

Wilhelm

59 sorts pour un niveau total 2290.

Cr 20	In 18	Mu 11	Pe 14	Re 23
An 13	Aq 3	Au 8	Co 19	He 13
Ig 12	Im 17	Me 24	Te 21	Vi 23
Cr 12		Pl 16		

(fin 1310)

Objets magiques

Cage de Wilhelm

Cage de sécurité (PeVi 40+5)
[Objet] R:Zone proche D:Perm. In
 Cet enchantement protège le Magus des botchs lorsqu'il étudie la vis dans son laboratoire. En cas de maladresse, un effet continu reconnaît environ une fois sur deux la magie désordonnée du botch et la détruit, ce qui supprime un botch.
 La cage se présente sous la forme d'un grand cube sculpté dans un bois dur et sombre (le cytise faux ébénier est fortement conseillé). Le travail dangereux se fait à l'intérieur de la zone délimitée par ces 12 arêtes.

Wilhelm, en 1237

Cristal de Tonton Scipio

? (CrVi 40)
[Objet, magn. 6] R:Proche D:Sieste
 Scipio, dans sa jeunesse

Analyse d'effet magique (InVi 60)
[Objet, magn. 10] R:Proche D:Conc.
 Cet enchantement permet d'analyser avec une très bonne précision un objet magique.

Scipio, dans sa jeunesse

Abréviation d'effet magique (PeVi 50)
[Objet, magn. 8] R:Proche D:Inst.
 Cet enchantement réduit d'une magnitude la durée d'un sort de niveau jusqu'à 60.

Scipio, dans sa jeunesse

Déplacement d'effet magique (ReVi 50)
[Objet, magn. 7] R:Proche D:Sieste
 Cet enchantement change la cible d'un sort de niveau jusqu'à 50.

Scipio, dans sa jeunesse

Crosse de Tonton Scipio

Il s'agit d'une crosse ornée d'un gros diamant. Il reste de la place pour 80 niveaux d'effets magiques.

Tunnel d'arcane (ReVi 60+4)
[Objet, magn. 11] R:Arcane D:Conc.
 Il s'agit du bien connu Tunnel d'Arcane...
 Pénétration de l'utilisateur – pour Wilhelm (avec méditation) 73+aura+die.

Scipio, dans sa jeunesse

Destruction de la magie (PeVi 70+4)
[Objet, magn. 11] R:Vue D:Inst.
 Cet enchantement détruit un effet magique.
 Pénétration de l'utilisateur – pour Wilhelm (avec méditation) 64+aura+die.

Scipio, dans sa jeunesse

Détection du Don

(InVi 90)
[Objet, magn. 15] R:Vue D:Conc.

Scipio, vers 1270

Pendentif élémentaire du feu

Il s'agit d'un joli grenat, monté sur une chaîne d'or fin. Il reste de la place pour 40 niveaux d'effets magiques.

Cercueil ardent (CrTe 55+5)
[Objet, magn. 8] R:Vue D:Sieste Visé Ig
 La cible est soudain au cœur d'un bloc de lave en fusion. Cela fait +60 dégâts au premier round, +55 au second, etc. La victime a peu d'espoir de sortir de ce cercueil.
 Pénétration 43.

Wilhelm, en 1290

L'été indien

(ReIg 50)
[Objet, magn. 7] R:Contact D:Journée
 Ce sort, lorsqu'il est activé, maintient une douce température (de l'ordre de 20 degrés celsius) autour du porteur du pendentif.
 Pénétration 46.

Wilhelm, en 1291

Cristal de la désillusion

C'est un cristal de quartz, carré et assez plat, aux faces très régulières.

Claire vue (InIm 80)
[Objet, magn. 11] R:Vue D:Journée
 Lorsqu'un magicien se concentre sur les informations données par ce sort, il peut percer toute illusion de niveau inférieur, voyant effectivement l'Imagenem modifié et tel qu'il devrait apparaître naturellement.
 Pénétration 47.

