Aleph

*Cr 16	In 17	Mu 19	Pe 14	Re 25
An 5	Aq 0	Au 0	Co 23	He 10
Ig 6	Im 16	Me 24	Te 5	Vi 23

(1310)

LIVRE DE SORTS

43 sorts.
Niveau total 1515.

Charme contre la putréfaction CrCo 10
[Magnitude 0] R:Contact D:Journée/Perm.
Protège un corps humain des ravages du temps.

Transformation de la nature du Vis [MuVi 10]
[Rituel, magn. 6] R:Contact D:Inst.
Permet de transformer la nature de 2 mesures de vis (change une forme en une forme, une technique en une technique).

Vision du cheminement de l'age InCo 15
[Magnitude 2] R:Contact D:Conc. Im
En touchant un personne vivante[1], le mage reçoit une succession d'images brèves lui montrant à quoi ressemblait la cible durant chaque année de sa vie. Peuvent apparaître des blessures ayant mis du temps à se soigner ou, sur un jet réussi de Folk Ken, l'état d'esprit de la cible à certains moments de sa vie. N'apparaissent néanmoins aucun évènement d'une durée inférieure à 1 mois.

Aleph, en 1224

Chuchotements de l'esprit du mort InCo 15
[Lent Non Hermétique] R:Contact D:Journée Me
Permet de communiquer avec un corps qui n'est pas encore réduit à l'état d'un squelette. Le sort est en général assez éprouvant pour le mage.

Aleph, en 1221

Poigne ferme de la terre MuTe 15
[Magnitude 1] R:Proche D:Sieste Re
Des mains de terre surgissent du sol et aggripent la cible. Un jet de Quick-Enc de 11+ permet de les éviter, un de 8+ d'avoir seulement un pied d'aggripé. Un jet de Str de 15+ permet de s'en échapper. Chaque main a un niveau de blessure et +25 de Soak.

Image baladeuse du Sorcier ReIm 20
[Magnitude 1] R:Vue D:Conc. Co In
Une image du lanceur se sépare de son corps. Il peut la contrôler, et faire appel à tous ses sens. (cf livre de règles)

Voix des damnés InMe 20
[Non Hermétique] R:Proche D:Journée/Perm. NH
La cible de ce sort est désormais capable d'entendre les voix des morts. La cible entend les plaintes de tous les morts dans un rayon de 5m, et ne peux les chasser de son esprit qu'au prix d'un intense effort de concentration. Les reactions dépendront de la cible; mais quoi qu'il en soit, elle subira une disctaction de -1 par 2 esprits, jusqu'a un maximum de -5, ce qui l'empechera d'entendre quoi que ce soit d'autre. La cible se sentira mal à l'aise près de cadavres, et subira un malus de -5 dans le cas d'une mort dans le round en sa presence. Des esprits remarquant la sensibilité de la cible peuvent s'amuser à ses dépends.

Aleph, en 1226

Obscur dans l'obscurité PeIm 20
[Magnitude 2] R:Magus D:Journée [-1]
Le magicien est complètement invisible tant qu'il reste dans des endroits sombres. Dès que le magicien sort de l'obscurité ou s'il est éclairé par un rayon de soleil, le sortilège s'achève.

Le fantôme appelé obéissant ReMe 20
[Non Hermétique] R:Proche D:Conc. NH
Le mage peut contrôler l'esprit d'un mort, le forçant à communiquer. Si ce sort est incanté tandis que *Rappel charnel de l'esprit* est actif, le jet de concentration requis n'est que de 8+.

Aleph, en 1232

Rappel charnel de l'esprit ReMe 25
[Non Hermétique] R:Contact D:Conc. NH
Invoque le fantôme de quelqu'un. Doit être lancé sur le lieu de la mort, ou en présence du corps. Peut aussi appeler un fantôme hantant les lieux si son nom est connu.

