

Activités Médiévales et fantastiques en Grandeur Nature

LA DERNIÈRE ALLIANCE

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

# LES PAPIERS D'EFFETS DE RITUELS - PERSONNES



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.

**Force du taureau**

**Durée** : 1 heure                   **Cibles** : 3 minimum, 6 maximum.

**Coût en PM** : 1 PM pour 3 personnes. Chaque personne supplémentaire coûte 1 PM. Maximum 6 cibles.

**Objet nécessaire** : Aucun

**Effet** : Les cibles infligent désormais +1(2) dmg avec les armes de corps à corps.

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Force du taureau**

**Durée** : 1 heure                   **Cibles** : 3 minimum, 6 maximum.

**Coût en PM** : 1 PM pour 3 personnes. Chaque personne supplémentaire coûte 1 PM. Maximum 6 cibles.

**Objet nécessaire** : Aucun

**Effet** : Les cibles infligent désormais +1(2) dmg avec les armes de corps à corps.

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Force du taureau**

**Durée** : 1 heure                   **Cibles** : 3 minimum, 6 maximum.

**Coût en PM** : 1 PM pour 3 personnes. Chaque personne supplémentaire coûte 1 PM. Maximum 6 cibles.

**Objet nécessaire** : Aucun

**Effet** : Les cibles infligent désormais +1(2) dmg avec les armes de corps à corps.

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Force du taureau**

**Durée** : 1 heure                   **Cibles** : 3 minimum, 6 maximum.

**Coût en PM** : 1 PM pour 3 personnes. Chaque personne supplémentaire coûte 1 PM. Maximum 6 cibles.

**Objet nécessaire** : Aucun

**Effet** : Les cibles infligent désormais +1(2) dmg avec les armes de corps à corps.

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Force du taureau**

**Durée** : 1 heure                   **Cibles** : 3 minimum, 6 maximum.

**Coût en PM** : 1 PM pour 3 personnes. Chaque personne supplémentaire coûte 1 PM. Maximum 6 cibles.

**Objet nécessaire** : Aucun

**Effet** : Les cibles infligent désormais +1(2) dmg avec les armes de corps à corps.

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Force du taureau**

**Durée** : 1 heure                   **Cibles** : 3 minimum, 6 maximum.

**Coût en PM** : 1 PM pour 3 personnes. Chaque personne supplémentaire coûte 1 PM. Maximum 6 cibles.

**Objet nécessaire** : Aucun

**Effet** : Les cibles infligent désormais +1(2) dmg avec les armes de corps à corps.

**Papier d'effet** : Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Courage**

**Durée :** 30(45) minutes    **Cible :** 2 cibles, 3(4) cibles maximum

**Coût en PM :** 2 PM pour 2 personnes, +1 PM par cible supplémentaire.

**Objet :** Un verre/coupe par cible et pour l'enchanteur. Du vin ou de la bière achetés en jeu.

**Effet :** Les cibles deviennent immunisées aux effets de peur

**Papier d'effet :** Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Courage**

**Durée :** 30(45) minutes    **Cible :** 2 cibles, 3(4) cibles maximum

**Coût en PM :** 2 PM pour 2 personnes, +1 PM par cible supplémentaire.

**Objet :** Un verre/coupe par cible et pour l'enchanteur. Du vin ou de la bière achetés en jeu.

**Effet :** Les cibles deviennent immunisées aux effets de peur

**Papier d'effet :** Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Courage**

**Durée :** 30(45) minutes    **Cible :** 2 cibles, 3(4) cibles maximum

**Coût en PM :** 2 PM pour 2 personnes, +1 PM par cible supplémentaire.

**Objet :** Un verre/coupe par cible et pour l'enchanteur. Du vin ou de la bière achetés en jeu.

**Effet :** Les cibles deviennent immunisées aux effets de peur

**Papier d'effet :** Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Courage**

**Durée :** 30(45) minutes    **Cible :** 2 cibles, 3(4) cibles maximum

**Coût en PM :** 2 PM pour 2 personnes, +1 PM par cible supplémentaire.

