

# Grimoire de protection

**Prévention X** : Diminue de X les dégâts reçus par une source, disparaît à la fin du tour de la cible

**Zèle** : Le sort disposant de cette capacité peut être lancé autant de fois par tour que le niveau du lanceur

Niv	Nom	Coût	Description
1	Protection physique	1	<b>Zèle, prévention 1</b> sur les dégâts physiques
1	Protection psychique	1	<b>Zèle, prévention 1</b> sur les dégâts magiques
1	Aveuglement	3	Passé le prochain tour de la cible
2	Protection élémentaire	2	<b>Prévention 4</b> sur les dégâts de magies élémentaires
2	Protection arcanique	2	<b>Prévention 4</b> sur les dégâts magies arcaniques
2	Bouclier de lumière	4	Créer un bouclier de lumière autour du lanceur qui absorbe les dégâts à sa place ; ce bouclier à 10 PV + le niveau de la cible + le niveau du lanceur
3	Protection lumineuse	2	<b>Prévention 4</b> sur les dégâts de lumière
3	Protection contre les ténèbres	2	<b>Prévention 4</b> sur les dégâts d'ombre
3	Déviation	3	Renvoie la source de dégâts ciblée dans une autre direction
4	Protection à l'air	3	<b>Zèle, prévention 8</b> sur les dégâts d'air
4	Protection à l'eau	3	<b>Zèle, prévention 8</b> sur les dégâts d'eau
4	Contre-bourreau	4	Renvoie tous les dégâts infligés à une cible à la source de ces dégâts
5	Protection au feu	3	<b>Zèle, prévention 8</b> sur les dégâts de feu
5	Protection à la terre	3	<b>Zèle, prévention 8</b> sur les dégâts de terre
5	Ange gardien	7	Si la cible meurt pendant le combat, elle est ramenée à la vie avec le quart de ses points de vie
6	Protection au chamanisme	3	<b>Zèle, prévention 8</b> sur les dégâts de chamanisme
6	Protection à la conjuration	3	<b>Zèle, prévention 8</b> sur les dégâts de conjuration
6	Protégé par la lumière	Passif	Le mage possédant cette capacité reçoit 1 BL de moins sur toutes les sources
7	Protection au corps	3	<b>Zèle, prévention 8</b> sur les dégâts de corps
7	Protection à l'esprit	3	<b>Zèle, prévention 8</b> sur les dégâts d'esprit
7	Réduction de puissance	3	<b>Zèle</b> , la cible inflige 1 dégât de moins sur toutes ses attaques jusqu'à la fin du combat
8	La meilleure attaque c'est la défense	4	<b>Zèle</b> , inflige 1 BL à la cible pour chaque point de prévention que vous avez lancé pendant le combat
8	Balise de sanctuaire	5	Créer une balise qui rejoint les autres balises du même type afin de créer une zone où tous les dégâts sont réduits d'autant que le niveau du lanceur
8	Armure augmentée	4	Double les PR d'une pièce d'armure
9	Heurt de bouclier	0	Inflige un point de dégât à une cible par PR présent sur un objet ciblé
9	Change peau	3	La peau de la cible devient aussi résistante que son armure
9	Attaque du gardien	0	<b>Zèle</b> , inflige 2 BL à une cible
10	Déjà sauvé	5	Le lanceur ne peut pas être tué ce combat-ci
10	Recouvrance des pouvoirs	10	Lancez ce sort uniquement si vous avez lancé « Déjà sauvé » au tour précédent : rend 10 PV, augmente de 5 les dégâts et les sorts lancés par la cible coûtent 2 de moins à lancer mais jamais moins de 1
10	Vie éternelle	20	Lancez ce sort uniquement si vous avez lancé « Recouvrance des pouvoirs » au tour précédent : pendant ce combat la cible est complètement indestructible et ne reçoit aucun dégât