Aleph, en 1225

Discours avec la Nature InHe 25
[Magnitude 4] R:Contact D:Conc.
Permet au mage de parler avec des plantes. La conversation prend du temps. Les résultats dépendent de la nature de la cible. (cf livre de règles)

Éveil de l'arbre assoupi MuHe 25
[Magnitude 3] R:Contact D:Journée/Perm. Cr Me
Anime un arbre dans un état de conscience proche de celui d'un humain. (cf livre de règles)

Faille béante et mécontente ReTe 25
[Magnitude 2] R:Vue D:Conc. Visé
Une fissure de 20 mètres de long, 1,5 mètre de large et 3 mètres de profondeur s'ouvre dans le sol. Si le magicien maintient sa concentration, la fissure reste ouverte un round, puis se referme violemment (+25 dam). Sinon la fissure se ferme progressivement en quelques heures.

1. Fonctionnement anormal sur Galdorf.

Toucher réparateur du chirurgien CrCo 25
[Magnitude 3] R:Contact D:Journée/Perm.
La cible regagne un niveau de blessure sur un jet (stress) de Stm de 3 ou +. Ce jet est modifié par le score en chirurgie de la personne s'occupant du blessé, ainsi que par le malus de la blessure.

Concentration du Sorcier InVi 25
[Magnitude 3] R:Magus D:Sieste [1] Me
Ce sort d'Intellego d'analyse amplifie la perception de la magie, de telle sorte que la concentration sur un sort devient évidente. Ce sort doit être lancé avant un autre. Le lanceur obtient alors un bonus de +6 pour maintenir la concentration sur ce sort, mais il cesse d'être conscient de ce qui se passe autour de lui.
Le sort dont on maintient la concentration ne peut pas être d'un niveau supérieur à deux fois celui de ce sort.

Crinis, en 1242

Pousse rapide du cyprès CrHe 25
[Magnitude 4] R:Contact D:Sieste/Perm.
Accélère la pousse d'une graine à l'état d'arbre de taille équivalente à un cyprès.

Aleph, en 1261

Esprit mobile [Me 25]
[Rituel Non Hermétique, magn. 14] R:Proche D:Conc.

Déplace l'ensemble des patterns *Mentem* (et plus ?) qui constitue un esprit.

Aleph, en 1307

Livre de l'âme InMe 30
[Magnitude 5] R:Contact D:Conc.
Ce sortilège permet au mage de lire les souvenirs de la cible. Les principaux moyens de parcourir la mémoire sont de chercher un évènement ou une date spécifique, ou d'évoluer par associations d'idées.

Aleph, en 1252

Floraison de la Rose assassine CrHe 30
[Magnitude 2] R:Proche D:Lune Pe Co
Ce sort n'a aucun effet direct visible. Par contre, le lendemain matin, la cible ressentira une douleur au bas de son estomac. Chaque jour, pour la durée du sort, la victime doit faire un Soak de Stm + Siz contre le nombre de jour d'activité du sort. La douleur devient de plus en plus intense, des actions violentes nécessitant le même jet de Soak. Si la victime meurt avant la fin du sort, une rose surgira de son corps après y avoir développé ses racines.
Aucune des blessures causées par le sort ne peut être soignée avant la destruction de la plante. On peut la détecter par un InHe 5 ou un InCo/An 10. Un PeHe 15 la détruira.

Aura de la non-existence PeMe 35
[Magnitude 0] R:À vue D:Journée [-1]
Le lanceur devient très difficile à remarquer, devenant capable de marcher au milieu de gens le cherchant sans être détecté. Une personne recherchant activement le mage, ou lui rentrant dedans accidentellement peut le détecter sur un Int + Per de 15+ (variant suivant la portée). Le sort ne l'affectera plus alors jusqu'à ce qu'il soit relancé.

Aleph, en 1233

Aura des bons égards PeMe 35
[Magnitude 1] R:Zone proche D:Sieste
Les gens dans la zone perdent toutes leurs craintes et leur mauvaise impression envers le lanceur. Ce sortilège a pour vocation de rendre les gens sociables et n'affectera en aucune manière des personnes manifestement hostiles.

Aleph, en 1286

Espion européen InMe 35
[Magnitude 0] R:Europe D:Conc.
Ce sort détecte un pattern Mentem connu sur une très grande distance, dans le but d'effectuer un lien d'arcane.

