

Le Document de la Prêtrise

(Édition 2010)

Par :

Etienne Hamel

Et

Luca Dubois

Certains la considéraient comme une forme de Magie... Mais ceux la pratiquant réellement savaient qu'il en était tout le contraire. Les mages prétendaient puiser leur énergie de ces jumelles, Irda et Falcifia, mais ces soi disant déesses n'étaient que la couverture de la réelle source du pouvoir de ces Magiciens : Les Arcanes. De plus, chacun de ces mages étaient aussi frêles qu'une feuille morte et, comme toute feuille morte, pouvaient donc être emportés par la moindre brise. De maîtriser la moindre parcelle de ces Arcanes leur en coûtait de sacrifier leur bonne forme physique, et toute possibilité de remporter un combat armé. Et ces Enchanteurs avaient le culot de qualifier la Prêtrise comme l'une de leurs sphères magiques de pacotille !

Non, l'usage de la Puissance Divine était bien plus que cela. Un Prêtre, un véritable Prêtre, avait un but bien supérieur à celui de la maîtrise de ces Arcanes, un véritable Prêtre était présent en ce monde des vivants pour répandre la parole d'une entité bien supérieure à la source de la puissance de ces magiciens... Pour répandre la parole d'un Dieu ! Et pour ce faire, chaque Prêtre se devait d'atteindre la perfection. Comment un faible pourrait-il représenter à sa juste valeur une Divinité, puissante et immortelle? Un Prêtre avait donc, par conséquent, le devoir de penser et d'agir en fonction des valeurs prônées par son Dieu. Un bon Dévot était reconnu et glorifié par ladite Divinité, alors qu'un mauvais, lui, pouvait être affreusement puni par son Dieu. Les Pouvoirs Divins étaient, quant à eux, la principale récompense qu'un Dieu puisse offrir à son fidèle.

Les Prêtres sont des intermédiaires divins entre les fidèles d'un Dieu et le Dieu lui-même. Ce sont des choisis des Dieux qui doivent aussi se faire valoir et choisir par les fervents adorateurs du Dieu qu'il représente. La place d'un Prêtre auprès des siens est très importante et dépend d'un culte à l'autre, mais ils sont généralement tout aussi dépendants des fervents de leur Dieu que les fervents le sont des Prêtres en matière de sacralité.

Le système de Prêtrise :

Lorsque vous choisirez les habilités de votre personnage Prêtre à sa création, vous aurez obligatoirement à choisir "Pouvoir Divin" si vous tenez à ce que votre personnage puisse invoquer la Puissance de son Dieu. Chaque Dévot aura accès à la prière des trois dogmes attachés à sa Divinité du niveau correspondant à l'habilité.

Pour lancer une Prière, il faut... :

- Premièrement, que votre personnage connaisse celle-ci. Il vous faut donc choisir l'habilité "*Pouvoir Divin*" au niveau de la prière convoitée.
- Deuxièmement, avoir suffisamment de Points de Foi (PDF) pour pouvoir invoquer la prière. Vous commencez avec 5 PDF et en gagnerez 5 autres par chaque niveau de Pouvoir Divin. Le coût en points de foi de chaque Prière est inscrit dans la définition de celle-ci. Vous devez donc connaître le nombre de points de foi dont vous disposez et soustraire de votre réserve totale le coût d'une prière une fois celle-ci lancée.
- Troisièmement, prononcer à **voix haute** la Prière **sans être attaqué physiquement ou par l'entremise d'un sortilège ou d'une prière.**
- Quatrièmement, énoncer les effets de votre Prière aux personnes affectées de façon **courte et précise.**

Le système de Prière :

Le Prêtre doit invoquer une prière à son Dieu pour convier les pouvoirs que lui offrent celui-ci. Cette prière est personnelle pour chacun des Prêtres ainsi que la façon de l'invoquer. Plusieurs Prêtres y vont instinctivement et récitent des prières improvisées venues tout droit de leur cœur dans l'espoir que leur Dieu réponde à leur appel, mais une autre fraction de Prêtres préfèrent les écrire dans des grimoires pour en faire un recueil, bien souvent plus efficace, mais moins spontané. Le joueur est donc libre de dire ce qu'il veut pour invoquer la puissance de son Dieu, tant que cela reste dans le sujet qui est d'invoquer « Tel pouvoir » et le demander à « Tel Dieu ». Une prière niveau 1 demandera 20 mots, une niveau 2 demandera 40 mots et une niveau 3 demandera 60 mots.

