

Activités Médiévales et fantastiques en Grandeur Nature

LA DERNIÈRE ALLIANCE

www.dernierealliance.com

LES PAPIERS D'EFFETS DE RITUELS - OBJETS



À utiliser avec le Grimoire

Version FINALE (16^e saison)

Été 2014 – 2^e 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.

Armure renforcée

Durée : 1(2) heures **Cibles** : 2 armures minimum, 4 au maximum.

Coût en PM : 1 PM pour 2 armures. Chaque armure supplémentaire coûte 1 PM. Maximum 4 cibles.

Objet nécessaire : Eau

Effet : Les armures affectées gagnent 2 points à leur maximum, réparables pour la durée du rituel. Aucun effet sur un costume qui ne donne pas de points d'armure, il faut donc avoir 1 pt d'armure minimum.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Armure renforcée

Durée : 1(2) heures **Cibles** : 2 armures minimum, 4 au maximum.

Coût en PM : 1 PM pour 2 armures. Chaque armure supplémentaire coûte 1 PM. Maximum 4 cibles.

Objet nécessaire : Eau

Effet : Les armures affectées gagnent 2 points à leur maximum, réparables pour la durée du rituel. Aucun effet sur un costume qui ne donne pas de points d'armure, il faut donc avoir 1 pt d'armure minimum.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Armure renforcée

Durée : 1(2) heures **Cibles** : 2 armures minimum, 4 au maximum.

Coût en PM : 1 PM pour 2 armures. Chaque armure supplémentaire coûte 1 PM. Maximum 4 cibles.

Objet nécessaire : Eau

Effet : Les armures affectées gagnent 2 points à leur maximum, réparables pour la durée du rituel. Aucun effet sur un costume qui ne donne pas de points d'armure, il faut donc avoir 1 pt d'armure minimum.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Armure renforcée

Durée : 1(2) heures **Cibles** : 2 armures minimum, 4 au maximum.

Coût en PM : 1 PM pour 2 armures. Chaque armure supplémentaire coûte 1 PM. Maximum 4 cibles.

Objet nécessaire : Eau

Effet : Les armures affectées gagnent 2 points à leur maximum, réparables pour la durée du rituel. Aucun effet sur un costume qui ne donne pas de points d'armure, il faut donc avoir 1 pt d'armure minimum.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Armure renforcée

Durée : 1(2) heures **Cibles** : 2 armures minimum, 4 au maximum.

Coût en PM : 1 PM pour 2 armures. Chaque armure supplémentaire coûte 1 PM. Maximum 4 cibles.

Objet nécessaire : Eau

Effet : Les armures affectées gagnent 2 points à leur maximum, réparables pour la durée du rituel. Aucun effet sur un costume qui ne donne pas de points d'armure, il faut donc avoir 1 pt d'armure minimum.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Porte-Bonheur**Durée** : 3 heures**Cibles** : 4 objets.**Coût en PM** : 1 PM pour 4 objets.**Objet nécessaire** : Aucun**Effet** : Les objets deviennent des porte-bonheurs. Les personnes qui les ont sur eux peuvent influencer les jeux de hasard et certains moments en donjons. À toutes les 5(2) minutes, le porteur de l'objet peut relancer un dé, piger une nouvelle carte, refaire un pile ou face, ou utiliser sa chance si on lui en donne l'occasion en donjon.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Porte-Bonheur**Durée** : 3 heures**Cibles** : 4 objets.**Coût en PM** : 1 PM pour 4 objets.**Objet nécessaire** : Aucun**Effet** : Les objets deviennent des porte-bonheurs. Les personnes qui les ont sur eux peuvent influencer les jeux de hasard et certains moments en donjons. À toutes les 5(2) minutes, le porteur de l'objet peut relancer un dé, piger une nouvelle carte, refaire un pile ou face, ou utiliser sa chance si on lui en donne l'occasion en donjon.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Porte-Bonheur**Durée** : 3 heures**Cibles** : 4 objets.**Coût en PM** : 1 PM pour 4 objets.**Objet nécessaire** : Aucun**Effet** : Les objets deviennent des porte-bonheurs. Les personnes qui les ont sur eux peuvent influencer les jeux de hasard et certains moments en donjons. À toutes les 5(2) minutes, le porteur de l'objet peut relancer un dé, piger une nouvelle carte, refaire un pile ou face, ou utiliser sa chance si on lui en donne l'occasion en donjon.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Porte-Bonheur**Durée** : 3 heures**Cibles** : 4 objets.**Coût en PM** : 1 PM pour 4 objets.**Objet nécessaire** : Aucun**Effet** : Les objets deviennent des porte-bonheurs. Les personnes qui les ont sur eux peuvent influencer les jeux de hasard et certains moments en donjons. À toutes les 5(2) minutes, le porteur de l'objet peut relancer un dé, piger une nouvelle carte, refaire un pile ou face, ou utiliser sa chance si on lui en donne l'occasion en donjon.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Porte-Bonheur**Durée** : 3 heures**Cibles** : 4 objets.**Coût en PM** : 1 PM pour 4 objets.**Objet nécessaire** : Aucun**Effet** : Les objets deviennent des porte-bonheurs. Les personnes qui les ont sur eux peuvent influencer les jeux de hasard et certains moments en donjons. À toutes les 5(2) minutes, le porteur de l'objet peut relancer un dé, piger une nouvelle carte, refaire un pile ou face, ou utiliser sa chance si on lui en donne l'occasion en donjon.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Porte-Bonheur**Durée** : 3 heures**Cibles** : 4 objets.**Coût en PM** : 1 PM pour 4 objets.**Objet nécessaire** : Aucun**Effet** : Les objets deviennent des porte-bonheurs. Les personnes qui les ont sur eux peuvent influencer les jeux de hasard et certains moments en donjons. À toutes les 5(2) minutes, le porteur de l'objet peut relancer un dé, piger une nouvelle carte, refaire un pile ou face, ou utiliser sa chance si on lui en donne l'occasion en donjon.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Lame assoiffée

