

Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Armure des esprits</b>		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	
plusieurs roches grosses comme des poi	de la peinture a l'eau	un martelet	
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 . Il peut ajouter 2 armures additionnelles en dépensant 5 PM supplémentaire. Les armures conféreront 3 armure temporaire supplémentaire. Ceux-ci seront les premiers points perdus. Si les points bonis d'armure n'ont pas été utilisé après 2 heures, is sont perdus.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Barrière de l'esprit</b>		<b>Niveau 1</b>	
		Numéro de rituel	
		7	
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
		5	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. 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 2 de défense spirituelle pour 15 minutes. Se défendre contre les sorts spirituelles ne leur coutera pas de PF. Après les 15 minutes de protection, ils peuvent effacer la rune au front</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Cercle de résistance aux maladies</b>		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		10	
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 au 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. À 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
		10	15 minutes
Effets			
<p>À la fin du rituel, jusqu'à 3 personnes 'qui peuvent inclure le ritualiste' peuvent résister aux effets des maladies non magiques pour le scénario. Lorsqu'ils apprennent qu'ils contractent une maladie, dire : "résistance". Cela leur coûte 1 PF. Le ritualiste peut ajouter jusqu'à 5 personnes au coût de 3 PF chaque personne supplémentaire</p>			

Nom du rituel	Force du rituel		
<b>Cercle de soin</b>	<b>Niveau 1</b>		
	Numéro de rituel		
	4		
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			
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
		5	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 11 personnes en ajoutant 2 PM par personne.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Esprits du combat</b>		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		3	
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
		5	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 5 personnes additionnelles en dépensant 2 PM supplémentaire par personne. Les personnes gagne 2 point d'armures 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 ( non cumulable dire 'Esprits'). Si l'armure ou les coups non pas été utilisé après 1 heure, ils sont perdus</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Guide en forêt</b>		<b>Niveau 1</b>	
		Numéro de rituel	
		6	
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
		5	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. Ceux ci auront l'équivalent du pouvoir 'pied forestier' pour le reste du scénario. Permet au personnage protéger d'éviter les pièges et effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque à moins de 10 m d'un arbre ET à plus de 10 m de tout bâtiment.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Invocation de feu mineur sur armes</b>		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		1	
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
		5	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste met un collant vert sur jusqu'à 3 armes avec le numéro de rituel inscrit dessus . Il peut ajouter jusqu'à 3 armes additionnelles en dépensant 1 PM supplémentaire par arme. Les porteurs des armes pourront activer la rune de feu ainsi créé. Pour ce faire, ils diront 'Etylym' et arracheront le collant vert. Leur armes fera alors l'équivalent du pouvoir 'coup élémentaire de feu niv 1' pour une scène. ( 1 de dégats de feu pour 15 min non cumulable). De plus, les 2 premiers coups porter avec l'arme feront 2 de dégats de feu non cumulable</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Invocation de froid mineur sur armes</b>		<b>Niveau 1</b>	
		Numéro de rituel	
		9	
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 met un collant vert sur jusqu'à 3 armes avec le numéro de rituel inscrit dessus . Il peut ajouter jusqu'à 3 armes additionnelles en dépensant 1 PM supplémentaire par arme. Les porteurs des armes pourront activer la rune de froid ainsi créé. Pour ce faire, ils diront 'Kalvasse' et arracheront le collant vert. Leur armes fera l'équivalent du pouvoir de 'coup élémentaire de froid niv 1' pour une scène. ( 1 de dégats de froid pour 15 min non cumulable). De plus, les 2 premiers coups porter avec l'arme feront 2 de dégats de froid non cumulable</p>			



Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Résistance mineur au feu</b>		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		5	
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 progatias Etylym			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
8 sources de feu placés en ronds	collants verts ou maquillage effacable		
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 3 armures avec le numéro de rituel inscrit dessus ou dessine un signe dans le front de jusqu'à 3 personnes . Il peut ajouter jusqu'à 2 armures/personnes additionnelles en dépensant 2 PM supplémentaire par 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 'Progatias' . 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	
<b>Résistance mineur au froid</b>		Niveau 1	
		Numéro de rituel	
		11	
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 effacable		
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 3 armures avec le numéro de rituel inscrit dessus ou dessine un signe dans le front de jusqu'à 3 personnes . Il peut ajouter jusqu'à 2 armures/personnes additionnelles en dépensant 2 PM supplémentaire par 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	
<b>Troisième œil</b>		<b>Niveau 1</b>	
		Numéro de rituel	
		8	
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			
<b>Zeta Tifjat</b>			
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
		5	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste met le collier à une personne choisie. Il pourra affecter 1 personne supplémentaire en dépensant 4 PM supplémentaire. 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) et permettra aussi d'ouvrir les yeux pendant 10 sec à chaque coup reçu lors d'aveuglement. A la fin du scénario le collier ne fonctionne plus.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Énorme Barrière de l'esprit</b>		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		13	
Descriptions			
<p>En appelant des esprits protecteurs, le ritualiste protège avec des esprits l'âme des gens présents. Le ritualiste chante l'incantation pour débiter le rituel et à 13 autres répétitions durant le rituel à une minute d'intervalle. 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. Le rituel se termine quand le dernier signe est inscrit</p>			
Incantations			
Yalim Progatias Tifjatt Afty Sultuss			
Composante matérielles 1		Composantes matérielles 2	
Un instrument à percussion		maquillage effaçable facilement	
Composantes matérielles 4		Composantes matérielles 5	
		Coût en Pm	Temps de rituel
		10	15 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 3 PM supplémentaire par personne. Ceux-ci auront 3 de 'défense spirituelle' pour la prochaine heure. Se défendre contre les sorts spirituelle ne leur coûtera pas de PF.</p>			

