LE BENGRIMOIRE

9 janvier 1999

Voici 74 sorts pour un total de 3595 niveaux (sacrée moyenne !).

Table des matières

Sorts de très haut niveau (75 ou plus) 1

[InIm 140] Lumineuse exposition des mystères du passé . . . 1
[PeVi 125] Chute du Crépuscule . . . 1
PeIm 100 Disparition . . . 1
[PeVi 100] Recul du Crépuscule . . . 1
PeVi 80 Contresort . . . 1
InVi 80 Départ en crépuscule final . . . 1
PeMe 75 Guérison des manipulations vampiriques . . . 1

Sorts de haut niveau (de 60 à 70) 1

[**Me 70] Circulez, y'a rien à voir . . . 1
InVi 70 Quête de l'Essence du Vampire . . . 2
[ReCo 70] Transe cataleptique . . . 2
PeCo 65 Cadavres en Putréfaction . . . 2
[ReAu 60] Le voile de l'oubli . . . 2
ReCo 60 Bouquet Final . . . 2
InIm 60 Claire Vue . . . 2
[CrTe 60] Mémoire de Pompei . . . 2
PeVi 60 Agonie Sanguinaire . . . 2
PeVi 60 Saignée . . . 2
ReIm 60 Réseau occulte . . . 2
ReTe 60 Vortex vers les enfers . . . 2
PeVi 60 Dissimulation de l'Odeur de Magie . . . 2
ReVi 60 Projection de puissance . . . 2
ReVi 60 Pénétration du Cercle Occulte . . . 2

Sorts de moyen niveau (45 à 55) 2

InVi 55 Détection des vampires . . . 2
[**** 55] Jardin d'Éden ++ . . . 2
[**** 50] Jardin d'Éden + . . . 2
CrIm 50 Vision de l'enfer . . . 3
[ReMe 50] Laboratoire du mage à l'idée fixe . . . 3
ReVi 50 Mind over Matter . . . 3
ReCo 50 Mobilité d'Hermes . . . 3
[InIm 50] Errance du passé . . . 3
ReVi 50 Prison spirituelle . . . 3
ReTe 50 Ward contre les projectiles – Terram . . . 3
MuIm 50 Le Mont Oublié . . . 3
CrAn 50 Phœnix . . . 3
PeIm 50 Voile d'Imperceptibilité . . . 3
[CrAn 50] Pensées oubliées . . . 3
[InVi 50] Alerte aux Créatures Magiques . . . 3
CrAn 45 Cheval d'Escampette . . . 3

Sorts de bas niveau (40 ou moins) 3

CrMe 40 La Cour de Babel . . . 3
CrIg 40 Flammes des Damnés . . . 3
CrCo 40 Guérison Miraculeuse . . . 3
InVi 40 Détection Furtive des Créatures Magiques . . . 3
InVi 40 Septième sens magique . . . 4
InVi 40 Révélation de la Vis brute . . . 4
InVi 35 Détection puissante des Parma Magica . . . 4
InVi 35 Détection puissante des Effets magiques non rituels 4
InVi 35 Détection puissante des Rituels . . . 4
PeCo 35 Une Douce Fin 4
PeMe 35 Aura des bons égards . . . 4
InTe 35 Visite et maquette de la forteresse ennemie . . . 4
InTe 35 Détection puissante des schémas Terram . . . 4
InMe 35 Espion européen . . . 4
CrMe 35 Chêne aux souvenirs volés . . . 4
InVi 35 Ignoble créature, montre-toi . . . 4
PeVi 35 Agonie Sanguinaire (35) . . . 4
InAn 35 Détection Furtive des Bêtes . . . 4
InCo 35 Détection Furtive des Corps . . . 4
InVi 35 Détection Furtive des Parma . . . 4
InVi 35 Détection Furtive des Rituels . . . 4
CrCo 35 Extrême survie . . . 5
InMe 30 Livre de l'âme . . . 5
ReTe 30 Passage Fugitif . . . 5
[**** 30] Jardin d'Éden . . . 5
CrMe 25 Le fil de la marionnette . . . 5
CrHe 25 Pousse rapide du cyprès . . . 5
[InVi 25] Alerte au Vampire . . . 5
ReCo 25 Collecte de Sang . . . 5
MuIm 20 Un Mage tranquille . . . 5

