

Rituels

Nom du rituel		Force du rituel	
Armure Novice des esprits		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		2	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits de la terre, le ritualiste invoque leur puissance pour rendre les armures choisies plus dures à transpercer. Au début du rituel, il place au sol les morceaux d'armure de cuir ou métallique choisies. Il peut enchanter aussi les armures portées par quelqu'un à condition que celui-ci reste couché par terre sans bougé durant tout le rituel. Il dessine ensuite des runes sur 5 pierres par armure choisie. Il appose les pierres sur les pièces d'armures. Ensuite il frappe doucement avec le martelet sur chaque pierre à 15 secondes d'intervalles en prononçant l'incantation à chaque fois .</p>			
Incantations			
Zeta Troulim Metylouk Snaki Progotias			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Des roches grosses comme des poings	de la peinture a l'eau	un martelet	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		4	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste met un collant vert sur jusqu'à 2 armures avec le numéro de rituel inscrit dessus . Il peut ajouter jusqu'à 2 armures additionnelles en dépensant 3 PM supplémentaire (donc 7 PM pour 4 armures). Les armures conféreront 2 points d'armure temporaire. Ceux-ci seront les premiers points perdus. Si les points bonis d'armure n'ont pas été utilisé après un court repos, ils sont perdus.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Barrière mineure de l'esprit		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		5	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits protecteurs, le ritualiste invoque des esprits pour protéger l'âme des gens présents. Le ritualiste chante l'incantation pour débiter le rituel et à 9 autres répétitions durant le rituel. Il doit jouer de l'instrument à percussion en dansant autour des gens à protéger. Au bout de 5 minutes il dessine un signe (incluant le numéro de rituel) dans le front des gens à protéger en répétant l'incantation. Le rituel se termine quand le dernier signe est inscrit</p>			
Incantations			
Zeta Progatas Tifjatt Afty Sultuss			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Un instrument a percussion	maquillage effacable facilement		
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		4	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste dessine son signe sur jusqu'à 3 personnes . Il peut ajouter jusqu'à 2 personnes additionnelles en dépensant 2 PM supplémentaire par personne (donc 8 PM pour 5 personnes). Ceux ci pourront activer la rune de barrière quand ils voudront au cours du scénario à conditions qu'ils ne l'aient jamais cachés.(sinon les esprits partent) Pour ce faire, ils diront 'Sultuss'. A ce moment là, ils auront une défense spirituelle mineur pour 15 minutes. Ils pourront 'se défendre' contre les 3 premiers effets spirituelles. Après les 15 minutes de protection, ils peuvent effacer la rune au front</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Cercle de résistance aux maladies		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		7	
Descriptions			
<p>En appelant les esprits de la vie, le ritualiste protège les gens présents contre la maladie. Il trace d'abord un cercle avec la poudre blanche. Ils tracent ensuite un carré centre du cercle blanc avec la poudre rouge. Les gens qu'il veut protéger doivent se placer sur le carré rouge et se tenir les bras ensemble. Il place le récipient avec lui au centre des gens et dit l'incantation. Ils se concentrent en touchant le cercle de gens pendant 12 minutes en disant l'incantation à chaque 3 minutes. A la fin des 12 minutes, il re-dit l'incantation après avoir plongé ces mains dans l'eau. Il la re-dit à nouveau en projetant de l'eau sur chaque personne à protéger.</p>			
Incantations			
Yalim Progatias Touffa Talviak Gragam Tifjatt			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
poudre blanche	poudre rouge	un contenant d'eau propre	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		4	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, jusqu'à 2 personnes 'qui peuvent inclure le ritualiste' peuvent résister aux effets des maladies non magique pour le scénario. Lorsqu'ils apprennent qu'ils contractent une maladie, dire : "résistance". Le ritualiste peut ajouter jusqu'à 3 personnes au coût de 2 PM chaque personne supplémentaire. (donc 10 PM pour 5 personnes)</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Cercle de soin novice		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		9	
Descriptions			
<p>En appelant les esprits guérisseurs, le ritualiste guérit les gens présents. Il trace d'abord un cercle avec la poudre blanche. Les gens qu'il veut guérir doivent se placer en cercle et se tenir les bras ensemble (à l'intérieur du cercle blanc). Le ritualiste allume les 4 chandelles au centre du cercle de gens en disant l'incantation à chaque chandelle allumée. Il place ensuite le récipient au centre des chandelles. Il se concentre en touchant le cercle de gens pendant 1 minute. A la fin de la minute, il re-dit l'incantation après avoir plongé ces mains dans l'eau. Il la re-dit à nouveau en projetant de l'eau sur une des chandelles pour l'éteindre. Il répète cette opération pour les 3 autres. Quand la dernière est éteinte, le rituel prend fin</p>			
Incantations			
Zeta Draoum Troulim Metylouk Etylym			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
poudre blanche	4 chandelles allumées	un contenant d'eau propre	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		4	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, jusqu'à 4 personnes 'qui peuvent inclure le ritualiste' regagne 3 PV. Vous pouvez ajouter jusqu'à 2 personnes en ajoutant 1 PM par personne. (donc 6 PM pour 6 personnes)</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Esprits novices de la guerre		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		14	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits du combat, le ritualiste invoque des esprits pour combattre aux côtés des personnes choisies. Le ritualiste bati un altar en roche. Le ritualiste prononce l'incantation. Les personnes choisies se mettent alors a danser autour de l'altar pendant que le ritualiste joue de l'instrument à percussion. Après 4 minutes de danse, le ritualiste cesse de jouer et les personnes choisies s'agenouillent devant lui. En prononcant à nouveau l'incantation pour chaque personne, il leur peinture des signes de guerre au visage.</p>			
Incantations			
Zeta Tifjatt Metylouk Touffa Talaki			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
