

Main malveillante**Portée** : Toucher**Durée** : 10 minutes**Aire d'effet** : 1 cible**Papier d'effet** : Oui**Incantation** : Que la main nocturne arrive à ses fins. *En touchant une main.***Effet** : Pour la durée du sort, la main touchée est capable d'effectuer des Vols à la tire en 2(3) secondes de moins si le personnage a déjà la compétence Vol à la tire. Un personnage qui n'a pas la compétence Vol à la tire peut désormais en commettre avec un délai de 15 secondes pour la durée du sort.**Lanceur** :**Heure** :**Main malveillante****Portée** : Toucher**Durée** : 10 minutes**Aire d'effet** : 1 cible**Papier d'effet** : Oui**Incantation** : Que la main nocturne arrive à ses fins. *En touchant une main.***Effet** : Pour la durée du sort, la main touchée est capable d'effectuer des Vols à la tire en 2(3) secondes de moins si le personnage a déjà la compétence Vol à la tire. Un personnage qui n'a pas la compétence Vol à la tire peut désormais en commettre avec un délai de 15 secondes pour la durée du sort.**Lanceur** :**Heure** :**Main malveillante****Portée** : Toucher**Durée** : 10 minutes**Aire d'effet** : 1 cible**Papier d'effet** : Oui**Incantation** : Que la main nocturne arrive à ses fins. *En touchant une main.***Effet** : Pour la durée du sort, la main touchée est capable d'effectuer des Vols à la tire en 2(3) secondes de moins si le personnage a déjà la compétence Vol à la tire. Un personnage qui n'a pas la compétence Vol à la tire peut désormais en commettre avec un délai de 15 secondes pour la durée du sort.**Lanceur** :**Heure** :**Main malveillante****Portée** : Toucher**Durée** : 10 minutes**Aire d'effet** : 1 cible**Papier d'effet** : Oui**Incantation** : Que la main nocturne arrive à ses fins. *En touchant une main.***Effet** : Pour la durée du sort, la main touchée est capable d'effectuer des Vols à la tire en 2(3) secondes de moins si le personnage a déjà la compétence Vol à la tire. Un personnage qui n'a pas la compétence Vol à la tire peut désormais en commettre avec un délai de 15 secondes pour la durée du sort.**Lanceur** :**Heure** :

Or des fous**Portée :** Toucher**Durée :** 10 minutes**Aire d'effet :** 1 cible**Papier d'effet :** Oui**Incantation :** Complin, rempli mes poches de ton or. *Crier l'incantation à s'époumoner.***Effet :** À dire à la fin de la transaction en donnant le papier d'effet : *Charme, redonne-moi les D.A. que je viens de te donner pour cette transaction et lit bien ce papier.*

À la suite de la prochaine transaction effectuée par la cible, dans le délai de 10 minutes, la cible doit donner le papier d'effet au partenaire de sa transaction et il peut récupérer tous les D.A. qu'il a donnés dans cette même transaction. L'achat d'un bâtiment ou d'une ressource ou d'un bien équivaut à une transaction. Acheter trois ressources ou bâtiments ou objets correspond à trois transactions distinctes. Le partenaire de la transaction est persuadé que la transaction s'est bien déroulée et qu'il a bien reçu les D.A. Le partenaire s'obstine à ne pas vouloir utiliser ces D.A. durant une heure et réalise au bout de cette heure que les D.A. sont des faux sans valeur (Le partenaire ne réalisera jamais que c'était des faux et est convaincu de s'être fait voler au bout de cette heure).

Lanceur :**Heure :****Or des fous****Portée :** Toucher**Durée :** 10 minutes**Aire d'effet :** 1 cible**Papier d'effet :** Oui**Incantation :** Complin, rempli mes poches de ton or. *Crier l'incantation à s'époumoner.***Effet :** À dire à la fin de la transaction en donnant le papier d'effet : *Charme, redonne-moi les D.A. que je viens de te donner pour cette transaction et lit bien ce papier.*

À la suite de la prochaine transaction effectuée par la cible, dans le délai de 10 minutes, la cible doit donner le papier d'effet au partenaire de sa transaction et il peut récupérer tous les D.A. qu'il a donnés dans cette même transaction. L'achat d'un bâtiment ou d'une ressource ou d'un bien équivaut à une transaction. Acheter trois ressources ou bâtiments ou objets correspond à trois transactions distinctes. Le partenaire de la transaction est persuadé que la transaction s'est bien déroulée et qu'il a bien reçu les D.A. Le partenaire s'obstine à ne pas vouloir utiliser ces D.A. durant une heure et réalise au bout de cette heure que les D.A. sont des faux sans valeur (Le partenaire ne réalisera jamais que c'était des faux et est convaincu de s'être fait voler au bout de cette heure).

