

## Introduction

Rares sont les personnes pouvant réellement nier la puissance divine. En effet, de nos jours, leur présence est si palpable dans toutes les sociétés que même un fou ne peut les craindre ou les respecter.

Pour intervenir sur le monde, il leur faut pourtant des émissaires, des envoyés élus capables de répandre la bonne parole aux quatre coins du monde. N'importe qui peut devenir l'un de ces émissaires, pour peu qu'il porte une foi inconditionnelle envers son Seigneur et Maître. Ces individus portent plusieurs noms, des Prêtres atriens aux Shamans orques, en passant par des dizaines d'autres dénominations. Un fait, pourtant, demeure : Ils sont le bras droit de leur Divinité sur le monde, et leur puissance est sans égale.

## Fonctionnement de la Foi

Outre les pouvoirs de guérison et les quelques reliques divines qui peuvent aider les prêtres à répandre la foi de leur Dieu et à combattre pour une cause juste, leurs pouvoirs principaux résident dans les Rituels Sacrés et les autres cérémonies divines. C'est en effet par la concentration de la Foi des fidèles que les plus grands miracles, et les plus grandes catastrophes, peuvent prendre effet.

Les interventions divines les moins marquantes, réunis sous l'habileté « Intervention divine », peuvent être accomplies un certain nombre de fois par jour chacune, dépendant du sort choisi. Ces effets, pourtant, ne pourront changer radicalement la face du monde. Pour ce faire, il faut accomplir certains rituels ou messes bien précises.

Ainsi, les plus puissants sortilèges des Prêtres se font lors de cérémonies. Les prêtres de même religion se rassemblent ainsi en bande, matérialisant leurs espoirs pour châtier leurs ennemis et protéger leur peuple. À chaque fois qu'un ou plusieurs prêtres souhaitent prendre part à une cérémonie, ils doivent avoir la supervision d'un animateur, qui comptabilisera la qualité de la cérémonie et confèrera une certaine quantité de points, dépensables par la suite parmi une variété d'effets.

Plusieurs facteurs peuvent influencer la quantité de points alloués pour une cérémonie. Voici une liste non-exhaustive de ceux-ci :

- Durée
- Nombre de prêtres participant à la cérémonie
- Nombre de fidèles assistant à la cérémonie
- Sacrifices (d'objets magiques, de sang, de personne, de reliques, etc.)
- Présence d'un reliquaire
- Habileté Présence Inspirante
- Ambiance
- Qualité de la préparation
- Intérêt, dynamisme

## Type d'effets de Messes

Les messes peuvent avoir des effets bien différents, allant de la malédiction à la bénédiction d'objets ou de personnes. Les différents types sont décrits ici. Pour comprendre le fonctionnement de tel ou tel effet, il faudra se référer à cette liste.

**Instantané** : L'effet apparaît dès la fin de la cérémonie (ou durant celle-ci, au choix du prêtre et dépendant du contexte).

**Malédiction** : Le sort est lancé à la fin de la cérémonie. Le prêtre choisit alors un déclencheur (cela peut être un mot, une phrase, un événement, etc.). Il va ensuite voir un animateur et lui dicte les effets exacts du sort lancé, la cible choisie ainsi que le déclencheur. L'animateur ira alors décrire ces effets à la personne ciblée, ainsi que la durée de la malédiction.

Le sort prendra effet lorsque le personnage ciblé sera en présence du déclencheur, entendra le mot ou la phrase, etc. La malédiction cessera normalement après une heure si le personnage n'entre pas en contact avec le déclencheur.

**Enchantement** : Le sort est lancé à la fin de la cérémonie. Ces effets durent jusqu'à ce que la durée soit expirée.

**Objet** : Le sort est lancé sur un objet à la fin de la cérémonie. Les effets peuvent être déclenchés par le prêtre après une prière de 10 secondes à haute voix, à moins qu'un autre mode de déclenchement soit spécifié dans la description.

## Intervention Divine

L'habileté « Intervention Divine » permet au prêtre de réaliser la volonté divine à plus petite échelle que les cérémonies, et ne nécessitent ainsi pas de grands rituels ou de présence d'un animateur.