La récupération des Points de Foi :

Afin de récupérer leurs points de foi, deux méthodes s'offrent aux Prêtres :

La première est le **Recueillement**. Il permet de récupérer des points de foi en se recueillant auprès de son Dieu, dans une manière qui est propre à chaque culture et chaque personnage. Que ce soit de méditer dans un environnement propice au calme avec de l'encens, de se mettre à genoux et prononcer des prières pour son Dieu, ou alors encore de lui écrire des textes dans le calme et se laisser guider par sa Foi, ou même de performer un rituel typique dans lequel l'on doit lire nos prochaines instructions dans le sang d'une carcasse d'animal ou encore de se flageller pour les erreurs des siens et bien plus : Chaque personnage est libre de créer sa propre façon, pour autant qu'elle respecte des normes de recueillement dans le calme. Le recueillement est une communication à sens unique dans laquelle le Prêtre renforce ses liens spirituels avec son Dieu, lui permettant de toujours suivre ses lignes directrices et servir son Dieu au mieux de ses capacités. Il se ressource auprès de lui et s'analyse profondément, revenant vers les principes établis vers sa Foi. C'est la croyance personnelle du Prêtre qui entre en compte ici, sa propre dévotion face à son Dieu.

Le recueillement permet de récupérer un point de foi par tranche de cinq minutes de recueillement **sans être dérangé**. Par-contre, un Prêtre ne pourra jamais récupérer la totalité de ses points de Foi de cette façon. En effet, il sera incapable de récupérer ses X derniers points de Foi et devra se résoudre à d'autres façons pour ce faire.

Un Prêtre de niveau 1 ne pourra pas récupérer ses 2 derniers Points de Foi ainsi.

Un Prêtre de niveau 2 ne pourra pas récupérer ses 3 derniers Points de Foi ainsi.

Un Prêtre de niveau 3 ne pourra pas récupérer ses 4 derniers Points de Foi ainsi.

Il est nécessaire de jouer le recueillement, on ne peut pas supposer que le personnage le fait sur les heures allouées aux repas.

La seconde alternative est la **Foi collective**. Il s'agit d'un principe par lequel un Prêtre ne converge pas seulement sa propre Foi, mais bien celle d'un groupe au grand complet de fidèles à un Dieu particulier. C'est le rôle du Prêtre que d'encourager la croyance des siens et de créer des événements religieux, que ce soit des fêtes, des cérémonies, des recueils de groupes, des événements religieux, des confessions, mettre en valeur un moeurs religieux et plus encore. Il s'agit que la Foi du groupe soit en totale convergence avec celle du Prêtre pour ainsi créer une « Masse » de Foi qui permet au Prêtre de puiser dans cette énergie qu'il parvient à encourager de la part des fidèles de son Dieu.

Le Prêtre aura absolument besoin qu'un Animateur vienne assister, ou mieux encore, vienne participer à la Foi collective pour pouvoir récupérer ses points de Foi de cette façon. Il peut récupérer la totalité de ses points de cette façon selon l'Animateur qui en est le seul juge (De préférence son Animateur de groupe). Cette mesure a été prise pour favoriser le jeu religieux entre les Prêtres et les fidèles et créer de véritables événements religieux pour bien mettre l'ambiance désirée au sein de chacun des groupes.

Mise à part ces deux façons pour récupérer ses points de Foi, le Prêtre les récupères à chaque jour à partir du moment où il prend des heures raisonnables de repos (Donc lorsque vous vous éveillez le lendemain matin).

Il est important de bien saisir le rôle du Prêtre pour bien pouvoir le jouer à son plein potentiel. Nous cherchons à ce que le Prêtre soit un créateur d'événements et qu'il génère du jeu autour de lui en fonction de sa religion. Il est donc beaucoup plus orienté vers les fidèles de son Dieu que vers sa propre personne.

