

Livre des sorts de l'Électromancien

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Arme magique	Creo Opesum Primoras	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de magie pour porter une attaque magique/PM.
Primaire	Armure magique	Creo Opesum Primorim	Au contact	1 être	5 minutes	Crée une armure magique sur la cible qui reçoit +1 PV/PM.
Primaire	Aura magique	Creo Opesum Primoras	Au contact	1 être	5 minutes	Crée une aura magique autour de la cible permettant de retourner les dégâts reçus avec de la magie. La cible retourne jusqu'à 1 PD/PM reçu, le sort se terminant lorsque ce nombre de PD est atteint ou lorsque la durée est terminée.
Primaire	Bouclier de vent	Creo Auram Primorim	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Crée un bouclier de vent autour de la cible permettant de repousser toutes les attaques reçues des armes de jet, de distance et à feu.
Primaire	Bourrasque	Creo Auram Primoris	À la vue	1 être	5 minutes/PM	Créer une bourrasque de vent sur la cible qui est maintenu à 5 pas du magicien et celle-ci ne peut porter d'attaques avec des armes de jet, de distance et à feu.
Primaire	Bulle d'air	Creo Auram Primoram	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Crée une bulle d'air autour de la cible lui permettant de respirer sous l'eau, d'éviter les dégâts reçus par la respiration tel la suffocation ou un nuage de puanteur.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Choc	Creo Auram Primoras	À la vue	1 objet	1 minute	Électrifie une cible de métal qui inflige 1 PD/PM électrique lorsque touché. Un contact effectué par un membre ankylose ce dernier pour 1 minute. Si la cible est un objet métallique tenu en main, celui-ci doit être lâché sur le coup. Si la cible est une armure métallique, le porteur doit le retirer sous peine de subir les dégâts à nouveau à la fin de la durée du sort.
Primaire	Détection de la magie	Percipio Opesum Primoram	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	Instantanée	Décèle la présence de magie profane seulement sur la cible. Détection de la présence de magie pour 1 PM. Identifie le niveau de puissance pour 3 PM. Identifie les effets de la magie pour 6 PM.
Primaire	Dissipation primaire	Deleo Opesum Primoram	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	Instantanée	Dissipe les effets d'un seul sort profane primaire connu par le magicien sur la cible pour 6 PM.
Primaire	Éclair	Creo Auram Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	Crée un éclair électrique envoyé sur la cible qui subit 1 PD électrique/PM.
Primaire	Missile magique	Creo Opesum Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	Crée un missile magique propulsé sur la cible qui subit 1 PD magique/PM.
Primaire	Piège électrique	Creo Auram Primoras	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	Crée un piège magique qui fait subir 3 PD électrique sur quiconque touchant la cible excepté le magicien. Le joueur doit laisser un papier sur la cible décrivant les effets du piège ainsi que l'heure de fin du sort.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Piège magique	Creo Opesum Primoras	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	Crée un piège magique qui fait subir 3 PD magique sur quiconque touchant la cible excepté le magicien. Le joueur doit laisser un papier sur la cible décrivant les effets du piège ainsi que l'heure de fin du sort.
Primaire	Résistance contre l'électricité	Rego Auram Primorim	Au contact	1 être	5 minutes	Octroi à la cible une résistance contre l'électricité en ajoutant +2 PV/PM contre les dégâts d'électricité seulement.
Primaire	Résistance magique	Rego Opesum Primorim	Au contact	1 être	5 minutes	Protège la cible des effets d'un sort primaire spécifique connu par le magicien. Le coût du sort est de 6 PM.
Primaire	Suffocation	Deleo Auram Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	Retire l'oxygène des poumons de la cible subissant 1 PD/2 PM et celle-ci ne peut que se défendre pour 1 minute, indisposée par une suffocation.
Primaire	Transfert magique	Rego Opesum Primoram	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	Instantanée	Transfert l'énergie magique du magicien vers la cible pour 1 PM/PM.
Primaire	Vent fort	Rego Auram Primoris	À la vue	Tous les êtres dans le vent	1 minute/PM	Augmente l'intensité d'un vent existant permettant de maintenir à 5 pas du magicien tous ceux exposés. Le magicien ne peut par contre pas se déplacer.
Secondaire	Arme magique supérieure	Creo Opesum Secundas	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de magie qui permet de porter une attaque magique/PM. Cette attaque inflige également +1 PD.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Secondaire	Armure magique supérieure	Creo Opesum Secundim	Au contact	1 être	5 minutes	Crée une armure magique sur la cible qui reçoit +1 PV/PM.
Secondaire	Aura magique supérieur	Creo Opesum Secundas	Au contact	1 être	5 minutes	Crée une aura magique autour de la cible permettant de retourner les dégâts reçus avec de la magie. La cible retourne jusqu'à 1 PD/PM reçu, le sort se terminant lorsque ce nombre de PD est atteint ou lorsque la durée est terminée.
Secondaire	Cage magique	Creo Opesum Secundam	À la vue	1 être	1 minute/PM	Crée une cage magique autour de la cible qui ne peut plus se déplacer. La cible ne peut ni attaquer, ni être attaquée par quiconque.
Secondaire	Dissipation secondaire	Deleo Opesum Secundam	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	Instantanée	Dissipe les effets d'un seul sort profane secondaire connu par le magicien sur la cible pour 15 PM.