maquillage de couleurs effacable	instrument a percussion	Altar de roche	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		4	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste dessine un signe dans le visage de jusqu'à 3 personnes .(peut inclure le ritualiste) Il peut ajouter jusqu'à 2 personnes additionnelles en dépensant 2 PM supplémentaire par personne (donc 8 PM pour 5 personnes). Les personnes gagne 1 point de vie temporaires (ce sont les premiers a partir) et leur 2 prochains coups portés avec une arme de jet ou corps a corps aura un bonus de +1. dire 'Esprits' comme coup spéciaux (type de bonus: temporaire). Si l'armure ou les coups non pas été utilisé après un court repos, ils sont perdus</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Guide en forêt		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		16	
Descriptions			
<p>Le ritualiste appelle des esprits pour guider en forêt les gens présents. Les esprits ainsi invoqués pourront alors les protéger contre les obstacles de la forêt. Les gens se placent en cercle autour du ritualiste en se prenant les mains. Ils doivent être debout sur les feuilles d'arbres requises. Le ritualiste dit l'incantation pour débiter le rituel et à 5 autres répétitions durant le rituel a 1 minutes d'intervalles. Il doit se concentrer et toucher les feuilles, puis les 2 pieds en enfin le front de toutes les personnes a protéger à chaque répétition.</p>			
Incantations			
Zeta Metylouk Tifjatt Falkyr Talviak Ylissim			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
4 feuilles d'arbres différents par person	maquillage effacable		
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		4	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste dessine son signe sur jusqu'à 2 personnes . Il peut ajouter jusqu'à 2 personnes additionnelles en dépensant 2 PM supplémentaire par personne (donc 8PM pour 4 personnes). Ceux-ci auront l'équivalent du pouvoir 'pied forestier' pour le reste du scénario. Permet au personnage d'éviter les pièges (équivalent dextérité majeur) et tout effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque à moins de 5 m d'au moins 3 arbres. Annule l'effet sur vous seulement.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Invocation mineure de feu sur les armes		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		19	
Descriptions			
<p>En appelant les esprits du feu, le ritualiste imbue l'arme des gens présents en invocant les flammes placées en carré sur les armes en son centre. Le ritualiste dit l'incantation pour débiter le rituel et à 5 autres répétitions durant le rituel à 1 minute d'intervalle. Les armes s'imbuent de feu à la cinquième répétitions et le rituel se termine. Entre chaque répétition, le ritualiste se concentre en fixant les armes prise en main une à une en regardant les flammes avec elle.</p>			
Incantations			
Zeta Draoum Troulim Metylouk Etylym			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
4 sources de feu placés en carré	collants verts		
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		4	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste mets un collant vert sur jusqu'à 4 armes avec le numéro de rituel inscrit dessus. Il peut ajouter jusqu'à 2 armes additionnelles en dépensant 1 PM supplémentaire par arme (donc un total de 6 PM pour 6 armes). Les porteurs des armes pourront activer la rune de feu ainsi créé d'ici la fin de leur prochain long repos. Pour ce faire, ils diront 'Etylym' et arracheront le collant vert. Vous pourrez frapper à volonté de feu avec l'arme pendant toute une scène. Celle-ci fera des dégâts fixes de feu (arme à 1 main= 1, arme à 2 main et arc =2). Durant la durée du rituel, l'arme enchanté ne peut être affectée par aucun pouvoir ou sort qui augmenterait les dégâts de celle-ci.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Invocation mineure de froid sur les armes		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		20	
Descriptions			
<p>En appelant les esprits du froid, le ritualiste imbue l'arme des gens présents en invocant les glaces sur les armes choisies. Le ritualiste dit l'incantation pour débiter le rituel et à 5 autres répétitions durant le rituel à 1 minute d'intervalle: à chaque fois, il prend l'une des armes et la trempe dans un des récipients d'eau au moment de prononcer l'ncantation. Les armes s'imbuent de froid à la cinquième répétition et le rituel se termine.</p>			
Incantations			
Zeta Draoum Troulim Metylouk Kalvasse			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
4 récipients d'eau placés en carré	collants verts		
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		5	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste mets un collant vert sur jusqu'à 4 armes avec le numéro de rituel inscrit dessus. Il peut ajouter jusqu'à 2 armes additionnelles en dépensant 1 PM supplémentaire par arme (donc un total de 6 PM pour 6 armes). Les porteurs des armes pourront activer la rune de froid ainsi créé d'ici la fin de leur prochain long repos. Pour ce faire, ils diront 'Kalvasse' et arracheront le collant vert. Vous pourrez frapper à volonté de froid avec l'arme pendant toute une scène. Celle-ci fera des dégâts fixes de froid (arme à 1 main= 1, arme à 2 main et arc =2). Durant la durée du rituel, l'arme enchanté ne peut être affectée par aucun pouvoir ou sort qui augmenterait les dégâts de celle-ci.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Résistance mineur au feu		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		27	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits , le ritualiste protège de gens présents en détruisant les flammes placées en cercle sur les personnes en son centre. Le ritualiste dit l'incantation pour débiter le rituel et à 5 autres répétitions durant le rituel à 1 minute d'intervalle. Les personnes ou leur armures portés s'imbue d'un esprit protecteur contre le feu à la cinquième répétition et le rituel se termine. (on doit choisir soit les armures ou les personnes pour tous, 1 seul choix) Entre chaque répétition, le ritualiste se concentre en fixant les armures ou les personnes à protéger.</p>			
Incantations			
Zeta Matafast Touffa proгатias Etylym			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
8 sources de feu placés en ronds	collants verts ou maquillage effaçable		