Prières Tempussiennes

Niveau 1 :

<i>Dogmes</i>	LOI	LUMIÈRE	PUISSANCE
<i>Effets</i>	<p><u>Rappel à l'ordre :</u> En faisant appel aux pouvoirs de la Loi de Tempus, le Prêtre pourra rappeler un esprit rebelle à la raison. Ainsi donc, la cible du sort sera incapable de commettre un geste qui va à l'encontre du code Tempussien (Voir le document de Tempus) sous peine d'être prises d'horribles nausées la rendant inapte à quoi que ce soit le temps de calmer ses ardeurs. La cible doit donc connaître le code Tempussien et le Prêtre ne doit pas se gêner de le lui réciter une centaine de fois s'il le faut. La prière fera effet pour une durée de 30 minutes.</p>	<p><u>Aveuglement :</u> Un halo de lumière enrobera le Prêtre suite à la Prière, en aveuglant toutes les personnes se trouvant à un rayon de 10 mètres du Prêtre pour une durée de 10 secondes. Ce sort affecte même ses alliés.</p>	<p><u>Vague de puissance :</u> Le Prêtre invoque la toute puissance de Tempus et est capable d'en utiliser une infime partie. Suite à la prière, la personne pointée se verra projetée de 10 mètres dans la direction opposée au Prêtre et recevra 1 point de dégât béni.</p>
<i>Coût</i>	3 points de Foi	3 points de Foi	2 points de Foi

Niveau 2 :

<i>Dogmes</i>	LOI	LUMIÈRE	PUISSANCE
<i>Effets</i>	<p><u>Injonction :</u> Suite à la prononciation de la prière, le Prêtre Tempussien aura un charisme suffisant pour donner un ordre simple (10 mots et moins) à sa cible. L'ordre ne pourra toutefois pas mettre en jeu la vie de quiconque, directement comme indirectement (par exemple, l'on ne peut pas ordonner d'aller provoquer un Démon simplement car l'ordre comme tel ne met pas la vie en danger). La cible du Prêtre sera obligée de mettre en pratique l'ordre donné, même si celui-ci va à l'encontre de ses valeurs.</p>	<p><u>Halo béni :</u> Une fois la prière prononcée, la Sainte Lumière de Tempus englobera le Prêtre et les alentours de ce dernier dans un dôme immense de clarté. En plus d'occasionner 1 point de dégât "béni" à tout les Morts-Vivants, Démons et créatures semblables dans un rayon de 5 mètres, tout les êtres invisibles ou camouflés, dans le même rayon, seront révélés aux yeux de tous. Les Ombres, quant à elles, seront dissipées. Le halo est présent pour une durée de 5 minutes, après quoi il s'éteindra lentement.</p>	<p><u>Sainte Punition :</u> Après avoir prononcé les saintes paroles pour invoquer la puissance divine de Tempus, le prêtre choisira 2 cibles quelconques, celles-ci recevront une décharge de puissance divine. La première cible recevra 2 points de dégâts Bénis et la seconde 1 point de dégât Béni.</p>
<i>Coût</i>	6 points de Foi	7 points de Foi	5 points de Foi

Niveau 3 :

<i>Dogmes</i>	LOI	LUMIÈRE	PUISSANCE
<i>Effets</i>	<p><u>Châtiment :</u> Suite à la prononciation de la prière, tout être prévoyant porter une hostilité quelconque (vol, attaque physique, sort offensif, etc.) envers le Prêtre ou ses alliés tombera littéralement au sol, prit d'affreuses secousses mentales. Il restera ainsi convulsant pour une minute ou jusqu'à ce qu'il soit attaqué, après quoi il n'osera plus porter autre hostilité envers le Prêtre et les alliés de celui-ci pour une durée d'une heure ou jusqu'à ce qu'une attaque lui soit portée par le Prêtre ou ses alliés.</p>	<p><u>Dôme de la Foi :</u> Le Prêtre invoque la sainte lumière qui protégera les véritables fidèles contre la noirceur qui les guettent. Il devient alors synonyme de bannière, synonyme de puissance et de foi alors qu'un globe de lumière s'étend à cinq mètres de rayon de lui.</p> <p>Tous les Tempussiens qui resteront dans la zone du dôme ne pourront être atteints d'aucun sort ou prière qui se veut offensive à leur égard ou qui les détourneraient de leur devoir, y compris le Prêtre. De plus, tous les Tempussiens dans la zone sont sous l'effet de « Courage ».</p> <p>Le Prêtre doit toutefois maintenir une concentration absolue et psalmodier des prières s'il veut maintenir le bouclier en place. Il ne pourra donc que se déplacer en marchant, ne pourra pas s'adresser à qui que ce soit d'autre que Tempus et ne pourra combattre ni même se défendre.</p> <p>Si le Prêtre est blessé au point d'être inconscient, la prière prend fin, sans quoi il peut s'étendre jusqu'à une durée de dix minutes.</p>	<p><u>Frappe du Tout Puissant :</u> En canalisant la puissance de Tempus dans une frappe littéralement meurtrière, le Prêtre pourra annihiler un Mort-Vivant et l'envoyer au néant à jamais. En portant la frappe, le Prêtre devra scander une ovation à Tempus d'environ 5 mots (Qui n'est pas comprise dans le nombre de mots totaux), suite à quoi le Mort-Vivant sera complètement détruit.</p> <p>La Frappe du Tout Puissant ne peut être utilisée que sur l'arme du Prêtre, tenue par le Prêtre.</p>
<i>Coût</i>	10 points de Foi	11 points de Foi	11 points de Foi