Sorts très particuliers 5

InPl 30 Détection des groupes . . . 5
CrPl 30 Paranoïa mutuelle . . . 5
MuCo 25 Roc . . . 5
[Me 25] Esprit mobile . . . 5
InPl 25 Étude d'un groupe . . . 5
[MuVi 10] Création de vis Pluris . . . 5

Sorts de très haut niveau (75 ou plus)

Lumineuse exposition des mystères du passé [InIm 140]
[Rituel, magn. 34] R:À vue D:Conc. *Me*
Ce rituel permet de stocker des images choisies du passé avec leurs shémas mentem associés. L'opération prend plusieurs heures et le support devra être adapté. Par la suite, les shémas imagonem et mentem pourront être analysés en détail sur ce support. Les premières fois que le rituel a été utilisé, le support était une bibliothèque entièrement faite de miroirs. Il a fallu une théorie magique de 19 pour inventer ce sort.

Timoty, vers 1740

Chute du Crépuscule [PeVi 125]
[Rituel, magn. 29] R:Contact D:Inst.
Ce rituel ôte deux points de Twilight. Il a lui aussi demandé un niveau 20 en théorie du crépuscule pour être inventé.

Scipio, vers 1273

Disparition PeIm 100
[Magnitude 14] R:Contact D:Lune [1] *CoMeVi*
L'image et les shémas mentem corporem et vim de la cible sont cachés. Le sort lui-même se cache et ne laisse que très peu de résidus. Le sort s'arrête dès que la cible trace une croix sur son front.

Crinis, vers 1850

Recul du Crépuscule [PeVi 100]
[Rituel, magn. 24] R:Contact D:Inst.
Ce rituel ôte un point de Twilight. Il a nécessité un niveau 20 en théorie du crépuscule pour être inventé.

Scipio, vers 1271

Contresort PeVi 80
[Magnitude 15] R:Contact D:Inst.
Ce sort annule un effet magique dont la complexité est inférieure à 80 et la puissance inférieure à la pénétration du contresort.

Crinis

Départ en crépuscule final InVi 80
[Magnitude 16] R:Magus D:Et toc !
Ce sortilège permet au lanceur de rejoindre le crépuscule final. Il nécessite un niveau élevé de théorie du crépuscule pour être compris.

Scipio, vers 1280

Guérison des manipulations vampiriques PeMe 75
[Magnitude 12] R:Proche(Œil) D:Conc. *In*
Ce sortilège analyse et détruit les influences vampiriques dans l'esprit de quelqu'un. Il faut se concentrer pendant longtemps pour soigner des influences compliquées.

Médée, début 1261

Sorts de haut niveau (de 60 à 70)

Circulez, y'a rien à voir [**Me 70]
[Rituel, magn. 11] R:Local D:5 Années *Im*
Ce rituel empêche toute personne n'étant pas désigné au moment de son lancement de parvenir au lieu qu'il protège. Pour cela, il s'attaque à la fois à l'esprit des gens et à leurs sens. La présence d'une réquisite Intellego lui permet de s'adapter à sa cible. Si, par exemple, celle-ci commence à trouver les illusions trop invraissemblables, les illusions deviendront mineures avant d'augmenter progressivement selon un autre angle d'attaque plus adapté.

Udamon en 1267

Quête de l'Essence du Vampire InVi 70
[Magnitude NC] R:Earth D:Conc.
Ce sort permet de détecter des vampires grâce à leur "essence". Ce shémas est tellement subtil qu'il n'est possible d'en repérer un qu'en présence d'un autre shémas de cette essence suffisament semblable. Ce sort permet assez facilement de retrouver les mentors (de "remonter la lignée") de certains vampires. Il est un peu plus difficile de redescendre la lignée d'un vampire. Il a fallu une théorie magique de 17 pour inventer ce sort.

Udamon, en 1302

Transe 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

Cadavres en Putréfaction PeCo 65
[Magnitude 9] R:Vue D:Conc.
Ce sort agit sur les corps morts animés par magie (comme les vampires, par exemple). Le corps en question est atteint d'une putréfaction extrêmement rapide qui s'attaque d'abord aux extrémités (voire aux poils) et progresse vers le cœur. Les parties atteintes deviennent liquides puis poussière. Le sort dure tant que le mage se concentre ou jusqu'à ce que le corps soit complètement détruit.

