

Solunne, l'Île des légendes



LE
LIVRE
DES
MESSSES

2024

COMMENT CHOISIR SES MESSES

À chaque fois que le joueur achète l'habileté « Messe », il acquiert **3 points de messe (PM)** qu'il peut dépenser dans la liste décrivant les différentes messes ci-dessous. Les messes communes peuvent être prises par n'importe quel prêtre. Cependant, la messe reliée à une divinité peut seulement être achetée par un prêtre de ce dieu.

D'autres messes existent en jeu, mais la liste ci-dessous représente les messes de base.

COMMENT EFFECTUER UNE MESSE

Pour entamer une messe, il faut :

- Qu'il n'y ait aucun combat dans l'endroit où se produit la messe durant toute la durée. Si un combat éclate, la messe prend fin sans réussir.
- Chaque messe nécessite un nombre minimal de participant. Les participants ne sont pas obligés de prier le même dieu que le prêtre pour la plupart des messes. Certaines messes exigent cependant que les participants prient la même divinité.
- Il n'y a pas de limite d'utilisation des messes. Il faut cependant respecter les prérequis de chaque messe.

Messes communes

Messe de connections divine

Description: Au terme du rituel, tous les participants regagnent 5 points de karma

Pré requis : les participants doivent tous prier le même dieu

Temps: 30 minutes

Nombre minimum de participant: 2

Point de messe : 1

Messe de guérison

Description: cette messe octroi un bassin de guérison de points d'endurances. Chaque personne qui participe augmente le total d'UN point d'endurance. À la fin de la messe, le prêtre qui la dirige peut répartir les points d'endurances à guérir à travers tous les participants.

*À noter que cette messe ne stabilise pas un personnage tant qu'un point de guérison n'est pas reçu.

Temps: 30 minutes

Nombre minimum de participant: 2

Point de messe : 2

Messe de bénédiction

Description: à la fin de la messe, toutes les armes des participants porteront des coups «bénis» pendant la prochaine heure ou jusqu'à la fin du prochain combat.

Temps: 30 minutes

Nombre minimum de participant: 3

Point de messe : 1

Messe funéraire

Description: cette messe incite la mort à être plus clément envers une personne achevée.

Pré requis: la cible doit être morte depuis moins de 30 minutes quand cette messe débute.

La personne achevée doit prier le même dieu que le prêtre.

Temps: 30 minutes

Nombre minimum de participant: 2

Point de messe : 1

Messe de baptême

Description: permet de baptiser un ou plusieurs participants consentants. C'est une première étape dans l'accueil d'un nouveau croyant au sein d'un clergé. La foi des participants change pour la divinité devant laquelle ils ont été baptisés. À leur mort, l'esprit des participants rejoint cette divinité.

Pré requis: Ne pas avoir été préalablement baptisé.

Temps: 30 minutes

Nombre minimum de participant: 3

Point de messe : 1

Messe de mariage

Description: les deux personnes mariées acquièrent l'habileté chance tant que les deux sont en vie.

Pré requis: deux personnes consentantes qui n'ont jamais été marié avant.

Temps: 30 minutes

Nombre minimum de participant: 5

Point de messe : 2

Messe de communion

Description: à la fin de la messe, tous les participants doivent manger un peu de pain et boire. S'ils le font, ils gagnent 1 point d'endurance supplémentaire pour 1 heure, (premier point à être perdu et ne peut être guéris.)

Pré requis: du pain et de l'alcool(jus)

Temps: 30 minutes

Nombre minimum de participant: 3

Point de messe : 1

Messe de confirmation

Description: à la fin de la messe, tous ceux qui sont déjà baptisés par le même dieu gagnent l'habileté foi inébranlable temporairement. L'effet dure jusqu'à ce qu'un autre buff remplace celui. Cet effet compte donc comme un "buff" de source divine (<https://www.iledeslegendesgn.com/mecaniques/>).

Pré requis: Avoir été préalablement baptisé sous le même dieu

Temps: 60 minutes

Nombre minimum de participant: 3

Point de messe : 4

Messe d'exorcisme

Description: à la fin de la messe, la personne exorcisée tombe à l'agonie. Si la cible était sous l'effet d'une possession, celle-ci prend fin. Si la cible n'est pas soignée dans les 5 minutes suivants la fin de la messe, elle meurt.

Pré requis: le symbole divin d'un dieu, de l'eau bénie et de l'encens

Temps: 30 minutes

Nombre minimum de participant: 6

Point de messe : 2

Messe de pardon

Description: à la fin de la messe, les participants sont tous sous l'effet de la prière bénédiction mineure.

