# Coeris

80 sorts pour un niveau total 2935.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Cr 18 | In 9 | Mu 8 | Pe 14 | Re 22 |
| An 8 | Aq 7 | Au 12 | Co 19 | He 6 |
| Ig 12 | Im 13 | Me 24 | Te 9 | Vi 23 |

(en 1310)

Quelques détails sur les livres décrivant des arts...
Cr le livre 18 a été écrit par Crinis en 1273. Il y a aussi un livre Cr de niveau 12.
Re le livre 22 a été récupéré par Udamon fin 1241, il aurait été écrit par Tremere. Il y a aussi un livre de niveau 17.
An le livre 8 a été écrit par Crinis en 1224. Il y a aussi un livre de niveau 6.
Au le livre 12 a été écrit par Udamon fin 1249. Il y a aussi un livre de niveau 7.
Co le livre 19 a été écrit par Ladkis et découvert à sa mort. Elle a aussi écrit un livre de niveau 15.
Me le livre 24 a été écrit par Diarmöed en 1284. Il y a aussi un livre de niveau 16.
Vi le livre 23 a été écrit par Scipio en 1228. Il y a aussi un livre de niveau 10.

**Préserver pour la postérité** [CrAn 20]
*[Rituel, magn. 2] R:Contact D:Siècle Te*
Ce rituel protège des livres ou autres parchemins et leur reliure des atteintes du temps ou de l'humidité, mais ne les protège pas des catastrophes naturelles comme les incendies ou les inondations. Ce rituel agit sur tous les livres d'une bibliothèque. Le requisite Terram pour la reliure...
Ce rituel peut aussi être utilisé pour restaurer des livres anciens et abîmés.

**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

**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

**Livres jumeaux** [MuAn 35]
*[Rituel, magn. -3] R:Europe D:Siècle In*
Ce rituel lie une paire de livres ou de parchemins de telle sorte que ce qui est écrit sur l'un apparaisse simultanément sur l'autre. Les deux livres doivent se ressembler, de préférence fabriqués par le même artisan. Si l'on veut que ce qui est écrit sur le deuxième livre apparaisse aussi sur le premier, il faut lancer une seconde fois le rituel sur celui-ci.

**Comme un chaperon de Faucon** PeAn 20
*[Magnitude 1] R:Vue D:Inst. Visé*
Ce sortilège détruit la vue d'un animal.

**Enchantment du pigeon voyageur** ReAn 20
*[Magnitude -1] R:Vue D:Journée/Perm. Cr*
Ce sortilège commence par attirer un oiseau visible du Magus pour qu'il se pose dans la paume de sa main. Après cela, il impose à l'oiseau de se diriger vers un endroit avec lequel le Magus est familier et que le Magus peut décrire du point de vue de l'oiseau, ceci pouvant prendre un certain temps. Il s'y dirigera pensant qu'il s'agit de son nid. Il reste donc juste à attacher le message à une patte de l'oiseau.

**Lumière de glace** CrAq 15
*[Magnitude 0] R:Proche D:Journée/Perm. Ig*
Ce sortilège crée un cube de glace lumineux d'une trentaine de centimètres d'arête. La glace perd de sa luminosité en fondant. Si on casse le cube, ses morceaux éclaireront proportionnellement moins.

**Immobilisation glacée** CrAq 20
*[Magnitude 1] R:Proche D:Journée Visé +2 Ig*

Décomposition de l'effet

| | |
|---|---|
| 0 (base) | Glace. |
| -1 | 50 kg. |
| 1 | Forme précise (autour de la cible). |
| 1 | +2 à la visée. |

Ce sort crée une faible quantité d'eau gelée autour de la cible. Cela immobilise complètement celle-ci, à moins que quelqu'un réussisse à briser la glace. Pour ce faire, il faut réussir un jet stress de force de 9+. Si la cible elle-même tente de briser la glace, son jet est de difficulté 12.