Le voile de l'oubli [ReAu 60]
[Rituel, magn. 5] R:Local D:Siècle *Aq*
Nuées protégeant Coeris des regards indiscrets et des sortilèges à vue.

Udamon, en 1254

Bouquet Final ReCo 60
[Magnitude 6] R:Proche D:Année *Vi*
Ce sort cherche à épuiser un vampire. Son efficacité véritable n'est pas encore déterminée...

Udamon, vers 1235

Claire Vue InIm 60
[Magnitude 8] R:Vue D:Sieste
Lorsque le magicien se concentre sur les informations données par ce sort, il peut percer toute illusion de niveau inférieur, voyant effectivement l'imagonem modifié et tel qu'il devrait apparaître naturellement.

Milnius, en 1271

Mémoire de Pompei [CrTe 60]
[Rituel, magn. 16] R:Contact D:Inst. *InHeIm*
Ce rituel restore un bâtiment quel que soit son état actuel. Le bâtiment est reconstruit tel qu'il était à une date choisie par le lanceur.

Auleus, en 1297

Agonie Sanguinaire PeVi 60
[Magnitude 9] R:Vue D:Inst. *Co*
Ce sort détruit l'équivalent de 8 à 10 mesure de vis du sang d'un vampire.

Udamon

Saignée PeVi 60
[Magnitude 10] R:Proche D:Inst. *AnCo*
Détruit l'équivalent de 8 à 10 mesures de vis du sang d'un vampire, que celui-ci ait une forme animale ou humaine.

Crinis

Réseau occulte ReIm 60
[Magnitude 6] R:Zone proche D:Journée
Ce sort relie les cibles du sort au lanceur par un canal qui convoye les schémas d'Imagonem des cibles. Ces schémas ne peuvent sortir des canaux. Le sort permet d'affecter 6 cibles qui peuvent s'éloigner d'une douzaine de mètres du jeteur.
Sigil :Lorsque les cibles parlent, leurs phrases se finissent comme un cri de mouette

Diarmöed

Vortex vers les enfers ReTe 60
[Magnitude 7] R:À vue D:Conc. Visé -4

Décomposition de l'effet

2 (base)	Roche et terre.
7	5 millions de tonnes, i.e. zone de 200m sur 200m sur 25m.
-2	-4 à la visée.

Ce sortilège crée un vortex d'une centaine de mètres de rayon, qui engloutit ce qui est sur le sol dans un tourbillon gigantesque.
Ce sort a été obtenu par expérimentation. Le sol tourbillonne dans un bruit effroyable (effet de bord) et la zone affectée se dirige lentement vers le Magus (modification agaçante de l'effet). Il est possible de moduler légèrement la vitesse de progression du tourbillon mais pas d'en changer la direction sans se déplacer.

Wilhelm, en 1253

Dissimulation de l'Odeur de Magie PeVi 60
[Magnitude 6] R:Contact D:Année *In*
Ce sort a deux effets. D'une part, il empêche la détection d'un sort ou d'un pouvoir magique d'un objet par l'utilisation d'un sort d'intellego vim dont la prénétration est égale ou inférieur au niveau de ce sort, et d'autre part il cache les résidus magiques de ce sort. Le sort caché laisse autant de résidus qu'un sort de 10 magnitudes moins puissant. La dissimulation doit être lancé pour chaque sort ou pouvoir que l'on veut cacher. Elle se cache aussi elle-même de la détection et ne laisse pratiquement pas de résidus.
Si le sort que l'on veut cacher a un effet de zone, l'efficacité de la dissimulation est diminuée : une zone proche diminue la magnitude de la dissimulation de 1, et une zone à vue de 2 (cette diminution ne concerne que la pénétration).

Crinis, en 1308

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

Crinis, en 1291

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 + int. 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

Sorts de moyen niveau (45 à 55)

Détection des vampires InVi 55
[Magnitude 6] R:Région D:Conc.
Détection spécifique des vampires.

Udamon

Jardin d'Éden ++ [**** 55]
[Rituel, magn. 10] R:Local D:Inst. 15 techniques et formes
Une version encore améliorée du rituel ci-dessous, en utilisant Cr au lieu de la forme Cr habituelle.

Silena

Jardin d'Éden + [**** 50]
[Rituel, magn. 9] R:Local D:Inst. 15 techniques et formes
Version plus puissante de *Jardin d'Éden*, donc plus efficace.

