



Grimoire hermétique de Pontus Convissus

Plus de 1500 sorts « maison »

pour Ars Magica V5

Par Benoît Léoutre



Victor Poirine.

13/07/20

Sommaire

Animal	2	Intellego Ignem	125
Creo Animal	2	Muto Ignem	127
Intellego Animal	10	Perdo Ignem	131
Muto Animal	14	Rego Ignem	136
Perdo Animal	22	Imaginem	139
Rego Animal	25	Creo Imaginem	139
Aquam	29	Intellego Imaginem	146
Creo Aquam	29	Muto Imaginem	149
Intellego Aquam	33	Perdo Imaginem	153
Muto Aquam	35	Rego Imaginem	156
Perdo Aquam	38	Mentem	160
Rego Aquam	39	Creo Mentem	160
Auram	42	Intellego Mentem	168
Creo Auram	42	Muto Mentem	174
Intellego Auram	46	Perdo Mentem	189
Muto Auram	49	Rego Mentem	201
Perdo Auram	55	Terram	210
Rego Auram	58	Creo Terram	210
Corpus	61	Intellego Terram	215
Creo Corpus	61	Muto Terram	218
Intellego Corpus	65	Perdo Terram	224
Muto Corpus	71	Rego Terram	227
Perdo Corpus	83	Vim	231
Rego Corpus	87	Creo Vim	231
Herbam	94	Intellego Vim	234
Creo Herbam	94	Muto Vim	239
Intellego Herbam	101	Perdo Vim	241
Muto Herbam	104	Rego Vim	243
Perdo Herbam	109	Remerciements	249
Rego Herbam	114	Mentions légales	249
Ignem	119		
Creo Ignem	119		

Animal

CREO ANIMAL

Une prudence instinctive,

CrAn5, *Toucher, Momentané*,
Individu : Touchez un animal pendant deux secondes pour lui instiller la crainte d'une personne de votre choix dans votre champ de vision, ou avec laquelle vous avez un lien arcanique. La créature peut s'y opposer avec un jet de Trait de personnalité : Courageux vs. 9+. Dans tous les cas, ce sentiment s'estompe vite à moins qu'il ne soit alimenté par des faits. (Base 4, +1 Toucher, inspiré des guides de CrMe)

Domptage du prédateur,

CrAn5, *Toucher, Momentané*,
Individu : Touchez un animal pendant deux secondes pour lui inspirer du respect. S'il vous attaquait, il cesse toute hostilité. L'animal peut changer d'avis ensuite, mais il ne le fera pas à moins que vous ne le méritiez. (Base 4, +1 Toucher, inspiré des guides de CrMe)

Lécher la main qui le nourrit,

CrAn5, *Toucher, Momentané*,
Individu : Touchez un animal pendant deux secondes pour lui inspirer de l'affection. S'il vous haïssait, il peut s'y opposer avec un jet de Pré + Concentration vs. 9+. L'animal peut changer d'avis ensuite, mais il ne le fera pas à moins que vous ne le trahissiez ou que quelque chose en vous le rebute naturellement. (Base 4, +1 Toucher, inspiré des guides de CrMe)

Sursis de la bête acculée,

CrAn5, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous empêchez les blessures de l'animal touché de s'aggraver. Cela peut lui permettre de continuer le combat sans risquer de perdre connaissance, bien qu'il subisse toujours les malus associés à ses blessures. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Sang éphémère de la salamandre,

CrAn5, *Voix, Diamètre, Individu* : Donnez à un animal à portée de voix un bonus de +3 à tous ses jets de récupération dans les deux minutes à venir. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Santé fortifiée de la bête,

CrAn10, *Toucher, Lune, Individu* : Donnez à un animal à portée de main un bonus de +3 à ses jets de Récupération tant que dure ce sort. (Base 2, +1 Toucher, +3 Lune)

Chien qui se lèche les plaies,

CrAn10, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous touchez un animal pour empêcher toutes les blessures dont il souffre de s'aggraver, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil)

Méfiance du loup apeuré,

CrAn10, *Contact Visuel, Concentration, Individu* : Vous instillez la peur dans l'esprit d'un animal avec lequel vous avez établi un contact visuel. Tant que vous vous concentrez et qu'il reste dans votre champ de vision, il se recroqueville et vous évite. (Base 4, +1 Contact visuel, +1 Concentration)

Destin tragique d'Orion,

Cr[Re]An15, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Vous créez un scorpion sur une personne ou une créature avec laquelle vous établissez un contact visuel, et vous lui ordonnez de piquer votre proie. L'animal disparaît aussitôt après, mais pas les effets de son venin : la victime doit réussir un jet d'Ene vs. 12+ ou subir une blessure grave. Dans la mythologie grecque, la déesse Artémis envoie un scorpion pour tuer le chasseur géant et demi-dieu, Orion qui l'avait offensé. (Base 5, +1 Contact visuel, +1 complément Rego)

Placidité du ruminant, CrAn15, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous obligez un animal à portée de voix à ressentir de la paix et de la quiétude. Si cet animal éprouve déjà des émotions contraires (comme de la peur ou de la colère), il éprouve les deux en même temps, ce qui pourrait le rendre confus et imprévisible. (Base 4, +2 Voix, +1 Diamètre)

Apprêt du dépeceur,

Cr[Re]An15, *Toucher, Lune, Partie* : Protège la peau d'un animal que vous touchez, ce qui la préserve de tout risque de pourriture ou de détérioration jusqu'à la prochaine lune. Ce sort peut être utile pour veiller à la santé d'un animal vivant, ou pour se faire un fétiche de sa peau, s'il est mort. (Base 2, +1 Toucher, +3 Lune, +1 Partie)

Reliure parfaite, Cr[Re]An[Aq]20, *Rituel, Toucher, Momentané, Individu* : Vous enchantez un livre pour qu'il soit définitivement préservé des intempéries, de l'usure et des

chocs. (Base 2, +1 Toucher, +1 complément Rego, +1 complément Aquam)

Sang fluide du phénix, CrAn20, *Rituel, Toucher, Année, Individu* : Vous donnez à un animal que vous touchez un bonus de +6 à tous ses jets de récupération, jusqu'au début de l'année suivante. (Base 3, +1 Toucher, +4 Année)

Espion rayé et armé,

Cr[In]An20, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous créez une abeille dans votre main qui s'envole aussitôt. Tout ce qu'elle voit, vous le verrez aussi, tant que vous garderez votre concentration. Ce sort peut être utile si vous posez votre main dans l'embrasure d'une porte entrebâillée ou à une fenêtre entrouverte. (Base 5, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 Complément Intellego)

Assistance de la butineuse merveilleuse,

Cr[In]An[Vi]25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez une abeille magique de Puissance magique 5. L'hyménoptère dispose de pouvoirs mineurs équivalents aux sorts Lecture de l'esprit de la bête (Intellego Animal 5) ou Flair de l'ours merveilleux (Intellego Vim 5), chacun de ces sorts lui coûtant 1 PM. Elle peut vous aider spontanément en vous considérant comme sa reine, à moins qu'une vraie reine ou un essaim d'abeille soit à proximité. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +5 PM, compléments Intellego et Vim requis donc gratuits)

Ceinture de Médée,

CrAn25, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous créez une ceinture en écailles de serpent, de la largeur et de la longueur qui vous agréent. La ceinture aux reflets irisés confère un bonus de +3 aux jets pour distraire ou impressionner un interlocuteur, mais elle disparaît après 2 minutes. (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 produit traité et transformé)

Envoi de livre, CrAn25, *Voix, Momentané, Individu* : Vous faites apparaître un livre vierge à l'emplacement de votre choix. Vous pouvez faire un jet de Visée pour assommer ou faire trébucher quelqu'un avec cet obstacle, ce qui lui inflige 1 niveau de Fatigue. (Base 5, +2 Voix, +1 produit traité, +1 produit manufacturé)

Folie du cheval rétif, CrAn25, *Lien mystique, Diamètre, Individu* : Vous instillez la peur dans l'esprit d'une bête avec laquelle vous avez un lien mystique. Pendant deux minutes, elle est sujette à un comportement inattendu, et rien ne semble pouvoir faire cesser sa saute d'humeur. (Base 4, +4 Lien mystique, +1 Diamètre)

Longévité de la tortue, CrAn25, *Toucher, Momentané, Individu* : Résout une crise majeure de vieillesse d'un animal que vous touchez. (Base 20, +1 Toucher)

Mèche de cheveux de la Méduse, CrAn25, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous faites apparaître une vipère aspic sur les épaules d'une personne à portée de voix ; vous devez réussir un test de Visée. La vipère a de fortes chances de

la mordre, lui inoculant un venin causant une blessure mortelle au bout d'une heure, à moins d'être traité. La vipère disparaît quand vous le souhaitez, ou si vous perdez votre concentration. (Base 10, +2 Voix, +1 Concentration)

Mur du bouvier, CrAn25, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous créez une ceinture en bouclier en cuir de vache tanné et tendu, assez grand pour conférer +3 au total de Défense d'un personnage qui le manipule ; il disparaît après 2 minutes. (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 produit traité et transformé)

Panique du troupeau de bétail, CrAn25, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous inspirez une peur panique à dix animaux à portée de voix. (Base 4, +2 Voix, +2 Groupe, +1 puissance)

Pommade d'Apollon, CrAn25, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous créez dans un récipient approprié, ou à même votre peau, un parfum puissant et sauvage, similaire à l'onguent musqué que l'on tire des glandes des antilopes d'Asie, un cosmétique bien connu dans toute l'Europe mythique. Un personnage masculin qui s'en imprègne ajoute +3 à tous ses jets de Charme avec des personnages du sexe opposé. Le parfum et ses effets disparaissent après 2 minutes. (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 produit traité et transformé)

Rage du chien brûlé, CrAn25, *Lien mystique, Diamètre, Individu* : Vous instillez la colère dans l'esprit d'une bête avec laquelle vous avez un lien mystique. Pendant deux minutes, elle frappe ou attaque tous ceux qui s'approchent d'elle, et rien ne semble pouvoir faire cesser sa saute d'humeur. (Base 4, +4 Lien mystique, +1 Diamètre)

Bienveillance de Cernunnos, CrAn30, *Rituel, Toucher, Momentané, Individu* : Vous réduisez d'un cran la gravité de toutes les blessures qui affectent un animal sur lequel vous posez la main. Cernunnos est le dieu-cerf de la religion Celte, associé au printemps et à la renaissance. (Base 25, +1 Toucher)

Limier écaillé infailible, Cr[In]An[Vi]30, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez un serpent magique de Puissance Magique 5, capable de comprendre le langage humain, mais doté de ses propres désirs et motivations. Si vous parvenez à négocier ou forcer son aide, il peut utiliser à votre profit son pouvoir de flair infailible. Ce pouvoir lui coûte 5PM et lui permet de remonter n'importe quelle piste, par tous les temps et sur tous les terrains. L'animal s'évanouit au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +5 PM, compléments Intellego et Vim requis donc gratuits)

Livre aux lettres rouges, CrAn30, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez un livre à couverture de cuir, aux pages de parchemin et aux lettres de sang animal. Vous pouvez y

inscrire quelques phrases improvisées, ou vos connaissances basiques sur un sujet, dans une langue que vous connaissez. Le livre disparaît à la prochaine aube ou crépuscule. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 traité, +1 manufacturé)

Molosse à la demande, CrAn30, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous faites apparaître à portée de voix un chien de guerre robuste et agressif. Il tentera de mordre ou d'égorger la première créature vivante sur son chemin, jusqu'à ce qu'il disparaisse, soit deux minutes plus tard. (Base 15, +2 Voix, +1 Diamètre)

Repousse du lézard à fourrure, CrAn30, *Rituel, Toucher, Momentané, Individu* : Recrée un membre tranché ou perdu d'un animal que vous touchez. Ce sort marche sur n'importe quel animal et reconstitue une patte, une serre, une aile ou une queue. (Base 25, +1 Toucher)

Scribe coûteux, Cr[In]An[AqMe]30, *Rituel, Voix, Momentané, Individu* : Vous faites apparaître un livre que vous renseignez avec le sujet de votre choix ; c'est l'équivalent d'un tractatus que vous pourriez écrire, mais dont la qualité est baissée de 1 à moins de réussir un jet d'Int + Finesse vs. 12+. Certains mages pressés et dont les saisons sont trop précieuses utilisent ce rituel pour communiquer leur savoir. (Base 5, +1 Toucher, +1 produit traité, +1 produit manufacturé, +2 Intellego et Mentem pour lire les connaissances du Mage)

Sentinelle aux yeux morts,

Cr[In]An30, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez un cadavre d'un animal de Taille +1 au mieux, exsangue et sans vie. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vous voyez tout ce qui passe dans le champ de vision de ses orbites vides (pour peu que vous fassiez un effort de concentration), après quoi le cadavre et son effet disparaissent. (Base 10, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 complément Intellego)

Un cavalier qui n'ira pas loin,

CrAn30, *Lien mystique, Soleil, Individu* : Vous instillez le refus de bouger dans l'esprit d'une bête avec laquelle vous avez un lien mystique. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, elle refuse de bouger d'elle-même, et rien ne semble pouvoir faire cesser sa saute d'humeur. (Base 4, +4 Lien mystique, +2 Soleil)

Un portrait fauve, CrAn30, Voix,

Diamètre, Individu : Vous créez un animal d'après un portrait ou un dessin que vous avez sous les yeux. La créature se manifeste devant vous, à portée de voix ; vous pouvez choisir n'importe quelle créature dont vous avez une représentation, même un animal dont vous n'avez jamais entendu parler avant, auquel cas l'animal invoque est une version dont la Taille est fixée à 0. La créature disparaît après 2 minutes ; entretemps, elle est douce ou féroce, selon l'aspect sur son modèle. (Base 15, +2 Voix, +1 Diamètre, inspiré du redditer Chad_Hooper)

Affaîtage du faucon formidable,

Cr[Re]An[Vi]35, *Toucher, Soleil,*

Individu : Vous créez un faucon magique de Puissance magique 10 sur votre poing. Le rapace dispose de pouvoirs mineurs équivalents aux sorts Souris de l'éléphant (Rego Animal 15) ou Vol du Vis (Rego Vim 15), chacun de ces sorts lui coûtant 3PM. L'oiseau vous obéit en tout point, pour peu que vous vous fassiez comprendre de lui, et ce jusqu'à ce qu'il disparaît au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 10, +1 Toucher, +2 Soleil, + 10 PM, compléments Rego et Vim requis donc gratuits)

Cube de gelée gluante, CrAn[Me]35, Rituel, Toucher, Momentané,

Individu : Vous invoquez devant vous un élémentaire fait d'amalgames de gelée sucrée à la menthe. La créature visqueuse ondule et flageole, formant un cube d'environ 1 mètre d'arête. Le cube gélatineux évolue lentement selon un ordre simple, comme "attaque tout ce qui est devant toi" ou "empêche quiconque de passer cette porte". Il est incapable de réagir à des situations trop complexes, de prendre des initiatives ou de mémoriser d'autres instructions. La créature a une puissance magique de 5 et peut disposer d'un pouvoir corrosif (Aquam) ou d'un pouvoir d'engluement (Terram). Elle n'inflige pas de dégâts, mais un personnage qui se retrouve au contact doit réussir un jet de dé de tension + Vivacité + vs. 9+ pour ne pas être absorbée dans la gelée, ce qui oblige à rester ensuite en apnée, à moins de réussir un jet de dé de tension + For + Natation vs. 12+. Le cube ne peut pas garder plus d'une personne prisonnière. (Base 5, +1 Toucher, Taille +1, +2 produits

animaux traités et transformés, +1 puissance magique 5, +1 complément Mentem pour lui conférer un semblant d'intelligence)

Escorte articulée, Cr[Re]An35, *Voix, Diamètre, Groupe* : Ce sort crée une nuée d'une centaine de scorpions empoisonnés à portée de voix. Pendant deux minutes, le complément Rego permet de leur ordonner d'attaquer des cibles spécifiques. En combinaison avec d'autres sorts, il est possible d'ordonner aux scorpions de tuer quiconque, sur un champ de bataille, ne porte pas une marque magique spécifique. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe, +1 Complément Rego ; inspiré de Vélite vénimeux dans Vraies lignées, p.2)

Légion des ouvrières furieuses, CrAn35, *Voix, Concentration, Groupe* : Vous faites apparaître une nuée de guêpes dans un en droit à portée de voix. Elles disparaissent si vous perdez votre concentration. (Base 5, +2 Voix, +2 Groupe, +1 Concentration, +1 Taille)

Messager d'Odin, CrAn35, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez un oiseau féérique de Puissance magique 5, totalement autonome. Il disparaît au prochain coucher ou lever de soleil. Sa nature et ses pouvoirs dépendent de votre Personnalité et de votre sceau. (Base 15, +1 Toucher, +2 Soleil, +5 Puissance de 5)

Nuée d'araignées, CrAn35, *Vue, Momentané, Groupe* : Vous créez dans les vents et les nuages au-dessus de vous une nuée d'araignées qui tombent littéralement du ciel. Il y en a des

milliers, et elles dégringolent bientôt sur tout ce qui vous entoure à 100 pas à la ronde. Le vent peut les disperser ou les décaler, et vous pouvez choisir qu'elles ne tombent pas sur vous si vous réussissez un jet de Visée. (Base 5, +3 Vue, +2 Groupe, +1 Taille)

Rusé rapporteur d'Odin, Cr[InRe]An35, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez un corbeau, qui est incapable de voler ou se déplacer de son propre chef (si ce n'est tourner la tête et ébouriffer ses plumes). Si vous le posez quelque part, il y reste jusqu'à ce qu'on le déplace, ou jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Vous voyez tout ce qui passe dans son champ de vision (pour peu que vous fassiez un effort de concentration), jusqu'à ce que revienne l'aube ou le crépuscule. Certains Mages utilisent ce sort pour placer un endroit sous surveillance, en toute discrétion. (Base 10, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 complément Intellego, +1 complément Rego)

Régénération du phénix, CrAn40, *Rituel, Toucher, Momentané, Individu* : Vous posez vos mains sur la tête d'un animal et guérissez définitivement une de ses blessures ; ce sort peut guérir n'importe quelle blessure, même incapacitante, mais ne peut ramener une cible morte à la vie. (Base 35, +1 Toucher)

Limacius Eructo,

Cr[In]An[Co]40, *Toucher, Soleil, Groupe* : La cible se met à cracher ou baver une limace à chaque fois qu'elle parle, jusqu'à ce que l'effet de ce sort prenne fin. La régurgitation des gastéropodes est particulièrement répugnante pour la cible et pour les gens autour d'elle. Le sort peut générer au moins une centaine de limaces, ce qui est en général suffisant pour en générer jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, la plupart des gens évitant de parler après les premières phrases. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 Taille, +1 apparition progressive, Compléments Intellego et Corpus gratuits car nécessaires)

Carte des vents magiques,

Cr[In]An[AuVi]45, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous déployez vos perceptions extrasensorielles sur les vents et les courants aériens, pour explorer les territoires alentour. Vous détectez les principales sources de magie à 10km à la ronde, pourvu qu'elles soient accessibles par les airs - vous n'avez pas accès aux souterrains qui sont obstrués ou fermés par des portes. Cette connaissance est retranscrite sur un parchemin que vous tenez en main, imprimant à l'encre noire les emplacements des auras les plus puissantes. La carte révèle les emplacements d'auras surnaturelles majeures ; le plan disparaît au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 créé et traité, +1 complément Intellego, +1 complément Vim, +1 complément Auram)

Puissance de l'auroch, CrAn45,

Rituel, *Toucher, Momentané, Individu* : Ajoute +1 à la Force d'un animal que vous touchez, jusqu'à un maximum de +2 en Force. (Base 40, +1 Toucher)

Restauration de la bête qui renaît,

CrAn45, *Toucher, Soleil, Individu* : Referme temporairement toutes les blessures d'un animal que vous touchez, ce qui les fait disparaître (y compris leurs malus) jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 30, +1 Toucher, +2 Soleil)

Vélite vénimeux, Cr[Re]An45, Vue,

Soleil, Groupe : Ce sort crée une nuée d'une centaine de scorpions empoisonnés. Le complément Rego permet de leur ordonner d'attaquer des cibles spécifiques. En combinaison avec d'autres sorts, il est possible d'ordonner aux scorpions de tuer quiconque, sur un champ de bataille, ne porte pas une marque magique spécifique. (Base 5, +3 Vue, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 Complément Rego ; Vraies lignées, p.2)

Malédiction de l'essaim destructeur,

CrAn50, Rituel, *Toucher, Lune, Groupe* : Invoque un essaim de sauterelles ou insectes destructeurs du même type, qui ravagera les plantations et autres végétaux. Quand le sort s'achève, tous les insectes disparaissent, ne laissant que désolation. Le complément Rego permet de limiter les ravages à la zone choisie par le lanceur. (Base 5, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Groupe, +2 Taille, +1 Complément Rego, Rituel car l'effet est majeur)

Gardien redoutable du sérail,

Cr[Re]An50, Rituel, *Toucher*,
Momentané, Individu : Vous créez une
manticore de Puissance magique 20
qui vous est absolument loyale. Cette
créature féérique fait une excellente
sentinelle. Elle dispose de pouvoirs
féériques lui permettant de voler, de
jouer de la musique et d'inoculer un
venin puissant avec sa queue de
scorpion. (Base 25, +1 Toucher, +20
Puissance de 20)

Invocation du crapaud guérisseur,

CrAn[Vi]55, Rituel, *Toucher*,
Momentané, Individu : Vous créez une
créature batracienne magique de Taille
-2 maximum, dont la Puissance
Magique ne peut pas excéder 5.
L'amphibien a une capacité magique
mineure CrAn pour soigner les
animaux avec sa bave. Vous n'avez
aucune idée de comment se
comportera cet animal à l'issue du
rituel. (Base 50, +1 Toucher,
complément Vim pour une créature
magique)

Invocation du reptile charmeur,

Cr[In]An[Vi]60, Rituel, *Toucher*,
Momentané, Individu : Vous créez un
reptile magique de Taille 0 maximum,
dont la Puissance Magique ne peut pas
excéder 15. Il a une capacité magique
mineure de prédateur, basée sur un
effet hermétique InAn ou InVi, qu'il
peut utiliser en dépensant des points de
Puissance Magique. Vous n'avez
aucune idée de comment se
comportera l'animal à l'issue du rituel.
(Base 50, +1 Toucher, complément
Vim pour une créature magique, +1
complément Intellego pour ses
pouvoirs)

Invocation de l'hydre juvénile,

Cr[Re]An[Vi]65, Rituel, *Toucher*,
Momentané, Individu : Vous créez un
créature magique, amphibie
tentaculaire et polycéphale de Taille 0
maximum, dont la Puissance Magique
ne peut pas excéder 20. Elle a des
capacités mineures ReAn ou ReVi qui
lui permettent de paralyser les corps de
ses proies en sifflant ou en crachant du
venin. Ce monstre est entièrement
soumis à celui qui l'a invoqué. (Base
50, +1 Toucher, complément Vim pour
une créature magique, +1 contrôle
avec Rego, +1 pour une Puissance
magique accrue)

Invocation de l'oiseau-tonnerre,

CrAn[AuVi]70, Rituel, *Toucher*,
Momentané, Individu : Vous créez un
oiseau magique de Taille +1
maximum, dont la Puissance Magique
ne peut pas excéder un total égal à
5+Viv+Finesse. Il a une capacité
magique mineure de contrôle du
climat, basée sur un effet hermétique
CrAu, ainsi qu'un pouvoir d'invocation
du tonnerre. Vous n'avez aucune idée
de comment se comportera l'animal à
l'issue du rituel. (Base 50, +1 Toucher,
+1 Taille, +1 complément Vim pour
une créature magique, +1 complément
Auram pour ses pouvoirs)

Invocation du taureau de Crête,

CrAn[IgVi]75, Rituel, *Toucher*,
Momentané, Individu : Vous faites
apparaître une créature magique, un
bovidé cracheur de feu de Taille +2,
dont la Puissance Magique ne peut pas
excéder la Pénétration en lançant ce
sort, +10. Il a une capacité magique
mineure qui lui permet de manifester
des flammes, basée sur un effet

hermétique CrIg, qu'il peut utiliser en dépensant des points de Puissance Magique. Vous n'avez aucune idée de comment se comportera l'animal à l'issue du rituel. (Base 50, +1 Toucher, +2 Taille, +1 complément Vim pour une créature magique, +1 complément Ignem pour ses pouvoirs)

INTELLEGO ANIMAL

Lecture de l'esprit de la bête, InAn5, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Donne une information précise sur les intentions ou l'état mental d'un animal dont vous croisez le regard. Une créature surnaturelle peut utiliser cet effet pour détecter ses potentiels ennemis, et les attaquer si elle se sent menacée. (Base 4, +1 Contact Visuel)

Doigté du libraire, InAn10, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous connaissez l'origine, l'âge et l'histoire exacte d'un livre que vous touchez. Cependant cela ne vous donne aucun renseignement sur son corpus textuel. (Base 5, +1 Toucher)

Hagiographie d'un ceinturon, InAn15, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous pouvez voir quand un objet fait de matière animale a été collecté, traité, travaillé ou élaboré, jusqu'à ce qu'il arrive entre vos mains. Vous pouvez vous focaliser sur une étape particulière de son histoire, tant que vous vous concentrez. Ce sort marche sur n'importe quel objet d'origine animale, pas uniquement sur les ceintures. (Base 5, +1 Toucher, +1 Concentration)

Sa place est à l'écurie, InAn15, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous voyez dans votre tête un animal avec lequel vous avez une connexion arcanique, ainsi que ce qui l'entoure immédiatement. (Base 1, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +1 puissance)

Goût des livres, InAn[Aq]20, *Rituel, Toucher, Momentané, Goût* : La cible de ce rituel voit son sens du goût doté de capacités extrasensorielles, qui lui permettent de deviner l'âge, l'origine et l'histoire des livres et des textes qu'elle lèche (ou qu'elle embrasse). Si elle s'intéresse à une page, elle peut même étudier et reconnaître l'histoire des retouches, annotations et censures. Traitez cet effet comme un pouvoir magique permanent, dont le total de Pénétration est égal à l'effet au moment du rituel. (Base 5, +1 Toucher, +1 puissance)

Aveugle à la sagesse, InAn[Aq]20, *Voix, Diamètre, Vue* : Vous rendez une victime à portée de voix totalement incapable de voir les livres ou leur contenu, pendant 2mn. (Base 1, +2 Voix, +1 Diamètre, +4 Vision, complément Aquam gratuit car requis pour interdire de voir l'encre)

La main qui te nourrit, InAn20, *Personnel, Concentration, Toucher* : Vous pouvez communiquer librement avec les animaux que vous touchez, comme si vous connaissiez leur langue ; les observateurs Humains, eux, ne comprennent pas un traitre mot de votre dialogue. (Base 10, +1 Concentration, +1 Toucher)

Don de Siegfried, InAn25, *Personnel*, *Concentration*, *Odorat* :
Communiquez avec un animal à moins de dix pas, comme si vous compreniez sa langue. (Base 10, +1 *Concentration*, +2 *Odorat*)

Expertise du bibliothécaire, InAn[Aq]25, *Voix*, *Concentration*, *Individu* : Vous examinez un livre à portée de voix, ce qui vous révèle son origine, son âge et son histoire. Plus longtemps vous vous concentrez et plus vous apprenez de détails sur sa rédaction, ses aventures et les événements dont il a été témoin. Vous pouvez aussi savoir comment ont été fabriquées son encre et sa couverture, si vous le voulez. Vous ne dialoguez pas avec lui, mais pouvez savoir l'origine de chaque tache ou chaque écorchure. Vous savez aussi de quel type d'ouvrage il s'agit, son Niveau et sa Qualité, bien que cela ne révèle rien de son corpus textuel. (Base 5, +2 *Voix*, +1 *Concentration*, +1 *puissance*)

Science de Saint François, InAn25, *Personnel*, *Momentané*, *Toucher* : Vous plongez dans les pensées, émotions et souvenirs d'un animal que vous touchez, et découvrez n'importe quelle information disponible à son sujet. (Base 20, +1 *Toucher*)

Concile des bêtes, InAn30, *Personnel*, *Concentration*, *Ouïe* : Vous pouvez communiquer avec tous les animaux à portée de voix, et comprendre toutes leurs conversations ; le lanceur de sort est la cible de cet effet, et il ne reçoit pas de points de Distorsion s'il a un vice ou une vertu qui l'associe aux

bêtes, comme Animal de cœur, Empathie avec les animaux, Perroquet ou Lycanthrope. (Base 10, +1 *Concentration*, +3 *Ouïe*)

Inquisition de la bête, InAn30, *Voix*, *Instantané*, *Individu* : Vous pouvez obtenir n'importe quelle information de la mémoire d'un animal de votre choix à portée de voix. (Base 20, +2 *Voix*)

Livre espion, InAn30, *Lien mystique*, *Concentration*, *Individu* : Vous obtenez une image d'un livre avec lequel vous avez une connexion arcanique, par exemple la plume qui l'a écrit ou un ancien marque-page. Vous pouvez voir et entendre tout ce qui est près de ce livre. A la longue, ce sort peut distordre le livre ciblé. (Base 1, +4 *Lien mystique*, +1 *Concentration*, +4 *Vue*)

Recensement de la forêt, InAn30, *Rituel*, *Toucher*, *Momentané*, *Frontière* : Vous percevez toutes les créatures magiques présentes dans un lieu délimité ; si vous cherchez un type ou une espèce en particulier, vous devez réussir un jet de Per + Finesse vs 6+ pour la distinguer. En dépit de son nom, ce sort marche sur tout espace délimité, pas seulement les forêts. Les créatures ciblées peuvent s'opposer au rituel avec leur Puissance magique. (Base 5, +1 *Toucher*, +4 *Frontière*)

Connaissance mystérieuse de Diane, InAn35, *Vue*, *Momentané*, *Groupe* : Vous connaissez instantanément les caractéristiques, les compétences, capacités surnaturelles et pouvoirs des bêtes magiques à portée. Ce sort vous permet d'étudier une créature magique de votre choix, dont vous connaissez

instantanément les propriétés et aptitudes surnaturelles. Si vous choisissez des animaux qui s'avèrent être vulgaires, vous obtenez tout de même leurs statistiques de base. Notez que vous avez pleinement conscience de toutes ces informations, même si cela peut représenter beaucoup de choses à retenir. Ce sort ne marche que sur les créatures magiques de Taille +4 (ou plus petites) ; Diane était la déesse de la chasse. D'autres sorts similaires existent pour d'autres types de créatures, sauf pour les bêtes infernales, car la magie hermétique échoue à investiguer les démons avec efficacité. (Base 4, +3 Vue, +4 Taille)

Connaissance éclairée d'Elisée, InAn35, *Vue, Momentané, Groupe* : Vous connaissez instantanément les caractéristiques, les compétences, capacités surnaturelles et pouvoirs des bêtes divines à portée. Ce sort vous permet d'étudier une créature divine de votre choix, dont vous connaissez instantanément les propriétés et aptitudes surnaturelles. Si vous choisissez des animaux qui s'avèrent être vulgaires, vous obtenez tout de même leurs statistiques de base. Notez que vous avez pleinement conscience de toutes ces informations, même si cela peut représenter beaucoup de choses à retenir. Ce sort ne marche que sur les créatures divines de Taille +4 (ou plus petites) ; le prophète Elisée est connu pour avoir demandé à Yavhe d'invoquer des ours. D'autres sorts similaires existent pour d'autres types de créatures, sauf pour les bêtes infernales, car la magie hermétique échoue à investiguer les démons avec efficacité. (Base 4, +3 Vue, +4 Taille)

Connaissance fabuleuse de Thyrsis, InAn35, *Vue, Momentané, Groupe* : Vous connaissez instantanément les caractéristiques, les compétences, capacités surnaturelles et pouvoirs des bêtes féériques à portée. Ce sort vous permet d'étudier une créature féérique de votre choix, dont vous connaissez instantanément les propriétés et aptitudes surnaturelles. Si vous choisissez des animaux qui s'avèrent être vulgaires, vous obtenez tout de même leurs statistiques de base. Notez que vous avez pleinement conscience de toutes ces informations, même si cela peut représenter beaucoup de choses à retenir. Ce sort ne marche que sur les créatures féériques de Taille +4 (ou plus petites) ; Thyrsis était un chévrier d'Arcadie. D'autres sorts similaires existent pour d'autres types de créatures, sauf pour les bêtes infernales, car la magie hermétique échoue à investiguer les démons avec efficacité. (Base 4, +3 Vue, +4 Taille)

Je connais mes brebis, InAn40, *Lien mystique, Soleil, Groupe* : Vous apprenez immédiatement quelle est la plus grave maladie ou blessure d'animaux de votre choix parmi ceux avec lesquels vous avez un lien mystique. Vous pouvez vous reposer cette question quand bon vous semble, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. Vous ne pouvez diagnostiquer l'état que de 10 créatures maximum. (Base 4, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +2 Groupe)

Par les yeux des autres,

InAn[Re]40, *Lien mystique, Soleil, Individu* : Ce sort permet de lire les pensées d'un animal et de lui donner des indications. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, vous pouvez percevoir indirectement la position de cet animal et l'utiliser comme espion. Vos perceptions sont filtrées sur les stimuli que cet animal considère comme les plus vifs : odorat pour un chien, surfaces réfléchissantes pour une pie... (Base 5, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +1 Complément Rego ; Vraies lignées, p.2)

Allié sauvage, InAn45, *Lien mystique, Lune, Individu* : Vous pouvez communiquer, jusqu'à la prochaine pleine lune, avec un animal avec lequel vous avez une connexion arcanique. Il vous entend dans son langage, et vous le comprenez dans le vôtre. Cet effet inflige 5 points de Distorsion, si l'animal visé n'est pas une créature magique. (Base 10, +4 Lien mystique, +3 Lune)

Lecteur inspiré, InAn[He]45, *Rituel, Personnel, Année, Toucher* : Durant une année complète, vous pouvez plonger parfaitement dans la consultation des livres, trouvant intuitivement les pages qui vous intéressent. Cela ne change rien à la Qualité de vos lectures, mais chaque saison passée à lire un ouvrage, vous gagnez +2xp à dépenser en Attention, Arts libéraux, Profession : Bibliothécaire ou Profession : Scribe. Ce rituel coûte 9 pions de vis et ne rapporte au mieux que 8xp, ce que certains Mages considèrent comme du gaspillage. Seules les alliances les plus

cossues peuvent se le permettre. (Base 20, +4 Année, +1 Toucher, complément Herbam requis pour les encres)

Séparer le bon troupeau de l'ivraie, InAn45, *Vue, Instantané, Structure* : Tant que vous vous concentrez, ce sort découvre les animaux présents dans une structure à portée de vue, les répartit entre familiers, créatures surnaturelles sauvages et bêtes vulgaires, et compte chacune de ces catégories. (Base 4, +3 Vue, +3 Structure, +2 Taille, +1 reconnaît les familiers)

Malédiction du palefrenier, InAn50, *Toucher, Lune, Vue* : Jusqu'à la prochaine pleine lune, une personne que vous touchez ressent en permanence les émotions superficielles des animaux qu'il voit. C'est une bénédiction et une malédiction, et l'épreuve fait écoper en général votre cible de 5 points de Distorsion, en plus d'une distraction de saison. (Base 10, +1 Toucher, +3 Lune, +4 Vue)

Pistage infailible du chasseur acharné, InAn50, *Lien mystique, Lune, Individu* : Vous lancez ce sort sur une créature avec laquelle vous avez un Lien mystique. Vous savez à tout moment où elle est et ce qu'elle a fait récemment. (Base 15, +4 Lien mystique, +3 Lune)

Murmure incessant des bêtes, InAn55, *Rituel, Toucher, Année, Vue* : Pendant une année, la cible de ce rituel entend confusément toutes les pensées des animaux qu'elle voit ; à moins qu'elle soit cloîtrée, elle remplace toutes ses saisons (mais peut dépenser

son expérience d'exposition dans Connaissance des animaux ou Dressage) et reçoit 6 points de Distorsion, à moins qu'elle soit déjà alignée sur la Dimension magique. Elle perd aussi 1D10xp dans chaque Langue vivante ou ancienne qu'elle connaît. Ce sort est parfois utilisé comme punition pour les Mages ayant commis des délits selon le Code d'Hermès. (Base 10, +1 Toucher, +4 Année, +4 Vue)

Laisse psychique, InAn60, Rituel, *Lien mystique*, *Année*, *Individu* : Vous placez un lien dans l'esprit d'une créature ; tant que vous avez une connexion arcanique avec elle, et durant une année entière, il vous suffit de vous concentrer pour observer et écouter ce qu'elle voit et ce qu'elle entend. Etant donné le coût en vis pour un tel rituel, les Mages réfléchissent à deux fois avant d'y recourir sur n'importe quel animal. (Base 20, +4 Lien mystique, +4 Année)

MUTO ANIMAL

Atteindre l'excellence, MuAn5, *Toucher*, *Soleil*, *Partie* : Pendant quelques minutes, vous améliorez et renforcez un objet d'origine animale sur lequel vous posez la main, comme la clarté d'un parchemin, les vertus antiseptiques d'un miel, le son d'une corde à vielle ou les décorations d'une corne à boire, ce qui améliore sa qualité d'un cran pendant deux minutes, jusqu'à arriver au mieux à une qualité excellente +1. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie)

Coq à tête rouge, MuAn5, *Toucher*, *Diamètre*, *Individu* : Vous changez la couleur d'un membre d'un animal que vous touchez. Il retrouve sa couleur originelle au bout de 2 minutes. Vous pouvez choisir quelques motifs simples, mais les couleurs et les taches doivent pouvoir être naturels. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Coups de ciseaux, MuAn5, *Toucher*, *Soleil*, *Partie* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vous changez la coupe d'une tenue en laine sur laquelle vous posez la main, par exemple pour faire d'une tunique d'homme une robe simple de femme ; un jet de dé de tension + Int + Finesse est requis pour imiter une tenue précise. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Fouet gorgé d'eau magique, MuAn5, *Toucher*, *Diamètre*, *Soleil* : Vous changez un habit ou un objet en cuir en un long fouet à neuf lanières incrusté de crocs, imbibé d'eau de mer et incroyablement flexible, ce qui en fait une arme improvisée redoutable. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil)