**Fouet aqueux** CrAq 20
*[Magnitude 3] R:Contact D:Sieste Re*
Ce sortilège crée un fouet d'eau, que le Magus contrôle et utilise sans grande difficulté : la finesse sert de compétence de combat pour la manipulation de ce fouet. Les caractéristiques du fouet sont : Vitesse +6, Dégâts +3, pas de parade possible, pas de force minimale possible, pas d'encombrement. Comme ce fouet est fait d'eau, il ne peu bien sûr ni parer ni être paré et ne peut pas immobiliser sa victime. Il peut atteindre une longueur de 5 mètres ou se rétracter.

**Fin de la sécheresse** [CrAq 60]
*[Rituel, magn. 11] R:Local D:Année*
Ce rituel termine une sécheresse en rétablissant les précipitations normales pour que les plantes et les rivières aient leur aspect habituel.

**Un murmure dans le vent** CrAu 10

*[Magnitude 0] R:Vue D:Conc. Visé +2* *Im*

Décomposition de l'effet

-1 (base) Murmure en Creo Auram Imagonem.

1 +2 à la visée.

Ce sortilège crée un petit vent qui portera la voix du Magus jusqu'à la cible. Ce sort ne nécessite pas d'Intellego car il se contente de porter la voix sans chercher à l'analyser.

**Tempête du Désert** CrAu 30

*[Magnitude 3] R:Zone proche D:Conc. Visé* *Te*

Décomposition de l'effet

1 (base) +15 damage.

1 Pénalités de mouvement et de perception.

1 Contrôle et déplacement de la tempête, sans Rego.

Ce sortilège crée une tempête de sable dans une zone délimitée par les bras du Magus, jusqu'à une quinzaine de mètres de distance. Des vents violents fouettent les grains de sable dans cette zone, ce qui gêne toutes les perceptions et rend difficile tout déplacement.
Les pénalités de mouvement et de perception pour les personnes présentes dans la zone d'effet sont -3 et les dégâts dus à la tempête sont +15.
La tempête se calme lorsque le Magus stoppe sa concentration mais les grains de sable ont une durée Nap.

**Pluie de sang** [MuAu 45]

*[Rituel, magn. 10] R:Local D:Lune* *Aq Co*

Toute la pluie qui tombera pendant la durée de ce rituel sera immédiatement et définitivement transformée en sang.

Sheras

**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

**Jeûne du cœur** CrCo 10

*[Magnitude 0] R:Contact D:Journée/Perm.*

La cible de ce sort peut se passer de boire et de manger pendant une journée. À la fin de ce sortilège, la faim et la soif sont cruelles si ce sortilège a été lancé sans vis. L'utilisation répétée de ce sort pendant plus d'une semaine est donc extrêmement risquée.

**La vitesse de l'éclair** CrCo 30

*[Magnitude 5] R:Contact D:Sieste*

Ce sortilège double la vitesse de la cible, tant pour agir que que pour se déplacer. Une fois ce sortilège fini, la cible perd un niveau de fatigue long terme et doit réussir un jet stress de Sta 9+ pour éviter d'en perdre un second. Si ce jet botche, la cible tombe inconsciente et souffre d'une marque permanente de vieillissement, comme des cheveux blancs ou des rides. Un double botch fait effectivement vieillir et gagner des points de décrépitude.

**Visage d'ange** MuCo 15

*[Magnitude 2] R:Contact D:Inst.*

Les traits du visage de la cible sont déformés pour prendre une autre apparence. N'importe quel visage à peu près humain peut être obtenu. De la finesse est nécessaire pour avoir un résultat précis, un total de 10+ permet par exemple de se faire passer pour quelqu'un d'autre auprès de presque tous ses proches. La déformation est instantanée.

**Flair du Loup** MuCo 15

*[Magnitude 3] R:Magus D:Sieste* *An*

Il s'agit de permettre au Magus de suivre une piste avec les mêmes qualités de flair qu'un loup.

**Bloodfires** MuCo 45

*[Magnitude 8] R:Proche D:Conc.* *Ig Te*

Décomposition de l'effet

6 (base) +40 damage.

2 Effet à chaque round.

Transforme la mœlle épinière de la cible en plomb fondu. Cela lui impose d'encaisser +40 dégâts par tour et c'est *extrêmement* douloureux. Utile lorsque vous voulez non seulement tuer mais entendre votre victime crier...