Wilhelm, en 1294

Détection et analyse

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.
 Les résultats d'un sortilège d'analyse comme celui-ci s'imposent à l'esprit du Magus comme une connaissance nouvelle. Ici, le Magus a la vision de l'objet avant sa destruction, puis il voit l'objet de briser ou s'user et devenir rapidement la chose qu'il touche.

Bibliothèque de Coeris

Repérage des résidus magiques [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 immédiatement des informations sur la forme employée. Des informations sur la complexité du sortilège et les techniques manipulées s'obtiennent assez facilement. La puissance de l'effet ou la présence de requises additionnels s'analysent plus difficilement. Il est normalement impossible d'avoir des renseignements sur le fonctionnement réel du sortilège.

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.

Bibliothèque de Coeris

Ignoble créature, montre-toi [Magnitude 4] R:Vue D:Conc.

InVi 35

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.

Comme pour tous les sortilèges d'analyse, la réponse s'impose à l'esprit du Magus comme une évidence.

Médée

Visite et maquette de la forteresse ennemie [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 [Magnitude 2] R:Région D:Conc.

InTe 35

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

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

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

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

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'Imagenem modifié et tel qu'il devrait apparaître naturellement.

Milnus, en 1271

Quête de l'Essence du Vampire [Magnitude 6] R:Terre D:Conc. Ce sort permet de détecter des vampires grâce à leur "essence". Ce schémas est tellement subtil qu'il n'est possible d'en repérer un qu'en présence d'un autre schémas de cette essence suffisamment 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.	InVi 70	Le fil de la marionnette [Magnitude -1] R:Vue D:Lune Il s'agit ici de copier dans un petit cristal une partie du schéma Mentem de la victime, qui permettra de faire des liens d'arcane pendant une ou deux semaines.	<u>CrMe</u> 25 In
	Udamon, en 1302		Wilhelm, en 1302
Protection et discréetion		Extrême survie	<u>CrCo</u> 35
Visage d'ange [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.	MuCo 15	[Magnitude 6] R:Magus D:Sieste Décomposition de l'effet 7 (base) Soigne un agonisant. -1 Utilisation de <u>Cr</u> . Ce sort a été conçu pour pouvoir être lancé rapidement par Wilhelm en cas de problème. Il soigne toute blessure naturelle.	
	Bibliothèque de Coeris		Wilhelm, en 1303
L'elfe charismatique [Magnitude 1] R:Proche D:Sieste Pendant la durée du sort, la victime se comporte comme l'Elfe Charismatique, essayant maladroitement d'attirer l'attention de ses proches. L'Elfe Charismatique se doit d'être grotesque et ce sort est bien sûr inefficace sur un vrai leader comme sur un grand timide.	MuMe 15	Voile d'Imperceptibilité [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	PeIm 50
	Apprentissage de Wilhelm		Diarmöed, en 1268
Time Stop [Magnitude 0] R:Zone proche D:Conc. Décomposition de l'effet -1 (base) Fige l'image d'une personne. 1 Fige une dizaine d'éléments pas trop mobiles.	ReIm 20	Ward contre les projectiles – Terram [Magnitude 4] R:Zone proche D:Journée Décomposition de l'effet 4 (base) Déflexion 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.	ReTe 50
			Wilhelm, en 1256
L'apparence de la scène alentours se trouve figée pendant la durée du sort. Pour un sort de niveau 20, la zone affectée ne doit pas contenir plus d'une dizaine d'éléments en mouvement et les éléments du décor qui bougent brusquement échappent au sort. Lorsque Wilhelm lance ce sortilège, s'il dure plus d'une demi-minute, l'image n'est pas totalement fixe : peu à peu, les éléments du décor perdent leurs irrégularités et commencent à ressembler à des formes géométriques.	Apprentissage de Wilhelm		
Huis Clos [Magnitude 1] R:Contact D:Journée Ferme définitivement une porte ou tout autre objet de bois ou de métal, jusqu'à ce que le magicien décide de l'ouvrir. La force maintenant l'objet fermé est suffisamment puissante pour qu'il soit nécessaire de le briser pour l'ouvrir.	ReHe 20	Fléchette de cristal [Magnitude 0] R:Vue D:Sieste Visé +4 ⁽¹⁾ 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 trente 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. La flèche est créée au pieds du Magus à l'aide de la technique Creo pour une durée Nap, puis elle s'élance vers la cible à l'aide de Rego, ce qui présente les deux avantages suivants : le contrôle dû à Rego donne un bonus +4 pour viser et le Parma Magica ne peut protéger la cible d'une flèche déjà créée. Bien entendu, Wilhelm crée des fléchettes de quartz.	CrTe 15 Re
	Apprentissage de Wilhelm		
Obscur dans l'obscurité [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.	PeIm 20	Faille béante et mécontente [Magnitude 2] R:Vue D:Conc. Visé Décomposition de l'effet 2 (base) Roche et terre. 3 500 t, i.e. zone de 20m sur 1,5m, profondeur 3m. -3 Simple faille dans le sol. Décomposition de l'effet 3 (base) +25 damage. -1 Effet retardé un round. 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 (dégât +25). Sinon la fissure se ferme progressivement en quelques heures.	ReTe 25
	Bibliothèque de Coeris		
Oubli [Magnitude 1] R:Vue D:Inst. La victime oublie les événements des derniers instants. Si elle cherche à se rappeler les détails des dernières minutes, elle en déduira qu'elle a eu un bref malaise.	PeMe 20		
	Wilhelm, en 1302		

