

### **Grand Amour**

**Portée** : Toucher

**Durée** : 10 minutes

**Aire d'effet** : 1 homme et une femme

**Papier d'effet** : Oui

**Incantation** : Que la puissance de l'amour de Fatah vous unisse à la vie ou à la mort.

**Effet** : Tant qu'ils se voient, durant 10 minutes, les cibles ont chacune la somme de leurs points de corps, de leurs PM et de leurs points d'armure réunis. Si une des cibles perd conscience pendant que le sort est actif, l'autre perd conscience elle aussi.

**Lanceur** :

**Heure** :

### **Grand Amour**

**Portée** : Toucher

**Durée** : 10 minutes

**Aire d'effet** : 1 homme et une femme

**Papier d'effet** : Oui

**Incantation** : Que la puissance de l'amour de Fatah vous unisse à la vie ou à la mort.

**Effet** : Tant qu'ils se voient, durant 10 minutes, les cibles ont chacune la somme de leurs points de corps, de leurs PM et de leurs points d'armure réunis. Si une des cibles perd conscience pendant que le sort est actif, l'autre perd conscience elle aussi.

**Lanceur** :

**Heure** :

### **Grand Amour**

**Portée** : Toucher

**Durée** : 10 minutes

**Aire d'effet** : 1 homme et une femme

**Papier d'effet** : Oui

**Incantation** : Que la puissance de l'amour de Fatah vous unisse à la vie ou à la mort.

**Effet** : Tant qu'ils se voient, durant 10 minutes, les cibles ont chacune la somme de leurs points de corps, de leurs PM et de leurs points d'armure réunis. Si une des cibles perd conscience pendant que le sort est actif, l'autre perd conscience elle aussi.

**Lanceur** :

**Heure** :

### **Grand Amour**

**Portée** : Toucher

**Durée** : 10 minutes

**Aire d'effet** : 1 homme et une femme

**Papier d'effet** : Oui

**Incantation** : Que la puissance de l'amour de Fatah vous unisse à la vie ou à la mort.

**Effet** : Tant qu'ils se voient, durant 10 minutes, les cibles ont chacune la somme de leurs points de corps, de leurs PM et de leurs points d'armure réunis. Si une des cibles perd conscience pendant que le sort est actif, l'autre perd conscience elle aussi.

**Lanceur** :

**Heure** :

### **Repousse humaine**

**Portée** : Aucune (Toucher)

**Durée** : 10 minutes

**Aire d'effet** : le prieur (1 cible)

**Papier d'effet** : Oui

**Incantation** : Fatah mère nouricière, que de cette poussière germe une nouvelle vie et que le cycle se perpétue. S'enlever un cheveu et l'enterrer durant au moins 10 secondes.

**Effet** : À la fin du sort, le prieur (la cible) meurt. Lorsque le prieur (la cible) meurt, par le sort ou d'une autre manière pendant que le sort est actif, il doit donner le papier d'effet au rapiéceur. Le prieur (la cible) ne perd pas d'énergie vitale pour cette mort.

**Lanceur** :

**Heure** :

### **Repousse humaine**

**Portée** : Aucune (Toucher)

**Durée** : 10 minutes

**Aire d'effet** : le prieur (1 cible)

**Papier d'effet** : Oui

**Incantation** : Fatah mère nouricière, que de cette poussière germe une nouvelle vie et que le cycle se perpétue. S'enlever un cheveu et l'enterrer durant au moins 10 secondes.

**Effet** : À la fin du sort, le prieur (la cible) meurt. Lorsque le prieur (la cible) meurt, par le sort ou d'une autre manière pendant que le sort est actif, il doit donner le papier d'effet au rapiéceur. Le prieur (la cible) ne perd pas d'énergie vitale pour cette mort.

**Lanceur** :

**Heure** :

### **Repousse humaine**

**Portée** : Aucune (Toucher)

**Durée** : 10 minutes

**Aire d'effet** : le prieur (1 cible)

**Papier d'effet** : Oui

**Incantation** : Fatah mère nouricière, que de cette poussière germe une nouvelle vie et que le cycle se perpétue. S'enlever un cheveu et l'enterrer durant au moins 10 secondes.

**Effet** : À la fin du sort, le prieur (la cible) meurt. Lorsque le prieur (la cible) meurt, par le sort ou d'une autre manière pendant que le sort est actif, il doit donner le papier d'effet au rapiéceur. Le prieur (la cible) ne perd pas d'énergie vitale pour cette mort.

**Lanceur** :

**Heure** :

### **Repousse humaine**

**Portée** : Aucune (Toucher)

**Durée** : 10 minutes

**Aire d'effet** : le prieur (1 cible)

**Papier d'effet** : Oui

**Incantation** : Fatah mère nouricière, que de cette poussière germe une nouvelle vie et que le cycle se perpétue. S'enlever un cheveu et l'enterrer durant au moins 10 secondes.

**Effet** : À la fin du sort, le prieur (la cible) meurt. Lorsque le prieur (la cible) meurt, par le sort ou d'une autre manière pendant que le sort est actif, il doit donner le papier d'effet au rapiéceur. Le prieur (la cible) ne perd pas d'énergie vitale pour cette mort.

**Lanceur** :

**Heure** :

### **Bénédictio de l'Aventurier**

#### **Agilité animale**

**Incantation** : Faire des exercices d'agilité et d'escalade sur des arbres avec les bénéficiaires du sort durant 10 minutes.

**Effet**: Donne la compétence escalade à autant de joueurs que le niveau de Foi de Fatah du prieur et ce, pour le donjon à venir. Les bénéficiaires doivent être en possession d'un jeton de donjon au moment de lancer la bénédiction. Donner un papier d'effet. 1 x / événement

**Lanceur** :

**Heure** :

### **Bénédictio de l'Aventurier**

#### **Agilité animale**

**Incantation** : Faire des exercices d'agilité et d'escalade sur des arbres avec les bénéficiaires du sort durant 10 minutes.

**Effet**: Donne la compétence escalade à autant de joueurs que le niveau de Foi de Fatah du prieur et ce, pour le donjon à venir. Les bénéficiaires doivent être en possession d'un jeton de donjon au moment de lancer la bénédiction. Donner un papier d'effet. 1 x / événement

**Lanceur** :

**Heure** :

### **Bénédictio de l'Aventurier**

#### **Agilité animale**

**Incantation** : Faire des exercices d'agilité et d'escalade sur des arbres avec les bénéficiaires du sort durant 10 minutes.

**Effet**: Donne la compétence escalade à autant de joueurs que le niveau de Foi de Fatah du prieur et ce, pour le donjon à venir. Les bénéficiaires doivent être en possession d'un jeton de donjon au moment de lancer la bénédiction. Donner un papier d'effet. 1 x / événement

**Lanceur** :

**Heure** :

### **Bénédictio de l'Aventurier**

#### **Agilité animale**

**Incantation** : Faire des exercices d'agilité et d'escalade sur des arbres avec les bénéficiaires du sort durant 10 minutes.

**Effet**: Donne la compétence escalade à autant de joueurs que le niveau de Foi de Fatah du prieur et ce, pour le donjon à venir. Les bénéficiaires doivent être en possession d'un jeton de donjon au moment de lancer la bénédiction. Donner un papier d'effet. 1 x / événement

**Lanceur** :

**Heure** :