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		4	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste met un collant vert sur jusqu'à 2 armures avec le numéro de rituel inscrit dessus ou dessine un signe dans le front de jusqu'à 2 personnes . Il peut ajouter jusqu'à 3 armures/personnes additionnelles en dépensant 2 PM supplémentaire par armures/personnes (donc 10 PM pour 5 armures/personnes). Si il cible les personnes l'effet est immédiat et dure une heure. Si il cible leurs armures, les porteurs des runes pourront activer la rune de protection ainsi créé en arrachant le collant vert et ils diront 'Proгатias' . L'effet de protection durera alors 15 minutes . Pour la durée de la protection, ils auront une résistance de 2 au feu</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Résistance mineur au froid		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		28	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits , le ritualiste protège les gens présents en détruisant l'eau en cercle sur les personnes en sont centre. Le ritualiste dit l'incantation pour débiter le rituel et à 5 autres répétitions durant le rituel 1 minute d'intervalle. Les personnes ou leur armures portées s'imbue d'un esprit protecteur contre le froid à la cinquième répétition et le rituel se termine. (on doit choisir soit les armures ou les personnes pour tous, 1 choix) Entre chaque répétition, le ritualiste se concentre en fixant les armures ou les personnes à protéger.</p>			
Incantations			
Zeta Matafast Touffa Progatias Kalvasse			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
8 récipients d'eau placés en ronds	collants verts ou maquillage effaçable		
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		5	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste met un collant vert sur jusqu'à 2 armures avec le numéro de rituel inscrit dessus ou dessine un signe dans le front de jusqu'à 2 personnes. Il peut ajouter jusqu'à 3 armures/personnes additionnelles en dépensant 2 PM supplémentaire par armures/personnes (donc 10 PM pour 5 armures/personnes). Si il cible les personnes l'effet est immédiat et dure une heure. Si il cible leur armure, les porteurs des runes pourront activer la rune de protection ainsi créé en arrachant le collant vert et ils diront 'Progatias' . L'effet de protection durera alors 15 minutes . Pour la durée de la protection, ils auront une résistance de 2 au froid</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Troisième œil mineur		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		33	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits gardiens, le ritualiste choisie une personne qui sera munie d'un '3 ème œil spirituel'. La personne choisie se met en position de méditation et ferme les yeux. Le ritualiste lui touche le front durant tout le rituel. Il dit l'incantation au début puis médite en silence et répète l'incantation 4 reprises à 1 minute d'intervalle . Après cela il attache le collier autour de la tête de la personne et dit l'incantation une dernière fois.</p>			
Incantations			
Zeta Tifjat			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Une corde avec un objet sphérique atta			
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		4	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste fait un collier pour 1 personne avec un collant vert qui porte le numéro du rituel. Il peut faire des colliers pour jusqu'à 2 personnes additionnelles en dépensant 4 PM supplémentaire (donc 12 PM pour 3 personnes). Les porteur de collier doivent avoir participé au rituel pour en recevoir les effets. Tant que celle-ci portera le collier (peut être porté autour du cou après le rituel mais pas sous des vêtements), les dégats des attaques surprises lui feront 2 de dégats de moins (minimum 1) Lorsque affecté, par une attaque surprise, dire 'sixième sens'. Le porteur pourra aussi ouvrir les yeux pendant 10 sec à chaque coup reçu lors d'aveuglement. A la fin du scénario le collier ne fonctionne plus. (type de bonus: défense)</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Armure des esprits		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		1	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits de la terre, le ritualiste invoque leur puissance pour rendre les armures choisies plus dures à transpercer. Au début du rituel, il place au sol les morceaux d'armure de cuir ou métallique choisies. Il peut enchanter aussi les armures portées par quelqu'un à condition que celui-ci reste couché par terre sans bougé durant tout le rituel. Il dessine ensuite des runes sur 5 pierres par armure choisie. Il appose les pierres sur les pièces d'armures. Ensuite il frappe doucement avec le martelet sur chaque pierre à 45 secondes d'intervalles en prononçant 2 fois l'incantation à chaque fois .</p>			
Incantations			
Yalim Troulim Metylouk Snaki Progotias			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Des roches grosses comme des poings	de la peinture a l'eau	un martelet	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		8	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste met un collant vert sur jusqu'à 2 armures avec le numéro de rituel inscrit dessus . Il peut ajouter jusqu'à 2 armures additionnelles en dépensant 3 PM supplémentaire par armure (donc 14 PM pour 4 armures). Les armures conféreront 4 points armure temporaire. Ceux-ci seront les premiers points perdus. Si les points bonis d'armure n'ont pas été utilisé après un court repos, ils sont perdus.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Barrière de l'esprit		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		4	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits protecteurs, le ritualiste invoque des esprits pour protéger l'âme des gens présents. Le ritualiste chante l'incantation pour débiter le rituel et à 9 autres répétitions durant le rituel. Il doit jouer de l'instrument à percussion en dansant autour des gens à protéger. Au bout de 15 minutes il dessine un signe (incluant le numéro de rituel) dans le front des gens à protéger en répétant l'incantation. Le rituel se termine quand le dernier signe est inscrit.</p>			
Incantations			
Yalim Progatias Tifjatt Afty Sultuss			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Un instrument a percussion	maquillage effacable facilement		
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		8	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste dessine son signe sur jusqu'à 2 personnes . Il peut ajouter jusqu'à 3 personnes additionnelles en dépensant 3 PM supplémentaire par personne (donc 17 PM pour 5 personnes). Ceux-ci pourront activer la rune de barrière quand ils voudront au cours du scénario à conditions qu'ils ne l'aient jamais cachés.(sinon les esprits partent) Pour ce faire, ils diront 'Sultuss'. A ce moment là, ils auront une défense spirituelle majeur pour 15 minutes. Ils pourront 'se défendre' contre les 3 premiers effets spirituelles. Après les 15 minutes de protection, ils peuvent effacer la rune au front</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Cercle de soin		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		8	
Descriptions			
