

# Bible des invocations de Maroum

| Type   | Puissance | Nom            | Portée     | Cible   | Durée        | Effet   |
|--------|-----------|----------------|------------|---------|--------------|---|
| Prière | Mineure   | Âme protecteur | Au contact | 1 être  | 5 minutes/PM | Préserve l'âme de la cible contre les pouvoirs de la nécromancie à sa mort. De plus, la cible apparaît directement aux côtés du religieux à sa sortie de la Gouve. Pour ce faire, le joueur se place hors jeu le temps de s'y rendre. |
| 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.<br/> Rémission des maladies type 1 pour 2 PM.<br/> Rémission des maladies type 2 pour 4 PM.<br/> 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.<br/> Ralentit les poisons type 1 pour 2 PM.<br/> Ralentit les poisons type 2 pour 4 PM.<br/> 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.  |

| 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   | Indulgence      | Au contact | 1 être                    | 5 minutes/PM  | Influence le destin de la mort de la cible qui obtient -2 sur le dé de la mort si celle-ci se produit pendant la durée de la prière.  |
| Prière | Mineure   | Injonction      | À la vue   | 1 être                    | 1 minute/PM   | Ordonne à la cible de ne pas s'engager dans aucune action active, ce qui inclut donc de combattre ses ennemis et d'aider ses alliés. La cible peut malgré tout se défendre si attaqué.  |
| 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   | Soin           | Au contact | 1 être                    | Instantanée | Soigne la cible de +2 PV/PM.  |
| Prière | Mineure   | Transcommunion | Au contact | 1 être                    | 5 minutes   | Entre en contact avec l'âme d'un mort, à travers son cadavre ou dans la Gouve, et permet de poser 1 question/PM.  |
| Prière | Mineure   | Vadé rétro     | À la vue   | 1 être                    | 1 minute/PM | Repousse un mort vivant, celui-ci devant se tenir à distance de vue du religieux.<br><br>Le niveau du religieux détermine quel type de mort-vivant il peut repousser :<br>1: Squelette et Zombie<br>2: Goule et Nécrophage<br>3: Âme en peine et Momie<br>4: Spectre et Vampire<br>5: Fantôme et Chevalier de l'ombre<br>6: Liche |
| Prière | Mineure   | Vue divine     | Au contact | 1 être, 1 objet ou 1 lieu | Instantanée | Décèle la présence de magie divine seulement sur la cible.<br><br>Détection la présence de magie pour 1 PM.<br>Identifie le niveau de puissance pour 3 PM.<br>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.   |

| Type   | Puissance | Nom           | Portée     | Cible   | Durée        | Effet  |
|--------|-----------|---------------|------------|---------|--------------|--|
| 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   | Clémence      | Au contact | 1 être  | 3 minutes/PM | Accorde la clémence à la cible qui n'a pas à lancer de dé de la mort si celle-ci se produit pendant la durée de la prière.   |
| Prière | Majeure   | Commandement  | À la vue   | 1 être  | 3 minutes/PM | <p>Commande une personne, ou une créature terrestre à l'intelligence moyenne, afin de le rendre amical envers le religieux en plus d'obéir à un ordre précis. À la différence de la prière mineure charme, la cible doit obéir à un ordre même si celui-ci va à l'encontre de ses principes.</p> <p>La cible doit agir 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 sinon le commandement ne fonctionne pas.</p> |

| 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   | Contrôle           | À la vue   | 1 être | Instantanée  | Contrôle le bras d'arme de la cible le contraignant à se porter une attaque/PM.  |
| 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   | Flamme protectrice | Au contact | 1 être | 3 minutes/PM | <p>Protège la cible contre les pouvoirs surnaturels des morts-vivants.</p> <p>Le type de mort-vivant est déterminé par le niveau du religieux.</p> <p>1: Squelette et Zombie<br/> 2: Goule et Nécrophage<br/> 3: Âme en peine et Momie<br/> 4: Spectre et Vampire<br/> 5: Fantôme et Chevalier de l'ombre<br/> 6: Liche</p>  |

| Type   | Puissance | Nom          | Portée     | Cible       | Durée        | Effet   |
|--------|-----------|--------------|------------|-------------|--------------|---|
| 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   | 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   | 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   | Vadé mortis         | À la vue   | 1 être                    | Instantanée   | <p>Inflige 2 PD/PM sur un mort vivant.</p> <p>Le niveau du religieux détermine quel type de mort-vivant il peut affecter :</p> <p>1: Squelette et Zombie<br/> 2: Goule et Nécrophage<br/> 3: Âme en peine et Momie<br/> 4: Spectre et Vampire<br/> 5: Fantôme et Chevalier de l'ombre<br/> 6: Liche</p>  |

| Type    | Puissance | Nom     | Portée   | Cible                       | Durée      | Effet   |
|---------|-----------|---------|----------|-----------------------------|------------|---|
| Miracle | Mineure   | Cerbère | À la vue | 2 êtres/niveau de religieux | 30 minutes | <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 ne se dirigent pas à la Gouve à leur mort. Elles restent au sol le temps que la scène se termine et reviennent directement à la vie.</p> <p>Dans un second temps, le religieux ordonne au Cerbère de la Gouve de retenir prisonnier les cibles ennemies à leur mort pendant la durée du miracle. Il est à noter que ce pouvoir peut être utilisé une seule fois à tout moment pendant la durée du miracle.</p> |

| Type    | Puissance | Nom           | Portée   | Cible        | Durée   | Effet   |
|---------|-----------|---------------|----------|--------------|---------|---|
| Miracle | Majeure   | Exterminateur | À la vue | Le religieux | 1 heure | <p>Le religieux se transforme en exterminateur, le combattant ultime anti morts-vivants. Il possède les caractéristiques suivantes:</p> <p>30 PV<br/> +1 PD/niveau du religieux contre les morts-vivants<br/> Vue réelle (prière de Lexar)<br/> Immunité contre les pouvoirs surnaturels des morts-vivants<br/> Destruction de morts-vivants</p> <p>Le niveau du religieux détermine quel type de mort-vivant il détruit automatiquement d'un seul regard:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1: Squelette et Zombie</li> <li>2: Goule et Nécrophage</li> <li>3: Âme en peine et Momie</li> <li>4: Spectre et Vampire</li> <li>5: Fantôme et Chevalier de l'ombre</li> <li>6: Demi-liche</li> </ol> |