Pour utiliser le sortilège, une simple prière, invocation ou autre devra être accomplie par le prêtre à haute voix pendant 10 secondes. Cette prière, qui se doit d'être intelligible, doit absolument citer le nom de la divinité invoquée, ainsi que se rapprocher de l'effet désiré. L'incantation est au choix du joueur et peut être modifiée, tant que l'esprit de la prière reste la même.

Les interventions divines possibles sont classées en trois grandes catégories : Angéliques, Démoniaques et Universelles. Les prêtres Atriens et Elfes ont accès aux interventions Angéliques et Universelles, alors que les prêtres Medjai et Orque ont accès aux interventions Démoniaques et Universelles.

Lors de l'acquisition de l'habileté, le joueur doit choisir une des interventions et ne pourra plus la changer. La seule façon d'avoir accès à une autre intervention sera donc de choisir un autre niveau de l'habileté.

## Interventions Angéliques

**Nom** : Bénédiction d'eau

**Effet** : Béni une dose d'eau. Celle-ci pourra par la suite être utilisée en cérémonie, ou pour contrer certaines créatures démoniaques ou mort-vivantes.

**Fréquence** : À volonté

**Nom** : Imposition des mains

**Effet** : Permet de guérir un allié sans utiliser l'énergie vitale du prêtre (contrairement à l'habileté guérison). Redonne à quelqu'un la moitié de ses points de vie maximum.

**Fréquence** : 6 fois par jour

**Nom** : Protection Sacrée

**Effet** : Permet de donner une parade à un maximum de 5 personnes.

**Fréquence** : 5 fois par jour

**Nom** : Châtiment de l'Hérésie

**Effet** : Le prêtre peut déclencher la fureur de son Dieu à l'encontre de l'un de ses ennemis, lui causant 3 points de dégât.

**Fréquence** : Une fois par combat.

**Spécial** : Si quelqu'un insulte directement la divinité du prêtre (Exemple : « Atrius est une lopette), le prêtre peut alors crier « Hérésie! » ou un synonyme et utiliser le sort gratuitement et ce, sans que la prière de 10 secondes ne soit nécessaire.

### Interventions Démoniaques

**Nom** : Lumière Infernale

**Effet** : La personne ciblée est aveuglée et doit fermer les yeux pendant 10 secondes. Le prêtre doit brandir un symbole sacré représentant son Dieu.

**Fréquence** : Une fois par combat

**Nom** : Brume

**Effet** : Le prêtre invoque des brumes qui surgissent du sol et enveloppent une zone de 5 mètres de diamètre dans une épaisse noirceur. Quiconque s'y trouve (alliés comme ennemis) est aveuglé (doit fermer les yeux) et les gens à l'extérieur de la zone ne voient pas ce qui s'y déroulent ni ce qui se passe de l'autre côté. Après 5 minutes, la zone disparaît.

**Fréquence** : 5 fois par jour

**Nom** : Flammes impies

**Effet** : Le prêtre peut invoquer la colère de sa divinité sur une cible, qui se tordra alors de douleur, incapable de faire quoi que ce soit d'autre que se défendre ou parler difficilement. La douleur dure 30 secondes.

**Fréquence** : Une fois par combat

**Nom** : Manteau des Ombres

**Effet** : Rend invisible un maximum de 5 personnes se trouvant dans un cercle de 3 mètres de rayon. Ne peut être utilisé de jour

**Fréquence** : 3 fois par nuit

### Interventions Universelles

**Nom** : Armure Divine

**Effet** : Confère un point d'armure à un maximum de 4 personnes

**Fréquence** : Une fois par combat

**Nom** : Flamme éternelle

**Effet** : Permet d'utiliser une lumière en-jeu. Un filtre bleu doit être utilisé pour les prêtres bons, et un rouge pour les prêtres mauvais

**Fréquence** : À volonté

## Liste des Effets de Cérémonie

Les effets de cérémonies dépendent de l'alignement général du Dieu prié. Ainsi, les Elfes et les Humains ont droit aux effets de cérémonie des dieux de la Lumière, alors que les Orques et les Medjai ont droit aux effets de cérémonie des dieux de l'Ombre. Les effets neutres sont accessibles aux deux panthéons.