Durée : 30 minutes **Cibles** : 1 arme de corps à corps tranchante ou perçante, 2(3) au maximum.

Coût en PM : 2 PM pour 1 arme, +1 PM par arme supplémentaire.

Objet nécessaire : L'arme à enchanter

Effet : L'arme soigne 1(2) PC à son porteur à chaque fois qu'il blesse une cible. Le coup doit être porté au corps.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Lame assoiffée

Durée : 30 minutes **Cibles** : 1 arme de corps à corps tranchante ou perçante, 2(3) au maximum.

Coût en PM : 2 PM pour 1 arme, +1 PM par arme supplémentaire.

Objet nécessaire : L'arme à enchanter

Effet : L'arme soigne 1(2) PC à son porteur à chaque fois qu'il blesse une cible. Le coup doit être porté au corps.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Lame assoiffée

Durée : 30 minutes **Cibles** : 1 arme de corps à corps tranchante ou perçante, 2(3) au maximum.

Coût en PM : 2 PM pour 1 arme, +1 PM par arme supplémentaire.

Objet nécessaire : L'arme à enchanter

Effet : L'arme soigne 1(2) PC à son porteur à chaque fois qu'il blesse une cible. Le coup doit être porté au corps.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Lame assoiffée

Durée : 30 minutes **Cibles** : 1 arme de corps à corps tranchante ou perçante, 2(3) au maximum.

Coût en PM : 2 PM pour 1 arme, +1 PM par arme supplémentaire.

Objet nécessaire : L'arme à enchanter

Effet : L'arme soigne 1(2) PC à son porteur à chaque fois qu'il blesse une cible. Le coup doit être porté au corps.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Lame assoiffée

Durée : 30 minutes **Cibles** : 1 arme de corps à corps tranchante ou perçante, 2(3) au maximum.

Coût en PM : 2 PM pour 1 arme, +1 PM par arme supplémentaire.

Objet nécessaire : L'arme à enchanter

Effet : L'arme soigne 1(2) PC à son porteur à chaque fois qu'il blesse une cible. Le coup doit être porté au corps.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Lame assoiffée

Durée : 30 minutes **Cibles** : 1 arme de corps à corps tranchante ou perçante, 2(3) au maximum.

Coût en PM : 2 PM pour 1 arme, +1 PM par arme supplémentaire.

