

Bible des invocations de Jassad

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Mineure	Altération	À la vue	1 objet	Permanente	Altère la structure d'une arme ou d'une armure pour la rendre plus inoffensive. Rouille une arme pour -1 PD/2 PM. Rouille une armure pour -3 PV/2 PM. Enraille une arme à feu pour 3 PM.
Prière	Mineure	Apaisement	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Annule toute forme de peur et supprime tout désir d'agression, soit instantanément ou pendant la durée de la prière.
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	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.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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	Charme	À la vue	1 être	5 minutes/PM	<p>Charme une personne, ou une créature terrestre à l'intelligence moyenne, afin de le rendre amical envers le religieux.</p> <p>La cible doit agir simplement comme si elle était le meilleur ami du religieux, ce qui interdit donc de demander quoi que ce soit qui met sa vie en danger ou qui va totalement à l'encontre de ses principes sinon le charme est rompu.</p>
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>

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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	Conviction	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	Instantanée	Démontre la conviction du religieux en transférant 1 PM/PM à la cible. Si applicable, la cible peut dépasser son maximum de PM.
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.
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.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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	Inspiration	Au contact	1 être	5 minutes	<p>Inspire grandement la cible augmentant ainsi le niveau d'expertise des aptitudes de toutes ses classes civiles.</p> <p>Aptitude de niveau 1 à 2 pour 1 PM. Aptitude de niveau 2 à 3 pour 3 PM. Aptitude de niveau 3 à 4 pour 4 PM. Aptitude de niveau 4 à 5 pour 6 PM.</p>
Prière	Mineure	Lumière	Au contact	1 objet	10 minutes/PM	<p>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.</p>
Prière	Mineure	Peur	À la vue	1 être	1 minute/PM	<p>Inspire la peur à la cible, celle-ci devant se tenir à distance de vue du religieux.</p>
Prière	Mineure	Punition	À la vue	1 être	Instantanée	<p>Punie la cible qui subit 1 PD/PM.</p>

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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.
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.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Mineure	Sommeil	À la vue	1 être	1 minute/PM	Plonge la cible dans un sommeil pendant la durée de la prière. La cible se réveille si elle est secouée plus de 30 secondes ou si elle reçoit le moindre dégât.
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 de 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	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	Désarmement	À la vue	1 être	Instantanée	<p>Désarme la cible de ses armes en main, incluant le bouclier si applicable.</p> <p>Échappe toute arme en main et bouclier porté pour 3 PM. Lance une arme de toutes ses forces dans la direction au choix du religieux pour 6 PM. Lance une arme dans la main du religieux pour 12 PM.</p>

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Majeure	Dévotion	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	1 heure	Démontre la dévotion du religieux en transférant 1 PM/PM à la cible. Si applicable, la cible peut dépasser son maximum de PM. De plus, la cible est grandement inspirée par le religieux et toutes ses aptitudes de classes civiles sont augmentées d'un niveau pendant la durée de la prière.
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	Matraque	À la vue	1 être	5 minutes	Octroi au religieux une matraque divine qui permet d'infliger 2 PD de coup assommant/PM.
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	Sentinelle de garde	Au contact	1 �tre, 1 objet ou 1 lieu	30 minutes/PM	<p>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.</p> <p>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.</p>
Pri�re	Majeure	S�r�nit�	� la vue	1 �tre/3 PM	5 minutes	Inspire la s�r�nit� aux cibles qui ne d�sirent plus combattre. La pri�re est rompue si elles sont attaqu�es par quiconque.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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.
Miracle	Mineure	Unification	À la vue	2 êtres/niveau de religieux	30 minutes	<p>Les cibles sont totalement apaisées, supprimant ainsi tout désir d'agression. Ces dernières ont un sentiment de sérénité les inspirant à régler leurs différents.</p> <p>Le religieux inspire également une confiance totale envers toutes les cibles et elles écoutent tout ce qu'il a dire. Les cibles se défendent malgré tout si attaqué.</p>
Miracle	Majeure	Illumination	À la vue	3 êtres/niveau de religieux	1 heure	<p>Les cibles sont divinement inspirées leur procurant les pouvoirs suivants :</p> <p>Niveau maximum dans toutes les aptitudes de leurs classes civiles</p> <p>Niveau 1 dans l'aptitude inconnue d'une classe civile de son choix</p>