

### **Bénédictio de l'Aventurier**

#### **Sauf-Conduit**

**Incantation** : Prier Soliman pour que les bénéficiaires bénéficient du respect de la population suite à leur aventure.

**Effet**: Lorsque les bénéficiaires sortent d'un donjon en vie, ils peuvent se déplacer hors-jeu jusqu'à leur campement, l'Amère à Boire ou le Cimetière et ce, sans embûches. Ils ne peuvent pas s'arrêter en chemin ou faire de détours. Utiliser les bandeaux orange. 1 bénéficiaire par niveau de sort du prêtre. Ne peut être lancé que sur des joueurs qui possèdent des jetons de donjon. 1 x / événement

**Lanceur** :

**Heure** :

### **Bénédictio de l'Aventurier**

#### **Sauf-Conduit**

**Incantation** : Prier Soliman pour que les bénéficiaires bénéficient du respect de la population suite à leur aventure.

**Effet**: Lorsque les bénéficiaires sortent d'un donjon en vie, ils peuvent se déplacer hors-jeu jusqu'à leur campement, l'Amère à Boire ou le Cimetière et ce, sans embûches. Ils ne peuvent pas s'arrêter en chemin ou faire de détours. Utiliser les bandeaux orange. 1 bénéficiaire par niveau de sort du prêtre. Ne peut être lancé que sur des joueurs qui possèdent des jetons de donjon. 1 x / événement

**Lanceur** :

**Heure** :

### **Bénédictio de l'Aventurier**

#### **Sauf-Conduit**

**Incantation** : Prier Soliman pour que les bénéficiaires bénéficient du respect de la population suite à leur aventure.

**Effet**: Lorsque les bénéficiaires sortent d'un donjon en vie, ils peuvent se déplacer hors-jeu jusqu'à leur campement, l'Amère à Boire ou le Cimetière et ce, sans embûches. Ils ne peuvent pas s'arrêter en chemin ou faire de détours. Utiliser les bandeaux orange. 1 bénéficiaire par niveau de sort du prêtre. Ne peut être lancé que sur des joueurs qui possèdent des jetons de donjon. 1 x / événement

**Lanceur** :

**Heure** :

### **Bénédictio de l'Aventurier**

#### **Sauf-Conduit**

**Incantation** : Prier Soliman pour que les bénéficiaires bénéficient du respect de la population suite à leur aventure.

**Effet**: Lorsque les bénéficiaires sortent d'un donjon en vie, ils peuvent se déplacer hors-jeu jusqu'à leur campement, l'Amère à Boire ou le Cimetière et ce, sans embûches. Ils ne peuvent pas s'arrêter en chemin ou faire de détours. Utiliser les bandeaux orange. 1 bénéficiaire par niveau de sort du prêtre. Ne peut être lancé que sur des joueurs qui possèdent des jetons de donjon. 1 x / événement

**Lanceur** :

**Heure** :