Prières Narzuléennes

Niveau 1 :

<i>Dogmes</i>	CHAOS	OMBRE	DESTRUCTION
<i>Effets</i>	<p><u>Délinquance :</u> Le Prêtre de Narzull aura la possibilité d'utiliser la base des pouvoirs du Chaos : en appelant les pouvoirs de son Dieu, il aura la possibilité d'embrouiller l'esprit d'une cible. Cette dernière ne mettra donc à exécution aucun des ordres lui étant donné pour une période de 30 minutes.</p>	<p><u>Prison d'Ombre :</u> Suite à la prière, le Prêtre des Ombres fera se lever un globe d'ombres compactes autour de sa cible. Celle-ci sera prise à l'intérieur de ce dernier pour une durée d'une minute, elle ne pourra attaquer pas plus qu'elle ne pourra être attaquée, et ce jusqu'à ce que les ombres se dissipent.</p>	<p><u>Implosion mineure :</u> En canalisant une partie des pouvoirs destructeurs de Narzull, le Prêtre sera en possibilité de faire éclater une partie des organes non-vitaux de sa cible, en causant à cette dernière une douleur plus qu'atroce. Ainsi donc, ladite cible recevra deux points de dégât et se tordra de douleur pour une durée de 5 secondes.</p>
<i>Coût</i>	2 points de Foi	3 points de Foi	2 points de Foi

Niveau 2 :

<i>Dogmes</i>	CHAOS	OMBRE	DESTRUCTION
<i>Effets</i>	<p>Manque d'autorité : Surtout utilisée sur les Commandants d'armées ennemis ou les Baillis Tempussien, cette prière aura pour effet de rendre un chef incompetent et incapable d'avoir l'influence suffisante pour donner un quelconque ordre à ses troupes à présent désordonnées. Ainsi donc, suite à la prière et pour une durée de 45 minutes, la cible ne pourra plus donner aucun ordre à quiconque.</p>	<p>Forme d'Ombre : Grâce à cette prière, le Fanatique de Narzull pourra faire s'emparer de son être en entier le pouvoir des Ombres de son Dieu. Le Prêtre deviendra donc une ombre qui pourra se déplacer à volonté sans être vue, jusqu'à ce que parole soit prononcée ou attaque lancée. La prière ne peut toutefois être utilisée que lorsque le soleil est couché.</p>	<p>Démembrement : La destruction totale de l'un des membres les plus importants d'une cible peut être un avantage à considérer. Le Prêtre pourra en effet, après avoir récité la prière, incapacité un des membres (jambe ou bras) d'une cible au contact de celui-ci. À défaut de ne pas arracher littéralement le membre, ce dernier sera inutilisable pour une durée de 30 minutes.</p>
<i>Coût</i>	5 points de Foi	6 points de Foi	6 points de Foi

Niveau 3 :

