

Activités Médiévales et fantastiques en Grandeur Nature

LA DERNIÈRE ALLIANCE

[www.dernierealliance.com](http://www.dernierealliance.com)

# LES PAPIERS D'EFFETS DE RITUELS - AU-DELÀ



À utiliser avec le *Grimoire*

Version FINALE (16<sup>e</sup> saison)

Été 2014 – 2<sup>e</sup> événement

## Explication des sorts

\* :

Signifie que le lanceur du sort peut mettre fin à son sort lorsqu'il le désire. La durée de tous les autres sorts n'est pas contrôlable par le lanceur.

### Portée :

Jusqu'où le sort se rend; la distance maximale à laquelle la cible peut être. Il y a 5 type de portée : aucune, toucher, courte (moins de 3m), longue (moins de 10m) et voix.

### Durée :

Temps que dure le sort. Après ce temps, tous les effets du sort s'arrêtent.

### Aire d'effet :

Endroit où le sort agit. « Le lanceur » signifie que le sort ne peut pas être lancé sur autrui. « X cibles » signifie que le sort peut être lancé contre n'importe qui ou n'importe quoi.

### Papier d'Effet :

Indique qu'il faut remettre un papier avec l'effet du sort écrit dessus à un autre joueur. Généralement nécessaire avec les sorts qui renforcent un joueur. Sans papier d'effet, le sort ne fonctionne pas. Vous devez préparer ces papiers avant le GN. Nous vous donnerons des documents sur support informatique pour vous aider à les produire.

### Incantation :

L'incantation devant être prononcée. *En italique, des gestes devant être posés.*

### Effet :

Description du fonctionnement du sort. *En italique, comment expliquer un sort offensif.*

( ) :

Indique des effets améliorés associés à la Maîtrise des Arcanes, la Dévotion et la Voix Suave.

## NOUVEAU RÈGLEMENT SUR LES SORTS BÉNÉFIQUES :

Tel que stipulé dans le Livre de règlements généraux disponible depuis le premier Grandeur Nature de l'année 2013, il y a une nouvelle façon de gérer les sorts bénéfiques qui remplace l'ancienne avec les (Ph, Et, OM, DM). **Désormais, vous êtes limités à 1 seul avantage (choisi parmi les Potions, les Sorts de prieur, les Chants) PLUS 1 effet de rituel avec une rune dessinée.** Les **objets sont en tout temps limités à un seul avantage.** Choisissez donc les bonus en conséquence de vos projets.

**Protection de l'âme**

**Durée :** Jusqu'à la mort finale du personnage      **Cibles :** 2 personnes minimum, 4 personnes maximum

**Coût en PM :** 2 PM pour 2 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +2)

**Objet :** Aucun

**Effet :** L'âme de la cible est protégée des attaques pouvant l'affaiblir. Advenant la mort finale d'un personnage protégé, son âme ne va pas en Enfer. Une personne ciblée par ce rituel ne peut plus avoir de baptême d'un dieu (Excluant Shéol).

**Papier d'effet :** Oui – Spécial, ce sort ne compte pas comme un bonus de rituels

Lanceur :

Heure lancée :

**Protection de l'âme**

**Durée :** Jusqu'à la mort finale du personnage      **Cibles :** 2 personnes minimum, 4 personnes maximum

**Coût en PM :** 2 PM pour 2 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +2)

**Objet :** Aucun

**Effet :** L'âme de la cible est protégée des attaques pouvant l'affaiblir. Advenant la mort finale d'un personnage protégé, son âme ne va pas en Enfer. Une personne ciblée par ce rituel ne peut plus avoir de baptême d'un dieu (Excluant Shéol).

**Papier d'effet :** Oui – Spécial, ce sort ne compte pas comme un bonus de rituels

Lanceur :

Heure lancée :

**Protection de l'âme**

**Durée :** Jusqu'à la mort finale du personnage      **Cibles :** 2 personnes minimum, 4 personnes maximum

**Coût en PM :** 2 PM pour 2 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +2)

**Objet :** Aucun

**Effet :** L'âme de la cible est protégée des attaques pouvant l'affaiblir. Advenant la mort finale d'un personnage protégé, son âme ne va pas en Enfer. Une personne ciblée par ce rituel ne peut plus avoir de baptême d'un dieu (Excluant Shéol).