Cette liste est sujette à modification. Ainsi, si vous souhaitez utiliser un effet qui n'est pas présent dans cette liste, il faudra en parler au comité d'animation au moins une semaine avant le scénario, et il est possible qu'il l'inclut dans la liste par la suite. Veuillez noter, toutefois, que la liste est relativement fixe, et que nous n'accepterons pas n'importe quelle idée.

### Panthéon de la Lumière

**Nom** : Courage

**Effet** : Protège contre la peur

**Durée** : Une heure

**Coût** : 3

**Type** : Enchantement

**Nom** : Bénédiction

**Effet** : Permet de bénir un objet représentatif de la divinité, créant ainsi une relique temporaire. Cette relique pourra être utilisée dans une cérémonie subséquente pour conférer des points de cérémonie en plus. Chaque 3 points investis pour bénir l'objet permettra à celui-ci de conférer 2 points de cérémonie.

**Spécial** : Il est impossible d'utiliser plus d'une relique par cérémonie. De plus, une relique déjà bénie ne peut pas être bénie à nouveau pour en augmenter le nombre de points. Il est donc impossible d'empiler des reliques pour créer une super-cérémonie.

**Durée** : Une journée

**Coût** : Variable

**Type** : Enchantement

**Nom** : Guérison des maladies

**Effet** : Guérit d'une maladie

**Durée** : Instantanée

**Coût** : 3

**Type** : Instantanée

**Nom** : Flamme sainte

**Effet** : Le prêtre consacre un symbole sacré, l'enveloppant de flammes saintes. Il pourra alors déclencher le courroux divin sur ses adversaires, leur causant 2 points de dégât

**Durée** : 3 heures

**Coût** : 2 par charge (10 charges maximum)

**Type** : Objet

**Nom** : Juste châtiment

**Effet** : Le personnage frappera à +1 lors du prochain combat

**Durée** : 3 heures

**Coût** : 6

**Type** : Enchantement

**Nom** : Vérité

**Effet** : Oblige une personne à répondre la vérité à une question

**Durée** : Instantanée

**Coût** : 3

**Type** : Instantané

**Nom** : Pureté

**Effet** : La prochaine fois que le personnage sombrera dans l'inconscience, il se relèvera après 5 minutes avec la moitié de ses points de vie et pourra retourner au combat. Un personnage ne peut accumuler plusieurs fois cet effet à la fois.

**Durée** : 3 heures

**Coût** : 8

**Type** : Enchantement

**Nom** : Paix

**Effet** : Empêche quiconque d'attaquer le personnage

**Durée** : Une heure

**Coût** : 6

**Type** : Enchantement

**Nom** : Chapelet de protection

**Effet** : Consacre un chapelet. Celui-ci permettra de donner une parade à un de ses alliés en le touchant. Une personne ne peut cumuler plusieurs parades à la fois.

**Durée** : 3 heures

**Coût** : 3 par charge (10 charges maximum)

**Type** : Objet

**Nom** : Exorcisme

**Effet** : Lève une malédiction, possession ou tout autre effet négatif d'origine magique d'une personne.

**Durée** : Instantanée

**Coût** : Niveau du lanceur de la malédiction x4

**Type** : Instantané

**Nom** : Ange

**Effet** : Invoque un ange qui combattra pour le Prêtre

**Durée** : Deux heures

**Coût** : 15

**Type** : Instantané

**Nom** : Archange

**Effet** : Invoque un archange pour assister le Prêtre

**Durée** : Quatre heures

**Coût** : 30

**Type** : Instantané

**Nom** : Fantôme

**Effet** : Invoque l'esprit d'un personnage décédé (n'ayant plus de chance) sous la forme d'un fantôme. Il se souviendra des circonstances de sa mort et de sa vie en entier et aura accès à son ancien niveau x4 en points de cérémonie qu'il pourra dépenser dans les effets du bien, en faisant une prière pendant 10 secondes pour chaque effet. Il ne pourra par contre avoir d'incidence matérielle directe sur le monde. Ne peut être utilisé plus d'une fois sur le même personnage, et ne peut être utilisé si celui-ci a été rappelé à la vie. Le personnage devra avoir un déguisement conséquent