Habits de connivence, MuAn5, *Toucher*, *Soleil*, *Partie* : Vous changez la couleur d'une partie d'un objet en cuir, en fourrure ou en peau que vous touchez, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Vous pouvez même recolorier la page d'un livre en parchemin, ou affecter une partie en cuir sur un objet de métal, comme le col de fourrure d'une cape. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Malédiction de l'archet,

MuAn5, *Toucher, Soleil, Partie* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vous changez la corde d'un instrument de musique sur laquelle vous posez le doigt. Elle est trop molle, trop rigide ou trop élastique pour pouvoir servir à nouveau, tant que dure le sort. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Masque de la chair avariée,

MuAn5, *Toucher, Soleil, Partie* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vous changez une viande avariée sur laquelle vous posez la main, de sorte qu'elle n'ait ni l'odeur ni l'aspect d'une viande passée. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Mouton noir, MuAn5, *Voix,*

Diamètre, Individu : Vous changez la couleur générale d'un animal que vous touchez. Il retrouve sa couleur originelle au bout de 2 minutes. Vous pouvez choisir quelques motifs simples, mais les couleurs et les taches doivent pouvoir être naturels. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Peignez-le en bleu, MuAn5, *Toucher, Soleil, Partie* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vous changez la couleur d'un vêtement en laine sur lequel vous posez la main. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Sur les chevilles, MuAn5, *Vue, Momentané, Partie* : Vous modifiez une ceinture en cuir de sorte qu'elle soit un peu trop détendue, et tombe aux chevilles de son propriétaire, si elle est portée. (Base 1, +3 Vue, +1 Partie)

Travestir le texte,

MuAn[Aq]5, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous changez le contenu et la couverture d'un livre à votre convenance. La plupart du temps, si vous changez le livre en entier, son contenu devient du charabia en alphabet Latin (ou dans un autre alphabet connu du lanceur de sort), car il est rare d'avoir en tête le contenu précis d'un livre entier. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 complément Aquam pour changer aussi l'encre)

Appétit suggéré, MuAn10, *Voix, Momentané, Individu* : Vous donnez une fugace envie de manger à une créature à portée de voix ; elle avale la première chose comestible qui lui tombe sous le museau. (Base 4, +2 Voix)

Changement de jacquette,

MuAn10, *Toucher, Lune, Partie* : Vous changez l'aspect et le titre d'une couverture en cuir jusqu'à la prochaine pleine lune, rendant un livre potentiellement impossible à retrouver dans une bibliothèque, à moins de vérifier le contenu de chaque livre. (Base 1, +1 Toucher, +3 Lune, +1 Partie)

Jolie fourrure de voyage,

MuAn10, *Toucher, Soleil, Individu* : Toucher un animal (de Taille +2 maximum) pour que sa fourrure, ses poils et sa peau aient une apparence propre, nette et soignée, jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Taille)

Livre glouton, MuAn[Aq]15, *Voix, Momentané, Individu* : Vous faites pousser sur la tranche d'un livre à portée de voix de longs crocs aiguisés, et vous le faites se refermer sur quiconque le tient en main à ce moment, ce qui lui inflige +5 dégâts ; après 1 round, les dents disparaissent. (Base 4, +2 Voix, +1 fortement surnaturel, complément Aquam gratuit car nécessaire pour l'encre)

Vorace compagnon de chevet, MuAn[Aq]15, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous faites pousser sur la tranche d'un livre de longs crocs aiguisés, le rendant similaire à une gueule carnassière. À tout moment, lorsque vous le voulez, une simple impulsion de votre esprit peut le faire se refermer sur la personne la plus proche, ce qui lui inflige +5 dégâts ; après 1 round, les dents disparaissent. (Base 4, +2 Voix, +1 fortement surnaturel, complément Aquam gratuit car nécessaire pour l'encre)

Malédiction du cuir irritant, MuAn[Im]15, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous enchantez un livre ou tout autre objet à base de matériaux d'origine animale - par exemple un pourpoint en cuir, un baudrier, une cape de fourrure ou une outre - pour qu'il démange la peau comme le ferait des orties ou des épilets. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, il cause une gêne horripilante dès qu'on le touche, ce qui ajoute -2 à tous les jets. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, complément Imaginem requis donc gratuit)

A l'image de l'Homme, MuAn[Co]20, *Rituel, Toucher, Momentané, Individu* : Vous changez en un corps humain l'enveloppe physique d'un animal sur lequel vous posez la main ; au début, il ne peut que bafouiller et bégayer, mais s'il a une Ruse supérieure ou égale à 0, vous devriez pouvoir lui apprendre quelques comportements basiques. A moins de distorsion magique particulière, il peut parfaitement se reproduire avec des humains vulgaires, et les enfants n'ont rien d'animal, si ce n'est dans leurs traits de caractère. Les Mages Chrétiens réprouvent ce sortilège et ont tendance à déclarer des guerres du magicien contre ceux qui l'utilisent ou en répandent l'étude. (Base 10, +1 Toucher, complément Corpus gratuit car nécessaire)

Folie des juments de Diomède, MuAn20, *Contact Visuel, Diamètre, Individu* : Vous changez l'esprit d'un animal de Taille +1 ou moins, avec lequel vous croisez le regard, pour lui donner l'instinct et le comportement d'une autre bête, pendant deux minutes. (Base 5, +1 Contact Visuel, +1 Diamètre, +1 Partie)

Maison du cuir craquelé, MuAn20, *Toucher, Soleil, Structure* : Vous transformez toutes les tenues de cuir stockées dans une pièce que vous touchez ; jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vous les rendez aussi rigides et cassantes que du pain sec, ce qui les rend impossibles à enfiler ; celles déjà portées par un homme lui infligent -3 à toutes ses actions, et cassent au premier choc. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Structure)

Pas du dromadaire,

MuAn20, *Toucher, Soleil, Groupe* : Vous touchez un animal (de Taille +1 maximum) et le dotez de pattes de dromadaire, ce qui le rend particulièrement stable et silencieux. Il ajoute un bonus de +3 à tous ses tests pour rester en équilibre ou pour se déplacer en silence, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe)

Somme écrasante, MuAn20, *Voix, Diamètre, Individu* : Pendant 2mn, vous démultipliez le volume d'un livre à portée de voix jusqu'à ce qu'il fasse environ 1 mètre de haut, si bien que les meubles ou la personne qui le soutiennent sont écrasés. Une table ou une étagère se brise, un être humain doit réussir un jet de Viv + Attention vs. 9+ pour le lâcher avant qu'il lui brise les poignets ou le cloue au sol. (Base 3, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Taille)

Tunique brûlante d'Hercule,

Mu[Cr]An[Ig]20, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous enchantez un habit, un livre ou tout autre objet à base de matériaux d'origine animale - par exemple un pourpoint en cuir, un baudrier, une cape de fourrure ou une outre - pour qu'il brûle la peau comme le ferait des orties ou des fourmis rouges. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, il cause une brûlure insupportable dès qu'on le touche. Un personnage qui entre à son contact subit des dégâts à chaque round au-delà du premier contact. (Base 4, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 puissance, compléments Creo et Ignem requis donc gratuits)

Fantaisie douteuse, MuAn25, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous changez un animal à portée de voix en un être humain. Cela ne change que son corps, pas son esprit. Si ce sort est utilisé sur un animal vulgaire, il sera très perturbé. La transformation dure deux minutes. (Base 10, +2 Voix, +1 Diamètre)

Intuition de l'âne de Balaam,

MuAn[Me]25, *Voix, Concentration, Individu* : Vous donnez à une créature à portée de voix un fragment de conscience et de morale. Tant que vous vous concentrez, elle évitera de servir le Mal ou de causer du tort ; les animaux ne sont pas pervers ou maléfiques par nature, à l'exception des Bêtes infernales pour qui ce sort cause une grande douleur. (Base 10, +2 Voix, +1 Concentration, complément Mentem)

Malédiction des oisillons,

MuAn25, *Voix, Diamètre, Groupe* : Vous faites régresser les corps d'un groupe d'animaux à portée de voix ; jusqu'à dix bêtes reviennent à leur aspect lorsqu'ils n'étaient que de tous jeunes chatons, oisillons ou poulains. Ils retrouvent leur corps actuel au bout de 2 minutes. Ce sort est sans effet sur les animaux qui sont déjà juvéniles. (Base 4, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Malédiction du capricorne,

MuAn25, *Voix, Diamètre, Partie* : Vous changez une partie du corps d'un animal à portée de voix, pour lui donner l'apparence d'un membre d'un autre animal ; par exemple, remplacez la tête d'un lion par une tête d'aigle, ou

l'arrière-train d'une chèvre par une queue de poisson, comme le légendaire capricorne. A moins d'utiliser régulièrement ce sort sur la même créature, la bête ciblée est probablement incapable d'utiliser correctement son nouveau membre. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie)

Métamorphose parfaite de la chenille, MuAn25, *Contact Visuel, Soleil, Individu* : Vous changez un animal de Taille +1 ou moins, avec lequel vous croisez le regard, en une autre créature de Taille inférieure ou égale, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. vous changez en même temps son instinct et ses réflexes, si bien qu'elle sait utiliser ses nouveaux membres immédiatement. (Base 5, +1 Contact Visuel, +2 Soleil, +1 complexité)

Polymorphie de la bête, MuAn25, *Voix, Soleil, Individu* : Vous changez le corps d'un animal à portée de voix, pour lui donner l'apparence d'un autre ; toutefois, son comportement et son esprit sont inchangés. La créature ciblée retrouve sa forme physique originelle au prochain coucher ou lever de soleil. Entretemps, elle mettra plusieurs heures à s'habituer à son nouvel état. (Base 5, +2 Voix, +2 Soleil)

Un mastiff d'un corniaud, MuAn25, *Voix, Soleil, Individu* : Vous changez une créature de Taille +1 maximum, en une version plus sauvage et plus dangereuse, mais relativement proche, comme un chiot de compagnie en un chien de garde

muscleux, un lézard en un crocodile ou un jeune faucon en un faucon pérégrin. Augmentez de 1 la Taille de la créature, ajoutez +3 à ses attaques et elle remplace tous ses Traits de personnalité par : Agressif +3. Vous changez à la fois la forme, l'instinct et l'esprit de la créature jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, mais elle garde sa mémoire et sa personnalité. (Base 4, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Taille)

Ailes de Pégase, MuAn30, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous dotez d'aile n'importe quel animal de Taille +2 maximum. Elle apprend à s'en servir en quelques minutes, et elles disparaissent au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie, +1 Taille)

Fléau de Cléopâtre, MuAn30, *Voix, Soleil, Individu* : Vous dotez un animal des crochets d'une vipère aspic, de sorte qu'ils sécrètent un venin mortel et l'injectent la prochaine fois qu'il mord quelqu'un. Les crocs disparaissent au prochain coucher ou lever du soleil et permettent d'injecter du venin autant de fois que votre niveau en Finesse. La reine Cléopâtre serait morte de la morsure d'un cobra ou d'une vipère. (Base 5, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Partie)

Hure à l'envers, MuAn30, *Voix, Soleil, Individu* : Vous inversez l'articulation du cou d'un animal à portée de voix de Taille +1 maximum, si bien que sa tête regarde en arrière jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. Notez qu'à l'exception de certains hiboux capables de tourner leur tête à 180°, cela posera à votre

cible toutes sortes de désagréments.
(Base 5, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Taille)

La bête alla parmi les hommes,
MuAn[Co]30, *Voix, Soleil, Individu* :
Vous donnez un corps humain à un animal à portée de voix, bien qu'il garde quelques vagues caractéristiques, comme ses couleurs et sa corpulence ; jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, il ne peut que bafouiller et bégayer, et agit selon ses instincts primaires. (Base 10, +2 Voix, +2 Soleil, complément Corpus gratuit car nécessaire)

Littérature dévorante,
MuAn[Aq]30, *Voix, Concentration, Individu* : Vous transformez un livre à portée de voix, de sorte qu'il ait des crocs tranchants, la force de la mâchoire d'un loup, et une envie insatiable de dévorer les proies à portée, le transformant en une véritable arme vivante. Tant que vous vous concentrez, le livre s'ouvre pour halpaguer tout ce qui se trouve près de lui, ou se contorsionne en s'ouvrant et en se fermant, pour se rapprocher de la plus proche victime potentielle. Chaque fois qu'il mord, le livre inflige +10 dégâts. (Base 4, +2 Voix, +1 Concentration, +1 puissance, +2 radicalement surnaturel, complément Aquam gratuit car nécessaire pour l'encre)

Bélier géant et déterminé,
Mu[Re]An[Te]35, *Toucher, Soleil, Individu* : Triple la taille d'un bouc, d'une chèvre ou d'un bélier et lui donne la solidité du fer. L'animal géant vous obéit totalement jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil.

Une telle créature peut facilement emboutir les portes d'une ville (ou une armée ennemie). Les cornes du bélier ou son aspect peuvent évoquer le sceau du Mage. Fatalia de Merinita fait apparaître un bélier aux yeux d'émeraude. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 taille, +1 complément Rego pour le contrôle de l'animal, +1 complément Terram pour la dureté du fer)

Bénédiction de la chimère,
MuAn35, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous changez temporairement une créature à portée de main (de Taille +2 maximum), de sorte qu'elle soit dotée d'un attribut animal improbable, comme un cheval avec des cornes, ou bien une vache avec une queue de poisson à la place de l'arrière-train. (Base 15, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Taille)

Imposteur brutal et bestial,
MuAn[Co]35, *Voix, Lune, Individu* : Vous donnez un corps humain à un animal à portée de voix ; jusqu'à la prochaine pleine lune, il doit survivre ainsi, toujours guidé par les mêmes traits de Personnalité. Un jet de dé de tension + Int + Finesse est requis pour lui donner un visage proche d'un modèle. Au début, il ne peut que suivre ses instincts, bafouiller et bredouiller, bien qu'il puisse découvrir et apprendre quelques comportements humains basiques au fil des jours. (Base 10, +2 Voix, +3 Lune, complément Corpus gratuit car nécessaire)

Documentation instantanée,

MuAn40, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous changez un animal (de Taille +2 maximum) à portée de voix en un livre, pendant deux minutes. (Base 15, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Taille)

Ordre de la chimère, MuAn40, *Voix, Soleil, Individu* : Vous changez temporairement une créature à portée de voix (de Taille +2 maximum), de sorte qu'elle soit dotée d'un attribut animal improbable, comme un cheval avec des cornes, ou bien une vache avec une queue de poisson à la place de l'arrière-train. (Base 15, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Taille)

Cabale squelettique,

MuAn40, *Toucher, Lune, Individu* : Vous changez un cheval à portée de main en une monture macabre, sa chair disparaissant pour laisser voir un squelette ambulant ; jusqu'à la prochaine pleine lune, il n'a plus besoin de boire, manger ou dormir et il n'éprouve plus aucun désir. Les gens qui le voient sont probablement épouvantés. (Base 15, +1 Toucher, +3 Lune, +1 Taille)

Troupeau de paysans,

MuAn[Co]40, *Voix, Soleil, Groupe* : Vous donnez un corps humain à petit groupe d'animaux à portée de voix ; jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, ils ne peuvent que bafouiller et bégayer, suivant toujours leurs instincts primitifs. (Base 10, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe, complément Corpus gratuit car nécessaire)

Malédiction du gastéropode,

MuAn45, *Lien mystique, Lune, Groupe* : Choisissez un animal de

Taille +2 maximum, avec lequel vous avez un lien mystique. Vous remplacez tous les membres locomoteurs de cette bête par un unique pied baveux d'escargot, approprié pour sa taille, et ce jusqu'à la prochaine pleine lune. Entretemps, sa vitesse est probablement très réduite, si tant est qu'il arrive à se déplacer. (Base 3, +4 Lien mystique, +3 Lunaïson, +2 Groupe, +1 Taille)

Don de Pégase, MuAn45, *Toucher, Soleil, Individu* : Dote un animal d'une paire d'ailes majestueuses, de la même couleur que ses poils ou ses plumes. Ces ailes lui permettent de voler, et il sait s'en servir. Il peut emporter avec lui un autre personnage d'une Taille inférieure à la sienne, s'il est domestiqué ou s'il a été apprivoisé par ce passager. (Base 25, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 usage instinctif)

Tous ne feront qu'une fourrure,

MuAn45, *Rituel, Lien mystique, Momentané, Frontière* : Vous changez tous les mammifères d'une région avec laquelle vous avez un lien mystique, en d'autres mammifères ; il ne peut y avoir qu'une seule espèce cible, même si vous pouvez choisir laquelle. (Base 5, +4 Lien mystique, +4 Frontière)

Bris de la charge impétueuse,

MuAn50, *Vue, Soleil, Groupe* : Vous inversez toutes les articulations d'un ensemble d'animaux dans votre champ de vision (jusqu'à 10 créatures de Taille +2 maximum), si bien que leur tête regarde en arrière, et que leurs pattes se plient dans l'autre sens, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. En pratique, vos cibles n'ont pas

le temps de se réacclimater à leur nouvelle situation, et sont probablement totalement paniquées, jusqu'à ce que le sort prenne fin. (Base 15, +3 Vue, +2 Groupe, +2 Taille)

Ecurie de poche, MuAn[Te]50, *Voix, Soleil, Individu* : Vous lancez un caillou sur un animal, et la pierre absorbe votre cible, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Vous devez réussir un jet de Visée pour que le sort prenne effet, et même si ce sort a été conçu pour transporter de gros animaux, vous ne pouvez faire disparaître que des créatures de Taille +2 ou inférieure. (Base 20, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Taille, +1 complexité de réduction taille)

Hydre à la demande, MuAn55, *Rituel, Lien mystique, Momentané, Individu* : Modifie une créature de Taille +2 ou plus petite avec laquelle vous avez une connexion arcanique, pour lui donner une tête supplémentaire, qui se greffe éventuellement sur un nouveau cou, ou à l'endroit le plus approprié ; la créature semble parfaitement s'accomoder de cette polycéphalie, bien que les têtes puissent développer des caractères divergents avec le temps ; lors de la première saison qui suit, la créature gagne 30XP à dépenser en Attention, Bagarre et Chasse. (Base 25, +4 Lien mystique, +1 Taille, +1 complexité)

Pacte des rôdeurs des ombres, MuAn55, *Rituel, Toucher, Momentané, Groupe* : Modifie une dizaine de créatures à portée de main, chacune de Taille +2 ou plus petite,

pour leur donner la capacité du caméléon à adapter les couleurs de leur environnement, poussée à la perfection, si bien qu'elles peuvent, si elles le souhaitent, devenir pratiquement invisibles. Elles gagnent un bonus de +6 à tous leurs jets de Discrétion et en Initiative. (Base 25, +1 Toucher, +2 Groupe, +1 Taille, +2 puissance)

Couvée de pégases, MuAn60, *Rituel, Toucher, Momentané, Groupe* : Modifie un groupe d'une dizaine de créatures, chacune de Taille +2 ou plus petites, pour leur greffer une paire d'ailes parfaitement fonctionnelles. Lorsqu'ils volent, augmentez de +4 la Vivacité de ces créatures, et de toute personne qui les chevauche. (Base 25, +1 Toucher, +2 Groupe, +1 Taille, +1 complexité, +2 effet supplémentaire de Vivacité)

Un dragon d'un cheval, MuAn60, *Rituel, Toucher, Momentané, Individu* : Modifie une créature de Taille +2 ou plus petite, pour la recouvrir d'écailles, doter ses pattes de griffes et sa gueule de crocs démesurés dépassant des mâchoires, et recouvre son échine de pointes et de fourrure. Augmentez de 5 ses scores de Défense, de 4 son Encaissement et de 3 tous ses Dégâts avec des armes naturelles ; diminuez de 4 sa valeur de Pré et de 2 sa valeur de Com. Contrairement à ce que le nom laisse penser, la bête cib(Base 25, +1 Toucher, +1 Taille, +1 complexité, +4 puissance pour les effets supplémentaires en Encaissement, défense et dégâts, les autres modifications sont des effets de bord gratuits)

PERDO ANIMAL

Assemblée de gueux,

PeAn5, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous dégradez l'état et la qualité de tous les vêtements d'origine animale (gants, manteaux de fourrure, bottes, ceintures...) dans une pièce que vous touchez. (Base 2, +1 Toucher, +2 Pièce)

Pelisse du vagabond, PeAn5, *Vue, Momentané, Individu* : Vous détériorez un vêtement ou un habit d'origine animale, dans votre champ de vision ; ce vêtement se retrouve effiloché, troué et pelé. (Base 2, +3 Vue)

Déculottée, PeAn10, *Voix, Momentané, Individu* : Vous faites définitivement disparaître la ceinture d'une personne à portée de voix. Elle en perd probablement ses chausses, si c'est un homme. (Base 4, +2 Voix)

Destruction de la peau et de la fourrure, PeAn10, *Voix, Momentané, Individu* : Détruit un objet fait à partir de la peau ou de la fourrure d'un animal (comme du cuir ou de la laine). (Base 4, +2 Voix)

Domptage magique, PeAn15, *Voix, Momentané, Individu* : Vous détruisez toute volonté de se battre, dans l'esprit d'un animal à portée de voix. Il se pose sur le perchoir le plus proche et regarde alentour, calme et attentif. (Base 5, +2 Voix, inspiré de Perdo Mentem)

Rênes de la colère, PeAn15, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous calmez un animal à portée de voix ; pendant deux minutes, rien ne peut l'énerver et toute

émotion vive est aussitôt étouffée ; il se défendra si on l'agresse, mais n'attaquera pas spontanément. (Base 4, +2 Voix, +1 Diamètre)

Flèche d'Artémis, PeAn25, *Voix, Momentané, Individu* : Vous blessez la patte d'un animal à portée de voix, si bien qu'il ne peut plus s'en servir ni pour s'appuyer dessus, ni pour attaquer. Cela se soigne comme une blessure grave. (Base 15, +2 Voix)

Malédiction du cheval récalcitrant, PeAn25, *Voix, Momentané, Individu* : Vous détruisez toute énergie dans les pattes d'un animal à portée de voix, sans avoir besoin de prononcer le moindre mot. La créature ciblée divise par deux sa vitesse de mouvement et tous ses totaux impliquant de bouger ou de se servir de ses pattes. Si un personnage s'en sert comme monture, il divise aussi par deux son Score de défense et son initiative. Ce sort marche aussi sur les serpents, qui perdent l'usage de leur queue. (Base 5, +2 Voix, +2 silencieux)

Disparition du gage d'amour, PeAn25, *Vue, Momentané, Individu* : Vous désintégrez, sans prononcer la moindre parole, une écharpe de soie ou de laine dans votre champ de vision : cette étoffe disparaît sans laisser de trace. Pour peu qu'il s'agisse d'un gage d'amour ou d'un signe de reconnaissance, cela risque de gêner son propriétaire. (Base 4, +3 Vue, +2 silencieux)

Pieu d'Actéon, PeAn30, *Voix, Momentané, Individu* : Vous matérialisez un javelot d'énergie et le projetez sur votre cible, infligeant une blessure incapacitante à une créature animale à portée de voix. Dans la mythologie grecque, Actéon était un chasseur redoutable et orgueilleux. (Base 20, +2 Voix)

Bétail de Tytalus, PeAn30, *Toucher, Momentané, Individu* : Ce sort donne la peste à une vache (ou à n'importe quel autre animal d'une taille comparable ou inférieure) ; il suffit pour cela de la toucher. Catapultez-la rapidement avant qu'elle ne contamine votre propre armée... Outre le fait qu'inoculer la peste à un animal pour s'en servir comme arme de guerre est une fourberie digne de Tytalus, il est notoire que ce Fondateur de l'Ordre avait la lèpre, et de nombreuses personnes confondent cette maladie avec la peste. C'est visiblement le cas du Mage qui inventa ce sort. Les rares Mages qui ont recours à ce sort veillent à ce que la zone infectée par l'animal soit sous quarantaine stricte, et ils touchent en général l'animal cible avec leur talisman, plutôt qu'en utilisant directement leurs mains. Même dans ces conditions, il est recommandé de n'utiliser ce sort qu'avec une bonne Résistance Magique. (Base 20, +1 Toucher, +1 taille)

Stupidité de l'âne têtue, PeAn30, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous détruisez le sens du toucher d'une créature sur laquelle vous posez la main, sans avoir besoin de prononcer le moindre mot ; elle ne peut plus ressentir le sol avec ses

pattes, ni les coups de bâton ou de talon ou même les attaques, bien qu'elle ressente encore la douleur ou la fatigue. Si elle est montée, son cavalier peut la diriger, mais il subit un malus de -3 à toutes ses actions, tandis que sa bête se déplace aléatoirement ; de plus l'un comme l'autre ajoutent 2 dés à leurs jets de désastre. Notez qu'en dépit de son nom, ce sort n'influe en rien sur la ruse de la créature ciblée, qui peut être n'importe quel animal et non forcément un âne. (Base 15, +1 Toucher, +2 silencieux)

Coup en traître contre la bête, PeAn35, *Vue, Momentané, Individu* : Vous infligez une blessure interne à une créature animale dans votre champ de vision, sans qu'il vous soit nécessaire de prononcer le moindre mot. Cette déchirure musculaire cause une blessure moyenne. (Base 10, +3 Vue, +2 silencieux)

Trahison de la selle fragile, PeAn35, *Vue, Momentané, Individu* : Sans parler ni faire de geste, vous désignez une créature harnachée dans votre champ de vision. Ce sort déchire et cisaille les étriers et la selle de la créature, de sorte qu'elles se brisent au prochain choc. L'éventuel cavalier doit alors réussir un jet de Dex + Athlétisme vs. 18 pour ne pas subir une chute (aggravée par l'éventuelle vitesse de sa monture). (Base 4, +3 Vue, +2 silencieux, +2 sans gestes)

Destruction du flair, PeAn35, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous ôtez à un animal avec lequel vous avez un lien mystique toute capacité à utiliser son odorat. (Base 15, +4 Lien mystique)

Chaînes du troupeau récalcitrant, PeAn40, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous brisez une patte à dix animaux à portée de voix ; les quadrupèdes se déplacent bien moins vite et les autres ne peuvent que ramper. Si vous brisez leurs pattes avant, il est probable que les carnivores seront bien moins dangereux. Avec un jet de Per + Finesse vs. 9+ vous pouvez briser plusieurs pattes à la même créature, s'il y a moins de dix animaux à portée de voix. Les pattes brisées par ce sort ne peuvent pas guérir naturellement. (Base 20, +2 Voix, +2 Groupe)

Épieu du chasseur impitoyable, PeAn45, *Vue, Momentané, Individu* : Vous désignez un animal de votre choix dans votre champ de vision. Partant de votre bras, un épieu noir file droit sur la créature et la transperce de part en part, la tuant sur le coup (à moins qu'elle n'ait une Résistance magique suffisante). Le pieu disparaît quelques secondes plus tard, laissant le cadavre de votre proie. (Base 30, +3 Vue)

Troupeau aveugle, PeAn45, *Rituel, Toucher, Momentané, Frontière* : Vous rendez complètement aveugles tous les animaux d'une région délimitée pendant le rituel. (Base 20, +1 Toucher, +4 Frontière)

Oracle de Calydon, PeAn50, *Voix, Momentané, Individu* : Vous détruisez

l'instinct et le sens commun d'un animal à portée de voix. Désormais, son comportement est erratique, imprévisible et dangereux. Elle attaque sans sommation, mange n'importe quoi et se déplace dans n'importe quelle direction. Le sanglier de Calydon était une créature fabuleuse connue pour sa folie et ses saccages. (Base 40, +2 Voix)

Grêle d'Égypte, PeAn55, *Rituel, Toucher, Momentané, Frontière* : Vous faites tomber du ciel une pluie de grêle grise qui tue instantanément tous les animaux présents dans une région, la zone étant délimitée au cours du rituel. Le nuage pestiféré ne touche pas les autres êtres vivants. Le nom de ce sort fait référence à l'une des dix plaies d'Égypte. (Base 30, +1 Toucher, +4 Frontière, effet de grêle purement cosmétique)

Extermination du troupeau, PeAn60, *Rituel, Lien mystique, Momentané, Groupe* : Vous tuez jusqu'à 10 animaux, dans un lieu avec lequel vous avez une connexion arcanique. La complexité et le coût en vis d'un tel sort le réserve à des adversaires qui le méritent. (Base 30, +4 Lien mystique, +2 Groupe)

Faune apaisée, PeAn65, *Rituel, Toucher, Momentané, Frontière* : Vous rendez incapables de violence tous les animaux d'une région délimitée pendant le rituel. (Base 40, +1 Toucher, +4 Frontière)

Vent de peste, PeAn70,
Rituel, *Toucher, Année, Structure* :
Vous faites apparaître un nuage de peste qui tue tous les animaux présents dans le bâtiment désigné ; de plus, tout animal qui y entre, avant le début de l'année prochaine, meurt instantanément. (Base 30, +1 Toucher, +4 Année, +3 Structure, effet nuageux purement cosmétique)

Faune du Paradis, PeAn85,
Rituel, *Toucher, Année, Frontière* :
Vous rendez incapables de violence tous les animaux d'une région délimitée pendant le rituel ; l'agressivité et la combattivité des créatures qui y entrent, d'ici la fin de l'année en cours, est également définitivement supprimée. (Base 40, +1 Toucher, +4 Année, +4 Frontière)

REGO ANIMAL

Apprends les faits !, ReAn5, *Voix, Momentané, Individu* : Vous envoyez valser un livre à portée de voix. Avec un jet de Visée, vous pouvez l'envoyer vers la cible de votre choix à portée, ce qui lui inflige 1 niveau de Fatigue. (Base 1, +2 Voix, +2 puissance)

Bête de somnolence, ReAn5, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous suggérez à un animal à portée de voix de se coucher. Pendant 2 minutes, il cherche spontanément à suivre cette impulsion, bien qu'il puisse essayer d'y résister avec un trait de Personnalité, ou qu'un dompteur puisse le rabrouer. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Cœur féroce, ReAn5, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous suggérez à un animal à portée de voix d'attaquer tout ce qui

l'entoure. Pendant 2 minutes, il cherche spontanément à suivre cette impulsion, bien qu'il puisse essayer d'y résister avec un trait de Personnalité, ou qu'un dompteur puisse le rabrouer. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Cris d'orfraie, ReAn5, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous suggérez à un animal à portée de voix de pousser des cris. Pendant 2 minutes, il cherche spontanément à suivre cette impulsion, bien qu'il puisse essayer d'y résister avec un trait de Personnalité, ou qu'un dompteur puisse le rabrouer. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Fascination du hibou, ReAn5, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous suggérez à un animal à portée de voix de vous regarder dans les yeux. Pendant deux minutes complètes, il doit faire un jet de Concentration + Per vs. 9+ pour résister à cette pulsion ; tant qu'il échoue, appliquez -3 à ses attaques contre vous et -6 à tous ses autres jets. Dès qu'il parvient à y résister, le sort prend fin. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Gloutonnerie, ReAn5, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous suggérez à un animal à portée de voix de chercher à manger. Pendant 2 minutes, il cherche spontanément à suivre cette impulsion, bien qu'il puisse essayer d'y résister avec un trait de Personnalité, ou qu'un dompteur puisse le rabrouer. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Marche avant, ReAn5, Voix,
Diamètre, Individu : Vous suggérez à un animal à portée de voix de marcher droit devant lui. Pendant 2 minutes, il cherche spontanément à suivre cette impulsion, bien qu'il puisse essayer d'y résister avec un trait de Personnalité, ou qu'un dompteur puisse le rabrouer. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Museau alléché, ReAn5, Voix,
Diamètre, Individu : Vous suggérez à un animal à portée de voix l'envie de suivre une odeur particulière. Pendant 2 minutes, il cherche spontanément à suivre cette impulsion, bien qu'il puisse essayer d'y résister avec un trait de Personnalité, ou qu'un dompteur puisse le rabrouer. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Mouvements frénétiques du poisson pêché, ReAn10, *Contact Visuel, Diamètre, Individu* : Observez un animal dans les yeux pour lui faire perdre le contrôle de tous ses membres (pattes, ailes, queue, tentacules...) pour les deux minutes à venir. (Base 2, +1 Contact Visuel, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Oubli du prédateur, ReAn10, Voix, *Momentané, Individu* : Vous calmez temporairement un animal à portée de voix ; son prochain round ne sera pas consacré à une attaque, sauf s'il est agressé entretemps. Il retrouve ensuite ses émotions et motivations précédentes. (Base 4, +2 Voix)

Sous le joug, ReAn10, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous calmez pendant 2 minutes un animal que vous touchez ; vous devez cependant l'empoigner pendant un round complet,

s'il est agressif ou paniqué. (Base 4, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Ecorce pourrissante, ReAn[He]15, Voix, *Momentané, Individu* : Vous infestez le tronc d'un arbre ou le corps d'une plante à portée de voix, de sorte qu'il soit ravagé par des insectes xylophages. (Base 5, +2 Voix)

Hypnose du reptile, ReAn15, Voix, *Diamètre, Individu* : Vous ciblez un animal à portée de voix, et vous l'obligez à vous regarder dans les yeux pendant deux minutes complètes. Il applique -3 à ses attaques contre vous et -6 à tous ses autres jets. (Base 4, +2 Voix, +1 Diamètre)

Protection de Cicéron, ReAn15, Voix, *Diamètre, Individu* : Vous faites tourner un livre à portée de voix, autour de la personne de votre choix ; pendant 2mn, ajoutez +3 à sa Défense et à la Défense des personnes qu'elle attaque ou vise, y compris pour les attaques à distance. Le livre est percuté si l'attaque rate à cause du malus. A moins d'avoir une couverture en métal, un livre encaisse rarement plus d'un choc. Cicéron est ce fameux Romain qui prétendait que les épées étaient inférieures aux écrits. (Base 1, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 pour mouvement autonome, +2 puissance)

Esprit de la lettre, ReAn20, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous convoquez l'esprit d'un livre, s'il existe. Seuls les ouvrages vraiment précieux, rares ou remarquables ont un esprit propre. L'esprit magique se matérialise seulement si vous passez sa Résistance magique. (Base 15, +1 Toucher)

Illusion du troupeau, ReAn20, *Voix*, *Diamètre*, *Individu* : Vous obligez un animal à portée de voix à vous considérer comme un ami ou un membre de sa famille, et ce pour les deux minutes à venir. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre)

Paix, ReAn20, *Voix*, *Momentané*, *Individu* : Vous calmez et apaisez un animal à portée de voix ; il est totalement passif lors de son prochain round. Il n'oublie pas ce qui s'est passé, mais toute agressivité le quitte - pour l'instant. (Base 10, +2 Voix)

Plaie des grenouilles, ReAn20, *Voix*, *Momentané*, *Groupe* : Vous faites apparaître un essaim de grenouilles à la surface d'une étendue d'eau où vous trempez la main - l'eau d'une mare se couvre de 10 grenouilles, mais un grand étang peut potentiellement se retrouver infesté de 20000 batraciens. (Base 5, +1 Toucher, +2 Groupe ; Art & Academe, p.30)

Tenir la page, ReAn20, *Voix*, *Concentration*, *Individu* : Vous immobilisez un livre à portée de voix ; il ne peut bouger à moins que cet effet ne soit levé, ou que vous relâchiez votre concentration. (Base 5, +2 Voix, +1 Concentration)

Blocage des naseaux, ReAn25, *Toucher*, *Concentration*, *Individu* : Touchez un animal ou une créature sauvage pour l'empêcher de respirer. Elle suffoque tant que vous maintenez votre concentration. (Base 15, +1 Toucher, +1 Concentration)

Caverne d'araignées, ReAn[Au]25, *Lien arcanique*, *Momentané*, *Individu* : Vous infestez une caverne, une cave ou une grotte avec laquelle vous avez une connexion arcanique, de sorte qu'elle soit remplie d'araignées. Ce sort crée une centaine d'arachnides ordinaires, qui grouillent dans le lieu désigné. Le sort les fait apparaître, mais ces créatures ne sont pas magiques et vaquent ensuite à leurs occupations. (Base 5, +4 Lien mystique, complément Auram requis car hors de vue)

Déambulation de la créature sans poids, ReAn25, *Toucher*, *Concentration*, *Individu* : Vous pouvez déplacer à votre guise, dans un rayon de 50 pas, un animal que vous touchez ; il peut même se translater verticalement, si vous le désirez. Vous pouvez le mouvoir tant que vous maintenez votre concentration. (Base 15, +1 Toucher, +1 Concentration)

Arrêt du troupeau de porcs, ReAn30, *Voix*, *Diamètre*, *Groupe* : Vous paralysez tous les animaux à portée de voix. Ils ne peuvent pas du tout bouger par eux-mêmes pour les deux minutes à venir (bien qu'ils continuent de respirer). (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Charge du troupeau immobile, ReAn35, *Voix*, *Soleil*, *Groupe* : Vous paralysez jusqu'à dix animaux à portée de voix, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 5, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe)

Champ de bétail immobile,

ReAn40, *Voix, Lune, Groupe* : Vous paralysez jusqu'à dix animaux à portée de voix, et ce jusqu'à la prochaine pleine lune ; les animaux pétrifiés subissent des tests de privation, à moins qu'on les nourrisse de force. (Base 5, +2 Voix, +3 Lunaison, +2 Groupe)

Escorte de cornes et de sabots,

ReAn40, *Voix, Concentration, Groupe* : Vous prenez totalement le contrôle des mouvements des animaux à portée de voix (jusqu'à un maximum de 10 têtes). Vous dirigez à votre guise leurs actions, tant que vous maintenez votre concentration. (Base 15, +2 Voix, +1 Concentration, +2 Groupe)

Meute de chiens trépassés,

ReAn40, *Voix, Diamètre, Groupe* : Vous réanimatez jusqu'à dix chiens morts à portée de voix, les envoyant attaquer une cible au choix ; pendant 2 minutes, les molosses cadavériques ne lâcheront jamais leur proie et sont immunisés à la douleur et à la peur. (Base 15, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Père des coassements,

ReAn[AqCo]40, *Voix, Soleil, Individu* : Un être humain à portée de voix est maudit, de sorte qu'à chaque fois qu'il ouvre la bouche d'ici jusqu'au prochain crépuscule ou aurore, il crache une grenouille. Appliquez un malus de -3 à tous ses totaux basés sur la capacité à articuler, comme les jets d'Enseignement ou d'Etiquette, ainsi que pour les totaux de Lancement de sorts. (Base 5, +2 Voix, +2 Soleil, +1 complément Corpus pour cibler la

bouche même fermée, +1 complément Aquam pour sortir une vermine de la salive de la cible, +1 complexité)