<p>En appelant les esprits guérisseurs, le ritualiste guérit les gens présents. Il trace d'abord un cercle avec la poudre blanche. Les gens qu'il veut guérir doivent se placer en cercle et se tenir les bras ensemble (à l'intérieur du cercle blanc). Le ritualiste allume les 4 chandelles au centre du cercle de gens en disant l'incantation à chaque chandelle allumée. Il place ensuite le récipient au centre des chandelles. Il se concentre en touchant le cercle de gens pendant 3 minutes. A la fin des 3 minutes, il re-dit l'incantation après avoir plongé ces mains dans l'eau. Il la re-dit à nouveau en projetant de l'eau sur une des chandelles pour l'éteindre. Il répète cette opération pour les 3 autres. Quand la dernière est éteinte, le rituel prend fin</p>			
Incantations			
Yalim Draoum Troulim Metylouk Etylym			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
poudre blanche	4 chandelles allumées	un contenant d'eau propre	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		8	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, jusqu'à 4 personnes 'qui peuvent inclure le ritualiste' regagne 6 PV. Vous pouvez ajouter jusqu'à 6 personnes en ajoutant 2 PM par personne. (donc 20 PM pour 10 personnes)</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Divination		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		11	
Descriptions			
<p>Trouvez un endroit calme et tranquille où vous ne serez pas dérangé. Allumez la bougie blanche et placez-la devant vous. Prenez quelques respirations profondes pour vous calmer et vous concentrer. Prenez le bol d'eau et tenez-le devant la bougie. Imaginez que l'eau est un miroir magique qui peut répondre à vos questions. Formulez votre question à haute voix, ainsi que sur le papier avec le numéro de votre rituel. Versez doucement un peu d'eau autour la bougie en disant à voix haute la formule tout en continuant à réfléchir à votre</p>			
Incantations			
Yalim Sultus Draoum Cominor Shakta			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Une bougie blanche	Un petit bol d'eau	un papier et une plume	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		8	15 minutes
Effets			
<p>À la fin de ce rituel, cela vous permet de poser jusqu'à 2 questions à la scénaristique. Ce rituel peut être répété que seulement 2 fois par GN pour obtenir des réponses à vos questions. Gardez à l'esprit que les réponses peuvent être symboliques ou métaphoriques et nécessiteront peut-être une interprétation plus poussée. Soyez ouvert d'esprit et laissez l'univers vous guider.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Esprits de la guerre		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		13	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits de la guerre, le ritualiste invoque des esprits pour combattre aux côtés des personnes choisies. Le ritualiste batit un cercle avec les armes. Le ritualiste prononce l'incantation. Les personnes choisies se mettent alors à danser autour du cercle d'armes pendant que le ritualiste joue de l'instrument à percussion. Après 12 minutes de danse, il cesse de jouer et les personnes choisies s'agenouillent devant lui. En prononçant à nouveau l'incantation pour chaque personne, il leur peinture des signes de guerre au visage</p>			
Incantations			
Yalim Tifjatt Metylouk Touffa Talaki			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
maquillage de couleurs effaçable	instrument à percussion	2 armes par personnes présentes	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		8	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste dessine un signe dans le visage de jusqu'à 3 personnes (peut inclure le ritualiste). Il peut ajouter jusqu'à 3 personnes additionnelles en dépensant 3 PM supplémentaire par personne (donc 17 PM pour 6 personnes). Les personnes gagnent 2 point de vie temporaires (ce sont les premiers à partir) et leur 4 prochains coups portés avec une arme de jet ou corps à corps aura un bonus de +1 , dire 'Esprits' en frappant (type de bonus: temporaire). Si l'armure ou les coups non pas été utilisé après un court repos, elle sont perdues</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Invocation de feu sur les armes		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		17	
Descriptions			
<p>En appelant les esprits du feu, le ritualiste imbue l'arme des gens présents en invocant les flammes placées autour sur les armes en son centre. Le ritualiste dit l'incantation pour débiter le rituel et à 15 autres répétitions durant le rituel à 1 minute d'intervalle. Les armes s'imbue de feu à la dixième répétition et le rituel se termine. Entre chaque répétition, le ritualiste se concentre en fixant les armes une à une prise en main en regardant les flammes avec elle.</p>			
Incantations			
Yalim Draoum Troulim Metylouk Etylym			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
4 sources de feu placés en carré	4 sources de feu placés en losange	collants verts	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		8	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste mets un collant vert sur jusqu'à 4 armes avec le numéro de rituel inscrit dessus . Il peut ajouter jusqu'à 2 armes additionnelles en dépensant 1 PM supplémentaire par arme (donc un total de 10 PM pour 6 armes). Les porteurs des armes pourront activer la rune de feu ainsi créé d'ici la fin de leur prochain long repos. Pour ce faire, ils diront 'Etylym' et arracheront le collant vert. Les 3 premiers coups portés avec l'arme feront des dégâts fixes de feu (arme à 1 main= 2, arme à 2 mains et arc =3). Après avoir épuisé vos coups, vous pourrez frapper à volonté de feu avec l'arme pendant toute une scène. Celle-ci fera des dégâts fixes de feu (arme à 1 main= 1, arme à 2 main et arc =2). Durant la durée du rituel, l'arme enchanté ne peut être affectée par aucun pouvoir ou sort qui augmenterait les dégâts</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Invocation de froid sur armes		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		18	
Descriptions			
<p>En appelant les esprits du froid, le ritualiste imbue l'arme des gens présents en invocant les glaces sur les armes choisies. Le ritualiste dit l'incantation pour débiter le rituel et à 15 autres répétitions durant le rituel à 1 minute d'intervalle: à chaque fois, il prend l'une des armes et la trempe dans un des récipients d'eau ne prononçant l'incantation. Les armes s'imbuent de froid à la quizième répétition et le rituel se termine.</p>			
Incantations			
Yalim Draoum Troulim Metylouk Kalvasse			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