Silena, en 1258

Vision de l'enfer CrIm 50
[Magnitude 6] R:Vue D:Journée
Ce sortilège crée un groupe d'une vingtaine de lépreux, avançant lentement, précédés par le bruit de leurs crécelles.
Cette illusion apparaît habituellement au loin pour se déplacer dans une direction choisie par le magicien au lancement du sort. Elle continue à se déplacer même hors de vue du magicien.

Wilhelm, en 1295

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

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

Ward contre les projectiles – Terram ReTe 50
[Magnitude 4] R:Zone proche D:Journée

Décomposition de l'effet	
4 (base)	Déflection des objets rapides.
0	500 kg.

Ce sortilège protège le Magus en écartant tous les projectiles s'approchant rapidement et contenant des schémas Terram.
Cette protection n'est pas totale car une arme maniée lentement n'est pas déviée et une arme trop rapide n'est pas suffisamment déviée. Cependant, lorsque cette protection est de 8ième magnitude, elle suffit pour tout guerrier classique ; lorsqu'elle est de 10ème magnitude, elle protège aussi des coups des créatures surnaturelles peu puissantes.

Wilhelm, en 1256, écrit en 1310

Le Mont Oublié MuIm 50
[Magnitude NC] R:Contact D:Nap/Perm
Ce sort permet de cacher Coeris par l'image d'une montagne qui enveloppe le covenant

Diarmöed

Phœnix CrAn 50
[Magnitude 7] R:Proche D:Sieste *Re Ig Vi*
Ce sort crée un phœnix de la taille d'un grand condor qui attaque la cible désignée par le mage, jusqu'à ce que celle-ci soit détruite. À cet instant, l'oiseau disparaît. Le phœnix est une créature entièrement composée de feu magique, et donc particulièrement difficile à blesser...

Brunilde, en 1292

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

Pensées oubliées [CrAn 50]
[Rituel, magn. 14] R:Contact D:Inst. *In – Aq Im Me*
Ce rituel recrée un livre à partir de ses restes. La forme Imagonem intervient de façon similaire à Eyes of the Past. Cela nécessite un niveau 10 en théorie magique.

Auleus, en 1259

Alerte aux Créatures Magiques [InVi 50]
[Rituel, magn. 4] R:Région D:20 Années *AnCo*
Ce rituel permet de détecter la présence de créatures magiques dans la région (*cf* la Révélation Furtive des Créatures Magiques). Si une telle créature est détectée, un objet désigné lors du lancement du rituel se met à luire d'autant plus fort que la somme des puissances magiques des créatures détectées est grande. Il est possible d'exclure certaines créatures (ou mages...) de la détection lors du lancement du rituel si ces créatures sont présentes.

Crinis

Cheval d'Escampette CrAn 45
[Magnitude 7] R:Contact D:Journée
Ce sort crée un cheval sous le lanceur. Le cheval est tout petit et atteint très rapidement la taille d'un grand cheval, permettant au mage de se retrouver quasi instantanément sur le dos d'un cheval. Le cheval a une vitesse et une endurance surnaturelles. Il est grand, noir, n'a pas de crinière et ne connaît pas la peur.

Crinis

Sorts de bas niveau (40 ou moins)

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

Flammes des Damnés CrIg 40
[Magnitude 5] R:Zone proche D:Et toc !
Ce sort fait jaillir des flammes d'environ deux mètres de haut sur une surface d'environ 20 mètres carrés. Ces flammes, d'une chaleur exceptionnelle, semblent par endroits prendre l'apparence de damnés hurlant silencieusement leur souffrance et cherchant à se fondre dans le froid relatif des personnes ou objets dans la zone. Les flammes restent un round avant de disparaître, et toute personne s'étant trouvée dans la zone doit encaisser des dégats à +35. Si l'on considère de plus que les vêtements ont de bonnes chances de prendre feu, il ne faut pas s'étonner si la plupart de ces personnes rejoignent les damnés...

Crinis

Guérison Miraculeuse CrCo 40
[Magnitude 6] R:Contact D:Journée
Ce sort est capable de soigner la plupart des blessures naturelles, quelle que soit leur gravité.

