

Bible des invocations de Yalvi

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	Armée de zombies	Au contact	1 être/niveau du religieux	5 minutes/PM	Transforme des morts en zombies qui obéissent aux commandes du religieux. La mort des cibles doit être récente et ne peuvent pas provenir de la Gouve. Les zombies restent actifs jusqu'à ce que leurs PV atteignent 0 ou moins, ou jusqu'à la fin de la durée de la prière.
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	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	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	Dilapidation	À la vue	1 objet	Instantanée	<p>Assèche, désagrège, pourri, dissipe, essentiellement détruit divers éléments.</p> <p>Nourriture et boisson pour 1 PM. Potion magique pour 3 PM. Parchemin magique pour 3 PM. Une prière mineure pour 6 PM.</p> <p>La nourriture et la boisson affectée par cette prière est également imbus d'un poison qui inflige 6 PD.</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	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	Occultation	Au contact	1 être	1 heure/PM	<p>Occulte la cible qui se fond complètement dans l'ombre. Tant qu'elle répond aux conditions suivantes, la cible ne peut être vue par quiconque, excepté par des moyens magiques, et la prière reste active.</p> <p>Entre 21h00 et 3h00 Être dans l'ombre Ne pas bouger Ne pas porter d'actions offensives</p>
Prière	Mineure	Pénitence	À la vue	1 être	5 minutes/PM	<p>Puni l'âme de la cible qui sera estropiée lors de sa prochaine vie si sa mort se produit pendant la durée de la prière.</p> <p>À sa sortie de la Gouve, la cible est limitée à la moitié de ses PV et la moitié de ses PM et ce jusqu'à la prochaine nouvelle heure.</p>
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	Rayon vampirique	À la vue	1 être	Instantanée	Assimile la vitalité d'une victime qui subit 1 PD/PM dont le religieux reçoit en PV.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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.
Prière	Mineure	Soin	Au contact	1 être	Instantanée	Soigne la cible de +2 PV/PM.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
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.
Prière	Majeure	Consécration	Au contact	1 lieu	3 minutes/PM	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. 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.

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Majeure	Damnation	À la vue	1 être	3 minutes/PM	Damne l'âme de la cible qui obtient le maximum du dé de la mort si celle-ci se produit pendant la durée de la prière.
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	Némésis	Au contact	1 être	3 minutes/PM	<p>Si la mort de la cible se produit pendant la durée de la prière, celle-ci revient instantanément en mort vivant.</p> <p>Le type de mort-vivant est déterminé par le niveau du religieux/2.</p> <p>1: Squelette 2: Zombie 3: Goule 4: Nécrophage 5: Âme en peine 6: Momie 7: Spectre 8: Vampire 9: Fantôme 10: Liche</p>

Type	Puissance	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Prière	Majeure	Ombre	Au contact	1 être	10 minutes/PM	<p>Transporte la cible dans le plan des ombres le rendant ainsi totalement invisible. Tant qu'elle répond aux conditions suivantes, la cible ne peut être vue par quiconque et la prière reste active.</p> <p>Entre 21h00 et 3h00 Ne pas porter d'actions offensives</p> <p>Il est à noter que si la cible est touchée d'une arme magique, même accidentellement, la prière est automatiquement annulée.</p>
Prière	Majeure	Pourriture	À la vue	1 être	5 minutes/PM	<p>Octroi au religieux la capacité de pourrir un membre de la cible qui subit 3 PD et qui est également affecté par la gangrène. 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. La gangrène doit être soignée indépendamment des dégâts.</p>
Prière	Majeure	Régénération	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	Majeure	Rempart	Au contact	1 être	5 minutes	<p>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.</p>

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, 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>
Pri�re	Majeure	Souffrance	� la vue	1 �tre	1 minute/PM	Engendre une intense souffrance dans la cible. Celle-ci ne peut plus porter d'actions offensives, incommoder par la douleur, et ne peut que se d�fendre.

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	Mauvais œil	À la vue	2 êtres/niveau de religieux	30 minutes	<p>Les cibles sont atteintes d'une malchance suprême subissant ainsi les effets suivants :</p> <p>Subit 1 PD/niveau du religieux (instantanément)</p> <p>Empêche l'utilisation de toutes aptitudes de classe civile (pendant la durée du miracle)</p> <p>Obtient le dé maximum lors de sa prochaine visite dans la Gouve (jusqu'à la prochaine mort)</p> <p>Engendre une maladie de n'importe quel type (permanente)</p>
Miracle	Majeure	Chevalier de l'ombre	À la vue	Le religieux	1 heure	