Secondaire	Éclairs multiple	Creo Auram Secundis	À la vue	3 êtres	Instantanée	Crée des éclairs propulsée sur les cibles qui subissent 1 PD d'électricité/3 PM.
Secondaire	Foudre	Creo Auram Secundis	À la vue	1 être	Instantanée	Crée une foudre envoyée sur la cible qui subit 1 PD électrique/PM.
Secondaire	Missile magique supérieur	Creo Opesum Secundis	À la vue	1 être	Instantanée	Crée un missile magique propulsé sur la cible qui subit 1 PD magique/PM.
Secondaire	Missiles magique multiple	Creo Opesum Secundis	À la vue	3 êtres	Instantanée	Crée des missiles magique propulsé sur les cibles qui subissent 1 PD magique/3 PM.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Secondaire	Piège électrique supérieur	Creo Auram Secundas	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	<p>Crée un piège magique qui fait subir 6 PD électrique sur quiconque touchant la cible excepté le magicien.</p> <p>Le joueur doit laisser un papier sur la cible décrivant les effets du piège ainsi que l'heure de fin du sort.</p>
Secondaire	Piège magique supérieur	Creo Opesum Secundas	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	<p>Crée un piège magique qui fait subir 6 PD magique sur quiconque touchant la cible excepté le magicien.</p> <p>Le joueur doit laisser un papier sur la cible décrivant les effets du piège ainsi que l'heure de fin du sort.</p>
Secondaire	Protection contre l'électricité	Rego Auram Secundim	Au contact	1 être	1 minute/PM	<p>Protège la cible de l'électricité qui subit la moitié des dégâts d'électricité reçu.</p>
Secondaire	Protection magique	Rego Opesum Secundim	Au contact	1 être	5 minutes	<p>Protège la cible des effets d'un sort secondaire spécifique connu par le magicien. Le coût du sort est de 10 PM.</p>
Secondaire	Rafale	Creo Auram Secundis	À la vue	1 être	Instantanée	<p>Créer une rafale de vent sur la cible qui est projetée au sol à 5 pas et subit également 1 PD/2 PM.</p>
Secondaire	Serrure magique	Creo Opesum Secundam	Au contact	1 objet	5 minutes/PM	<p>Crée une serrure magique sur une porte ou un coffre qui ne peut être déverrouillée que par un sort dissipation primaire.</p> <p>Le joueur doit laisser un papier sur la cible décrivant la présence de la serrure magique et l'heure de fin du sort.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Secondaire	Sort silencieux primaire	Rego Opesum Secundam	Au contact	Le magicien	2 minutes/PM	<p>Permet de lancer un sort primaire connu instantanément sans faire la récitation du Triumvirat. Pour ce faire, l'incantation du sort silencieux primaire est effectuée suivi du sort primaire voulu.</p> <p>Le sort primaire choisi peut ensuite être utilisé à tout instant pendant la durée du sort silencieux primaire.</p>
Secondaire	Vent puissant	Rego Auram Secundis	À la vue	Tous les êtres dans le vent	1 minute/PM	<p>Augmente l'intensité d'un vent existant permettant projeter au sol et de maintenir à 15 pas du magicien tous ceux exposés.</p>
Secondaire	Bâton du magicien	Muto Opesum Secundam	Au contact	Le bâton du magicien	5 minutes/PM	<p>Emmagasine un sort primaire dans le bâton du magicien accessible par son incantation pendant la durée de la durée du sort.</p> <p>Une fois le bâton du magicien invoqué, le sort à stocker est effectué. Un seul sort primaire peut être emmagasiné à la fois.</p>
Tertiaire	Foudres multiple		À la vue	6 êtres	Instantanée	<p>Crée des éclairs propulsée sur les cibles qui subissent 1 PD d'électricité/3 PM.</p>
Tertiaire	Piège électrique extrême		Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	<p>Crée un piège magique qui fait subir 12 PD électrique sur quiconque touchant la cible excepté le magicien.</p> <p>Le joueur doit laisser un papier sur la cible décrivant les effets du piège ainsi que l'heure de fin du sort.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Tertiaire	Bâton de l'archimage	Muto Opesum Tertiam	Au contact	Le bâton du magicien	5 minutes/PM	<p>Emmagasine deux sorts primaires ou un sort secondaire dans le bâton du magicien accessible par leur incantation pendant la durée de la durée du sort.</p> <p>Une fois le bâton du magicien invoqué, les sorts à stocker sont effectués. Deux sorts primaires ou un seul sort secondaire peut être emmagasiné à la fois.</p>
Tertiaire	Cyclone		À la vue	Tous les êtres dans le vent	1 minute/PM	<p>Augmente l'intensité d'un vent existant permettant projeter au sol et de maintenir à 15 pas du magicien tous ceux exposés en plus d'échapper tous les objets tenus en main.</p>
Tertiaire	Immunité contre l'électricité		Au contact	1 être	1 minute/PM	<p>Immunise la cible de l'électricité qui ne subit aucun dégât d'électricité reçu.</p>
Tertiaire	Tempête électrique		À la vue	1 être	Instantanée	<p>Crée une tempête électrique envoyée sur la cible qui subit 1 PD électrique/PM.</p>
Tertiaire	Tornado		À la vue	1 être	Instantanée	<p>Créer une tornade de vent sur la cible qui subit 1 PD/2 PM et celle-ci est projetée au sol à 15 pas . Celle-ci ne peut que se défendre pour 1 minute, ébranlée par le choc.</p>