Crinis

Détection Furtive des Créatures Magiques InVi 40
[Magnitude 3] R:Région D:Conc. *PeAnCo*
Ce sort détecte toutes les créatures magiques à portée. Les créatures magiques sont les animaux ou les gens dont le corps est lié intimement à une forme de magie. Le sort peut donc détecter les mages ayant bu une potion de longévité assez puissante. Il donne aussi une idée de la puissance magique de la créature. D'autre part, pour détecter ce sort lorsqu'il est en effet, il faut dépasser le niveau 40.

Crinis

Septième sens magique InVi 40
[Magnitude 5] R:Vue D:Conc.
Le magicien perçoit et comprend le fonctionnement de la magie active.

Wilhelm, en 1271

Révélation de la Vis brute InVi 40
[Magnitude 4] R:Local D:Conc.
Décomposition de l'effet

2 (base)	Sort de détection générique (avec diminution de portée).
1	Précision de la localisation du résultat.
1	Précision sur l'intensité du spot lumineux.

Ce sort d'Intellego de détection sert au repérage des endroits, objets, animaux ou personnes contenant de la vis brute. Les résultats s'expriment sous la forme de tâches blanchâtres sur un support matériel translucide (un cristal de quartz est idéal, un support réfléchissant impose un malus de -10).
Le Magus évalue immédiatement la direction des quelques stocks majeurs vis brute. Plus le Magus se concentre sur cette recherche, plus il découvre l'existence de stocks plus éloignés ou cachés, jusqu'à un rayon maximum de quelques semaines de marche. Il est bien sûr possible d'orienter les recherches dans une certaine direction.
Se concentrant alors sur l'un des lieux détectés, le Magus peut en évaluer plus précisément la direction, la distance et la quantité.

Wilhelm, en 1240

Détection puissante des Parma Magica InVi 35
[Magnitude 2] R:Région D:Conc.
Ce sort d'Intellego de détection sert au repérage des endroits où a été tissée une protection de type Parma Magica. Le Magus a une idée vague (à 4 magnitudes près) du niveau de cette protection. Les résultats s'expriment sous la forme de tâches blanchâtres sur un support matériel translucide (un cristal de quartz est idéal, un support réfléchissant impose un malus de -10).

Wilhelm, en 1270

Détection puissante des Effets magiques non rituels InVi 35
[Magnitude 2] R:Région D:Conc.
Ce sort d'Intellego de détection sert au repérage des endroits où agit un effet magique non rituel. Le Magus a une idée vague de la puissance de cet effet. Les résultats s'expriment sous la forme de tâches blanchâtres sur un support matériel translucide (un cristal de quartz est idéal, un support réfléchissant impose un malus de -10).

Wilhelm, en 1272

Détection puissante des Rituels InVi 35
[Magnitude 2] R:Région D:Conc.
Ce sort d'Intellego de détection sert au repérage des endroits où agit un rituel. Le Magus a une idée vague du niveau de ce rituel. Les résultats s'expriment sous la forme de tâches blanchâtres sur un support matériel translucide (un cristal de quartz est idéal, un support réfléchissant impose un malus de -10).

Wilhelm, en 1272

Une Douce Fin ... PeCo 35
[Magnitude NC] R:Vue D:Inst
Par ce sort, de nombreux vaisseaux sanguins du cerveau éclatent, causant une ambolie cérébrale.La mort s'ensuit en quelques rounds.

Diarmöed

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

Visite et maquette de la forteresse ennemie InTe 35
[Magnitude 6] R:Contact D:Conc. Re
Ce sort d'Intellego d'analyse permet au Magus de visiter la forteresse et d'en construire ensuite une maquette précise. Il est nécessaire d'avoir sur soi une quantité suffisante de petits cailloux (de préférence cubiques ou allongés, des galets ronds ne permettront pas d'avoir une maquette précise) dans un sac par exemple.
Le Magus lance son sortilège en touchant un mur du bâtiment et durant le temps où il se concentre, il visite ces murs à partir de cet endroit, comme s'il se promenait à pied. Le Magus analyse la pierre et la roche délimitant les parties du bâtiment et le sortilège emmagasine les résultats de cette visite pour la construction de la maquette.
Une fois à l'écart et au plus tard après une durée Sun., le Magus peut sortir ses cailloux de leur sac. Il le vide sur le sol et la maquette du bâtiment se construit dans l'ordre de la visite. Il est alors facile d'analyser le plan du bâtiment en étudiant cette maquette.
Si les cailloux sont suffisamment petits et de formes adaptées, la maquette peut avoir tous les détails constructibles avec ces cailloux. S'il y a des souterrains et que la maquette est construite sur un sol meuble, ceux-ci sont aussi représentés. La maquette est maintenue par la composante Rego pendant une journée et s'effondre ensuite, à moins que les cailloux aient été soudés ensemble (par un sort de MuTe 20, par exemple).