4 récipients d'eau placés en carré	4 récipients d'eau placés en losange	collants verts	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		8	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste mets un collant vert sur jusqu'à 4 armes avec le numéro de rituel inscrit dessus . Il peut ajouter jusqu'à 2 armes additionnelles en dépensant 1 PM supplémentaire par arme (donc un total de 10 PM pour 6 armes). Les porteurs des armes pourront activer la rune de froid ainsi créé d'ici la fin de leur prochain long repos. Pour ce faire, ils diront 'Kalvasse' et arracheront le collant vert. Les 3 premiers coups portés avec l'arme feront des dégâts fixes de froid (arme à 1 main= 2, arme à 2 mains et arc =3). Après avoir épuisé vos coups, vous pourrez frapper à volonté de froid avec l'arme pendant toute une scène. Celle-ci fera des dégâts fixes de feu (arme à 1 main= 1, arme à 2 main et arc =2). Durant la durée du rituel, l'arme enchanté ne peut être affectée par aucun pouvoir ou sort qui augmenterait les</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Invoquer l'esprit d'un mort		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		23	
Descriptions			
<p>Commencez par allumer une bougie et placez-la sur une table ou un autel. Prenez une pièce de monnaie et tenez-la dans votre main. Visualisez la question que vous voulez poser dans votre esprit. Pour chacune de vos questions, pauser la à haute voix, puis incanter la formule et jetez la pièce sur la table ou l'autel. Si la pièce tombe du côté pile, cela signifie que l'esprit vous répondra à cette question. Si la pièce tombe du côté face, cela signifie que l'esprit ne répondra pas à cette question. Répétez ce processus pour toutes les questions que vous souhaitez poser. Lorsque vous avez terminé, éteignez la bougie en remerciant les forces qui vous ont aidé à obtenir des réponses.</p>			
Incantations			
Yalim Draoum Sultus Afty Yllisim			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Une bougie noir	Un autel	Une pièce	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		8	5 minutes
Effets			
<p>Avec ce rituel, l'on peut faire venir un esprit pour communiquer avec celui-ci, et ce sans avoir le corps. Vous pouvez tenter de poser 3 questions de cette façon et vous pouvez ajouter jusqu'à 3 questions supplémentaire pour 3 PM chaques (donc 17 PM pour 6 question).</p> <p>Note : Assurez-vous d'avoir avec vous un animateur ou la personne qui incarnait le personnage décédé. Vous pouvez parler autant de temps que vous voulez avec l'esprit, mais vous devez tourner la pièce lorsque vous voulez forcer celui-ci à dire la vérité.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Maladie		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		24	
Descriptions			
<p>Placez la bougie sur un support et allumez-la. Allumez également l'encens et placez-le à côté de la bougie. Dans le bol d'eau, trempez vos doigts et tracez un cercle autour de vous. Visualisez la noirceur qui émane de vous et crée une barrière protectrice tout autour de vous. Dans le bol de sel, trempez vos doigts et saupoudrez un peu de sel sur le sol à l'intérieur du cercle. Visualisez le sel qui absorbe toute énergie négative. Tenez la petite pierre clair dans vos mains et fermez les yeux. Respirez profondément et visualisez la pierre qui s'illumine</p>			
Incantations			
Yalim Draoum Afty Gragam Imetof			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Une bougie noir	Un baton d'encens	Un petit bol d'eau	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
Un petit bol de sel	Une pierre transparente	8	15 minutes
Effets			
<p>Le ritualiste est atteint d'une maladie "endurance majeur" qu'il peut transmettre par le toucher, il devra retirer le colant de sa pierre et dire 'Gragam'. Cette maladie réduit les points de vie de la personne infectée de 2, et cette dernière est régulièrement prise de maux de coeur. Chez le ritualiste, cette maladie dure jusqu'au prochain court repos, mais disparaît si elle est transmise. Chez une personne infectée, elle peut être soignée par une Guérison des maladies, ou un effet semblable.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Sacrifice de soi		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		29	
Descriptions			
<p>En sacrifiant son propre sang, le ritualiste guérit les gens présents. Il trace d'abord un cercle avec la poudre blanche. Les gens qu'il veut guérir doivent se placer en cercle et se tenir les bras ensemble (à l'intérieur du cercle blanc). Le ritualiste allume les 4 chandelles au centre du cercle de gens en disant l'incantation à chaque chandelle allumée. Il place ensuite le récipient au centre des chandelles. Il tranche aussi sa main et met de son sang dans le récipient. Il bénit ensuite le sang. Il se concentre en touchant le cercle de gens pendant 3 minutes. A la fin des 3 minutes, il re-dit l'incantation après avoir plongé ces mains dans le sang et dessine un signe avec le sang sur le front de la chaque personnes. Il la re-dit à nouveau en projetant de l'eau sur une des chandelles pour l'éteindre. Il répète cette opération</p>			
Incantations			
Zeta Yallim Xolo Draoum Troulim Metylouk Etylym			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
poudre blanche	4 chandelles allumées	un contenant vide	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
un objet tranchant	maquillage rouge	8	15 minutes
Effets			
<p>Le ritualiste perd 3 pv (ou plus voir plus bas) lorsqu'il se coupent. A la fin du rituel, jusqu'à 5 personne, sexcluant le ritualiste regagne 4 PV et gagne 2 pv temporaire jusqu'au prochain court repos.(les premiers points perdus) Cela permet aussi de guérir les atrophie ou les maladies si le ritualiste perds 2 pv supplémentaire (ou 4 pv supplémentaire pour les 2 effet).Vous pouvez ajouter jusqu'à 3 personnes en ajoutant 2 PM par personne. (donc 14 PM pour 8 personnes)</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Sans entrave		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		31	
Descriptions			
<p>Le ritualiste appelle des esprits pour éviter aux gens présents toute forme de paralysie. Le ritualiste forme un 'parcours circulaire autour de lui: 5 longues branches tenues en équilibre à 1 pieds du sol entre 2 bûches ou roches. Le ritualiste dit l'incantation puis la personne choisie court en cercle saute par-dessus les 5 branches à tour de rôle puis se rassoit a coté du ritualiste. La même opération doit être faite 12 fois à 1 minute d'intervalle. A la fin des 12 fois, le ritualiste fait un collier avec la corde et la branche autour du cou de la personne choisie en prononçant une dernière fois l'incantation. Si une branche tombe durant le rituel celui-ci échoue</p>			
Incantations			
Yalim Metylouk Tifjatt Falkyr Talviak Ylissim			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
5 longue branches	10 pierres ou bûches	un corde	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
