

Prières du Mironthois

Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Altération	À la vue	1 objet	Permanente	<p>Altère la structure d'une arme ou d'une armure pour la rendre plus inoffensive.</p> <p>Rouille une arme pour -1 PD/2 PM. Rouille une armure pour -3 PV/2 PM. Enraille une arme à feu pour 3 PM.</p>
Apaisement	Au contact	1 être	5 minutes/PM	<p>Annule toute forme de peur et supprime tout désir d'agression, soit instantanément ou pendant la durée de la prière.</p>
Charme	À la vue	1 être	5 minutes/PM	<p>Charme une personne, ou une créature terrestre à l'intelligence moyenne, afin de le rendre amical envers le religieux.</p> <p>La cible doit agir simplement 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 ou qui va totalement à l'encontre de ses principes sinon le charme est rompu.</p>
Conviction	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	Instantanée	<p>Démontre la conviction du religieux en transférant 1 PM/PM à la cible. Si applicable, la cible peut dépasser son maximum de PM.</p>
Inspiration	Au contact	1 être	5 minutes	<p>Inspire grandement la cible augmentant ainsi le niveau d'expertise des aptitudes de toutes ses classes civiles.</p> <p>Aptitude de niveau 1 à 2 pour 1 PM. Aptitude de niveau 2 à 3 pour 3 PM. Aptitude de niveau 3 à 4 pour 4 PM. Aptitude de niveau 4 à 5 pour 6 PM.</p>
Sommeil	À la vue	1 être	1 minute/PM	<p>Plonge la cible dans un sommeil pendant la durée de la prière. La cible se réveille si elle est secouée plus de 30 secondes ou si elle reçoit le moindre dégât.</p>