Aleph, en 1251

Chêne aux souvenirs volés Cr*Me 35
[Magnitude 3] R:Proche D:Journée/Perm. In Re He
Ce sort crée une copie de la mémoire de la cible dans une graine d'arbre que le lanceur doit toucher. La mémoire n'est cependant disponible que lorsque l'arbre est arrivé à maturité. Plus l'arbre est grand, et plus il peut contenir de souvenirs. Ce sort fonctionne jusqu'au niveau du chêne, ce qui est suffisant pour un esprit humain ou d'un vieux mage. L'utilisation de Cr* permet de plus d'établir un lien d'arcane à partir de l'arbre.

Aleph, en 1285

Fenêtre sur les Abysses PeMe 40
[Magnitude 6] R:Proche(Œil) D:Inst.
Les yeux du lanceur deviennent des fenêtres ouvertes sur le néant. L'esprit de la cible est aspiré hors de son corps et détruit. Peut être résisté sur un jet d'Int de 10+.

La Cour de Babel CrMe 40
[Magnitude 2] R:À portée d'ouïe D:Journée In
Le lanceur du sort est capable de comprendre et de se faire comprendre de toute personne à portée d'ouïe, quels que soient les langages utilisés. Ce sort est un sort de zone actif. Il nécessite pour se faire comprendre de parler effectivement dans une langue que l'on connaît. Les personnes qui entendent parler le lanceur du sort l'entendent parler dans leur langue “naturelle”.

Crinis, en 1242

Laboratoire du mage à l'idée fixe [ReMe 50]
[Rituel, magn. 5] R:Zone proche D:Siècle In
Ce rituel rappelle aux cibles ce qui leur importe vraiment. Elles ne sont donc plus distraites par de simples problèmes mondains. L'effet devient très fort avec le temps. Une personne sous l'effet de ce sort pour plus d'une semaine développe un trait de monomaniaque à +3. De plus, au bout d'un mois d'utilisation, le mépris des simples problèmes mondains se paye par un niveau de fatigue long terme. Ces limitations ne disparaitront qu'après une semaine passée loin du rituel.
Dans la zone d'influence du sort, toute personne a un bonus de +3 pour accomplir ce qui a le plus d'importance à ses yeux, et un malus de -3 si sa tâche est sans rapport. Ce modificateur s'applique entre autre aux totaux de laboratoire. La présence d'Intellego permet au mage de changer d'idée fixe. Cela se fait lentement, le mage gagnant +1 à ses travaux après chaque saison passée à s'y consacrer (maximum +3).

Enfin, toutes les personnes présentes lors du lancement du rituel peuvent choisir d'être affectées par celui-ci, et n'ont pas alors besoin d'avoir un Parma Magica inférieur à la pénétration du rituel.

Aleph, en 1267

Mind over Matter ReVi 50
[Non Hermétique] R:Sp. D:Conc. NH Cr
Ce sortilège crée une sorte de tunnel d'arcane depuis le monde des esprits vers la réalité. Le sort véhiculé doit être de niveau inférieur au Mind over Matter et prend naissance quelque part entre les deux mondes. Aucun retour depuis le monde réel vers celui des esprits n'est cependant possible.

Aleph, en 1262

Mobilité d'Hermes ReCo 50
[Magnitude 8] R:Magus D:Journée
Permet au mage de voler à la vitesse d'un homme courant vite, jusqu'à une altitude de l'ordre de la cinquantaine de mètres. Le sort s'achève à volonté.

Aleph, en 1264

Voyage sur le Styx [ReMe 50]
[Rituel Non Hermétique] R:Magus D:Journée
Allows the caster to project her mind onto the "road" that the dead travel to get to the next "world". Souls encountered can be questioned, and can interact with the caster's mind as though it were the caster's physical body as *Traversing the Mind's Eye* (ReMe 40). The likelihood of finding a particular person depends on how long ago they died. Generally, it will take about an hour of travel per day the person has been dead, and people dead more than two years will have reached the resting place of their soul, unless they are tied to the mundane world for some purpose as ghosts.[2]
The author of this spellbook is unknown. The book itself is a small volume with nice but strange features on the cover and entirely written in Hebrew.

