

Bible des invocations de Majesk

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	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	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.

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	Foudre	À la vue	1 être	Instantanée	Crée une foudre envoyée sur la cible qui subit 1 PD électrique/PM.
Prière	Mineure	Glyphe de garde	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	30 minutes/PM	Crée un symbole divin qui alarme le religieux par un puissant signal sonore lorsque quelqu'un atteint la cible. 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.
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	Présage	Au contact	Le religieux	1 nuit	<p>Entre en contact avec le monde des esprits pour obtenir un présage sur les 24 prochaines heures. La vision se produit pendant la durée de la prière.</p> <p>Une question précise révélant une réponse oui/non pour 3 PM.</p> <p>Une question générale révélant une vision imagée pour 6 PM.</p>
Prière	Mineure	Protection contre l'électricité	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Protège la cible de l'électricité qui subit la moitié des dégâts d'électricité 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.
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.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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	Vent protecteur	Au contact	1 être	1 minute/PM	Crée un vent protecteur permettant de maintenir tout les individus à moins 5 pas de la cible.
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.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Mineure	Vue spirituelle	Au contact	Le religieux	5 minutes/PM	<p>Invoque un esprit mineur qui permet au religieux de partager sa vue pendant la durée de la prière. L'esprit ne permet aucune communication ni aucune autre action.</p> <p>La forme de l'esprit est visible mais intangible et ne peut donc être attaqué qu'avec des sorts profanes de forme spécialisée Spiritus ou des armes magiques. Si tel est le cas, la vue du magicien quitte immédiatement l'esprit.</p>
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	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	Immunité contre l'électricité	Au contact	1 être	3 minutes/PM	Immunise complètement la cible de l'électricité qui ne subit aucun dégât d'électricité reçu.
Prière	Majeure	Rafale	À la vue	1 être	Instantanée	Créer une rafale de vent sur la cible qui est repoussée au sol à 15 pas et subit également 1 PD/2 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.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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.
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>

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Majeure	Spiritisme	Illimitée	1 être	10 ans/PM	Entre en contact avec l'âme d'un mort éternel, soit dans le plan de son dieu ou soit dans le grand tourbillon éternel, pour dialoguer pendant 10 minutes. La mort éternelle de la cible doit avoir eu lieu entre le moment présent et la durée de la prière.
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 électrique	À la vue	1 être	Instantanée	Crée une tempête électrique envoyée sur la cible qui subit 1 PD électrique/PM.
Prière	Majeure	Voyage spirituelle	Au contact	Le religieux	3 minutes/PM	<p>Transporte le religieux dans le monde des esprits afin de voyager d'un point à un autre. Dans cette forme, aucune communication ni aucune autre action n'est possible.</p> <p>La forme de l'esprit est visible mais intangible et ne peut donc être attaqué qu'avec des sorts profanes de forme spécialisée Spiritus ou des armes magiques. Si tel est le cas, le religieux quitte immédiatement le monde des esprits pour apparaître physiquement au même endroit.</p>

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Miracle	Mineure	Esprit céleste	À la vue	2 êtres/niveau de religieux	30 minutes	<p>Les cibles sont protégés par un esprit céleste qui les défend en leur procurant les pouvoirs suivants :</p> <p>Protection contre les attaques portées par les armes de distance et les armes à feu Immunité contre tous les sorts de forme Auram de tout niveau de puissance</p>
Miracle	Majeure	Divination	À la vue	Le religieux	Instantanée	<p>Le religieux entre en contact avec l'esprit des anciens pour obtenir une réponse précise à n'importe quelle question en trait au passé, au présent et au futur.</p>