

Bible des invocations de Bémial

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	Bénédictio	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	Cache	Au contact	1 objet	5 minutes/PM	Cache un objet sur le religieux qui ne peut être découvert avec une fouille.
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	Confusion	À la vue	1 être	1 minute/PM	Engendre une confusion dans l'esprit de la cible qui l'empêche de combattre mais celle-ci peut malgré tout se défendre si attaqué.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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	<p>Dissipe les effets d'une seule prière divine mineure connue par le religieux sur la cible pour 6 PM.</p>

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	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	Messenger	Illimitée	1 être	5 minutes/PM	<p> invoque un messenger divin permettant au religieux de délivrer un message à sens unique à la cible.</p> <p>Le joueur se place hors jeu pour le délivrer le message à la marche et ceci doit être fait avant la fin de la durée de la prière.</p>
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	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	Rétrovision	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	10 ans/PM	Sonde le passé de la cible afin de connaître une information spécifique à l'aide d'une question précise. Une réponse est obtenue seulement si elle s'applique entre le moment présent et la durée de la prière.
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	Subterfuge	À la vue	1 être	5 minutes	Influence les perceptions de la cible qui croit alors les dires du religieux. Le joueur doit déclarer un challenge roche/papier/ciseau pour chaque subterfuge effectué pendant la durée de la prière. Succès sur un challenge gagné pour 1 PM. Succès sur un challenge gagné ou un challenge égal pour 3 PM. Succès assuré pour 6 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. Détection 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	Apparence illusoire	Au contact	Le religieux	3 minutes/PM	Génère une illusion sur le religieux changeant totalement son apparence et sa voix pour incarner n'importe quel individu ou créature déjà rencontré de taille variant entre 3 et 9 pieds. Par exemple, le religieux pourrait se faire passer pour le chef d'un groupe.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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	Châtiment	À la vue	1 être	Instantanée	Châtie la cible qui subit 1 PD/PM.
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	Protège la cible des effets d'une prière majeure spécifique connue par le religieux. Le coût de la prière est de 12 PM.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Majeure	Discrétion	Au contact	Le religieux	3 minutes/PM	Genère une illusion sur une zone de 5 pas par 5 pas permettant aux individus présent dans la zone de se fondre dans l'environnement. Seule la magie peut déceler la présence des individus cachés. Il est à noter que le son n'est pas dissimuler par la prière et les individus peuvent donc être entendus s'ils parlent.
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	Oubli	Au contact	1 être	3 minutes/PM	Efface complètement tous les événements de la mémoire de la cible qui a eu lieu entre le moment présent et la durée de la prière.
Prière	Majeure	Prière silencieuse	Au contact	Le religieux	3 minutes/PM	Permet de lancer une prière mineure connue instantanément sans faire la récitation de la prière. Pour ce faire, l'invocation de la prière silencieuse est effectuée suivi de la prière mineure voulue. La prière mineure choisie peut ensuite être utilisé à tout instant pendant la durée de la prière silencieuse.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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.
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, surdité). De plus, la cible est immunisée de tous ces effets pendant la durée de la prière.
Prière	Majeure	Sanctuaire	Au contact	1 être/3 PM	5 minutes	Crée une défense magique sur les cibles où aucun adversaire ne peuvent les attaquer mais les cibles ne peuvent ni attaquer, ni bouger. Il est à noter que chacun doit rester à proximité du religieux.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Majeure	Sentinelle de garde	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	30 minutes/PM	<p>Crée une sentinelle divine qui alarme le religieux par un puissant signal sonore lorsque quelqu'un atteint la cible. Celle-ci est également paralysée pendant 5 minutes.</p> <p>Le joueur doit laisser un papier indiquant la sentinelle de garde sur la cible et l'individu atteignant la dite cible doit révéler sa présence en criant son nom.</p>
Prière	Majeure	Suggestion	À la vue	1 être	3 minutes/PM	<p>Influence les actions d'une personne, ou d'une créature terrestre à l'intelligence moyenne, à l'aide d'une phrase impérative, courte et concise.</p> <p>La suggestion peut avoir lieu immédiatement ou se produire à un moment précis en spécifiant une condition. Dans ce cas-ci, la prière se termine lorsque la condition se produit ou lorsque la durée est terminée.</p> <p>La suggestion ne peut demander quoi que ce soit qui met la vie de la cible en danger sinon la suggestion ne fonctionne pas.</p>
Prière	Majeure	Suppression divine	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	Instantanée	Dissipe les effets d'une seule prière divine majeure connue par le religieux sur la cible pour 12 PM.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Miracle	Mineure	Cape du mystère	À la vue	2 êtres/niveau de religieux	30 minutes	Les cibles sont complètement invisibles tant qu'elles sont immobiles et qu'elles ne portent pas d'actions offensives. Celles-ci peuvent se déplacer à leur guise mais sont visible pendant leur déplacement. Par contre, une fois de nouveau immobile, ils redeviennent invisibles.
Miracle	Majeure	Masque du subterfuge	Au contact	Le religieux	1 heure	Le religieux change totalement d'apparence et de voix pour ressembler à n'importe quel individu. Ce dernier est complètement oublié de quiconque et passera pour un imposteur si le religieux et celui-ci sont tous deux présents au même endroit.