**Objet :** Un verre/coupe par cible et pour l'enchanteur. Du vin ou de la bière achetés en jeu.

**Effet :** Les cibles deviennent immunisées aux effets de peur

**Papier d'effet :** Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Courage**

**Durée :** 30(45) minutes    **Cible :** 2 cibles, 3(4) cibles maximum

**Coût en PM :** 2 PM pour 2 personnes, +1 PM par cible supplémentaire.

**Objet :** Un verre/coupe par cible et pour l'enchanteur. Du vin ou de la bière achetés en jeu.

**Effet :** Les cibles deviennent immunisées aux effets de peur

**Papier d'effet :** Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Courage**

**Durée :** 30(45) minutes    **Cible :** 2 cibles, 3(4) cibles maximum

**Coût en PM :** 2 PM pour 2 personnes, +1 PM par cible supplémentaire.

**Objet :** Un verre/coupe par cible et pour l'enchanteur. Du vin ou de la bière achetés en jeu.

**Effet :** Les cibles deviennent immunisées aux effets de peur

**Papier d'effet :** Oui

Lanceur :

Heure lancée :

**Chance de Kaaz l'aventurier**

**Durée :** Jusqu'à la fin du prochain donjon    **Cible :** 1 cible  
**Coût en PM:** 3 PM.    **Objet:** Une corde  
**Effet :** La cible obtient nage (niveau 2), escalade (niveau 2) et trouver des passages secrets (niveau 2).  
Lanceur :    Heure lancée :

**Chance de Kaaz l'aventurier**

**Durée :** Jusqu'à la fin du prochain donjon    **Cible :** 1 cible  
**Coût en PM:** 3 PM.    **Objet:** Une corde  
**Effet :** La cible obtient nage (niveau 2), escalade (niveau 2) et trouver des passages secrets (niveau 2).  
Lanceur :    Heure lancée :

**Chance de Kaaz l'aventurier**

**Durée :** Jusqu'à la fin du prochain donjon    **Cible :** 1 cible  
**Coût en PM:** 3 PM.    **Objet:** Une corde  
**Effet :** La cible obtient nage (niveau 2), escalade (niveau 2) et trouver des passages secrets (niveau 2).  
Lanceur :    Heure lancée :

**Chance de Kaaz l'aventurier**

**Durée :** Jusqu'à la fin du prochain donjon    **Cible :** 1 cible  
**Coût en PM:** 3 PM.    **Objet:** Une corde  
**Effet :** La cible obtient nage (niveau 2), escalade (niveau 2) et trouver des passages secrets (niveau 2).  
Lanceur :    Heure lancée :

**Chance de Kaaz l'aventurier**

**Durée :** Jusqu'à la fin du prochain donjon    **Cible :** 1 cible  
**Coût en PM:** 3 PM.    **Objet:** Une corde  
**Effet :** La cible obtient nage (niveau 2), escalade (niveau 2) et trouver des passages secrets (niveau 2).  
Lanceur :    Heure lancée :

**Chance de Kaaz l'aventurier**

**Durée :** Jusqu'à la fin du prochain donjon    **Cible :** 1 cible  
**Coût en PM:** 3 PM.    **Objet:** Une corde  
**Effet :** La cible obtient nage (niveau 2), escalade (niveau 2) et trouver des passages secrets (niveau 2).  
Lanceur :    Heure lancée :

**Chance de Kaaz l'aventurier**

**Durée :** Jusqu'à la fin du prochain donjon    **Cible :** 1 cible  
**Coût en PM:** 3 PM.    **Objet:** Une corde  
**Effet :** La cible obtient nage (niveau 2), escalade (niveau 2) et trouver des passages secrets (niveau 2).  
Lanceur :    Heure lancée :

**Chance de Kaaz l'aventurier**

**Durée :** Jusqu'à la fin du prochain donjon    **Cible :** 1 cible  
**Coût en PM:** 3 PM.    **Objet:** Une corde  
**Effet :** La cible obtient nage (niveau 2), escalade (niveau 2) et trouver des passages secrets (niveau 2).  
Lanceur :    Heure lancée :

**Chance de Kaaz l'aventurier**

**Durée :** Jusqu'à la fin du prochain donjon    **Cible :** 1 cible  
**Coût en PM:** 3 PM.    **Objet:** Une corde  
**Effet :** La cible obtient nage (niveau 2), escalade (niveau 2) et trouver des passages secrets (niveau 2).  
Lanceur :    Heure lancée :





**Agilité accrue****Durée :** 1 heure**Cible :** 1 cible, 3 cibles maximum**Coût en PM:** 4 PM pour 1 cible, +2 PM par cible supplémentaire (Max +2 personne). **Objet:** Parfum**Effet :** La cible reçoit 2 (3) esquives pour la durée du sort.

