

# Bible des invocations de Kerfadek

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	Arme glaciale	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de froid intense pour porter une attaque de glace/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.
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.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Mineure	Boussole	Au contact	1 être	5 minutes/PM	<p>Dirige la cible vers une destination précise sans embûche et permet donc d'éviter sans conséquence soit un combat ou soit un piège pendant la durée de la prière.</p> <p>Au premier combat ou piège rencontré seulement, le joueur se place hors jeu, les deux bras levés, le temps de quitter l'endroit.</p>
Prière	Mineure	Cicatrisation	Au contact	1 être	1 minute/PM	<p>Accélère la cicatrisation de la cible qui récupère +3 PV/minute pendant la durée de la prière.</p>
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	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.
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>

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Mineure	Lance de glace	À la vue	1 être	Instantanée	Crée une lance de glace propulsée sur la cible qui subit 1 PD de glace/PM.
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.
Prière	Mineure	Protection contre le froid	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Protège la cible du froid qui subit la moitié des dégâts de froid reçu.
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.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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.
Prière	Mineure	Voilure	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Engendre une voilure magique sur cible qui protège de la moitié des dégâts de l'eau, de l'air et de l'électricité mais qui subit le double des dégâts de feu.
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	Arme de froid divin	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de froid pour porter une attaque de glace/PM.
Prière	Majeure	Arme sacrée	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de magie pour porter une attaque magique/PM.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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.
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.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Majeure	Guide	Au contact	1 être	3 minutes/PM	<p>Guide la cible vers une destination précise sans embûche et permet donc d'éviter sans conséquence tout combat et tout piège pendant la durée de la prière.</p> <p>À chaque combat ou piège rencontré, le joueur se place hors jeu, les deux bras levés, le temps de quitter l'endroit.</p>
Prière	Majeure	Immunité contre le froid	Au contact	1 être	3 minutes/PM	Immunise complètement la cible du froid qui ne subit aucun dégât de froid reçu.
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, surdit�). De plus, la cible est immunis�e de tous ces effets pendant la dur�e de la pri�re.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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.
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	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.
Prière	Majeure	Tempête de grêle	À la vue	Tous les êtres sous la pluie excepté le religieux	Instantanée	Transforme une pluie existante en tempête de grêle et tous ceux exposés subissent 1 PD/PM excepté le religieux.
Prière	Majeure	Trident de glace	À la vue	1 être	Instantanée	Crée un trident de glace propulsée sur la cible qui subit 1 PD de glace/PM.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Miracle	Mineure	Navigateur	À la vue	2 êtres/niveau de religieux	30 minutes	Les cibles sont conduits à bon port vers la destination voulue, évitant ainsi tout combat et tout piège durant leur voyage. Les joueurs se placent hors jeu, les deux bras levés, pour se rendre à leur destination.
Miracle	Majeure	Déluge glacial	À la vue	3 êtres/niveau de religieux	1 heure	<p>Ce miracle cible à la fois un groupe d'alliés et un groupe d'ennemis.</p> <p>Dans un premier lieu, les cibles alliées reçoivent une immunité à tous les sorts de forme Aquam de tout niveau de puissance.</p> <p>Dans un second temps, le religieux invoque un déluge de glace ultime qui inflige 2 PD/niveau de religieux sur les cibles ennemies qui sont également paralysées, complètement frigorifiées pendant 1 minute/niveau de religieux. Il est à noter que ce pouvoir peut être utilisé une seule fois à tout moment pendant la durée du miracle.</p>