(1). Rappel, Targeting : La difficulté augmente de 5 si on vise un œil. Si la cible est en combat, dans l'ombre ou éloignée d'une centaine de mètres, la difficulté est 9+.

Bien évidemment, les fissures créées par Wilhelm sont rectilignes.

Apprentissage de Wilhelm

Tempête du Désert [Magnitude 3]	R:Zone proche	D:Conc.	Visé	CrAu 30
Décomposition de l'effet				Te
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.

Bibliothèque de Coeris

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

Udamon, vers 1235

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

Utilitaires magiques

Concentration du Sorcier [Magnitude 3]	R:Magus	D:Sieste [1]	InVi 25
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.			Me

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

Tunnel d'Arcane [Magnitude 5]	R:Arcane	D:Conc.	ReVi 30
Le Magus ouvre un canal magique entre lui-même et la cible. Cela lui permet de faire agir un ou plusieurs autres sorts sur un individu, un objet 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.

Le Magus doit alors maintenir le canal par sa concentration pendant le lancement des sorts destinés à passer par le canal. Ces sorts doivent être de niveau total inférieur ou égal à celui

du canal et leur pénétration est tronquée par le niveau du canal.

La cible de ces sorts est le schéma détecté initialement, mais la forme de ces sorts n'est pas nécessairement la forme du schéma. Par exemple un CrIg sur une pierre la fait chauffer. D'une nature très différente des autres sorts hermétiques, le sortilège d'ouverture du canal magique a été inventé par Bonisagus lui-même.

Bonisagus

Sort d'attente [Lent, magn. 5]	R:Contact	D:Journée/Perm.	ReVi 40
--	-----------	-----------------	---------

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.

Bibliothèque de Coeris

Vent du Silence Mondain [Magnitude 5]	R:À vue	D:Inst.	PeVi 50
---	---------	---------	---------

Méthaphoriquement, 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

Pénétration du Cercle Occulte [Magnitude 12]	R:Magus	D:Conc.	ReVi 60
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 <i>Projection de puissance</i> . La somme de la magnitude du sort lancé et du nombre de mages du cercle ne doit pas dépasser la magnitude de la <i>Pénétration du Cercle Occulte</i> . 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 formulaique, 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.			In

Crinis, en 1291

Projection de puissance [Magnitude 10]	R:Proche	D:Conc.	ReVi 60
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.			In

Crinis, en 1291

Dissimulation de l'Odeur de Magie [Magnitude 6]	R:Contact	D:Année	PeVi 60
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 pénétration est égale ou inférieur			In

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

Divers gadgets

Barrisement du Béhemoth

[Magnitude 1] R:Vue D:Conc. Visé -1

Un bruit étrange d'animal exotique, un barrissement violent explose dans l'atmosphère.