Lanceur :

Heure lancée :

**Agilité accrue****Durée :** 1 heure**Cible :** 1 cible, 3 cibles maximum**Coût en PM:** 4 PM pour 1 cible, +2 PM par cible supplémentaire (Max +2 personne). **Objet:** Parfum**Effet :** La cible reçoit 2 (3) esquives pour la durée du sort.

Lanceur :

Heure lancée :

**Agilité accrue****Durée :** 1 heure**Cible :** 1 cible, 3 cibles maximum**Coût en PM:** 4 PM pour 1 cible, +2 PM par cible supplémentaire (Max +2 personne). **Objet:** Parfum**Effet :** La cible reçoit 2 (3) esquives pour la durée du sort.

Lanceur :

Heure lancée :

**Agilité accrue****Durée :** 1 heure**Cible :** 1 cible, 3 cibles maximum**Coût en PM:** 4 PM pour 1 cible, +2 PM par cible supplémentaire (Max +2 personne). **Objet:** Parfum**Effet :** La cible reçoit 2 (3) esquives pour la durée du sort.

Lanceur :

Heure lancée :

**Agilité accrue****Durée :** 1 heure**Cible :** 1 cible, 3 cibles maximum**Coût en PM:** 4 PM pour 1 cible, +2 PM par cible supplémentaire (Max +2 personne). **Objet:** Parfum**Effet :** La cible reçoit 2 (3) esquives pour la durée du sort.

Lanceur :

Heure lancée :

**Agilité accrue****Durée :** 1 heure**Cible :** 1 cible, 3 cibles maximum**Coût en PM:** 4 PM pour 1 cible, +2 PM par cible supplémentaire (Max +2 personne). **Objet:** Parfum**Effet :** La cible reçoit 2 (3) esquives pour la durée du sort.

Lanceur :

Heure lancée :

**Agilité accrue****Durée :** 1 heure**Cible :** 1 cible, 3 cibles maximum**Coût en PM:** 4 PM pour 1 cible, +2 PM par cible supplémentaire (Max +2 personne). **Objet:** Parfum**Effet :** La cible reçoit 2 (3) esquives pour la durée du sort.

Lanceur :

Heure lancée :

**Agilité accrue****Durée :** 1 heure**Cible :** 1 cible, 3 cibles maximum**Coût en PM:** 4 PM pour 1 cible, +2 PM par cible supplémentaire (Max +2 personne). **Objet:** Parfum**Effet :** La cible reçoit 2 (3) esquives pour la durée du sort.

Lanceur :

Heure lancée :



**Vigilance****Durée :** 3 heures**Cible :** 1 cible**Coût en PM:** 5 PM.**Objet:** Un petit miroir.**Effet :** Immunité aux attaques sournoise et permet d'éviter tous les pièges non-magiques (magiques).

Lanceur :

Heure lancée :

**Vigilance****Durée :** 3 heures**Cible :** 1 cible**Coût en PM:** 5 PM.**Objet:** Un petit miroir.**Effet :** Immunité aux attaques sournoise et permet d'éviter tous les pièges non-magiques (magiques).

Lanceur :

Heure lancée :

**Vigilance****Durée :** 3 heures**Cible :** 1 cible**Coût en PM:** 5 PM.**Objet:** Un petit miroir.**Effet :** Immunité aux attaques sournoise et permet d'éviter tous les pièges non-magiques (magiques).

Lanceur :

Heure lancée :

**Vigilance****Durée :** 3 heures**Cible :** 1 cible**Coût en PM:** 5 PM.**Objet:** Un petit miroir.**Effet :** Immunité aux attaques sournoise et permet d'éviter tous les pièges non-magiques (magiques).

