

Bible des invocations d'Anoras

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Mineure	Arme bénie	Au contact	1 objet	5 minutes	Bénit l'arme de la cible permettant de porter une attaque qui inflige +1 PD/PM.
Prière	Mineure	Arme envoûtée	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de magie pour porter une attaque magique/PM.
Prière	Mineure	Armure bénie	Au contact	1 objet	5 minutes	Bénie l'armure ou les vêtements de la cible qui reçoit +1 PV/PM.
Prière	Mineure	Barrière mentale	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Crée une barrière magique qui protège la cible contre les sorts profanes de forme spécialisée Mentem et de niveau de puissance primaire.
Prière	Mineure	Bénédiction	Au contact	1 objet	30 minutes	Bénit de l'eau pour fin de cérémonies ou pour blesser certaines créatures du mal ou du bien. Le coût de la prière en PM est nul.
Prière	Mineure	Bouclier	Au contact	1 être	5 minutes	Crée un bouclier magique autour de la cible qui reçoit +2 PV/PM contre les attaques reçues des armes de jet, de distance et à feu.
Prière	Mineure	Bravoure	Au contact	1 être	5 minutes	Inspire la bravoure à la cible qui reçoit +1 PV/2 PM et est également immunisé contre toute forme de peur, autant naturelle, profane et divine.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Mineure	Cicatrisation	Au contact	1 être	1 minute/PM	Accélère la cicatrisation de la cible qui récupère +3 PV/minute pendant la durée de la prière.
Prière	Mineure	Connaissance des maladies	Au contact	1 être ou 1 objet	30 minutes	<p>Octroi au religieux une connaissance des maladies qui lui permet de détecter leur présence et leur type et d'en faire la rémission pendant la durée de la prière.</p> <p>Détecte le type de maladie pour 1 PM. Rémission des maladies type 1 pour 2 PM. Rémission des maladies type 2 pour 4 PM. Rémission des maladies type 3 pour 6 PM.</p>
Prière	Mineure	Connaissance des poisons	Au contact	1 être ou 1 objet	30 minutes	<p>Octroi au religieux une connaissance des poisons qui lui permet de détecter leur présence et leur type et d'en faire le ralentissement pendant la durée de la prière.</p> <p>Détecte le type de poison pour 1 PM. Ralentit les poisons type 1 pour 2 PM. Ralentit les poisons type 2 pour 4 PM. Ralentit les poisons type 3 pour 6 PM.</p>
Prière	Mineure	Dissipation divine	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	Instantanée	Dissipe les effets d'une seule prière divine mineure connue par le religieux sur la cible pour 6 PM.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Mineure	Entorse	À la vue	1 être	5 minutes/PM	Inflige une entorse dans le membre de la cible qui subit 1 PD/2 PM. Si c'est un bras, la cible ne peut plus utiliser d'arme ou de bouclier. Si c'est une jambe, la cible ne peut plus courir et doit boiter.
Prière	Mineure	Esquive	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Confère une agilité à la cible qui lui permet d'éviter les dégâts de la première attaque physique reçue, excepté les dégâts d'une attaque surprise.
Prière	Mineure	Force	Au contact	1 être	5 minutes	Confère une force à la cible qui inflige+2 PD sur une attaque portée/2 PM.
Prière	Mineure	Glyphe de garde	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	30 minutes/PM	<p>Crée un symbole divin qui alarme le religieux par un puissant signal sonore lorsque quelqu'un atteint la cible.</p> <p>Le joueur doit laisser un papier indiquant le glyphe de garde sur la cible et l'individu atteignant la dite cible doit révéler sa présence en criant son nom.</p>
Prière	Mineure	Lumière	Au contact	1 objet	10 minutes/PM	Permet l'utilisation d'une source de lumière telle une lampe de poche, celle-ci peut-être allumée et fermée autant de fois que voulu.
