

# Livre des sorts du Cryomancien

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Arme de froid	Creo Aquam Primoras	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de froid pour porter une attaque de froid/PM.
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 de froid	Creo Aquam Primoras	Au contact	1 être	5 minutes	Crée une aura de froid autour de la cible permettant de retourner les dégâts reçus avec l'élément de froid.  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	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	Création d'eau	Creo Aquam Primoram	Au contact	1 objet	Permanente	Crée une quantité d'eau pure dans un contenant ciblé suffisant pour subvenir au besoin journalier d'un individu/PM.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Déravage	Creo Aquam Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	Crée momentanément une plaque de glace sous la cible qui subit 1 PD/2 PM et tombe au sol pendant 10 secondes, celle-ci peut malgré tout se défendre.
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.  Dépense 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	Eau en vin	Muto Aquam Primoram	Au contact	1 objet	Permanente	Transforme en vin une quantité d'eau dans un contenant ciblé. La qualité du vin équivaut à 10 unités monétaires/PM.
Primaire	Évaporation de l'eau	Deleo Aquam Primoram	À la vue	1 objet	Instantanée	Évapore complètement tout liquide ciblé pour une quantité équivalente ou inférieure à 1 litre/PM. Ceci permet donc également de détruire des poisons/contrepoisons et des potions magiques.
Primaire	Jet d'eau	Rego Aquam Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	Propulse un jet d'eau à partir d'une source d'eau à proximité (ruisseau, rivière, fleuve, lac) sur la cible qui subit 1 PD/PM et celle-ci est projetée au sol à 5 pas.
Primaire	Lance de glace	Creo Aquam Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	Crée une lance de glace propulsée sur la cible qui subit 1 PD de froid/PM.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Métal refroidit	Creo Aquam Primoras	À la vue	1 objet	1 minute/PM	<p>Crée une couche de glace sur une cible de métal empêchant quiconque de prendre l'objet au prix de subir 2 PD de froid/minute.</p> <p>Si la cible est une arme de métal tenue en main, celle-ci doit être lâchée sur le coup. Si la cible est une armure de métal, celle-ci doit être enlevée au prix de subir 2 PD de froid/minute portée.</p>
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 de froid	Creo Aquam Primoras	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	<p>Crée un piège magique qui fait subir 3 PD de froid 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>
Primaire	Piège magique	Creo Opesum Primoris	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	<p>Crée un piège magique qui fait subir 3 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>
Primaire	Pluie en grêle	Muto Aquam Primoris	À la vue	Tous les êtres sous la pluie	Instantanée	Transforme momentanément une pluie existante en grêle et tous ceux exposés subissent 1 PD/PM excepté le magicien.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Purification de l'eau	Muto Aquam Primoram	Au contact	1 objet	Instantanée	Détecte et purifie l'eau et tout liquide de la présence de poison.  Détecte le type de poison pour 1 PM. Neutralise les poisons type 1 pour 1 PM. Neutralise les poisons type 2 pour 3 PM. Neutralise les poisons type 3 pour 6 PM.
Primaire	Résistance contre le froid	Rego Aquam Primorim	Au contact	1 être	5 minutes	Octroi à la cible une résistance contre le froid en ajoutant +2 PV/PM contre les dégâts de froid 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	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.
Secondaire	Arme de froid supérieure	Creo Aquam Secundas	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de froid pour porter une attaque de froid/PM. Cette attaque inflige également +1 PD.
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.
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.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Secondaire	Aura de froid supérieur	Creo Aquam Secundas	Au contact	1 être	5 minutes	<p>Crée une aura de froid autour de la cible permettant de retourner les dégâts reçus avec l'élément de froid.</p> <p>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.</p>
Secondaire	Aura magique supérieur	Creo Opesum Secundas	Au contact	1 être	5 minutes	<p>Crée une aura magique autour de la cible permettant de retourner les dégâts reçus avec de la magie.</p> <p>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.</p>
Secondaire	Boule de glace	Creo Aquam Secundis	À la vue	1 être	Instantanée	Crée une boule de glace propulsée sur la cible qui inflige 1 PD de froid/PM.
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 être attaquée, 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	Geyser d'eau	Rego Aquam Secundis	À la vue	1 être	Instantanée	Propulse un geyser d'eau à partir d'une source d'eau à proximité (ruisseau, rivière, fleuve, lac) sur la cible qui subit 1 PD/PM et celle-ci est projetée au sol à 15 pas.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Secondaire	Lances de glace multiple	Creo Aquam Secundis	À la vue	3 êtres	Instantanée	Crée des lances de glace propulsées sur les cibles qui subissent 1 PD de froid/3 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.
Secondaire	Piège de froid supérieur	Creo Aquam Secundas	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	Crée un piège magique qui fait subir 6 PD de froid 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.
Secondaire	Piège magique supérieur	Creo Opesum Secundas	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	Crée un piège magique qui fait subir 6 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.
Secondaire	Pluie en lances de glace	Muto Aquam Secundis	À la vue	Tous les êtres sous la pluie	Instantanée	Transforme momentanément une pluie existante en lances de glace et tous ceux exposés subissent 1 PD/PM excepté le magicien.
Secondaire	Protection contre le froid	Rego Aquam Secundim	Au contact	1 être	1 minute/PM	Protège la cible du froid qui subit la moitié des dégâts de froid reçu.
Secondaire	Protection magique	Rego Opesum Secundim	Au contact	1 être	5 minutes	Protège la cible des effets d'un sort secondaire spécifique connu par le magicien. Le coût du sort est de 10 PM.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
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>
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	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	Arme de froid extrême		Au contact	1 objet	5 minutes	<p>Induit une arme de froid pour porter une attaque de froid/PM. Cette attaque inflige également +1 PD.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Tertiaire	Aura de froid extrême		Au contact	1 être	5 minutes	<p>Crée une aura de froid autour de la cible permettant de retourner les dégâts reçus avec l'élément de froid.</p> <p>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.</p>
Tertiaire	Piège de froid extrême		Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	<p>Crée un piège magique qui fait subir 12 PD de froid 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>
Tertiaire	Pluie en boules de glace		À la vue	Tous les êtres sous la pluie	Instantanée	Transforme momentanément une pluie existante en lames de glace et tous ceux exposés subissent 1 PD/PM excepté le magicien.
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	Boules de glace multiple		À la vue	6 êtres	Instantanée	Crée des boules de glace propulsées sur les cibles qui subissent 1 PD de froid/3 PM.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Tertiaire	Immunité contre le froid		Au contact	1 être	1 minute/PM	Immunise la cible du froid qui ne subit aucun dégât de froid reçu.
Tertiaire	Tempête de glace		À la vue	1 être	Instantanée	Crée une tempête de glace propulsée sur la cible qui inflige 1 PD de froid/PM.
Tertiaire	Vague d'eau		À la vue	1 être	Instantanée	Propulse une vague d'eau à partir d'une source d'eau à proximité (ruisseau, rivière, fleuve, lac) sur la cible qui subit 1 PD/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.