

Bénédition de l'Aventurier

Deuxième souffle

Incantation : Les bénéficiaires doivent s'entraîner physiquement durant 10 minutes en présence du prier et en louangeant Mya.

Effet : Lorsqu'un bénéficiaire tombe à 0 PC pour la première fois lors du donjon, il peut crier Mya et revenir à 1 PC. Le prier peut lancer la bénédiction sur autant de bénéficiaire que son niveau de foi de Mya. Les bénéficiaires doivent posséder un jeton du donjon dans lequel ils vont s'aventurer. 1 x / événement

Lanceur :

Heure :

Bénédition de l'Aventurier

Deuxième souffle

Incantation : Les bénéficiaires doivent s'entraîner physiquement durant 10 minutes en présence du prier et en louangeant Mya.

Effet : Lorsqu'un bénéficiaire tombe à 0 PC pour la première fois lors du donjon, il peut crier Mya et revenir à 1 PC. Le prier peut lancer la bénédiction sur autant de bénéficiaire que son niveau de foi de Mya. Les bénéficiaires doivent posséder un jeton du donjon dans lequel ils vont s'aventurer. 1 x / événement

Lanceur :

Heure :

Bénédition de l'Aventurier

Deuxième souffle

Incantation : Les bénéficiaires doivent s'entraîner physiquement durant 10 minutes en présence du prier et en louangeant Mya.

Effet : Lorsqu'un bénéficiaire tombe à 0 PC pour la première fois lors du donjon, il peut crier Mya et revenir à 1 PC. Le prier peut lancer la bénédiction sur autant de bénéficiaire que son niveau de foi de Mya. Les bénéficiaires doivent posséder un jeton du donjon dans lequel ils vont s'aventurer. 1 x / événement

Lanceur :

Heure :

Bénédition de l'Aventurier

Deuxième souffle

Incantation : Les bénéficiaires doivent s'entraîner physiquement durant 10 minutes en présence du prier et en louangeant Mya.

Effet : Lorsqu'un bénéficiaire tombe à 0 PC pour la première fois lors du donjon, il peut crier Mya et revenir à 1 PC. Le prier peut lancer la bénédiction sur autant de bénéficiaire que son niveau de foi de Mya. Les bénéficiaires doivent posséder un jeton du donjon dans lequel ils vont s'aventurer. 1 x / événement

Lanceur :

Heure :