**Papier d'effet :** Oui – Spécial, ce sort ne compte pas comme un bonus de rituels

Lanceur :

Heure lancée :

**Protection de l'âme**

**Durée :** Jusqu'à la mort finale du personnage      **Cibles :** 2 personnes minimum, 4 personnes maximum

**Coût en PM :** 2 PM pour 2 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +2)

**Objet :** Aucun

**Effet :** L'âme de la cible est protégée des attaques pouvant l'affaiblir. Advenant la mort finale d'un personnage protégé, son âme ne va pas en Enfer. Une personne ciblée par ce rituel ne peut plus avoir de baptême d'un dieu (Excluant Shéol).

**Papier d'effet :** Oui – Spécial, ce sort ne compte pas comme un bonus de rituels

Lanceur :

Heure lancée :

**Protection de l'âme**

**Durée :** Jusqu'à la mort finale du personnage      **Cibles :** 2 personnes minimum, 4 personnes maximum

**Coût en PM :** 2 PM pour 2 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +2)

**Objet :** Aucun

**Effet :** L'âme de la cible est protégée des attaques pouvant l'affaiblir. Advenant la mort finale d'un personnage protégé, son âme ne va pas en Enfer. Une personne ciblée par ce rituel ne peut plus avoir de baptême d'un dieu (Excluant Shéol).

**Papier d'effet :** Oui – Spécial, ce sort ne compte pas comme un bonus de rituels

Lanceur :

Heure lancée :

**Mémoire du mort**

**Durée** : 2 heures **Cibles** : 3 personnes, 6 personnes maximum

**Coût en PM** : 2 PM pour 3 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +3)

**Objet nécessaire** : aucun

**Effet** : Les cibles gagnent la compétence « Vengeance ».

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Mémoire du mort**

**Durée** : 2 heures **Cibles** : 3 personnes, 6 personnes maximum

**Coût en PM** : 2 PM pour 3 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +3)

**Objet nécessaire** : aucun

**Effet** : Les cibles gagnent la compétence « Vengeance ».

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Mémoire du mort**

**Durée** : 2 heures **Cibles** : 3 personnes, 6 personnes maximum

**Coût en PM** : 2 PM pour 3 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +3)

**Objet nécessaire** : aucun

**Effet** : Les cibles gagnent la compétence « Vengeance ».

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Mémoire du mort**

**Durée** : 2 heures **Cibles** : 3 personnes, 6 personnes maximum

**Coût en PM** : 2 PM pour 3 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +3)

**Objet nécessaire** : aucun

**Effet** : Les cibles gagnent la compétence « Vengeance ».

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Mémoire du mort**

**Durée** : 2 heures **Cibles** : 3 personnes, 6 personnes maximum

**Coût en PM** : 2 PM pour 3 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +3)

**Objet nécessaire** : aucun

**Effet** : Les cibles gagnent la compétence « Vengeance ».

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Mémoire du mort**

**Durée** : 2 heures **Cibles** : 3 personnes, 6 personnes maximum

**Coût en PM** : 2 PM pour 3 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +3)

**Objet nécessaire** : aucun

**Effet** : Les cibles gagnent la compétence « Vengeance ».

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Aura de mort**

**Durée** : 1 heure **Cibles** : 2 personnes minimum, 4 personnes maximum

**Coût en PM** : 3 PM pour 2 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +2)

**Objet nécessaire** : Un cadavre.

**Effet** : Les cibles deviennent invisibles pour les morts-vivant et les esprits. Les cibles peuvent aussi se rendre chez les Rapiéceurs sans danger.

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Aura de mort**

**Durée** : 1 heure **Cibles** : 2 personnes minimum, 4 personnes maximum

**Coût en PM** : 3 PM pour 2 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +2)

**Objet nécessaire** : Un cadavre.

**Effet** : Les cibles deviennent invisibles pour les morts-vivant et les esprits. Les cibles peuvent aussi se rendre chez les Rapiéceurs sans danger.