**Tu redeviendras Poussière** PeCo 15

*[Magnitude 2] R:Contact D:Inst.*

Transforme en quelques secondes un corps mort en poussière.

**Le Baiser de Charon** PeCo 40

*[Magnitude 7] R:Contact D:Inst.*

Décomposition de l'effet

7 (base) Mort 12+.

La personne qu'embrasse le Magus meurt soudainement. La seule marque visible est une empreinte noire de lèvres. Un jet de Stamina de 12+ est nécessaire pour survivre.

**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

**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.

**Bouquet de bonne santé** [MuHe 25]

*[Rituel, magn. -5] R:Europe D:Siècle* *InCo*

Ce sort tisse un lien entre l'énergie vitale d'une personne et celle d'une fleur. La santé de cette personne influence la vigueur de la fleur. Ce sort peut être lancé en présence de la personne ou après un sort de détection de schéma similaire.

**Flames enveloppantes** CrIg 30

*[Magnitude 3] R:Zone proche D:Conc. Visé*

Décomposition de l'effet

2 (base) +20 damage.

1 Contrôle et déplacement des flammes, sans Rego.

Ce sortilège crée un cercle de flammes de deux mètres de haut et pouvant avoir jusqu'à trois mètres de rayon. Passer à traver les flammes cause +20 dégâts.

**Yeux de feu** CrIg 35

*[Magnitude 6] R:Proche(Œil) D:Conc. Visé +2*

Décomposition de l'effet

| | |
|---|---|
| 3 (base) | +25 damage. |
| 1 | +2 à la visée. |
| 2 | Aveuglement définitif. |

Deux jets de flammes s'élancent des yeux du magicien pour brûler ceux de la cible. La flamme fait un dégât +25 qui, s'il n'est pas totalement encaissé, aveugle définitivement la victime.

**Bougie d'ombre** [PeIg 15]

*[Rituel] R:Spec. D:Spec.*

Ce rituel enchante une bougie lors de sa création. Allumée, cette bougie émet de l'obscurité et du froid, suffisants pour annuler les effets d'une bougie ordinaire. La bougie fond normalement et le rituel se termine lorsqu'elle est totalement fondue. Ce sort archaïque est très intéressant d'un point de vue théorique.

**L'écriture du sorcier** CrIm 10

*[Magnitude -1] R:Contact D:Journée [1] In Me*

Écrit d'un trait argenté quelques dizaines de mots sur une surface plane. Ces mots deviennent visibles lorsque leur destinataire est présent, et disparaissent peu de temps après.

**Enchantment du plaisir incontrôlable** CrIm 25

*[Magnitude 4] R:Proche D:Conc. Me*

Décomposition de l'effet

| | |
|---|---|
| 4 (base) | Incapacité 15+. |

La cible est complètement dominée par un plaisir émotionnel et physique. Elle doit réussir un jet de concentration de 15+ pour faire autre chose que se livrer entièrement à la jouissance. Des traits de personnalité en conflit avec ce comportement facilitent le jet de concentration.

**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

**Magie imperceptible** PeIm 20

*[Magnitude 1] R:Proche D:Conc. Vi*

Ce sort élimine tous les effets visuels et sonores du prochain sort que le magus lance. Il n'agit pas sur les cibles du sort : une maison écroulée sera toujours aussi bruyante, un mondain en train de brûler sera entouré de flammes et ses cris seront audibles ; par contre, la boule de feu qui aura servi à l'enflammer pourra être invisible et silencieuse. Ce sort dure aussi longtemps que celui sur lequel il est lancé. Il ne peut pas être lancé sur un sort de niveau supérieur au sien (20). Comme il a pour cible le prochain sort que le mage lance, il a fallu une théorie magique de 11 pour l'inventer.

**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, s'il est éclairé par exemple, le sortilège termine.

**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

**Wizard's Act of Hypocrisy** (1) ReIm 25

*[Magnitude 1] R:Touch D:Sun. [1]*(2)

You exchange your image with someone you touch. You and the target see through the illusion. "Image" include smell, tone of voice. Spell ends at sunrise/sunset or at will of the caster also touches the target.