Pluie d'araignées,

Re[Pe]An[Au]40, *Vue, Concentration, Groupe* : Vous déployez dans les vents et les nuages au-dessus de vous une nuée d'araignées qui tombent littéralement du ciel, tant que vous vous concentrez. Elles dégringolent bientôt sur tout ce qui vous entoure à 100 pas à la ronde, et vous pouvez en faire tomber un millier, ce qui est beaucoup. Le vent peut les décaler légèrement, mais vous pouvez choisir qu'elles ne tombent pas sur vous. (Base 5, +3 Vue, +1 Concentration, +2 Groupe, +1 Taille, complément Auram requis car difficile de les voir distinctement à cette distance, complément Perdo requis pour vicier l'air au point que des araignées en sortent)

Faveur déloyale, ReAn45, *Toucher, Soleil, Individu* : Ce sort ordonne à un mouchoir d'étrangler un ennemi avec lequel vous entretenez un lien mystique. Le mouchoir apparaît près de la victime et s'enroule très rapidement autour de son cou. La victime reçoit un nombre de dégâts comme indiqué dans les règles de privation, jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que le mouchoir soit détruit. Les victimes conscientes étant souvent capables d'éviter le mouchoir, on lance généralement ce sort la nuit. Quand la victime est morte, le mouchoir se cache de lui-même dans le lit ou dans la manche du malheureux. (Base 25, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 ordres en plus du transport ; Vraies lignées, p.2)

Grimoire sur demande,

ReAn50, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous attirez à vous le cuir et les peaux tannées d'animaux les plus proches, pour créer dans votre main un livre aux pages de parchemin vierges, dont la couverture est en cuir. Si aucun composant approprié ne se trouve à moins de une lieue à la ronde (environ 6km), rien ne se passe. (Base 25, +4 Lien arcanique, +1 effet de manufacture)

Voyage du compagnon à poil et à plumes,

ReAn50, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous déplacez instantanément un animal avec lequel vous avez un lien mystique, le faisant apparaître à l'emplacement de votre choix, jusqu'à lui avoir fait parcourir 40km maximum. Le lieu d'arrivée doit être connu de vous. (Base 30, +4 Lien mystique)

Rênes dormants,

ReAn55, *Rituel, Lien mystique, Année, Individu* : Vous pouvez contrôler, à votre guise, une créature avec laquelle vous avez une connexion arcanique ; jusqu'à la fin de l'année, il vous suffit de vous concentrer pour décider à sa place de ce qu'elle fait. Cependant, cela ne vous permet pas de voir en temps réel le résultat de vos ordres. (Base 15, +4 Lien mystique, +4 Année)

Couronne druidique,

ReAn60, *Rituel, Toucher, Année, Frontière* : Vous prenez le contrôle, jusqu'à la fin de l'année, de toutes les créatures d'une région délimitée pendant le rituel. Vous pouvez donner des ordres continus et les créatures continueront à

les suivre, même si vous posez votre attention ailleurs, par exemple : "attaque tout ce qui s'approche d'ici" ou "cours tout droit". (Base 15, +1 Toucher, +4 Année, +4 Frontière)

Aquam

CREO AQUAM

Giclée de l'apprenti facétieux,

CrAq5, *Voix, Momentané, Individu* : Vous envoyez un baquet d'eau sur une personne à portée de voix. Vous devez réussir un test de Visée. Votre cible reste trempée, même si l'eau disparaît ensuite. (Base 3, +2 Voix)

Une tasse juste comme il faut,

Cr[Re]Aq5, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous remplissez un petit récipient d'eau à la température de votre choix, fraîche, tempérée ou bouillante. L'eau disparaît quand vous relâchez votre concentration. (Base 2, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 complément Rego)

Miracle d'Aaron,

CrAq10, *Toucher, Concentration, Individu* : Touchez le sol pour y faire apparaître une source d'eau fraîche et douce, mais qui ne désaltère pas. L'eau jaillit tant que vous vous concentrez. (Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration)

Chausse-trappe de glace,

CrAq10, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous créez juste devant vous un petit mur d'échardes de glace effilées, d'environ six pas de haut et autant de large. Si quelqu'un se trouve devant vous, il subit +5 dégâts. (Base 3, +1 Toucher, +2 puissance)

Morsure de la lame-serpent,
CrAq10, *Toucher, Momentané,*
Partie : Vous créez un poison léger qui enduit le tranchant d'une arme en votre possession, ce qui inflige automatiquement une blessure supplémentaire à +4 dégâts si vous parvenez à toucher un adversaire avec cette lame, lors de votre prochain round ; après quoi, le venin disparaît. (Base 4, +1 Toucher, +1 Partie)

Brûlure de la lame venimeuse,
CrAq15, *Toucher, Momentané,*
Partie : Vous créez un poison léger qui enduit le tranchant d'une arme en votre possession, ce qui inflige automatiquement une blessure supplémentaire à +5 dégâts si vous parvenez à toucher un adversaire avec cette lame, lors de votre prochain round ; après quoi, le venin disparaît. (Base 5, +1 Toucher, +1 Partie)

Echarde de givre, CrAq15, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous invoquez sur l'un de vos bras une lame grossière sculptée dans la glace,; qui part de votre coude et finit en pointe effilée. Vous ne ressentez pas de froid ni d'inconfort, et vous pouvez augmenter de +3 vos totaux d'attaque et vos dégâts à mains nues. Pendant deux minutes, l'écharde se brise après chaque attaque, mais se reconstitue instantanément en reformant sa structure avec l'humidité ambiante. Ce sort ne marche pas sous l'eau ou dans un environnement trop sec. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 régénération, +1 forme non naturelle)

Epée du chevalier d'hiver,
CrAq[Te]15, *Toucher, Diamètre,*

Individu : Quand vous lancez ce sort, vous devez réussir un test de dé de tension + Intelligence + Finesse vs. 6+, pour invoquer une épée longue faite d'une glace surnaturelle, aussi résistante que l'acier. La durée de ce sort devrait suffire pour survivre à une simple escarmouche, mais notez que ce sort doit pénétrer la Résistance Magique de vos adversaires, sinon cette épée n'inflige aucun dégât. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 forme non naturelle, +1 Complément Terram)

Débarbouillage pointilleux,
Cr[Re]Aq20, *Voix, Concentration,*
Groupe : Vous débarbouillez et nettoyez jusqu'à 10 personnes à portée de voix. L'eau s'infiltre sous les vêtements et recouvre temporairement le corps entier des cibles, avant de disparaître. Après ce rinçage énergétique, vos cibles sont parfaitement sèches, et dénuées de toute saleté. (Base 3, +2 Voix, +1 Concentration, +2 Groupe, Complément Rego gratuit)

Fontaine d'encre, CrAq20, *Rituel, Toucher, Momentané,*
Individu : Vous créez une source d'encre à l'emplacement du rituel. Si vous le réalisez autour d'un puits ou sur une source d'eau douce, y compris la source d'une rivière, l'eau est polluée et troublée. (Base 5, +1 Toucher, +1 Taille, +1 liquide transformé pour générer de l'encre)

Peau de givre, CrAq20, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Vous couvrez d'une couche de givre une cible avec laquelle vous croisez le regard. Elle subit immédiatement 1

niveau de Fatigue, à moins de réussir un jet d'Energie vs. 12+. De plus, elle doit briser cette couche de glace pour agir, ce qui lui fait perdre son prochain round. (Base 3, +1 Contact Visuel, +2 complexité, +2 puissance)

Sphère d'eau, CrAq20, Voix, Soleil, Individu : Vous créez une sphère d'eau d'environ 6 mètres de diamètre, à l'emplacement de votre choix. Si vous faites un jet de Visée, vous pouvez la faire apparaître à l'emplacement d'une porte pour décourager de la franchir, ou autour d'une personne, ce qui peut la noyer si elle ne sait pas nager. La sphère reste où elle est jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil. (Base 4, +2 Voix, +2 Soleil)

Larme de vipère, CrAq25, Toucher, Diamètre, Individu : Crée un poison qui, s'il est ingéré dans les deux minutes, cause une blessure légère, à moins de réussir un jet d'Ene vs. 9. (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 difficulté)

Nuit aux murs sanglants, CrAq25, Lien mystique, Soleil, Pièce : Vous faites apparaître une pluie de sang au plafond d'une chambre avec laquelle vous avez un lien mystique ; des coulures de sang dégoulinent sur les murs et tout ce qui s'y trouve est taché et souillé. (Base 3, +1 Lien mystique, +2 Soleil, +2 Pièce, +1 légèrement surnaturel)

Pavois de glace, CrAq[Te]25, Voix, Diamètre, Individu : Vous créez un large bouclier de glace, aussi résistant que le métal, qui se fixe à l'un des bras d'une cible à portée de voix.

Augmentez de +5 ses totaux de

Défense pendant deux minutes, même si elle manie une arme à deux mains, mais elle ne peut bénéficier des bonus que d'un seul bouclier. (Base 3, +2 Voix, +1 Diam_tre, +2 vraiment peu naturel, +1 complément Terram)

Torture de l'épée-vipère, CrAq25, Toucher, Diamètre, Partie : Vous créez un poison violent qui enduit le tranchant d'une arme en votre possession, ce qui inflige automatiquement une blessure supplémentaire à +10 dégâts si vous parvenez à toucher un adversaire avec cette lame, lors des deux minutes suivantes ; après quoi, le venin disparaît. (Base 10, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie)

Une source d'humidité constante, CrAq25, Toucher, Lune, Individu : Vous faites apparaître une source à l'emplacement de votre choix. Il peut s'agir d'un lieu farfelu, comme la surface d'un mur ou le sol d'une chambre à l'étage d'un bâtiment ; l'eau continue en permanence, à un débit, lent, jusqu' (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 vraiment peu naturel)

Regard qui tue, CrAq30, Contact Visuel, Momentané, Individu : Vous déposez, sur les yeux d'une personne dont vous croisez le regard, une goutte de poison qui lui cause une mort instantanée. (Base 25, +1 Regard)

Ruisseaux de miel sauvage, CrAq30, Voix, Soleil, Individu : Vous recouvrez le sol ou les murs d'une zone à portée de voix, d'un liquide ambré et amer rappelant du miel, mais sans goût et incroyablement collant. Les flaques gluantes peuvent recouvrir une grande

pièce ou une superficie d'environ 10 mètres de diamètre. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, toute personne prise dans cette mélasse doit réussir un jet d'Athlétisme + For vs. 15 pour se déplacer, et elle ne peut faire que deux pas par round. Infligez -6 à tous les jets effectués par un personnage dans cette pièce. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Hautement peu naturel +1 Taille)

Une réunion soudain refroidie, CrAq30, *Toucher, Soleil, Pièce* : Touchez le mur d'une pièce pour congeler tout ce qui se trouve à l'intérieur, figeant les meubles, les objets et les occupants dans un bloc de glace brute. Cette glace surnaturelle ne fondra d'elle-même, du moins pas avant le prochain coucher ou lever du soleil. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Pièce, +1 ne fond pas, +1 forme inhabituelle)

Apparition ruisselante, CrAq35, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous faites apparaître devant vous une ondine. C'est une créature féérique de Puissance magique 10. Son caractère est facétieux et changeant, qui disparaît au prochain coucher ou lever de Soleil. (Base 10, +1 Toucher, +2 Soleil, +10 Puissance magique de 10)

Submersion des catacombes, CrAq[Ig]35, *Lien mystique, Diamètre, Structure* : Désignez un réseau de galeries avec lequel vous avez un lien mystique ; vous le remplissez intégralement d'eau bouillante pendant deux minutes, ce qui suffit en général pour surprendre et noyer toute créature qui s'y trouve. Ce sort ne fonctionne

pas si vous l'utilisez sur un réseau de souterrains trop vaste. (Base 2, +4 Lien mystique, +1 Diamètre, +3 Structure, +1 complément Ignem)

Source de Bacchus, CrAq40, *Toucher, Lune, Individu* : Vous créez une source spontanée de vin, qui coule jusqu'à la prochaine pleine lune et dont le flot se répand s'il n'est pas contenu. Ce vin a un excellent goût, bien qu'il puisse vite être corrompu par des impuretés, s'il est apparu dans un contenant inapproprié. (Base 5, +1 Toucher, +3 Lunaison, +1 Qualité du vin, +2 Taille)

Destin d'Ys, CrAq45, *Toucher, Lune, Groupe* : Recouvre la terre devant vous d'une pièce d'eau de 1,20m de profondeur en moyenne et de 130 mètres de rayon (pour un total de 64000m³ d'eau), soit assez pour recouvrir d'eau la superficie d'un petit village ou d'un château. Même si l'eau est déposée en hauteur, elle reste curieusement accumulée là où elle est apparue. Dans une cuvette, la profondeur est égale partout. Sur une colline, l'étang commence par une fine pellicule et la quantité d'eau au sol augmente jusqu'à 2 ou 3 mètres au centre de l'étendue. (Base 3, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Groupe, +3 Taille pour atteindre un groupe de 10 000 individus, +1 légèrement non naturel)

Vengeance de Dyonyosos, CrAq50, *Vue, Lune, Groupe* : Vous recouvrez soudainement une vallée, une ville ou une plaine d'un vin épais qui noie les habitants et ravage les fondations des maisons. Seules les

demeures de pierre peuvent y résister ; les habitants au rez-de-chaussée affrontent des vagues de 2 mètres de haut, et ceux dans les caves sont surpris et probablement noyés.

L'inondation bouillonne tant que vous vous concentrez. (Base 3, +3 Vue, +2 Soleil, +2 Groupe, +2 Taille +2 Intensité)

Bouteille de mort, CrAq50, *Toucher, Soleil, Groupe* : Vous créez dans un récipient à portée de main 1d10+Finesse doses d'un poison. Il cause une mort instantanée dès qu'il est touché ou avalé. Les doses de poison inemployées disparaissent au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 25, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe)

Fontaine de sang, Cr[Pe]Aq[Co]55, *Rituel, Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous créez un puissant geyser de sang dans un endroit où vous avez une connexion arcanique ; le débit est si puissant qu'il peut briser les corps et les portes sur son chemin, et crée rapidement une nouvelle rivière rougeâtre. Toutes les personnes à moins de 5 mètres du geyser subissent +10 dégâts à son apparition, et tous ceux qui sont touchés par ce flot maléfique se mettent à se vider de leur propre sang pour alimenter la rivière, ce qui inflige une blessure grave. (Base 10, +4 Lien mystique, +3 Taille, +2 vraiment peu naturel, compléments requis donc gratuits)

Fille des eaux lacustres, CrAq60, *Rituel, Toucher, Momentané, Individu* : Vous créez devant vous une nouvelle naïade, une créature magique d'apparence féminine, couverte

d'algues et de nénuphars. Elle est dotée d'une Puissance magique de 20 et possède des pouvoirs affiliés aux sources et aux rivières. Vous pouvez suivre les règles de création des personnages magiques, en accord avec le conteur ; de plus, augmentez de +2 ses scores d'Ene et de Viv. (Base 25, +1 Toucher, +20 niveaux de puissance, +2 puissance, complément Vim requis donc gratuit)

INTELLEGO AQUAM

Sagesse du maître des eaux, InAq5, *Voix, Momentané, Individu* : Apprenez toutes les propriétés naturelles d'un liquide à portée de voix. (Base 3, +2 Voix)

Tact du chirurgien-barbier, InAq5, *Personnel, Momentané, Toucher* : Vous découvrez tout ce qu'il y a à savoir si les maladies, poisons ou problèmes qui peuvent se cacher dans du sang que vous touchez avec vos mains nues. (Base 4, +1 Toucher)

Epreuve courageuse de l'apprenti, InAq10, *Toucher, Momentané, Individu* : Apprenez toutes les propriétés magiques d'une eau dans laquelle vous trempez un doigt. (Base 5, +1 Toucher)

Flair du tastevin, InAq10, *Personnel, Momentané, Odorat* : Vous apprenez toutes les propriétés naturelles d'un corps liquide à quelques mètres de vous. Vous pouvez analyser une grande quantité (comme une source, une piscine ou un tonneau), mais quand même pas un lac ou une rivière. (Base 3, +2 Odorat, +1 Taille)

Observation des larmes de la fée,

InAq15, *Toucher, Momentané, Individu* : Apprenez toutes les propriétés féériques d'une eau à portée de voix. (Base 5, +2 Voix)

Flair de l'eau qui n'en est pas,

InAq15, *Personnel, Momentané, Odorat* : Détectez avec votre nez la proximité de n'importe quelle créature magique associée à Aquam. (Base 5, +2 Odorat)

Miroir familial,

InAq15, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Voyez les environs immédiats d'une masse d'eau pour laquelle vous avez un lien mystique. Vous devez avoir déjà vu cette étendue d'eau précédemment. (Base 3, +4 Lien mystique)

Regard de l'échanson enchanté,

InAq20, *Toucher, Momentané, Pièce* : Apprenez toutes les propriétés magiques des liquides présents dans la pièce où vous vous tenez. (Base 5, +1 Toucher, +2 Pièce)

Visualiser sa proie,

InAq[Co]20, *Lien mystique, Concentration, Partie* : Vous pouvez avoir un flash visuel d'une personne dont vous avez un échantillon de sang, ainsi que son environnement immédiat. Si son sang a récemment été versé ou répandu ailleurs, il y a un risque fort que votre vision soit brouillée par une superposition d'images de ces endroits ; faites un jet d'Int + Concentration vs. 9+ pour clarifier votre vision. (Base 3, +4 Lien mystique, +1 Partie, complément Corpus requis donc gratuit)

Vision du Golgotha,

InAq[Co]25, *Lien mystique, Concentration, Partie* : Vous pouvez voir en temps réel une personne dont vous avez un échantillon de sang, ainsi que son environnement immédiat. Vous pouvez également voir tout endroit où son sang a été versé et pas encore lavé ou balayé. (Base 3, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +1 Partie, complément Corpus requis donc gratuit)

Encre bavarde,

InAq30, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous dialoguez avec l'encre d'un livre, et pouvez lui demander qui l'a couchée sur les pages, ce qu'elle raconte et qui l'a consultée. L'encre d'un texte a un caractère approprié à son sujet : intellectuelle pour un ouvrage savant, moqueuse pour une fable grivoise, fourbe pour un traité démoniaque. Ce sort permet de comprendre le sens d'un texte rédigé dans une langue inconnue, mais ne suffit pas à en faire une source d'expérience pour une activité saisonnière. (Base 20, +1 Toucher, +1 Concentration)

Fléau du palais asséché,

InAq30, *Vue, Lune, Groupe* : Vous rendez jusqu'à 100 personnages dans votre champ de vision incapables de ressentir le goût des liquides. Tout ce qu'ils mangent leur paraît sec, et les boissons n'ont pour eux aucun goût. (Base 1, +3 Vue, +3 Lunaison, +2 Groupe, +1 Taille)

Voix du fleuve, InAq35, *Voix, Concentration, Groupe* : Vous pouvez engager une conversation avec une étendue d'eau à portée de voix, tant qu'elle est de la taille d'un fleuve ou de taille plus modeste. (Comme Voix du Lac, mais avec Voix et Groupe)

Contemplation des dieux fluviaux, InAq40, *Vue, Momentané, Individu* : Apprenez toutes les propriétés féériques ou magiques d'une étendue d'eau dans votre champ de vision, jusqu'à la taille d'un grand fleuve. (Base 5, +3 Vue, +2 Groupe, +1 eaux féériques aussi, +1 Taille)

Monologue de la samaritaine, InAq45, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous parlez avec une fontaine, un abreuvoir ou un lavoir avec lequel vous avez un Lien mystique. Vous obtenez des informations concrètes et précises sur toutes les personnes qui s'en sont approchées. (Base 20, +4 Lien mystique, +1 Concentration)

Tablee de goûteurs initiés aux mystères, InAq50, *Voix, Lune, Groupe* : Vous permettez à 10 personnages à portée de voix de détecter les propriétés naturelles, féériques ou magiques de tout liquide, et ce jusqu'à la prochaine pleine lune. (Base 5, +2 Voix, +3 Lunaison, +2 Groupe, +1 magique, +1 féérique)

Piscine de corrosion, MuAq5, *Voix, Soleil, Individu* : Vous changez le contenu d'une coupe ou d'un récipient à portée de voix, en un liquide corrosif qui inflige +1 dégât dès qu'on le touche. Le liquide retrouve sa nature originelle au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 1, +2 Voix, +2 Soleil)

Breuvage des merveilles, MuAq[Im]10, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous changez un liquide que vous touchez en un breuvage d'un rose vif, qui cause de violentes hallucinations à quiconque en boit. Il retrouve sa nature originelle, et les effets des hallucinations disparaissent, au bout de deux minutes. (Base 4, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Mixture infâme, MuAq15, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous changez un liquide à portée de main en un mélange infâme d'eau, de vinaigre, de boue et de vase. (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Sang de démon, MuAq[Co]20, *Voix, Diamètre, Individu* : Le sang d'une personne à portée de voix est désormais d'un vert fluorescent, et ce pour les deux minutes à venir. Vous pouvez librement lancer ce sort sans prononcer de formules à voix haute, cela n'inflige pas de malus au lancer, car il est conçu pour être utilisé en étant entouré de vulgaires. (Base 3, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Silence, Corpus requis donc gratuit)

Baiser de l'ouadjet,

Mu[Re]Aq20, *Toucher, Soleil, Individu* : Votre salive se change en un liquide corrosif, uniquement lorsque vous l'expectorez. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, vous pouvez la cracher sur vos adversaires jusqu'à portée de voix, ce qui leur inflige +5 dégâts. L'ouadjet était le cobra ailé protecteur des anciens pharaons. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, complément Rego requis donc gratuit)

Verre du marais, MuAq20, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous changez le contenu d'un verre d'eau à portée de voix, de sorte que quiconque en boira moins de deux minutes après, se mettra à vomir sans interruption, comme s'il était frappé d'indigestion. Les effets de cette nausée se dissipent eux aussi au bout de deux minutes. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre)

Libation du rejeté de Neptune, MuAq[AnCo]25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous enchantez le liquide contenu dans un petit récipient que vous touchez ; quiconque y trempe les lèvres se convulse et se change en une créature amphibie grotesque, aux membres tordus et palmés et au corps couvert d'une peau flasque et translucide. Le breuvage ou sa victime conservent cet enchantement jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. D'ici-là, appliquez -6 aux jets de Charme, Commandement et Etiquette faits par le buveur. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 complexité de l'effet subtil, +1 déformation partielle, +1 complément Corpus et +1 complément Animal)

Maison trempée dans la saumure,

MuAq25, *Toucher, Lune, Structure* : Vous transformez tous les liquides contenus dans un bâtiment à portée de main (mais pas les fluides contenus dans les êtres vivants) en eau saumâtre. Jusqu'à la prochaine pleine lune, cette eau n'inflige aucun dégât, mais il est absolument impossible d'en boire. (Base 2, +1 Toucher, +3 Lune, +3 Structure)

Petit prince verruqueux,

MuAq[AnVi]25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous changez une flaque d'eau en un crapaud de Puissance magique 5. Cette créature féérique change en crapaud quiconque l'embrasse. Ses victimes retrouvent leur apparence quand il disparaît, au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +5 Puissance magique 5, compléments Animal et Vim requis donc gratuits)

Piège des abysses,

Mu[Re]Aq25, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous faites sortir d'une source liquide à portée de voix une dizaine de tentacules de goudron collant. Ils se précipitent à grande vitesse sur une cible à moins de cinq pas et s'enroulent autour d'elle. Elle peut se dégager si elle réussit un jet de dé de tension + For + Athlétisme vs 18+. Elle reste piégée pendant deux minutes mais chaque tentative de libération inflige 1 niveau de Fatigue en cas d'échec. (Base 4, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 complexité, +1 complément Rego)

Puits de désaltération altérée,

MuAq25, *Voix, Lune, Individu* : Vous maudissez l'eau d'un puits à portée de voix, de sorte que jusqu'à la prochaine pleine lune, elle donne la sensation de rafraîchissement, mais la prive de ce qu'il faut pour réellement désaltérer le corps ; au fil des jours, les personnes qui y puisent leur eau se désèchent et s'affaiblissent, jusqu'à tomber d'épuisement et mourir. (Base 3, +2 Voix, +3 Lune, +1 complexité)

Gueule de Scylla,

Mu[Re]Aq30, *Toucher, Concentration, Partie* : Vous plongez la main dans un plan d'eau pour en faire jaillir, à proximité de vous, une dizaine de longs tentacules préhensiles qui peuvent agripper et attraper les personnes à moins de dix pas de vous, tant que vous vous concentrez. (Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 Partie, +1 en mouvement, +1 complexité, +1 complément Rego pour diriger les mouvements)

Indisposition du goinfre gavé,

Mu[Cr]Aq[Co]30, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous changez le contenu du système digestif d'un personnage à portée de voix en une bouillie épaisse et lourde, ressemblant à un porridge dégoulinant. Pendant les deux minutes qui suivent, le personnage visé se sent nauséux et malade, et ne se déplace qu'au prix d'un courage étonnant. Il doit réussir un test de Ripailles + Ené vs. 12+ pour ne pas passer ses rounds à vomir ou s'effondrer sur ses pieds. Ce sort marche aussi bien sur les Hommes que sur les animaux, même s'ils n'ont rien mangé quelque chose au cours des dernières heures. (Base 4, +2 Voix, +1

Diamètre, +1 Partie, +1 Complexité pour viser, +1 compléments Creo, complément Corpus requis donc gratuits)

Sang de vipère, MuAq[Co]35, Voix, Momentané, Partie : Vous changez en venin le sang d'un être humain à portée de voix. Bien que cela ne dure que quelques secondes, c'est suffisant pour que cela lui brûle les artères et le coeur. Il doit faire immédiatement un jet de dé de tension + Ene vs. 15+. En cas d'échec, il reçoit une blessure incapacitante. En cas de réussite, il subit une blessure grave. (Base 5, +2 Voix, +1 Partie, +3 gravité poison, complément Corpus gratuit)

Fonte du champion aquatique,

MuAq40, *Voix, Soleil, Individu* : Vous changez en gelée informe une partie du corps d'un élémentaire d'eau (ou d'une créature Aquam) à portée de voix, si bien que votre cible perd 20 points de Puissance magique jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. Passé ce délai, la créature peut réabsorber sa puissance en assimilant la gelée produite. (Base 20, +2 Voix, +2 Soleil)

Larmes de la manticore,

MuAq45, *Voix, Soleil, Groupe* : Vous changez le contenu d'une petite coupe ou d'un verre en un poison qui inflige une blessure incapacitante à quiconque en boit, à moins de réussir un jet d'Ené à 9+. Le verre contient dix gorgées empoisonnées. (Base 5, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe ; +2 difficulté du poison augmentée, cf. ArM5 pp.190, 265)

Breuvage blet du tonneau bistre, MuAq50, *Toucher, Lune, Individu* : Vous maudissez le contenu d'un tonneau (ou d'un récipient plus petit), ce qui le rend absolument infect de goût ; son odeur et sa couleur ne changent pas, mais quiconque en absorbe une gorgée a le palais envahi d'un mélange d'amertume, d'aigreur, d'acidité et de relents de vomis. Tout buveur qui absorberait ce liquide dangereux subirait aussitôt +25 dégâts. Le liquide corrompu retrouve son état inoffensif à la prochain pleine lune, bien qu'il puisse garder un goût médiocre. (Base 25, +1 Toucher, +3 Lune, +1 complexité)

Salive du dragon, MuAq50, *Voix, Soleil, Individu* : Vous changez le contenu d'une petite coupe ou d'un verre en un poison qui inflige une blessure incapacitante à quiconque en boit, à moins de réussir un jet d'Ené à 18+. Le verre contient une gorgée empoisonnée. (Base 5, +2 Voix, +2 Soleil ; +5 difficulté du poison augmentée, cf. ArM5 pp.190, 265)

PERDO AQUAM

Sauvetage de la sirène, Pe[In]Aq[Co]10, *Toucher, Momentané, Partie* : Vous détruisez l'eau dans les poumons et les voies respiratoires d'une personne que vous touchez, ce qui la sauve de la noyade. Si vous utilisez ce sort sous l'eau, il vous faudra recommencer à chaque round. (Base 4, +1 Toucher, +1 Partie, Compléments Intellego et Corpus gratuit car requis)

Aridité du palais, PeAq10, *Toucher, Momentané, Partie* : Vous asséchez soudain les tissus corporels d'une personne que vous touchez, lui donnant une irrépressible envie de boire. Ce sort ne provoque aucun dégât, mais votre cible est vraiment assoiffée. (Base 4, +1 Toucher, +1 Partie)

Cave épuisée, PeAq15, *Toucher, Momentané, Individu* : Détruit tout liquide contenu dans un verre, vase, plat ou tonneau, si tant est que vous le touchez. (Base 10, +1 Toucher)

Déception de la baigneuse, PeAq20, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous videz une piscine, une petite mare ou ou tout autre récipient plus modeste de l'intégralité de son contenu. Ce sort marche quel que soit le liquide ciblé (la portée choisie permet de détruire des flaques d'acide ou de poison). (Base 10, +2 Voix)

Epuisement des eaux de la terre, PeAq25, *Toucher, Momentané, Individu* : Assèche définitivement une petite source que vous touchez. (Base 20, +1 Toucher)

Tamis du navigateur, PeAq30, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous retirez le sel de tous les liquides présents dans la pièce ciblée. Cela rend l'eau de mer potable, mais les poisons, acides et autres liquides nocifs gardent leurs propriétés néfastes. (Base 15, +1 Toucher, +2 Pièce)

Desséchement, PeAq[Co]30, *Vue, Momentané, Individu* : Vous séchez sur pied un personnage dans votre champ de vision. Son corps ne contient plus la moindre goutte d'eau. Il subit une blessure incapacitante. (Base 10, +3 Vue, +1 Partie, complément Corpus requis donc gratuit)

Prudence de la nymphe trop prude, PeAq35, *Toucher, Momentané, Pièce* : Touchez un tonneau ou un contenant dans une pièce pour que tous les liquides alcoolisés qu'elle contient n'aient plus aucun effet toxique ou énivrant. (Base 15, +1 Toucher, +2 Pièce, +1 Taille)

Condamnation du pathelin détesté, PeAq40, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous asséchez complètement une source avec laquelle vous avez un lien mystique. (Base 20, +4 Lien mystique)

Fontaine trompeuse, PeAq45, *Toucher, Lune, Individu* : Vous supprimez la capacité d'une source d'eau, et de toute eau qui en sort, d'étancher la soif, et ce jusqu'à la prochaine pleine lune. (Base 15, +1 Toucher, +3 Lunaïson, +2 Complexité)

Punition des ondines, PeAq50, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous détruisez un ensemble de petites sources, ou une unique source importante à portée de voix. La ou les sources choisies ne jailliront plus jamais. Ce sort peut détruire un affluent important d'un fleuve, et changer l'économie et la politique de toute la région. (Base 20, +2 Voix, +2 Groupe, +2 Taille)

Bain mousseux, ReAq5, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous obligez toute l'eau à votre contact à mousser, à produire des bulles et à vous masser la peau. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, les bains que vous prenez vous relaxent et vous détendent. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 légèrement surnaturel)

Courant d'eau, ReAq5, *Vue, Diamètre, Individu* : Vous déplacez un élémentaire d'eau dans votre champ de vision, pendant deux minutes ; il peut s'opposer aux déplacements que vous lui induisez via un jet d'Ene + Athlétisme vs. 9+. (Base 1, +3 Vue, +1 Diamètre)

Service de bain, ReAq5, *Voix, Concentration, Partie* : Vous provoquez de petites bulles dans un plan d'eau à moins de 50 pas, tant que vous vous concentrez, ce qui peut détendre et délasser les personnes qui s'y baignent. (Base 1, +3 Vue, +1 Partie)

Joyeux jeux d'eau, ReAq5, *Voix, Concentration, Partie* : Vous animez une petite étendue d'eau à portée de voix, faisant danser et sauter les gouttes à sa surface en des chorégraphies improvisées (dauphins, jets d'eau, flammes d'eau...) tant que vous vous concentrez. (Base 1, +2 Voix, +1 Concentration, +1 Partie)

Censure, ReAq10, Voix, Momentané, Individu : Vous faites s'évaporer l'encre d'un texte à portée de voix ; il est définitivement effacé. Vous pouvez effacer seulement une partie du texte, si vous le souhaitez. Ce sort est naturellement sans effet sur les textes gravés. (Base 3, +2 Voix, +1 contrôle)

Congélation de la naïade, ReAq10, Voix, Momentané, Individu : Vous figez en glace un élémentaire d'eau à portée de voix, de Taille +1 maximum. S'il n'était pas déjà fait de glace ou de neige, il subit 1 niveau de Fatigue avant de reprendre rapidement sa consistance normale. (Base 3, +2 Voix, +1 Taille)

Pas de la reine des neiges, ReAq10, Toucher, Concentration, Partie : Vous changez l'eau en glace dès que vous la touchez, et tant que vous vous concentrez ; la surface gelée s'étend à un ou deux mètres de vous, mais est assez solide pour vous soutenir. (Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 Partie)

Eclaboussure, ReAq15, Contact Visuel, Momentané, Partie : Vous déplacez de l'eau à moins de 10 pas pour l'envoyer au visage d'une cible qui a croisé votre regard. Votre victime est aveuglée pour un round. Ce sort est sans effet s'il n'y a pas d'eau à portée. (Base 5, +1 Regard, +1 Partie)

Répulsion du chat, ReAq15, Toucher, Concentration, Individu : Aucun liquide ne peut vous toucher tant que vous vous concentrez. (Base 5, +1 Toucher, +1 Concentration)

Maison gelée, ReAq20, Toucher, Diamètre, Structure : Vous changez toute l'eau dans un bâtiment en glace, qui persiste pendant au moins deux minutes. Elle se met ensuite à fondre, selon la température ambiante. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +3 Structure)

Rênes de l'hippocampe, ReAq20, Voix, Momentané, Individu : Vous prenez le contrôle d'un élémentaire d'eau ou d'une créature associée à Aquam et à portée de voix, pour les deux minutes à venir. Vous devez cependant pénétrer sa Résistance magique. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre)

Réserves évaporées, ReAq20, Toucher, Momentané, Structure : Vous changez toute l'eau stockée dans un bâtiment (ou un petit château) en vapeur d'eau. (Base 3, +1 Toucher, +3 Structure, +1 Taille)

Choc de la vague, ReAq25, Voix, Momentané, Individu : Vous faites surgir d'une étendue d'eau une vague d'un mètre de haut qui fouette violemment une personne à portée de voix, ce qui la fait basculer et tomber à la renverse. (Base 5, +2 Voix, +2 très peu naturel)

Froid sur commande, ReAq25, Toucher, Momentané, Individu : Glace instantanément tout ce qui vous chante dans un rayon de cinq mètres. L'eau gèle sur un mètre d'épaisseur, les êtres vivants sont statufiés et le feu est éteint. Vous pouvez affecter seulement une partie d'un objet ou d'un être vivant. Tout ce qui est refroidi retrouve peu à peu la

température ambiante, mais le froid est si intense que cela prend plusieurs minutes. (Base 5, +1 Toucher, +1 Intensité, +1 affecte les vivants, +1 peut moduler la cible)

Hamman, Re[Cr]Aq25, *Toucher, Soleil, Pièce* : Une pièce que vous touchez se remplit continuellement d'eau et de vapeur d'eau, jusqu'à la prochaine aurore ou crépuscule. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Pièce, +1 complément Creo)

Imperméabilité, ReAq25, *Personnel, Diamètre, Individu* : Vous êtes protégé contre tout type de liquide, pendant 2 minutes. (Base 20, +1 Diamètre)

Baignade entre des mains expertes, Re[In]Aq[Co]30, *Toucher, Anneau, Cercle* : Délimitez un cercle dans lequel se tient une personne plongée dans une étendue d'eau (baignoire, piscine, tonneau...). Pendant une heure, le liquide autour d'elle se concentre pour masser ses muscles, ses articulations et sa peau partout où le baigneur est contusionné, coincé ou luxé. Si la cible reste au moins une heure dans son bain sans rien faire, elle fait un test d'Energie vs 9. En cas de réussite elle élimine un niveau de fatigue à long-terme. En cas d'échec, elle en subit un. (Base 4, +1 Toucher, +2 Anneau, +1 Cercle, +1 complément Intellego, +1 complément Corpus)

Vengeance du caviste, ReAq30, *Voix, Momentané, Pièce* : Vous ramassez instantanément tous les liquides entreposés dans la pièce où vous vous trouvez (bouteilles, tonneaux...), la formez en longs javelots liquides et les projetez sur toutes les autres personnes

présentes dans cette pièce. Vous pouvez faire un test de Finesse + Per vs 9 pour éviter de toucher certaines personnes. Chaque cible des javelots subit +15 dégâts. Si vous êtes dans une pièce contenant de grandes quantités d'eau, vos victimes peuvent être frappées de plusieurs javelots à la fois. (Base 10, +2 Voix, +2 Pièce)

Amphore du djinn, Re[Mu]Aq35, *Voix, Anneau, Cercle* : Vous enfermez dans une jarre une créature féérique à portée de voix, à condition qu'elle soit associée à la Forme Aquam. Tant que vous ne la versez pas hors de la jarre, elle ne peut en sortir d'elle-même. Ce sort est efficace sur n'importe quelle créature féérique de Taille 0 ou moins qui ne parvient pas à résister à son effet. (Base 5 pour contrôler l'élémentaire, +2 Voix, +2 Anneau, +1 complément Muto pour condenser l'élémentaire, +1 effet Rego supplémentaire pour contenir dans le cercle)

Bouteille de l'élémentaire, Re[Mu]Aq35, *Voix, Anneau, Cercle* : Vous enfermez dans une bouteille un élémentaire magique aqueux à portée de voix ; tant que vous ne le versez pas hors de la bouteille, il ne peut en sortir de lui-même. Ce sort est efficace sur n'importe quel élémentaire magique (mais pas les êtres féériques, divins ou infernaux) de Taille 0 ou moins qui ne parvient pas à résister à son effet. (Base 5 pour contrôler l'élémentaire, +2 Voix, +2 Anneau, +1 complément Muto pour condenser l'élémentaire, +1 effet Rego supplémentaire pour contenir dans le cercle)