Prière	Mineure	Peur	À la vue	1 être	1 minute/PM	Inspire la peur à la cible, celle-ci devant se tenir à distance de vue du religieux.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Mineure	Piège	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	<p>Crée un piège magique qui fait subir 6 PD magique sur quiconque touchant la cible excepté le religieux.</p> <p>Le joueur doit laisser un papier sur la cible décrivant les effets du piège ainsi que l'heure de fin de la prière.</p>
Prière	Mineure	Punition	À la vue	1 être	Instantanée	Punie la cible qui subit 1 PD/PM.
Prière	Mineure	Refuge	Au contact	1 être	1 minute/PM	Crée une défense magique sur la cible où aucun adversaire ne peut l'attaquer mais la cible ne peut ni attaquer, ni bouger.
Prière	Mineure	Résistance contre l'acide	Au contact	1 être	5 minutes	Octroi à la cible une résistance contre l'acide en ajoutant +2 PV/PM contre les dégâts d'acide seulement.
Prière	Mineure	Résistance contre le feu	Au contact	1 être	5 minutes	Octroi à la cible une résistance contre le feu en ajoutant +2 PV/PM contre les dégâts de feu seulement.
Prière	Mineure	Résistance contre le froid	Au contact	1 être	5 minutes	Octroi à la cible une résistance contre le froid en ajoutant +2 PV/PM contre les dégâts de froid seulement.
Prière	Mineure	Résistance contre l'électricité	Au contact	1 être	5 minutes	Octroi à la cible une résistance contre l'électricité en ajoutant +2 PV/PM contre les dégâts d'électricité seulement.
Prière	Mineure	Sanctification	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Sanctifie une cible où aucun mort vivant mineur ne peut l'attaquer. Si la cible porte une action offensive, la prière est annulée.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Mineure	Sauvegarde divine	Au contact	1 être	5 minutes	Protège la cible des effets d'une prière mineure spécifique connue par le religieux. Le coût de la prière est de 6 PM.
Prière	Mineure	Soin	Au contact	1 être	Instantanée	Soigne la cible de +2 PV/PM.
Prière	Mineure	Vue divine	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	Instantanée	Décèle la présence de magie divine seulement sur la cible. Dépense la présence de magie pour 1 PM. Identifie le niveau de puissance pour 3 PM. Identifie les effets de la magie pour 6 PM.
Prière	Majeure	Arme sacrée	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de magie pour porter une attaque magique/PM.
Prière	Majeure	Arme sainte	Au contact	1 objet	5 minutes	Sanctifie l'arme de la cible permettant de porter une attaque qui inflige +1 PD/PM.
Prière	Majeure	Armure sainte	Au contact	1 objet	5 minutes	Sanctifie l'armure ou les vêtements de la cible qui reçoit +1 PV/PM.
Prière	Majeure	Aura de bravoure	Au contact	1 être/3 PM	5 minutes	Crée une aura de bravoure sur les cibles qui reçoivent +5 PV et sont également immunisé contre toute forme de peur, autant naturelle, profane et divine.
Prière	Majeure	Châtiment	À la vue	1 être	Instantanée	Châtie la cible qui subit 1 PD/PM.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Majeure	Consécration	Au contact	1 lieu	3 minutes/PM	<p>Consacre une cible où aucun mort vivant mineur et majeur ne peut atteindre sous peine de subir 3 PD. La zone est de 5 pas par 5 pas et doit être physiquement délimitée.</p> <p>Si un être protégé par la cible porte une action offensive, la prière est annulée. Tout être protégé quittant la cible ne peut plus y retourner pour y être protégé de nouveau.</p>
Prière	Majeure	Défense divine	Au contact	1 être	5 minutes	<p>Protège la cible des effets d'une prière majeure spécifique connue par le religieux. Le coût de la prière est de 12 PM.</p>
Prière	Majeure	Embuscade	Au contact	1 objet ou 1 lieu	3 minutes/PM	<p>Crée un piège magique qui fait subir 6 PD magique sur quiconque touchant la cible ainsi que les deux autres individus les plus proches excepté le religieux. Les victimes sont également immobilisées pour 5 minutes mais elles peuvent malgré tout se défendre si attaqué. Elles sont libérées si elles reçoivent le moindre dégât.</p> <p>Le joueur doit laisser un papier sur la cible décrivant les effets du piège ainsi que l'heure de fin de la prière.</p>

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Majeure	Fracture	À la vue	1 être	5 minutes/PM	Inflige une fracture dans le membre de la cible qui subit 1 PD/3 PM. Si c'est un bras, la cible ne peut plus l'utiliser. Si c'est une jambe, la cible ne peut plus se déplacer sans l'aide de quelqu'un.