**Durée** : Une heure

**Coût** : 10

**Type** : Instantané

**Nom** : Quête

**Effet** : Oblige une personne consentante à accomplir un objectif. Elle doit saisir chaque occasion possible d'accomplir cette quête et ne peut faire quoi que ce soit qui ne s'y rapporte pas. Elle est alors immunisée aux effets de peur ou de contrôle mental et gagne deux points de vie. L'effet disparaît si la quête est accomplie. Doit avoir quelque chose de précis comme objectif. Par exemple, l'effet ne peut pas être "tuer tous les orques" mais peut être "tuer le chef des orques"

**Durée** : 3 heures

**Coût** : 10

**Type** : Enchantement

**Nom** : Marque du Pêcheur

**Effet** : Le prêtre appose une marque sur le personnage, le rendant affreusement laid (il est toujours reconnaissable). Jusqu'à ce qu'il se soit repenti en faisant un acte de bonté déterminé lors de la cérémonie, la lumière du soleil le brûlera, lui causant un point de dégâts par minute consécutive en plein soleil. À l'ombre, il n'est qu'inconfortable. Le personnage doit avoir fait un acte d'une grave méchanceté, et l'acte de bonté choisi doit avoir un lien avec ce dernier. Nécessite le personnage lors de la cérémonie

**Durée** : Une journée

**Coût** : 20

**Type** : Enchantement

### **Panthéon de l'Ombre**

**Nom** : Forme du démon

**Effet** : Modifie l'apparence d'une personne pour lui donner celle d'un démon mineur. Requiert un changement de costume conséquent.

**Durée** : 2 heures

**Coût** : 2

**Type** : Instantané

**Nom** : Terreur

**Effet** : La personne ciblée ne peut s'approcher à moins de 5 mètres du prêtre et doit s'enfuir si celui-ci se dirige vers lui

**Durée** : 30 minutes

**Coût** : 6

**Type** : Enchantement

**Nom** : Affliction

**Effet** : La personne ciblée voit les dégâts qu'elle inflige réduits de un

**Durée** : 5 minutes

**Coût** : 5

**Type** : Malédiction

**Nom** : Peste

**Effet** : Les 3 prochaines personnes qui toucheront l'objet attraperont la peste. Par la suite, chaque personne infectée infectera la prochaine personne qui la touchera. Une personne infectée voit son maximum de points de vie réduit de 2 et ne peut plus courir.

**Durée** : 3 heures

**Coût** : 15

**Type** : Objet

**Nom** : Aveuglement

**Effet** : La personne ciblée est aveuglée et doit fermer les yeux

**Durée** : 10 secondes

**Coût** : 3

**Type** : Malédiction

**Nom** : Ténèbres

**Effet** : La zone où se déroule la cérémonie se voit envahie par des ténèbres démoniaques. Le cercle, d'un maximum de 5 mètres de rayon, doit être représenté par une corde rouge qui encercle la zone. Quiconque n'ayant pas assisté à la cérémonie ne verra pas ce qui s'y passe et devra fermer les yeux lorsqu'il se trouve à l'intérieur.

**Durée** : 4 heures

**Coût** : 20

**Type** : Enchantement

**Nom** : Rage

**Effet** : La personne ciblée attaque tout ce qui se trouve autour d'elle et crie de rage. L'effet ne s'arrête pas même si la victime reçoit un coup.

**Durée** : 30 secondes

**Coût** : 8

**Type** : Malédiction

**Nom** : Encens de mort

**Effet** : Enchante un morceau d'encens. Après que celui-ci aura brûlé pendant une minute, il tuera la personne la plus proche dans un rayon de 3 mètres.

**Durée** : 2 heures

**Coût** : 6

**Type** : Objet

**Nom** : Couvert de la nuit

**Effet** : Permet au personnage de se dissimuler, la nuit. Après 10 secondes dans l'obscurité, il sera invisible et indétectable, tant qu'il reste loin de toute source lumineuse.

