

Bible des invocations de Lexar

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Mineure	Altruisme	Au contact	1 être	5 minutes/PM	<p>Démontre l'altruisme du religieux en transférant 1 PV/PV à la cible. Cette dernière peut dépasser son maximum de PV.</p> <p>Tous les PV excédants de la cible sont perdus une fois la durée de la prière terminée. Les PV perdus du religieux ne peuvent être récupéré que par la magie divine.</p>
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	Bénit l'armure ou les vêtements de la cible qui reçoit +1 PV/PM.
Prière	Mineure	Barrière physique	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Crée une barrière magique qui protège la cible contre les sorts profanes de forme spécialisée Corpus 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.

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	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>

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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>
Prière	Mineure	Justice	Au contact	1 être	5 minutes	<p>Accorde la justice à la cible qui lui permet de retourner les dégâts reçus contre son assaillant.</p> <p>La cible retourne jusqu'à 1 PD/PM reçu, la prière se terminant lorsque ce nombre de PD est atteint ou lorsque la durée est terminée.</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.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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	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.
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.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Mineure	Sixième sens	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Confère un sixième sens à la cible qui est protégé contre les dégâts de la première attaque reçue.
Prière	Mineure	Soin	Au contact	1 être	Instantanée	Soigne la cible de +2 PV/PM.
Prière	Mineure	Vérité	À la vue	1 être	Instantanée	Détermine si la cible dit la vérité ou ment à une question précise. Le joueur doit déclarer un challenge roche/papier/ciseau. 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	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.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Majeure	Aura de justice	Au contact	1 être	5 minutes	<p>Crée une aura de justice autour de la cible qui retourne les dégâts reçus en plus de forcer la victime à arrêter son attaque contre elle. Si la victime est attaquée par la cible, la prière se termine.</p> <p>La cible retourne jusqu'à 1 PD/2 PM reçu, la prière se terminant lorsque ce nombre de PD est atteint ou lorsque la durée est terminée.</p>
Prière	Majeure	Bienveillance	Au contact	1 être/3 PM	5 minutes	<p>Accorde la bienveillance du religieux en protégeant les cibles des dégâts de la première attaque reçue. Le religieux est épuisé pendant 30 minutes et ne peut plus se déplacer sans l'aide de quelqu'un.</p>
Prière	Majeure	Châtiment	À la vue	1 être	Instantanée	<p>Châtie la cible qui subit 1 PD/PM.</p>
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>

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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.
Prière	Majeure	Muraille physique	Au contact	1 être	3 minutes/PM	Crée une muraille magique qui protège la cible contre les sorts profanes de forme spécialisée Corpus et de niveau de puissance secondaire.
Prière	Majeure	Prison	À la vue	1 être	3 minutes/PM	Crée une prison magique autour de la cible qui ne peut plus se déplacer. La cible ne peut ni attaqué, ni être attaqué par quiconque.
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, 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.
Prière	Majeure	Sentinelle de garde	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	30 minutes/PM	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. 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.
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
Prière	Majeure	Vue réelle	Au contact	Le religieux	3 minutes/PM	Octroi au religieux une vue magique lui permettant de déceler les individus cachés par l'aptitude de camouflage dans la forêt et dissimulation urbaine ainsi que les individus cachés par toute forme de magie.
Miracle	Mineure	Champion	À la vue	2 êtres/niveau de religieux	30 minutes	Les cibles sont imprégnées de l'âme d'un champion suprême de Lexar leur procurant les pouvoirs suivants : +2 PV/niveau de religieux Protection contre les attaques portées par les armes de distance et les armes à feu ainsi que les attaques surprises
Miracle	Majeure	Chevalier	À la vue	3 êtres/niveau de religieux	1 heure	Les cibles sont imprégnées de l'âme d'un chevalier ultime de Lexar leur procurant les pouvoirs suivants : Retour de chacun des dégâts reçus aux attaquants, sauf si les dégâts reçus achèvent les assaillants Prière mineure Vérité Prière majeure Vue réelle Immunité contre tous les sorts de forme Corpus de tout niveau de puissance