE LA LIBÉRATION

Religion : Vinëren – Messe – Niveau II

Cible : 1 Personnage (Max: 10 Personnages)

Durée : Évènement

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 4 Éléments de foi par cible supplémentaire.

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Dévouement prolongé

Effet : Le Dévot afflige jusqu'à 10 cibles. Il doit être en mesure de prononcer leur **nom**, leur religion ainsi que leur nation de naissance au moins 2 fois durant la messe. Toutes les cibles doivent faire partie du même groupe. Si une de ces informations est jugée erronée par l'organisation, la cible erronée ne sera pas touchée par cet effet (Le Dévot n'en sera pas informé).

Un personnage ne peut pas être ciblé 2 évènements de suite par cette affliction.

Les cibles qui subissent cette affliction ont les malus suivants :

- Incapacité à utiliser ces points d'énergie
- Incapacité à faire des potions, sorts, rituels, messes et prières.

MESSE DE VINËREN NIVEAU III

IMMACULATION DE L'ÂME

Religion : Vinëren – Messe – Niveau III

Cible : 2 Personnages (Max: 5 Personnages)

Durée : Évènement

Coût en ressources : 1 Rubis + 2 Ressources minérales par cible supplémentaire.

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible une immunité contre les Marques, de plus, si le personnage est marqué, cette marque sera temporairement inactive. Les cibles de cette messe perdront les bonus et les malus liés à cette marque.

MURMURES DE L'ÉTERNELLE

Religion : Vinëren – Messe – Niveau III

Cible : Personnelle

Durée : Spéciale

Coût en ressources : 1 Saphir

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Habit de Cérémonie

Effet : Le Dévot qui lance cette messe durant un évènement recevra, durant les prochaines nuits (généralement entre les évènements), un présage d'une action qui va se passer durant le prochain évènement. Ces détails, visions ou indices donnés par l'intermédiaire d'un rêve révéleront certaines informations floues ou cryptées au Dévot.

Le personnage devra remplir un ticket Discord pour mentionner l'utilisation de cette messe ainsi que la question posée par son personnage. Il recevra une réponse par la suite.

Un personnage ne peut pas lancer plus d'une messe **MURMURES DE L'ÉTERNELLE** par évènement. La durée de cette messe ne peut pas être augmenter.



NIVEAU 1

PRIÈRES DE VINÈREN

NIVEAU 2

MÉMENTO DE L'ASCENSION

Religion : Vinèren – Prière – Niveau I

Durée : 1 minute

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Combat et Immondice

Effet : L'arme ciblée par le Dévot augmentera ces prochains coups de l'effet « MAGIQUE ».

Dire : (Dégâts) Magique!

JUGEMENT D'IRRÉVÉRENCE

Religion : Vinèren – Prière – Niveau I

Durée : 10 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Faiblesse et Ennemi

Effet : L'arme ciblée par le Dévot remplacera les dégâts de son prochain coup par les effets « FAIBLESSE » et « MAGIQUE », cet effet aura une durée de deux minutes sur sa victime.

Dire : Faiblesse magique 2 minutes!

FINESSE DU FLEURET

Religion : Vinèren – Prière – Niveau I

Durée : 10 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Critique et Précis

Effet : L'arme ciblée par le Dévot augmentera ses 3 prochains coups d'un de dégât.

REDRESSEMENT DE LA VOLONTÉ

Religion : Vinèren – Prière – Niveau I

Durée : Instantanée

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Vigueur et Ambition

Effet : Le Dévot permet à un autre personnage (autre que lui-même) de gagner 2 points d'énergie. Un personnage utilisant cette prière ne peut pas être ciblé par une REVIGORATION d'un autre Dévot pour une durée de 10 minutes.

SANG DES INFIDÈLES

Religion : Vinèren – Prière – Niveau I

Durée : Instantanée

Bonus : Aucun

Mots obligatoires : Regain et Sang

Effet : Le Dévot doit s'infliger 1 à 3 points de dégâts durant l'incantation de cette prière. La cible du Dévot est soignée de 2 points de vie plus le nombre de dégâts que le Dévot s'est infligé durant cette prière. Le Dévot est dans l'obligation de s'infliger au moins un point de dégât pour effectuer cette prière.

ENSEIGNEMENT DES ANCIENS

Religion : Vinèren – Prière – Niveau II

Durée : 15 minutes

Bonus : Enchantement

Mots obligatoires : Perfection, Combattant et Ardeur

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne la compétence PERFECTIONNEMENT DE L'ARME, il choisit un type d'arme (Arme courte, arme longue, arme à deux mains ou arme d'hast). Il bénéficie d'une augmentation de ses dégâts d'un point avec le type d'arme choisi. Cette compétence ne peut pas s'appliquer 2 fois sur un même type d'arme.

