

Livre des sorts du Druide

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Affaiblissement animal	Deleo Naturas Primoram	À la vue	1 être	5 minutes/PM	Affaibli un animal, ou une créature terrestre à l'intelligence animale, qui inflige -1 PD sur les attaques physiques portées.
Primaire	Ankylose animale	Muto Naturas Primoram	À la vue	1 être	5 minutes/PM	Handicape un bras ou une jambe d'un animal ou d'une créature terrestre à l'intelligence animale. Si c'est un bras, la cible frappe à 1 PD et ne peut plus utiliser de bouclier. Si c'est une jambe, la cible ne peut plus courir.
Primaire	Arme de bois de qualité	Muto Naturas Primoras	Au contact	1 objet	5 minutes	Transforme une arme de bois standard en une arme de qualité qui inflige +1 PD par attaque portée/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 de cuir de qualité	Muto Naturas Primorim	Au contact	1 objet	5 minutes/PM	Transforme une armure de cuir standard en une armure de qualité qui ajoute +3 PV.
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	Attaque naturelle	Rego Naturas Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	Anime une branche d'arbre dans la forêt qui fouette la cible, située obligatoirement dans la forêt, qui subit 1 PD/PM et celle-ci est projetée au sol à 5 pas.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Aura magique	Creo Opesum Primoras	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>
Primaire	Camouflage	Rego Naturas Primoram	Au contact	1 être	2 minutes/PM	<p>Camoufle la cible à l'aide du feuillage des arbres et des arbustes lui permettant ainsi de ne pas être aperçu par quiconque.</p> <p>Le niveau du religieux détermine l'aptitude pouvant être utilisée: 1-2: Camouflage dans la forêt 3-4: Camouglage dans la forêt avec déplacement lent 5+: Camouflage dans la forêt instantané</p>
Primaire	Charme animal	Rego Naturas Primoram	À la vue	1 être	5 minutes/PM	<p>Charme un animal, ou une créature terrestre à l'intelligence animale, afin de le rendre docile envers le magicien.</p> <p>La cible doit agir simplement comme si elle était le meilleur ami du magicien, ce qui interdit donc de demander quoi que ce soit qui met sa vie en danger ou qui va totalement à l'encontre de ses principes sinon le charme est rompu.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Communion animale	Percipio Naturas Primoram	À la vue	1 être	5 minutes/PM	Communie avec tous les animaux, ou les créatures terrestres à l'intelligence animale, permettant ainsi de dialoguer normalement.
Primaire	Communion naturelle	Percipio Naturas Primoram	À la vue	1 être	Instantanée	Communie avec une plante (arbre, arbuste) afin de poser une question/2 PM avec une réponse oui/non.
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	Enchevêtrement	Rego Naturas Primoram	À la vue	1 être	1 minute/PM	Manipule les racines des arbres de la forêt pour immobiliser la cible mais celle-ci peut malgré tout se défendre si attaqué. Elle est libérée si elle reçoit le moindre dégât.
Primaire	Griffes	Muto Naturas Primoras	Au contact	Le magicien	1 minute/PM	Transforme les ongles d'une main du magicien en puissantes griffes permettant de d'infliger 1 PD par attaque physique portée. Le joueur effectuant cette attaque doit le faire de façon sécuritaire, à une vitesse raisonnable et utiliser des gants avec des extensions de mousse de 15 cm maximum.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Indifférence animale	Rego Naturas Primoram	Au contact	Le magicien	1 minute/PM	<p>Rend tous les animaux, ou les créatures terrestres à l'intelligence animale, indifférents à la présence du magicien.</p> <p>Si le magicien porte une quelconque action offensive directement ou indirectement, le sort est annulé.</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	Peau d'écorce	Creo Naturas Primorim	Au contact	1 être	5 minutes	Crée une couche d'écorce sur la peau de la cible qui ajoute +1 PV/2 PM et protège de la moitié des dégâts de froid mais qui subit le double des dégâts de feu.
