

Livre des sorts du Géomancien

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Arme d'argent	Muto Terram Primoras	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme d'une couche d'argent pour porter une attaque en argent/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	Arme métallique de qualité	Muto Terram Primoras	Au contact	1 objet	5 minutes	Transforme une arme métallique standard en une arme de qualité qui inflige +1 PD par attaque portée/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	Armure métallique de qualité	Muto Terram Primorim	Au contact	1 objet	5 minutes/PM	Transforme une armure métallique standard en une armure de qualité qui ajoute +3 PV.
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.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
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	Déverrouillage	Rego Terram Primoram	Au contact	1 objet	Instantanée	Détecte et déverrouille tout type de serrure. Détection de la présence de serrure pour 1 PM. Déverrouille une serrure type 1 pour 2 PM. Déverrouille une serrure type 2 pour 4 PM. Déverrouille une serrure type 3 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	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 de pierre	Creo Terram Primorim	Au contact	1 être	5 minutes	Crée une couche de pierre 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.
Primaire	Piège d'acide	Creo Terram Primoras	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	Crée un piège magique qui fait subir 3 PD d'acide 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	<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	Pierre	Creo Terram Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	Crée une pierre propulsée sur la cible qui subit 1 PD/PM.
Primaire	Projectiles de pierre	Rego Terram Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	<p>Propulse des pierre à partir d'une source de pierres (route de gravelle) sur la cible qui subit 1 PD/PM et ankylose un bras ou une jambe au choix pour 5 minutes.</p> <p>Si c'est un bras, la cible ne peut plus utiliser d'arme ou de bouclier. Si c'est une jambe, la cible ne peut plus courir et doit boiter.</p>
Primaire	Rayon d'acide	Creo Terram Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	Crée un rayon d'acide envoyé sur la cible qui subit 1 PD d'acide/PM.
Primaire	Réparation d'objet métallique	Muto Terram Primoram	Au contact	1 objet	Instantanée	<p>Répare tout objet métallique standard de n'importe quel type de bris commun.</p> <p>Répare un objet commun pour 1 PM. Répare une arme pour 1 PD perdu/PM. Répare une armure pour 3 PV perdu/PM.</p>
Primaire	Résistance contre l'acide	Rego Terram Primorim	Au contact	1 être	5 minutes	Octroi à la cible une résistance contre l'acide en ajoutant +2 PV/PM contre les dégâts d'acide seulement.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
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	Rouille	Deleo Terram Primoram	À la vue	1 objet	Permanent	Engendre de la rouille sur n'importe quel objet métallique standard. Rouille un objet commun perdant ainsi la moitié de sa valeur pour 1 PM. Rouille une arme pour -1 PD/2 PM. Rouille une armure pour -3 PV/2 PM. Enraille un arme à feu pour 6 PM.
Primaire	Terre vaseuse	Muto Terram Primoram	À la vue	1 être	1 minute/PM	Transforme un sol de terre ferme sous les pieds de la cible en terre vaseuse immobilisant ainsi ses jambes mais celle-ci peut malgré tout se défendre si attaqué.
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 d'argent supérieure	Muto Terram Secundas	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme d'une couche d'argent pour porter une attaque en argent/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	Arme métallique supérieure	Muto Terram Secundas	Au contact	1 objet	5 minutes	Transforme une arme métallique standard en une arme supérieure qui inflige +2 PD par attaque portée/PM.

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	Armure métallique supérieure	Muto Terram Secundim	Au contact	1 objet	5 minutes/PM	Transforme une armure métallique standard en une armure supérieure qui ajoute +6 PV.
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	Bombe d'acide	Creo Terram Secundis	À la vue	1 être	Instantanée	Crée une bombe d'acide propulsée sur la cible qui inflige 1 PD d'acide/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	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	Obus de pierres	Rego Terram Secundis	À la vue	1 être	Instantanée	<p>Éclate des pierres à partir d'une source de pierres (route de gravelle) sur la cible qui subit 1 PD/PM et ankylose un bras ou une jambe au choix pour 15 minutes.</p> <p>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.</p>
Secondaire	Piège d'acide supérieur	Creo Terram Secundas	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	<p>Crée un piège magique qui fait subir 6 PD d'acide 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	Pierres magique multiple	Creo Terram Secundis	À la vue	3 êtres	Instantanée	Crée des pierres magique propulsées sur les cibles qui subissent 1 PD/3 PM.
Secondaire	Protection contre l'acide	Rego Terram Secundim	Au contact	1 être	1 minute/PM	Protège la cible de l'acide qui subit la moitié des dégâts d'acide 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	Roche	Creo Terram Secundis	À la vue	1 être	Instantanée	Crée une roche propulsée sur la cible qui subit 1 PD/PM.
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 d'argent extrême		Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme d'une couche d'argent pour porter une attaque en argent/PM. Cette attaque inflige également +1 PD.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Tertiaire	Arme métallique extrême		Au contact	1 objet	5 minutes	Transforme une arme métallique standard en une arme extrême qui inflige +2 PD par attaque portée/PM.
Tertiaire	Armure métallique extrême		Au contact	1 objet	5 minutes/PM	Transforme une armure métallique standard en une armure extrême qui ajoute +10 PV.
Tertiaire	Piège d'acide extrême		Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	<p>Crée un piège magique qui fait subir 12 PD d'acide 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	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	Destruction de pierres		À la vue	1 être	Instantanée	<p>Détruit et propulse des pierres à partir d'une source de pierres (route de gravelle) sur la cible qui subit 1 PD/PM et fracture un bras ou une jambe au choix.</p> <p>Si c'est un bras, la cible ne peut plus l'utiliser. Si c'est une jambe, la cible ne peut plus se déplacer sans l'aide de quelqu'un.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Tertiaire	Explosion d'acide		À la vue	1 être	Instantanée	Crée une explosion d'acide propulsée sur la cible qui inflige 1 PD d'acide/PM.
Tertiaire	Immunité contre l'acide		Au contact	1 être	1 minute/PM	Immunise la cible de l'acide qui ne subit aucun dégât d'acide reçu.
Tertiaire	Météor		À la vue	1 être	Instantanée	Crée un météor propulsé sur la cible qui subit 1 PD/PM.
Tertiaire	Roches magique multiple		À la vue	6 êtres	Instantanée	Crée des roches magique propulsées sur les cibles qui subissent 1 PD/3 PM.