Objet nécessaire : L'arme à enchanter

Effet : L'arme soigne 1(2) PC à son porteur à chaque fois qu'il blesse une cible. Le coup doit être porté au corps.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Bouclier incassable**Durée** : 30 (45) minutes**Cibles** : 1 bouclier, 2(3) boucliers au maximum.**Coût en PM** : 2 PM pour 1 bouclier, +1 PM par bouclier supplémentaire.**Objet nécessaire** : Bouclier. Un cercle de roches assez grand pour entourer le bouclier. 2 roches.**Effet** : Le bouclier ciblé par ce sort ne peut être détruit par un « coup de force » ou par des sorts.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Bouclier incassable**Durée** : 30 (45) minutes**Cibles** : 1 bouclier, 2(3) boucliers au maximum.**Coût en PM** : 2 PM pour 1 bouclier, +1 PM par bouclier supplémentaire.**Objet nécessaire** : Bouclier. Un cercle de roches assez grand pour entourer le bouclier. 2 roches.**Effet** : Le bouclier ciblé par ce sort ne peut être détruit par un « coup de force » ou par des sorts.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Bouclier incassable**Durée** : 30 (45) minutes**Cibles** : 1 bouclier, 2(3) boucliers au maximum.**Coût en PM** : 2 PM pour 1 bouclier, +1 PM par bouclier supplémentaire.**Objet nécessaire** : Bouclier. Un cercle de roches assez grand pour entourer le bouclier. 2 roches.**Effet** : Le bouclier ciblé par ce sort ne peut être détruit par un « coup de force » ou par des sorts.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Bouclier incassable**Durée** : 30 (45) minutes**Cibles** : 1 bouclier, 2(3) boucliers au maximum.**Coût en PM** : 2 PM pour 1 bouclier, +1 PM par bouclier supplémentaire.**Objet nécessaire** : Bouclier. Un cercle de roches assez grand pour entourer le bouclier. 2 roches.**Effet** : Le bouclier ciblé par ce sort ne peut être détruit par un « coup de force » ou par des sorts.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Bouclier incassable**Durée** : 30 (45) minutes**Cibles** : 1 bouclier, 2(3) boucliers au maximum.**Coût en PM** : 2 PM pour 1 bouclier, +1 PM par bouclier supplémentaire.**Objet nécessaire** : Bouclier. Un cercle de roches assez grand pour entourer le bouclier. 2 roches.**Effet** : Le bouclier ciblé par ce sort ne peut être détruit par un « coup de force » ou par des sorts.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Bouclier incassable**Durée** : 30 (45) minutes**Cibles** : 1 bouclier, 2(3) boucliers au maximum.**Coût en PM** : 2 PM pour 1 bouclier, +1 PM par bouclier supplémentaire.**Objet nécessaire** : Bouclier. Un cercle de roches assez grand pour entourer le bouclier. 2 roches.**Effet** : Le bouclier ciblé par ce sort ne peut être détruit par un « coup de force » ou par des sorts.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Armure des vents

Durée : 45 minutes (1 heure) **Cibles** : 1 armure, 2(3) au maximum.

Coût en PM : 3 PM pour 1 armure, +1 PM par armure supplémentaire.

Objet nécessaire : Armure à enchanter. Un éventail. Un projectile.

Effet : Le porteur de l'armure est immunisé aux projectiles normaux.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Armure des vents

Durée : 45 minutes (1 heure) **Cibles** : 1 armure, 2(3) au maximum.

Coût en PM : 3 PM pour 1 armure, +1 PM par armure supplémentaire.

Objet nécessaire : Armure à enchanter. Un éventail. Un projectile.

Effet : Le porteur de l'armure est immunisé aux projectiles normaux.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Armure des vents

Durée : 45 minutes (1 heure) **Cibles** : 1 armure, 2(3) au maximum.

Coût en PM : 3 PM pour 1 armure, +1 PM par armure supplémentaire.

Objet nécessaire : Armure à enchanter. Un éventail. Un projectile.

Effet : Le porteur de l'armure est immunisé aux projectiles normaux.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Armure des vents

Durée : 45 minutes (1 heure) **Cibles** : 1 armure, 2(3) au maximum.

Coût en PM : 3 PM pour 1 armure, +1 PM par armure supplémentaire.

Objet nécessaire : Armure à enchanter. Un éventail. Un projectile.

Effet : Le porteur de l'armure est immunisé aux projectiles normaux.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Armure des vents

Durée : 45 minutes (1 heure) **Cibles** : 1 armure, 2(3) au maximum.

Coût en PM : 3 PM pour 1 armure, +1 PM par armure supplémentaire.