Pré requis: avoir été préalablement baptisé sous le même dieu

Temps: 30 minutes

Nombre minimum de participant: 3

Point de messe : 1

Messe du temple

Description: à la fin de la messe, la pièce où la messe a été faite devient un temple consacré. Les prières et les messes faites au même dieu qui consacrent le temple prennent la moitié moins de temps à lancer pour le reste de l'évènement. Les prières doivent être lancées à l'intérieur du temple pour bénéficier de cet effet. Cette messe est active pour un événement seulement.

Le temple doit avoir une taille minimum qui doit être validée avec l'animation.

Pré requis: le symbole divin du dieu, 1 chandelle par mètre carré arrondis vers le haut.

Temps: 60 minutes

Nombre minimum de participant: 3

Point de messe : 3

Messe de Zora

Messe solaire

Description: à la fin de la messe, une personne zoratiennne choisie par le prêtre gagne des points de karma équivalant au nombre de participants pour 24h. Les points sont temporaires et ne peuvent pas être récupérés.

Temps: 30 minutes

Pré requis: peut seulement être fait au zénith (midi).

Nombre minimum de participant: 3

Point de messe : 3

Messe d'Uter

Messe magique

Description: à la fin de la messe, tous les participants regagnent 5 points de mana.

Temps: 30 minutes

Pré requis: 1 pierre de lune par messe

Nombre minimum de participant: 2

Point de messe : 3

Messe de Ramu

Messe de Force

Description: à la fin de la messe, tous les participants gagnent un point de force pendant 24h. Ne compte pas comme une augmentation

(<https://www.iledeslegendesgn.com/mecaniques/>).

Pré requis : les participants doivent tous prier Ramu

Temps: 30min

Nombre minimum de participant: 3

Point de messe : 3

Messe de Mentier

Messe de prévision

Description: à la fin de la messe, l'officiant pose une question à voix haute sur une action à entreprendre. Les participants obtiendront une réponse de l'animation quant à leur question. Plus le nombre de participants est élevés, plus la réponse sera précise.

Temps: 30min

Pré requis: 1 sablier

Nombre minimum de participant: 3

Point de messe : 3

Messe d'Éode

Messe des étoiles

Description: à la fin de la messe, les participants récupèrent 3 cartes d'astrologie et les participants qui non pas astrologie peuvent donner 1 carte à un autre participant astrologue

Temps: 30min

Pré requis: un homme, une femme et au moins un(e) gitan(e)

Nombre minimum de participant: 3

Point de messe : 3

Messe de Rotario

Messe de libre arbitre

Description: à la fin de la messe, tous les participants deviennent immunisés aux sorts et effets d'esprits pendant 6h.

Temps: 1 heure

Nombre minimum de participant: 3

Point de messe : 3

Messe de Narzul

Messe de la mort vivante

Description: permet de transformer une personne morte depuis moins de 24h en un mort vivant de niveau 2. Celle-ci peut parler et se déplacer normalement. Elle est la même personne qu'elle était avant et elle peut utiliser ses habiletés. Elle doit cependant obéir aux ordres du prêtre et ne peut rien faire pour désobéir à un ordre direct. Retire 5 points de karma permanent au prêtre tant que la personne est "vivante". À noter que le processus d'agonie et de mort est le même que pour une personne normale.

Voir l'animation pour les détails des habiletés d'un mort-vivant. L'effet sera rajouté sur la fiche du personnage.

Pré requis: 5 points de karma du prêtre, 5 chandelles.

Temps: 30 minutes

Nombre minimum de participant: 3
Point de messe : 3

Messe de Terra

Messe de protection

Description: à la fin de la messe, les participants reçoivent la protection de terra : ignore la première source de dégât physique peu importe sa source à chaque combat pendant 24h
Temps: 30min

Pré requis: une pierre de terra par participant qui sont consommés lorsque la cérémonie réussie.

Nombre minimum de participant: 3
Point de messe : 3

Messe de Zoter

Messe de la folie

Description: à la fin de la messe, chaque participant gagne une utilisation d'une habileté qui enrage ça cible. L'effet est : DIVIN, MENTAL, RAGE, 30 secondes. La portée de cette habileté est de 10 mètres. Elle compte également comme un buff DIVIN jusqu'à son utilisation.

Pré requis: Une pierre de Zoter (consommée lors du rituel).

Nombre minimum de participant: 3
Point de messe : 3