

Livre des sorts du Pyromancien

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Arme de feu	Creo Ignem Primoras	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de feu pour porter une attaque de feu/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 feu	Creo Ignem Primoras	Au contact	1 être	5 minutes	Crée une aura de feu autour de la cible permettant de retourner les dégâts reçus avec l'élément de feu. 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	Aveuglement	Creo Ignem Primoram	À la vue	1 être	1 minute/PM	Crée un flash intense de lumière qui aveugle la cible pendant la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle reçoive un dégât minimum équivalent au niveau du magicien.

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	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	Éclat de lumière	Rego Ignem Primoram	À la vue	1 lieu	1 minute/PM	Crée un éclat de lumière à partir d'une source de feu (feu de camp, foyer intérieur) qui aveugle tous ceux qui regardait la source de feu à proximité au moment du sort. Elles sont rétablies si elles reçoivent le moindre dégât.
Primaire	Flèche de feu	Creo Ignem Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	Crée une flèche de feu propulsée sur la cible qui inflige 1 PD de feu/PM.
Primaire	Infra vision	Percipio Ignem Primoram	Au contact	Le magicien	5 minutes/PM	Octroi au magicien une vision lui permettant de voir dans l'obscurité. Annule et protège également de l'effet de la magie qui génère un aveuglement.
Primaire	Jet de flamme	Rego Ignem Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	Propulse un jet de flamme à partir d'une source de feu à proximité (feu de camp, foyer intérieur) sur la cible qui subit 1 PD de feu/PM et celle-ci est aveuglée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle reçoive le moindre dégât.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Lumière	Creo Ignem Primoram	Au contact	1 objet	5 minutes	Permet l'utilisation d'une source de lumière telle une lampe de poche. Le coût du sort en PM est nul.
Primaire	Métal chauffé	Creo Ignem Primoras	À la vue	1 objet	1 minute/PM	<p>Crée des flammes sur une cible de métal empêchant l'objet au prix de subir 2 PD de feu/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 feu/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 feu	Creo Ignem Primoras	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	<p>Crée un piège magique qui fait subir 3 PD 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 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	Résistance contre le feu	Rego Ignem Primorim	Au contact	1 être	5 minutes	Octroi à la cible une résistance contre le feu en ajoutant +2 PV/PM contre les dégâts de feu 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	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 feu supérieure	Creo Ignem Secundas	Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de feu pour porter une attaque de feu/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.
Secondaire	Aura de feu supérieur	Creo Ignem Secundas	Au contact	1 être	5 minutes	Crée une aura de feu autour de la cible permettant de retourner les dégâts reçus avec l'élément de feu. 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	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.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Secondaire	Boule de feu	Creo Ignem Secundis	À la vue	1 être	Instantanée	Crée une boule de feu propulsée sur la cible qui inflige 1 PD de feu/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	Flèches de feu multiple	Creo Ignem Secundis	À la vue	3 êtres	Instantanée	Crée des flèches de feu propulsées sur les cibles qui subissent 1 PD de feu/3 PM.
Secondaire	Jaillissement de flammes	Rego Ignem Secundis	À la vue	1 lieu	Instantanée	Propulse un jet de flamme à partir d'une source de feu à proximité (feu de camp, foyer intérieur) sur la cible qui subit 1 PD de feu/PM et celle-ci est aveuglée pendant 5 minutes ou jusqu'à ce qu'elle reçoive le moindre dégât.
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 feu supérieur	Creo Ignem Secundas	Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	Crée un piège magique qui fait subir 6 PD de feu 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
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 le feu	Rego Ignem Secundim	Au contact	1 être	1 minute/PM	Protège la cible du feu qui subit la moitié des dégâts de feu 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.
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>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
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 feu extrême		Au contact	1 objet	5 minutes	Induit une arme de feu pour porter une attaque de feu/PM. Cette attaque inflige également +1 PD.
Tertiaire	Aura de feu extrême		Au contact	1 être	5 minutes	<p>Crée une aura de feu autour de la cible permettant de retourner les dégâts reçus avec l'élément de feu.</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	Explosion de flammes		À la vue	1 lieu	Instantanée	Propulse une explosion de flamme à partir d'une source de feu à proximité (feu de camp, foyer intérieur) sur la cible qui subit 1 PD de feu/PM en plus d'être projetée au sol à 5 pas et celle-ci est aveuglée pendant 5 minutes ou jusqu'à ce qu'elle reçoive le moindre dégât.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Tertiaire	Piège de feu extrême		Au contact	1 objet ou 1 lieu	5 minutes/PM	<p>Crée un piège magique qui fait subir 12 PD de feu 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	Boules de feu multiple		À la vue	6 êtres	Instantanée	Crée des boules de feu propulsées sur les cibles qui subissent 1 PD de feu/3 PM.
Tertiaire	Immunité contre le feu		Au contact	1 être	1 minute/PM	Immunise la cible du feu qui ne subit aucun dégât de feu reçu.
Tertiaire	Tempête de feu		À la vue	1 être	Instantanée	Crée une tempête de feu propulsée sur la cible qui inflige 1 PD de feu/PM.