Objet nécessaire : Armure à enchanter. Un éventail. Un projectile.

Effet : Le porteur de l'armure est immunisé aux projectiles normaux.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Armure des vents

Durée : 45 minutes (1 heure) **Cibles** : 1 armure, 2(3) au maximum.

Coût en PM : 3 PM pour 1 armure, +1 PM par armure supplémentaire.

Objet nécessaire : Armure à enchanter. Un éventail. Un projectile.

Effet : Le porteur de l'armure est immunisé aux projectiles normaux.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Couvre-chef de contrôle**Durée** : 30 (45) minutes**Cibles** : 1 couvre-chef.**Coût en PM** : 3 PM pour 1 couvre-chef**Objet nécessaire** : Un couvre-chef autre qu'un capuchon. Un miroir.**Effet** : Le porteur du couvre-chef devient immunisé aux charmes. Ne peut être porté en même temps qu'un autre objet qui confère une résistance.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Couvre-chef de contrôle**Durée** : 30 (45) minutes**Cibles** : 1 couvre-chef.**Coût en PM** : 3 PM pour 1 couvre-chef**Objet nécessaire** : Un couvre-chef autre qu'un capuchon. Un miroir.**Effet** : Le porteur du couvre-chef devient immunisé aux charmes. Ne peut être porté en même temps qu'un autre objet qui confère une résistance.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Couvre-chef de contrôle**Durée** : 30 (45) minutes**Cibles** : 1 couvre-chef.**Coût en PM** : 3 PM pour 1 couvre-chef**Objet nécessaire** : Un couvre-chef autre qu'un capuchon. Un miroir.**Effet** : Le porteur du couvre-chef devient immunisé aux charmes. Ne peut être porté en même temps qu'un autre objet qui confère une résistance.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Couvre-chef de contrôle**Durée** : 30 (45) minutes**Cibles** : 1 couvre-chef.**Coût en PM** : 3 PM pour 1 couvre-chef**Objet nécessaire** : Un couvre-chef autre qu'un capuchon. Un miroir.**Effet** : Le porteur du couvre-chef devient immunisé aux charmes. Ne peut être porté en même temps qu'un autre objet qui confère une résistance.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Couvre-chef de contrôle**Durée** : 30 (45) minutes**Cibles** : 1 couvre-chef.**Coût en PM** : 3 PM pour 1 couvre-chef**Objet nécessaire** : Un couvre-chef autre qu'un capuchon. Un miroir.**Effet** : Le porteur du couvre-chef devient immunisé aux charmes. Ne peut être porté en même temps qu'un autre objet qui confère une résistance.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Couvre-chef de contrôle**Durée** : 30 (45) minutes**Cibles** : 1 couvre-chef.**Coût en PM** : 3 PM pour 1 couvre-chef**Objet nécessaire** : Un couvre-chef autre qu'un capuchon. Un miroir.**Effet** : Le porteur du couvre-chef devient immunisé aux charmes. Ne peut être porté en même temps qu'un autre objet qui confère une résistance.**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Arme élémentaire

Durée : 2 heures

Cibles : 1 arme

Coût en PM : 4 PM

Objet : L'arme à enchanter, un parchemin, du feu, de l'eau et de la terre

Effet : L'arme enchantée frappe « 2 élément » (« 3 élément »). **Aucune compétence, potion, sort ou autre effet ne peut venir modifier le dégât infligé par l'arme. Celui-ci est immuable pour la durée du sort.**

Lanceur :

Heure lancée :

Arme élémentaire

Durée : 2 heures

Cibles : 1 arme

Coût en PM : 4 PM

Objet : L'arme à enchanter, un parchemin, du feu, de l'eau et de la terre

Effet : L'arme enchantée frappe « 2 élément » (« 3 élément »). **Aucune compétence, potion, sort ou autre effet ne peut venir modifier le dégât infligé par l'arme. Celui-ci est immuable pour la durée du sort.**

Lanceur :

Heure lancée :

Arme élémentaire

Durée : 2 heures

Cibles : 1 arme

Coût en PM : 4 PM

Objet : L'arme à enchanter, un parchemin, du feu, de l'eau et de la terre

Effet : L'arme enchantée frappe « 2 élément » (« 3 élément »). **Aucune compétence, potion, sort ou autre effet ne peut venir modifier le dégât infligé par l'arme. Celui-ci est immuable pour la durée du sort.**