CrAu 15

Apprentissage de Wilhelm

Discorde et séparation

[Magnitude 2] R:Contact D:Inst.

PeTe 15

Mu - An He

Sépare un objet manufacturé en ses composants. Les différentes pièces se séparent doucement mais aucune n'est abîmée par l'opération. Selon la nature de l'objet, les formes Terram, Animal ou Herbam interviennent.

Ce sort agit en séparant les schémas correspondant aux diverses composantes de l'objet à l'aide de la technique Perdo. La nature et le nombre de ces composantes dépend bien sûr de la complexité de l'objet, mais aussi des connaissances du Magus à ce sujet. Par exemple, si ce sort est lancé sur un collier, un profane séparera la pierre de la chaîne, tandis qu'un artisan séparera aussi les anneaux de la chaîne. La technique Muto intervient lorsqu'il faut déformer ou faire s'interpénétrer les pièces pour les séparer.

Lorsque Wilhelm lance ce sortilège, les pièces se détachent peu à peu pendant quelques secondes, une par une de la plus grosse à la plus petite.

Apprentissage de Wilhelm

L'outil du réparateur

[Magnitude 3] R:Contact D:Conc.

ReTe 20

Cr Mu - An He

Ce sort recolle et répare un objet cassé ou démonté. Le magicien doit connaître la structure de l'objet et de la finesse peut être nécessaire. Selon la nature de l'objet, les formes Terram, Animal ou Herbam interviennent.

La technique principale est Rego qui permet de replacer les pièces dans la bonne position. La technique Muto intervient lorsqu'il faut déformer ou faire s'interpénétrer les pièces pour les assembler et s'il faut ressoudre des schémas brisés. La technique Creo intervient si une pièce est usée ou manquante, la durée d'existence de cette pièce est alors Nap/Perm.

Le Magus doit se concentrer d'autant plus longtemps que le nombre de morceaux est élevé et que le montage est compliqué.

Apprentissage de Wilhelm

Plaisir de bien ou mal faire

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

CrMe 20

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.

Bibliothèque de Coeris

Un animal domestiqué⁽²⁾

ReAn 25

[Magnitude 2] R:Contact (Œil) D:Journée

Le magicien maintient un contrôle mental de l'animal tant que celui-ci est à portée de vue. Il peut lui imposer n'importe quelle action dont il est capable. L'animal doit être au maximum de la taille d'un cheval, il résiste avec Férocité 12+.

Apprentissage de Wilhelm

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

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 crêcelles.

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

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

La forme Pluris

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

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

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 créés par la ville elle-même ne sont

(2). Sorts similaires : magnitude 0 pour un animal de la taille d'un rat ; magnitude 1 pour un animal de la taille d'un chien.

pas intéressants). Les résultats des detections 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

Anciennes versions et prototypes

Petit Vortex

ReTe 30

[Magnitude 3] R:Vue D:Conc. Visé -2

Décomposition de l'effet

2 (base) Roche et terre.

2 50 t, i.e. zone de 2m sur 2m, profondeur 2.5m.

-1 -2 à la visée.

Ce sortilège crée un petit vortex de quelques mètres de rayon, qui engloutit ce qui est sur le sol. Ce sort a été conçu comme prototype du *Vortex vers les enfers*.

Wilhelm, en 1251

Déviation d'un projectile – Terram

ReTe 30

[Magnitude 4] R:Proche D:Conc.

Décomposition de l'effet

4 (base) Déflexion des objets rapides.

0 500 kg.

Ce sortilège permet de dévier de sa trajectoire un objet en mouvement rapide. Ce sort a été conçu comme prototype pour la *Ward contre les projectiles – Terram*.

Wilhelm, en 1256