Wilhelm, en 1270

Détection puissante des schémas Terram InTe 35
[Magnitude 2] R:Région D:Conc.
Ce sort d'Intellego de détection sert au repérage des endroits où se trouve certains types de schéma Terram, filtrés selon les désirs du Magus. Les résultats s'expriment sous la forme de tâches blanchâtres sur un support matériel translucide (un cristal de quartz est idéal, un support réfléchissant impose un malus de -10).

Wilhelm, en 1271

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 CrMe 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

Ignoble créature, montre-toi InVi 35
[Magnitude 4] R:Vue D:Conc. Co
En présence d'un suspect, ce sort d'Intellego d'analyse permet de distinguer certains principes vampiriques dans son sang, ceci afin de repérer ces créatures camouflées parmi les hommes. On peut changer de cible tout en maintenant la concentration, il n'est donc pas nécessaire de le lancer plusieurs fois pour repérer un vampire dans une foule.

Médée, vers 1235

Agonie Sanguinaire (35) PeVi 35
[Magnitude 5] R:Proche D:Inst. Co
Ce sort détruit l'équivalent de 3 à 5 mesure de vis du sang d'un vampire.

Udamon, vers 1235

Détection Furtive des Bêtes InAn 35
[Magnitude 3] R:Local D:Conc. PeVi
Ce sort détecte les animaux selon un filtre déterminé au moment de lancer le sort. Il peut donc servir pour les liens d'arcane. D'autre part, ce sort ne peut être détecté par des sorts de niveau inférieur.

Crinis

Détection Furtive des Corps InCo 35
[Magnitude 3] R:Local D:Conc. PeVi
Ce sort détecte les corps selon un filtre déterminé au moment de lancer le sort. Il peut donc servir pour les liens d'arcane. D'autre part, ce sort ne peut être détecté par des sorts de niveau inférieur.

Crinis

Détection Furtive des Parma InVi 35
[Magnitude 3] R:Local D:Conc. Pe
Ce sort détecte les parma magica selon un filtre déterminé au moment de lancer le sort. D'autre part, ce sort ne peut être détecté par des sorts de niveau inférieur.

Crinis

Détection Furtive des Rituels InVi 35
[Magnitude 3] R:Local D:Conc. Pe
Ce sort détecte les effets de type rituel selon un filtre déterminé au moment de lancer le sort. D'autre part, ce sort ne peut être détecté par des sorts de niveau inférieur.

Crinis

Extrême survie CrCo 35
[Magnitude 6] R:Magus D:Sieste
Décomposition de l'effet
7 (base) Soigne un agonisant.
-1 Utilisation de Cr.
Ce sort a été conçu pour pouvoir être lancé rapidement par Wilhelm en cas de problème. Il soigne toute blessure naturelle.

Wilhelm, en 1303

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

Passage Fugitif ReTe 30
[Magnitude 4] R:Contact D:Sieste AqHeIm
Le mage qui lance ce sort ne laisse plus aucune trace lorsqu'il marche ou lorsqu'il chevauche. Le requisite Imagonem dissimule la trace au moment où elle est faite, et les autres formes reprennent leur place normale juste après le passage du mage.

Crinis

Jardin d'Éden [**** 30]
[Rituel, magn. 5] R:Local D:Inst. 15 techniques et formes
Ce sort restaure la joie et l'abondance dans les proches environs.

Silena, vers 1240

Le fil de la marionnette CrMe 25
[Magnitude -1] R:Vue D:Lune In
Il s'agit ici de copier dans un petit cristal une partie du schéma Mentem de la victime, qu permettra de faire des liens d'arcane pendant une ou deux semaines.

Wilhelm, en 1302

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

Alerte au Vampire [InVi 25]
[Rituel, magn. 3] R:À vue D:5 Années Co
Ce rituel permet à son lanceur d'être averti de la présence de tout vampire dans le covenant (à condition de vaincre sa résistance magique...).