<i>Dogmes</i>	CHAOS	OMBRE	DESTRUCTION
<i>Effets</i>	<p><u>Rébellion :</u> Le Chaos, une des armes les plus destructrices d'un Prêtre de Narzull. Cette discorde, le Fervent du Dieu Sombre saura à présent la propager sur un groupe entier de personnes. Le Prêtre pourra donc, après avoir prononcé la prière, faire se rebeller contre l'autorité même de leur clergé ou autre 5 membres de celui-ci. Ainsi donc, si la prière venait qu'à être lancée sur un groupe de Tempussien, les valeurs de ceux-ci tourneraient à l'opposé complet d'à leur habitude. Ils dénigreraient donc leur Dieu et tous leurs Supérieurs pour une durée de 30 minutes.</p>	<p><u>Mur d'Ombre :</u> Le Prêtre sera en possibilité de faire surgir du plan des Ombres un immense mur de Ténèbres. Celui-ci aura la forme d'un cercle de 5m de rayon et s'élevant dans le ciel à une altitude démesurée. Le mur d'Ombre entourera tous ceux se trouvant dans sa zone d'effet et quiconque le traversant recevra 2 points de dégâts "maudits". Le Prêtre doit indiquer clairement en hors-jeu les limites du mur, après quoi il surveillera les joueurs et leur indiquera lorsqu'ils le franchissent.</p>	<p><u>Marteau Maudit :</u> La démolition totale en une seule frappe. Le but ultime pouvant être fixé par un Prêtre de la Destruction. La frappe du Prêtre qui suivra la prière sera dévastatrice à un point tel ou tous les os de sa cible se verront broyés. La victime sera donc dans l'incapacité d'entreprendre quelque action que cela soit (en incluant même le fait de bouger) autre que de parler pour une durée de 5 minutes ou jusqu'à ce qu'une frappe lui soit portée.</p>
<i>Coût</i>	11 points de Foi	11 points de Foi	11 points de Foi

Prières Sylvaroises

Niveau 1 :

<i>Dogmes</i>	NATURE	LIBERTÉ	ÉGALITÉ
<i>Effets</i>	<p><u>Bourrasque :</u> Suite à la prière, une puissante bourrasque de vent se lèvera subitement, en projetant trois cibles (qui devront toutes trois faire face au Prêtre) à 5 mètres.</p>	<p><u>Liberté de mouvement :</u> Suite à la prière et pour une durée de 15 minutes, trois Sylvarois au choix du Prêtre (Lui compris s'il le désire) seront totalement immunisés à tout effet paralytique (poison, sort, etc.) ou visant à brimer leurs mouvements. Elle vise essentiellement les aspects physiques et non ceux mentaux qui pourraient éventuellement l'en empêcher.</p> <p>L'on peut donc être protégé contre un poison qui paralyse, mais pas contre un sort de « Chaos » qui empêche de bouger comme on le voudrait réellement, à titre d'exemple.</p>	<p><u>Langage universel :</u> Après avoir prononcé la prière et pour une durée d'une heure après cette action, le Prêtre de Sylvar aura la possibilité de comprendre et d'interagir avec des créatures ou des êtres quelconques, peu importe le langage parlé par ceux-ci.</p>
<i>Coût</i>	2 points de Foi	3 points de Foi	2 points de Foi

Niveau 2 :

<i>Dogmes</i>	NATURE	LIBERTÉ	ÉGALITÉ
<i>Effets</i>	<p><u>Peau d'écorce :</u> Le Prêtre, en invoquant les pouvoirs de la Nature de Sylvar, pourra faire durcir la peau d'un Sylvarois (Autre que lui) à un point tel où celle-ci deviendra aussi solide que l'écorce d'un arbre. Le Sylvarois bénéficiera donc de deux points d'armure pour 15 minutes ou jusqu'à ce que lesdits points soient utilisés.</p>	<p><u>Sérénité :</u> Le Prêtre fait appel à la bénédiction de Sylvar afin d'offrir à l'un de ses fidèles un moment de sérénité dans lequel il pourra être absolument libre de chaînes, de remords, de malheurs et de dangers.</p> <p>La cible Sylvaroise est donc totalement immunisée à tout effet visant clairement son esprit et son comportement, il est totalement libre de ses pensées et de ses réflexions. Il ne pourra pas, par exemple, être sous des effets tels que « Chaos, Rappel à l'ordre, Vérité, Injonction, Suggestion, Domination, Possession » etc. Il n'est absolument pas protégé contre les entraves physiques. Si par exemple il est la cible d'un sort lui faisant des dégâts et lui faisant l'effet « Chaos », il recevra les dégâts, mais évitera l'effet mental.</p> <p>Cette prière ne confère pas de « Courage » et la cible est donc toujours sujette à la terreur.</p>	<p><u>Zone de Paix :</u> Pour la durée d'une demi-heure complète aucun combat n'est possible dans un rayon de 2 mètre autour du prêtre, celui-ci dégageant une aura de paix, d'amour et d'égalité faisant ressentir lesdits sentiments à toutes les cibles pénétrants dans la zone. Même si celui-ci se déplace, le Prêtre sera suivi par la zone en tout temps.</p>
<i>Coût</i>	5 points de Foi	7 points de Foi	6 points de Foi