ENFANTS DE L'ASTRE

Religion : Vinèren – Prière – Niveau II

Durée : 15 minutes

Bonus : Protection

Mots obligatoires : Couvert, Nuit et Protection

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne 4 points d'armures temporaires, 6 s'il fait nuit lors de l'incantation de cette prière.

VISION DE LA VÉRITÉ

Religion : Vinèren – Prière – Niveau II

Durée : 10 minutes

Bonus : Protection

Mots obligatoires : Contrôle, Émotion et Éveil

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne une résistance au prochain effet « EFFET MENTAL ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.

VENGEANCE DE LA PROPHÉTESSE

Religion : Vinèren – Prière – Niveau II

Durée : 10 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Douleur, Plaie et Souffrance

Effet : L'arme ciblée par le Dévot remplacera les dégâts de son prochain coup par les effets « SOUFFRANCE » et « MAGIQUE », cet effet aura une durée d'une minute sur sa victime. **Dire : Souffrance magique 1 minute!**

POTENTIEL INUTILISÉ

Religion : Vinèren – Prière – Niveau II

Durée : 5 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Vol, Vigueur et Faible

Effet : Durant les 5 prochaines minutes, le personnage pourra drainer les points d'énergie des cibles qu'il touchera avec sa main et qui se trouveront dans les états : Agonie, inconscient, coma ou mort. **Le Dévot devra demander discrètement, hors jeu, au personnage combien il lui reste de point d'énergie.** La cible doit être informée qu'elle tombe à 0 point d'énergie à la suite de cette action.

PRIÈRES SUPPLÉMENTAIRES DE VINÈREN

PERFECTIONNEMENT DE LA VOIE DE MYHR

NIVEAU 1

RÉSILIENCE DU GRAND SERPENT

Religion : Vinèren – Prière – Niveau I (spéciale)

Durée : Instantanée

Bonus : Aucun

Mots obligatoires : Rétablissement et Santé

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot qui se trouve en état « COMA » revient en état « Agonie »

ÉVOCATION DE LA TRAHISON

Religion : Vinèren – Prière – Niveau I (spéciale)

Durée : 10 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Projeter et Adversaire

Effet : L'arme ciblée par le Dévot effectuera des dégâts remplacé par les effets « IMPULSION » et « MAGIQUE » sur sa prochaine attaque.

Dire : Impulsion magique!

NIVEAU 2

ÉVEIL DU MIROIR

Religion : Vinèren – Prière – Niveau II (spéciale)

Durée : 10 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Fissure, Opposant et Rang

Effet : L'arme ciblée par le Dévot effectuera un effet « BRISE-BOUCLIER » sur sa prochaine attaque (l'attaque ne doit pas être effectuée avec une arme d'hast).

Dire : Brise Bouclier!

SERRES DU CHARMANT

Religion : Vinèren – Prière – Niveau II (spéciale)

Durée : 10 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Poison, Transmettre et Touche

Effet : Le Dévot peut verser un poison dans sa main afin que son premier contact grâce à cette main provoque l'empoisonnement de sa cible. Une fois la durée de cet effet terminé le poison est perdu s'il n'a pas été utilisé. Ce contact empoisonné échoue si la cible reçoit la touche sur une partie du corps recouverte par une armure de métal.

MESSE DU CYCLE NIVEAU I

VENGEANCE DE L'HERMITE

Religion : Cycle des Quatres – Messe – Niveau I

Saison : Hiver

Cible : 1 Arme (Max: 4 Armes)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 2 Ressource animale par cible supplémentaire.

Bonus : Impact

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : La prochaine attaque effectuée par les armes ciblées sera remplacée par 5 de dégâts et l'effet « MAGIQUE ».

Dire : 5 Magique!

RENFORT D'ÉCORCE

Religion : Cycle des Quatres – Messe – Niveau I

Saison : Automne

Cible : 1 Bouclier (Max: 4 Boucliers)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 2 Ressources minérales par cible supplémentaire.

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible une résistance au premier effet « BRISE BOUCLIER ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.

RÉTRIBUTION D'ARDA

Religion : Cycle des Quatres – Messe – Niveau I

Saison : Été

Cible : 1 Arme (Max: 4 Armes)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 2 Ressource animale par cible supplémentaire.

Bonus : Impact

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible le pouvoir de faire des dégâts « MAGIQUES » sur chaque attaque.

Dire : (Dégâts) Magique!

FLORAISON DE VITALITÉ

Religion : Cycle des Quatres – Messe – Niveau I

Saison : Printemps

Cible : Un lieu

Durée : Évènement

Coût en ressources : 3 Éléments de foi

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot doit choisir un lieu et le décorer suffisamment pour qu'il soit visuellement identifiable par d'autres croyants du Cycle des Quatres. Un personnage qui médite à l'intérieur du lieu pour une durée de 10 minutes peut utiliser un élément de foi et retrouver tous ses points de vie et points d'énergie. Pour méditer dans le bosquet, le lieu dans lequel se trouve cet enchantement ne doit pas être attaqué.