Saignée magistrale,

ReAq[Co]35, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous faites sortir tout le sang du corps d'un être à portée de voix, le liquide rouge sortant par tous ses orifices : yeux, oreilles, nez, bouche... En l'absence de tout soin magique d'urgence, la victime meurt instantanément. (Base 10, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie, +1 Complexité, complément Corpus requis donc gratuit)

Tempête sur les eaux, ReAq40, *Vue, Concentration, Groupe* : Vous déclenchez des vagues incontrôlables sur un grand lac, un fleuve ou un rivage dans votre champ de vision, renversant les navires et engloutissant les baigneurs, tant que vous vous concentrez. (Base 5, +3 Vue, +1 Concentration, +2 Groupe, +1 Taille)

Commandement de Moïse,

ReAq45, *Toucher, Soleil, Groupe* : Vous repoussez les eaux d'un marais, d'un lac ou d'une rivière, de sorte qu'il soit possible de passer à pieds secs d'un bout à l'autre de l'étendue d'eau. Ce sort marche avec des bras de mer comme la Mer rouge, ou des fleuves comme le Rhin, s'il est utilisé à un rapprochement des terres (moins de 1km de largeur). (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, Groupe +2, +4 Taille)

Légionnaire perdu aux frontières,

ReAq45, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous transformez une masse d'eau en un légionnaire Romain tout équipé, formé de glace incroyablement résistante, lui donnant la solidité de l'acier. Ce combattant loyal et courageux suit tous vos ordres jusqu'au

prochain coucher ou lever de soleil. Il a les caractéristiques suivantes : Init+5, Att+10, Déf+15, Dégâts+10, Encaissement 10. (Base 10, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 hautement surnaturel, +1 Solidité, +1 peut donner des ordres)

Visite du jongleur des eaux,

ReAq50, *Lien mystique, Soleil, Pièce* : Vous déplacez et manipulez tous les liquides dans une pièce avec laquelle vous avez un lien mystique. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, ces liquides se déplacent sous forme de bulles, confettis et personnages. Vous pouvez faire un jet de dé de tension + Finesse + Int vs. 9 pour estimer votre prestation artistique. (Base 4, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +2 pièce, +2 mouvements hautement surnaturels)

Auram

CREO AURAM

Obscurité du repaire fumeux,

CrAu10, *Toucher, Diamètre, Pièce* : Vous remplissez la pièce où vous vous tenez d'une légère fumée de cheminée qui tamise l'ambiance. Appliquez un modificateur de -1 aux tests de Visée pour les deux minutes à venir. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 Pièce)

Danse de la pluie, CrAu10, *Vue, Diamètre, Individu* :

Vous faites tomber la pluie pendant 2 minutes sur une personne dans votre champ de vision ; il faut réussir un jet de Visée. Si vous utilisez ce sort en intérieur ou par temps dégagé, la pluie ne peut pas tomber et ce sort est sans effet. (Base 2, +3 Vue, +1 Diamètre)

Bourrasque, CrAu15, Voix, *Momentané, Individu* : Vous envoyez de violentes bourrasques de vent tournoyer autour d'une cible à portée de voix. Elle doit réussir un jet de dé de tension + Ene vs. 9 pour ne pas être renversée. Si elle se tient actuellement sur un support solide ou se tient à d'autres personnes, elle peut faire un jet de dé de tension + For à 9+. Si elle échoue aux deux jets, elle est propulsée dans une direction aléatoire, ce qui peut potentiellement lui infliger des dégâts de chute. (Base 3, +2 Voix, +2 non naturel)

Fumée pourpre, Cr[In]Au15, Toucher, Concentration, *Individu* : Vous répandez autour de vous un brouillard violet épais et opaque, empêchant toute attaque ou tout jet de Visée d'un autre personnage pour toucher une cible à moins de 20 pas de vous. Vous seul voyez très bien à travers votre brume. La brume continue à se répandre les rounds suivant l'invocation, et ne commence à se dissiper que quand vous relâchez votre concentration. (Base 2, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 Taille, +2 créé au sol)

Petit déluge, CrAu15, Vue, Concentration, *Individu* : A cent pas à la ronde, une pluie de mousson s'abat, et ce jusqu'à ce que vous relâchiez votre concentration. (Base 3, +3 Vue, +1 Concentration)

Sous le vent, CrAu15, Voix, Diamètre, *Individu* : Vous créez un large courant d'air qui souffle en permanence en un lieu, pendant deux minutes ; il peut parcourir une rue, un groupe d'une

cinquantaine de personne, un taillis... Ce vent commence et s'étiole exactement aux limites que vous désirez, tant que c'est à portée de voix. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Taille, +1 au raz du sol)

Voile blanc de l'aurore, CrAu15, Vue, Diamètre, *Individu* : Un brouillard épais apparaît dans le ciel à l'emplacement de votre choix dans votre champ de vision, s'étendant sur plusieurs dizaines de mètres. Un courant d'air peut pousser le brouillard. Il se maintient pendant deux minutes, puis se dissipe à une allure naturelle ; au bout de trois minutes, il est déjà trop fin pour aveugler. (Base 2, +3 Vue, +1 Diamètre, +1 Taille)

Enveloppe d'air, Cr[Re]Au20, Toucher, Soleil, *Individu* : Vous créez un courant d'air qui recouvre votre corps, ce qui vous permet de respirer librement où que vous alliez, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 au sol, +1 complément Rego)

Brouillard de guerre temporaire, CrAu20, Vue, Diamètre, Groupe : Du ciel descend tout autour de vous un brouillard épais comme une purée de pois. Ce brouillard peut recouvrir une région à plusieurs lieues à la ronde, et il dure deux minutes. (Base 2, +3 Vue, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Bond renversant, Cr[Re]Au25, Toucher, Momentané, *Individu* : Une violente bourrasque de vent vous emporte à travers l'air pendant quelques secondes. Ce saut prodigieux vous fait franchir jusqu'à

10 mètres dans la direction de votre choix, et vous atterrissez avec fracas. Si un personnage de Taille égale ou inférieure à vous se trouve à cet endroit, vous le renversez et il subit +5 dégâts. Tout autre personnage à moins de 2 mètres de votre point d'atterrissage doit faire un test d'Ene + Taille vs. 9 pour ne pas être renversé. (Base 5, +1 Toucher, +2 très peu naturel, +1 complément Rego pour diriger la bourrasque)

Semonce de Borée, CrAu25, Voix, *Momentané, Individu* : Vous envoyez une rafale de vents de la force d'un ouragan sur une cible au choix, avec un test de Visée. Si vous frappez la porte d'une ville, le test de Visée est Très facile. La porte d'un château ou d'une citadelle ne sera pas enfoncée, mais probablement endommagée. (Base 5, +2 Voix, +2 au sol)

Coup de tonnerre dramatique, CrAu25, Toucher, *Momentané, Individu* : Sans prononcer une seule parole, vous faites éclater autour de vous le roulement d'un coup de tonnerre. Dramaturgia de Tytalus utilisait couramment ce sort pour donner plus de poids à ses déclarations publiques. (Base 3, +1 Toucher, +2 au sol, +1 à l'intérieur, +2 silencieux)

Tourbillon furieux d'Eole, CrAu25, Vue, *Momentané, Individu* : Faites un jet de Visée pour faire apparaître une puissante tornade dans votre champ de vision. Elle peut soulever les humains et tout ce qui est plus léger, briser les fenêtres et endommager les toitures ; fort heureusement, elle se disperse au bout

de six secondes. (Base 5, +3 vue, +1 Taille)

Appel de la tornade, CrAu30, Voix, *Concentration, Individu* : Vous créez une tornade en un lieu à portée de votre voix. Elle renverse ou fait tomber choses et personnes, et endommage sévèrement les bâtiments, tant que vous vous concentrez. Cependant, vous ne contrôlez absolument pas ses déplacements. (Base 5, +2 Voix, +1 Concentration, +2 au sol)

Convocation du messenger des vents, CrAu30, Rituel, Toucher, *Momentané, Individu* : Vous créez un élémentaire d'air de Puissance magique 0. Vous devez avoir de l'air à portée de main pour le concrétiser (de toute façon, peu de monde réalise des rituels sous l'eau). (Base 25, +1 Toucher)

Explosion de la baudruche, Cr[Re]Au30, Voix, *Momentané, Individu* : Vous créez une bourrasque de vent de la puissance d'un ouragan et l'envoyez passer par le nez, la bouche, les oreilles ou tout autre orifice d'une cible à portée de voix. Votre victime explose littéralement sous la violence du flux, ce qui la tue et disperse ses restes sanglants dans un large rayon à mesure que la bourrasque se dilue dans l'air. Un jet de Finesse peut être demandé, si la cible ferme sa bouche et ses oreilles au moment où cet effet l'atteint. L'apprentie d'Hadrianus d'Ex Miscellanea lui aurait demandé de travailler sur ce sort pour lui permettre de se débarrasser de ses ennemis, tout en terrifiant leurs alliés proches. (Base 5, +2 Voix, +1 difficulté au sol, +1

puissance, +1 complément Rego pour infiltrer la cible)

Passage renversant,

Cr[Re]Au30, Voix, Lune, Individu :

Vous créez un courant d'air qui circule à grande vitesse, sur une petite portion de l'atmosphère à portée de voix.

Quiconque passe dans ce couloir venteux, avant la prochaine pleine lune, doit réussir un jet de dé de tension + Taille vs. 9+ pour ne pas faire un vol plané (en avant ou en arrière, selon comment se tient le promeneur). (Base 3, +1 Toucher, +3 Lune, +2 vent près du sol, +1 complément Rego)

Conjuration de la foudre,

CrAu35, Voix, Momentané, Individu :

Des éclairs jaillissent de vos doigts écartés dans la direction choisie, infligeant un dé de tension +30 dégâts à la cible touchée ; rien ne doit se trouver entre vous et elle. Les personnes à proximité de votre victime doivent réussir un jet de tension à 6+ pour ne pas être projetées à terre. (Base 5, +2 Voix, +4 en rupture totale ; ArM5 p.195)

Fureur contenue d'Euros,

CrAu35, Vue, Momentané, Groupe :

Faites un jet de Visée pour faire apparaître un petit ouragan dans votre champ de vision. Cette tempête violente s'étend sur plusieurs dizaines de mètres et peut soulever vaches, chevaux et tout ce qui est plus léger, briser les fenêtres et cheminées, arracher les toitures et renverser les arbres ; fort heureusement, elle se disperse au bout de six secondes. Dans la mythologie grecque, Euros est le

dieu qui incarne et représente le vent d'Est et les tempêtes de l'automne. (Base 5, +3 Vue, +2 Groupe, +1 puissance)

Cyclone de transport, CrAu40, Voix,

Concentration, Individu :

Vous générez une forte bourrasque de vent qui emporte une personne ou un objet à portée de voix (de Taille +2 au mieux) et l'expédie dans les airs ; il se déplace aléatoirement tant que vous vous concentrez. Il vous est impossible de choisir sa direction à chaque instant. Il est probable que votre cible heurte un obstacle et se brise, ou soit prise de vomissements ou perde conscience, si c'est un être vivant. Le nom de ce sort est plutôt ironique, car personne ne souhaiterait être déplacé de cette façon. Quand le sort prend fin, la cible subit une chute qui lui inflige en moyenne un dé de tension +20 dégâts. (Base 5, +2 Voix, +1 Concentration, +2 vent vraiment non naturel, +1 violence, +1 Taille)

Vision des îles Cassitérides,

Cr[Re]Au40, Vue, Lune, Groupe :

Vous créez un brouillard impénétrable qui se répand sur plusieurs lieues et se régénère en permanence, jusqu'à la prochaine pleine lune. Dans l'intervalle, quels que soient les vents et le temps, le brouillard ne se disperse pas et retrouve toujours sa zone d'origine. Les îles Cassitérides sont le nom que les navigateurs Grecs donnaient à l'Angleterre, un pays bien connu pour son brouillard persistant. (Base 3, +3 Vue, +3 Lune, +2 Groupe, +1 complément Rego)

Regard d'Horus, CrAu45, *Vue*,
Concentration, *Individu* : Des éclairs jaillissent de vos yeux et viennent frapper une personne dans votre champ de vision, lui infligeant +30 dégâts à chaque round, tant que vous gardez les yeux ouverts braqués sur elle et que vous vous concentrez. Si quoi que ce soit se met entre vous, l'obstacle subit +30 dégâts à la place, jusqu'à ce qu'il s'écarte ou soit pulvérisé. (Base 5, +3 Vue, +1 Concentration, +4 en rupture totale)

Colère infailible de Jupiter, CrAu50, *Voix*, *Momentané*, *Groupe* : Des éclairs jaillissent de vos doigts écartés dans la direction choisie, infligeant un dé de tension +30 dégâts à un maximum de 10 personnes à portée de voix ; les décharges d'énergie peuvent contourner les obstacles. Les personnes à proximité d'une de vos victimes doivent réussir un jet de tension à 6+ pour ne pas être projetées à terre. (Base 5, +2 Voix, +2 Groupe, +4 en rupture totale, +1 contourne les obstacles ; ArM5 p.195)

Labyrinthe d'Avalon, Cr[InRe]Au50, *Toucher*, *Soleil*, *Groupe* : Vous créez autour de vous un brouillard dense dont les nappes de brume forment comme les murs d'un vaste labyrinthe. Il recouvre tout l'espace à portée de voix. Il est impossible pour toute autre personne de s'y orienter, à moins de voir à travers le brouillard ou de réussir un jet de Sagesse énigmatique + Per vs 15. Vous pouvez réorienter et déplacer en permanence le labyrinthe, que ce soit pour réagencer ses couloirs ou le redéployer autour de vous (cependant,

vous n'avez pas conscience d'où se trouvent d'éventuelles personnes égarées). Cela demande seulement un effort temporaire de concentration. Avalon est une île légendaire au large de la Bretagne, aussi appelée Pays des brumes. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 Taille, +2 complexité pour un phénomène météorologique au sol, +1 complexité du tracé, +2 compléments Intellego et Rego)

INTELLEGO AURAM

Oreille du confident, InAu5, *Personnel*, *Concentration*, *Individu* : Vous pouvez vous concentrer pour écouter n'importe quelle conversation tenue dans la même pièce que vous, aussi distinctement que si vous étiez en conciliabule dans un lieu calme et sans vent. (Base 1, +1 Concentration, +2 Pièce, +1 précision)

Question du mineur prudent, InAu5, *Toucher*, *Momentané*, *Pièce* : Déterminez instantanément si l'air présent dans une pièce voisine (dont vous touchez la porte ou un mur) est respirable ou non. (Base 2, +1 Toucher, +2 Pièce)

Recherche des miasmes, InAu5, *Toucher*, *Momentané*, *Groupe* : Vous détectez et analysez la salubrité de l'air autour de vous, dans un rayon de 100 pas. (Base 2, +1 Toucher, +2 Groupe)

Flair de l'air salubre,

InAu10, *Personnel, Lune, Odorat* : Vous détectez et analysez la salubrité de l'air autour de vous, jusqu'à la prochaine lune. Si vous consacrez cette saison à chercher un lieu de vie, vous pouvez déterminer à coup sûr s'il existe un lieu avec un air pur et frais, bien meilleur que les autres endroits alentour. Le conteur vous donne cette information, mais la région ne compte peut-être pas un tel havre de paix. Le cas échéant, quiconque s'y installe applique -1 à ses modificateurs avant de faire un jet de Vieillessement. La recherche d'un endroit salubre compte comme une distraction pendant une saison libre, mais elle peut aussi être réalisée pendant une saison d'activité obligatoire. (Base 2, +3 Lune, +1 Odorat)

Palais du griffon, InAu10, *Personnel, Momentané, Goût* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vous détectez instantanément si l'air qui atteint vos lèvres est empoisonné ou nocif, en remplissant votre bouche d'un goût aigre reconnaissable entre tous ; cet effet vous informe aussi des poisons d'origine magique, sans que vous ayez besoin de surmonter une Résistance magique. Le griffon est réputé capable de détecter les poisons. (Base 4, +2 Soleil)

Perception de l'haleine du basilic, InAu10, *Personnel, Momentané, Vue* : Vous êtes fugacement capable de détecter à l'œil nu si l'atmosphère dans votre champ de vision est toxique, empoisonnée ou corrosive. (Base 2, +3 Vue, +1 détecte diverses propriétés)

Respirer dans ses pas,

InAu10, *Personnel, Soleil, Goût* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vous détectez instantanément si l'air qui atteint vos lèvres a été respiré par un autre être humain quelques minutes auparavant ; en général, il faut se tenir exactement au même endroit pour goûter cette différence. (Base 4, +2 Soleil)

Saveur de la magie,

InAu[Vi]10, *Personnel, Momentané, Goût* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vous détectez instantanément si l'air qui atteint vos lèvres est imprégné d'une aura ou d'un effet magique, bien que vous ignoriez lequel. Cet effet ne détecte pas les auras ou effets divins, féériques ni infernaux. (Base 4, +2 Soleil, complément Vim requis donc gratuit)

Signes du prédécesseur,

InAu10, *Personnel, Soleil, Odorat* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vous détectez avec la plus grande précision les odeurs corporelles humaines les plus ténues. Ajoutez +1 vos jets pour savoir si un être humain est passé récemment avant vous, ou +3 si vous cherchez une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique. Cet effet ne marche pas dans les lieux qui ont été balayés par un vent continu ou violent. (Base 2, +2 Soleil, +1 Odorat, +1 précision)

Observation du souffle,

InAu15, *Personnel, Momentané, Ouïe* : Vous apprenez immédiatement, si une personne à portée de voix respire l'air autour d'elle ou non. Vous n'avez pas besoin de la viser, ni de passer sa Résistance magique, car vous observez simplement l'atmosphère autour d'elle. (Base 4, +3 Ouïe)

Dissociation des vents,

InAu20, *Personnel, Momentané, Vue* : Vous percevez instantanément à l'œil nu la présence de créatures magiques associées à l'élément Auram, où qu'elles soient dans votre champ de vision. (Base 5, +3 Vue)

Respiration lointaine, InAu20, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous apprenez immédiatement si quelqu'un respire, dans un lieu avec lequel vous avez une connexion arcanique. (Base 4, +4 Lien mystique)

Demeure en deuil, InAu25, *Toucher, Momentané, Structure* : Vous demandez à l'air dans un bâtiment si une personne a cessé d'y respirer au cours des dernières 24 heures, et le vent vous répond. Vous seul entendez sa réponse. (Base 4, +1 Toucher, +3 Structure, +1 précision)

Pourchassé sur la terre et dans le ciel, InAu25, *Personnel, Soleil, Vue* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vous détectez avec la plus grande précision les odeurs et les marquages animaux les plus discrets. Ajoutez +3 à tous vos jets pour retrouver la piste d'une bête. (Base 2, +2 Soleil, +4 Vision, +1 précision)

Scrutation des vents,

InAu25, *Personnel, Concentration, Vue* : Vous percevez instantanément à l'œil nu la présence de créatures magiques associées à l'élément Auram, où qu'elles soient dans votre champ de vision, tant que vous vous concentrez. (Base 5, +1 Concentration, +3 Vue)

Voix qui crie dans le désert,

InAu30, *Toucher, Concentration, Partie* : Vous parlez avec les courants d'air autour de vous, tant que vous vous concentrez. Les vents libres voyagent beaucoup, mais retiennent peu de ce qu'ils voient ou entendent, et colportent toutes les rumeurs sans faire de tri. (Base 15, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 Partie)

Soliloque du prisonnier fou,

InAu35, *Toucher, Concentration, Pièce* : Vous pouvez dialoguer avec l'air présent dans la pièce où vous êtes, l'interrogeant sur tout ce qui s'y est produit. L'air a en général des souvenirs volatiles si on l'interroge trop loin dans le passé, mais il se rappelle très bien des êtres vivants qui l'ont respiré et des paroles qui ont été prononcées. (Base 15, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 Pièce)

Détection du souffle intrus,

InAu40, *Lien mystique, Lune, Individu* : Désignez un lieu avec lequel vous avez un lien hermétique. Jusqu'à la prochaine pleine lune, vous savez instantanément si un être vivant respire cet air. On lance en général ce sort sur un lieu dont on veut garder le secret, ou qui n'est pas censé être fréquenté, comme un laboratoire ou une salle au

trésor. (Base 4, +4 Lien mystique, +3 Lunaïson, +1 Complexité)

Dialogue avec la douceur angevine,
InAu45, *Lien mystique, Concentration,*
Individu : Discutez avec l'atmosphère présente dans un endroit avec lequel vous avez un lien mystique. Ce sort a été inventé par une Maga originaire d'Anjou. (Base 15, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +1 Partie)

Colloque avec mon laboratoire,
InAu50, *Lien mystique, Concentration,*
Groupe : Vous pouvez discuter avec différentes parties de l'atmosphère contenue dans un lieu, à condition d'avoir un lien mystique avec cet endroit. Le plus souvent, il est intéressant de choisir des portions d'air qui n'ont pas bougé, mais qui peuvent voir et entendre beaucoup de choses, comme l'intérieur d'une chandelle, d'un vase clos, ou d'une boule de cristal. Vous pouvez librement changer d'interlocuteur parmi n'importe quel élément atmosphérique du lieu choisi. (Base 15, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +2 Groupe)

MUTO AURAM

Un manteau d'odeurs,
Mu[Re]Au5, *Toucher, Concentration,*
Individu : Vous changez l'air autour de vous, de sorte qu'il ait une odeur caractéristique ; selon vos préférences du moment, il peut s'agir de l'odeur du sang, d'un bouquet de rose ou de pommes fermentées, par exemple. L'odeur vous suit dans vos mouvements, tant que vous vous concentrez. (Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration)

Bulle d'air innocent,
MuAu5, *Toucher, Concentration,*
Individu : Transforme l'air autour de vous en une atmosphère parfaitement inoffensive et respirable, tant que vous vous concentrez. Seules les personnes qui sont assez près pour vous toucher peuvent en bénéficier aussi. (Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration)

Mystère de la chambre jaune,
MuAu10, *Toucher, Concentration,*
Pièce : Vous changez la couleur de l'air dans une pièce, lui donnant la teinte et l'opacité de votre choix tant que vous vous concentrez. Si vous le souhaitez, il est impossible de voir à travers cet air pigmenté. Toutefois, si la pièce est aérée, l'air s'échappe par les ouvertures et se dilue lentement. (Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 Pièce, -1 magnitude car change seulement la couleur)

Quelque chose de puant,
Mu[Re]Au10, *Toucher, Soleil,*
Individu : Vous changez l'air autour d'un objet à portée de main pour lui donner le parfum de votre choix. Vous pouvez empuantir un plat pour lui donner une infecte odeur de pourriture, ou imprégner la chevelure d'une personne d'une fragrance délicate ; un jet de Visée peut être requis pour cibler un membre d'une personne ou un petit objet. Le parfum choisi disparaît au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, complément Rego requis pour suivre l'objet en déplacement, -1 magnitude car seule l'odeur est modifiée)

Rempart impromptu,

MuAu[Terram]10, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous changez une portion d'air devant vous en un mur de terre compacte de deux mètres de large et trois mètres de haut. Ce mur disparaît au bout de quelques instants. (Base 4, +1 Toucher, +1 forme complexe, complément Terram gratuit)

Brume de Bacchus, MuAu15, *Voix, Momentané, Individu* : Vous changez l'air autour d'une personne à portée de voix en une brume de vapeurs d'alcool. Si vous réussissez un jet de Visée, votre cible doit réussir un jet de Ripailles + Ene vs. 9+ pour ne pas être enivrée, ce qui lui inflige un malus de -3 à tous ses jets jusqu'à ce qu'elle se dégrise. (Base 3, +2 Voix, +1 effet alcoolisant, +1 difficulté augmentée)

Chute de stalactites,

MuAu[Aq]15, *Voix, Momentané, Individu* : Une portion d'air à portée de voix se change en pics de glace. Vous devez réussir un jet de Visée pour les faire apparaître au-dessus d'une zone en particulier ; si réussi, chaque personne à moins de 5 mètres subit +5 dégâts. (Base 4, +2 Voix, +1 complexité, complément Aquam requis donc gratuit)

Le parfum de la dame en jaune,

MuAu15, *Toucher, Soleil, Partie* : Vous changez une partie de l'atmosphère d'une pièce, de sorte qu'une délicate odeur parfumée s'y répande ; selon vos propres préférences olfactives, il peut s'agir d'un parfum d'encens, de vanille ou de jasmin, par exemple. L'odeur persiste jusqu'au prochain coucher ou lever du

soleil. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Les Pranchies du Boisson,

MuAu[Aq]20, *Toucher, Soleil, Partie* : Touchez quelqu'un pour que tout l'air qu'il respire se change instantanément en eau, dès qu'il entre dans ses poumons, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie ; par Trophallaxis, sur le Discord Ars Magica)

Nappe de brume acide,

MuAu20, *Vue, Momentané, Individu* : Vous changez temporairement un courant d'air dans votre champ de vision en une atmosphère légèrement corrosive. Toute personne qui s'y tient subit +5 dégâts. (Base 5, +3 Vue)

Piège aquatique,

MuAu[Aq]20, *Toucher, Concentration, Pièce* : Vous transformez tout l'air d'une pièce que vous touchez (par un mur ou une porte) en eau. Tant que vous vous concentrez, les occupants doivent résister à la noyade. (Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 Pièce, complément Aquam requis donc gratuit)

Prison d'air brûlant,

MuAu[Ig]20, *Toucher, Concentration, Pièce* : Vous transformez tout l'air d'une pièce que vous touchez (par un mur ou une porte) en feu. Tant que vous vous concentrez, les occupants doivent résister à ses brûlures. (Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 Pièce, complément Ignem requis donc gratuit)

Refroidir l'atmosphère,

MuAu[Aq]20, *Toucher, Diamètre, Pièce* : L'air d'une pièce se change en glace, congelant tout ce qui s'y trouve. Les êtres vivants subissent des dégâts de corrosion de difficulté 9, pendant deux minutes, en plus de devoir supporter l'apnée. (Base 3, +1 *Toucher*, +1 *Diamètre*, +2 *Pièce*, complément Aquam requis donc gratuit)

Un délicat bouquet aérien,

Mu[In]Au[Me]20, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous touchez une personne et changez une partie de l'atmosphère d'une pièce, de sorte qu'une délicate odeur parfumée s'y répand ; l'odeur créée dépend des préférences olfactives de votre cible, il peut s'agir d'un parfum de rose, de lavande ou de mimosa, par exemple. L'odeur persiste jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 3, +1 *Toucher*, +2 *Soleil*, +1 complément Intellego, +1 complément Mentem)

Vent froid d'hiver, MuAu[Ig]20, *Vue, Soleil, Individu* : Un mauvais vent froid se forme dans votre champ de vision, à l'emplacement de votre choix, répandant neige et givre autour de lui ; se vent ne peut pas être réchauffé et se reforme en permanence, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. C'est un sort efficace pour intimider des gens que vous aurez mis en garde contre le mauvais temps. (Base 3, +3 *Vue*, +2 *Soleil*, complément Ignem requis donc gratuit)

Assainissement de Thèbes,

MuAu25, *Vue, Soleil, Groupe* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, l'air empoisonné ou vicié autour de vous et à plusieurs lieues à la ronde devient parfaitement respirable. La ville de Thèbes est connue pour avoir été frappée par la peste, et avoir eu une atmosphère irrespirable, à la suite de la malheureuse histoire d'Oedipe. (Base 3, +3 *Vue*, +2 *Soleil*, +2 *Groupe*, -1 une seule propriété)

Atmosphère ardente,

Mu[Re]Au[Ig]25, *Vue, Concentration, Individu* : Vous changez un courant d'air en un brasier de feu qui se déplace selon vos désirs et brûle tout ce qui est plongé dedans, tant que vous vous concentrez. (Base 4, +3 *Vue*, +1 *Concentration*, Complément Ignem requis et gratuit, +1 complément Rego)

Pluie de stalactites,

MuAu[Aq]25, *Vue, Momentané, Groupe* : Une portion du ciel se change en pics de glace. Chaque personne en-dessous d'une zone d'environ 100 mètres de diamètre subit +5 dégâts. Les personnes à la périphérie peuvent esquiver avec un jet de Viv + Athlétisme vs. 9+. (Base 3, +3 *Vue*, +2 *Groupe*, +1 complexité, complément Aquam requis donc gratuit)

Prison brûlante des cyclopes,

MuAu[Ig]25, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous touchez les murs ou la porte d'une pièce pour changer tout l'air qui s'y trouve en flammes, qui brûlent pendant six secondes. C'est largement suffisant pour embraser tout ce qui est inflammable à l'intérieur, êtres humains compris. Selon la

légende, les cyclopes sont enterrés sous les volcans de Sicile, dans des fournaies permanentes. (Base 4, +1 Toucher, +2 Pièce, +2 au sol, complément Ignem requis donc gratuit)

Protection de Thor,

Mu[Re]Au25, *Toucher, Soleil, Groupe* : Désignez une personne à portée de main. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, les éclairs et la foudre sont changés en air inoffensif lorsqu'ils la touchent. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 complément Rego)

Baiser de la reine de glace,

MuAu[Aq]30, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous transformez en glace l'air dans les poumons d'une personne que vous embrassez. Pendant deux minutes, elle est congelée de l'intérieur et ne peut donc plus respirer. Votre cible doit faire un jet d'Ene vs. 18+ ; en cas de réussite, elle subit des niveaux de Fatigue à long terme jusqu'à perdre connaissance. En cas d'échec, elle meurt instantanément. Ce sort silencieux ne requiert aucune parole pour être lancé, et ne peut donc pas non plus bénéficier de bonus d'incantation lié au volume de parole. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 puissance, +2 silencieux, complément Aquam requis donc gratuit)

Déluge de rochers,

Mu[Cr]Au[Te]30, *Vue, Diamètre, Individu* : Crée une pluie fine et transforme aussitôt les gouttes d'eau en pierre pendant leur chute, provoquant tous les tours autant de dégâts qu'un dé de tension. Un personnage à couvert ne

risque rien. Les pierres redeviennent de l'eau à la fin du sort. (Base 4, +3 Vue, +1 Diamètre, +1 cadence rapide, +1 Complément Creo)

Entrave des vents glacés,

Mu[Pe]Au30, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous devez cibler une personne avec un jet de Visée pour lancer ce sort. En cas de réussite, des vents de glace tourbillonnants l'entourent ; si elle tente de les traverser, elle subit +10 dégâts en se faisant percer et cribler d'éclats de givre. Le tourbillon se dissipe après deux minutes. (Base 3, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 puissance, +1 complexité, +1 légèrement surnaturel au sol, +1 complément Perdo requis pour refroidir l'air)

Figier la demeure,

MuAu[Aq]30, *Toucher, Diamètre, Structure* : L'air dans toutes les pièces d'un bâtiment (jusqu'à un grand château) se change en glace, congelant tout ce qui s'y trouve. Les êtres vivants subissent des dégâts de corrosion de difficulté 9, pendant deux minutes, en plus de devoir supporter l'apnée. ce sort marche aussi sur les réseaux de grottes souterraines, les petites fermes, les bateaux ou les grandes cathédrales – bref, toute structure de petite ou grande taille. (Base 4, +1 Toucher, +1 Diamètre, +3 Structure, +1 Taille, complément Aquam requis donc gratuit)

Haleine du basilic, MuAu30, *Vue, Momentané, Individu* : Vous transformez une nappe d'air dans votre champ de vision en un gaz empoisonné, qui inflige une blessure

moyenne, à moins que ceux qui le respirent ne réussissent un jet de dé de tension + Ené vs. 12. (Base 5, +3 Vue, +2 augmentation de la difficulté)

Engourdissement des visiteurs indésirables, MuAu30, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous transformez l'air dans une pièce pour laquelle vous avez un lien mystique, le rendant soporifique tant que vous vous concentrez. Tout personne respirant dans ce lieu est alors plongée dans un sommeil profond, à moins de réussir un jet de dé de tension + Concentration + Ené vs 9 ; ce test doit être reproduit si le séjour se prolonge. (Base 5, +4 Lien mystique, +1 Concentration)

Destin d'Antigone, MuAu[Te]30, *Toucher, Diamètre, Pièce* : Vous touchez les murs ou la porte d'une pièce pour changer tout l'air qui s'y trouve en terre, qui occupe tout l'espace libre pendant six secondes. C'est largement suffisant pour étouffer les éventuels occupants, surtout s'ils avaient la bouche ouverte à ce moment. Les personnes enterrées vivantes doivent suivre les règles de privation d'air, comme décrites dans le manuel de base ; elles ne peuvent plus ni parler, ni voir, ni faire de gestes. Selon la légende, Antigone fut emmurée vivante, ce qui ne correspond pas tout-à-fait aux effets de ce sort ; son inventeur connaissait mal ses classiques. (Base 4, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 Pièce, +2 au sol, complément Terram requis donc gratuit)

Crachat du basilic, Mu[Re]Au35, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous crachez une haleine pestilentielle et corrosive qui se répand rapidement et inflige +20 dégâts à toute personne se trouvant devant vous, puis se dissipe aussitôt. (Base 25, +1 Toucher, +1 complément Rego requis pour que le lanceur ne soit pas touché)

Blizzard dévastateur, MuAu40, *Vue, Diamètre, Groupe* : Un blizzard violent souffle sur la région alentour, encombrant le ciel de vent, de pluies verglacées et de neige. Quiconque se trouve à l'extérieur subit +5 dégâts, un niveau de Fatigue et -6 à tous ses jets, à chaque round, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 3, +3 Vue, +2 Soleil, +2 Groupe, +2 puissance, complément Ignem requis donc gratuit)

Torture des indésirables visiteurs, MuAu40, *Lien mystique, Concentration, Pièce* : Vous transformez l'air dans une pièce pour laquelle vous avez un lien mystique, le rendant corrosif. Tout être vivant qui le respire subit +25 dégâts par round, tant que vous vous concentrez. (Base 25, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +2 Pièce)

Pluie de crapauds, MuAu[An]50, *Vue, Concentration, Groupe* : Une pluie de crapauds tombe du ciel ; les batraciens chutent à haute vitesse et éclatent au sol ou sur les passants, ce qui peut les assommer, les renverser et, très rapidement, provoque un vent d'horreur. Les personnages qui subissent ce sort (en-dehors de celui

qui l'a lancé) doivent résister à la terreur provoquée par les éclaboussures de sang et l'éclatement des projectiles verruqueux. A chaque tour, jetez 2D6 par personne à portée ; sur un double 1, elle est assommée par un batracien qui la frappe à la tête. Sinon, elle est simplement maculée de taches rouges. Un impact direct de crapaud inflige 1 niveau de Fatigue, à moins de réussir un jet de dé de tension + Ene vs. 6+. Dans un rayon de 40 pas autour de vous, les amphibiens continuent de tomber tant que vous vous concentrez. Il faut réussir un test de personnalité : Courageux + dé de tension vs. 9+ la première fois, puis 6+ lorsque l'on a déjà subi ce phénomène. Les personnages avec le vice Délicatesse ajoutent +3 à la difficulté de ce test. Ce sort est sans effet si vous n'êtes pas déjà sous une pluie, puisqu'il transforme une intempérie en crapauds. (Base 10, +3 Vue, +1 Concentration, +2 Groupe, +1 Taille, +1 complément Animal requis donc gratuit)

Air maudit du Catoblépas,
MuAu45, *Vue, Lune, Structure* : Vous changez l'air à l'intérieur d'un bâtiment en des vapeurs acides. La corrosion de l'atmosphère augmente graduellement avec le temps, commençant à +0 dégâts, puis s'aggravant de +5 dégâts par semaine, jusqu'à +15 dégâts pendant la nuit de la prochaine pleine lune. Les occupants vont probablement rapidement s'inquiéter et évacuer les lieux, à moins qu'un danger plus grand les retienne. Même si le lieu est ouvert aux quatre vents, l'air continue de s'acidifier et de brûler quiconque le respire, et ce jusqu'à la prochaine

pleine lune. Dans la légende, le Catoblépas est un dragon à l'haleine insupportable. (Base 15, +3 Vue, +3 Lunaison, +3 Structure, +1 complexité pour dégâts progressifs)

Embruns sinistres des enfants oubliés de la mer,

MuAu[AnCo]45, *Voix, Soleil, Groupe* : Vous maudissez un brouillard ou une brume épaisse à portée de voix. Dans un rayon de cent pas, tous ceux qui respirent se brouillard doivent faire jet de dé de tension + Ene vs. 6+. En cas d'échec, ils se transforment en créatures aquatiques grotesques, chaînons manquants entre la salamandre et l'homme. Ils ne retrouvent leur apparence originelle qu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 10, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 complexité, complément Corpus pour transmuter des cibles, complément Animal pour en faire des créatures aquatiques)

Une salle à l'atmosphère conviviale,
Mu[In]Au[ImMe]45, *Toucher, Lune, Pièce* : Vous infusez une pièce de magie, de sorte que son atmosphère s'adapte pour être agréable aux personnes qui s'y trouvent, jusqu'à la prochaine pleine lune. Deux personnes qui s'y tiennent simultanément sentiront probablement des odeurs différentes. Ajoutez +1 aux totaux réalisés dans cette pièce, et +2 aux tests basés sur la Présence ou la Communication ; ajoutez aussi un bonus de +1 aux sources d'expériences lors d'activités saisonnières entièrement suivies dans cette pièce, si ces totaux sont basés sur ces

caractéristiques (Com ou Pré) et si le sort est renouvelé pendant toute la saison. (Base 5, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Pièce ; +1 complément Intellego, +1 complément Mentem)

Fléau de la colère pestilentielle, MuAu50, *Vue, Momentané, Groupe* : Vous changez l'atmosphère qui recouvre une large région dans votre champ de vision (jusqu'à plusieurs lieues de diamètre) d'un gaz empoisonné qui inflige +25 dégâts. (Base 25, +3 Vue, +2 Groupe)

PERDO AURAM

A bout de souffle, PeAu5, *Voix, Momentané, Individu* : Faites un jet de Visée pour rendre l'air lourd et pesant autour d'une personne à portée de voix, l'obligeant à faire un jet d'Ene vs 6+ ; en cas d'échec, elle augmente de 1 le total de ses malus de Fatigue, si elle en a, jusqu'à s'être reposée de toute sa Fatigue. L'air retrouve ensuite sa consistance peu à peu. (Base 3, +2 Voix)