**Plaisir de bien ou mal faire** CrMe 20

*[Magnitude 1] R:Proche D:Journée/Perm. Im*

La cible de ce sort est récompensée par un sentiment de satisfaction et une sensation de plaisir lorsqu'elle agit d'une certaine façon ou lorsqu'elle exhibe un certain comportement, ceci étant choisi par le magicien au lancement du sort.

Ce sortilège a un effet subtil, modifiant progressivement les goûts de la cible. Celle-ci résiste avec difficulté 13+ (Int + Trait de personnalité) lorsqu'elle est amenée à agir d'une façon qui lui aurait déplu.

Les comportements que peut imposer ce sort sont du genre à pouvoir procurer de la satisfaction à quelqu'un. Cela peut être par exemple de gueuler sur ses subordonnés, d'aider financièrement les plus démunis ou bien de faire des plaisanteries choquantes.

**Spirit of the Family** CrMe 30

*[Magnitude 1] R:Zone Near D:Sun.*

Imbues all members of a group within range with a sense of co-operation, dedication, courage and unity. All those affected will gain +3 on appropriate personality rolls.

**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

**Glade of Contentment** MuMe 20

*[Magnitude -1] R:Zone Near D:Sun./Perm.*

All those within the area quickly begin to feel relaxed, reasonable, friendly and comfortable, which makes this an ideal spell for a covenant's council chamber, a tavern or even a sanctum.

**Aversion of the Mind's Subtle Poison** PeMe 15

*[Magnitude 1] R:Near D:Inst.*

Breaks the target's concentration completely, requiring that the target think through the interrupted thought from the beginning again. The target may resist with a Concentration or Meditation roll, as appropriate, of 15+.

---

(1) Sortilège à réévaluer et à réécrire.

(2) +1 car le sortilège se finit lorsque le Magus touche la cible.

**Hidden Mind** [3] PeMe 20

*[Magnitude 0] R:Touch D:Sun.* *Vi*

This spell cloaks the mind of the target. The target has no ill effects, but spells such as *Peering into the Mortal Mind* (InMe 30) or *Detection of Other Minds* (InMe Gen) will not work on the subject if *Hidden Mind* was cast at higher Level. Spells that affect the target's mind, like *Passion's Lost Feeling* (PeMe 20), still work, but any natural resistance roll is made at +2 if the spell is of lower Level than the *Hidden Mind*.

**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+.

**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

**Meal of the Tasty Foot** ReMe 15

*[Magnitude 1] R:Near D:Conc.(Once)*

Places a few words in the target's mouth, so to speak. The victim may resist with a Qik + Int roll of 15+. There is known to be an Imagonem version of this spell, but it is more limited, as the words come out in the caster's voice.

**Endurance of the Berserkers** ReMe 30

*[Magnitude 5] R:Touch D:Conc.*

The target's body acts as though it is unwounded AND unfatigued for as long as you concentrate. Spell ends if enough injuries are taken to bring death if the target was not under the spell. At the end of the spell, lost body level add up to Fatigue levels treated as long-term to leave the target in pretty bad shape.

**Moment of Privacy** ReMe 40

*[Magnitude 2] R:Zone Near D:Sun.*

Décomposition de l'effet

| | |
|---|---|
| 1 (base) | Oubli de la présence du Magus, en Rego. |
| 1 | Contrôle pour enlever ou ajouter des victimes. |

This spell subtly affects the minds of those in the general vicinity, so that they don't bother the caster. People who wish to speak to her will remember something else they wanted to, decide its not important, get distracted, etc. This allows the maga to, for instance, hold a private and secret conference with an ally without being obvious about it — she and her ally meet, she casts the spell, and people just "happen" not to bother her.

This spell is Sun. duration, but the longer the spell is held, the harder it becomes, for there is only so long people can be distracted or will find other things to do. In general, a person who has a urgent reason to see the maga must make a Int roll of 13+, modified by storyguide's whim and at +1 for each five minutes person has had an urgent reason to see the caster. People who think about it can make an Int + Per roll of 15+, with +1 to the roll for each five minutes the spell was up, to realize what was going on.

