

Bible des invocations de Wabougony

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	Barrière spirituelle	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Crée une barrière magique qui protège la cible contre les sorts profanes de forme spécialisée Spiritus et de niveau de puissance primaire.
Prière	Mineure	Bénédictio	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	Constitution	Au contact	1 être	5 minutes/PM	<p>Protège la cible des effets d'une blessure physique (saignement, ankylose, entorse, fracture, pourrissement), d'une affections relative à la fatigue (affaiblissement, épuisement) et aux sens (cécité, mutisme, surdité).</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	Esprit gardien	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Protège l'âme de la cible contre les pouvoirs de la nécromancie à sa mort. De plus, la cible est immunisée contre les effets des prières Damnation, Fatalité, Pénitence, et Rayon vampirique.
Prière	Mineure	Exorcisme	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	5 minutes	Expulse une entité maléfique possédant la cible à l'aide d'un rituel. Le coût du de la prière varie entre et 5, 10 et 15 PM dépendamment de la puissance de l'entité. Une fois le rituel complété, le religieux est épuisé pendant 30 minutes et ne peut plus se déplacer sans l'aide de quelqu'un.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Mineure	Fertilité	Au contact	1 être ou 1 lieu	5 minutes	Manipule la fertilité de la cible afin d'engendrer une descendance ou une semence. Engendre la fertilité d'une terre pour 1 PM. Engendre la fertilité d'une femme pour 3 PM. Engendre une semence ou une descendance de son choix pour 6 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.
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.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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	Santé	Au contact	1 être ou 1 objet	Instantanée	Octroi au religieux une expertise des maladies qui lui permet de détecter leur présence et leur type et d'en faire la neutralisation. Détecte le type de maladie pour 1 PM. Neutralise les maladies type 1 pour 2 PM. Neutralise les maladies type 2 pour 4 PM. Neutralise les maladies type 3 pour 6 PM.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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	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.
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	Muraille spirituelle	Au contact	1 être	3 minutes/PM	Crée une muraille magique qui protège la cible contre les sorts profanes de forme spécialisée Spiritus et de niveau de puissance secondaire.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Majeure	Oracle	Au contact	Le religieux	1 nuit	Uni l'esprit du religieux avec la puissance de son dieu pour obtenir une vision sur l'avenir, celle-ci pouvant concerner un être ou un événement du monde. La divination se produit pendant la durée de la prière. Le coût de la prière est de 20 PM.
Prière	Majeure	Partage vital	Au contact	1 être	3 minutes/PM	Le religieux partage sa vitalité en transférant 1 PV/PV à la cible. Cette dernière peut dépasser son maximum de PV. Toutes maladies et poisons présents dans la cible sont également éliminés. Tous les PV excédants sont perdus une fois la durée de la prière terminée. Les PV perdus du religieux ne peuvent être récupéré que par la magie divine.
Prière	Majeure	Prémonition	Au contact	Le religieux	1 minute/PM	Entre en contact avec le monde des esprits pour obtenir une prémonition sur un événement potentiel du futur à l'aide d'une question révélant une réponse oui/non. La prémonition est obtenue seulement si elle s'applique entre le moment présent et la durée de la prière.
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	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. 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.

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	Santé de fer	À la vue	2 êtres/niveau de religieux	30 minutes	<p>Les cibles sont instaurées d'une constitution suprême leur procurant les pouvoirs suivants :</p> <p>Guérison immédiate de toutes blessures Guérison immédiate de toutes maladies Guérison immédiate de toutes poisons Immunité contre toutes les maladies Immunité contre tous les poisons Immunité contre les sorts profanes de forme Corpus de tout niveau de puissance</p>
Miracle	Majeure	Résurrection	À la vue	1 être	Permanente	Rappel un mort éternel à la vie. Ce dernier revient à la case 43 - niveau du religieux sur l'Échelle de Maroum.