MESSE DU CYCLE NIVEAU II

RÉCOLTE DE LA MOISSON

Religion : Cycle des Quatres – Messe – Niveau II

Saison : Automne

Cible : 1 Terre

Durée : Évènement

Coût en ressources : 5 Éléments de foi

Bonus : Aucun

Précepte obligatoire : Affichage religieux

Effet : Augmente aléatoirement la production d'une terre ciblée pour le prochain évènement.

- Cette messe devra être inscrite dans le formulaire Géopolitique du groupe ciblé.
- Le Dévot doit viser une terre et se trouver à l'endroit représentatif de ce territoire sur le terrain.
- Une seule messe de type « Clémence du climat » peut s'appliquer sur une terre géopolitique.

RÉSILIENCE ANCESTRALE

Religion : Cycle des Quatres – Messe – Niveau II

Saison : Hiver

Cible : 1 Personnage (Max: 4 Personnages)

Durée : 6 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 3 Ressources végétale par cible supplémentaire.

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible une résistance au premier effet « EFFET MENTAL ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.

SANCTION DE CEARTAS

Religion : Cycle des Quatres – Messe – Niveau II

Saison : Été

Cible : 1 Personnage (Max: 4 Personnages)

Durée : 2 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 3 Ressources animale par cible supplémentaire.

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Le Dévot octroie à chaque cible le pouvoir d'effectuer un effet « BRISE-BOUCLIER » sur une attaque de son choix. (l'attaque ne doit pas être effectuée avec une arme d'hast).

Dire : Brise Bouclier!

CHŒUR DE LA MULTITUDE

Religion : Cycle des Quatres – Messe – Niveau II

Saison : Printemps

Cible : 1 Cible (Max: 4 Cibles)

Durée : Spéciale

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 3 Ressources végétale par cible supplémentaire.

Bonus : Spéciale

Précepte obligatoire : Canalisation

Effet : Le Dévot choisit une prière de niveau I ou II au début de cette messe. La prière choisie affectera toutes les cibles du Dévot.

- Si la prière avait une durée, la durée devient 2 heures.
- Si la prière avait un type de bonus (enchantement, protection ou impact), il conserve exactement le même bonus.

MESSE DU CYCLE NIVEAU III

OFFRANDE AU CYCLE

Religion : Cycle des Quatres – Messe – Niveau III

Cible : Terre

Durée : Évènement

Coût en ressources : 10 Éléments de foi

Bonus : Aucune

Précepte obligatoire : Objet religieux

Effet : Le Dévot effectue une messe dans laquelle il offre quelque chose au Cycle.

Selon la religion, l'offrande peut prendre différentes formes.

Offrande matérielle (Bétail, nourriture, objet, etc.)

Sacrifice du Dévot lui-même*

Sacrifice d'un Cyclaire*

Sacrifice d'un ennemi important du Cycle*

**S'il le sacrifie sa propre personne, un allié ou un ennemi. L'achèvement doit être fait durant la messe et le personnage doit aviser l'Organisation (si le personnage sacrifié revient à la vie par une survie miraculeuse, chirurgie ou toute autre façon la messe n'aura aucun effet).*

Une fois terminé le Dévot devra choisir une des 3 options lister dans cette description. L'importance de son sacrifice sera considérée de 0 à 10 selon son importance et sa valeur.

Moisson : augmentation du nombre d'éléments de type végétal produits sur une terre visée (Importance de l'offrande multiplier par 5). Un seul effet de type « Clémence du climat » peut s'appliquer sur une terre géopolitique.

Apaisement de la Brume : réduis les chances d'une attaque d'engeance sur les terres et sur le lieu du sacrifice. Réduis la valeur du chiffre obtenu sur le dé des attaques d'engeance de 0 à 10 (Selon l'importance de l'offrande). Une seule messe de type « PROTECTION : DOMICILE » peut s'appliquer sur une terre géopolitique.

Climat protecteur : augmente la valeur défensive de la terre selon l'importance du sacrifice. Une seule messe de type « PROTECTION : DOMICILE » peut s'appliquer sur une terre géopolitique.