**Voyage sur le Styx** [ReMe 50]

*[Non Hermetic Ritual] R:Self D:Sun.*

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.

**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

**Fléchette de cristal** CrTe 15

*[Magnitude 0] R:Vue D:Sieste Visé +4* *Re*

Décomposition de l'effet

| | |
|---|---|
| 0 (base) | +10 damage. |
| 0 | +1 à la visée et -2 damage. |

Ce sortilège crée une pointe effilée de cristal, d'environ 30 centimètres de long, qui jaillit du sol aux pieds du Magus pour se diriger comme une flèche vers la cible du sort. Cela fait un dégât +8.

**Gleam of the Recent Polishing** [CrTe 20]

*[Ritual, magn. 2] R:Touch D:Century*

Causes any one metal object to be unaffected by the passage of years. It will, in fact, continue to gleam as if polished. Any Perdo Terram spell aimed at affecting the metal as if it had aged must win a die + Level. Even if the Perdo Terram spell wins, the *Gleam* will remain, and will return the object to its undecayed, polished state in 10 days if the object is not destroyed in the meantime. It does *not* increase the object's strength, except insofar as it was weakened by decay. It can be cast on one object of up to man-size. If the object is broken, the spell vanishes.

This spell can also be used to restore rusted items, but it will not regenerate the item.

If the object is small, the ritual uses less vis.

**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

**Vision de la destruction ancienne** InTe 20

*[Magnitude 3] R:Contact D:Conc.*

Le Magus touche quelque chose qui a été détruit et voit le mécanisme par lequel cette chose a été détruite. Il s'agit de voir de quelle façon l'objet s'est brisé et non pas de savoir ce qui l'a brisé.

[3] Sortilège à réévaluer et à réécrire.

### Porteur invisible — ReTe 15

*[Magnitude 1] R:Proche D:Conc.*

Décomposition de l'effet

| | |
|---|---|
| 2 (base) | Déplacement lent. |
| -1 | 50 kg (parfois jusqu'à 150 kg). |

Ce sortilège déplace un objet assez gros, comme une malle ou une dalle de pierre.

### 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

### Révélation de l'œil invisible — InVi 20

*[Magnitude 0] R:Zone proche D:Conc.*

Ce sort d'Intellego d'analyse repère les moyens magiques utilisés pour espionner le Magus ou ses proches environs. Le Magus perçoit la présence de tels sortilèges sous la forme d'une aura (dépendant habituellement du sigil) baignant les zones espionnées.

### 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

### Concentration du Sorcier — InVi 25

*[Magnitude 3] R:Magus D:Sieste [1]*[(4)] — *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

### Repérage des résidus magiques — InVi 30

*[Magnitude 4] R:Proche D:Conc.*

Ce sort d'Intellego d'analyse permet l'étude des résidus qu'une activité magique a pu laisser sur place. Un jet de Magic Theory évalue la précision des informations récoltées. Lorsqu'un sort est lancé, il laisse des résidus magiques qui peuvent être détectés et analysés. Ces résidus donnent des informations sur la technique et la forme employées, sur la magnitude et la puissance de l'effet et sur la façon dont les schémas correspondants ont été altérés.

Après un certain temps dépendant du niveau et de la pénétration du sort, ces résidus deviennent imperceptibles pour ce sortilège.

| Niveau | 10 | 20 | 30 | 40 |
|---|---|---|---|---|
| Durée | 10 min. | 30 min. | 2 heures | 6 heures |

Ce sortilège a nécessité une bonne connaissance (10) de la théorie magique pour son invention. Les résidus magiques ne sont pas un sujet d'étude facile avec la forme Vim.

### 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

### Détection des vampires — InVi 55

*[Magnitude 6] R:Région D:Conc.*

Détection spécifique des vampires.