Lanceur :

Heure lancée :

**Vigilance****Durée :** 3 heures**Cible :** 1 cible**Coût en PM:** 5 PM.**Objet:** Un petit miroir.**Effet :** Immunité aux attaques sournoise et permet d'éviter tous les pièges non-magiques (magiques).

Lanceur :

Heure lancée :

**Vigilance****Durée :** 3 heures**Cible :** 1 cible**Coût en PM:** 5 PM.**Objet:** Un petit miroir.**Effet :** Immunité aux attaques sournoise et permet d'éviter tous les pièges non-magiques (magiques).

Lanceur :

Heure lancée :

**Vigilance****Durée :** 3 heures**Cible :** 1 cible**Coût en PM:** 5 PM.**Objet:** Un petit miroir.**Effet :** Immunité aux attaques sournoise et permet d'éviter tous les pièges non-magiques (magiques).

Lanceur :

Heure lancée :

**Vigilance****Durée :** 3 heures**Cible :** 1 cible**Coût en PM:** 5 PM.**Objet:** Un petit miroir.**Effet :** Immunité aux attaques sournoise et permet d'éviter tous les pièges non-magiques (magiques).

Lanceur :

Heure lancée :





**Avatar de Xanadoth****Durée :** 1 heure**Cible :** L'enchanteur**Coût en PM:** 21 PM**Objet:** Être vivant (animal ou non...), partie de corps et une croix**Effet :** Tout les types de dégâts reçu, à l'exception des coups magiques, sont réduit à 1. L'enchanteur gagne +3 (+4) dmg et monte à 15 (25) points de corps, la compétence bouclier, 3 (4) coup de forces.

Lanceur :

Heure lancée :

**Avatar de Xanadoth****Durée :** 1 heure**Cible :** L'enchanteur**Coût en PM:** 21 PM**Objet:** Être vivant (animal ou non...), partie de corps et une croix**Effet :** Tout les types de dégâts reçu, à l'exception des coups magiques, sont réduit à 1. L'enchanteur gagne +3 (+4) dmg et monte à 15 (25) points de corps, la compétence bouclier, 3 (4) coup de forces.

Lanceur :

Heure lancée :

**Avatar de Xanadoth****Durée :** 1 heure**Cible :** L'enchanteur**Coût en PM:** 21 PM**Objet:** Être vivant (animal ou non...), partie de corps et une croix**Effet :** Tout les types de dégâts reçu, à l'exception des coups magiques, sont réduit à 1. L'enchanteur gagne +3 (+4) dmg et monte à 15 (25) points de corps, la compétence bouclier, 3 (4) coup de forces.

Lanceur :

Heure lancée :

**Avatar de Xanadoth****Durée :** 1 heure**Cible :** L'enchanteur**Coût en PM:** 21 PM**Objet:** Être vivant (animal ou non...), partie de corps et une croix**Effet :** Tout les types de dégâts reçu, à l'exception des coups magiques, sont réduit à 1. L'enchanteur gagne +3 (+4) dmg et monte à 15 (25) points de corps, la compétence bouclier, 3 (4) coup de forces.

Lanceur :

Heure lancée :

**Avatar de Xanadoth****Durée :** 1 heure**Cible :** L'enchanteur**Coût en PM:** 21 PM**Objet:** Être vivant (animal ou non...), partie de corps et une croix**Effet :** Tout les types de dégâts reçu, à l'exception des coups magiques, sont réduit à 1. L'enchanteur gagne +3 (+4) dmg et monte à 15 (25) points de corps, la compétence bouclier, 3 (4) coup de forces.

Lanceur :

Heure lancée :

**Avatar de Xanadoth****Durée :** 1 heure**Cible :** L'enchanteur**Coût en PM:** 21 PM**Objet:** Être vivant (animal ou non...), partie de corps et une croix**Effet :** Tout les types de dégâts reçu, à l'exception des coups magiques, sont réduit à 1. L'enchanteur gagne +3 (+4) dmg et monte à 15 (25) points de corps, la compétence bouclier, 3 (4) coup de forces.

Lanceur :

Heure lancée :