une petite branche		8	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste fait un collier pour 1 personne avec un collant vert qui porte le numéro du rituel. Il peut faire des colliers pour jusqu'à 2 personnes additionnelles en dépensant 6 PM supplémentaire par personne (donc 20 PM pour 3 personnes). Les porteur de collier doivent avoir participé au rituel pour en recevoir les effets. Permet aux personnages tant qu'il porte le collier visible de ne pas voir ses mouvements gênés par d'autres pouvoirs. Dire : "liberté d'action" annule Attaque étourdissante, Capture, Coup engourdissant, Coupe-jarret, et les sorts et pièges qui endorment, paralysent ou enchevêtrent. A la fin du scénario ou si enlevé, le collier ne fonctionne plus. Après avoir éviter 3 effets ci-haut, la personne doit faire un court repos pour pouvoir évité 1 autre effet. (Type de bonus: défense)</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Troisième œil		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		32	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits gardiens, le ritualiste choisie une personne qui sera munie d'un '3 ème œil spirituel'. La personne choisie se met en position de méditation et ferme les yeux. Le ritualiste lui touche le front durant tout le rituel. Il dit l'incantation au début puis médite en silence et répète l'incantation 12 reprises à 1 minute d'intervalle . Après cela il attache le collier autour de la tête de la personne et dit l'incantation une dernière fois.</p>			
Incantations			
Yalim Tifjat			
Composante matérielles 1		Composantes matérielles 2	
Un collier			
Composantes matérielles 4		Composantes matérielles 5	
		Coût en Pm	Temps de rituel
		8	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste fait un collier pour 1 personne avec un collant vert qui porte le numéro du rituel. Il peut faire des colliers pour jusqu'à 2 personnes additionnelles en dépensant 6 PM supplémentaire (donc 20 PM pour 3 personnes). Les porteurs de collier doivent avoir participé au rituel pour en recevoir les effets. Tant que celle-ci portera le collier (peut être porté autour du cou après le rituel mais pas sous des vêtements), les dégats des attaques surprises lui feront 5 de dégats de moins (minimum 1). Lorsque affecté, par une attaque surprise, dire 'sixième sens'. Le porteur pourra aussi ouvrir les yeux pendant 10 sec à chaque coup reçu lors d'aveuglement. A la fin du scénario le collier ne fonctionne plus. (type de bonus: défense)</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Zone de vérité		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		35	
Descriptions			
<p>Trouvez un endroit calme et paisible où vous pouvez vous rassembler.</p> <p>Installez un autel au centre du cercle où vous allez vous rassembler. L'autel peut être composé de pierres, de bâtons, de feuilles, de fleurs ou de tout autre objet naturel qui vous inspire la vérité.</p> <p>Demandez à chaque personne de se tenir en cercle autour de l'autel et de prendre quelques instants pour se concentrer sur leur respiration et se détendre.</p> <p>Le ritualiste peut alors allumer une bougie sur l'autel, symbolisant la lumière et la vérité.</p> <p>Le ritualiste peut ensuite prononcer une prière, une méditation ou un discours inspirant sur la vérité. Il peut également</p>			
Incantations			
Yalim Falgor Progatias Hylis Matafasts			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Un autel de vérité			
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		8	15 minutes
Effets			
<p>Toute autre personne que le ritualiste se trouvant dans la zone de vérité est forcée de dire la vérité lorsqu'elle parle, à moins d'avoir une Défense spirituelle majeure ou plus. Toutefois, les cibles ne sont pas forcées de parler. Le rituel doit être fait avec au moins 3 autre personnes. Cela créer une zone de 5 mètre rayons autour de l'autel, si l'autel est brisé ou le ritualiste sort de la zone, le rituel s'estompe. L'autel est affecté par un effet mental et il faut une Défense spirituelle majeur pour être capable de lui vouloir du mal. L'autel pour être détruit doit recevoir 15 points de dégats d'une arme contondante ou 30 points de dégats d'une arme tranchante au corps a corps.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Armure Ultime des esprits		Niveau 3	
		Numéro de rituel	
		3	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits de la terre, le ritualiste invoque leur puissance pour rendre les armures choisies plus dures à transpercer. Au début du rituel, il place au sol les morceaux d'armure de cuir ou métallique choisies. Il peut enchanter aussi les armures portées par quelqu'un à condition que celui-ci reste couché par terre sans bougé durant tout le rituel. Il dessine ensuite des runes sur 5 pierres par armure choisie. Il appose les pierres sur les pièces d'armures. Ensuite il frappe doucement avec le martelet sur chaque pierre à 45 secondes d'intervalles en prononçant 2 fois l'incantation à chaque fois .</p>			
Incantations			
Xolo Troulim Metylouk Snaki Progatias			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Des roches grosses comme des poings	de la peinture a l'eau	un martelet	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		12	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste met un collant vert sur 1 armure avec le numéro de rituel inscrit dessus . Il peut ajouter jusqu'à 2 armures additionnelles en dépensant 5 PM supplémentaire par armure (donc 22 PM pour 3 armures). Les armures conféreront 6 points d'armure temporaire. Ceux-ci seront les premiers points perdus. Si les points bonis d'armure n'ont pas été utilisé après un court repos, ils sont perdus.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Barrière Ultime de l'esprit		Niveau 3	
		Numéro de rituel	
		6	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits protecteurs, le ritualiste invoque des esprits pour protéger l'âme des gens présents. Le ritualiste chante l'incantation pour débiter le rituel et à 9 autres répétitions durant le rituel. Il doit jouer de l'instrument à percussion en dansant autour des gens à protéger. Au bout de 15 minutes il dessine un signe (incluant le numéro de rituel) dans le front des gens à protéger en répétant l'incantation. Le rituel se termine quand le dernier signe est inscrit.</p>			
Incantations			
Xolo Progotias Tifjatt Afty Sultuss			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Un instrument a percussion	maquillage effacable facilement		
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		12	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste dessine son signe sur jusqu'à 1 personnes . Il peut ajouter jusqu'à 2 personnes additionnelles en dépensant 5 PM supplémentaire par personne (donc 22 PM pour 3 personnes). Ceux ci pourront activer la rune de barrière quand ils voudront au cours du scénario à conditions qu'ils ne l'aient jamais cachés.(sinon les esprits partent) Pour ce faire, ils diront 'Sultuss'. A ce moment là, ils auront une défense spirituelle Ultime pour 15 minutes. Ils pourront 'se défendre' contre les 3 premiers effets spirituelles. Après les 15 minutes de protection, ils peuvent effacer la rune au front</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Cercle de soin Ultime		Niveau 3	