Udamon

### Quête de l'Essence du Vampire — InVi 70

*[Magnitude 6] R:Terre 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

### 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

### Shroud Magic [(5)] — MuVi 20

*[Magnitude 2] R:Near D:Nap* — *Im*

The next spell you cast may appear however you wish it to, though the effects of the spell remain unchanged. Thus, for example, you could make the spell *Hands of Grasping Earth* (MuTe 15) appear as shining crimson shackles around the target's feet rather than as hands of earth. This spell lasts as long as the spell it affects, so the affected spell will maintain its altered appearance for its entire duration. Changes motion and vocalisation accordingly. Only works on spells up to the double of this one.

(4). +1 car le sortilège se finit lorsque l'autre sortilège est fini.
(5) Sortilège à réévaluer et à réécrire.

**Crafting the Prison of the Soul** [6] [MuVi 30]
*[Ritual, magn. 4] R:Touch D:Century* *Re Me*
Enchants a special magic item into which a soul can be placed. Souls put into the item will remain trapped there until the seal on the prison is broken (usually by purely mundane means). The object must be a container with an airtight seal or a gem of some sort. Containers are easier to use since they are easier to engrave with the proper incantations and runes. With a gem prison, however, the face of the trapped victim can be seen when staring intently into the gem. See *Trapping the Soul* (ReMe 40).
Note that you need a soul or a spirit to cast this spell.

**Enveloppe opaque pour mystères interdits** [7] [PeVi 20]
*[Rituel, magn. 2] R:Contact D:Siècle*
Ce sortilège crée une enveloppe opaque qui protège un objet magique des études éventuelles. Les tentatives d'étude de cet objet échouent tant que l'enquêteur n'a pas dépassé le niveau de l'enveloppe. Une fois que cette enveloppe a été détectée, le Magus peut continuer ses investigations en ignorant l'enveloppe.

**Destruction des résidus magiques** PeVi 20
*[Magnitude 2] R:Proche D:Inst.*
Ce sort détruit les résidus magiques d'un sort précédemment lancé au même endroit. Le sort dont il faut détruire les résidus doit être de niveau inférieur au niveau du sort de destruction (avec un bonus d'un dé si le même Magus lance les deux sorts).
Le sort de destruction laisse des résidus deux magnitudes moins puissants.
Ce sortilège a nécessité une bonne connaissance (12) de la théorie magique pour son invention. Les résidus magiques ne sont pas un sujet d'étude facile avec la forme Vim.

**Agonie Sanguinaire** PeVi 35
*[Magnitude 5] R:Proche D:Inst.* *Co*
Ce sort détruit une partie du sang d'un vampire, environ 3 à 5 mesures de vis.

Udamon, vers 1235

**Agonie Sanguinaire – Plus** PeVi 60
*[Magnitude 9] R:Vue D:Inst.* *Co*
Ce sort est une version améliorée du précédent.

Udamon

**Vent du Silence Mondain** PeVi 50
*[Magnitude 5] R:À vue D:Inst.*
Métaphoriquement, une brise d'anti-magie balaie la zone, détruisant tous les sorts de niveau inférieur à celui de ce sort et dont la pénétration est inférieure à la moitié de la pénétration de ce sort (les deux conditions doivent être réunies).

Scipio

**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

**Aegis of the Hearth** [PeVi 35]
*[Rituel, magn. 7] R:À vue D:3 Années [-1]* [8]
Ce rituel détruit tous les sorts de niveau inférieur au sien lancés dans l'enceinte du covenant par des mages n'ayant pas participé à ce rituel. L'Aegis de Coeris est particulier : il dure 3 ans au lieu de la durée normale qui est un an, tout en gardant une efficacité de 7 magnitudes.

**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

**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

**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. La pénétration de ces sorts est tronquée par le niveau 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

[6] Sortilège à réévaluer et à réécrire.
(7). Sortilège à réévaluer et à réécrire.
(8). Cet aegis dure 3 ans en gardant toute son efficacité.

**Sort d'attente** ReVi 40

*[Lent, magn. 5] R:Contact D:Journée/Perm.*

Ce sort doit être lancé avant un ou plusieurs autres sorts. Le sort d'attente stocke les autres sorts jusqu'à ce que certaines conditions se réalisent. Ces conditions sont données par un sort d'Intellego qui doit être lancé avant le sort d'attente. À ce moment, les autres sorts prennent effet comme s'ils venaient d'être lancés et le sort d'attente termine.