Nom du rituel	Force du rituel		
<b>Esprits de la guerre</b>	Niveau 2		
	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			
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
		10	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste dessine un signe dans le visage de jusqu'à 4 personnes ( peut inclure le ritualiste). Il peut ajouter jusqu'à 3 personnes additionnelles en dépensant 3 PM supplémentaire par personne. Les personnes gagnent 4 point d'armures 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 ( non cumulable). Si l'armure ou les coups non pas été utilisé après 1 heure, elle sont perdues</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Forte Armure des esprits</b>		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		17	
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			
Yalim Troulim Metylouk Snaki Progotias			
Composante matérielles 1	Composantes matérielles 2	Composantes matérielles 3	
une gemme	collant vert	un martelet	
Composantes matérielles 4	Composantes matérielles 5	Coût en Pm	Temps de rituel
		10	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 1 armure additionnelle en dépensant 5 PM supplémentaire. Les armures conféreront 5 d'armure temporaire supplémentaire. Ceux-ci seront les premiers points perdus. Si l'armure n'a pas été utilisé à la fin du scénario, elle est perdue.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Invocation de feu sur armes</b>		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		16	
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
		10	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste mets un collant vert sur jusqu'à 3 armes avec le numéro de rituel inscrit dessus . Il peut ajouter jusqu'à 2 armes additionnelles en dépensant 2 PM supplémentaire par arme. Les porteurs des armes pourront activer la rune de feu ainsi créé. Pour ce faire, ils diront 'Etylym' et arracheront le collant vert. Leur arme fera l'équivalent du pouvoir 'coup élémentaire de feu niv 4' pour une scène. ( 2 de dégats de feu non cumulable)</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Invocation de froid sur armes</b>		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		12	
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
		10	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste met un collant vert sur jusqu'à 3 armes avec le numéro de rituel inscrit dessus . Il peut ajouter jusqu'à 2 armes additionnelles en dépensant 2 PM supplémentaire par arme. Les porteurs des armes pourront activer la rune de froid ainsi créé. Pour ce faire, ils diront 'Kalvasse' et arracheront le collant vert. Leur armes fera l'équivalent du pouvoir de 'coup élémentaire de froid niv 4' pour une scène. ( 2 de dégats de froid non cumulable)</p>			



Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Sans entrave</b>		Niveau 2	
		Numéro de rituel	
		14	
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 prononcant 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		10	15 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste fait un collier pour 1 personne. Il peut ajouter jusqu'à 2 personnes additionnelles en dépensant 6 PM supplémentaire par personne. Permet au personnage 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. Chaque effet ainsi évité lui coûte quand même 1 PF. A la fin du scénario ou si enlevé, le collier ne fonctionne plus.</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Invocation longue durée de feu sur armes</b>		Niveau 3	
		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 l'arme en son centre. Le ritualiste dit l'incantation pour débiter le rituel et à 5 autres répétitions durant le rituel 1 minute d'intervale. L'arme s'imbue de feu à la cinquième répétition et le rituel se termine. Entre chaque répétition, le ritualiste se concentre en fixant l'arme 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
		15	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste mets un collant vert sur une arme avec le numéro de rituel inscrit dessus . Il peut ajouter jusqu'à 2 armes additionnelles en dépensant 5 PM supplémentaire par arme. L' arme fera l'équivalent du pouvoir de 'coup élémentaire de feu niv 4' pour le scénario. ( 2 de dégats de feu non cumulable) De plus, sont porteur sera résistant de 1 aux dégats de froid tant qu'il a l'arme en main</p>			

Nom du rituel		Force du rituel	
<b>Invocation longue durée de froid sur armes</b>		Niveau 3	
		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 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
		15	5 minutes
Effets			
<p>A la fin du rituel, le ritualiste met un collant vert sur une arme avec le numéro de rituel inscrit dessus . Il peut ajouter jusqu'à 2 armes additionnelles en dépensant 5 PM supplémentaire par arme. L' arme fera l'équivalent du pouvoir de 'coup élémentaire de feu niv 4 ' pour le scénario. ( 2 de dégats de froid non cumulable) De plus, sont porteur sera résistant de 1 aux dégats de feu tant qu'il a l'arme en main</p>			