

Prières du Vicaire

Dieu	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Anoras	Barrière mentale	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Crée une barrière magique qui protège la cible contre les sorts profanes de forme spécialisée Mentem et de niveau de puissance primaire.
	Bravoure	Au contact	1 être	5 minutes	Inspire la bravoure à la cible qui reçoit +1 PV/2 PM et est également immunisé contre toute forme de peur, autant naturelle, profane et divine.
	Esquive	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Confère une agilité à la cible qui lui permet d'éviter les dégâts de la première attaque physique reçue, excepté les dégâts d'une attaque surprise.
	Force	Au contact	1 être	5 minutes	Confère une force à la cible qui inflige +2 PD sur une attaque portée/2 PM.
	Piège	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	Crée un piège magique qui fait subir 6 PD magique sur quiconque touchant la cible excepté le religieux. Le joueur doit laisser un papier sur la cible décrivant les effets du piège ainsi que l'heure de fin de la prière.
Artémia	Barrière naturelle	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Crée une barrière magique qui protège la cible contre les sorts profanes de forme spécialisée Naturas et de niveau de puissance primaire.

Dieu	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
	Camouflage	Au contact	1 être	5 minutes/PM	<p>Camoufle la cible à l'aide du feuillage des arbres et des arbustes lui permettant ainsi de ne pas être aperçu par quiconque. Elle peut également détecter les individus cachés par le camouflage dans la forêt.</p> <p>Le niveau du religieux détermine l'aptitude pouvant être utilisée: 1-2: Camouflage dans la forêt 3-4: Camouflage dans la forêt avec déplacement lent 5+: Camouflage dans la forêt instantané</p>
	Enchevêtrement	À la vue	1 être	1 minute/PM	Manipule les racines des arbres de la forêt pour immobiliser la cible mais celle-ci peut malgré tout se défendre si attaqué. Elle est libérée si elle reçoit le moindre dégât.
	Peau d'écorce	Au contact	1 être	5 minutes	Crée une couche d'écorce sur la peau de la cible qui ajoute +1 PV/2 PM et immunise de tous les dégâts de froid mais qui subit le double des dégâts de feu.
Bémial					
	Cache	Au contact	1 objet	5 minutes/PM	Cache un objet sur le religieux qui ne peut être découvert avec une fouille.
	Confusion	À la vue	1 être	1 minute/PM	Engendre une confusion dans l'esprit de la cible qui l'empêche de combattre mais celle-ci peut malgré tout se défendre si attaqué.
	Messenger	Illimitée	1 être	5 minutes/PM	<p>Invoque un messenger divin permettant au religieux de délivrer un message à sens unique à la cible.</p> <p>Le joueur se place hors jeu pour le délivrer le message à la marche et ceci doit être fait avant la fin de la durée de la prière.</p>
	Rétrovision	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	10 ans/PM	Sonde le passé de la cible afin de connaître une information spécifique à l'aide d'une question précise. Une réponse est obtenue seulement si elle s'applique entre le moment présent et la durée de la prière.

Dieu	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
	Subterfuge	À la vue	1 être	5 minutes	<p>Influence les perceptions de la cible qui croit alors les dires du religieux. Le joueur doit déclarer un challenge roche/papier/ciseau pour chaque subterfuge effectué pendant la durée de la prière.</p> <p>Succès sur un challenge gagné pour 1 PM. Succès sur un challenge gagné ou un challenge égal pour 3 PM. Succès assuré pour 6 PM.</p>
Bombaste					
	Chance	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Bénit la cible de succès lui permettant de réussir automatiquement les challenges roche/papier/ciseau pendant la durée de la prière.
	Contrepoison	Au contact	1 être ou 1 objet	Instantanée	<p>Octroi au religieux une expertise des poisons qui lui permet de détecter leur présence et leur type et d'en faire la neutralisation.</p> <p>Détecte le type de poisons pour 1 PM. Neutralise les poisons type 1 pour 2 PM. Neutralise les poisons type 2 pour 4 PM. Neutralise les poisons type 3 pour 6 PM.</p> <p>Mineure (prière spécialisée) Majeure (prière générale)</p>
	Peau de pierre	Au contact	1 être	5 minutes	Crée une couche de pierre sur la peau de la cible qui ajoute +1 PV/2 PM et protège contre tous les dégâts reçus des armes de jet, de distance et à feu.
	Protection contre l'acide	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Protège la cible de l'acide qui subit la moitié des dégâts d'acide reçu.
	Rayon d'acide	À la vue	1 être	Instantanée	Crée un rayon d'acide envoyé sur la cible qui subit 1 PD d'acide/PM.
	Sable mouvant	À la vue	1 être	1 minute/PM	Transforme un sol de terre ferme sous les pieds de la cible en sable mouvant immobilisant ainsi ses jambes mais celle-ci peut malgré tout se défendre si attaqué. Elle est libérée si elle reçoit le moindre dégât.