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Aura de mort**

**Durée** : 1 heure **Cibles** : 2 personnes minimum, 4 personnes maximum

**Coût en PM** : 3 PM pour 2 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +2)

**Objet nécessaire** : Un cadavre.

**Effet** : Les cibles deviennent invisibles pour les morts-vivant et les esprits. Les cibles peuvent aussi se rendre chez les Rapiéceurs sans danger.

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Aura de mort**

**Durée** : 1 heure **Cibles** : 2 personnes minimum, 4 personnes maximum

**Coût en PM** : 3 PM pour 2 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +2)

**Objet nécessaire** : Un cadavre.

**Effet** : Les cibles deviennent invisibles pour les morts-vivant et les esprits. Les cibles peuvent aussi se rendre chez les Rapiéceurs sans danger.

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Aura de mort**

**Durée** : 1 heure **Cibles** : 2 personnes minimum, 4 personnes maximum

**Coût en PM** : 3 PM pour 2 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +2)

**Objet nécessaire** : Un cadavre.

**Effet** : Les cibles deviennent invisibles pour les morts-vivant et les esprits. Les cibles peuvent aussi se rendre chez les Rapiéceurs sans danger.

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Aura de mort**

**Durée** : 1 heure **Cibles** : 2 personnes minimum, 4 personnes maximum

**Coût en PM** : 3 PM pour 2 personnes, +1 par cible supplémentaire (max +2)

**Objet nécessaire** : Un cadavre.

**Effet** : Les cibles deviennent invisibles pour les morts-vivant et les esprits. Les cibles peuvent aussi se rendre chez les Rapiéceurs sans danger.

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

### **Spectre**

**Durée** : 1 heure      **Cibles** : L'enchanteur (Une cible)

**Coût en PM** : 4 PM.      **Objet nécessaire** : Bâtons d'encens, eau, bouteille ou fiole.

**Effet** : La cible du rituel devient immatérielle et peut être blessée seulement par des dégâts bénis. Si la cible possède des PM, elle peut blesser les gens en les touchant au rythme de 1 Élément pour 2(1) PM.

Une cible immatérielle ne peut ramasser d'objets et ne peut pas attaquer ou se défendre avec des armes.

Lanceur :      Heures lancée :

### **Spectre**

**Durée** : 1 heure      **Cibles** : L'enchanteur (Une cible)

**Coût en PM** : 4 PM.      **Objet nécessaire** : Bâtons d'encens, eau, bouteille ou fiole.

**Effet** : La cible du rituel devient immatérielle et peut être blessée seulement par des dégâts bénis. Si la cible possède des PM, elle peut blesser les gens en les touchant au rythme de 1 Élément pour 2(1) PM.

Une cible immatérielle ne peut ramasser d'objets et ne peut pas attaquer ou se défendre avec des armes.

Lanceur :      Heures lancée :

### **Spectre**

**Durée** : 1 heure      **Cibles** : L'enchanteur (Une cible)

**Coût en PM** : 4 PM.      **Objet nécessaire** : Bâtons d'encens, eau, bouteille ou fiole.

**Effet** : La cible du rituel devient immatérielle et peut être blessée seulement par des dégâts bénis. Si la cible possède des PM, elle peut blesser les gens en les touchant au rythme de 1 Élément pour 2(1) PM.

Une cible immatérielle ne peut ramasser d'objets et ne peut pas attaquer ou se défendre avec des armes.

Lanceur :      Heures lancée :

### **Spectre**

**Durée** : 1 heure      **Cibles** : L'enchanteur (Une cible)

**Coût en PM** : 4 PM.      **Objet nécessaire** : Bâtons d'encens, eau, bouteille ou fiole.

**Effet** : La cible du rituel devient immatérielle et peut être blessée seulement par des dégâts bénis. Si la cible possède des PM, elle peut blesser les gens en les touchant au rythme de 1 Élément pour 2(1) PM.

