

# Livre des sorts du Shaman

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	Attaque spirituelle	Deleo Spiritus Primoris	À la vue	1 être	Instantanée	Engendre une douleur dans l'âme de la cible qui subit 1 PD/2 PM et celle-ci est envahit par une peur envers le magicien pour 1 minute.
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	Confusion	Muto Spiritus Primoram	À la vue	1 être	1 minute/PM	Engendre une confusion dans l'esprit de la cible qui l'empêche de combattre mais celle-ci peut malgré tout se défendre si attaqué.
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.

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Discernement	Muto Spiritus Primoram	À la vue	1 être	5 minutes/PM	<p>Influence le discernement de la cible qui croit alors que le magicien est un allié.</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>
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	Esprit gardien	Creo Spiritus Primoram	Au contact	1 être	5 minutes/PM	Protège l'âme de la cible contre les pouvoirs de la nécromancie à sa mort. De plus, la cible est immunisée contre les effets des prières Damnation, Fatalité, Pénitence, et Rayon vampirique.
Primaire	Instinct	Percipio Spiritus Primoram	À la vue	1 être	Instantanée	<p>Évalue l'état d'esprit de la cible permettant de savoir si ces intentions sont bonnes ou mauvaises. Le joueur doit déclarer un challenge roche/papier/ciseau.</p> <p>Succès sur un challenge gagné pour 1 PM Succès sur un challenge gagné ou un challenge égal pour 3 PM. Succès assuré pour 6 PM.</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.

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	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	Transcommunion	Percipio Spiritus Primoram	Au contact	1 être	5 minutes	Entre en contact avec l'âme d'un mort, à travers son cadavre ou dans la Gouve, et permet de poser 1 question/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.
Primaire	Vision	Percipio Spiritus Primoram	Au contact	Le magicien	1 nuit	<p>Entre en contact avec le monde des esprits pour obtenir une vision sur un événement du passé ou du futur pendant la durée du sort.</p> <p>Une question précise révélant une réponse oui/non pour 3 PM.            Une question générale révélant une vision imagée pour 6 PM.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Primaire	Vue spirituelle	Percipio Spiritus Primoram	Au contact	Le magicien	5 minutes/PM	<p>Invoque un esprit mineur qui permet au magicien de partager sa vue pendant la durée du sort. L'esprit ne permet aucune communication ni aucune autre action.</p> <p>La forme de l'esprit est visible mais intangible et ne peut donc être attaqué qu'avec des sorts profanes de forme spécialisée Spiritus ou des armes magiques. Si tel est le cas, la vue du magicien quitte immédiatement l'esprit.</p>
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	Attaque spirituelle supérieure	Deleo Spiritus Secundis	À la vue	1 être	Instantanée	Engendre une douleur dans l'âme de la cible qui subit 1 PD/2 PM et celle-ci est envahit par une peur envers le magicien pour 5 minutes.
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>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Secondaire	Barrière spirituelle	Rego Spiritus Secundim	Au contact	1 être	2 minutes/PM	Crée une barrière magique qui protège la cible contre les sorts profanes de forme Spiritus 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	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	Exorcisme	Deleo Spiritus Secundam	Au contact	1 être, 1 objet ou 1 lieu	5 minutes	Expulse une entité maléfique possédant la cible à l'aide d'un rituel. Le coût du sort est de 15 PM.  Une fois le rituel complété, le magicien est épuisé pendant 30 minutes et ne peut plus se déplacer sans l'aide de quelqu'un.
Secondaire	Marteau spirituel	Creo Spiritus Secundam	À la vue	1 être	Instantanée	Crée un marteau spirituel qui inflige 3 PD de coup assommant/PM. La durée de l'inconscience est de 5 minutes.
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 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	Prémonition	Percipio Spiritus Secundam	Au contact	Le magicien	1 minute/PM	<p>Entre en contact avec le monde des esprits pour obtenir une prémonition sur un événement potentiel du futur à l'aide d'une question révélant une réponse oui/non. Une prémonition est obtenue seulement si elle s'applique entre le moment présent et la durée 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	Refuge spirituel	Rego Spiritus Secundim	Au contact	1 être	1 minute/PM	<p>Transporte la cible dans le monde des esprits pour fin de protection où aucun adversaire ne peut l'attaquer mais la cible ne peut ni attaquer, ni bouger.</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	Spiritisme	Percipio Spiritus Secundam	Illimitée	1 être	1 an/PM	<p>Entre en contact avec l'âme d'un mort éternel, soit dans le plan de son dieu ou soit dans le grand tourbillon éternel, pour dialoguer pendant 10 minutes. La mort éternelle de la cible doit avoir eu lieu entre le moment présent et la durée du sort.</p>
Secondaire	Toucher de la goule	Deleo Spiritus Secundas	Au contact	Le magicien	5 minutes	<p>Octroi au magicien un pouvoir de goule qui permet d'infliger 1 PD de froid/2 PM et de paralyser pendant 5 minutes sur un contact effectué pendant la durée du sort. Elle est libérée si elle reçoit le moindre dégât.</p>

Puissance	Nom	Triumvirat	Portée	Cible	Durée	Effet
Secondaire	Voyage spirituel	Rego Spiritus Secundam	Au contact	Le magicien	5 minutes/PM	<p>Transporte le magicien dans le monde des esprits afin de voyager d'un point à un autre. Dans cette forme, aucune communication ni aucune autre action n'est possible.</p> <p>La forme de l'esprit est visible mais intangible et ne peut donc être attaqué qu'avec des sorts profanes de forme spécialisée Spiritus ou des armes magiques. Si tel est le cas, le magicien quitte immédiatement le monde des esprits pour apparaître physiquement au même endroit.</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>