Accalmie sur demande, PeAu5, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous réduisez d'un cran l'intensité d'un phénomène atmosphérique ou climatique vous touchant. Ensuite, son intensité reprend, peut-être, peu à peu de l'ampleur. (Base 4, +1 Toucher)

Pureté de l'air, PeAu5, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous dissipez une brise, un léger vent ou une brume diffuse qui vous atteint. (Base 4, +1 Toucher)

Dissipation du manteau brumeux, PeAu10, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous dissipez le brouillard à cent pas à la ronde autour de vous. (Base 5, +1 Toucher)

Gorge irritée, PeAu10, *Voix, Diamètre, Individu* : Faites un jet de Visée pour rendre l'atmosphère irritante et aride autour d'une personne à portée de voix, réduisant de 1 ses totaux lorsqu'elle incante de la magie ou utilise la parole pour une compétence sociale, pendant 2mn. (Base 3, +2 Voix, +1 Diamètre)

Pause atmosphérique, PeAu10, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous réduisez d'un cran l'intensité d'un phénomène atmosphérique ou climatique vous touchant, et ce tant que vous vous concentrez. Ensuite, son intensité reprend, peut-être, peu à peu de l'ampleur. (Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration)

Balayer le ciel, PeAu15, *Vue, Momentané, Individu* : Vous réduisez d'un cran la gravité d'un phénomène météorologique que vous pouvez voir. (Base 4, +3 Voix)

Bulle de vide, PeAu20, *Voix, Concentration, Individu* : Vous faites disparaître l'air autour de la tête d'un personnage à portée de voix. Tant que vous vous concentrez, il est considéré comme en apnée. (Base 4, +2 Voix, +1 Concentration, +1 précision)

Ils tombent comme des mouches, PeAu20, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous détruisez tout l'air et les vents calmes à proximité de là où vous êtes, sauf autour de votre nez et votre bouche. Tant que vous vous concentrez, les autres personnes suffoquent, mais pas vous. (Base 5, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 précision)

Maison de l'agonie, PeAu25, *Toucher, Diamètre, Structure* : Vous détruisez l'air à l'intérieur d'un petit bâtiment que vous touchez ; pendant 2mn, quiconque s'y trouve suit les règles d'apnée, et ses habitants actuels meurent probablement avant d'en sortir. (Base 4, +1 Toucher, +1 Diamètre, +3 Bâtiment)

Cet ennemi est une carpe, PeAu[Co]30, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous détruisez l'air dans la gorge et les poumons d'une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique. Tant que vous vous concentrez, elle est soumise aux règles d'apnée. (Base 4, +4 Lien arcanique, +1 Concentration, +1 complexité, complément Corpus requis donc gratuit)

Chambre mortelle, PeAu30, *Lien mystique, Momentané, Pièce* : Détruisez tout l'air contenu dans une pièce avec laquelle vous avez un Lien mystique. Les personnes qui s'y trouvent subissent immédiatement les règles de suffocation (cf. ArM5 p.265) et n'ont probablement pas le temps d'atteindre une éventuelle porte ou fenêtre si elles râtent leur premier jet

de privation. (Base 4, +4 Lien mystique, +2 Pièce)

Suffocation de la vie, PeAu30, *Vue, Diamètre, Individu* : Désignez un endroit au sol dans votre champ de vision. Toute l'air qui se trouve à cet endroit disparaît soudainement et instantanément, et ce phénomène perdure pour deux minutes. Toute personne qui s'y trouve au moment du lancer du sort peut éventuellement opposer sa Résistance magique, sous peine de subir les règles habituelles de suffocation. Les plantes, animaux et autres êtres vivants qui entrent dans cette bulle de « vide » ne peuvent rien faire d'autre qu'endurer l'absence d'air. Les plantes s'étiolent et les autres formes de vie doivent ramper pour essayer d'atteindre une atmosphère respirable. La zone ciblée s'étend sur environ 10 mètres de rayon dans toutes les directions. Comme il n'y a pas d'air, et que toute forme d'atmosphère est détruit pendant la durée du sort, les autres phénomènes météorologiques n'ont aucun effet à l'intérieur de cette bulle. Les odeurs, les sons et les autres phénomènes sensoriels continuent d'atteindre ceux qui s'y trouvent, puisqu'il s'agit de species et non de phénomènes liés à l'air. Diedna de Merinita, qui inventa ce sort, avait un sceau représentant une grille, et l'exécution de ce sort déclenchait le bruit strident d'une herse grinçant le long de ses rainures. (Base 4, +3 Vue, +1 Diamètre, +1 Précision, +1 au niveau du sol)

Sang de Jupiter, PeAu35, Voix, Soleil, Individu : Vous rendez un personnage à portée de voix insensible aux éclairs et à la foudre. (Base 15, +2 Voix, +2 Soleil)

Baiser de Psyché, PeAu35, Toucher, Soleil, Individu : Vous retirez l'air des poumons d'une personne que vous embrassez sur les lèvres. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, aucun air n'emplit ses poumons. Sans aide surnaturelle, votre cible mourra probablement d'apnée. Dans la légende, Psyché était réputé tuer ses épouses lorsqu'elles le voyaient. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Silence, +2 retirer l'air avec grande précision des poumons)

Aérer la pièce, PeAu40, Toucher, Lune, Pièce : Une pièce de votre choix est préservée de toute atmosphère nocive ou toxique. Seuls les Mages les plus paranoïaques ont recours à un sort aussi puissant, qui entraîne une Distorsion progressive de la pièce choisie. (Base 10, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Pièce)

Parler au calme, PeAu40, Vue, Soleil, Groupe : A perte de vue, et jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, les vents ne peuvent pas souffler avec rage ou colère ; tout au plus peut-il y avoir une légère brise ; un tel pouvoir peut annuler n'importe quel effet de pouvoir magique, sort spontané ou compétence surnaturelle, mais pas les effets permanents comme les rituels. (Base 5, +3 Vue, +2 Soleil, +2 Groupe)

Consécration de Borée, PeAu45, Vue, Lune, Groupe : Dans la région à une ou deux lieues à la ronde, tous les

phénomènes météorologiques graves sont bannis ; jusqu'à la prochaine lune, les lieux sont protégés des cyclones, tornades, tempêtes et grêles, dont l'intensité est drastiquement diminuée. Cela ne préserve pas pour autant les terres des inondations ou des sécheresses. (Base 4, +3 Vue, +3 Lune, +2 Groupe, +1 puissance)

Bannissement des orages, PeAu50, Vue, Momentané, Groupe : Ce sort vide le ciel à portée de vue de tout nuage ou phénomène météorologique, y compris les plus violents. Ce sort ne peut cependant pas dissiper un effet déclenché par un rituel. (Base 15, +3 Vue, +2 Groupe, +2 Taille)

Château mortel, PeAu50, Lien mystique, Diamètre, Structure : Vous détruisez l'air à l'intérieur d'un château avec lequel vous avez une connexion arcanique ; pendant 2mn, quiconque s'y trouve suit les règles d'apnée, et ses habitants actuels meurent probablement avant d'en sortir. (Base 4, +4 Lien mystique, +1 Diamètre, +3 Bâtiment, +2 Taille)

Vent de la mort, PeAu60, Rituel, Lien mystique, Lune, Frontière : Vous détruisez, jusqu'à la prochaine pleine lune, toute forme d'air dans un lieu que vous délimitez pendant le rituel, ou un lieu avec lequel vous avez une connexion arcanique et qui possède déjà une frontière naturelle ; à l'exception des ouragans, tornades et de la foudre, aucun phénomène météorologique ne peut frapper cet endroit, et tout être vivant qui y pénètre est en apnée. La portée Lien

mystique permet aux Mages en colère de maudire une ville entière, sans avoir besoin de réaliser le rituel trop près d'observateurs indiscrets. (Base 10, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +4 Frontière)

REGO AURAM

Manteau d'air, ReAu5, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous capturez l'air autour de vous et vous drapez dedans, de sorte qu'il vous suit quand vous vous déplacez, et ce pendant deux minutes. (Base 2, +1 Diamètre, +1 en mouvement)

Pélerine épaisse, ReAu5, *Personnel, Soleil, Individu* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vous êtes préservé de la rosée, de la brume et de la bruine. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil)

Claque de vent, ReAu10, *Voix, Momentané, Individu* : Vous repoussez violemment un courant d'air dans la direction d'un personnage à portée de voix, ce qui lui assourdit les oreilles. A moins de réussir un jet de dé de tension + Ené vs. 9, il est sourd pour les trois prochains rounds et reçoit une blessure légère. (Base 2, +2 voix, +1 violence du coup, +1 précision)

Mur contre le vent, ReAu10, *Toucher, Diamètre, Individu* : Une personne de votre choix, sur laquelle vous posez la main, est protégée pendant 2 minutes contre les rafales de vent, les bourrasques et les coups de mistral. Les vents ne peuvent ni la renverser, ni lui faire lâcher ou perdre des objets. (Base 4, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Comme un poisson hors de la mare, ReAu15, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous écartez doucement et en permanence l'air autour d'une personne à portée de voix ; elle suffoque pendant 2mn, à moins qu'un courant d'air continu souffle sur elle. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 précision, +1 suit les mouvements)

Larron insaisissable de Thessalie, ReAu15, *Voix, Momentané, Individu* : Vous utilisez le vent pour soulever un objet porté par une personne à portée de voix, et le déplacez où vous voulez ; cet effet ne marche pas si la personne choisie n'est pas entourée de vent. Dans l'Antiquité, la région de était réputée pour sa magie et ses voleurs. (Base 3, +2 Voix, +1 puissance, +1 précision)

Sculpteur de brume, ReAu15, *Voix, Concentration, Individu* : Vous déplacez et contrôlez la brume à portée de voix pour former des sculptures de brouillard, des spectacles complexes ou des arabesques amusantes. Vous pouvez tracer des mots ou représenter des choses, mais vous devez faire un jet de Finesse pour apprécier la qualité esthétique du résultat. S'il n'y a pas de brouillard à portée de voix, ce sort est sans effet. (Base 3, +2 Voix, +1 Concentration, +1 complexité)

Egide olympienne, ReAu20, *Personnel, Soleil, Individu* : Ce sort vous protège totalement contre la foudre et les éclairs vulgaires ou magiques. Il a été inventé par un Mage qui déclenchait des tempêtes incontrôlables. (Base 10, +2 Soleil)

Pacte avec le Nibelunge,

ReAu20, Voix, Diamètre, Individu : Vous bloquez les émotions actuelles d'un élémentaire ou un esprit de l'air à portée de voix pendant 2mn, si vous passez sa Résistance magique. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre)

Sommeil du nuage, ReAu20, Voix, Diamètre, Individu : Vous gardez endormi un élémentaire ou un esprit de l'air à portée de voix pendant 2mn, si vous passez sa Résistance magique. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre)

Sylphe statique, ReAu20, Voix, Diamètre, Individu : Vous paralysez un élémentaire ou un esprit de l'air à portée de voix pendant 2mn, si vous passez sa Résistance magique. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre)

Sylphide capricieuse, ReAu20, Voix, Diamètre, Individu : Vous retirez la mémoire récente d'un élémentaire ou un esprit de l'air à portée de voix pendant 2mn, si vous passez sa Résistance magique. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre)

Zéphyr changeant, ReAu20, Voix, Diamètre, Individu : Vous retirez les émotions d'un élémentaire ou un esprit de l'air à portée de voix pendant 2mn, si vous passez sa Résistance magique. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre)

Respiration synchronisée, ReAu[Co]25, Lien mystique, Soleil, Partie : Vous transférez la moitié de l'air que vous respirez, directement dans les poumons d'une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique, et vice versa. Ce lien est maintenu jusqu'au prochain coucher ou

lever du soleil. Si vous inspirez à pleins poumons, c'est suffisant pour lui permettre de survivre sous l'eau ou dans le vide. Si l'un de vous se noie ou avale autre chose que de l'air, cela n'impacte en rien la respiration de l'autre. Cet effet ne marche pas, si votre cible est entièrement entourée d'obstacles solides (comme dans une pièce calfeutrée et fermée) ou distante de plus d'une lieue. (Base 2, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +1 Partie, Corpus requis donc gratuit)

Sac d'Eole, ReAu25, Vue, Soleil, Groupe : Vous enfermez un vent violent, une tempête ou un orage dans un sac à portée de main ; vous pouvez l'ouvrir pour libérer le phénomène météo, mais si vous ne le faites pas avant le prochain lever ou coucher du soleil, il se libère tout seul. (Base +3 Vue, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 précision, +1 fermement contrôlé, le sac est essentiellement cosmétique et ne requiert pas de complément de Forme)

Voleur de foudre, ReAu25, Vue, Momentané, Individu : Vous tirez un éclair depuis les nuages d'un orage ou une tempête, et vous le dirigez sur la personne de votre choix à portée courte. Votre victime subit un dé de tension +30 dégâts. (Base 5, +3 Vue, +1 contrôle précis)

Chevaucheur de foudre, ReAu30, Vue, Diamètre, Individu : Vous tirez un éclair depuis les nuages d'un orage ou une tempête, et vous le dirigez dans la direction de votre choix à portée courte. Toute personne transpercée par cette foudre subit un dé

de tension +30 dégâts. A moins de frapper des personnages qui se touchent, vous ne pouvez foudroyer qu'une personne par round. Vous n'êtes pas obligé de maintenir votre concentration pour la diriger. Si vous voulez mettre fin à ce sort, il suffit de diriger la foudre vers un sol de terre. (Base 5, +3 Vue, +1 Diamètre, +1 grand contrôle)

Sceptre de Borée, ReAu30, *Vue, Concentration, Individu* : Vous contrôlez le vent, qu'il s'agisse de brise, de bourrasques, de cyclones ou d'ouragans. Tant que vous vous concentrez, vous pouvez le diriger à votre guise sur les cibles de votre choix à cent pas à la ronde. (Base 5, +3 Vue, +1 Concentration, +1 précision)

Maître de la tempête, ReAu35, *Vue, Concentration, Groupe* : Vous contrôlez les éclairs produits par un orage, les dirigeant à votre guise dans votre champ de vision tant que vous vous concentrez. Pour toucher un point précis, vous devez faire un jet de Visée. Ce sort est sans effet en l'absence d'orage ou d'éclairs. (Base 5, +3 Vue, +1 Concentration, +2 Groupe)

Pèlerins de Borée, ReAu35, *Toucher, Soleil, Groupe* : Protège jusqu'à 10 personnes que vous touchez contre toute forme de danger météorologique. Cette bénédiction dure jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 puissant car protège de plusieurs dangers)

Sur un petit nuage, ReAu35, *Vue, Concentration, Individu* : Vous arrachez un nuage dans le ciel et

grimpez dessus. Aussi longtemps que vous vous concentrez, vous pouvez vous déplacer à la vitesse du vent environnant. Vous aurez peut-être besoin d'un jet de Visée pour atteindre un endroit particulier, mais il est peu probable que vous chutiez de votre confortable tapis de nuage. (Base 3, +3 Vue, +1 Concentration, +4 hautement surnaturel)

Tempête concentrée, ReAu35, *Vue, Momentané, Groupe* : Vous prenez momentanément le contrôle d'une tempête ou d'un orage, pour en concentrer tout le vent et toute l'énergie en un point de votre choix. Toutes les personnes sur place subissent +10 dégâts, ou bien vous pouvez détruire entièrement une petite cabane ou le toit d'une maison. Le mauvais temps s'éparpille ensuite peu à peu. (Base 4, +3 Vue, +2 Groupe, +1 puissance, +1 précision)

Bénédiction de Njord, ReAu40, *Toucher, Lune, Structure* : Protège un navire que vous touchez contre tout risque de tempête. Cette bénédiction dure jusqu'à la prochaine pleine lune. (Base 4, +1 Toucher, +3 Lune, +3 Structure, +1 Taille)

Souffle dévastateur, ReAu40, *Voix, Momentané, Individu* : Vous repoussez d'un seul coup le vent et l'air autour de vous, ce qui provoque une énorme déflagration. A dix pas alentour, un coup de tonnerre retentit qui brise toutes les vitres, souffle les masures et arrache les toitures. Tous les êtres vivants sont renversés et doivent faire un jet de dé de tension + Ené vs. 12 pour ne pas avoir les tympanes percés

(ce qui ne peut se soigner que par magie, traité comme une blessure grave et prive de l'ouïe). (Base 2, +2 Voix, +2 Groupe, +2 intensité, +4 hautement surnaturel)

Sylphe dévoué, ReAu45, *Toucher, Lune, Individu* : Vous invoquez et asservissez un esprit sylphe de Puissance magique 5. Bien que doté d'intellect et d'entendement, il ne peut vous désobéir jusqu'à la prochaine lune. Il peut voir et entendre, mais il ne peut toucher les objets tangibles. Il est invisible et muet, il dispose cependant d'un pouvoir pour se rendre sensible à l'un ou l'autre de ces sens, selon votre choix. (Base 15, + 1 Toucher, +3 Lunaison, +1 Complexité, +1 Magnitude)

Chevaucher la tempête, ReAu50, *Vue, Concentration, Individu* : Vous saisissez un éclair dans votre champ de vision et vous en servez comme monture. Tant que vous le chevauchez et que vous vous concentrez, vous vous déplacez à la vitesse de la foudre. Le fait de chevaucher un éclair ne vous inflige pas de dégâts, mais si vous perdez votre concentration en plein vol, vous risquez d'avoir mal à l'atterrissage ! (Base 5, +3 Vue, +1 Concentration, +4 hautement surnaturel, +1 sans dégâts)

Corpus

CREO CORPUS

Héros qui méprise les blessures, CrCo5, *Toucher, Lune, Individu* : Touchez une personne pour que toutes ses blessures soient considérées comme d'un cran de gravité moindre pour ce qui est d'agir ou d'exercer des activités. Ce sort dure jusqu'à la fin de la lunaison. (Base 1, +1 Toucher, +3 Lune)

Indifférence des compagnons d'Achille, CrCo5, *Toucher, Diamètre, Groupe* : Désignez dix personnes en les touchant ; chaque fois que l'une d'elles entreprend un jet lors des six secondes qui suivent, au moment d'appliquer les malus de blessures, considérez chaque blessure comme moins grave d'un cran. Les Myrmidons, les compagnons d'Achille, étaient connus pour leur bravoure et leur mépris des blessures. (Base 1, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Sursis d'Hercule, CrCo5, *Vue, Momentané, Individu* : Désignez une personnes dans votre champ de vision ; si elle entreprend un jet lors des six secondes qui suivent, au moment d'appliquer les malus de blessures, considérez chaque blessure comme moins grave d'un cran. Hercule était souvent associé aux sources curatives, et le nom de ce sort fait davantage référence à ses attributs de dieu guérisseur, qu'à ses prouesses physiques. (Base 1, +3 Vue, +1 Diamètre)

Aide de la maïeutique,

CrCo15, *Toucher, Soleil, Individu* : Accorde à une femme un bonus de +3 lorsqu'elle fait un jet pour enfanter ; toutefois, si la naissance n'est pas terminée quand vient l'aube ou le crépuscule, elle doit immédiatement refaire un jet de naissance, et le résultat ne peut pas être une amélioration (cf. Art and Academe, p.60). Pour cette raison, mieux vaut être prêt à lancer à nouveau le sort en lancement rapide, et être très réactif. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil ; Art and Academe, p.60)

Beauté morbide, CrCo15, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous transformez un cadavre à portée de main, de sorte qu'il soit une version vraiment plus belle de lui-même ; ce sort rend le même service qu'un embaumement, et même plus encore. Les plaies apparentes et tous les types de dégâts visibles sont effacés. Les joues rosissent et les cheveux retrouvent leur éclat, la chair devient souple, l'illusion de la vie est parfaite. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, seul un personnage réussissant un jet de Per + Médecine vs 15 peut remarquer que la cible n'est pas simplement endormie. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 puissance)

Faveur de Lucine, CrCo20, *Rituel, Toucher, Momentané, Individu* : Vous accordez à la cible de ce rituel un bonus de +6 à tous ses jets pour accoucher. La déesse Lucine est un avatar Romain de Junon, protectrice

des accouchements. (Base 5, +1 Toucher)

Toucher de la vierge bénie, CrCo20, *Rituel, Toucher, Momentané, Individuel* : Potentiellement populaire parmi les pères, les princesses et les nonnes, ce sort restaure la virginité (et donc la vertu apparente) d'une femme. Conscientia de Bonisagus, qui a inventé ce sort, jure qu'elle l'a fait pour une amie et qu'elle ne l'a jamais utilisé à son propre bénéfice. (Base 15, +1 Toucher, Rituel, Magi of Hermes, p.28)

Bénédiction d'Ilithyie,

CrCo25, *Toucher, Lune, Individu* : Vous accordez à une femme que vous touchez un bonus de +6 pour tous ses jets pour accoucher, d'ici la prochaine pleine lune. Ilithyie était une déesse grecque invoquée pour alléger les douleurs de l'enfantement. (Base 5, +1 Toucher, +3 Lune)

Evidence du crime sordide,

CrCo25, *Vue, Concentration, Individu* : Vous faites apparaître un corps inanimé d'être humain, étendu sur une portion de sol ou dans un endroit que vous pouvez voir. Le cadavre disparaît quand vous relâchez votre concentration. Ce sort est parfait pour faire accuser quelqu'un de meurtre. (Base 5, +3 Vue, +1 Concentration)

Farce macabre, CrCo25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez un cadavre inerte qui ressemble de manière crédible à l'allure qu'aurait une personne de votre connaissance, si elle était décédée. Vous choisissez librement son état de décomposition.

Faites un test de Int + Finesse vs Per + Connaissance des gens pour duper un proche de votre modèle. Le cadavre s'évapore au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 complexité)

Ponction de sang,

Cr[Pe]Co25, *Personnel, Diamètre, Individu* : Désignez un être humain proche, et aussitôt des ruisseaux de sang s'échappent de ses narines, de sa bouche et de ses oreilles pour affluer vers vos propres plaies. Ce pouvoir referme pendant 2 minutes une de vos blessures légères, tout en infligeant une blessure moyenne permanente à une cible à portée de voix. (Base 15, +1 Diamètre, +1 effet complémentaire Perdo de magnitude inférieure)

Toucher guérisseur du médicastre, CrCo25, Rituel, *Toucher, Momentané, Individuel* : Soignez une blessure moyenne (ou moins grave) dont souffre votre cible. Ce sort ne soigne ni les poisons, ni les maladies. (Base 20, +1 Toucher)

Faveur de Dagda, CrCo30, Rituel, *Toucher, Momentané, Frontière* : Vous parcourez les limites d'une ville tout en réalisant votre rituel ; désormais, toutes les femmes qui se trouvaient dans cette cité ont un bonus de +6 pour mettre au monde des enfants. Cela devrait grandement augmenter les naissances dans les années à venir, et réduire la mortalité des mères. Notez que ce sort doit pénétrer l'éventuelle Résistance magique des habitants (avec les modificateurs appropriés en cas d'aura), et que toutes les femmes

affectées reçoivent 2 points de distorsion - l'un à cause de l'effet permanent, l'autre à cause de la magnitude de l'effet. (Base 5, +1 Toucher, +4 Frontière)

Toucher guérisseur du guérisseur, CrCo30, Rituel, *Toucher, Momentané, Individuel* : Soignez une blessure grave (ou moins grave) dont souffre votre cible. Ce sort ne soigne ni les poisons, ni les maladies. (Base 25, +1 Toucher)

Oubli des avanies, CrCo30, Rituel, *Personnel, Momentané, Individu* : Le lanceur du sort est définitivement guéri d'une blessure incapacitante (ou d'une moins grave). (Base 30)

Cadavre dans le placard, CrCo30, Rituel, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous pouvez faire apparaître un cadavre d'humain dans tout lieu avec lequel vous avez un lien arcanique (une plume d'oie pour un lit, une planche de noyer pour une armoire taillée dans cet arbre...). Il vous suffit ensuite de faire en sorte que quelqu'un le découvre, pour que l'on pose au propriétaire des lieux des questions embarrassantes. Vous pouvez choisir l'apparence du cadavre invoqué pour qu'il ressemble à une personne que vous connaissez, bien qu'un examen pointilleux permette à un bon observateur ou à un parent proche de les distinguer. Dans la version de Stilichthon de Tylalus, dont le sceau est le serpent du Jardin d'Eden, le cadavre invoqué présente des morsures de serpent. (Base 5, +4 Lien mystique, +1 Complexité)

Bénédictio de la taille de guêpe,

Cr[In]Co30, Rituel, *Toucher*,
Momentané, *Individu* : Vous modifiez la structure et l'agencement des viscères d'une cible que vous touchez, de sorte que les aliments passent moins de temps dans son système digestif. Le bénéficiaire gagne un bonus de +1 à ses jets de Ripaille, mais leur ajoute 1 dé de désastre. De plus, la cible perd le Vice Obésité, si elle le possédait. Elle doit alors choisir un nouveau Vice majeur en remplacement, par exemple : Erreurs sur la personne, Faveurs (le Mage), Indiscrétion, Manque de confiance en soi, Dépendance à la magie. Ce sort n'a pas d'effet en soi sur les Traits de personnalité ou les autres Vices de personnalité, mais ils peuvent être modifiés ou échangés à cette occasion. Les maladies et autres problèmes causés par le surpoids (douleurs, arthrite, blessures...) ne disparaissent pas pour autant. Ce sort a été inventé par Granola d'Ex Miscellanea, qui était un Mage ventripotent, et qui ne supportait plus les douleurs causées par sa surcharge pondérale. Ses espoirs de voir tous ses problèmes résolus ne furent que partiellement récompensés. (Base 20, +1 Toucher, +1 Partie, complément Intellego requis)

Toucher guérisseur du saint,

CrCo35, Rituel, *Toucher*, *Momentané*, *Individuel* : Soignez une blessure incapacitante (ou moins grave) dont souffre votre cible. Ce sort ne soigne ni les poisons, ni les maladies. (Base 30, +1 Toucher)

Recoller les morceaux,

CrCo35, *Personnel*, *Momentané*, *Individuel* : Le lanceur du sort est guéri d'une blessure incapacitante (ou d'une moins grave) pour la durée de ce sort. (Base 30, +1 Diamètre)

Don de la Walkyrie,

CrCo40, Rituel, *Toucher*, *Momentané*, *Individu* : Soignez toutes les blessures dont souffre votre cible. Ce sort ne soigne ni les poisons, ni les maladies. (Base 35, +1 Toucher)

Fertilité d'Artémis,

CrCo40, *Toucher*, *Lune*, *Individu* : Augmente les chances pour la cible de concevoir un enfant, en retirant tous les effets de poison, maladie ou blessures qui empêcheraient la conception. Ce sort ne garantit rien, et à part le Mage Aurulentus, peu de gens pensent qu'il soit assez efficace pour justifier son invention. (Base 20, +1 Toucher, +3 Lune, Magi of Hermes)

Lieu d'un massacre sanglant,

CrCo40, *Lien mystique*, *Concentration*, *Groupe* : Vous faites apparaître une dizaine de cadavres entièrement nus et couverts de sang, dans le lieu de votre choix, pourvu que vous y ayez une connexion arcanique. Les corps disparaissent quand vous levez votre concentration. Si vous vous synchronisez ou lancez plusieurs fois ce sort, il peut servir à accuser quelqu'un, ou convaincre les spectateurs qu'ils perdent la tête ou sont tourmentés par des visions de l'Enfer. (Base 5, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +2 Groupe)

Résurrection des chairs et non de l'esprit, CrCo40, Rituel, *Personnel*, *Momentané*, *Individu* : Une personne que vous touchez est instantanément guérie de toutes ses blessures, sans exception. (Base 35, +1 Toucher)

Vision d'une défaite, CrCo40, *Vue*, *Momentané*, *Groupe* : Vous faites apparaître une centaine de cadavres dans le lieu de votre choix en vue, pourvus de tuniques déchirées et d'armes en bois (massues, manches de lances brisées...). Les corps disparaissent après six secondes. Les spectateurs peuvent le prendre comme un mauvais présage, un avertissement divin, ou une hallucination collective. (Base 5, +3 Vue, +2 Groupe, +1 Taille, +1 complément Herbam pour les vêtements et les armes)

Preuve du massacre insoupçonné, CrCo45, *Voix*, *Soleil*, *Momentané* : Crée, sans qu'il soit nécessaire de prononcer le moindre mot, un groupe de dix cadavres Humains, à portée de voix. Le fait qu'ils disparaissent au prochain coucher ou lever de soleil ne rend la situation que d'autant plus suspecte. (Base 5, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe, +2 Silence)

Caresse de la succube, Cr[Pe]Co50, *Personnel*, *Soleil*, *Individu* : Vous devez faire un suçon dans le cou de votre cible. Votre victime vieillit instantanément de 10 ans, et vous augmentez temporairement de 1 une de vos caractéristique physiques jusqu'à un maximum de 0 (tirée au choix entre Dex, For, Ene ou Pré). Vous ne pouvez parler en lançant ce sort, référez-vous

aux malus habituels dus au silence. Au prochain coucher ou lever de soleil, votre caractéristique retrouve sa valeur originale, mais votre victime reste plus âgée. (Base 30, +2 Soleil, +2 Complément majeur Perdo. On considère que vieillir un individu de 10 ans est un nouvel effet Perdo de Base 20, soit un complément qui est un effet de niveau 25 avec +1 Toucher)

Pacte d'immortalité, CrCo60, Rituel, *Toucher*, *Jusqu'à*, *Individu* : Vous tissez des énergies protectrices sur une personne que vous touchez. Tant qu'elle ne s'expose pas au soleil, elle résiste à toutes les crises de vieillissement. (Base 35, +1 Toucher, +4 Jusqu'à)

INTELLEGO CORPUS

Langage corporel, InCo5, *Contact Visuel*, *Momentané*, *Individu* : Vous apprenez, en croisant le regard avec une cible, si elle est fatiguée, malade ou stressée. (Base 4, +1 Contact Visuel)

Duo habet et bene pendere, InCo5, *Voix*, *Momentané*, *Individu* : Vous vérifiez si une personne à portée de voix est bien de sexe masculin. Si tel n'est pas le cas, cela se manifeste immédiatement par une sensation (qui dépend du sceau du Mage). Ce sort sert surtout pour détecter les travestis, mais la question se pose rarement car la réponse est rarement déterminante. Par conséquent, ce sort est peu utilisé, bien qu'il soit parfois enseigné aux Apprentis hermétiques, à titre d'exercice pratique d'étude des textes de laboratoire. (Base 3, +2 Voix)

Recherche des protecteurs,

InCo5, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous voyez instantanément de quoi ont l'air les parents d'une personne que vous touchez ; si ses parents sont morts, vous le savez. S'il s'agit d'un apprenti, vous voyez le Mage qui a ouvert ses Arts. S'il s'agit d'une créature sans parents, comme un démon ou une fée, vous ne voyez rien et cela vous interpelle. (Base 4, +1 Toucher)

Question de Cathbad,

InCo10, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous apprenez si une personne que vous touchez est encore vierge. La notion de virginité dépend des cultures - c'est la vôtre qui prévaut. (Base 5, +1 Toucher)

Question honteuse d'ordre privé,

InCo10, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous déterminez si une personne a récemment eu des relations sexuelles, en examinant l'équilibre de ses humeurs. Un jet de dé de tension + Per + Médecine est nécessaire pour détecter une relation courte ou qui remonte à plus d'un jour. (Base 5, +1 Toucher)

Révélation des tares de la chair mortelle,

InCo10, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous êtes capable d'identifier tout défaut physique d'une personne ou être que vous touchez. Les informations sont nombreuses et détaillées. (Base 5, +1 Toucher ; ArM5 p200)

Contrôle du maître vigilant,

InCo15, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique.

Vous découvrez immédiatement ce qu'elle est en train de faire, sous la forme d'un flash visuel temporaire. (Base 2, +4 Connexion arcanique, +1 réponse basique, cf. Art and Academe, p.72)

Examen des indices, InCo15, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Posez une seule question sur l'apparence ou le physique d'une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique ; vous avez immédiatement connaissance de la réponse. Par exemple, vous pourriez savoir si une mèche de cheveux appartient à une femme, ou si la personne qui a laissé des traces de sang dans une pièce a une cicatrice au visage. (Base 3, +4 Lien mystique)

Introspection avec un crâne,

InCo15, *Contact Visuel, Concentration, Individu* : Vous regardez les orbites d'un squelette pour pouvoir lire en lui ; tant que vous vous concentrez, il peut vous révéler les choses qu'il a vécues avant et après son trépas. Vous l'entendez alors parler dans votre esprit. Notez que ce sort ne fonctionne pas si les restes ciblés n'appartiennent pas à un humanoïde, ou s'ils n'incluent pas le crâne. Un cadavre très abîmé aura une mémoire d'autant plus délabrée. Ce n'est pas l'esprit du mort qui parle, mais la « mémoire » de son corps. Il ne peut pas se rappeler son nom, mais il peut décrire ce qu'il mangeait, l'allure des gens qu'il a croisé et le temps écoulé depuis son décès. (Base 5, +1 Regard, +1 Concentration, +2 silence)

Investigation genethliologique,

InCo15, *Voix, Momentané, Individu* : Vous apprenez le lieu et la date de naissance d'une personne à portée de voix. Lancer ce sort sur un Mage est susceptible de déclencher une Guerre des magiciens, puisqu'il n'y a pas de raison honnête de rechercher ces informations sans l'accord de votre cible. (Base 5, +2 Voix ; A&A, p.72)

Conversation macabre,

InCo20, *Voix, Concentration, Individu* : Vous éveillez le corps d'un Humain mort pour communiquer avec lui, le temps d'un dialogue. (Base 5, +2 Voix, +1 Concentration)

Question de genre, InCo20, *Lien*

mystique, Momentané, Individu : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique. Vous apprenez immédiatement si c'est une femme ou un homme. (Base 4, +4 Connexion arcanique)

Question de Thanatos, InCo20, *Lien*

mystique, Momentané, Individu : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique. Vous apprenez immédiatement si elle est vivante ou non. (Base 4, +4 Connexion arcanique)

Recherche des anomalies

généalogiques, InCo20, *Toucher, Momentané, Groupe* : Vous voyez instantanément si les personnes présentes dans une foule ont bien des parents, qu'ils soient vivants ou morts. Si parmi la centaine de personnes scrutées, il y a une créature sans parents, tel un démon ou une fée, vous la voyez surmontée d'une tâche floue qui s'estompe vite. Si vous êtes

environné d'une foule très nombreuse, l'effet n'atteint que les cent personnes les plus proches. (Base 4, +1 Toucher, +2 Groupe, +1 Taille, effet de base "maker of an object", cf. Art and Academe p.72)

Voir le sang et les larmes versées,

InCo20, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique. Vous apprenez immédiatement si elle est blessée ou non, ou si elle souffre d'un niveau de Fatigue à long terme. Si elle est morte, vous n'en savez rien. Ce sort peut servir à vérifier si un messenger ou un agent va bien, mais il ne suffit pas à garantir si tout va bien. Les Mages qui tiennent beaucoup à leurs apprentis lancent de temps en temps ce sort. Curieusement, c'est aussi le cas de quelques Parentes de la maison Tylalus. (Base 4, +4 Connexion arcanique)

Cartographie des réflexes,

InCo25, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique pour étudier les habitudes et les gestes ancrés dans son corps. Vous apprenez immédiatement le nom et le niveau de sa compétence générale ou martiale la plus élevée. Ce sort ne marche jamais sur les créatures féériques, puisqu'elles ne développent pas vraiment de compétence. (Base 5, +4 Connexion arcanique)

Compassion pour un compagnon,

InCo25, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique. Vous découvrez immédiatement quelle

est son émotion dominante. (Base 5, +4 Connexion arcanique)

Coup d'œil de l'amant jaloux,

InCo25, *Lien mystique, Momentané, Partie* : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique. Vous vérifiez immédiatement quelles bagues elle porte ; les Mages le vendent parfois en effet d'objet magique, afin que maris jaloux et épouses soupçonneuses puissent vérifier si leurs conjoints gardent leurs bagues de mariage. (Base 4, +4 Connexion arcanique, +1 Partie)

Elucidation du mal atavique,

InCo[Vi]25, *Voix, Momentané, Individu* : Vous déterminez toutes les sources naturelles ou surnaturelles, innées ou acquises, de maladie, empoisonnement, handicap physique ou problèmes de santé, chez un individu à portée de voix. Vous ne savez pas pour autant comment les soigner, mais vous comprenez leurs causes et leurs conséquences. (Base 10, +2 Voix, +1 complément Vim pour causes surnaturelles)

En vérité, mangez et buvez à

présent, InCo25, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique. Vous apprenez immédiatement si elle mange et boit à sa faim, si elle a trop froid ou trop chaud, bref si ses humeurs sont équilibrées. Ce sort vérifie les conditions de vie et l'état général, mais ne permet pas de savoir si la cible est blessée, malade ou fatiguée. (Base 5, +4 Connexion arcanique)

Journée de solitude, InCo25, *Voix, Soleil, Vue* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, une cible à portée de voix devient incapable de voir les êtres humains et les créatures similaires, bien qu'elle puisse encore les ressentir au toucher ou à l'oreille ; elle peut réaliser des jets de Per + Attention vs. 15+ pour remarquer des hybrides, centaures ou lycanthropes, mais est aveugle aux humains ordinaires. Les Mages les plus asociaux lancent volontiers ce sort sur eux-mêmes pour travailler sans distraction, mais il peut aussi rendre particulièrement inefficace un adversaire au combat. (Base 1, +2 Voix, +2 Soleil, +4 Vision)

Obsession de la dame de ses pensées,

InCo25, *Lien mystique, Lune, Individu* : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique. Jusqu'à la prochaine pleine lune, à chaque fois que vous vous concentrez sur ce lien, vous pouvez savoir dans quelle direction est cette personne. (Base 2, +4 Connexion arcanique, +3 Lune)

Perception de la pureté et de

l'impureté, InCo25, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous apprenez quelles personnes, parmi celles à portée de voix, n'ont jamais eu de relations charnelles avec une tierce personne ; concrètement, à vos yeux et à vos yeux seulement, une marque fugace apparaît sur l'une ou l'autre des catégories (par exemple, Mircae de Flambeau voit des flammes brûler devant la poitrine de ceux qui ont gardé un cœur pur). (Base 5, +2 Voix, +2 Groupe)