Le sort d'attente est un sort lent, qui nécessite le même temps de préparation qu'un rituel. Habituellement, le sort d'attente est lancé en consommant une mesure de vis (ainsi que le sort d'intellego).

La somme des niveaux des sorts stockés par le sort d'attente ne doit pas dépasser le niveau du sort d'attente.

**The Ties that Bind** [9] [ReVi 40]

*[Ritual, magn. 14] R:Touch D:Moon Co Me*

Binds the caster and a willing consors together magically, so that they may share magic and strength. They will know the direction and approximate distance, the wounds and state of fatigue, and the general emotions of each other at all times. They are considered under *Wizard's Communion* (MuVi Gen), and each may choose to take body and fatigue levels from the other instead of themselves when they are wounded or fatigued. Spells cast on either must overcome the magic resistance of both, and if successful, will affect both equally. In addition, each may add their Confidence to the others' rolls, whether they know what the other is rolling for or not.

**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

**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

**Jardin d'Éden +** [**** 50]

*[Rituel, magn. 9] R:Local D:Inst. 15 techniques et formes*

Version plus puissante, donc plus efficace.

Silena, en 1258

**Jardin d'Éden ++** [**** 55]

*[Rituel, magn. 10] R:Local D:Inst. 15 techniques et formes*

Une version encore améliorée du rituel ci-dessus, en utilisant Crau lieu de la forme Cr habituelle.

Silena

[9] Sortilège à réévaluer et à réécrire.

## Objets magiques du covenant

**Anneau d'enlisement** ⟨ReTe 60+2⟩

*[Objet, magn. 7] R:À vue D:Conc. Visé -4*

Décomposition de l'effet

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

Il s'agit d'un anneau de bronze ouvragé, pouvant être utilisé jusqu'à 3 fois par jour. Le porteur de l'anneau doit réciter la devise de Coeris, *Visita interiorem terrae rectificando indenies operae lapidem*, pour activer l'objet.

Ce sortilège (niveau 60 et pénétration 50) crée un vortex d'une centaine de mètres de rayon, à l'endroit pointé par le doigt portant l'anneau. Ce qui est sur le sol est aspiré par un tourbillon gigantesque.

Wilhelm, en 1254

**Cage de sécurité de Scipio** ⟨PeVi 40+5⟩

*[Objet] R:Zone proche D:Perm. In*

Cette cage avait été fabriquée pour Scipio et elle a été mise en libre-service après le départ de celui-ci.

Wilhelm, en 1244

Textes de laboratoire

**Cage de sécurité** ⟨PeVi 40+5⟩

*[Objet] R:Zone proche D:Perm.* *In*

Ce livre décrit la fabrication d'une cage protégeant des botchs le Magus utilisant de la vis dans son laboratoire. Un magus voulant fabriquer une telle cage gagne un bonus +8 pour son `Lab Total`.

La cage se présente sous la forme d'un grand cube sculpté dans un bois dur et sombre (le cytise faux ébènier est fortement conseillé). Le travail dangereux se fait à l'intérieur de la zone délimitée par ces 12 arêtes. En cas de maladresse, un effet continu de niveau 40 reconnaît environ une fois sur deux la magie désordonnée du botch et la détruit, ce qui supprime un botch.

Wilhelm, en 1237

Bibliothèque mondaine

| | | |
|---|---|---|
| Littérature | Écrits classiques | 7 (6 sans grec) |
| O. d'Hermès | Fonct. actuel | 4 |
| | Histoire | 4 |
| Surnaturel | Occulte | 6 |
| | Légendes | 5 |
| Cartographie | *quelques cartes...* | 3 |

Théorie magique

| | | |
|---|---|---|
| Théorie générale | *vieux livre* | 6 |
| Théorie générale | *Scipio (1254-75)* | 12 |
| Spécial. Twilight | *Scipio (1254-75)* | 18 |

Il peut être intéressant de noter que le crépuscule est intimement lié aux particularités du Don.