TRAQUE PRIMORDIALE

Religion : Cycle des Quatres – Messe – Niveau III

Cible : Personnelle

Durée : 6 heures, mais ne peut être active que la nuit.
(Entre 20h et 3h)

Coût en ressources : 10 Éléments de foi

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Autel

Effet : Le Dévot fait appel à la puissance et la fureur primordiale d'un Sylphe qui lui est important afin d'effectuer un ancien rite de Chasse. Lors de la messe, il devra cibler un personnage de son choix et le nommer clairement, ainsi que sa provenance et sa religion. Il devra aussi avoir en sa possession un objet qui lui est lié (un morceau de costume, un fanion, etc.). Lors de la messe, il devra revêtir des éléments de costume qui sont propres à l'apparence du Sylphe qu'il a choisi et les garder pour la durée complète de l'effet (le costume doit être approuvé au préalable par son Coordonnateur de Provenance). Une fois la messe effectuée, le Dévot obtient les effets suivants :

- L'arme du Dévot effectue +1 Dégât lors de coups portés à la cible (sans dépasser le maximum de l'arme)
- Réduction de 1 Dégât subi par les coups qui ne proviennent pas de la cible.
- 4 Points de vie temporaires
- Résistance à 1 Effet Mental provenant de la cible (
- Le Dévot est animé par une folie meurtrière envers sa cible qui ne peut être dissipée que temporairement, par intervalle de 5 minutes, par des effets d'apaisement (Malus)

Le Dévot possède temporairement le vice IMPULSIVITÉ et s'il le possède déjà, celui-ci est poussé à l'extrême (Malus). Le Dévot conserve ces effets jusqu'à ce qu'il mette sa cible à l'agonie ou lorsque la durée de l'effet est écoulée : il se retrouvera par la suite dans l'état de CONVALESCENCE, pour une durée de 1 heure, qui ne pourra être dissipé ou réduit qu'avec l'effet d'un REPOS FORCÉ.



NIVEAU 1

PRIÈRES DU CYCLE

NIVEAU 2

FUREUR DE RAENVYR

Religion : Cycle des Quatres – Prière – Niveau I

Durée : 1 minute

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Affliger et Horreurs

Effet : L'arme ciblée par le Dévot augmentera ces prochains coups de l'effet « MAGIQUE ».

Dire : (Dégâts) Magique!

BOURGEOIN DE LUSANEÏ

Religion : Cycle des Quatres – Prière – Niveau I

Durée : 10 minutes

Bonus : Enchantement

Mots obligatoires : Persistance et Floraison

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne 2 points de vie temporaire.

FOUGUE DE KRASNOD

Religion : Cycle des Quatres – Prière – Niveau I

Durée : Instantanée

Bonus : Aucun

Mots obligatoires : Tempête et Vigueur

Effet : La cible sort directement de l'état « CONVALESCENCE ». Cette prière ne fonctionne pas sur une cible déjà sortie de la convalescence durant un même combat.

FLÉAU D'ONA'IM

Religion : Cycle des Quatres – Prière – Niveau I

Durée : 10 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Ombre et Toucher

Effet : L'arme ciblée par le Dévot remplacera les dégâts de son prochain coup par les effets « ENGOURDISSEMENT » et « MAGIQUE », cet effet aura une durée de trente secondes sur sa victime. Ne fonctionne pas si le membre touché est protégé par une armure de métal ou de maille.

Dire : Engourdissement 30 secondes!

RÉDEMPTION DES SAISONS

Religion : Cycle des Quatres – Prière – Niveau I

Durée : Instantanée

Bonus : Aucun

Mots obligatoires : Guérison et Équilibre

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot est guéri de 2 points de vie, 3 points de vie si le Dévot sait que la cible est un Cycloaire de la même saison que lui.

GRIFFE DE LA MARÂTRE

Religion : Cycle des Quatres – Prière – Niveau II

Durée : 5 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Force, Braie et Fureur

Effet : L'arme ciblée par le Dévot augmentera ses coups d'un de dégât.

RACINES ANCESTRALES

Religion : Cycle des Quatres – Prière – Niveau II

Durée : 10 minutes

Bonus : Enchantement

Mots obligatoires : Ancrage, Terre et Protection

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot est gagne 3 points de vie temporaire et une résistance au prochain effet « IMPULSION ». ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.

PARALYSIE GLACIALE

Religion : Cycle des Quatres – Prière – Niveau II

Durée : 10 minutes

Bonus : Impact

Mots obligatoires : Impuissance, Conflit et Ennemi

Effet : L'arme ciblée par le Dévot remplacera les dégâts de son prochain coup par l'effet « PARALYSIE », cet effet aura une durée de trente secondes sur sa victime. Ne fonctionne pas si le membre touché est protégé par une armure de métal ou de maille.

Dire : Paralysie 30 secondes!

RÉFLEXION DE L'ILLIANDE

Religion : Cycle des Quatres – Prière – Niveau II

Durée : 10 minutes

Bonus : Protection

Mots obligatoires : Reflet, Défendre et Résilience

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne 4 points d'armures temporaires. Si la cible est de la même saison de que le Dévot celui-ci gagne 5 points d'armure temporaire au lieu de 4.