Une cible immatérielle ne peut ramasser d'objets et ne peut pas attaquer ou se défendre avec des armes.

Lanceur :      Heures lancée :

### **Spectre**

**Durée** : 1 heure      **Cibles** : L'enchanteur (Une cible)

**Coût en PM** : 4 PM.      **Objet nécessaire** : Bâtons d'encens, eau, bouteille ou fiole.

**Effet** : La cible du rituel devient immatérielle et peut être blessée seulement par des dégâts bénis. Si la cible possède des PM, elle peut blesser les gens en les touchant au rythme de 1 Élément pour 2(1) PM.

Une cible immatérielle ne peut ramasser d'objets et ne peut pas attaquer ou se défendre avec des armes.

Lanceur :      Heures lancée :



### **Marionnette cadavérique**

**Durée :** 1 heure      **Cibles :** L'enchanteur      **Coût en PM :** 5 PM.

**Objet nécessaire :** Un cadavre, un masque, 1 D.A. ou autre offrande.

**Effet :** L'enchanteur « entre » dans un cadavre et l'anime comme une marionnette qui possède 10(15) PC, 4(6) d'armure, + 2 dmg et une résistance aux poisons, charmes, malédictions et aux sorts qui affectent les morts-vivants. Les potions et sorts qui permettent de voir à travers les illusions révèlent que la marionnette est morte.

L'enchanteur doit porter le masque et joue lui-même la marionnette. Si la marionnette est détruite, l'enchanteur réapparaît à 10(20) mètres de l'endroit où la marionnette se trouve et reçoit 5(0) de dégâts.

**Lorsqu'il contrôle la marionnette, l'enchanteur ne peut lancer d'autres rituels.**

Lanceur :

Heures lancée :

### **Marionnette cadavérique**

**Durée :** 1 heure      **Cibles :** L'enchanteur      **Coût en PM :** 5 PM.

**Objet nécessaire :** Un cadavre, un masque, 1 D.A. ou autre offrande.

**Effet :** L'enchanteur « entre » dans un cadavre et l'anime comme une marionnette qui possède 10(15) PC, 4(6) d'armure, + 2 dmg et une résistance aux poisons, charmes, malédictions et aux sorts qui affectent les morts-vivants. Les potions et sorts qui permettent de voir à travers les illusions révèlent que la marionnette est morte.

L'enchanteur doit porter le masque et joue lui-même la marionnette. Si la marionnette est détruite, l'enchanteur réapparaît à 10(20) mètres de l'endroit où la marionnette se trouve et reçoit 5(0) de dégâts.

**Lorsqu'il contrôle la marionnette, l'enchanteur ne peut lancer d'autres rituels.**

Lanceur :

Heures lancée :

### **Marionnette cadavérique**

**Durée :** 1 heure      **Cibles :** L'enchanteur      **Coût en PM :** 5 PM.

**Objet nécessaire :** Un cadavre, un masque, 1 D.A. ou autre offrande.

**Effet :** L'enchanteur « entre » dans un cadavre et l'anime comme une marionnette qui possède 10(15) PC, 4(6) d'armure, + 2 dmg et une résistance aux poisons, charmes, malédictions et aux sorts qui affectent les morts-vivants. Les potions et sorts qui permettent de voir à travers les illusions révèlent que la marionnette est morte.

L'enchanteur doit porter le masque et joue lui-même la marionnette. Si la marionnette est détruite, l'enchanteur réapparaît à 10(20) mètres de l'endroit où la marionnette se trouve et reçoit 5(0) de dégâts.

**Lorsqu'il contrôle la marionnette, l'enchanteur ne peut lancer d'autres rituels.**

Lanceur :

Heures lancée :

### **Marionnette cadavérique**

**Durée :** 1 heure      **Cibles :** L'enchanteur      **Coût en PM :** 5 PM.

**Objet nécessaire :** Un cadavre, un masque, 1 D.A. ou autre offrande.

**Effet :** L'enchanteur « entre » dans un cadavre et l'anime comme une marionnette qui possède 10(15) PC, 4(6) d'armure, + 2 dmg et une résistance aux poisons, charmes, malédictions et aux sorts qui affectent les morts-vivants. Les potions et sorts qui permettent de voir à travers les illusions révèlent que la marionnette est morte.