Errance du passé [InIm 50]
[Rituel, magn. 15] R:Local D:Conc.
Montre ce qui est arrivé en un lieu de par le passé (sans limites théoriques quand au temps écoulé depuis). On peut dérouler le temps dans les deux sens, tout en se déplaçant géographiquement de l'ordre de quelques lieues autour du point de lancement.De plus, le sortilège perce les illusions jusqu'au niveau 50.

Aleph, en 1271

Prison spirituelle ReVi 50
[Magnitude 5] R:Proche D:Lune/Perm.
Ce sort emprisonne un esprit. Celui-ci peut essayer, à raison d'un essai par jour, de s'échapper en battant avec un dé stress + Magic Might le niveau de ce sort.
Casting requisite : An ou Me suivant la nature de l'esprit.

Aleph, en 1278

2. Cette description du rituel est des plus inexacte.

Voile d'Imperceptibilité PeIm 50
[Magnitude 6] R:Contact D:Journée/Perm.
La cible touchée devient invisible. De plus on ne peut plus la sentir, ni l'entendre. Le sort s'arrête quand la cible dessine sur le sol sa silhouette

Diarmöed, en 1268

Tunnel d'Arcane ReVi 60
[Magnitude 11] R:Arcane D:Conc.
Le Magus ouvre un canal magique entre lui-même et la cible. Cela lui permet de faire agir un autre sort sur un individu ou un endroit hors de portée.
Le Magus doit utiliser un lien d'arcane pour repérer la cible qui deviendra l'autre extrémité du tunnel. Un sort d'Intellego générique doit être maintenu pendant la construction du canal magique.
Ne peuvent passer par le canal que des sorts de niveau inférieur ou égal à celui du canal. Le Magus doit maintenir le canal par sa concentration pendant le lancement du sort supplémentaire.
D'une nature très différente des autres sorts hermétiques, le sortilège d'ouverture du canal magique a été inventé par Bonisagus lui-même.

Aleph, en 1279

Vampire au sol ReCo 60
[Magnitude 6] R:Proche D:Année Expérimental Vi
Ce sort cherche à épuiser un vampire. Son efficacité véritable n'est pas encore déterminée...[3]

Udamon, vers 1235

Pénétration du Cercle Occulte ReVi 60
[Magnitude 12] R:Magus D:Conc. In
Ce sort permet d'augmenter la pénétration du prochain sort que le mage lancera en utilisant la puissance envoyée par un cercle de mages utilisant la *Projection de puissance*. La somme de la magnitude du sort lancé et du nombre de mages du cercle ne doit pas dépasser la magnitude de la *Pénétration du Cercle Occulte*. D'autre part, pour réunir la puissance des mages du cercle, le lanceur doit aussi réussir un jet de finesse de difficulté 3 fois le nombre de mages du cercle. La pénétration du sort lancé est alors augmentée de la somme des énergies projetées par les mages du cercle. Ce sort étant fait pour être maintenu pendant qu'on lance un autre sort, la difficulté pour maintenir sa concentration tout en lançant l'autre sort n'est que de 9. Si le sort dont la pénétration est augmentée est formulaïque, il devient stress et son nombre de dés de botche est augmenté de un par mage dans le cercle. Il a fallu une théorie magique de 13 pour inventer ce sort.

Crinis, en 1291

Projection de puissance ReVi 60
[Magnitude 10] R:Proche D:Conc.
Ce sort permet de projeter une partie de sa puissance magique sur un mage, dans l'espoir que celui-ci pourra l'utiliser pour augmenter la pénétration d'un sort. L'énergie projetée est de 60 pour cent de la somme forme plus pénétration du mage. Le score en forme projeté doit correspondre à l'ensemble des formes utilisées dans le sort dont on souhaite

3. Son efficacité sur un semi-vampire est nulle.

augmenter la pénétration, avec tous les requisites. Ce sort nécessite une théorie magique de 11 pour l'inventer.