VENIN DES FÖDDS

Religion : Cycle des Quatres – Prière – Niveau II

Durée : 10 minutes ou *Instantanée

Bonus : Protection ou *Aucun

Mots obligatoires : Poison, Maux et Fidèle

Effet : Le personnage ciblé par le Dévot gagne une résistance au premier effet « POISON ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance. *Si le personnage est déjà affecté par un ou des poisons, cette résistance ne s'applique pas, mais la personne est directement guérie d'un poison au choix.

MESSES SUPPLÉMENTAIRES DU CYCLE

PERFECTIONNEMENT DE LA VOIE DU RENOUVEAU

NIVEAU 1

ARMA FIDEI

Religion : Cycle des Quatres – Messe – Niveau I (spéciale)

Cible : 1 Personnage (Max: 3 Personnages)

Durée : 4 heures

Coût en ressources : 3 Éléments de foi + 2 Ressources végétale par cible supplémentaire.

Bonus : Protection

Précepte obligatoire : Dîme divine

Effet : Les cibles de cette messe doivent obligatoirement être de la voie du Renouveau. Le Dévôt octroie à chaque cible une résistance au premier effet « MAGIQUE ». Le personnage devra répondre « RÉSISTE » à son adversaire pour lui signaler cette résistance.

NIVEAU 2

HUMANITAS PRIMA

Religion : Cycle des Quatres – Messe – Niveau II (spéciale)

Cible : 1 Arme (Max: 4 Armes)

Durée : 4 heures

Coût en ressources : 5 Éléments de foi + 3 Ressources animale par cible supplémentaire.

Bonus : Impact

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Les cibles de cette messe doivent obligatoirement être portées par un personnage de la voie du Renouveau. Le Dévôt octroie à chaque porteur de l'arme le pouvoir de remplacer les dégâts de son prochain coup par l'effet « IMPULSION ». Le porteur de l'arme peut utiliser cet effet une deuxième fois si le premier coup a été effectué sur une cible non humaine. Le personnage doit attendre 10 secondes avant d'effectuer le second coup «IMPULSION».

Dire: Impulsion!

NIVEAU 3

DONOM VITAE

Religion : Cycle des Quatres – Messe – Niveau III (spéciale)

Cible : 1 Personnage (Max: 3 Personnages)

Durée : Évènement

Coût en ressources : 10 Éléments de foi + 2 Ressources minérale par cible supplémentaire.

Bonus : Enchantement

Précepte obligatoire : Aucun

Effet : Les bénéficiaires de cette messe doivent obligatoirement être de la voie du Renouveau. Le Dévôt fait appel à la notion du sacrifice de soi, tant chez ses alliés que chez ses ennemis. Il peut donc faire un sacrifice de sa personne à l'égard des cibles alliées ou exiger un sacrifice de la part d'un ennemi en le forçant à se soumettre à la volonté du dévôt ou à la voie du Renouveau.

Le Dévôt ou l'ennemi consentant offre 3 points de vie qu'il perdra de façon temporaire pour le reste de l'évènement. Les cibles gagnent 3 points de vie temporaire pour le reste de l'évènement, ces points de vie peuvent être soignés. Un personnage ne peut pas participer à plus d'une messe 'DONOM VITAE', qu'il soit victime ou bénéficiaire, par évènement. Cet effet ne peut pas être dissipé.

Un ennemi qui se soumet de cette façon est vu comme repentant par les participants et spectateurs de la messe. Il sera donc invité à quitter les lieux de la messe sans qu'aucun mal ne lui soit fait. Cette générosité peut même aller jusqu'à le mettre dans un endroit sécuritaire ou le rapporter près d'où il vit.

Classes prestige du Dévot

ANTIQUAIRE

PRÉREQUIS : ÉCOLE DE MAGIE I OU THÉOLOGIE ET MAÎTRE FORGERON OU TISSERAND

Réalisation : Reste identique

Compétence : Reste identique

AUGURE

PRÉREQUIS : ÉPREUVE DE LA FOI ET DIAGNOSTIC II

Réalisation : Le Dévot devra célébrer une messe qui vise à rendre son arme magique. Cette messe devra durer un minimum de 10 minutes et devra être effectuée à moins de 5 mètres d'une engeance de brume (l'engeance doit être présente, à moins de 5 mètres, durant l'exécution complète de la messe). Une fois l'arme magique, le Dévot devra porter une attaque sur cette engeance. Cette attaque doit toucher l'engeance (elle ne doit pas être physiquement bloquée par une arme ou un bouclier).

Compétence : Donne les 2 bonus suivants :

- ❖ Permet au personnage de détecter les marques quand il effectue un DIAGNOSTIC II sur un personnage.

