



# **Règles de prêtrise**

Version 2026

Introduction	3
La prêtrise	3
La dignité	3
Paliers de dignité	4
Les pratiques religieuses	4
Cérémonies	4
Cérémonies communes	5
Déremis	6
Prières	6
Empire Eternel	7
Prières	7
Nordiens	8
Prières	8

# Introduction

Akenlor est un monde de magie, mais pour ceux ne possédant pas le don, la possibilité de s'octroyer de puissants pouvoirs est tout de même possible, notamment dans la voie de la prêtrise. Les prêtres peuvent invoquer des bénédictions de leurs entités qui décideront ou non de leur accorder ce privilège en fonction de leur degré de dévotion.

La plupart des races possèdent des églises ou des cultes envers une ou plusieurs entités. Les entités d'Akenlor aiment particulièrement l'idolâtrie et sont très enclins à récompenser leurs ouailles, si ces derniers se montrent reconnaissants et dévots des bienfaits qui leurs sont distribués.

Les prêtres sont les officiants des cultes, ils ont la charge d'être les guides spirituels de leur communauté. Leur foi est totale et le dogme est leur vie.

Ils peuvent ainsi s'octroyer à eux ainsi qu'à leurs fidèles bien des bénédictions et même parfois être témoins de miracles.

Mais les entités sont capricieuses et leur patience est bien loin de celle des mortels. Ainsi les miracles sont d'une extrême rareté, les bénédictions subtiles et presque invisibles pour un œil inattentif.

Les réponses des entités sont un doux et léger murmure qu'il est facile de ne pas entendre au sein du vacarme de ses propres pensées.

Contrairement à la magie, la foi est une puissance qui tire son origine d'une dévotion aveugle, sans fondement palpable ni témoignage visuel fort.

Mais si la vénération offre des bienfaits, se détourner des entités ou les ignorer peut engendrer malédictions et fléaux, tous plus terribles les uns que les autres.

## La prêtrise

Lorsqu'un prêtre veut officier, il lui faut effectuer une scène RP réunissant le plus de fidèles possible, et ce dans le lieu de culte fixe qu'il aura préparé en conséquence.

Si un lieu de culte abandonné ou consacré à un autre culte est utilisé, alors il pourra être reconsacré. Mais attention, ces lieux étant généralement imbibés de pouvoir, cela peut entraîner des conséquences.

La foi n'est pas de la magie, il n'est donc pas possible de jeter des boules de feu ou de faire pleuvoir des torrents d'énergie arcanique sur les armées ennemies. En revanche rien n'empêche les prêtres de demander aux entités d'agir.

Les prêtres sont avant tout des guides spirituels qui ont comme devoir de dispenser les enseignements de leur divinité au plus de monde possible. Si les membres du cultes sont **dignes** et plaisent à leurs entités alors ils recevront probablement une bénédiction.

## La dignité

En fonction des actions des prêtres, la faction gagne ou perd des paliers de **dignité**. Ces paliers sont communs à toute la faction et chaque prêtre peut prétendre s'en servir tant que les entités sont satisfaites.

Diverses actions peuvent faire gagner des paliers de **dignité** ou en faire perdre.

Certaines scènes particulièrement démonstratives de foi et d'abnégation envers les entités peuvent faire gagner des paliers de **dignité**. Chaque palier de **dignité** gagné ou perdu est validé par votre orga de faction. Evidemment, se rendre particulièrement indigne ou blasphématoire peut faire rapidement perdre des paliers.

## Paliers de dignité

Avant de parler de l'utilisation des points de dignité, les joueurs doivent connaître les paliers de dignité existants.

Paliers de dignité	
4	Très heureux
3	Heureux
2	Satisfait
1	Insatisfait
0	Furieux

Par défaut, sauf indication contraire, vous débutez le jeu au palier **Satisfait**.

Si la faction atteint le palier **Furieux**, elle ne peut plus effectuer ni **prière**, ni **cérémonie** sauf la **cérémonie bénédiction divine**.

Seuls les personnages ayant la compétence **ordonnés** sont à même d'utiliser des paliers de dignité.

## Les pratiques religieuses

Afin d'utiliser les paliers de **dignité**, les prêtres peuvent organiser des cérémonies et des prières. Les règles encadrant ces deux pratiques sont précises et se doivent d'être respectées.

Type	Description
<b>Cérémonie</b>	Scène RP nécessitant la participation d'au moins 5 membres de la faction. Elle doit durer au moins 5 minutes et être dédiée à l'entité que vénère le prêtre. Les effets de plusieurs cérémonies différentes ne sont pas cumulables sur une même personne. Une cérémonie à la fois par lieu de culte.
<b>Prière</b>	Nécessite de déclamer à haute voix une prière de 15 secondes minimum, suivant les coutumes de la faction (disponible uniquement via la guilde). Les effets d'une prières ne peuvent agir que sur des fidèles de votre religion.
<b>Profanation</b>	Une profanation est une scène RP d'1 minute permettant de désacraliser un lieu de culte consacré.

### Cérémonies

En effectuant des **cérémonies** les prêtres peuvent réaliser des actes de foi afin d'obtenir des effets précis. Certains de ces actes sont communs à toutes les factions pratiquant la prêtrise, d'autres sont différent selon les factions et selon les entités (disponibles en annexe de prêtrise de faction). Les **cérémonies**, doivent être réalisée dans un lieu de culte consacré.

## Cérémonies communes

Rang	Nom et effet	Restriction
-	<b>Bénédition divine</b> Une <b>bénédition divine</b> est une <b>cérémonie</b> permettant de quitter le palier furieux pour passer au palier insatisfait.	Nécessite un sacrifice propre à votre culte et devra être validé par votre orga de faction.
-	<b>Consécration</b> Une consécration est une <b>cérémonie</b> permettant de créer un lieu de culte consacré.	Doit être validé par votre orga de faction.
1	<b>Offrande</b> Le palier de dignité de la faction monte de 1.	Nécessite un lieu de culte consacré. Une fois par demi-journée et par prêtre.
2	<b>Résilience</b> 5 participants à la <b>cérémonie</b> , choisis par le prêtre obtiennent l'effet suivant : confère 1 point d'armure (PA) lors du prochain combat.	Nécessite un lieu de culte consacré. Une fois par demi-journée et par prêtre. Consomme 3 paliers de dignité.

## Prières communes

Rang	Nom et effet	Restriction
0	<b>Détection du Divin</b> Le clerc perçoit la manifestation du divin émanant d'un objet, d'une personne ou de tout élément ciblé. Portée : 3 mètres	Cette capacité ne peut être utilisée qu'en présence de son orga de faction.