		Numéro de rituel	
		10	
Descriptions			
<p>En appelant les esprits guérisseurs, le ritualiste guérit les gens présents. Il trace d'abord un cercle avec la poudre blanche. Les gens qu'il veut guérir doivent se placer en cercle et se tenir les bras ensemble (à l'intérieur du cercle blanc). Le ritualiste allume les 4 chandelles au centre du cercle de gens en disant l'incantation à chaque chaque chandelle allumée. Il place ensuite le recipient au centre des chandelles. Il se concentre en touchant le cercle de gens pendant 3 minutes. A la fin des 3 minutes, il re-dit l'incantation après avoir plongée ces mains dans l'eau. Il la re-dit a nouveau en projetant de l'eau sur une des chandelles pour l'éteindre. Il répète cette opération pour les 3 autres. Quand la dernière est éteinte, le rituel prend fin</p>			
Incantations			
Xolo Draoum Troulim Metylouk Etylym			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
poudre blanche	4 chandelles allumées	un contenant d'eau propre	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		12	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, jusqu'à 3 personnes 'qui peuvent inclure le ritualiste' regagne 12 PV. Vous pouvez ajouter jusqu'à 2 personnes en ajoutant 3 PM par personne. (donc 18 PM pour 5 personnes)</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Divination Ultime		Niveau 3	
		Numéro de rituel	
		12	
Descriptions			
<p>Trouvez un endroit calme et tranquille où vous ne serez pas dérangé. Allumez les 5 bougie blanches et placez-la devant vous en forme de cercle. Prenez quelques respirations profondes pour vous calmer et vous concentrer. Prenez le bol d'eau et tenez-le devant la bougie. Imaginez que l'eau est un miroir magique qui peut répondre à vos questions. Formulez votre question à haute voix, ainsi que sur le papier avec le numéro de votre rituel. Versez doucement un peu d'eau autour la bougie en disant à voix haute 5 fois la formule tout en continuant à réfléchir à</p>			
Incantations			
Xolo Sultus Draoum Cominor Shakta			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
5 bougies blanches	Un petit bol d'eau	un papier et une plume	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		12	15 minutes
Effets			
<p>À la fin de ce rituel, cela vous permet de poser 1 question à la scénaristique. Ce rituel peut être fait qu'une seul fois par évènement pour obtenir des réponses à vos questions. Gardez en tête que la réponses sera mieux définie, mais que les esprits ne sont pas au courant de tout. Pour avoir les bonnes réponses à certaine questions, ils faut parfois appeler des esprits qui n'aime pas être dérangé.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Esprits Ultimes de la guerre		Niveau 3	
		Numéro de rituel	
		15	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits de la guerre, le ritualiste invoque des esprits pour combattre aux côtés des personnes choisies. Le ritualiste batit un cercle avec les armes. Le ritualiste prononce l'incantation. Les personnes choisies se mettent alors à danser autour du cercle d'armes pendant que le ritualiste joue de l'instrument à percussion. Après 12 minutes de danse, il cesse de jouer et les personnes choisies s'agenouillent devant lui. En prononçant à nouveau l'incantation pour chaque personne, il leur peinture des signes de guerre au visage</p>			
Incantations			
Xolo Tifjatt Metylouk Touffa Talaki			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
maquillage de couleurs effaçable	instrument à percussion	Autar de roche	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		12	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste dessine un signe dans le visage de jusqu'à 2 personnes (peut inclure le ritualiste). Il peut ajouter jusqu'à 2 personnes additionnelles en dépensant 5 PM supplémentaire par personne (donc 22 PM pour 4 personnes). Les personnes gagnent 4 point de vie temporaires (ce sont les premiers à partir) et leur 6 prochains coups portés avec une arme de jet ou corps à corps aura un bonus de +1 , dire 'Esprits' en frappant (type de bonus: temporaires). Si l'armure ou les coups non pas été utilisé après un court repos, elle sont perdues</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Invocation ultime de feu sur armes		Niveau 3	
		Numéro de rituel	
		21	
Descriptions			
<p>En appelant les esprits du feu, le ritualiste imbue l'arme des gens présents en invocant les flammes placées autour sur les armes en son centre. Le ritualiste dit l'incantation pour débiter le rituel et à 15 autres répétitions durant le rituel à 1 minute d'intervalle. Les armes s'imbue de feu à la dixième répétition et le rituel se termine. Entre chaque répétition, le ritualiste se concentre en fixant les armes une à une prise en main en regardant les flammes avec elle.</p>			
Incantations			
Xolo Draoum Troulim Metylouk Etylym			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
12 sources de feu placés en carré	collants verts		
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		12	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste mets un collant vert sur jusqu'à 2 armes avec le numéro de rituel inscrit dessus . Il peut ajouter jusqu'à 2 armes additionnelles en dépensant 5 PM supplémentaire par arme (donc un total de 22 PM pour 4 armes). Les porteurs des armes pourront activer la rune de feu ainsi créé d'ici la fin de leur prochain long repos. Pour ce faire, ils diront 'Etylym' et arracheront le collant vert. Vous pourrez frapper à volonté de feu avec l'arme pendant toute une scène. Celle-ci fera des dégâts fixes de feu (arme à 1 main= 2, arme à 2 main et arc =3). Durant la durée du rituel, l'arme enchanté ne peut être affectée par aucun pouvoir ou sort qui augmenterait les dégâts de celle-ci.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Invocation ultime de froid sur armes		Niveau 3	
		Numéro de rituel	
		22	
Descriptions			
<p>En appelant les esprits du froid, le ritualiste imbue l'arme des gens présents en invocant les glaces sur les armes choisies. Le ritualiste dit l'incantation pour débiter le rituel et à 5 autres répétitions durant le rituel à 1 minute d'intervall;, à chaque fois, il prend l'une des armes et la trempe dans un des récipients d'eauau moment de prononcer l'incantation. Les armes s'imbuent de froid à la cinquième répétition et le rituel se termine.</p>			
Incantations			
Xolo Draoum Troulim Metylouk Kalvasse			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
12 récipients d'eau en carré	collants verts		