Lanceur :

Heure lancée :

Arme élémentaire

Durée : 2 heures

Cibles : 1 arme

Coût en PM : 4 PM

Objet : L'arme à enchanter, un parchemin, du feu, de l'eau et de la terre

Effet : L'arme enchantée frappe « 2 élément » (« 3 élément »). **Aucune compétence, potion, sort ou autre effet ne peut venir modifier le dégât infligé par l'arme. Celui-ci est immuable pour la durée du sort.**

Lanceur :

Heure lancée :

Arme élémentaire

Durée : 2 heures

Cibles : 1 arme

Coût en PM : 4 PM

Objet : L'arme à enchanter, un parchemin, du feu, de l'eau et de la terre

Effet : L'arme enchantée frappe « 2 élément » (« 3 élément »). **Aucune compétence, potion, sort ou autre effet ne peut venir modifier le dégât infligé par l'arme. Celui-ci est immuable pour la durée du sort.**

Lanceur :

Heure lancée :

Arme élémentaire

Durée : 2 heures

Cibles : 1 arme

Coût en PM : 4 PM

Objet : L'arme à enchanter, un parchemin, du feu, de l'eau et de la terre

Effet : L'arme enchantée frappe « 2 élément » (« 3 élément »). **Aucune compétence, potion, sort ou autre effet ne peut venir modifier le dégât infligé par l'arme. Celui-ci est immuable pour la durée du sort.**

Lanceur :

Heure lancée :

Sanctuaire

Durée : 2 heures **Cibles** : Cercle de 2 mètres de rayon. **Coût en PM** : 4 PM

Objet nécessaire : Assez de pierres et des branches pour tracer un cercle **évident** de 2 mètres de rayon.

Effet : Les dommages reçus et infligés par les personnes qui se trouvent à l'intérieur du cercle sont réduits à 0, peu importe l'origine des dommages. Les compétences ou les sorts qui ne causent pas de dommage fonctionnent normalement. Si l'enchanteur quitte le cercle, le rituel perd son effet.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Sanctuaire

Durée : 2 heures **Cibles** : Cercle de 2 mètres de rayon. **Coût en PM** : 4 PM

Objet nécessaire : Assez de pierres et des branches pour tracer un cercle **évident** de 2 mètres de rayon.

Effet : Les dommages reçus et infligés par les personnes qui se trouvent à l'intérieur du cercle sont réduits à 0, peu importe l'origine des dommages. Les compétences ou les sorts qui ne causent pas de dommage fonctionnent normalement. Si l'enchanteur quitte le cercle, le rituel perd son effet.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Sanctuaire

Durée : 2 heures **Cibles** : Cercle de 2 mètres de rayon. **Coût en PM** : 4 PM

Objet nécessaire : Assez de pierres et des branches pour tracer un cercle **évident** de 2 mètres de rayon.

Effet : Les dommages reçus et infligés par les personnes qui se trouvent à l'intérieur du cercle sont réduits à 0, peu importe l'origine des dommages. Les compétences ou les sorts qui ne causent pas de dommage fonctionnent normalement. Si l'enchanteur quitte le cercle, le rituel perd son effet.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Sanctuaire

Durée : 2 heures **Cibles** : Cercle de 2 mètres de rayon. **Coût en PM** : 4 PM

Objet nécessaire : Assez de pierres et des branches pour tracer un cercle **évident** de 2 mètres de rayon.

Effet : Les dommages reçus et infligés par les personnes qui se trouvent à l'intérieur du cercle sont réduits à 0, peu importe l'origine des dommages. Les compétences ou les sorts qui ne causent pas de dommage fonctionnent normalement. Si l'enchanteur quitte le cercle, le rituel perd son effet.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Sanctuaire

Durée : 2 heures **Cibles** : Cercle de 2 mètres de rayon. **Coût en PM** : 4 PM

Objet nécessaire : Assez de pierres et des branches pour tracer un cercle **évident** de 2 mètres de rayon.

Effet : Les dommages reçus et infligés par les personnes qui se trouvent à l'intérieur du cercle sont réduits à 0, peu importe l'origine des dommages. Les compétences ou les sorts qui ne causent pas de dommage fonctionnent normalement. Si l'enchanteur quitte le cercle, le rituel perd son effet.