- ❖ Octroie la possibilité de bonifier la messe 'DÉLIVRANCE' pour permettre de retirer les marques. Le coût sera alors augmenté d'une Pierre de Brume. La carte ressource : Pierre de Brume est munie de 3 cases, chaque marque retirée obligera l'Augure à cocher l'une d'entre elles. Une fois les 3 cases cochées, la carte doit être déchirée. Lorsque la messe de DÉLIVRANCE est bonifiée de cette façon, elle affecte uniquement les cibles marquées, elle ne retire donc pas les afflictions durant cette messe.

INVOCATEUR

PRÉREQUIS : MESSE III ET RITUALISME AVANCÉ

Réalisation : Reste identique

Compétence : Permet à l'invocateur de faire les actions suivantes :

- ❖ Utiliser des éléments de foi au lieu d'éléments de sort simple.

- ❖ Utiliser des éléments de sort simple au lieu d'éléments de foi.

- ❖ L'invocateur n'a plus besoin de préparer les éléments de sort simple lorsqu'il lance un sort de mysticisme.

- ❖ Gagner les compétences de combat de la classe Mystique OU Dévot d'un niveau équivalent et inférieur à la compétence de combat la plus haute qu'il possède dans ces 2 classes.

- ❖ Improviser ses sorts de mysticisme sous forme de prières en mentionnant sa religion et selon le nombre de mots suivants:

6 mots au niveau I

10 mots au niveau II

15 mots au niveau III

20 mots au niveau IV

****La compétence PROLONGEMENT ne peut pas être utilisée afin de prolonger l'utilisation des sorts transformés en prière.**

HÉROS DE LA FOI

PRÉREQUIS : TACTICIEN ET
SPÉCIALISATION DU DÉVOT II

Réalisation : Reste identique

Compétence : Reste identique

Classes prestige du Dévot

SICAIRE

Le Sicaire est un assassin guidé par sa foi. Sa capacité à cibler des adversaires nuisibles et à mettre un terme rapidement à leur présence en combat est un atout pour n'importe quelle armée.

PRÉREQUIS : MESSE II ET ÉGORGEMENT

Réalisation : Le Dévot doit exécuter la messe « INQUISITION DIVINE » qui doit viser un maximum de 3 cibles. Le personnage doit mentionner son intention d'accomplir cette réalisation et devra signaler le nom de 3 cibles de son choix à 2 témoins. Il devra inscrire le nom de ces 3 personnages sur un morceau de papier qu'il traînera avec lui lors de cet accomplissement.

Le Dévot devra ensuite être en mesure lui-même de mettre 2 de ces 3 cibles en état « Agonie ». (Ces cibles ne peuvent pas avoir bénéficié de soins de leur ennemi dans le but de réaliser cette classe prestige. Soins inclus tout ce qui soigne les points de vie du personnage, le sort de la mort, **du coma** ou de l'agonie). Le nom des témoins et des cibles doit être rapporté à l'organisation sur le formulaire de classe prestige.

COMPÉTENCES : Donne les 3 bonus suivants :

- ❖ Lorsqu'il attaque une cible de sa messe « INQUISITION DIVINE », le personnage provoque les dégâts maximums des armes qu'il brandit.
- ❖ Le personnage gagne la prière spéciale « INQUISITION SACRÉE ». Il l'obtient même s'il ne possède pas les compétences requises à son apprentissage et à son utilisation.
- ❖ Le personnage peut effectuer, deux fois par événement, une des actions suivantes :
 - Lancer gratuitement une messe « INQUISITION DIVINE » (la gratuité s'applique au coût en ressources ainsi qu'aux coûts associés à chaque cible ennemie supplémentaire, s'il y en a).
 - Lancer gratuitement une prière « INQUISITION SACRÉE ».

INQUISITION SACRÉE

Classe prestige : Sicaire – Prière – Niveau 2

Durée : 10 minutes

Bonus : Enchantement

Mots obligatoires : Nom de la cible ET un des mots suivant Tuer / Exterminé / Purgé / Éliminer

Contrainte : La prière doit être dit à haute voix

Effet : Lors de l'incantation de cette prière, le personnage doit cibler un adversaire et dire son nom à haute voix. Le Sicaire infligera les points de dégâts maximums des armes qu'il brandit contre cet adversaire jusqu'à ce que cet enchantement prenne fin.