Niveau 3 :

<i>Dogmes</i>	NATURE	LIBERTÉ	ÉGALITÉ
<i>Effets</i>	<p><u>Transformation animale :</u> En faisant appel à son Dieu, le Prêtre de Sylvar pourra ne faire plus qu'un avec la faune animale. En effet, le Dieu de la Nature donnera à son fidèle le pouvoir de se transformer littéralement en un animal au choix du Prêtre pour une durée de 30 minutes, non modifiable (les 30 minutes doivent être faites : pas plus, pas moins)</p> <p>Loup : 5 PV – 1 esquive, 1 bascule, 1 coup rapide, 1 terreur 10 secondes. Frappe à 1 avec griffes.</p> <p>Aigle : 2 PV – 2 esquives, Dissimulation instantanée et à volonté (dans la forêt ou sur arbre). N'attaque pas.</p> <p>Renard : 3 PV – Vol à la tire (15 secondes), 1 esquive, 1 fuite 10 secondes. N'attaque pas. Si vous prévoyez vous transformer en animal, apportez un costume à enfiler lorsque la transformation se fera.</p>	<p><u>Cure :</u> En conjurant les pouvoirs libérateurs de Sylvar, le Prêtre sera en mesure de faire quitter du corps d'un Sylvarois pratiquement n'importe quelle impureté. Ainsi donc, à l'aide de cette prière, le Dévot Sylvarois pourra libérer des effets de la plupart des poisons, potions à effet néfaste, maladies, malédictions ou maléfices de nature magique ou non (douleur atroce, domination mentale, etc.) le corps d'un fidèle de Sylvar.</p>	<p><u>Rétablissement des forces :</u> Pour une Prêtre en plein combat avec les ennemis de la Divine Nature de Sylvar, il peut se montrer très utile, en cas de blessure, de faire en sorte de regagner l'égalité face à son adversaire. À l'usage de cette prière, le Dévot choisira une cible qui tombera instantanément au même nombre de points de Vie que lui.</p>
<i>Coût</i>	11 points de Foi	10 points de Foi	11 points de Foi

Prières Slans

Niveau 1 :

<i>Dogmes</i>	DÉBAUCHE	TRAVAIL	ROUTE
<i>Effets</i>	<p><u>Or des Fous :</u> Lorsque l'argent nous manque lors d'une partie de carte, il peut être plus qu'utile de pouvoir faire croire aux autres que les ressources monétaires sont toujours biens présentes en notre bourse. Suite à la prière, le Prêtre pourra faire apparaître un maximum de 1 PA qui semblera bien réelles (pouvant êtres touchées, pouvant quitter la main du Prêtre, etc.) mais qui disparaîtront après 5 minutes.</p>	<p><u>Travail acharné :</u> Les priants de Slanesh sont pour la plupart des gens travaillant qui méritent leurs soirées de débauches après leurs longues journées de travail. Le Prêtre pourra infuser un potentiel de travail immense chez une personne, le rendant apte à des prouesses autrefois inespérées, lui permettant de faire des confections artisanales ou des trouvailles qui sauront peut-être la motiver à travailler davantage.</p> <p>Après avoir récité sa prière, un fidèle de Slanesh choisi par le Prêtre verra l'une de ses habiletés de travail (Minage, Bricolage etc.), encore une fois choisie par le Prêtre, augmentée d'un niveau. S'il ne possédait pas l'habileté de travail, il l'acquiert au niveau 1.</p> <p>La prière prend fin une fois que le personnage ciblé a accompli une tâche reliée au métier ciblé ou au levé du soleil suivant s'il ne met pas la main à la pâte.</p>	<p><u>Fuite :</u> L'on ne sait jamais quel danger peut courir les routes. Brigands et Voleurs ne sont pas chose rare, et c'est pourquoi il est plus que prudent d'apprendre à connaître comme le fond de sa poche chacun des recoins d'un chemin.</p> <p>Après la prière, le Prêtre bénéficiera donc de la clairvoyance requise par la vision de tous ces raccourcis et pourra prendre la fuite, accompagné de quatre personnages vénéral Slanesh de son choix, pendant 15 secondes avant que ses adversaires ne puissent commencer à les poursuivre.</p>
<i>Coût</i>	3 points de Foi	3 points de Foi	3 points de Foi

Niveau 2 :