Portrait mental, InCo25, *Lien mystique, Momentané, Partie* : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique. Vous apprenez immédiatement de quoi son visage a l'air, et vous pouvez faire un jet de Per + Finesse vs. 9+ pour que cette image soit assez nette pour la reproduire en même temps avec une plume sur un parchemin. Dans tous les cas, au moment où ce sort est lancé, l'image est assez nette pour que vous puissiez la comparer à une personne sous vos yeux. (Base 4, +4 Connexion arcanique, +1 Partie)

Revue de la recrue, InCo25, *Vue, Momentané, Individu* : Vous connaissez instantanément la valeur dans chacune des quatre caractéristiques physiques, d'une personne en vue. (Base 10, +3 Vue)

Saynètes de la journée qui vient, InCo25, *Contact Visuel, Concentration, Individu* : Vous découvrez, de manière accélérée, ce que va probablement faire et dire une personne à portée de voix, et ce pour les 24 heures à venir ; les événements futurs défilent dans votre esprit à un rythme rapide, tant que vous gardez votre concentration, mais voir la journée entière peut prendre plusieurs minutes ; vous pouvez vous arrêter sur une scène pour deviner le sens des conversations, ou les passer à grande vitesse. (Base 5, +1 Contact Visuel, +1 Concentration, +2 voir le futur proche, cf. Art and Academe p.70)

Vallée d'ossements, InCo25, *Contact Visuel, Soleil, Odorat* : Une personne de votre choix avec qui vous croisez le

regard perçoit désormais une odeur de charogne et de viande pourrie chaque fois qu'elle passe à moins de 10 pas d'une personne malade, blessée ou affamée, et ce jusqu'à la prochaine aurore ou crépuscule. (Base 4, +1 Contact Visuel, +2 Soleil, +2 Odorat)

Vérification de l'âge, InCo25, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique. Vous apprenez immédiatement quel est son âge réel, à l'année près. Ce sort détermine l'année de naissance, sans tenir compte des altérations magiques ni des rituels de longévité. Quelques Quaesitores très sourcilleux utilisent ce sort la première fois qu'ils rencontrent des apprentis en formation, pour vérifier si leurs Parentes les font progresser correctement chaque année. (Base 5, +4 Connexion arcanique)

Voie du désir explicite, In[Re]Co25, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous déclarez à haute voix la personne, le lieu ou l'objet que vous voulez trouver ; aussitôt, vos pieds se mettent à marcher dans sa direction, quelle que soit la distance qui vous en sépare ; si plusieurs cibles sont possibles, vos jambes vous conduisent vers la plus proche. Vous devez garder une allure constante, et vous marchez sans vous presser. Si vous relâchez votre concentration, tombez sur un obstacle infranchissable ou êtes interrompu, le sort prend fin. Les obstacles mineurs, comme les portes fermées mais non verrouillées, les barrières ou les ruisseaux, peuvent être franchis, si leur traversée ne vous demande pas de faire

un test ni ne prend pas plus d'un round.
(Base 3, +4 Connexion arcanique, +1 Concentration, +1 complément Rego pour déplacer le corps du lanceur de sort)

Inspection hâtive de la foule,
InCo30, *Toucher, Concentration, Groupe* : Vous apprenez tout ce que vous voulez, des corps que vous touchez tant que vous vous concentrez. Notez que les personnes inspectées en masse et en série, de la sorte, reçoivent de la Distorsion à cause de la magnitude élevée du sort. (Base 5, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 Groupe, +1 Taille)

Oeil de Tremere, InCo[Vi]35, *Vue, Concentration, Groupe* : Détecte et identifie dans une foule en vue de 100 personnes maximum, celles qui ont Le Don. (Base 4, +3 Vue, +1 Concentration, +2 Groupe, +1 Taille)

Sens du fossoyeur occulte,
InCo[TeVi]35, *Vue, Concentration, Individu* : Tant que vous vous concentrez, vous ressentez la présence du cadavre d'être humain (ou de créature à corps humanoïde) le plus proche parmi ceux dans un rayon de plusieurs centaines de mètres et qui contient du Vis. Vous pouvez même le ressentir s'il est enterré sous de la terre ou de la roche - mais pas s'il est dans un cercueil de métal. Si aucun cadavre n'est éligible, ce sort est sans effet et vous le savez immédiatement. (Base 5, +3 Vue, +1 Concentration, +1 complément Terram, +1 complément Vim)

Fréquentation du tombeau,
InCo40, *Lien mystique, Lune, Individu* : Vous pouvez converser à tout moment, jusqu'à la prochaine pleine lune, avec le cadavre d'une personne de votre choix, pour laquelle vous avez un lien mystique. Vous devez relancer ce sort si vous voulez parler à un autre cadavre. (Base 5, +4 Lien mystique, +3 Lunaïson)

Inspection des corps et des muscles,
InCo40, *Vue, Concentration, Groupe* : Désignez une des quatre caractéristiques physiques lorsque vous lancez ce sort ; parmi toutes les personnes qui sont sous vos yeux, vous savez instantanément la valeur de chacun dans cette caractéristique. Notez que ce sort inflige de la distorsion à vos cibles. Vous pouvez élargir vos recherches tant que vous vous concentrez. (Base 10, +3 Vue, +2 Groupe, +1 Taille)

Contrôle des faiblesses physiques,
InCo45, *Personnel, Lune, Vue* : A tout moment jusqu'à la prochaine pleine lune, vous avez conscience du moindre effet, blessure, maladie ou pouvoir magique qui dégrade ou limite des activités physiques, et vous en êtes averti par un signal ou une image mentale à chaque fois que vous êtes témoin d'une personne sous un tel effet. Certains Mages se servent de ce sort de haut niveau pour trier drastiquement leurs Servants, ou pour inspecter les faiblesses de leurs ennemis, en général en préparation d'un conflit en règles. Il ne s'agit pas à proprement parler d'espionnage magique, mais certains Mages prennent l'utilisation de ce sort pour

inspecter leurs sbires, comme une déclaration de guerre. (Base 10, +3 Lune, +4 Vision, le message mental est un effet Intellego habituel)

Victimes de Léthé, InCo45, *Lien mystique, Lune, Individu* : Choisissez jusqu'à 10 personnes dans votre champ de vision pour qu'elles voient à travers les chairs, ce qui les rend incapables de percevoir les corps d'Humains, y compris le leur. Cela ne les empêche pas de les entendre ou de les toucher, ce qui leur fait bien comprendre que quelque chose cloche. Dans les Enfers grecs, le fleuve Léthé fait oublier aux morts leur propre existence. (Base 1, +4 Lien mystique, +3 Vue, +3 Lunaison, +2 Groupe)

Vigilance des prouesses physiques, InCo45, *Toucher, Lune, Vue* : Touchez une personne pour que, à tout moment jusqu'à la prochaine pleine lune, elle aie conscience du moindre effet vulgaire ou magique, par exemple une Vertu générale, ou un pouvoir surnaturel, qui améliore ou accroît les capacités physiques, et vous en êtes averti par un signal ou une image mentale à chaque fois que vous êtes témoin d'une personne sous un tel effet. Quelques Mages sont assez tatillons pour utiliser ce sort sur un compagnon digne de confiance, quand ils veulent recruter de nouveaux Servants, en particulier dans les alliances les plus exposées à des conflits vulgaires, comme en Transylvanie, en Espagne ou au Levant. (Base 5, +1 Toucher, +3 Lune, +4 Vision, le message mental est un effet Intellego habituel)

Sens de la naïade effarouchée, InCo50, *Vue, Lune, Groupe* : Jusqu'à la prochaine pleine lune, lorsque des créatures surnaturelles associées à Corpus sont présentes dans votre champ de vision, vous les détectez aussitôt. (Base 5, +3 Vue, +3 Lunaison, +2 Groupe, +1 Taille)

Seul au monde, InCo50, *Lien mystique, Lune, Vue* : Ce sort rend une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique parfaitement inapte à toucher, entendre ou voir d'autres êtres humains, et ce jusqu'à la prochaine pleine lune. Elle en est privée non pas parce que vous détruisez sa sensibilité, mais parce que vous lui permettez de ressentir "au travers" des corps humains. Ce sort inflige de la distorsion vu son niveau, mais c'est le cadet des soucis de ceux qui l'utilisent, car il s'en servent déjà pour maudire quelqu'un et briser ses relations. (Base 1, +4 Connexion arcanique, +3 Lune, +4 Vision, +2 effets supplémentaires InCo pour affecter aussi le Toucher et l'ouïe)

MUTO CORPUS

Bouclier de la cistude, MuCo[An]5, *Toucher, Diamètre, Partie* : Vous changez en carapace le dos de votre cible. Pendant 2mn, elle ajoute +2 à son Encaissement quand elle subit des dégâts dans le dos. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, complément Animal requis donc gratuit)

Carrure de Brun,

MuCo[An]5, *Toucher, Diamètre, Partie* : Vous changez en muscles noueux de plantigrade les épaules de votre cible. Pendant 2mn, elle ajoute +2 à ses jets basés sur l'Athlétisme. Brun est le prénom traditionnel de l'ours, dans les fabliaux. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, complément Animal requis donc gratuit)

Cuir de la torpille,

MuCo[An]5, *Personnel, Soleil, Partie* : Vous tissez dans votre peau des fibres produisant des décharges d'énergie électrique, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Une fois par minute, si quelqu'un vous touche à mains nues ou est relié à vous par du métal, il reçoit une décharge et doit faire un jet de dé normal + Ene vs. 9+ ; en cas d'échec, il subit 1 niveau de Fatigue. Vous avez conscience des coups de jus que vous envoyez, et cela vous réveille si vous dormez. Notez que l'électricité délivrée n'est pas un effet magique, on ne peut donc y opposer une résistance magique. (Base 2, +2 Soleil, +1 Partie, complément Animal requis donc gratuit)

Dentines de sanglier,

MuCo[An]5, *Personnel, Momentané, Partie* : Vous vous faites pousser des défenses de sanglier. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil (mais vous pouvez y mettre fin quand vous le désirez), vous pouvez ajouter +3 en Attaque lorsque vous essayez de blesser à mains nues un adversaire. (Base 2, +2 Soleil, +1 Partie, complément Animal gratuit)

Doigté du chimpanzé,

MuCo[An]5, *Toucher, Diamètre, Partie* : Vous changez en doigts de singe ceux de votre cible. Pendant 2mn, elle ajoute +2 à ses jets basés sur les Doigts agiles. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, complément Animal requis donc gratuit)

Expérience de Tirésias,

MuCo5, *Toucher, Soleil, Individu* : Votre cible devient particulièrement douée pour faire l'amour, laissant probablement de bons souvenirs à ses partenaires sexuels jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. Ce sort est sans effet sur les caractéristiques, mais accorde un bonus de +3 aux éventuels jets de Ripaille entrepris pour estimer la qualité de sa prestation lors d'activités de chambre. Le nom de ce sort vient d'un devin légendaire qui changea plusieurs fois de sexe. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil)

Filières de l'araignée,

MuCo[An]5, *Toucher, Diamètre, Partie* : Vous changez en filières de soie les canines de votre cible. Pendant 2mn, elle ajoute +2 à ses jets pour empoigner ou retenir un adversaire au corps-à-corps, mais a un malus de -2 en Charme. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, complément Animal requis donc gratuit)

Gambettes de faune,

MuCo[An]5, *Toucher, Diamètre, Partie* : Vous changez en pattes velues à sabots les jambes de votre cible. Pendant 2mn, elle ajoute +2 à ses jets d'escalade ou de course. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie,

complément Animal requis donc gratuit)

Maigreur d'une ombre,

MuCo5, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous rendez une personne que vous touchez beaucoup plus mince, comme si on l'avait compressée ou comme si elle avait fondu au soleil ; désormais très maigre, elle peut se faufiler par les passages les plus étroits. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, elle ajoute +3 pour se faufiler, échapper à une étreinte ou se cacher. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil)

Mantel d'orvet,

MuCo[An]5, *Toucher, Diamètre, Partie* : Vous changez la peau de votre cible en fines écailles glissantes. Pendant 2mn, elle ajoute +2 à ses jets basés pour échapper à la poigne d'un adversaire. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, complément Animal requis donc gratuit)

Nageoire du saumon,

MuCo[An]5, *Toucher, Diamètre, Partie* : Vous changez en nageoires palmées les pieds de votre cible. Pendant 2mn, elle ajoute +2 à ses jets basés sur la Natation, mais applique -3 à tous ses jets pour se déplacer sur la terre ferme. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, complément Animal requis donc gratuit)

Panse du goret,

MuCo[An]5, *Toucher, Diamètre, Partie* : Vous changez en viscères de cochon les boyaux de votre cible, ce qui la rend capable d'ingurgiter à peu près n'importe quoi. Pendant 2mn, elle ajoute +2 à ses jets d'Ene pour supporter les poisons, les toxines et les

viandes avariées. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, complément Animal requis donc gratuit)

Peau d'âne, MuCo[An]5, *Toucher, Diamètre, Partie* : Vous couvrez de tâches sombres aléatoires la peau de votre cible, imitant à merveille la crasse et la saleté. Pendant 2mn, elle ajoute +2 à ses jets basés sur la Discrétion, si elle n'est qu'à moitié vêtue. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, complément Animal requis donc gratuit)

Vision du pérégrin,

MuCo[An]5, *Toucher, Diamètre, Partie* : Vous changez en rétines de fauchon les yeux de votre cible. Pendant 2mn, elle ajoute +2 à ses jets basés sur l'Attention. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, complément Animal requis donc gratuit)

Voix du rossignol,

MuCo[An]5, *Toucher, Diamètre, Partie* : Vous changez en jabot de rossignol les cordes vocales de votre cible. La transformation est invisible, mais a des effets importants. Pendant 2mn, elle ajoute +2 à ses jets basés sur la Musique ou toute autre compétence utilisée pour siffler ou fredonner, mais en contrepartie, elle ne peut plus utiliser sa voix pour parler. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, complément Animal requis donc gratuit)

Habitant des antipodes,

MuCo10, *Voix, Diamètre, Partie* : Vous intervertissez les pieds et les mains d'une cible à portée de voix, pendant 2mn. Appliquez -2 à tous ses

jets, dès lors qu'elle utilise les uns ou les autres. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie)

Ongles acérés et inquiétants,
MuCo10, *Toucher, Soleil, Individu* :
Vous prolongez et renforcez les ongles d'une personne que vous touchez, ce qui augmente de +2 ses dégâts avec ses poings, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. A la discrétion du conteur, cela peut cependant lui occasionner des malus dans ses relations sociales. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Plume de Caladrius,
MuCo10, *Toucher, Soleil, Partie* :
Touchez un membre blessé d'un être humain pour le rendre totalement insensible à la douleur ; réduisez de 1 le malus de la blessure, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Ressemblance troublante,
MuCo10, *Personnel, Soleil, Individu* :
Vous changez votre apparence pour ressembler comme deux gouttes d'eau à une personne avec laquelle vous avez un lien mystique. Vous restez son sosie parfait jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Faites un jet de Int + Finesse vs. Per + Concentration pour tromper sa famille et son entourage proche. (Base 3, +2 Soleil, +1 complexité)

Variations du corps humain,
MuCo10, *Voix, Concentration, Individu* : Le corps d'une personne à portée de voix change de corpulence : il maigrit d'un seul coup s'il était gros (appliquez -2 à sa Force), ou il devient

obèse s'il était maigre (appliquez -2 à sa Vivacité). Son corps retrouve son état normal dès que vous cessez de vous concentrer. (Base 3, +2 Voix, +1 Concentration)

Agile comme un singe,
MuCo15, *Toucher, Soleil, Partie* :
Vous touchez un être humain et remplacez ses pieds par des mains ; après une heure d'acclimatation à sa nouvelle apparence, il peut ajouter +2 à tous ses jets basés sur la Dextérité, et tenir jusqu'à quatre objets en même temps, s'il reste assis ; ses pieds retrouvent leur apparence normale au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Don de l'escargot, MuCo15, *Voix, Soleil, Individu* : Vous inversez le sexe d'un personnage à portée de voix, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. En général, cela l'empêche de tomber enceinte, et ce sort ne marche pas sur les femmes enceintes. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil)

Lion de Juda, MuCo15, *Personnel, Diamètre, Individu* : Vous vous changez en un lion de Taille +1 pendant deux minutes. Cf. le bestiaire médiéval pour avoir les statistiques du Lion (Leo). (Base 10, +1 Diamètre, complément Animal requis donc gratuit)

Maladroit comme ses pieds,
MuCo15, *Voix, Diamètre, Partie* :
Vous remplacez les mains d'un être humain à portée de voix, par une paire de pieds ; il ne peut plus se servir d'elles, pendant deux minutes. (Base 3, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie)

Mauvais œil d'Hadès,

MuCo15, *Contact Visuel, Soleil, Partie* : Vous changez en crâne la tête d'une personne dont vous croisez le regard. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, sa tête est exclusivement squelettique, bien qu'il puisse utiliser ses cinq sens, parler, manger et boire comme d'habitude. (Base 3, +1 Œil, +2 Soleil, +1 Partie)

Paire de battoirs du plantigrade,

MuCo[An]15, *Voix, Diamètre, Partie* : Vous changez les bras d'une cible à portée de voix, de sorte qu'elle ait une paire de pattes d'ours ; elle subit un malus de -3 à tous ses jets basés sur la Présence et pour tous les jets demandant de la précision ou du doigté, sauf pour les attaques à mains nues, pour lesquels elle bénéficie d'un bonus de +4 en Attaque et +4 aux dégâts. (Base 3, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie, complément Animal requis)

Sinueux faciès du reptilien révélé,

MuCo[An]15, *Voix, Diamètre, Partie* : Vous changez la tête d'une cible à portée de voix, de sorte qu'elle ait l'aspect d'une tête de cobra ; elle subit un malus de -6 à tous ses jets basés sur la Présence et la Communication, sauf pour les jets de Tromperie et Intrigue. (Base 3, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie, complément Animal requis)

Hure des Ardennes,

MuCo[An]20, *Personnel, Momentané, Partie* : Votre tête devient celle d'un sanglier, couverture d'une pelisse épaisse comme le cuir et dotée de défenses tranchantes. Pendant deux minutes, vous pouvez ajouter +3 en Attaque et en Défense lorsque vous

combattez à mains nues. (Base 10, +1 Diamètre, +1 Partie, complément Animal gratuit)

Malédiction du gaucher,

MuCo20, *Voix, Momentané, Partie* : Vous inversez les mains d'une cible à portée de voix, pendant quelques secondes ; appliquez -3 à son jet et un dé de désastre supplémentaire lors de son prochain round, à moins qu'elle ne soit ambidextre. (Base 5, +2 Voix, +1 Partie)

Peinture d'avant-garde,

MuCo20, *Voix, Diamètre, Partie* : Vous défigurez une personne en déconstruisant l'harmonie de son visage ; elle a les yeux à la place de la bouche, la bouche à la place d'une oreille, le nez sur le menton... Appliquez -3 à tous ses jets pour interagir avec des interlocuteurs, aggravé à -6 si sa beauté rentre en ligne de compte. Outre le malus à ses jets, elle risque aussi d'écoper de questions sur son étrange faciès. (Base 3, +3 Vue, +1 Diamètre, +1 Partie)

Regard sur la nuque,

MuCo20, *Toucher, Diamètre, Partie* : Vous placez les yeux d'une personne derrière sa tête, au-dessus de sa nuque. Elle voit toujours très bien, mais a du mal à se coordonner ; infligez -3 à tous ses jets pendant deux minutes. Si elle a des cheveux longs, un casque ou une capuche, appliquez -6 à la place. (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie)

Revêtu de l'humanité,

MuCo20, *Toucher, Concentration, Individu* : Touchez un animal pour lui donner un corps humain, et ce tant que vous vous concentrez. La bête n'agit

nullement comme le ferait un être humain. (Base 10, +1 Toucher, +1 Concentration, Complément Corpus gratuit car nécessaire)

Sonneur de cloches,

MuCo20, *Toucher, Lune, Individu* : Vous déformez la colonne vertébrale d'une personne que vous touchez ; jusqu'à la prochaine pleine lune, elle est horriblement bossue. Cela lui inflige un malus de -3 aux jets basés sur la Dex ou la Pré. (Base 3, +1 Toucher, +3 Lune, +1 Partie)

Alliance du calamar,

MuCo[An]25, *Toucher, Soleil, Partie* : Vous changez tout le bas du corps d'une personne que vous touchez, de sorte que ses jambes soient remplacées par les tentacules d'une pieuvre géante. Si votre victime a pris le temps de se faire à cette apparence, elle applique un bonus de +1 ses jets pour franchir des obstacles, nager sous l'eau et manipuler des objets avec précision, ainsi que +3 à ses totaux de Défense. Elle retrouve son apparence normale au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie, complément Animal requis donc gratuit)

Armure de la cistude,

MuCo[An]25, *Toucher, Soleil, Partie* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, un corps humain que vous touchez a une carapace de tortue, ce qui ajoute +5 à ses totaux de Défense (non cumulable avec une autre armure). (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Aspect du sujet d'Hadès,

MuCo25, *Voix, Lune, Partie* : Vous changez en crâne la tête d'une personne à portée de voix. Jusqu'à la prochaine pleine lune, sa tête est exclusivement squelettique, bien qu'il puisse utiliser ses cinq sens, parler, manger et boire comme d'habitude. (Base 3, +2 Voix, +3 Lune, +1 Partie)

Battoirs de Brun,

MuCo[An]25, *Toucher, Soleil, Partie* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, un corps humain que vous touchez a des pattes d'ours, ce qui ajoute +3 à ses totaux de Bagarre. Brun est le prénom traditionnel de l'ours dans les contes populaires. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Bras de chapon, MuCo[An]25, *Voix, Diamètre, Partie* : Pendant 2 minutes, une personne à portée de voix a désormais les bras (mais pas les mains) remplacés par des ailes de poule, ce qui applique un malus de -3 à sa valeur en Force. Ce sort ne marche que contre les humains ou les corps de forme vaguement humaine. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie)

Forme de glace,

MuCo[Aq]25, *Personnel, Lune, Individu* : Vous et tout ce que vous tenez se change en glace solide et souple (à peu près aussi résistante que votre corps ordinaire), et ce jusqu'à la prochaine pleine lune. Sous cette forme, vous faites perdre des niveaux de Fatigue plutôt que d'infliger des blessures, lors d'attaques réussies ; et vous êtes en outre insensible au froid. (Base 3, +3 Lune, +1 affecte les objets portés, +1 inflige de la fatigue)

Frêle agnelet, MuCo[An]25, Voix, Diamètre, Partie : Pendant 2 minutes, une personne à portée de voix a le corps d'un agneau à l'exception de sa tête et de ses mains, bras, jambes et pieds, ce qui applique un malus de -3 à sa valeur en Energie. Ce sort ne marche que contre les humains ou les corps de forme vaguement humaine. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie)

Habitant du terrier, MuCo[An]25, Voix, Diamètre, Partie : Pendant 2 minutes, une personne à portée de voix a désormais des yeux et oreilles de taupe, ce qui applique un malus de -3 à sa valeur en Perception. Ce sort ne marche que contre les humains ou les corps de forme vaguement humaine. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie)

Jalousie d'Apollon, MuCo[An]25, Contact Visuel, Concentration, Partie : Vous changez les oreilles d'un être humain avec qui vous croisez le regard. Il est désormais affublé d'oreilles d'âne jusqu'à ce que vous relâchiez votre concentration, ce qui est à la fois disgracieux et ridicule. Appliquez -3 à ses jets de Charme et de Musique. Apollon affublait de ce genre de difformité ceux qui l'avaient insulté en matière de goûts musicaux, comme le roi Midas. (Base 10, +1 Œil, +1 Concentration, +1 Partie, complément Animal requis donc gratuit)

Mains du Minotaure, MuCo[An]25, Voix, Diamètre, Partie : Pendant 2 minutes, une personne à portée de voix a des sabots de vache à

la place des mains. Ce sort ne marche que contre les humains ou les corps de forme vaguement humaine. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie)

Malédiction du nabot, MuCo25, Vue, Lune, Individu : Diminue de 2 la Taille de la cible (ce sort ne peut pas être lancé plusieurs fois sur la même cible). (Base 3, +3 Vue, +3 Lune)

Oreilles de Jeannot, MuCo[An]25, Toucher, Soleil, Partie : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, un corps humain que vous touchez a des oreilles de lapin, ce qui ajoute +3 à ses jets d'Attention. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Pesants petons, MuCo[An]25, Voix, Diamètre, Partie : Pendant 2 minutes, une personne à portée de voix a désormais les jambes d'une tortue, ce qui applique un malus de -3 à sa valeur en Vivacité. Ce sort ne marche que contre les humains ou les corps de forme vaguement humaine. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie)

Promesse de Samson, MuCo25, Contact Visuel, Soleil, Partie : Vous liez toute la vigueur et la force d'une personne dans un de ses attributs physiques, comme par exemple l'une de ses mains, ses cheveux ou l'un de ses yeux. Si ce membre tombe malade ou est navré avant le prochain coucher ou lever du soleil, votre cible a un malus de -3 (jusqu'à un minimum de -5) à ses valeurs de Force et Energie. (Base 5, +1 Regard, +2 Soleil, +1 Partie)

Poupée boudinée et grotesque,

MuCo25, *Voix, Soleil, Partie* : Grossit ou diminue aléatoirement les dimensions des pieds et des mains de la cible, ce qui la rend incapable de marcher et d'utiliser des objets avec ses mains. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Partie, +1 plusieurs parties)

Servant de Bastet,

MuCo[An]25, *Toucher, Lune, Individu* : Vous touchez un être humain et le dotez de capacités félines. Jusqu'à la prochaine pleine lune, il reçoit une paire d'oreilles de chat augmentant de +3 ses tests basés sur l'ouïe, des yeux de chat lui permettant de voir dans la pénombre ou l'obscurité, et des griffes rétractiles augmentant ses dégâts à mains nues de +3. En outre, il possède désormais une queue poilue qui l'aide à évoluer avec agilité : ajoutez +3 à tous les jets pour garder son équilibre. Ce sort fut inventé pour faire des custos d'une alliance de redoutables sentinelles nocturnes. Tous les avantages qu'il procure nécessitent au moins un ou deux jours d'adaptation. (Base 2, +1 Toucher, +3 Lune, +1 yeux, +1 griffes, +1 queue)

Un destrier pour ami,

MuCo[An]25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous placez une selle sur le dos d'une autre personne, qui se change aussitôt en cheval. Bien que son corps ait complètement changé, on peut retrouver sur votre cible des détails physiques subtils rappelant son aspect premier (sa crinière est de la couleur de ses cheveux, par exemple). Cet effet ne change en rien ses caractéristiques et ses compétences,

mais elle peut aisément porter un cavalier et son matériel. L'effet prend fin au prochain coucher ou lever du soleil, ou bien la cible retrouve son apparence normale dès qu'on lui enlève la selle. (Base 10, +1 Toucher, +2 Soleil, complément Animal requis donc gratuit.)

Un espion oculaire,

MuCo25, *Personnel, Concentration, Partie* : L'un de vos yeux se change en araignée et quitte votre orbite, sans que cela vous cause le moindre mal. Vous voyez toujours à travers votre oeil transformé, et vous pouvez le déplacer à votre guise. Si l'araignée est détruite ou ne reprend pas sa place avant que vous perdiez votre concentration, vous recevez le Vice Oeil manquant (ou Aveugle, selon le nombre d'yeux qu'il vous reste). Puisque l'araignée fait partie de votre corps, vous pouvez la déplacer naturellement, et n'avez donc pas besoin de complément Rego. Ses crochets sont légèrement vénémeux, aussi sa morsure cause une blessure légère. (Base 10, +1 Partie, +1 Concentration, +1 complément Animal requis ; par Trophallaxis, sur le Discord Ars Magica)

Camouflage parfait,

MuCo[He]30, *Personnel, Diamètre, Individu* : Vous changez votre corps en un petit arbre, pendant deux minutes. (Base 25, +1 Diamètre)

Châtiment de l'eunuque,

MuCo30, *Toucher, Lune, Individu* : Vous faites disparaître les organes génitaux d'une personne que vous touchez. Ce sort dure jusqu'à la prochaine pleine lune, et marche aussi

bien sur les hommes que sur les femmes. (Base 5, +1 Toucher, +3 Lune, +1 Partie)

Forme de Chiron,

MuCo[An]30, *Toucher, Lune, Partie* : Vous changez le corps d'un Humain pour en faire un centaure jusqu'à la prochaine lunaïson ; avec ses quatre pattes de chevaux, qu'il maîtrise au bout de quelques jours, il peut courir deux fois plus vite. (Base 10, +1 Toucher, +2 Lunaïson, +1 Partie, complément Animal requis)

Hécatonchire de l'âge du fer,

MuCo30, *Toucher, Lune, Partie* : Vous ajoutez deux bras supplémentaires à un personnage que vous touchez. Jusqu'à la prochaine pleine lune, il en garde l'usage (il peut s'y habituer au bout de quelques jours). (Base 5, +1 Toucher, +3 Lunaïson, 1 Partie)

Sculpture du cadavre,

MuCo30, *Voix, Soleil, Partie* : Vous remodelez la chair ou les os d'un cadavre à portée de voix, de sorte qu'ils soient agencés pour le faire tenir debout et le renforcer, doublant sa structure osseuse et sa musculature ; il augmente de +3 ses totaux basés sur la Force et l'Energie, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 5, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Partie)

Ailes de la valkyrie,

MuCo[An]35, *Personnel, Soleil, Partie* : Vous faites pousser des ailes entre vos épaules. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vous avez deux ailes de cygne géantes dans le dos et vous pouvez voler, y compris avec une armure lourde ou en portant

quelqu'un. Vous pouvez choisir de mettre fin aux effets de ce sort plus tôt que prévu en vous concentrant (Base 20, +2 Soleil, +1 Partie, complément Animal requis donc gratuit)

Démembrement du soldat de plomb,

Mu[Pe]Co35, *Voix, Diamètre, Groupe* : Vous séparez les bras et les jambes du corps d'une cible à portée de voix. Ce sort maintient comme par magie chacun des membres en parfaite santé, tout en les désolidarisant du reste de leur organisme. Votre victime ne perd pas de sang et n'est pas vraiment blessée, mais elle ne peut plus utiliser ni ses mains, ni ses pieds. Les membres reviennent à leur place au bout de deux minutes, à moins d'avoir été détruits, écrasés ou brûlés. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe, +1 complément Perdo pour empêcher d'utiliser les membres scindés)

Deux têtes ne valent pas mieux qu'une,

MuCo[Me]35, *Vue, Lune, Partie* : Vous dédoublez la tête d'une personne dans votre champ de vision ; jusqu'à la prochaine pleine lune, elle a une deuxième tête, qui pense par elle-même, a sa propre personnalité et peut contrôler elle aussi son corps. Ses traits de Personnalité sont un mélange des vôtres et de ceux de votre cible, pris aléatoirement. (Base 3, +3 Vue, +3 Lune, +1 Partie, +1 complément Mentem)

Malédiction de l'homme-tronc,

MuCo35, *Vue, Soleil, Partie* : Vous retirez ses bras à un Humain dans votre champ de vision. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, il est

manchot. (Base 5, +3 Vue, +2 Soleil, +1 Partie)

Regard de Méduse,

MuCo[Te]35, *Contact Visuel*,
Diamètre, Individu : Vous changez en statue de pierre une personne qui croise votre regard. Elle redevient de chair au bout de deux minutes, mais d'ici-là, elle est transformée en roche friable de piètre qualité - il est très facile de la briser, ce qui cause en général la mort de la victime, lorsqu'elle redevient elle-même. (Base 25, +1 Regard, +1 Diamètre, complément Terram requis donc gratuit)

Regard de vitrification,

MuCo[Te]35, *Contact Visuel*,
Diamètre, Individu : Vous transformez en verre une personne qui croise votre regard ; si elle était en plein mouvement, elle se brise en morceaux, ce qui cause sa mort immédiate. Sinon, elle se fige et se transforme en statue translucide pendant 2 minutes ; si elle subit le moindre dégât sous cette forme, ajoutez +20 au total de dégâts reçus. (Base 25, +1 Regard, +1 Diamètre, complément Terram requis donc gratuit)

Voyage dans la trame onirique,

MuCo[He]35, *Toucher*,
Concentration, Individu : Vous transformez le corps d'une cible que vous touchez, de sorte qu'elle soit inscrite dans une tapisserie à portée de main. Elle y reste tant que vous touchez la tapisserie ou que vous vous concentrez pour l'en sortir. Ce sort provoque souvent des hallucinations, les cibles se rappelant d'étranges

conversations ou d'aventures en rapport avec le paysage ou les personnages tissés dans la tapisserie. (Base 25, +1 Toucher, +1 Concentration, complément Herbam gratuit car requis).