ÉLU

PRÉREQUIS : MESSE III, THÉOLOGIE ET ÉPREUVE DE LA FOI

Réalisation : Reste identique

Compétence : Donne les 3 bonus suivants :

- ❖ Une fois par événement, l'Élu peut réaliser une messe sans avoir à dépenser les éléments de foi de base, les couts additionnels par cible supplémentaire ainsi que les autres composantes doivent tout de même être payées.
- ❖ Une fois par événement, l'Élu ciblé le doubler des cibles maximums permet par sa messe. (Le chiffre doublé prend en compte la SPÉCIALISATION DU DÉVOT ainsi que le PERFECTIONNEMENT DE LA VOIE. Si ces compétences modifient la cible maximum).
- ❖ Le personnage gagne 2 niveaux de la compétence RADIANCE. Ce bonus permet quand même au personnage d'acheter la compétence RADIANCE 2 fois (pour un total de 4 charges maximum).

Classes prestige du Dévot

ZÉLOTE

Un Zélote est un combattant de sa foi, fier et dévoué à celle-ci, représentant le bras armé de sa religion. Animé par une profonde conviction religieuse, il fortifie son esprit en s'imposant volontairement un serment qui exercera une influence majeure sur le reste de son existence.

PRÉREQUIS : PRIÈRE II, PRIÈRE DE GUERRE AVANCÉE ET PROTECTION CONTRE LA BRUME

Réalisation : Pour devenir Zélote, un personnage doit accomplir une cérémonie de rôleplay de 10 minutes durant laquelle un Dévot de sa religion, possédant la compétence ÉPREUVE DE LA FOI, lui fait prononcer un serment de son choix devant au moins 10 croyants de sa religion. Lors de cette cérémonie, le futur Zélote doit choisir l'un des serments listés ci-dessous. Il devra ensuite le respecter sans faille durant trois événements successifs. En cas d'échec, le personnage pourra tenter une nouvelle cérémonie, en choisissant un serment **différent** de celui ou de ceux ayant déjà été échoués auparavant.

Compétence: Le Zélote gagne les 4 bonus suivants :

- ❖ Toute les prières que le zélote lance sur lui-même sont d'une durée doublé, triplé si la compétence PROLONGEMENT est utilisé.
- ❖ Les prières de 2e niveau de personnage coute 1 Élément de foi/Point d'énergie de moins à lancer.
- ❖ Le personnage augmente de 4 sa capacité a lancé des « Prière improvisée ».
- ❖ Le personnage doit respecter le nombre de mot durant une prière mais n'est plus forcé d'utilisé les mots obligatoires mentionné à chaque prière.

Serment du Silence : Le personnage ne parle pas en dehors des messes et des prières qu'il prononce. Si une messe de confession le cible ou qu'un effet l'oblige à parler, il utilisera le moins de mots possible afin de répondre aux questions.

Serment d'Honneur : Le personnage ne peut pas et ne veut pas mentir, attaquer un adversaire qui ignore sa présence, ni accomplir une action qu'il sait déloyale ou fourbe.

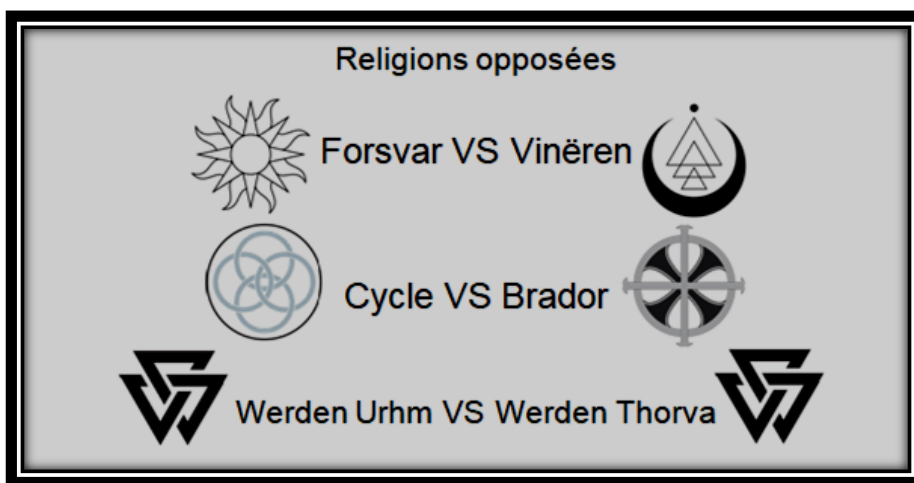
Serment de Courage : Le personnage ne peut pas quitter ni éviter un combat. Si son groupe effectue une retraite, il doit obligatoirement être le dernier personnage à suivre la retraite. Il ne peut pas refuser un duel si les termes sont raisonnables.

Serment de Pureté : Le personnage fera tout pour ne bénéficier d'aucun bonus (Protection, enchantement et impact) provenant du mysticisme, de l'alchimie et de la brume. Il combattra avec ardeur les engeances, la brume et les marqués, même s'ils sont de sa religion. Il ne peut également utiliser aucun objet magique, à moins que celui-ci soit enchanté par sa religion.