Papier d'effet : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

Armure enchantée**Durée :** 30 minutes**Cibles :** 1 plastron d'armure**Coût en PM :** 5 PM**Objet:** Un plastron d'armure.

Effet: L'armure résiste aux dégâts normaux (et +2 points d'armure). Tous les dégâts avec caractéristique spéciale comme Élément, maladie, sans armure, etc. traversent l'armure normalement. (Avec maîtrise des arcanes : Les coups spéciaux autres que « Magique » ne passent plus automatiquement l'armure. Celle-ci perd un point à chacun de ces coups jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0, après quoi les coups affectent le porteur.)

Lanceur :

Heure lancée :

Armure enchantée**Durée :** 30 minutes**Cibles :** 1 plastron d'armure**Coût en PM :** 5 PM**Objet:** Un plastron d'armure.

Effet: L'armure résiste aux dégâts normaux (et +2 points d'armure). Tous les dégâts avec caractéristique spéciale comme Élément, maladie, sans armure, etc. traversent l'armure normalement. (Avec maîtrise des arcanes : Les coups spéciaux autres que « Magique » ne passent plus automatiquement l'armure. Celle-ci perd un point à chacun de ces coups jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0, après quoi les coups affectent le porteur.)

Lanceur :

Heure lancée :

Armure enchantée**Durée :** 30 minutes**Cibles :** 1 plastron d'armure**Coût en PM :** 5 PM**Objet:** Un plastron d'armure.

Effet: L'armure résiste aux dégâts normaux (et +2 points d'armure). Tous les dégâts avec caractéristique spéciale comme Élément, maladie, sans armure, etc. traversent l'armure normalement. (Avec maîtrise des arcanes : Les coups spéciaux autres que « Magique » ne passent plus automatiquement l'armure. Celle-ci perd un point à chacun de ces coups jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0, après quoi les coups affectent le porteur.)

Lanceur :

Heure lancée :

Armure enchantée**Durée :** 30 minutes**Cibles :** 1 plastron d'armure**Coût en PM :** 5 PM**Objet:** Un plastron d'armure.

Effet: L'armure résiste aux dégâts normaux (et +2 points d'armure). Tous les dégâts avec caractéristique spéciale comme Élément, maladie, sans armure, etc. traversent l'armure normalement. (Avec maîtrise des arcanes : Les coups spéciaux autres que « Magique » ne passent plus automatiquement l'armure. Celle-ci perd un point à chacun de ces coups jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0, après quoi les coups affectent le porteur.)

Lanceur :

Heure lancée :

Armure enchantée**Durée :** 30 minutes**Cibles :** 1 plastron d'armure**Coût en PM :** 5 PM**Objet:** Un plastron d'armure.

Effet: L'armure résiste aux dégâts normaux (et +2 points d'armure). Tous les dégâts avec caractéristique spéciale comme Élément, maladie, sans armure, etc. traversent l'armure normalement. (Avec maîtrise des arcanes : Les coups spéciaux autres que « Magique » ne passent plus automatiquement l'armure. Celle-ci perd un point à chacun de ces coups jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0, après quoi les coups affectent le porteur.)

Lanceur :

Heure lancée :

Sceptre d'autorité**Durée** : 2 heures**Cibles** : 1 sceptre, une baguette ou un bâton. L'objet doit être minimalement décoré avec des gravures ou des inscriptions**Coût en PM** : 5 PM + 5PM pour une charge supplémentaire**Objet nécessaire** : 1 sceptre, une baguette ou un bâton.**Effet** : Le sceptre possède 1 charge, ou 2 si l'enchanteur a payé le supplément, qui se renouvellent aux 30 minutes. Pour utiliser une charge, le porteur du sceptre doit lever celui-ci en l'air en prononçant :*« Charme, vous ne pouvez pas m'attaquer pour les 5(10) prochaines minutes ! ».*

Lanceur :

Heure lancée :

Sceptre d'autorité**Durée** : 2 heures**Cibles** : 1 sceptre, une baguette ou un bâton. L'objet doit être minimalement décoré avec des gravures ou des inscriptions**Coût en PM** : 5 PM + 5PM pour une charge supplémentaire**Objet nécessaire** : 1 sceptre, une baguette ou un bâton.**Effet** : Le sceptre possède 1 charge, ou 2 si l'enchanteur a payé le supplément, qui se renouvellent aux 30 minutes. Pour utiliser une charge, le porteur du sceptre doit lever celui-ci en l'air en prononçant :*« Charme, vous ne pouvez pas m'attaquer pour les 5(10) prochaines minutes ! ».*