Lanceur :**Heure :****Or des fous****Portée :** Toucher**Durée :** 10 minutes**Aire d'effet :** 1 cible**Papier d'effet :** Oui**Incantation :** Complin, rempli mes poches de ton or. *Crier l'incantation à s'époumoner.***Effet :** À dire à la fin de la transaction en donnant le papier d'effet : *Charme, redonne-moi les D.A. que je viens de te donner pour cette transaction et lit bien ce papier.*

À la suite de la prochaine transaction effectuée par la cible, dans le délai de 10 minutes, la cible doit donner le papier d'effet au partenaire de sa transaction et il peut récupérer tous les D.A. qu'il a donnés dans cette même transaction. L'achat d'un bâtiment ou d'une ressource ou d'un bien équivaut à une transaction. Acheter trois ressources ou bâtiments ou objets correspond à trois transactions distinctes. Le partenaire de la transaction est persuadé que la transaction s'est bien déroulée et qu'il a bien reçu les D.A. Le partenaire s'obstine à ne pas vouloir utiliser ces D.A. durant une heure et réalise au bout de cette heure que les D.A. sont des faux sans valeur (Le partenaire ne réalisera jamais que c'était des faux et est convaincu de s'être fait voler au bout de cette heure).

Lanceur :**Heure :**

Lame Noire

Portée : Toucher

Durée : 10 minutes

Aire d'effet : 1(2) dagues

Papier d'effet : Oui

Incantation : Les tortueux chemins des ténèbres mènent toujours à une mort lente et atroce. Que cette lame de Complin ouvre la voie.

Effet : Les attaques sournoises commises avec cette dague ne peuvent être bloquées avec des sorts de vigilance ou des Destins. Ceux-ci sont perdus s'ils sont utilisés contre cette dague.

Lanceur :

Heure :

Lame Noire

Portée : Toucher

Durée : 10 minutes

Aire d'effet : 1(2) dagues

Papier d'effet : Oui

Incantation : Les tortueux chemins des ténèbres mènent toujours à une mort lente et atroce. Que cette lame de Complin ouvre la voie.

Effet : Les attaques sournoises commises avec cette dague ne peuvent être bloquées avec des sorts de vigilance ou des Destins. Ceux-ci sont perdus s'ils sont utilisés contre cette dague.

Lanceur :

Heure :

Lame Noire

Portée : Toucher

Durée : 10 minutes

Aire d'effet : 1(2) dagues

Papier d'effet : Oui

Incantation : Les tortueux chemins des ténèbres mènent toujours à une mort lente et atroce. Que cette lame de Complin ouvre la voie.

Effet : Les attaques sournoises commises avec cette dague ne peuvent être bloquées avec des sorts de vigilance ou des Destins. Ceux-ci sont perdus s'ils sont utilisés contre cette dague.

Lanceur :

Heure :

Lame Noire

Portée : Toucher

Durée : 10 minutes

Aire d'effet : 1(2) dagues

Papier d'effet : Oui

Incantation : Les tortueux chemins des ténèbres mènent toujours à une mort lente et atroce. Que cette lame de Complin ouvre la voie.

Effet : Les attaques sournoises commises avec cette dague ne peuvent être bloquées avec des sorts de vigilance ou des Destins. Ceux-ci sont perdus s'ils sont utilisés contre cette dague.

Lanceur :

Heure :

Bénédictio de l'Aventurier

Main de Ravailac

Incantation : Tenir des Complines, les prières de la nuit, pour 10 minutes et encenser les doigts agiles du joueur visé.

Effet: Le bénéficiaire de la prière possède la compétence crochetage d'un niveau égal à celui de la Foi de Complin du prieur pour la durée de son prochain donjon. Le bénéficiaire doit être en possession d'un jeton de donjon au moment de lancer la bénédiction. Donner un papier d'effet. 1 x / donjon – 1 seul bénéficiaire par donjon.

Lanceur :

Heure :

Bénédictio de l'Aventurier

Main de Ravailac

Incantation : Tenir des Complines, les prières de la nuit, pour 10 minutes et encenser les doigts agiles du joueur visé.

Effet: Le bénéficiaire de la prière possède la compétence crochetage d'un niveau égal à celui de la Foi de Complin du prieur pour la durée de son prochain donjon. Le bénéficiaire doit être en possession d'un jeton de donjon au moment de lancer la bénédiction. Donner un papier d'effet. 1 x / donjon – 1 seul bénéficiaire par donjon.

Lanceur :

Heure :

Bénédictio de l'Aventurier

Main de Ravailac

Incantation : Tenir des Complines, les prières de la nuit, pour 10 minutes et encenser les doigts agiles du joueur visé.

Effet: Le bénéficiaire de la prière possède la compétence crochetage d'un niveau égal à celui de la Foi de Complin du prieur pour la durée de son prochain donjon. Le bénéficiaire doit être en possession d'un jeton de donjon au moment de lancer la bénédiction. Donner un papier d'effet. 1 x / donjon – 1 seul bénéficiaire par donjon.

Lanceur :

Heure :

Bénédictio de l'Aventurier

Main de Ravailac

Incantation : Tenir des Complines, les prières de la nuit, pour 10 minutes et encenser les doigts agiles du joueur visé.

Effet: Le bénéficiaire de la prière possède la compétence crochetage d'un niveau égal à celui de la Foi de Complin du prieur pour la durée de son prochain donjon. Le bénéficiaire doit être en possession d'un jeton de donjon au moment de lancer la bénédiction. Donner un papier d'effet. 1 x / donjon – 1 seul bénéficiaire par donjon.

Lanceur :

Heure :