

Octroi de sort**Portée** : Courte**Durée** : 10 minutes**Aire d'effet** : 1 cible**Papier d'effet** : Oui**Incantation** : Que mon savoir pénètre ton esprit et éclaire ta voie tel le feu divin éclaire notre monde.**Effet** : La cible peut lancer une fois un sort que le prêtre connaît de niveau 3 ou moins (4 ou moins) dans les 10 minutes suivantes. Le sort octroyé doit être mentionné sur le papier d'effet.**Lanceur** :**Heure** :**Octroi de sort****Portée** : Courte**Durée** : 10 minutes**Aire d'effet** : 1 cible**Papier d'effet** : Oui**Incantation** : Que mon savoir pénètre ton esprit et éclaire ta voie tel le feu divin éclaire notre monde.**Effet** : La cible peut lancer une fois un sort que le prêtre connaît de niveau 3 ou moins (4 ou moins) dans les 10 minutes suivantes. Le sort octroyé doit être mentionné sur le papier d'effet.**Lanceur** :**Heure** :**Octroi de sort****Portée** : Courte**Durée** : 10 minutes**Aire d'effet** : 1 cible**Papier d'effet** : Oui**Incantation** : Que mon savoir pénètre ton esprit et éclaire ta voie tel le feu divin éclaire notre monde.**Effet** : La cible peut lancer une fois un sort que le prêtre connaît de niveau 3 ou moins (4 ou moins) dans les 10 minutes suivantes. Le sort octroyé doit être mentionné sur le papier d'effet.**Lanceur** :**Heure** :**Octroi de sort****Portée** : Courte**Durée** : 10 minutes**Aire d'effet** : 1 cible**Papier d'effet** : Oui**Incantation** : Que mon savoir pénètre ton esprit et éclaire ta voie tel le feu divin éclaire notre monde.**Effet** : La cible peut lancer une fois un sort que le prêtre connaît de niveau 3 ou moins (4 ou moins) dans les 10 minutes suivantes. Le sort octroyé doit être mentionné sur le papier d'effet.**Lanceur** :**Heure** :

Extension**Portée** : Courte**Durée** : 10 minutes**Aire d'effet** : 1 cible**Papier d'effet** : Oui**Incantation** : Essoph, insuffle ton savoir à ce prieur et éclaires-nous de ta connaissance du temps. Pointer la cible du doigt.**Effet** : Double(Triple) la durée du prochain sort de foi lancé par la cible. L'extension maximum est de 30 minutes.**Lanceur** :**Heure** :**Extension****Portée** : Courte**Durée** : 10 minutes**Aire d'effet** : 1 cible**Papier d'effet** : Oui**Incantation** : Essoph, insuffle ton savoir à ce prieur et éclaires-nous de ta connaissance du temps. Pointer la cible du doigt.**Effet** : Double(Triple) la durée du prochain sort de foi lancé par la cible. L'extension maximum est de 30 minutes.**Lanceur** :**Heure** :**Extension****Portée** : Courte**Durée** : 10 minutes**Aire d'effet** : 1 cible**Papier d'effet** : Oui**Incantation** : Essoph, insuffle ton savoir à ce prieur et éclaires-nous de ta connaissance du temps. Pointer la cible du doigt.**Effet** : Double(Triple) la durée du prochain sort de foi lancé par la cible. L'extension maximum est de 30 minutes.**Lanceur** :**Heure** :**Extension****Portée** : Courte**Durée** : 10 minutes**Aire d'effet** : 1 cible**Papier d'effet** : Oui**Incantation** : Essoph, insuffle ton savoir à ce prieur et éclaires-nous de ta connaissance du temps. Pointer la cible du doigt.**Effet** : Double(Triple) la durée du prochain sort de foi lancé par la cible. L'extension maximum est de 30 minutes.**Lanceur** :**Heure** :

Bénédictio de l'Aventurier

Vivacité spirituelle

Incantation : Discuter durant 10 minutes avec le bénéficiaire du donjon à venir et des énigmes qui pourraient s'y trouver.

Effet : Permet au bénéficiaire d'obtenir un indice important concernant une énigme ou une pièce en donjon. Le bénéficiaire doit être en possession d'un jeton de donjon au moment de lancer la bénédiction. Donner un papier d'effetsur lequel le niveau de foi d'Essoph est inscrit. Plus le niveau sera élevé, plus l'indice sera précis et intéressant. 1 x / donjon – 1 seul bénéficiaire par donjon.

Lanceur :

Heure :

Bénédictio de l'Aventurier

Vivacité spirituelle

Incantation : Discuter durant 10 minutes avec le bénéficiaire du donjon à venir et des énigmes qui pourraient s'y trouver.

Effet : Permet au bénéficiaire d'obtenir un indice important concernant une énigme ou une pièce en donjon. Le bénéficiaire doit être en possession d'un jeton de donjon au moment de lancer la bénédiction. Donner un papier d'effetsur lequel le niveau de foi d'Essoph est inscrit. Plus le niveau sera élevé, plus l'indice sera précis et intéressant. 1 x / donjon – 1 seul bénéficiaire par donjon.

Lanceur :

Heure :

Bénédictio de l'Aventurier

Vivacité spirituelle

Incantation : Discuter durant 10 minutes avec le bénéficiaire du donjon à venir et des énigmes qui pourraient s'y trouver.

Effet : Permet au bénéficiaire d'obtenir un indice important concernant une énigme ou une pièce en donjon. Le bénéficiaire doit être en possession d'un jeton de donjon au moment de lancer la bénédiction. Donner un papier d'effetsur lequel le niveau de foi d'Essoph est inscrit. Plus le niveau sera élevé, plus l'indice sera précis et intéressant. 1 x / donjon – 1 seul bénéficiaire par donjon.

Lanceur :

Heure :

Bénédictio de l'Aventurier

Vivacité spirituelle

Incantation : Discuter durant 10 minutes avec le bénéficiaire du donjon à venir et des énigmes qui pourraient s'y trouver.

Effet : Permet au bénéficiaire d'obtenir un indice important concernant une énigme ou une pièce en donjon. Le bénéficiaire doit être en possession d'un jeton de donjon au moment de lancer la bénédiction. Donner un papier d'effetsur lequel le niveau de foi d'Essoph est inscrit. Plus le niveau sera élevé, plus l'indice sera précis et intéressant. 1 x / donjon – 1 seul bénéficiaire par donjon.

Lanceur :

Heure :