Dieu	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
Érynia	Affaiblissement	À la vue	1 être	5 minutes/PM	Affaibli la cible qui inflige -1 PD sur toutes les attaques effectuées avec tous les types d'arme excepté les armes à feu.
	Fatalité	À la vue	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.
	Maladie	À la vue	1 être	1 jour	Engendre une maladie dans le corps de la cible. Crée une maladie type 1 pour 1 PM. Crée une maladie type 2 pour 3 PM. Crée une maladie type 3 pour 6 PM.
	Poison	Au contact	1 objet	30 minutes	Crée un poison sur la cible à effet et à vitesse instantanée. Le poison disparaît une fois la durée terminée. Crée un poison type 1 pour 1 PM. Crée un poison type 2 pour 3 PM. Crée un poison type 3 pour 6 PM.
	Torture	Au contact	1 être	5 minutes	Torture la cible afin d'obtenir une information. Le joueur doit déclarer un challenge roche/papier/ciseau. Succès sur un challenge gagné pour 1 PM. Succès sur un challenge gagné ou un challenge égal pour 3 PM. Succès assuré pour 6 PM.
Jassad	Altération	À la vue	1 objet	Permanente	Altère la structure d'une arme ou d'une armure pour la rendre plus inoffensive. Rouille une arme pour -1 PD/2 PM. Rouille une armure pour -3 PV/2 PM. Enraille une arme à feu pour 3 PM.

Dieu	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
	Apaisement	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Annule toute forme de peur et supprime tout désir d'agression, soit instantanément ou pendant la durée de la prière.
	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	Démontre la conviction du religieux en transférant 1 PM/PM à la cible. Si applicable, la cible peut dépasser son maximum de PM.
	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	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.
Kerfadek					
	Arme glaciale	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de froid intense pour porter une attaque de glace/PM.

Dieu	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
	Boussole	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Dirige la cible vers une destination précise sans embûche et permet donc d'éviter sans conséquence soit un combat ou soit un piège pendant la durée de la prière. Au premier combat ou piège rencontré seulement, le joueur se place hors jeu, les deux bras levés, le temps de quitter l'endroit.
	Lance de glace	À la vue	1 être	Instantanée	Crée une lance de glace propulsée sur la cible qui subit 1 PD de glace/PM.
	Protection contre le froid	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Protège la cible du froid qui subit la moitié des dégâts de froid reçu.
	Voilure	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Engendre une voilure magique sur cible qui protège de la moitié des dégâts de l'eau, de l'air et de l'électricité mais qui subit le double des dégâts de feu.
Lexar	Altruisme	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Démontre l'altruisme du religieux en transférant 1 PV/PV à la cible. Cette dernière peut dépasser son maximum de PV. Tous les PV excédants de la cible sont perdus une fois la durée de la prière terminée. Les PV perdus du religieux ne peuvent être récupéré que par la magie divine.
	Barrière physique	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Crée une barrière magique qui protège la cible contre les sorts profanes de forme spécialisée Corpus et de niveau de puissance primaire.
	Justice	Au contact	1 être	5 minutes	Accorde la justice à la cible qui lui permet de retourner les dégâts reçus contre son assaillant. La cible retourne jusqu'à 1 PD/PM reçu, la prière se terminant lorsque ce nombre de PD est atteint ou lorsque la durée est terminée.
	Sixième sens	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Confère un sixième sens à la cible qui est protégé contre les dégâts de la première attaque reçue.

Dieu	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
	Vérité	À la vue	1 être	Instantanée	Détermine si la cible dit la vérité ou ment à une question précise. Le joueur doit déclarer un challenge roche/papier/ciseau. Succès sur un challenge gagné pour 1 PM. Succès sur un challenge gagné ou un challenge égal pour 3 PM. Succès assuré pour 6 PM.
Majesk					
	Foudre	À la vue	1 être	Instantanée	Crée une foudre envoyée sur la cible qui subit 1 PD électrique/PM.
	Présage	Au contact	Le religieux	1 nuit	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. Une question précise révélant une réponse oui/non pour 3 PM. Une question générale révélant une vision imagée pour 6 PM.
	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.
	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.
	Vue spirituelle	Au contact	Le religieux	5 minutes/PM	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. 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.

Maroum

Dieu	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
	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.
	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.
	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.
	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.
	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. Le niveau du religieux détermine quel type de mort-vivant il peut repousser : 1: Squelette et Zombie 2: Goule et Nécrophage 3: Âme en peine et Momie 4: Spectre et Vampire 5: Fantôme et Chevalier de l'ombre 6: Liche
Valnor	Arme brûlante	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de chaleur intense pour porter une attaque de feu/PM.
	Flèche de feu	À la vue	1 être	Instantanée	Crée une flèche de feu propulsée sur la cible qui inflige 1 PD de feu/PM.

Dieu	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
	Persuasion	Au contact	1 être	5 minutes	La cible peut imposer l'augmentation de la valeur d'une vente ou la diminution de la valeur d'un achat seulement pendant la durée de la prière. +/- 10% pour 1 PM. +/- 30% pour 3 PM. +/- 50% pour 6 PM.
	Protection contre le feu	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Protège la cible du froid qui subit la moitié des dégâts de feu reçu.
	Vigueur	Au contact	1 être	5 minutes	Confère une vigueur à la cible qui inflige +1 PD/2 PM sur une attaque portée et la cible est projetée au sol à 5 pas.
Wabougony					
	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.
	Constitution	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Protège 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).
	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.
	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 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.

Dieu	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
	Fertilité	Au contact	1 être ou 1 lieu	5 minutes	<p>Manipule la fertilité de la cible afin d'engendrer une descendance ou une semence.</p> <p>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.</p>
	Santé	Au contact	1 être ou 1 objet	Instantanée	<p>Octroi au religieux une expertise des maladies qui lui permet de détecter leur présence et leur type et d'en faire la neutralisation.</p> <p>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.</p>
Yalvi	Armée de zombies	Au contact	1 être/niveau du religieux	5 minutes/PM	<p>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.</p> <p>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.</p>
	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>

Dieu	Nom	Portée	Cible	Durée	Effet
	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>
	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>
	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.