Primaire	Piège magique	Creo Opesum Primoras	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	Pigeon voyageur	Creo Naturas Primoram	Illimitée	1 être	5 minutes/PM	<p>Crée un pigeon voyageur permettant au magicien de délivrer un message à sens unique à la cible.</p> <p>Le joueur se place hors jeu pour le délivrer le message à la marche et ceci doit être fait avant la fin de la durée du sort.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Réparation d'objet de bois	Muto Naturas Primoram	Au contact	1 objet	Instantanée	Répare tout objet de bois standard de n'importe quel type de bris commun. Répare un objet commun pour 1 PM. Répare une arme pour 1 PD perdu/PM.
Primaire	Réparation d'objet de cuir	Muto Naturas Primoram	Au contact	1 objet	Instantanée	Répare tout objet de cuir standard de n'importe quel type de bris commun. Répare un objet commun pour 1 PM. Répare une armure pour 1 PV perdu/PM.
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 bois supérieure	Muto Naturas Secundas	Au contact	1 objet	5 minutes	Transforme une arme de bois standard en une arme supérieure qui inflige +2 PD par attaque portée/PM.
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 de cuir supérieure	Muto Naturas Secundim	Au contact	1 objet	5 minutes/PM	Transforme une armure de cuir standard en une armure supérieure qui ajoute +6 PV.
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	Attaque naturelle supérieure	Rego Naturas Secundis	À la vue	1 être	Instantanée	Anime une branche d'arbre dans la forêt qui fouette la cible, située obligatoirement dans la forêt, qui subit 1 PD/PM et celle-ci est projetée au sol à 15 pas.
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	Barrière naturelle	Rego Naturas Secundim	Au contact	1 être	2 minutes/PM	Crée une barrière magique qui protège la cible contre les sorts profanes de forme Naturas et de niveau de puissance primaire.
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	Caméléon	Rego Naturas Secundam	Au contact	1 être	2 minutes/PM	<p>Fond la cible dans son environnement lui permettant ainsi de ne pas être aperçu par quiconque, tant qu'il est adossé immobile à un arbre, une pierre ou un bâtiment.</p> <p>Ce sort fonctionne de la même façon que l'aptitude de camouflage dans la forêt et de dissimulation urbaine.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
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	Enchevêtrement multiple	Rego Naturas Secundam	À la vue	3 êtres	1 minute/2 PM	Manipule les racines des arbres de la forêt pour immobiliser les cibles mais celles-ci peuvent malgré tout se défendre si attaqué. Elles sont libérées si elles reçoivent le moindre dégât.
Secondaire	Griffes supérieures	Muto Naturas Secundas	Au contact	Le magicien	1 minute/PM	Transforme les ongles d'une main du magicien en puissantes griffes permettant de d'infliger 2 PD par attaque physique portée. Le joueur effectuant cette attaque doit le faire de façon sécuritaire, à une vitesse raisonnable et utiliser des gants avec des extensions de mousse de 30 cm maximum.
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	Peau de roc	Creo Naturas Secundim	Au contact	1 être	5 minutes	Crée une couche de roc sur la peau de la cible qui ajoute +1 PV/2 PM et protège contre tous les dégâts reçus des armes de jet, de distance et à feu.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
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 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	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	Toile	Rego Naturas Secundam	À la vue	1 être	1 minute/PM	<p>Génère une toile d'araignée qui immobilise complètement la cible. Elle est libérée si elle reçoit le moindre dégât.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Secondaire	Venin	Muto Naturas Secundas	Au contact	1 objet	Instantanée	<p>Transforme les glandes salivaires du magicien pour engendrer un poison à effet et à vitesse instantanée pouvant être appliqué sur la cible.</p> <p>Crée un poison type 1 pour 1 PM. Crée un poison type 2 pour 5 PM. Crée un poison type 3 pour 10 PM.</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	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>