Prière	Majeure	Guérison	Au contact	1 être	Instantanée	Guéri la cible de +2 PV/PM.
Prière	Majeure	Instinct	Au contact	1 être	3 minutes/PM	Confère un instinct à la cible qui lui permet d'éviter les dégâts de la première attaque reçue, peut importe la source.
Prière	Majeure	Muraille mentale	Au contact	1 être	3 minutes/PM	Crée une muraille magique qui protège la cible contre les sorts profanes de forme spécialisée Mentem et de niveau de puissance secondaire.
Prière	Majeure	Régénération	Au contact	1 être	1 minute/PM	Accélère la cicatrisation de la cible qui récupère +3 PV/minute pendant la durée de la prière.
Prière	Majeure	Rempart	Au contact	1 être	5 minutes	Crée un rempart magique autour de la cible qui reçoit +2 PV/PM contre les attaques reçues des armes de jet, de distance et à feu.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Majeure	Restauration	Au contact	1 être	1 minute/PM	Guéri instantanément la cible des effets d'une blessure physique (saignement, ankylose, entorse, fracture, pourrissement), d'une afflications relative à la fatigue (affaiblissement, épuisement) et aux sens (cécité, mutisme, surdit�). De plus, la cible est immunis�e de tous ces effets pendant la dur�e de la pri�re.
Pri�re	Majeure	Sanctuaire	Au contact	1 �tre/3 PM	5 minutes	Cr�e une d�fense magique sur les cibles o� aucun adversaire ne peuvent les attaquer mais les cibles ne peuvent ni attaquer, ni bouger. Il est � noter que chacun doit rester � proximit� du religieux.
Pri�re	Majeure	Sens du guerrier	Au contact	1 �tre	5 minutes	Conf�re le sens du guerrier � la cible qui inflige+2 PD sur une attaque port�e/2 PM.
Pri�re	Majeure	Sentinelle de garde	Au contact	1 �tre, 1 objet ou 1 lieu	30 minutes/PM	Cr�e une sentinelle divine qui alarme le religieux par un puissant signal sonore lorsque quelqu'un atteint la cible. Celle-ci est �galement paralys�e pendant 5 minutes. Le joueur doit laisser un papier indiquant la sentinelle de garde sur la cible et l'individu atteignant la dite cible doit r�v�ler sa pr�sence en criant son nom.
Pri�re	Majeure	Suppression divine	Au contact	1 �tre, 1 objet ou 1 lieu	Instantan�e	Dissipe les effets d'une seule pri�re divine majeure connue par le religieux sur la cible pour 12 PM.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Miracle	Mineure	Guerrier	À la vue	2 êtres/niveau du religieux	30 minutes	<p>Les cibles sont imprégnées de l'âme d'un guerrier suprême d'Anoras leur procurant les pouvoirs suivants :</p> <p>+2 PD sur les attaques physiques portées Immunité contre toute forme de peur</p>
Miracle	Majeure	Général	À la vue	3 êtres/niveau de religieux	1 heure	<p>Les cibles sont imprégnées de l'âme d'un général ultime d'Anoras leur procurant les pouvoirs suivants :</p> <p>+2 PD sur les attaques physiques portées +10 PV de protection Immunité contre toute forme de peur Immunité contre tous les sorts de forme Mentem de tout niveau de puissance</p>