Au royaume des bossus, les tordus sont rois, MuCo40, *Vue, Soleil*,

Groupe : Vous affligez jusqu'à mille personnes dans votre champ de vision, d'une bosse qui pousse dans leur dos. Ils ont un malus de -3 aux jets impliquant l'agilité, la rapidité ou la beauté, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 3, +3 Vue, +2 Soleil, +2 Groupe, +2 Taille)

Emissaire poisson de la mer,

MuCo[An]40, *Toucher, Soleil, Partie* : Vous affublez une personne à portée de voix d'une tête de poisson. Elle est capable de respirer hors de l'eau et sous l'eau, mais ne peut plus prononcer de mots cohérents, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 20, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Forme de l'érudit parcheminé,

MuCo[An]40, *Toucher*,
Concentration, Individu : Vous devez tenir un parchemin en main pour lancer ce sort. Vous transformez votre cible en un livre à couverture de cuir et pages de parchemin. La cible est transformée mais pas ses vêtements, qui tombent au sol, à moins qu'ils soient tous en laine ou en peau d'animal. Quand vous lâchez le parchemin, votre cible retrouve son apparence humaine. (Base 25, +1 Toucher, +1 Concentration (focus), +1 Complément Animal)

Marque de la panthère, MuCo40, Rituel, *Toucher, Jusqu'à, Individu* : Vous dotez une personne d'oreilles, de moustaches et d'une queue de panthère. Tant qu'elle n'est pas entièrement plongée dans l'eau, elle a un bonus de +3 en Défense, en Attention et en Athlétisme. (Base 10, +1 Toucher, +4 Jusqu'à, +1 Partie, complément Animal requis) Bénédiction de la dryade

La marche des manchots, MuCo45, *Vue, Lune, Groupe* : Vous retirez leurs bras à jusqu'à cinq personnes dans votre champ de vision. Jusqu'à la prochaine pleine lune, vos cibles sont manchotes. (Base 5, +3 Vue, +3 Lune, +2 Groupe)

Mains de méliade, MuCo[He]45, *Voix, Diamètre, Partie* : Vous changez en pommes les mains d'une cible à portée de voix pendant deux minutes, ce qui la rend incapable de porter quoi que ce soit avec, ou faire des signes précis, puisqu'elle n'a plus de doigts. En particulier, cela inflige un malus de -2 à toutes ses tentatives d'incantation en utilisant une gestuelle. Elle ne peut pas bénéficier du bonus d'incantation avec gestes exagérés. Les méliades sont les nymphes des pommiers, dans la mythologie grecque. (Base 25, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie)

Poigne phosphorique, MuCo[Te]45, *Voix, Diamètre, Partie* : Vous changez un bras d'une personne à portée de voix, en un bloc sculpté de phosphore ; s'il entre en contact avec une source de chaleur, il explose en une boule de feu qui inflige +25 dégâts

à votre cible et à toute personne à 2 pas. Le bras est inutilisable jusqu'à retrouver son apparence de chair, au terme de deux minutes. (Base 25, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie)

Prisonnier de son écorce, MuCo[He]45, *Toucher, Lune, Individu* : Vous changez une personne que vous touchez en un petit arbre ; elle reste vaguement consciente de tout ce qui se passe près d'elle, bien que ses capacités d'interaction soient fortement limitées. Erwan de Diedne avait inventé ce sort pour emprisonner temporairement ses ennemis, mais cela s'est avéré peu efficace contre d'autres Mages, pendant le Schisme. Du fait de l'identité de son inventeur, ce sort est très mal vu dans l'Ordre d'Hermès. (Base 25, +1 Toucher, +3 Lune)

Réduction liquéfiante, MuCo[Aq]45, *Voix, Concentration, Individu* : Vous changez une cible en flaque d'eau, et vous la maintenez sous cette forme aqueuse tant que vous vous concentrez. Elle se répand au sol, mais quand le sort prend fin, elle se retrouve étendue là où l'eau a ruisselé. Si le liquide a été absorbé, épongé ou dispersé, elle peut recevoir un certain montant de fatigue. Votre cible doit être à portée de voix, et elle subit 1 niveau de Fatigue à long terme tous les deux rounds passés sous forme d'eau, au-delà du premier round. (Base 30, +2 Voix, +1 Concentration, complément Aquam requis donc gratuit)

Diabolisation du mécréant

involontaire, MuCo[Vi]50, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous transformez une victime à portée de main en démon ; elle peut fort bien ne pas vouloir souscrire à cette métamorphose, auquel cas vous devrez peut-être la ligoter ou la droguer au préalable. Votre cible devient temporairement une créature surnaturelle infernale, de Puissance Magique 5. Elle perd définitivement son âme (voir *Realms of Power* : *Infernal* pour les conséquences d'une vie sans âme ni conscience). Elle perd aussi l'usage de toutes ses compétences et capacités surnaturelles qui n'étaient pas alignée sur l'*Infernal*. L'effet prend fin au prochain coucher ou lever du soleil, mais risque de laisser une trace de souillure ou un traumatisme psychologique profond. Ce sort n'est théoriquement pas aligné sur la magie hermétique, puisque celle-ci ne devrait normalement pas pouvoir agir sur l'âme. par conséquent, le simple fait de posséder un texte de laboratoire ou d'avoir appris un tel pouvoir suffit pour être considéré comme un Diaboliste qui mérite la mort. Les personnages avec la *Vraie Foi* sont immunisés aux effets de ce sort. (Base non-hermétique estimé puissance 30 équivalent à "change un humain en créature insubstantielle", +1 *Toucher*, +2 *Soleil*, +1 puissance magique 5, complément *Vim* requis donc gratuit)

Bataillon des profondeurs abyssales,

MuCo[An]50, *Toucher, Lune, Groupe* : Vous transformez en créatures mi-homme mi-poisson jusqu'à dix personnes à portée de main. Leurs corps deviennent bouffis, leurs yeux globuleux, leurs mains

développent des palmes et leur peau se couvre d'écailles. Appliquez -3 à tous leurs jets de *Dex* et -6 à leurs jets de *Présence*, appliquez +3 à leurs jets de *Vivacité*. La métamorphose répugnante dure jusqu'à la prochaine pleine lune. (Base 20, +1 *Toucher*, +3 *Lune*, +2 *Groupe*)

Doigts patauds du golem,

MuCo[Te]50, *Voix, Diamètre, Groupe* : Vous changez en pierre les doigts de 5 personnes à portée de voix, pendant deux minutes. Chacune applique -6 à tous ses scores basés sur la *Dex* et jette 2 dés de désastre de plus à toutes ses actions. (Base 25, +2 *Voix*, +1 *Diamètre*, +2 *Groupe*, complément *Terram* requis donc gratuit)

Don de l'aigle bicéphale,

MuCo50, *Toucher, Lune, Partie* : Ce personnage est doté d'une tête supplémentaire jusqu'à la prochaine pleine lune, qu'il contrôle aussi bien que la première. En plus de tout autre avantage, si les effets de ce sort prennent fin après une lunaison complète, il ignore toutes les distractions et gagne +1 point d'expérience d'exposition pendant la saison en cours. (Base 5, +1 *Toucher*, +3 *Lunaison*, +1 *Partie*, +4 *Complexité*)

Forme de la Méduse,

MuCo50, *Toucher, Diamètre, Partie* : Vous donnez à une personne que vous touchez, pendant deux minutes, la capacité à changer les Humains en pierre (cf. *Sort Regard de Méduse*) ; ce faisant, vous changez son corps, remplaçant les jambes par une longue queue de reptile et ses cheveux par des

têtes de serpents. (Base 25, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, +1 complexité, +1 complément Animal, compléments Terram et Vim requis donc gratuits)

Myrmidon gluant des profondeurs, MuCo[An]50, *Toucher, Soleil, Partie* : Vous déformez le corps d'une cible que vous touchez, de sorte qu'elle gonfle comme une baudruche et se couvre d'une dizaine de tentacules qui sortent aléatoirement de ses bras, son ventre, son visage ou son dos. Jusqu'au prochain coucher de soleil, votre victime devient incapable d'énoncer des mots cohérents, mais elle ajoute +10 à ses totaux d'attaque et de défense. (Base 20, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie, +1 puissance, +1 complexité)

Sang des immortels, MuCo65, Rituel, *Toucher, Jusqu'à, Individu* : Vous tissez des énergies protectrices sur une personne que vous touchez. Tant qu'elle ne prononce pas son propre nom, son sang est doré comme l'or et elle guérit toutes ses blessures en quelques secondes, à chaque fois qu'elle en subit. (Base 35, +1 Toucher, +4 Jusqu'à, +1 complément Terram)

Poumons de la salamandre, MuCo[Ig]50, *Voix, Concentration, Partie* : Vous changez les poumons d'une cible à portée de main en feu. Elle peut respirer normalement, mais elle subit +10 dégâts de feu chaque round tandis que les flammes lèchent sa cage thoracique de l'intérieur, sans jamais s'éteindre. (Base 30, +2 Voix, +1 Concentration, +1 Partie,

complément Ignem requis donc gratuit)

Viscères du dragon, Mu[Re]Co[Ig]50, *Toucher, Diamètre, Partie* : Les entrailles d'une cible que vous touchez se changent en flammes. Le feu ne lui cause aucun dégât, et elle peut manger et boire normalement, cependant tout ce qu'elle avale est consumé, et elle est donc immunisée aux poisons, toxines, nourritures avariées et autres boissons alcoolisées. Ses entrailles redeviennent normales au bout de 2 minutes. (Base 30, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, +1 complément Rego pour contenir la flamme)

PERDO CORPUS

Ecritoire vivant, PeCo5, *Voix, Momentané, Individu* : Vous gravez dans la peau d'une personne que vous touchez une série de symboles, qui apparaissent comme des cicatrices disgracieuses ; vous ne pouvez écrire que quelques mots, mais ils restent jusqu'à ce que la peau se soit guérie. Votre cible ne ressent aucune douleur ni autre désagrément. (Base 3, +1 Toucher, +1 complexité)

Gargouillis, PeCo5, *Voix, Momentané, Individu* : Vous perturbez les flux gastriques et intestinaux de votre cible, ce qui lui donne un haut-le-cœur et des nœuds au ventre. Elle subit un malus de -2 à tous ses jets, jusqu'à la fin de son prochain round. Les Mages qui maintiennent leur concentration ignorent les effets de ce sort pour ce qui est de maintenir leur sortilège actif. (Base 3, +2 Voix)

Poignard du bourreau,

PeCo5, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous infligez une cuisante douleur à une personne que vous touchez ; la souffrance irradie dans le membre effleuré, puis disparaît aussitôt. Ajoutez +1 au prochain jet de Commandement que vous ou un alliez faites pour intimider la cible. (Base 4, +1 Toucher)

Tenue de prêtre Egyptien,

PeCo5, *Voix, Momentané, Individu* : Un personnage à portée de voix perd tous ses poils et tous ses cheveux, jusqu'à ce qu'ils repoussent. Dans l'Egypte ancienne, les prêtres se rasaient de la tête aux pieds. (Base 3, +2 Voix)

Yeux rougis de chagrin, PeCo5, *Voix, Momentané, Individu* : Vous irritez les yeux d'une personne avec qui vous croisez le regard ; lors de son prochain round, elle a un malus de -2 à tous ses jets basés sur la vue, y compris les attaques. Ce malus se cumule avec ceux de Vue basse et Œil manquant. (Base 3, +1 Regard, +1 Diamètre)

Caresse d'orties, PeCo10, *Voix, Momentané, Individu* : Vous irritez temporairement la peau d'une personne à portée de voix, de sorte qu'elle ressent de grandes brûlures pendant six secondes ; à son prochain round, la cible doit réussir un jet de Energie + Concentration vs. 9+, ou elle passe son tour à se gratter. (Base 4, +2 Voix)

Tison invisible, PeCo10, *Voix, Momentané, Individu* : Vous infligez une douleur cuisante à une personne à portée de voix, cette douleur disparaissant quelques secondes plus

tard. Ajoutez +1 au prochain jet de Commandement que vous ou un allié faites pour intimider la cible. (Base 4, +2 Voix)

Carresse des orties, PeCo15, *Voix, Momentané, Individu* : Vous irritez temporairement la peau d'une personne à portée de voix, de sorte qu'elle ressent de grandes brûlures pendant deux secondes ; à son prochain round, la cible doit réussir un jet de Energie + Concentration vs. 9+, ou elle passe son tour à se gratter. (Base 5, +2 Voix)

Flèche invisible dans le genou, PeCo15, *Voix, Momentané, Individu* : Une personne à portée de voix perd le contrôle d'un de ses genoux ; si elle est debout, elle doit réussir un jet de Per + Athlétisme vs. 9+ pour ne pas glisser au sol. De plus, elle applique -3 à toutes ses tentatives pour se déplacer en station debout, tant que son genou n'est pas soigné. (Base 5, +2 Voix)

Herbes d'Apollon Libyen, PeCo15, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous transmettez à une personne que vous touchez un dérèglement des flux internes qui la rend stérile. Traitez son déséquilibre des humeurs comme une blessure légère. Le dieu Apollon était le protecteur de la cité libyenne de Cyrène, réputée dans tout l'Empire Romain pour son herbe contraceptive. (Base 5, +1 Toucher, +1 Partie)

Cerveille embrouillée, PeCo[Me]20, *Voix, Momentané, Individu* : Une personne à portée de voix ne peut plus choisir d'utiliser sa cervelle ; tant qu'elle n'est pas soignée, elle ne peut pas se rappeler

d'événements ou de renseignements et ne peut rien apprendre, bien qu'elle mémorise toujours tout ce à quoi elle assiste, et qu'elle recouvre donc toutes ses facultés quand elle guérit. (Base 5, +2 Voix, +1 puissance, +1 complément Mentem requis)

Châtiment du mort-vivant,
PeCo20, Voix, Momentané, Individu : Désignez une personne à portée de voix. S'il s'agit d'un mort-vivant, la cible subit une blessure légère. (Base 5, +2 voix, +1 complément Intellego)

Langue lourde, PeCo20, Voix, Diamètre, Individu : Une personne à portée de voix perd temporairement l'usage de sa langue. Pendant 2 minutes, elle a -3 à toutes ses activités nécessitant d'articuler des sons intelligibles, y compris le lancer de sorts (à moins qu'elle fasse une incantation silencieuse). Ce sort a été inventé par Guidion de Tytalus, qui l'a utilisé pour imposer le respect à Guilleri, son apprenti trop bavard. Guilleri a appris ce sort à son tour, et s'en est servi aussi car c'est un bon moyen d'intimider des prisonniers, tout en permettant de reprendre l'interrogatoire plus tard... (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre)

Tressautements du cœur,
PeCo20, Voix, Momentané, Individu : Une personne à portée de voix n'a plus de contrôle sur ses battements de cœur ; tout round passé à faire des actions plus ou moins fatigantes que lors du lancer de sort implique une mauvaise irrigation de ses vaisseaux sanguins et lui inflige 1 niveau de Fatigue à long terme. (Base 5, +2 Voix, +1

complexité pour atteindre un organe interne)

Conciliabule épuisant,
PeCo25, Toucher, Momentané, Pièce : Touchez les murs ou la porte d'une pièce ; tous ses occupants subissent une grande lassitude et reçoivent 1 niveau de Fatigue. (Base 10, +1 Toucher, +2 Pièce)

Décimation des cheveux et des barbes, PeCo25, Vue, Momentané, Groupe : Vous faites perdre leurs cheveux et leurs poils à tous les humains dans votre champ de vision. (Base 3, +3 Vue, +2 Groupe, +1 Taille)

Fouet des Erinyes, PeCo25, Voix, Momentané, Groupe : Jusqu'à 10 personnes à portée de voix subissent une douleur lancinante, dont la brûlure permanente devient vite insupportable. Les détracteurs de Hiernalus voient dans le nom mythologique classique de ce sort la preuve d'une tentative désespérée de son auteur pour passer pour un latiniste certifié. (Base 4, +2 Voix, +2 Groupe, +1 intensité)

Paupières closes, PeCo25, Voix, Momentané, Groupe : Vous obturez la vision d'une demi-douzaine de personnes à portée de voix. Leurs paupières sont lourdes et leurs yeux pleurent et rougissent. Ils ont -1 à tous leurs jets, mais ce malus passe à -3 s'ils utilisent la vue et -6 s'ils veulent reconnaître quelqu'un ou mémoriser son allure. Samantha de Diedne utilisait souvent ce sort pour échapper à ses ennemis sans les blesser ; un Mage qui mémorise ce sort attirera peut-être l'attention de ses Sodales, en

particulier de ceux qui connaissent l'identité de son inventrice, et qui peuvent s'inquiéter de comment il a été transmis... (Base 5, +2 Voix, +2 Groupe pour affecter les deux yeux de 5 ou 6 personnes)

Phalanges figées, PeCo25, *Vue, Momentané, Individu* : Une personne que vous voyez perd totalement l'usage de ses deux mains. D'ici-là, elle a -5 à toutes ses activités nécessitant l'usage d'au moins une main, et -10 aux activités nécessitant les deux mains, y compris les incantations de sort (à moins de s'abstenir de gestuelle). De plus, c'est une distraction pour ses activités de saison. (Base 5, +3 Vue, +1 puissance pour toucher les deux mains)

Pulsions instables de l'incube, PeCo[Aq]25, *Voix, Momentané, Individu* : Vous maudissez une personne à portée de voix, de sorte que ses humeurs soient dérangées ; à chaque fois qu'elle touche ou voit une personne de l'autre sexe (ce quelles que soient ses préférences sexuelles), elle ressent un désir spontané, incontrôlable et intense ; elle doit réussir un jet de trait de Personnalité Chaste vs. 12+ pour résister à la pulsion du moment et ne pas embrasser, caresser ou s'approcher de la cause de son désarroi. (Base 5, +2 Voix, +1 complexité, +1 Aquam requis pour perturber les humeurs)

Réveil du mutin, Pe[In]Co25, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien mystique ; si elle est endormie au moment où vous manifestez cet effet, votre cible subit une cuisante douleur, assez pour lui faire reprendre conscience (mais pas assez pour lui infliger 1 niveau de Fatigue). (Base 4, +4 Lien mystique, +1 complément Intellego)

Coup de poing préventif, PeCo30, *Voix, Momentané, Individu* : Désignez une personne à portée de voix ; si elle a des intentions belliqueuses ou fourbes à votre rencontre, elle subit un choc équivalent à un coup de poing dans l'estomac, ce qui lui fait recevoir 1 niveau de Fatigue. (Base 10, +2 Voix, +1 complément Intellego, +1 complément Mentem)

Une coupe pour désaltérer Mars, PeCo30, *Voix, Momentané, Individu* : La victime reçoit un déséquilibre grave du sang. Cette maladie se soigne compte à tout point de vue comme une blessure incapacitante. De plus, en raison des risques d'hémorragie, toute autre blessure subie par votre cible est désormais automatiquement aggravée d'un cran. (Base 20, +2 Voix)

Aparté dans l'histoire, PeCo[Vi]35, *Voix, Soleil, Individu* : Vous détruisez la capacité d'une créature féérique à ressentir la réalisation de ses propres pouvoirs. Désormais, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, elle ne sait plus si les pouvoirs ou compétences surnaturelles qu'elle utilise ont réussi

ou échoué (sauf si le résultat est flagrant et peut être déduit par des sens ordinaires tels la vue ou l'ouïe, par exemple). (Base 15, +2 Voix, +2 Soleil ; complément Vim gratuit pour affecter les fées)

Epreuve d'Œdipe, PeCo35, Voix, Diamètre, Individu : Vous rendez temporairement aveugle une cible à portée de voix ; au bout de deux minutes, elle retrouve entièrement la vue. (Base 20, +2 Voix, +1 Diamètre)

Punition du serviteur maladroit, PeCo35, Vue, Momentané, Individu : Vous brisez tous les os de la main d'un personnage dans votre champ de vision. A moins de soins magiques (équivalents à ceux pour soigner une blessure grave) les os réduits en bouillie ne pourront pas se remettre. (Base 20, +3 Vue)

Don de la mortalité, PeCo40, Lien mystique, Momentané, Individu : Vous faites vieillir instantanément de 10 ans une personne avec laquelle vous avez un lien mystique. (Base 15, +4 Lien mystique, +1 puissance)

Soumission instantanée et involontaire, PeCo40, Vue, Momentané, Groupe : Vous brisez les genoux de cinq personnes dans votre champ de vision, les rendant incapables de supporter leur propre poids. Ces fractures guérissent comme des blessures moyennes. (Base 15, +3 Vue, +2 Groupe)

Au royaume des aveugles, PeCo45, Vue, Momentané, Groupe : Vous frappez de cécité jusqu'à 10 personnes dans votre champ de vision. Leur vue peut être soignée avec la même difficulté que pour une blessure grave. (Base 20, +3 Vue, +2 Groupe)

Une escarmouche gagnée d'avance, PeCo50, Vue, Momentané, Groupe : Vous infligez une blessure incapacitante aux personnes dans votre champ de vision ; ce sort peut affecter jusqu'à 100 êtres humains. (Base 20, +3 Vue, +2 Groupe, +2 Taille)

Une chappe de plomb, PeCo50, Vue, Momentané, Groupe : Vous percez les tympan d'une petite armée dans votre champ de vision ; ce sort peut affecter jusqu'à 1000 êtres humains, qui sont désormais complètement sourds. Leur ouïe peut être soignée avec la même difficulté que pour une blessure moyenne. (Base 15, +3 Vue, +2 Groupe, +2 Taille)

REGO CORPUS

Halte-là, ReCo5, Voix, Diamètre, Individu : Désignez une cible à portée de voix, pour qu'elle ne puisse plus bouger ses jambes pendant 2 minutes. Si elle est debout, elle reste ainsi. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Bouche pâteuse, ReCo5, Voix, Diamètre, Individu : Vous rendez une cible incapable d'utiliser sa langue correctement. Elle ajoute -2 à ses totaux basés sur la Com et 1 dé de désastre à toutes ses activités basées sur la parole, pendant 2 minutes. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Fermer l'œil, ReCo5, Voix, Diamètre,
Individu : Vous rendez une cible incapable d'utiliser l'un de ses yeux, dont la paupière se ferme d'elle-même. Elle ajoute -3 à ses jets d'Attention et de Visée, pendant 2 minutes. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Patte folle, ReCo5, Voix, Diamètre,
Individu : Vous rendez une cible incapable de diriger l'un de ses pieds. Elle ajoute -3 à ses totaux basés sur la Vivacité, pendant 2 minutes. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Poignet bloqué, ReCo5, Voix, Diamètre, *Individu* : Vous rendez une cible incapable de pivoter l'un de ses poignets. Elle ajoute -3 à ses totaux basés sur la Dex, pendant 2 minutes. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Torticolis, ReCo5, Voix, Diamètre, *Individu* : Vous rendez une cible incapable de tourner son cou. Elle ajoute -1 à ses totaux de défense et -3 à ses jets d'Attention, pendant 2 minutes. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Un éternuement dramatique, Re[Mu]Co5, Contact Visuel, Diamètre, *Individu* : Une personne dont vous croisez le regard se met à éternuer soudainement et violemment. Toutefois, ce tressaillement est accompagné d'une crise de diarrhée. Les humeurs corporelles produites disparaissent au bout d'un diamètre, mais ce ne sera pas le cas du souvenir de la conversation en cours... (Base 2, +1 Contact Visuel, +1 Diamètre, +1 complément Muto requis ; par Trophallaxis, sur le Discord Ars Magica)

Vol de langue, ReCo5, Toucher, Momentané, *Individu* : Vous contrôlez la langue et la bouche d'une cible que vous touchez ; vous pouvez lui faire dire ce que vous voulez avec sa propre voix, tant que vous vous concentrez. (Base 2, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 sous votre contrôle)

Toux sur commande, ReCo10, Voix, Concentration, *Individu* : Vous faites tousser une personne à portée de voix, jusqu'à ce que vous arrêtiez de vous concentrer. (Base 3, +2 Voix, +1 Concentration)

Mort par décapitation, ReCo10, Voix, Momentané, *Individu* : Vous ordonnez à une cible à portée de voix de se suicider sans délai. La cible peut tenter un jet de Force + Concentration vs. 9 à son prochain round pour résister à ce commandement ; en cas de succès, elle retient son geste mais ne peut rien faire d'autre à son round. Dans le cas contraire, elle s'applique une attaque avec les bonus de son arme, opposée à une Défense de 0. Cet effet marche aussi sur les personnes endormies ou assommées, mais pas sur les animaux. Si votre cible ne tient pas d'arme, rien ne se passe. (Base 4, +2 Voix)

Suis-moi, ReCo10, Contact Visuel, Diamètre, *Individu* : Croisez le regard d'une cible pour qu'elle marche sur vos pas pendant deux minutes, même si elle n'en a aucune envie. (Base 4, +1 Contact Visuel, +1 Diamètre)

Lascivité frénétique, ReCo15, Voix, Diamètre, Groupe : Vous obligez jusqu'à 10 auditeurs à remuer leurs fesses pendant 2mn ; ils ont un malus de -3 à tous leurs jets pour se déplacer, séduire ou danser, et ajoutent 1 dé de désastre à toutes leurs actions. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Ne bougez plus !, ReCo15, Voix, Diamètre, Groupe : Désignez jusqu'à 10 cibles à portée de voix, pour qu'elles ne puissent plus bouger leurs jambes pendant 2 minutes. Si elles étaient debout, elles restent ainsi. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Sentier invisible, ReCo15, Personnel, Momentané, Individu : Vous vous déplacez instantanément dans n'importe quelle direction à 50 pas. (Base 15)

Tremblotte de l'ennemi incapable, ReCo15, Voix, Diamètre, Paire : Les deux mains de votre cible ont des spasmes, lâchant tout ce qu'elles pouvaient tenir. Les spasmes perdurent jusqu'à la fin du sort. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Paire)

A vaincre sans péril, on triomphe sans mourir, ReCo20, Voix, Concentration, Individu : Immobilise totalement une cible à portée de voix, tant que vous vous concentrez ; on peut utiliser ce pouvoir pour exécuter ses proies sans qu'elles puissent se défendre. (Base 5, +2 Voix, +1 Concentration)

Fidèle auxiliaire récalcitrante, ReCo20, Voix, Soleil, Individu : Vous rendez une cible incapable d'utiliser sa main droite. Celle-ci reste figée et tétanisée, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 2, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Silence)

Choix d'un serf servile et sinistre, ReCo25, Toucher, Soleil, Individu : Vous touchez le cadavre d'un être humain et celui-ci s'anime sur votre ordre ; vous pouvez lui donner un ordre simple et bref comme "cherche-moi à manger" ou "porte cette lettre à la ville au bout de cette route" ; il exécutera cette mission jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, après quoi il tombera au sol, inerte. (Base 10, +1 Toucher, +2 Soleil)

Délicieux cadeau d'Idunn, Re[Cr]Co[He]25, Toucher, Momentané, Individu : Vous invoquez dans la paume de votre main une pomme ensorcelée. Quiconque en mange voit son énergie vitale se rediriger vers ses plaies. le pire malus de blessure passe au cran d'en dessous en gravité (une blessure légère est considérée comme totalement guérie), mais le buveur subit en contrepartie un niveau de Fatigue à long terme ; tant qu'il ne s'en repose pas, il ne tire aucun bénéfice d'autres pommes d'Idunn. La pomme disparaît dès qu'on la croque, ou après quelques secondes. L'énergie vitale se réorganise en quelques jours, ce qui rétablit le malus de blessure à son état normal - mais ne restitue pas le niveau de fatigue. (Base 15, +1 Toucher, complément gratuit Creo pour partiellement refermer les plaies, et +1

complément Herbam pour créer le fruit car il a un effet sur le sort en permettant de transmettre le soin à une tierce personne)

Energie décuplée de la potion

magique, ReCo25, *Toucher, Momentané, Groupe* : Vous propulsez à une vitesse inouïe jusqu'à 9 personnes à portée de main autour de vous, les expédiant au hasard dans le ciel, jusqu'à une dizaine de mètres de haut ; quand ils retombent, ils subissent +10 dégâts de chute, à moins qu'ils aient des capacités de vol ou de lévitation. Lorsque le Mage Panoramus de Diedne utilisait ce sort, il s'en servait surtout pour enchanter des outres d'eau ou des marmites, ce qui lui permettait d'obtenir des objets magiques à charge. (Base 10, +1 Toucher, +2 Groupe)

Ficelles de la marionnette,

ReCo25, *Voix, Momentané, Individu* : Déplacez instantanément une personne à portée de voix d'une cinquantaine de pas. (Base 15, +2 Voix)

Le fruit tombé loin de l'arbre,

ReCo25, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous déplacez lentement une créature avec laquelle vous avez un lien mystique. Elle peut se déplacer dans la direction de votre choix, mais si vous ne l'attirez pas à vous, vous n'avez aucune certitude sur ce qu'elle rencontre. Vous devriez convenir avec elle de la position qu'elle occupera quand vous utiliserez cet effet, si vous voulez un résultat garanti. (Base 4, +4 Lien mystique, +1 Concentration)

Promenade dans les trois

dimensions, ReCo25, *Voix, Concentration, Individu* : Permet de déplacer un et un seul corps humain à portée de voix (y compris le sien) dans n'importe quel direction. Tant qu'il se concentre, l'utilisateur de ce pouvoir permet à la cible de marcher sur n'importe quelle surface, voire de marcher en l'air. Tous les mouvements sont réalisés avec aisance et ne provoquent ni inconfort ni difficulté supplémentaire, même si on se retrouve la tête en bas. (Base 5, +2 Voix, +1 Concentration, +1 Complexité)

Réveil de l'ennemi tombé et

converti, ReCo25, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous relevez le cadavre d'un personnage Humain à portée de voix, et vous lui donnez un ordre simple et bref, comme "protège-moi" ou "combats les animaux". Il exécute cet ordre pour deux minutes, puis retombe au sol, inerte. Ce sort ne marche pas sur les cadavres d'ecclésiastiques d'un des trois monothéismes. (Base 10, +2 Voix, +1 Diamètre)

Sache qu'elle est ta place !,

ReCo25, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous tournoyez en déployant votre jambe pour percuter une cible au contact, l'envoyant valser à une cinquantaine de mètres en diagonale ; à moins d'heurter le plafond, elle atteint une vingtaine de mètres de haut puis retombe. Elle atterrit au sol avec fracas, subissant +9 dégâts de chute (dégâts multipliés ou divisés par 2 selon que les parois heurtées sont molles ou dures). (Base

15, +1 Toucher, +1 puissance pour un effet inspiré de Rosario Vampire)

Voix de mégère, ReCo25, *Voix, Soleil, Individu* : Désignez une cible à portée de votre voix, pour qu'elle ne puisse plus parler autrement qu'avec une voix rauque, aride et desséchée. Elle subit un malus de -3 en Com et -3 en Charme, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Silence)

Balance de Tyr, Re[In]Co[Me]30, *Personnel, Momentané, Groupe* : Ce sort met en balance la force magique brute du lanceur de ce sort et d'une cible à portée de voix. Le lanceur compare sa Puissance ou, à défaut, son total de Pénétration + Int + Rego + Mentem, au total équivalent chez son adversaire. Le perdant cherche à se suicider par le moyen le plus rapide. Le vainqueur peut spécifier le moyen s'il le désire, tant que cela prend moins de deux secondes - l'effet du sort s'évanouit passé ce délai. Ce sort est sans effet sur les créatures dénuées d'Intelligence. Le nom de son inventeur a été oublié, mais on suppose qu'il est tombé un jour sur plus fort que lui. (Base 10, +2 Groupe, +1 complément Intellego, +1 complément Mentem)

Regard lubrique du satyre, ReCo30, *Contact Visuel, Soleil, Individu* : La personne qui croise votre regard, quand vous lancez ce sort, est soudain physiquement excitée, ressentant un besoin permanent et intense de sexe. Ce sort perturbe l'équilibre des flux internes du corps, il ne change en rien les sentiments ou les

goûts de sa cible. Cette envie irrépressible dure jusqu'à ce que l'effet prenne fin, ce qui rend les choses particulièrement difficiles pour la cible ou ses éventuels partenaires. Peu importe ce qu'elle fait, la personne choisie ressent toujours cette envie à la même intensité. A la moindre occasion (à chaque rencontre d'une personne du sexe opposé, car le corps n'a que faire des préférences de l'esprit ou de considérations sociales), elle doit faire des jets d'un trait de Personnalité approprié à 9+ pour ne pas céder à ses désirs impérieux. (Base 15, +1 Contact Visuel, +2 Soleil. Ce sort est inspiré par Satyr's stare, par Andrew Mitchell, dans le Wizard's Net Grimoire)

Serrurier sur demande, ReCo30, *Voix, Concentration, Individu* : Ce sort oblige une personne à vous ouvrir une porte, une armoire ou un coffre dont elle possède la clef ou le secret d'ouverture, sauf s'il s'agit d'un mot de passe à donner. Ce sort marche même si l'ouverture requiert des gestes précis, comme chercher la bonne clef sur un trousseau ou rentrer une combinaison exacte, à condition que la cible ait l'habitude d'exécuter ces manoeuvres ; le corps agissant alors par réflexe. L'esprit de votre cible n'est pas affecté, donc elle peut protester à cor et à cri. (Base 10, +2 Voix, +1 Concentration, +1 manipulations complexes)

Vengeance de Gargamus, ReCo30, *Voix, Momentané, Individu* : Déplace en une seconde une cible à portée de voix à 50 pas du sol, puis la propulse ensuite à la même vitesse vers le sol. Son atterrissage fracassant

la réduit en bouillie et cause en général une mort instantanée. Ce sort tire son nom du Mage Gargamus, qui cherchait visiblement à se venger d'un adversaire en lui causant une mort aussi rapide que douloureuse. (Base 15, +2 Voix, +1 effet complémentaire similaire en sens inverse)

Don de la fée sanguinolente, ReCo[Vi]30, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Ce sort oblige une fée (ou une autre créature humanoïde liée à la dimension féérique) qui croise votre regard à s'arracher un membre ou à s'ouvrir le corps pour vous donner un fragment d'elle contenant au moins 1 pion de Vis brut. Ce sort marche aussi sur les créatures qui ne savent pas ce qu'est le vis - elles sentent la source de leur pouvoir par instinct. En plus de vous octroyer une offrande et d'infliger une blessure moyenne, ce sort fait aussi perdre à votre cible 5 points de Puissance Magique. L'ordre est absolu et si ce sort passe la Résistance Magique de votre victime, elle n'a aucun moyen de le contrer. Notez que ce sort ne marche pas contre les animaux féériques. (Base 15, +1 Regard, +1 complément Vim, +1 complexité)

Bouclier d'os, ReCo35, *Voix, Diamètre, Groupe* : Vous arrachez des bras, des jambes et des morceaux d'os aux cadavres à moins de 5 pas, de sorte qu'ils tourbillonnent autour de vous pendant deux minutes. Durant ce laps de temps, ajoutez +6 à votre Défense en mêlée et +3 contre les attaques à distance. (Base 10, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Comme un moucheron écrasé, ReCo35, *Vue, Momentané, Individu* : Une cible humaine dans votre champ de vision est déplacée à une vitesse fulgurante, se changeant en un bolide propulsé vers l'obstacle solide (pierre, mur, palissade...) le plus proche et subit +15 dégâts. Ce sort est sans effet s'il n'y a aucun obstacle à moins de 10 pas de la cible. (Base 15, +3 Vue, +1 violence)

Cage du veneur dimensionnel, Re[In]Co[Vi]40, *Voix, Soleil, Individu* : Vous projetez sur une cible en vue des chaînes nébulaires sorties d'autres dimensions, qui l'entourent et la ligotent avant de l'entraîner vers une prison quantique, hors de l'espace et du temps. A moins de posséder des réflexes fulgurants ou de résister à votre magie, votre cible risque de croupir entre ces maillons indestructibles pendant très longtemps. Vous forcez le basculement de votre cible dans un autre niveau aléatoire de regio, s'il en existe un là où elle se tient. Dans ce cas, elle est retenue par les chaînes et ne peut ni se déplacer, ni faire de gestes, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Si le soleil se couche plus tôt ou plus tard dans ce regio, cela affecte la durée de son emprisonnement. Si aucun regio sous-jacent n'existe, il ne se passe rien. (Base 5 pour immobiliser la cible, +2 Voix, +2 Soleil, +1 effet Rego supplémentaire pour la basculer dans un autre niveau de regio, +1 complément Intellego et +1 complément Vim pour détecter le regio)

Murmure de la licorne,

Re[In]Co40, *Vue, Soleil, Groupe* :

Toutes les femmes qui sont dans votre champ de vision et dont le corps est encore vierge voient leurs pas les conduire irrémédiablement dans votre direction, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. Il peut être intéressant d'utiliser ce sort après avoir amplifié sa propre vision, afin d'en optimiser les effets. (Base 3, +3 Vue, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 Taille, +1 complément Intellego)

Retour au sanctuaire,

ReCo40, *Toucher, Momentané,*

Individu : Vous téléportez

instantanément une personne que vous touchez, l'envoyant dans un lieu avec lequel vous avez un lien mystique. (Base 35, +1 Toucher)

Escorte improvisée de chairs

putréfiées, ReCo45, *Voix, Soleil,*

Groupe : Vous ranimez jusqu'à 10 cadavres à portée de voix. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, ce groupe de cadavres peut suivre un unique ordre bref, lancé au moment de sa réanimation. Ces morts-vivants peuvent se défendre d'eux-mêmes, et font preuve de la même vigueur et vitesse que de leur vivant, bien qu'ils ne se rappellent pas leurs éventuelles compétences martiales. (Base 10, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 énergie correcte)

Note de mort, Re[In]Co[Im]45, *Lien*

mystique, Diamètre, Groupe : Vous prenez le contrôle du corps d'une personne avec laquelle vous avez un lien mystique. Vous lui faites rédiger, si possible, une note de suicide sur le

support disponible le plus proche, puis vous suspendez les battements de son cœur - le tout prend en général moins de deux minutes. Un cœur arrêté ne repart pas de lui-même, ce qui signifie donc pratiquement toujours une mort par arrêt cardiaque. (Base 2, +4 Lien mystique, +1 Diamètre, +2 Groupe pour contrôler les mains, les jambes et le cœur, +1 contrôle des mains pour écrire, +1 arrêt d'un organe invisible de l'extérieur, +1 Intellego pour chercher un support, +1 Imaginem pour voir l'entourage de la cible)

Pieds du pèlerin,

Re[In]Co[Im]45, *Lien mystique, Soleil,*

Partie : Vous obligez les jambes d'une personne avec laquelle vous avez un lien mystique, à la déplacer dans la direction de votre choix, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil.