**Durée** : 1 heure

**Coût** : 4

**Type** : Enchantement

**Nom** : Possession

**Effet** : Le prêtre prend possession d'un autre personnage. Son corps reste sur place, mais son esprit pénètre celui de l'autre personnage. Il doit rester en tout temps à son côté sous forme d'esprit invisible et intouchable, et celui-ci devra exécuter chacun de ses ordres. Requiert le personnage à posséder lors de la cérémonie

**Durée** : 1 heure

**Coût** : Niveau du personnage à posséder x10

**Type** : Enchantement

**Nom** : Diablotin

**Effet** : Invoque un Diablotin qui combattra pour le Prêtre

**Durée** : 2 heures

**Coût** : 15

**Type** : Instantané

**Nom** : Démon

**Effet** : Invoque un Démon qui assistera le Prêtre

**Durée** : 4 heures

**Coût** : 30

**Type** : Instantané

**Nom** : Spectre

**Effet** : Invoque l'esprit d'un personnage décédé (n'ayant plus de chance) sous la forme d'un spectre. Il se souviendra des circonstances de sa mort et de sa vie en entier et aura accès à son ancien niveau x4 en points de cérémonie qu'il pourra dépenser dans les effets du mal en faisant une prière pendant 10 secondes pour chaque effet. Il ne pourra pourtant avoir aucune incidence

matérielle directe sur le monde. Ne peut être utilisé plus d'une fois sur le même personnage, et ne peut être utilisé si celui-ci a été rappelé à la vie. Le personnage devra avoir un déguisement conséquent.

**Durée** : 1 heure

**Coût** : 10

**Type** : Instantané

**Nom** : Grande malédiction

**Effet** : Donne une heure de plus à une malédiction pour être déclenchée. (Normalement, la malédiction disparaît après une heure si elle n'est pas déclenchée)

**Durée** : Instantanée

**Coût** : 3

**Type** : Instantané

**Nom** : Serment

**Effet** : Oblige une personne à accomplir un objectif bien précis. Tant qu'il ne l'aura pas réussi, son maximum de points de vie sera réduit de 2. Requierd du personnage qu'il accepte le serment, de gré ou de force.

**Durée** : Instantanée

**Coût** : 8

**Type** : Enchantement

### Effets neutres

**Nom** : Oracle

**Effet** : Permet de poser une question à une divinité, qui y répondra. Le coût change selon la clarté de la réponse. 5 donne un indice obscur, 10 une réponse relativement claire et 15 une vision du passé, du présent ou du futur

**Durée** : Instantanée

**Coût** : 5, 10 ou 15

**Type** : Instantané

**Nom** : Bouclier de la foi

**Effet** : Donne automatiquement un point d'armure au personnage au début de chaque combat.

**Durée** : 3 heures

**Coût** : 2

**Type** : Enchantement

**Nom** : Sanctuaire

**Effet** : Personne ne peut pénétrer une zone de 5 mètres de rayon, sauf ceux ayant assisté à la cérémonie. L'endroit choisi doit être significatif pour le groupe ou la religion du prêtre, et être délimité par des murs, des pierres, ou quoi que ce soit d'autre de significatif

**Durée** : 3 heures

**Coût** : 10

**Type** : Enchantement

**Nom** : Injonction divine

**Effet** : Enchante un sceptre qui permettra d'utiliser une injonction d'un maximum de 4 mots sur une seule cible. Elle ne peut demander à la personne de s'attaquer elle-même.

**Durée** : Une journée

**Coût** : 6 par charge (3 charges maximum)

**Type** : Objet

**Nom** : Gardien

**Effet** : Pose une marque sur un personnage. La même marque devra être tracée à un passage, un pont, une porte, etc. Le personnage ne pourra s'éloigner de cette marque à plus de 5 mètres

et devra rester visible en tout temps. Personne ne pourra utiliser le passage ni le contourner à moins de 15 mètres de la marque. Deux gardiens ne peuvent être situés à moins de 15 mètres l'un de l'autre.

**Durée** : Une heure

**Coût** : 5

**Type** : Enchantement

**Nom** : Rappel à la vie

**Effet** : Permet de ressusciter un personnage mort (n'ayant plus de chances). La prochaine fois que le personnage mourra, cela sera définitif (il ne pourra plus jamais revenir à la vie de quelque façon que ce soit, ni être invoqué sous forme de fantôme ou de spectre)

**Durée** : Instantanée

**Coût** : 25

**Type** : Instantané

**Nom** : Sanctification d'objet

**Effet** : Permet de créer un objet magique qui durera jusqu'à la fin du cycle, ou qui devra être rechargé périodiquement. L'effet dépendra du nombre de points consacré par le prêtre. Un animateur devra décider l'effet exact de l'objet à la fin de la cérémonie.

**Durée** : Variable

**Coût** : Variable

**Type** : Enchantement