Serment de Fanatisme : Le personnage ne peut pas discuter avec un personnage d'une autre religion sans être très arrogant ni combattre dans un combat commun avec des priant d'une autre religion s'il en possède le choix (même si sa conduit son groupe a une possible défaite).

*****Rupture du serment :** Si le personnage accomplit une action allant à l'encontre de son serment, il doit contacter l'organisation et exposer la situation durant laquelle son personnage a rompu son serment. La conséquence de cette rupture pourra être, selon la gravité : aucune conséquence, une mission de rattrapage (avec ou sans pouvoir prestigieux), ou une perte permanente des bonus liés à cette classe prestigieuse.

Épreuve de la foi



S'il y a moins de trois groupes de religions opposées avec lesquels vous pouvez effectuer vos « Épreuves de la foi », veuillez contacter l'organisation via un **Discord Ticket – Question/Règle** afin qu'elle ajoute temporairement à votre liste de « religions opposées » des groupes avec lesquels vous êtes en conflit.

Messe niveau 2

PÈLERINAGE : Le Dévot doit faire, durant la fin de semaine, un total de 10 tours du terrain (Passé dans les 2 villages et a moins de 20 mètres de toute les palissades) dans des sentiers ouverts en récitant à haute voix des prières de sa religion. Il peut être accompagné ou non, mais s'il est accompagné, l'escorte doit demeurer assez silencieuse pour que les paroles du Dévot soient bien entendues.

FERVEUR : Le Dévot doit faire une messe avec 20 croyants minimum de sa religion, d'une durée de 30 minutes. Tous doivent participer à au moins 5 minutes cumulatives durant cette messe. Cette messe ne peut donner aucun bonus.

DOMINANCE : Le Dévot doit faire un discours de 10 minutes sur la dominance de sa foi / voie religieuse dans un endroit où au minimum 2 groupes ennemis sont en mesure d'entendre le discours. Le personnage ne doit pas être interrompu et le discours ne doit pas commencer alors que le combat est déjà entamé. Ce discours ne peut pas être combiné avec des prières pour le rendre plus efficace. Si le personnage réussit cette épreuve, il doit rapporter un bref compte rendu de cette réussite. Dans le cas contraire, le ticket peut être fermé sans réponse (il sera alors considéré comme un échec).

BÉNÉDICTION DES LIEUX: Le Dévot doit, grâce à la messe « Obsécration », transformer un minimum de 10 ressources en 10 éléments de foi dans les trois lieux de culte durant le même événement. Les trois lieux de culte sont les suivants : la Croisée des Chemins, la Forêt de Pins et la Clairière de la Dévotion (anciennement l'Arbre de l'Écorcheur).

Épreuve de la foi

Prière niveau 2

MAGOUILLE : Le Dévot doit réussir à placer un symbole de sa foi sur deux coffres de groupe appartenant à une religion opposée à la sienne. Le symbole doit y être laissé afin que la faction puisse en prendre connaissance. Il peut s'agir d'un dessin clair représentant sa religion ou d'un symbole plus esthétique, si le Dévot le désire.

OTAGE : Le Dévot doit réussir à prendre en otage un membre d'une religion opposée directement à la vôtre durant 1 heure. Par la suite, l'otage devra être libéré afin de lui montrer la clémence et la supériorité de la religion du Dévot.

DUEL RELIGIEUX : Le Dévot doit organiser et gagner un duel religieux avec un personnage de classe Dévot d'une religion opposée à la vôtre. Ce duel n'est pas obligatoirement de type martial, mais doit avoir un minimum de 15 spectateurs. Les deux parties doivent déterminer et accepter les règles de ce duel.

CONQUÊTE : Le Dévot doit réussir la prise d'un fort ou d'un bâtiment appartenant à une religion opposée à la sienne. Durant ce siège, le Dévot doit prononcer à haute voix une prière de 50 mots, sans effet, toutes les 5 minutes.

Messe niveau 3

OFFRANDE : Le personnage doit effectuer une cérémonie de 15 minutes durant laquelle il sacrifie 50 éléments de foi, sans en tirer aucun effet. Au minimum 20 spectateurs de sa religion doivent être présents lors de cette cérémonie. Les 50 éléments de foi doivent rester dans le coffre de groupe et être identifié afin d'être retiré par l'organisation.

RELIQUE : Le Dévot doit avoir en sa possession, durant un événement complet, une relique de sa religion. Celle-ci doit être visible, et pour réussir cette réalisation, l'objet doit rester en permanence avec le personnage et ne peut pas être dissimulé.

ENLÈVEMENT RELIGIEUX : Le Dévot doit effectuer une « Déportation temporaire » sur un personnage de religion opposée détenant une classe prestige comprenant des compétences de Dévot. (Attention, un Antiquaire n'est pas nécessairement issu de la classe Dévot.)