Crinis, en 1291

Transse cataleptique [ReCo 70]
[Rituel, magn. 15] R:Contact D:20 Années [-1]
Ce sort ralentit énormément le rythme de vie et donc les dépenses énergétiques de la cible. Le rituel s'achève dès que la cible prend la moindre activité volontaire.

Aleph, en 1309

Anciennes versions et prototypes

Cyprés aux souvenirs volés CrMe 30
[Magnitude 3] R:Proche D:Journée/Perm. In Re He
Ce sort crée une copie de la mémoire de la cible dans une graine d'arbre que le lanceur doit toucher. La mémoire n'est cependant disponible que lorsque l'arbre est arrivé à maturité. Plus l'arbre est grand, et plus il peut contenir de souvenirs. Ce sort fonctionne jusqu'au niveau du cyprés, ce qui est suffisant pour un esprit humain.

Aleph, en 1255

Vision du passé [InIm 30]
[Rituel, magn. 15] R:Proche D:Conc.
Montre ce qui est arrivé en un lieu de par le passé (sans limites théoriques quand au temps écoulé depuis). On peut dérouler le temps dans les deux sens. Les visions s'effectuent comme si on était immobile, fixant toujours la même direction. De plus, le sortilège perce les illusions jusqu'au niveau 30.

Aleph, en 1271

Tunnel d'Arcane ReVi 30
[Magnitude 5] R:Arcane D:Conc.
Le Magus ouvre un canal magique entre lui-même et la cible. Cela lui permet de faire agir un autre sort sur un individu ou un endroit hors de portée.
Le Magus doit utiliser un lien d'arcane pour repérer la cible qui deviendra l'autre extrémité du tunnel. Un sort d'Intellego générique doit être maintenu pendant la construction du canal magique.
Ne peuvent passer par le canal que des sorts de niveau inférieur ou égal à celui du canal. Le Magus doit maintenir le canal par sa concentration pendant le lancement du sort supplémentaire.
D'une nature très différente des autres sorts hermétiques, le sortilège d'ouverture du canal magique a été inventé par Bonisagus lui-même.

Bonisagus

Laboratoire du mage à l'idée fixe [ReMe 40]
[Rituel, magn. 5] R:Zone proche D:20 Années In
Ce rituel rappelle aux cibles ce qui leur importe vraiment. Elles ne sont donc plus distraites par de simples problèmes mondains. L'effet devient très fort avec le temps. Une personne sous l'effet de ce sort pour plus d'une semaine développe un trait de monomaniaque à +3. De plus, au bout d'un mois d'utilisation, le mépris des simples problèmes mondains se paye par un niveau de fatigue long terme. Ces limitations ne disparaitront qu'après une semaine passée loin du rituel.
Dans la zone d'influence du sort, toute personne a un bonus de +3 pour accomplir ce qui a le plus d'importance à ses yeux, et un malus de -3 si sa tâche est sans rapport. Ce modificateur s'applique entre autre aux totaux de laboratoire. La présence d'Intellego permet au mage de changer d'idée fixe. Cela se fait lentement, le mage gagnant +1 à ses travaux après chaque saison passée à s'y consacrer (maximum +3).
Enfin, toutes les personnes présentes lors du lancement du rituel peuvent choisir d'être affectées par celui-ci, et n'ont pas alors besoin d'avoir un Parma Magica inférieur à la pénétration du rituel.

Aleph, en 1246

Comas reposant [ReCo 40]
[Rituel, magn. 11] R:Contact D:5 Années [-1]
Ce sort ralentit notablement le rythme de vie et donc les dépenses énergétiques de la cible. Le rituel s'achève dès que la cible prend la moindre activité volontaire.

Aleph, en 1304

Comas profond [ReCo 60]
[Rituel, magn. 13] R:Contact D:20 Années [-1]
Version améliorée du précédent, ce sort ralentit très notablement le rythme de vie et donc les dépenses énergétiques de la cible. Le rituel s'achève dès que la cible prend la moindre activité volontaire.

Aleph, en 1304