Udamon, vers 1235

Collecte de Sang ReCo 25
[Lent, magn. 3] R:Proche D:Conc.
Ce sort permet de collecter le sang d'une personne (généralement un vampire) à travers les pores de son système pileux.

Crinis

Un Mage tranquille MuIm 20
[Magnitude NC] R:self D:spec Cr In
Après avoir jeté ce sort, le mage peut en jeter un autre sans attirer l'attention sur lui. Il apparait immobile,silencieux lorsqu'il jete un sort, sans les malus habituels. Ce sort est une version améliorée de *Passivité du Mage en Action*. En particulier, l'image du Mage est de meilleure qualité (réquisite Cr) et correspond à la position du mage après avoir lancé ce sort (réquisite In). Pour le reste ces effets sont les mêmes.

Diarmöed

Sorts très particuliers

Détection des groupes InPl 30
[Magnitude 0] R:Pays D:Conc.
Décomposition de l'effet
0 (base) Sort de détection générique.
Ce sort d'Intellego de détection sert au repérage des groupes. Il s'agit de situer dans un rayon de quelques centaines de kilomètres les groupes d'individus réunis par la forme Pluris. La Magus a une idée de la puissance du groupe, comme nombre et comme cohésion. Ce sortilège est assez difficile d'utilisation car les groupes humains peuvent être d'échelles très variées. Il est donc conseillé de filtrer les résultats de la détection (par exemple si on cherche à repérer un groupe de mercenaires dans une ville, les schémas Pluris crées par la ville elle-même ne sont pas intéressants). Les résultats des détections s'expriment sous la forme de tâches blanchâtres sur un support matériel translucide (un cristal de quartz est idéal, un support réfléchissant impose un malus de -10).

Wilhelm, en 1270

Paranoïa mutuelle CrPl 30
[Magnitude 2] R:Proche D:Lune/Perm. Pe Re
Ce sortilège affecte l'état d'esprit d'un groupe préexistant. Il pousse les membres de ce groupe à se méfier les uns des autres et à se surveiller mutuellement. Les membres du groupe ne coopéreront que très partiellement par manque de confiance mutuelle. Ce sortilège doit être lancé en présence du groupe au complet.
La forme Creo est nécessaire pour créer la paranoïa, la forme Perdo aide à dessouder le groupe, la forme Rego pousse les gens à se méfier des autres.

Wilhelm, en 1260

Roc MuCo 25
[Non Hermétique, magn. 4] R:Magus D:Journée NH InTeHeAu
Le mage est transformé en un rocher d'apparence naturelle. Ce rocher semble indiscernable d'un rocher normal, que ce soit par magie hermétique ou shamanique (le mage est en particulier introuvable depuis le monde des esprits). Sous cette forme, le mage est doué d'une certaine forme de conscience du vent, de la terre et des plantes dans un rayon de 10 mètres environ. Il peut ainsi suivre le déplacement ou écouter certaines personnes dans cette zone. Il faut noter que sous cette forme, le mage n'est pas très vif...
Ce sort n'est pas hermétique. L'état dans lequel il plonge sa cible est tout a fait naturel. Une fois le sort lancé, il ne peut être détecté, ni annulé par aucun moyen magique.

Esprit mobile [Me 25]
[Rituel Non Hermétique, magn. 14] R:Proche D:Conc.
Ce sortilège en *Mentem* pur, n'utilisant aucune technique, déplace l'ensemble des patterns qui constitue un esprit (et une âme).

Aleph, en 1307

Étude d'un groupe InPl 25
[Magnitude 2] R:Vue D:Conc.
Ce sort analyse la cohésion et la puissance d'un groupe. Selon la force des schémas Pluris, le magicien peut trouver la motivation principale de ce groupe, ou bien repérer les rapports de force entre les individualités qui le composent.

Wilhelm, en 1257

Création de vis Pluris [MuVi 10]
[Rituel, magn. 6] R:Contact D:Inst. Me Pl
De trois mesures de vis Mentem on extrait deux mesures de vis Pluris.
NB : Ne pas oublier les deux mesures supplémentaires, nécessaires pour un rituel de deuxième magnitude, ce qui nous fait un total de 5 mesures de vis pour en obtenir 2.

Wilhelm, en 1245