Lanceur :

Heure lancée :

Sceptre d'autorité**Durée** : 2 heures**Cibles** : 1 sceptre, une baguette ou un bâton. L'objet doit être minimalement décoré avec des gravures ou des inscriptions**Coût en PM** : 5 PM + 5PM pour une charge supplémentaire**Objet nécessaire** : 1 sceptre, une baguette ou un bâton.**Effet** : Le sceptre possède 1 charge, ou 2 si l'enchanteur a payé le supplément, qui se renouvellent aux 30 minutes. Pour utiliser une charge, le porteur du sceptre doit lever celui-ci en l'air en prononçant :*« Charme, vous ne pouvez pas m'attaquer pour les 5(10) prochaines minutes ! ».*

Lanceur :

Heure lancée :

Sceptre d'autorité**Durée** : 2 heures**Cibles** : 1 sceptre, une baguette ou un bâton. L'objet doit être minimalement décoré avec des gravures ou des inscriptions**Coût en PM** : 5 PM + 5PM pour une charge supplémentaire**Objet nécessaire** : 1 sceptre, une baguette ou un bâton.**Effet** : Le sceptre possède 1 charge, ou 2 si l'enchanteur a payé le supplément, qui se renouvellent aux 30 minutes. Pour utiliser une charge, le porteur du sceptre doit lever celui-ci en l'air en prononçant :*« Charme, vous ne pouvez pas m'attaquer pour les 5(10) prochaines minutes ! ».*

Lanceur :

Heure lancée :

Arme magique

Durée : 2 heures **Cibles :** 1 arme, 2 au maximum

Coût en PM : 6 PM + 6(3) PM par arme supplémentaire.

Objet nécessaire : Une arme, un bâton, un objet pointu et une pierre pour aiguiser

Effet : L'arme enchantée frappe « 3 magique » (« 4 Magique »). **Aucune compétence, potion, sort ou autre effet ne peut venir modifier le dégât infligé par l'arme. Celui-ci est immuable pour la durée du sort.**

Lanceur :

Heure lancée :

Arme magique

Durée : 2 heures **Cibles :** 1 arme, 2 au maximum

Coût en PM : 6 PM + 6(3) PM par arme supplémentaire.

Objet nécessaire : Une arme, un bâton, un objet pointu et une pierre pour aiguiser

Effet : L'arme enchantée frappe « 3 magique » (« 4 Magique »). **Aucune compétence, potion, sort ou autre effet ne peut venir modifier le dégât infligé par l'arme. Celui-ci est immuable pour la durée du sort.**

Lanceur :

Heure lancée :

Arme magique

Durée : 2 heures **Cibles :** 1 arme, 2 au maximum

Coût en PM : 6 PM + 6(3) PM par arme supplémentaire.

Objet nécessaire : Une arme, un bâton, un objet pointu et une pierre pour aiguiser

Effet : L'arme enchantée frappe « 3 magique » (« 4 Magique »). **Aucune compétence, potion, sort ou autre effet ne peut venir modifier le dégât infligé par l'arme. Celui-ci est immuable pour la durée du sort.**

Lanceur :

Heure lancée :

Arme magique

Durée : 2 heures **Cibles :** 1 arme, 2 au maximum

Coût en PM : 6 PM + 6(3) PM par arme supplémentaire.

Objet nécessaire : Une arme, un bâton, un objet pointu et une pierre pour aiguiser

Effet : L'arme enchantée frappe « 3 magique » (« 4 Magique »). **Aucune compétence, potion, sort ou autre effet ne peut venir modifier le dégât infligé par l'arme. Celui-ci est immuable pour la durée du sort.**

Lanceur :

Heure lancée :

Arme magique

Durée : 2 heures **Cibles :** 1 arme, 2 au maximum

Coût en PM : 6 PM + 6(3) PM par arme supplémentaire.

Objet nécessaire : Une arme, un bâton, un objet pointu et une pierre pour aiguiser

Effet : L'arme enchantée frappe « 3 magique » (« 4 Magique »). **Aucune compétence, potion, sort ou autre effet ne peut venir modifier le dégât infligé par l'arme. Celui-ci est immuable pour la durée du sort.**

Lanceur :

Heure lancée :