<i>Dogmes</i>	DÉBAUCHE	TRAVAIL	ROUTE
<i>Effets</i>	<p><u>Ivresse :</u> Simplement en récitant la prière, le Prêtre de Slanesh aura la possibilité de rendre une cible complètement saoule après l'avoir touché. Cette dernière ne pourra utiliser aucune habilité pour une durée de 15 minutes et devra absolument consommer au moins une autre bière dans les 10 minutes suivant la prière, à moins que le prix de celle-ci lui semble exagéré.</p>	<p><u>Ardeur :</u> Il y a des temps pour se reposer, et d'autres non. Après avoir fait appel à Slanesh, le Prêtre sera en mesure de redonner toute son ardeur et son potentiel à un priant de Slanesh pour lui permettre de persévérer et de continuer son dur labeur, peu importe ce qu'il est.</p> <p>Le fidèle de Slanesh choisi par le Prêtre récupérera toutes ses habiletés utilisables par cycle qu'il aura préalablement utilisé ce cycle-ci.</p>	<p><u>Cul de sac :</u> Après avoir invoqué la puissance de Slanesh, une cible de son choix qu'elle peut voir se verra incapable de quitter un lieu bien précis à plus de 50 mètres et ce, de façon inconsciente comme si chacun des chemins qu'elle prenait la ramenait inévitablement vers le lieu désigné par le Prêtre.</p> <p>La victime est donc prisonnière du cul de sac pour une durée de 30 minutes, après quoi elle pourra retrouver le moyen de revenir vers la destination désirée.</p>
<i>Coût</i>	6 points de Foi	6 points de Foi	7 points de Foi

Niveau 3 :

<i>Dogmes</i>	DÉBAUCHE	TRAVAIL	ROUTE
<i>Effets</i>	<p>Esprit Festif : Les Prêtres de Slanesh sont bien connus pour apporter la fête partout où ils passent. Après avoir récité la prière, toute eau à 4 mètres de lui sera transformée en une sorte d'alcool au choix du Prêtre. L'alcool qui était déjà présent dans la zone se verra béni par Slanesh et obtiendra donc des effets divins selon le désir du Prêtre. Donc, l'alcool divin aura une faculté parmi celles-ci :</p> <p>Fortifiant : Une choppe bue au complet redonnera 2 points de vie ne pouvant pas dépasser le maximum. Le nombre de bières nécessaires avant d'être Saoul est réduit de moitié.</p> <p>Téméraire : Une choppe bue au complet donnera l'habileté Courage, mais Saoulera immédiatement (Donc perte de toute autre habileté).</p> <p>Motivant : Une choppe bue au complet agit comme l'habileté « Motivation ». Le personnage infligera donc 1 dégât de plus au premier coup porté dans les 10 prochaines minutes. Cet alcool saoulera instantanément. (Donc perte de toute autre habileté).</p>	<p>Repos mérité : Après une dure journée de labeur et de travail acharné, il est finalement temps de faire le compte des ressources accumulées et durement gagnées... Certains Prêtres de Slanesh sont capables de créer de véritables objets venant s'ajouter à la récolte durement gagnée pendant la journée, redonnant espoir et cœur au ventre aux hommes acharnés.</p> <p>Le Prêtre pourra, à la suite de cette prière, créer entièrement et à partir de rien un lingot ou une récolte de bois de son choix (Parmi la liste dans la section appropriée du site qui se trouve dans la page des Roturiers).</p> <p>Au contraire de l'Or des fous, les objets créés de cette façon seront bels et biens réels, véritables donc reçus par Slanesh lui-même.</p> <p>Ne peut être utilisé qu'un maximum de deux fois par événements.</p>	<p>Changement d'apparence : Lorsque l'on a affaire dans une ville marchande et que l'on préfère passer inaperçu auprès de quelques personnes avec qui des ententes... fâcheuses se sont conclues par le passé, il peut être préférable de changer littéralement son apparence corporelle. Le Prêtre de Slanesh, en invoquant la puissance de son Dieu, pourra changer totalement d'apparence et se transformer des pieds à la tête en un nouvel être (se devant d'être humain). Le changement d'apparence durera 2 heures et n'apportera aucun avantage.</p> <p><i>Si vous prévoyez user de cette prière, apportez un costume à enfiler lorsque la transformation se fera.</i></p>
<i>Coût</i>	9 points de Foi	11 points de Foi	11 points de Foi