L'enchanteur doit porter le masque et joue lui-même la marionnette. Si la marionnette est détruite, l'enchanteur réapparaît à 10(20) mètres de l'endroit où la marionnette se trouve et reçoit 5(0) de dégâts.

**Lorsqu'il contrôle la marionnette, l'enchanteur ne peut lancer d'autres rituels.**

Lanceur :

Heures lancée :





**Ancrage de Brobovski**

**Durée :** Permanent (Jusqu'à destruction)    **Cible :** L'enchanteur

**Coût en PM :** 7 PM.

**Objet nécessaire :** Pierre de magie (il s'agit d'un objet magique, une pierre précieuse qui confère un point de magie; cette dernière n'est pas détruite par l'incantation) et 7 cadavres.

**Effet :** L'enchanteur ne perd pas d'Énergie Vitale tant que le papier d'effet existe. Il ne peut en aucun cas toucher au papier.

Lanceur :

Heure lancée :

**Ancrage de Brobovski**

**Durée :** Permanent (Jusqu'à destruction)    **Cible :** L'enchanteur

**Coût en PM :** 7 PM.

**Objet nécessaire :** Pierre de magie (il s'agit d'un objet magique, une pierre précieuse qui confère un point de magie; cette dernière n'est pas détruite par l'incantation) et 7 cadavres.

**Effet :** L'enchanteur ne perd pas d'Énergie Vitale tant que le papier d'effet existe. Il ne peut en aucun cas toucher au papier.

Lanceur :

Heure lancée :

**Ancrage de Brobovski**

**Durée :** Permanent (Jusqu'à destruction)    **Cible :** L'enchanteur

**Coût en PM :** 7 PM.

**Objet nécessaire :** Pierre de magie (il s'agit d'un objet magique, une pierre précieuse qui confère un point de magie; cette dernière n'est pas détruite par l'incantation) et 7 cadavres.

**Effet :** L'enchanteur ne perd pas d'Énergie Vitale tant que le papier d'effet existe. Il ne peut en aucun cas toucher au papier.

Lanceur :

Heure lancée :

**Ancrage de Brobovski**

**Durée :** Permanent (Jusqu'à destruction)    **Cible :** L'enchanteur

**Coût en PM :** 7 PM.

**Objet nécessaire :** Pierre de magie (il s'agit d'un objet magique, une pierre précieuse qui confère un point de magie; cette dernière n'est pas détruite par l'incantation) et 7 cadavres.

**Effet :** L'enchanteur ne perd pas d'Énergie Vitale tant que le papier d'effet existe. Il ne peut en aucun cas toucher au papier.

Lanceur :

Heure lancée :

**Ancrage de Brobovski**

**Durée :** Permanent (Jusqu'à destruction)    **Cible :** L'enchanteur

**Coût en PM :** 7 PM.

**Objet nécessaire :** Pierre de magie (il s'agit d'un objet magique, une pierre précieuse qui confère un point de magie; cette dernière n'est pas détruite par l'incantation) et 7 cadavres.

**Effet :** L'enchanteur ne perd pas d'Énergie Vitale tant que le papier d'effet existe. Il ne peut en aucun cas toucher au papier.

Lanceur :

Heure lancée :

**Ancrage de Brobovski**

**Durée :** Permanent (Jusqu'à destruction)    **Cible :** L'enchanteur

**Coût en PM :** 7 PM.

**Objet nécessaire :** Pierre de magie (il s'agit d'un objet magique, une pierre précieuse qui confère un point de magie; cette dernière n'est pas détruite par l'incantation) et 7 cadavres.

**Effet :** L'enchanteur ne perd pas d'Énergie Vitale tant que le papier d'effet existe. Il ne peut en aucun cas toucher au papier.

Lanceur :

Heure lancée :