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		12	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste mets un collant vert sur jusqu'à 2 armes avec le numéro de rituel inscrit dessus . Il peut ajouter jusqu'à 2 armes additionnelles en dépensant 5 PM supplémentaire par arme (donc un total de 10 PM pour 6 armes). Les porteurs des armes pourront activer la rune de froid ainsi créé d'ici la fin de leur prochain long repos. Pour ce faire, ils diront 'Kalvasse' et arracheront le collant vert. Vous pourrez frapper à volonté de froid avec l'arme pendant toute une scène. Celle-ci fera des dégâts fixes de feu (arme à 1 main= 2, arme à 2 main et arc =3). Durant la durée du rituel, l'arme enchanté ne peut être affectée par aucun pouvoir ou sort qui augmenterait les dégâts de celle-ci.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Maladie Ultime		Niveau 3	
		Numéro de rituel	
		25	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits de la terre, le ritualiste invoque leur puissance pour rendre les armures choisies plus durs à transpercer. Au début du rituel, il place au sol les morceaux d'armure de cuir ou métallique choisies. Il peut enchanter aussi les armures portées par quelqu'un à condition que celui-ci reste couché par terre sans bouger durant tout le rituel. Il se place au milieu des pièces d'armures et dit l'incantation en tenant haut la gemme de façon visible. Il appose la gemme sur une pièce d'armure et il frappe doucement avec le martelet en répétant l'incantation. À tour de rôle, il le fait pour chaque morceau d'armure. Il répétera cette étape 5 fois par morceaux à 1 minutes d'intervalle.</p>			
Incantations			
Xolo Draoum Afty Gragam Imetof			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Une bougie noir	Un baton d'encens	Un petit bol d'eau	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
Un petit bol de sel	Une pierre transparente	12	15 minutes
Effets			
<p>Le ritualiste est atteint d'une maladie "endurance ultime" qu'il peut transmettre par le toucher, il devra retirer le colant de sa pierre et dire 'Gragam'. Cette maladie réduit les points de vie de la personne de moitié, et cette dernière est régulièrement prise de maux de cœur. Chez le ritualiste, cette maladie dure jusqu'au prochain court repos, mais disparaît si elle est transmise. Chez une personne infectée, elle peut être soignée par une Guérison des maladies, ou un effet semblable.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Mort simulée		Niveau 3	
		Numéro de rituel	
		26	
Descriptions			
<p>Commencer en allumant les bougies blanches et en disposant les pétales de fleurs blanches sur la surface de l'eau. On doit plonger ses mains dans l'eau et se concentrer sur son désir de prolonger sa vie.</p> <p>Prendre une poignée d'herbes et à les déposer sur la surface de l'eau tout en formulant son désir.</p> <p>Prendre la pierre transparente, la tenir fermement dans sa main et la plonger dans l'eau, en se concentrant sur son désir.</p> <p>Dire la formule et formuler à nouveau 2 autre désire ou pensser qui le rattache a la vie. Entre chaques énonciation redire a nouveau la formule. Il faudra par la suite écrire le numéro du rituel et le coller sur la pierre.</p>			
Incantations			
Xolo Touffa Afty Sultus Ylissim			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Un petit bol d'eau	Des bougies blanches	Des pétales de fleurs	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
Des herbes	Une pierre transparente	12	15 minutes
Effets			
<p>Le ritualiste investi du pouvoir de ce rituel, ne peut tout simplement pas être achevé. Suite au prochain achèvement il se relèvera après 10 minutes a 1 point de vie et le rituel cesse ensuite. Cette effet ne peut être fait qu'une seul fois par évènement.(GN) Retirer le collant de la pierre une fois que le rituel à servis une fois.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Sanctuaire de paix		Niveau 3	
		Numéro de rituel	
		30	
Descriptions			
<p>Trouvez un endroit calme et paisible où vous pouvez vous rassembler dans la nature. Installez un autel au centre du cercle où vous allez vous rassembler. L'autel peut être composé de pierres, de bâtons, de feuilles, de fleurs ou de tout autre objet naturel qui vous inspire la paix. Dessinez un cercle avec la poudre blanche autour de l'autel. Demandez à chaque personne de se tenir en cercle autour de l'autel et de prendre quelques instants pour se concentrer sur leur respiration et se détendre. Le ritualiste peut alors allumer une bougie sur l'autel, symbolisant la lumière et la paix. Le ritualiste peut ensuite prononcer une prière, une méditation ou un discours inspirant sur la paix et la tranquillité. Il</p>			
Incantations			
Xolo Falgor Proгатias Hylіas Matafasts			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Un autel de paix	Une bougie	Des symboles de paix	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
un poudre blanche		15	15 minutes
Effets			
<p>Ne peut être fait dans un bâtiment. Toutes les créatures dans la zone se sentent pacifique et ne veulent pas de mauvaises actions, elles ne peuvent faire d'action offensive ou de sort offensif. Une Défense spirituelle ultime est nécessaire pour résister à cet effet. Cela créer une zone de 5 mètre rayons autour de l'autel, si l'autel est brisé ou le ritualiste sort de la zone ou si le ritualiste effectue un long repos, le rituel s'estompe. L'autel est affecté par l'effet mentale et il faut une Défense spirituelle ultime pour être capable de lui vouloir du mal. L'autel pour être détruit doit recevoir 15 points de dégâts d'une arme contondante ou 30 points de dégâts d'une arme tranchante au corps a corps.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
Troisième œil ultime		Niveau 3	
		Numéro de rituel	
		34	
Descriptions			
choisie se met en position de méditation et ferme les yeux. Le ritualiste lui touche le front durant tout le rituel. Il dit l'incantation au début puis médite en silence et répète l'incantation 12 reprises à 1 minute d'intervalle . Après cela il attache le collier autour de la tête de la personne et dit l'incantation une dernière fois.			
Incantations			
Xolo Tifjat			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
Un collier			
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		12	15 minutes
Effets			
A la fin du rituel, le ritualiste fait un collier pour 1 personne avec un collant vert qui porte le numéro du rituel. Il peut faire des colliers pour jusqu'à 1 personne additionnelle en dépensant 10 PM supplémentaire (donc 22 PM pour 2 personnes). Tant que celle-ci portera le collier (peut être porté autour du cou après le rituel mais pas sous des vêtements), Réduit de 8 les dégâts des attaques surprises et des pièges (toujours minimum 1 dégât). Permet aussi de garder les yeux ouverts en combat ou pour marcher lorsque aveuglé (aucune course ou coups spéciaux n'est par contre permis). Lorsque affecté, par un piège ou attaque surprise, dire 'sixième sens'. Vous évité aussi les autres effets des pièges ou attaque surprise (ex, sonner ou paralysie). A la fin du scénario le collier ne fonctionne plus. (type de bonus:			