Tant que dure cet effet, vous pouvez voir et entendre ce qui l'entoure en vous concentrant, ce qui vous permet de lui faire éviter des dangers ou contourner des obstacles. La cible peut choisir d'y résister, si elle est éveillée. Dans ce cas, elle réussit automatiquement à bloquer ses pieds, mais elle ne peut pas se déplacer dans d'autres directions. (Base 4, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +1 Partie, +1 complément Intellego, +1 complément Imaginem)

Stupeur de l'armée de Pharaon,

ReCo45, *Vue, Soleil, Groupe* : Vous

figez jusqu'à 100 personnes dans votre champ de vision. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vos cibles restent aussi immobiles que des statues. Ce sort n'agit que sur leurs corps, si bien qu'elles peuvent

s'énervier, désespérer ou s'épouvanter, mais aucun son ne peut sortir de leur gorge pétrifiée. (Base 5, +3 Vue, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 Taille)

Expédition du messenger fugace,

ReCo50, *Voix, Concentration*,
Individu : Vous téléportez instantanément une personne à portée de voix, l'envoyant dans un lieu avec lequel vous avez un lien mystique. Lorsque vous relâchez votre concentration, elle retrouve sa place originelle. (Base 35, +2 Voix, +1 Concentration)

Serviteur immortel et méphitique,

ReCo50, *Lien mystique, Lune*,
Individu : Vous animez un cadavre avec lequel vous avez un lien mystique, si bien qu'il se déplace et vous obéit jusqu'à la prochaine pleine lune. Vous pouvez lui donner un ordre vague, qu'il s'efforcera de suivre, mais vous ne pouvez changer vos instructions, sauf à relancer ce sort. Pour un cadavre, il fait preuve d'une vigueur et d'une vitesse surprenante. En fait, il fait une sentinelle aussi efficace qu'un serviteur bien vivant. (Base 10, +4 Lien mystique, +3 Lune, +1 vigueur correcte)

Herbam

CREO HERBAM

De quoi monter au créneau,

CrHe5, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez un rouleau d'une trentaine de mètres de corde de chanvre, qui dure jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil)

Ephémère signe d'attention,

CrHe5, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous faites apparaître une rose unique, à l'endroit de votre choix, pourvu que vous ayez un lien mystique avec ; la fleur disparaît au bout de deux secondes. Ce sort peut servir de message convenu entre personnes prévenues, ou de délicate attention. (Base 1, +4 Lien mystique)

Je les ai créées pour vous,

CrHe[Im]5, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez un bouquet de fleurs, qui durent jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil ; elles ont de vives couleurs et dégagent un parfum ravissant. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 complément Imaginem)

Sentier de la nymphe bucolique,

CrHe5, *Toucher, Concentration, Groupe* : Vous créez spontanément des fleurs autour de vous, qui sortent du sol à mesure que vous marchez. Les fleurs disparaissent dès que vous relâchez votre attention. (Base 1, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 Groupe)

Soupçon de romance,

CrHe5, *Voix, Soleil, Individu* : Vous projetez une rose au parfum entêtant droit sur une cible à portée de voix. Elle répand sur elle un parfum entêtant et puissant qui l'imprègne jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 1, +2 Voix, +2 Soleil, l'effet de parfum est surtout cosmétique)

Baies mortelles,

CrHe10, *Toucher, Soleil, Groupe* : Vous créez une grosse poignée de baies de belladone, de petites baies noires et juteuses légèrement sucrées. Ecrasées et

appliquées sur les yeux, elles peuvent dilater les rétines, ce qui donne en général +1 aux jets de Charme (déjà la bonne société à Rome considérait les regards profonds et sombres comme irrésistibles, et cette tendance n'a jamais disparu totalement). Si elles sont ingérées, elles causent des vertiges, des hallucinations et le coma, ce qui peut être traité comme une blessure incapacitante. Les personnages qui réussissent un jet d'Int + Artisanat : Herboristerie vs. 9+ reconnaissent ces fruits mortels. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe)

Bouclier-dragon,

CrHe[Te]10, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez un bouclier en bois durci au feu, fait de marqueterie sculptée et imbriquée imitant la tête écailleuse d'un dragon. Léger et solide, il ajoute +3 aux totaux de Défense et résiste à tous les dégâts (sauf magiques) y compris aux flammes, mais il disparaît au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 complément Terram pour la dureté)

Corbeille de fruits sans énergie,

CrHe10, *Toucher, Soleil, Groupe* : Vous créez une dizaine de fruits à un endroit touché par votre main. Ces fruits disparaissent au prochain coucher ou lever du soleil, et procurent l'illusion de la satiété. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe)

Prenez ces épées et ces boucliers,

CrHe10, *Toucher, Diamètre, Groupe* : Vous créez une dizaine d'épées et de boucliers en bois, qui disparaissent au

bout de deux minutes. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Racines, CrHe10, Voix, Diamètre,

Groupe : Vous faites pousser des lianes et du lierre le long des jambes d'une cible. Si vous réussissez votre jet de Visée, votre victime doit réussir un jet de dé de tension + For vs. 12+ pour se dégager. (Base 1, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Ravissement du jardin des

Hespérides, CrHe10, Toucher,

Diamètre, Individu : Vous posez la main sur une branche d'arbre pour y cueillir une pomme ; le fruit a la peau dorée, sa chair est juteuse et son parfum délicieusement sucré. Si elle n'est pas consommée dans les deux minutes, elle disparaît. Une personne qui mange de ce fruit n'aura probablement plus aucun plaisir avec d'autres desserts. (Base 1, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 couleur dorée, +1 puissance, +1 complément Imaginem)

Statue sylvestre, CrHe10, Toucher,

Soleil, Individu : Vous créez à l'endroit de votre choix, à 50 pas, une large sculpture de bois de 2 mètres de haut, représentant la divinité, la personne ou la créature de votre choix, et qui disparaît au prochain coucher ou lever de soleil. Vous pouvez vous en servir comme obstacle ou couvert, ou même comme diversion. (Base 2, +2 Voix, +2 Soleil)

Tomber dans les pommes,

CrHe10, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous créez une centaine de pommes pas mûres, aussi dures que des pierres, à l'emplacement de votre choix à portée de voix. Vous pouvez les faire

tomber sur une cible vivante, ou un groupe de personnes resserrées. Les personnes couvertes de fruits doivent alors réussir un jet de dé de tension + Ene vs. 9+. En cas d'échec, elles perdent connaissance, assommée par la grêle de fruits ; considérez qu'elles reçoivent assez de niveaux de Fatigue pour s'évanouir. (Base 1, +2 Voix, +2 Groupe, +1 Taille)

Tout de bois vêtu, CrHe10, Voix, Diamètre, Individu : Vous devez viser une cible quand vous lancez ce sort. Si vous réussissez, vous l'emprisonnez dans une statue de bois qui épouse sa silhouette. La cible peut respirer, mais ni bouger, ni agir. (Base 3, +2 Voix, +1 Diamètre)

Carquois d'amazone, CrHe15, Toucher, Soleil, Groupe : Vous faites apparaître dans vos mains un arc court et une dizaine de flèches en bois à pointe taillée, rangées dans un carquois en écorce de bouleau. L'arme et ses munitions disparaissent au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe)

Codex aux lettres vertes, CrHe15, Toucher, Lune, Individu : Vous créez un livre à couverture en écorce de bois souple, aux pages de papyri et aux lettres écrites à l'encre végétale. Vous pouvez y inscrire quelques phrases improvisées, ou vos connaissances basiques sur un sujet, dans une langue que vous connaissez. Le livre disparaît à la prochaine pleine lune. (Base 2, +1 Toucher, +3 Lune, +1 manufacturé)

Commodités de la conversation, CrHe15, Toucher, Soleil, Groupe : Vous faites apparaître devant vous une table en bois et une dizaine de chaises, qui disparaissent au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe)

Dryade servile, Cr[Re]He15, Voix, Diamètre, Individu : Vous créez une femme-plante capable de se mouvoir avec lenteur, dépendante de votre volonté et entièrement à votre service. Votre créature végétale disparaît si elle s'éloigne de plus de 50 pas, ou au bout de 2 minutes. (Base 3, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 complément Rego)

Figurines sentinelles, Cr[In]He15, Toucher, Soleil, Individu : Vous créez une dizaine de petites statuettes en bois. A tout moment, vous pouvez vous recueillir pour voir ces statuettes dans votre esprit, ainsi que tout ce qui se trouve dans leur entourage immédiat ; pour cela, vous devez réussir un jet de Per + Finesse vs. 9+. Les figurines disparaissent au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 complexité, +1 complément Intellego)

Fouet de lianes, Cr[Re]He15, Voix, Concentration, Individu : Fait pousser six mètres de vigne à partir d'une de vos épaules, la liane s'enroulant autour de votre bras et se déployant à votre guise au-delà. La vigne est extrêmement résistante, aussi dure que de l'acier, ce qui permet de s'en servir comme d'un fouet, si vous parvenez à viser votre cible. Si vous touchez un ennemi, il ne peut bénéficier de sa Résistance Magique. (Base 1, +2 Voix,

+1 Concentration, +2 vraiment pas naturel, +1 Complément Rego)

Éveil de la verte ambassadrice, Cr[In]He[Me]20, *Toucher, Lune, Individu* : Vous créez une nymphe de forme humanoïde, parfaitement capable de parler et répondre à toutes les personnes qui lui adressent la parole. Elle reste matérialisée jusqu'à la prochaine pleine lune, et puisqu'elle est issue de la végétation proche, elle a une connaissance parfaite des besoins et problèmes de la flore locale. (Base 1, +1 Toucher, +3 Lune, +1 complément Intellego, +1 complément Mentem, +1 complexité)

Petit jardin secret, CrHe20, *Toucher, Soleil, Groupe* : Vous faites sortir du sol un parterre de plantes, de bosquets odorants et de fleurs colorées ; vous pouvez choisir des essences et des variétés précises. Vous pouvez utiliser ce sort sur n'importe quel terrain, y compris la pierre, le sable ou à l'étage d'une tour. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 complexité, +1 marche sur un sol stérile)

Quatre murs, CrHe20, *Toucher, Lune, Structure* : Vous créez devant vous un cabanon en bois composé d'une pièce unique, ou bien vous ajoutez une pièce en bois à une maison, avec porte et fenêtres à volets si vous le souhaitez. Il disparaît à la prochaine pleine lune. (Base 2, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Pièce)

Barbacane pour le château assiégé, CrHe25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez devant l'entrée d'un château une muraille défensive sinueuse, faite de palissades de bois

vivant. Tout assaillant qui tente de la traverser doit y passer trois rounds, que ce soit en la contournant, en la brisant ou en l'escaladant. Tout personnage dans la barbacane accorde aux jets d'attaque contre lui un bonus de +3. La barbacane disparaît au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Taille)

Don de la douce dame, CrHe[Me]25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez, sans prononcer la moindre parole, une écharpe de soie dans laquelle vous tissez une puissante magie ; la prochaine personne qui la touche se sent investie du devoir de vous rendre fier d'elle. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, elle n'entreprend que des actions qu'elle juge pouvoir vous satisfaire, et elle le fait au-delà de ses capacités. Si votre champion lâche ou abandonne l'écharpe, cela ne met pas un terme à sa résolution, mais elle voudra probablement la ramasser à tout prix. Au prochain coucher ou lever de soleil, l'écharpe et ses effets disparaissent pour de bon. Ce sort marche sur n'importe quelle cible, et vous pouvez le lancer même si vous êtes un homme, en dépit de son nom. Un Mage peut facilement utiliser ce sort au milieu d'un tournoi ou devant des témoins, grâce à son exécution discrète ; il tissera dans l'écharpe des motifs rappelant son sceau magique. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 effet puissant, +2 silencieux, +1 complément Mentem)

Gardien du jardin d'Eden,

CrHe[AuAq]25, *Rituel, Toucher, Momentané, Groupe* : Vous préservez toutes les plantes d'un jardin des vermines, insectes, rongeurs et besoins en nutriments, et des maladies liées aux problèmes de cet ordre. Ce sort n'empêche pas la sécheresse et les inondations de frapper le pays, mais il garantit que les plantes ciblées n'en subissent aucun désavantage. Il peut protéger un enclos, un jardin ou un petit parc d'une centaine d'arbres. (Base 1, +1 Toucher, +2 Groupe, +1 Taille de groupe, +2 Taille des plantes, +1 Complément Auram, +1 Complément Aquam)

Maillet d'appoint pour pervers

vieux, Cr[Re]He25, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous créez dans votre main un énorme marteau en bois de plusieurs tonnes. Cette arme ne pèse rien et peut frapper avec une vitesse prodigieuse car elle est soutenue par magie, et ne requiert donc pas de force particulière ; résolvez immédiatement une attaque gratuite contre un adversaire au corps-à-corps avec le profil d'un marteau de guerre, comme si vous aviez une force de +5. La Mage Laura de Mercere encastre ses cibles dans le sol ou dans les murs en produisant des fissures en étoile dans le crépis ou dans le dallage. (Base 2, +1 Toucher, +5 intensité, +1 complément Rego)

Muraille de bois infranchissable,

CrHe25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez devant votre main un mur épais de bois noir et impénétrable, d'environ cinq mètres de haut, trois mètres de largeur et deux mètres

d'épaisseur. Il peut complètement obstruer un passage. Il ne peut être détruit qu'avec des engins de siège, ou avec une flamme particulièrement violente ; sinon, il disparaît au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Taille)

Vogue la galère, CrHe25, *Toucher,*

Soleil, Structure : Vous créez devant vous une galère en bois, avec trois rangs de rames et un rostre en bois d'ébène robuste. Ce bateau de guerre disparaît quand vient l'aurore ou le crépuscule. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Structure, +1 complexité)

Bateau à voile, CrHe30, *Toucher,*

Lune, Structure : Vous créez devant vous une nef en bois, avec toiles en lin et cordages de chanvre. Ce bateau rapide disparaît à la prochaine pleine lune. (Base 2, +1 Toucher, +3 Lune, +3 Structure, +1 complexité)

Festin illusoire, CrHe30, *Lien*

mystique, Soleil, Pièce : Vous remplissez une pièce avec laquelle vous avez un lien mystique de victuailles à base de plantes : sorbets, compotes, assiettes de haricots et autres soupes de potiron la remplissent, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. Tous ces mets procurent une fausse sensation de satiété. (Base 2, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +2 Pièce)

Motte castrale, CrHe30, *Toucher,*

Lune, Structure : Vous créez devant vous un avant-poste en bois, comme une grande cabane, une tour de guet ou une petite maison fortifiée d'une palissade. Il disparaît à la prochaine

pleine lune. (Base 2, +1 Toucher, +3 Lune, +3 Structure)

Anéantissement des vœux des

assiégeants, CrHe35, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous restaurez et réparez un objet fait de bois, qui se retrouve intact jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. Ce sort est assez puissant pour cibler une porte, une palissade ou pont-levis. (Base 15, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Taille)

De quoi déchaîner les enfers,

CrHe35, *Toucher, Lune, Groupe* : Fait apparaître dix puissants trébuchets harnachés d'épaisses cordes de chanvre, prêts à tirer, si ce n'est qu'il faut les alimenter en projectiles, et les faire manœuvrer avec des ingénieurs compétents. Un trébuchet propulse en général des rochers pouvant peser jusqu'à 20 à 140kg, jusqu'à une distance de 200 à 450m. Chaque trébuchet nécessite environ 40 à 60 servants. Lorsque Lasallus de Bjornaer invoque ces armes de siège, chacune est décorée d'une tête d'ours sculptée dans le bois du contrepoids. (Base 1, +1 Toucher, +3 Lunaïson, +2 Groupe, +2 produit manufacturé, +2 taille)

Une forteresse en chêne,

Cr[Mu]He[Te]40, *Rituel, Toucher, Momentané, Individu* : Ce rituel est lancé sur un gland et le fait grandir en quelques secondes, jusqu'à sa taille maximale (environ 80 pieds). L'arbre est vivant mais est aménagé avec des escaliers et des chambres, munies, d'un sol en roche et de cheminées en pierre (capables d'abriter un foyer sans risque d'incendie). Décidez du nombre et de la forme des pièces quand vous lancez

ce sort. Si l'arbre meurt, la forteresse est toujours là, elle est simplement dans un arbre mort. (Base 3, +1 Toucher, +3 Taille, +3 complexité, +1 prérequis Terram, +1 prérequis Muto ; Magi of Hermes, p.39)

Armure du druide, CrHe40, *Toucher,*

Lune, Individu : Vous créez une cotte de mailles faite de morceaux d'écorce ajustés, aussi résistants que de l'acier. L'armure est parfaitement ajustée à votre taille et à vos mensurations, et elle est décorée de lianes, de fleurs et de feuilles imputrescibles, qui lui confèrent une grande beauté. (Base 3, +1 Toucher, +3 Lune, +2 produits manufacturés, +1 résistant comme le fer, +1 complexité, +1 beauté)

Venue du chevalier vert,

Cr[Mu]He[ImMe]40, *Rituel, Toucher, Momentané, Individu* : Vous créez un petit arbre vivant, avec la silhouette approximative d'un être humain de Taille égale (+1), d'allure robuste, la peau d'un brun écorce et revêtu d'une armure, d'une épée longue, de cheveux et d'une barbe faits de feuilles et de fleurs. L'épée longue et la cotte de mailles comptent comme leurs équivalents vulgaires, bien qu'elles ne puissent être réparées par des travaux de forge. La plante et tout son équipement résistent aussi bien au feu que du métal, c'est-à-dire bien plus longtemps que des végétaux ordinaires. Cette plante a un intellect développé, ce qui lui permet de réagir efficacement aux paroles et gestes alentour. Le chevalier est dévoué corps et âme au lanceur de sort, et se tient prêt à le servir de jour comme de nuit selon son bon plaisir. Le chevalier lui-

même est du sexe de la plante choisie (homme, femme ou hermaphrodite). (Base 4, +1 Toucher, +2 Taille, +1 résiste au feu comme du métal, +1 arme efficace, +1 armure efficace, +1 fidélité, +1 intelligence développée, Compléments Mentem et Imaginem requis donc gratuit)

Poussée de croissance de Pomone,

CrHe45, Voix, Diamètre, Individu : Fait pousser en deux minutes, jusqu'à pleine maturité, n'importe laquelle des graines ou plantes à portée de voix. Pomone, nymphe d'une remarquable beauté, est la divinité des fruits dans la mythologie romaine. Elle déteste la nature sauvage et lui préfère les jardins soigneusement entretenus. (Base 30, +2 Voix, +1 Diamètre)

Refuge des brigands, CrHe45, Voix, Lune, Groupe : Vous créez un bosquet d'arbres autour de vous. Le petit bois est constitué d'une trentaine d'arbres de grosse taille, et d'un sous-bois épais de taillis, de buissons et d'arbustes. Cette petite forêt disparaît à la prochaine pleine lune. Si vous lancez ce sort dans une forêt, la végétation sera particulièrement inextricable ; dans une ville, tous ces arbres vont poser quelques désagréments, et s'ils disparaîtront, les fenêtres brisées par les branches et les fondations retournées par leurs racines ne seront pas réparées. Aucun Mage n'a essayé de lancer ce sort en haute mer, de peur de couler son navire. (Base 1, +2 Voix, +3 Lunaison, +2 Groupe, +3 Taille, +1 sous-bois, +1 poussée forcée)

Véritable banquet de roi,

Cr[Mu]He[AnMe]45, Toucher, Soleil, Pièce : Vous couvrez toutes les tables d'une pièce ou d'un grand hall de mets délicats, de vins liquoreux et de gâteaux délicieux. Par exemple, des faisans farcis, des sauces épaisses, des sangliers rôtis côtoient des salades fraîches aux pignons de pin, des cornes de cervoises pétillantes et des cakes au miel et aux fruits confits. Vos préférences culinaires peuvent influencer les plats confectionnés, mais dans tous les cas, les participants au banquet s'en souviendront un moment - peut-être jusqu'à la fin de leurs jours. Notez que ces mets disparaissent au prochain coucher ou lever de soleil, ce sort est donc souvent lancé juste après le crépuscule. Les plats ne contiennent pas de calorie mais apaisent temporairement la faim, et ces breuvages ne font que simuler les effets de l'alcool - les convives auront très faim à l'heure du prochain repas, mais n'auront aucune gueule de bois. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Pièce, +1 Taille, +2 produits traités et préparés, +2 complexité, complément Animal requis donc gratuit, +1 complément Muto et +1 complément Mentem pour neutraliser la faim et simuler l'alcoolisme)

Roi de la forêt imprévisible,

CrHe50, Vue, Concentration, Individu : Vous faites pousser un chêne gigantesque, d'environ 50 mètres de haut et quinze mètres de diamètre, dans votre champ de vision. Vous pouvez désigner un emplacement précis en faisant un jet de Visée. Ses racines et ses branches s'étendent ensuite dans toutes les directions à la

fois, sans que vous puissiez les contrôler, en brisant n'importe quel obstacle : remparts, murs, vitraux, acier, tout est transpercé. L'arbre disparaît lorsque vous cessez de vous concentrer, mais pas les brèches, fissures et autres dégâts causés, et les bâtiments qu'il a percés ou éventrés risquent de s'effondrer. Les rares fois où ce sort a été utilisé, les Mages se tenaient à distance respectable de leur cible pour ne pas être blessés. (Base +3 Vue, +1 Concentration, +6 Taille, +4 puissance des racines)

Gardien impérissable de la forêt,
Cr[Re]He[IgVi]50, *Toucher, Lune, Individu* : Vous créez une plante animée magique (de Taille +2 maximum) qui peut désormais se déplacer et agir en parfaite autonomie, bien qu'elle reste entièrement soumise à vos ordres. Elle se déplace avec la même rapidité et agilité qu'un être Humain, et elle est immunisée aux flammes. (Base 1, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Taille, +1 ordres complexes, +1 rapidité, +1 complément Rego pour effet de protection, +1 complément Vim pour effet magique, +1 complément Ignem pour protection des flammes, +2 Puissance magique 10)

Kyrielle de lutins des bois facétieux,
CrHe50, *Lien mystique, Lune, Groupe* : Vous créez une nuée de petites créatures végétales semblables à des brindilles vivantes ou des phasmes, qui apparaissent dans un lieu avec lequel vous avez un lien mystique. Ces créatures se cachent et se montrent au hasard, renversant les objets, volant tout ce qu'ils peuvent, chatouillant les gens et causant mille

autres embêtements. Selon les cas, cela peut perturber les activités de laboratoire ou constituer une distraction pour une saison entière. (Base 1, +4 Lien mystique, +3 Lunaïson, +2 Groupe, +2 peuvent bouger, +1 vitesse de déplacement, +1 conscience sommaire)

INTELLEGO HERBAM

Savoir botanique, InHe5, *Voix, Momentané, Individu* : Vous analysez et étudiez une créature associée à Herbam qui entend votre voix ; si ce sort passe sa Résistance Magique, vous apprenez une information de votre choix, tirée de sa fiche de PNJ. (Base 3, +2 Voix)

Portrait de l'artisan,
InHe[Im]5, *Voix, Momentané, Individu* : Vous percevez le visage exacte de l'artisan qui a créé un objet en bois de votre choix, à portée de voix. (Base 3, +2 Voix, complément Imaginem requis donc gratuit)

Recherche de la graine,
InHe[Vi]5, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous apprenez si un objet végétal que vous touchez contient du Vis, et si oui vous sentez s'il appartient à la dimension magique ou non. (Base 3, +1 Toucher, +1 détection de la dimension en plus du vis, complément Vim requis)

Médecin des plantes,
InHe10, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous découvrez instantanément si la plante touchée souffre d'une maladie, d'un poison ou de toute autre affliction vulgaire et si oui, vous savez lequel. La détection de

problèmes d'origine magique requiert de la magie InVi bien plus puissante que ce sort. Ce sort peut cibler n'importe quelle plante, jusqu'à un arbre de taille moyenne. (Base 3, +1 Toucher, +2 Taille)

Vérifier les verrous, InHe10, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous vérifiez instantanément si une porte en bois, avec laquelle vous avez une connexion arcanique, est ouverte ou fermée. (Base 2, +4 Connexion arcanique)

Des racines aux branches, InHe15, *Personnel, Momentané, Vue* : Vous étudiez un tableau, une statue d'ébène, ou toute autre oeuvre faite avec des pigments ou en bois ; vous détectez instantanément les imperfections, fissures, problèmes d'équilibre, de proportion ou de perspective, et tout défaut qui pourrait la rendre laide. Vous avez +3 aux jets pour l'acheter, la vendre ou la monnayer. (Base 3, +4 Vue)

Oeil du tigre, InHe15, *Personnel, Soleil, Vue* : Vous pouvez voir à travers la plus épaisse des végétations, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 1, +2 Soleil, +4 Vue)

Reconnaître l'arbre enchanté, InHe[Vi]15, *Voix, Momentané, Individu* : Vous ciblez un arbre à portée de voix et déterminez s'il est aligné sur l'une des dimensions surnaturelle ; si c'est le cas, vous voyez votre sceau luire sur son écorce. S'il a une Résistance magique, vous n'avez pas besoin de la traverser. (Base 4, +2 Voix, +1 Taille, complément Vim requis)

Tri du botaniste, In[Re]He15, *Voix, Momentané, Pièce* : Vous identifiez et répartissez en tas et en regroupement toutes les plantes et produits végétaux présents dans une pièce dans laquelle vous vous tenez, selon leurs degrés de toxicité ou leurs propriétés médicinales. (Base 4, +1 Toucher, +2 Pièce, complément Rego requis donc gratuit)

Appel du bâton, InHe20, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Choisissez un objet en bois avec lequel vous avez un lien mystique. Tant que vous vous concentrez, vous savez dans quelle direction il se trouve. (Base 2, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +1 bois mort)

Retrouver le coffret emprunté, InHe20, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous détectez où se trouve un objet de nature végétale, avec lequel vous avez une connexion arcanique. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, vous savez dans quelle direction est le lieu où il est déposé. (Base 2, +4 Connexion arcanique, +2 Soleil)

Dialogue avec le jardin, InHe25, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous touchez une plante et pouvez alors communiquer avec elle. Ce sort ne marche que sur les plantes basses, les buissons ou les arbustes. (Base 15, +1 Toucher, +1 Concentration)

Mon jardin bien-aimé, InHe25, *Lien mystique, Momentané, Pièce* : Vous apprenez instantanément dans quel état exact se trouve un jardin avec lequel vous avez une connexion arcanique :

s'il a plu récemment, s'il est bien entretenu ou s'il a été saccagé. Vous avez des renseignements sur l'état des plantes, mais seulement des informations indirectes sur les événements passés. (Base 3, +4 Lien mystique, +2 Pièce)

Sagesse du chêne, InHe25, *Toucher*, *Concentration*, *Individu* : Vous ciblez un arbre à portée de voix et puisez dans son savoir à grande vitesse, à la recherche d'une information précise ; vous pouvez immédiatement faire un jet en vous basant sur une de ses compétences à la place de la vôtre ; si ce n'est pas un arbre éveillé, ou s'il n'a pas de liste de compétences (par exemple si c'est une créature féérique), vous ne tirez aucun bénéfice de cette communion ; s'il dispose d'une Résistance magique, vous devez la passer pour avoir accès à sa mémoire. (Base 5, +1 Toucher, +1 Taille, +1 effet puissant, +1 lecture accélérée)

Qui a volé ma cassette ?, InHe25, *Lien mystique*, *Momentané*, *Individu* : Vous détectez où se trouve un objet de nature végétale, avec lequel vous avez une connexion arcanique. Vous savez dans quelle direction il est, et avez une image mentale temporaire de la dernière personne qui l'a touché. Certains mages qui tiennent beaucoup à leurs livres les offrent dans de petits boîtiers en bois, dont ils gardent les copeaux ou les outils qui l'ont sculpté. (Base 5, +4 Connexion arcanique)

Regard de la forêt enchantée, InHe30, *Vue*, *Soleil*, *Individu* : Vous pouvez détecter la présence de

créatures surnaturelles associées à la Forme Herbam, dans votre champ de vision, et jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. Vous devez passer leur Résistance magique pour les repérer. (Base 5, +3 Vue, +2 Soleil)

Dialogue avec les miniatures, InHe30, *Toucher*, *Concentration*, *Partie* : Vous pouvez parler avec les personnages représentés dans un livre, dans une tapisserie ou dans n'importe quel objet fait de fibres végétales ou peint de pigments à base de plante. Rappelez-vous que vous dialoguez avec les dessins ou les portraits, pas avec les personnages qui sont figurés. (Base 15, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 Partie)

Oeil de Joseph, InHe35, *Voix*, *Momentané*, *Structure* : Vous percevez et identifiez l'état de la charpente, des fondations et de la structure en bois d'un bâtiment à portée de voix ; avec cette connaissance, vous détectez la présence de termites, d'infiltration, de fissures, vous savez où consolider le tout, ou bien où frapper avec une sape, une arme de siège ou un bélier. Ce sort est sans effet sur un édifice dépourvue de matières végétales. Le père du Christ, Joseph, était un charpentier travailleur, d'où le nom de ce sort. (Base 4, +3 Voix, +3 Structure,)

Conciliabule des campanules, InHe40, *Toucher*, *Concentration*, *Pièce* : Vous dialoguez avec toutes les plantes d'une pièce où vous vous trouvez, discutant avec elle des sujets qui vous intéressent. Cette conversation silencieuse ressemble au bruissement du vent dans les feuilles

des arbres. La conversation est accélérée magiquement, si bien que la lenteur des réponses est amoindrie.
(Base 15, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 Pièce, +1 puissance)

Communion du druide, InHe40, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous pouvez converser avec n'importe quel arbre pour lequel vous avez un Lien mystique. (Base 15, +4 Lien mystique, +1 Concentration)

Confidence du vieux chêne, InHe45, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous pouvez consulter la mémoire d'un arbre avec lequel vous avez un lien mystique, vérifiant ou observant n'importe quel souvenir ou événement dont il a pu être témoin. Vous devez préciser la date ou les circonstances que vous souhaitez observer, au moment où vous lancez ce sort, et il ne marche que sur les arbustes ; en outre, si l'arbre choisi a une Résistance magique, il vous faudra la franchir si vous voulez le sonder sans son accord. (Base 25, +4 Lien mystique)

Sentier doré du vagabond, InHe45, *Voix, Concentration, Groupe* : Vous ciblez les arbres proches de vous (une centaine maximum) et déterminez auprès desquels de ces arbres est passée la dernière personne à avoir traversé ces bois. Tant que vous vous concentrez, le parcours qu'elle a suivi scintille, comme saupoudré de poussière dorée. Si ce passage remonte à plus d'un mois, vous ne voyez rien. (Base 5, +2 Voix, +1 Concentration, +2 Groupe, +2 Taille pour cibler des

arbres et augmenter la quantité d'individus, +1 information du passé)

Fleurs sentinelles, InHe50, *Lien mystique, Concentration, Groupe* : Vous dialoguez avec toutes les plantes d'un jardin avec lequel vous avez une connection arcanique, discutant avec elle des sujets qui vous intéressent. Cette conversation silencieuse ressemble au bruissement du vent dans les feuilles des arbres. (Base 15, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +2 Groupe)

Oracle de la forêt, InHe50, *Lien mystique, Concentration, Groupe* : Vous pouvez communiquer avec une dizaine d'arbres au choix parmi ceux d'une forêt avec laquelle vous avez un lien mystique, en alternant d'un arbre à l'autre au gré de la conversation. (Base 15, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +2 Groupe)

MUTO HERBAM

Défense du druide, MuHe5, *Toucher, Diamètre, Individu* : Un bâton que vous tenez en main se couvre de fourches et ajoute +4 à vos scores de Défense pendant 2 minutes. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Passer le portail inflexible, MuHe5, *Toucher, Diamètre, Individu* : Le bois d'une porte devient pliable, permettant au Mage de la tordre pour l'ouvrir, sans se préoccuper des barreaux et des barres. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Tendre la perche, MuHe5, *Toucher*, *Momentané*, *Individu* : Vous allongez considérablement un bâton en bois que vous tenez en main, l'envoyant heurter la tête d'une personne à moins de cinq pas ; faites un jet de Visée. Si réussi, la perche l'estourbit, ce qui lui inflige 1 niveau de Fatigue. La perche retrouve sa longueur normale sitôt après. (Base 3, +1 Toucher, +1 puissance)

Besoin de l'artisan, MuHe10, *Toucher*, *Diamètre*, *Individu* : Vous changez pendant deux minutes la forme et l'aspect d'un objet en bois, ce qui vous permet d'avoir l'outil de votre choix à portée de main ; vous pouvez ainsi changer une baguette en fusain, en pieu, en cale ou en maillet. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 adapté au besoin)

Réponse verte, Mu[In]He[Me]10, *Toucher*, *Momentané*, *Individu* : Vous éveillez l'esprit d'une plante que vous touchez, pour lui poser une unique question dont vous pouvez entendre la réponse dans votre tête. Ce sort évite les longues conversations avec les esprits végétatifs. Les plantes n'aiment guère être brusquées de la sorte, et leur réponse est souvent verte, d'où le nom de ce sort. (Base 4, +1 Toucher, +1 complément Intellego, complément Mentem gratuit car requis)

Contrôle des entrées, MuHe15, *Toucher*, *Soleil*, *Individu* : Touchez une porte ou une fenêtre en bois, pour l'obliger à s'ouvrir ou pour la fermer avec des planches, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Ce sort marche sur les pont-levis et les

grands portails, mais ni sur les grilles de fer ni les hermes. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Taille)

Serviteur verdoyant, MuHe[ImMe]15, *Toucher*, *Soleil*, *Individu* : Vous changez une plante vivante en un être humain ordinaire, bien qu'il soit d'un brun écorce et que ses vêtements, cheveux et poils soient des feuilles de teintes vertes différentes. Cette plante a un intellect limité tant que dure ce sort, ce qui lui permet de réagir un minimum aux paroles et gestes alentour. Il ne vous obéit pas forcément. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, Compléments Mentem et Imaginem requis donc gratuit)

Sculpture sur bois, MuHe15, *Toucher*, *Soleil*, *Individu* : Touchez une plante, pour l'obliger à se déformer et à prendre l'apparence de votre choix, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Ce sort marche sur n'importe quelle plante, sauf les très grands arbres. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Taille)

Collecte providentielle, MuHe20, *Toucher*, *Soleil*, *Partie* : Vous changez une branche d'une plante ou un morceau de bois mort en une pile de délicieux fruits de la région ; vous pouvez cibler un arbuste, une souche ou un fagot de bois, et vous récoltez de quoi remplir un panier. Les fruits sont comestibles et savoureux, à moins d'attendre la prochaine aube ou crépuscule où ils retrouveront leur apparence primitive. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie, +1 Taille)

Embrassement de la vêtue,

MuHe[Ig]20, *Voix, Concentration, Partie* : Vous changez les vêtements d'une cible en feu, ce qui lui inflige des dégâts à chaque tour, tant que vous vous concentrez. Notez que les habits réapparaissent ensuite, mais que le feu a pu réduire en cendres leur propriétaire, ou se propager à d'autres éléments inflammables. (Base 4, +2 Voix, +1 Concentration, +1 Partie, complément Ignem requis donc gratuit)

Eveil de la sentinelle de bois,

MuHe20, *Toucher, Momentané, Partie* : Un arbre dont vous touchez le tronc abat soudainement toutes ses branches vers une personne sous sa ramure. Ce personnage doit réussir un jet de dé de tension + Attention + Per vs. 15 pour ne pas être renversé en subissant +5 dégâts. Ce sort peut cibler n'importe quel arbre de taille ordinaire et il reprend sa silhouette habituelle aussitôt après. (Base 5, +1 Toucher, +1 Partie, +1 Taille)

Libération de la nymphe,

MuHe[Co]20, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous changez une plante ou une créature Herbam à portée de main en un être humain, bien qu'elle garde son esprit végétatif. Elle retrouve sa forme normale quand revient l'aube ou le crépuscule. Elle mettra sûrement un certain temps à se faire aux aptitudes qui sont nouvelles pour elle, comme crier, marcher ou saisir des objets. Votre cible garde sa Taille originelle, mais vous ne pouvez pas désigner une cible plus haute qu'un grand arbre (Taille+2). Dans la mythologie grecque, beaucoup de nymphes se sont

changées en plantes. Ce sort fait l'effet inverse, d'où son nom. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Taille max passée à +2, +1 changé en autre chose qu'une plante, complément Corpus requis)

Eveil de la colère du bosquet,

MuHe25, *Toucher, Momentané, Groupe* : Un groupe d'arbres dont vous touchez un des troncs abat soudainement toutes ses branches vers le sol. Tout personnage se tenant sous leurs ramures doit réussir un jet de dé de tension + Attention + Per vs. 15 pour ne pas être renversé en subissant +5 dégâts. Ce sort peut cibler n'importe quel arbre de taille ordinaire, mais pas plus de dix à la fois. Aussitôt après, chaque plante reprend sa silhouette habituelle. (Base 5, +1 Toucher, +2 Groupe, +1 Taille)

Mémoire de marqueterie ciselée,

MuHe25, *Toucher, Lune, Partie* : Vous changez un sol en un parquet marqueté représentant un objet, un lieu ou une personne dont vous avez souvenir. Ce plancher couvre le sol à environ 3 pas alentour et peut servir de Lien mystique avec ce qu'il représente. (Base 3, +1 Toucher, +3 Lunaïson, +1 Partie, +1 complexité)

Carrosse de la fée marieuse,

MuHe25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous changez une citrouille ou tout autre fruit ou légume en un carrosse pouvant transporter une dizaine de personnes (6 sur les banquettes, 2 sur le coche et 2 sur les marchepieds). Ce véhicule dure jusqu'au prochain coup de midi ou de minuit. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Taille)

Gemme d'arbre,

MuHe[Te]25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous changez une plante ou une créature Herbam à portée de voix en une petite gemme brute semi-précieuse, comme une améthyste ou un bloc de quartz. Elle retrouve sa forme normale quand revient l'aube ou le crépuscule. Votre cible voit sa Taille réduite quand vous lancez ce sort, ce qui facilite son transport, mais vous ne pouvez pas désigner une plante plus haute qu'un grand arbre (Taille+2). (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Taille max passée à +2, +1 complexité, complément Terram requis)

Retour au terreau,

MuHe[Te]25, *Voix, Soleil, Individu* : Vous changez une plante ou une créature Herbam à portée de voix en un tas de terre. Elle retrouve sa forme normale quand revient l'aube ou le crépuscule. Votre cible garde sa Taille originelle, mais vous ne pouvez pas désigner une cible plus haute qu'un grand arbre (Taille+2). (Base 4, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Taille max passée à +2, complément Terram requis)

Sculpture sylvestre,

MuHe[Te]25, *Toucher, Lune, Individu* : Vous changez un grand arbre en pierre, jusqu'à la prochaine pleine lune. (Base 4, +1 Toucher, +3 Lune, +1 Taille, complément Terram requis donc gratuit)

Verger de Midas,

MuHe[Te]25, *Toucher, Soleil, Individu* : Touchez une plante ou un arbre ; jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, le végétal touché est changé en or. (Base 4, +1 Toucher, +2

Soleil, +2 Taille ; complément Terram gratuit car requis)

Chevalier galant de verdure et de fleurs,

MuHe[ImMe]30, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous changez une plante ou un petit arbre vivant en un être humain. Sa Taille ne change pas. Il a une allure robuste, la peau d'un brun écorce et couvert d'une armure, de cheveux et d'une barbe faits de feuilles et de fleurs colorées. Toute personne qui le rencontre peut s'accorder à dire qu'il est avenant (sa valeur en Pré est de +3). Cette plante a un intellect limité tant que dure ce sort, ce qui lui permet de réagir un minimum aux paroles et gestes alentour. Le chevalier est doté d'un appétit sexuel souverain qui le pousse à tenter de s'accoupler avec tous les humains de sexe opposé qu'il croise, peu importe leur genre. Le chevalier lui-même est du sexe de la plante choisie (homme, femme ou hermaphrodite). Parler de chevalier galant est ici au mieux de l'humour douteux, mais certains Magi manquent clairement de retenue. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Taille, +1 forcément beau, +1 passion insufflée, Compléments Mentem et Imaginem requis donc gratuit)

Gardien des Hespérides,

MuHe30, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous remodelez une plante à portée de voix pour en faire une statue de bois et de feuillage représentant un ancien dieu Grec, armé soit d'une lance, soit d'une épée et d'un bouclier, soit d'un arc et de flèches. Elle agit et combat pour vous jusqu'à retrouver son apparence originale, après 2 minutes.

(Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 complexité, +1 complément Rego)

Chambrée des sauvageons raffinés,
MuHe35, Toucher, Soleil, Partie :

Vous faites apparaître une porte dans le tronc d'un arbre que vous touchez. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, cette porte donne sur une vaste chambre au sol en parquet, luxueusement meublée avec des lits aux draps de coton, une table en chêne sculpté et de nombreuses chaises et étagères. Il y a assez de place et de couchage pour 5 ou 6 personnes. Les coffres contiennent aussi des rafraîchissements et des fruits et légumes, des soupes ou du porridge (sans valeur nutritive) selon les origines et le sceau du lanceur de sort. Tout cela paraît contenu dans le tronc de l'arbre, bien que cela soit à peine croyable. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie, +1 produits manufacturés, +2 Taille)

Maison ouverte aux quatre saisons,
MuHe35, Voix, Lune, Structure : Vous réduisez toutes les portes en bois d'un bâtiment à portée de voix en tas de feuilles mortes. Ce sort ne dure que jusqu'à la prochaine pleine lune. (Base 3, +2 Voix, +3 lunaison, +3 Structure)

Chant de la plaine herbue,
MuHe35, Voix, Concentration, Groupe : Vous changez en brins d'herbe inoffensifs toutes les plantes à portée de voix, tant que vous vous concentrez. Cela vous permet par exemple de voir à travers une végétation dense, de neutraliser des plantes toxiques ou des murs de ronces, voire de faire disparaître des

maisons et fortifications en bois. Lorsque vous vous éloignez hors de portée de voix ou que vous relâchez votre concentration, les plantes et le bois affectés retrouvent leur position et forme d'origine. (Base 3, +2 Voix, +1 Concentration, +2 Groupe, +2 Taille, +1 affecte le bois mort et les structures)

Lit de repos de la reine dryade,
Mu[Cr]He[Co]40, Toucher, Soleil, Individu : Vous touchez un lit pour couvrir son matelas mousse et de roses, tandis que des lianes forment un baldaquin d'où tombent des rideaux de feuillage. Toute personne qui y dort peut se reposer sans craindre de voir ses blessures s'aggraver, ni les maladies, venins ou poisons progresser. Ce sort prend fin au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 25, +1 Toucher, +2 Soleil, compléments requis donc gratuits)

Pommier resplendissant d'Idunn,
MuHe[Vi]40, Toucher, Soleil, Individu : Vous touchez un arbre pour le changer, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, en un superbe pommier merveilleux aux fruits dorés, qui a une Puissance Magique de 10. Cet arbre fruitier est pleinement attentif et conscient de son environnement, et dispose d'un pouvoir d'expertise magique pour produire des fruits qui guérissent les maladies et luttent contre la vieillesse. Quiconque mange une de ses pommes immédiatement après l'avoir cueillie peut, si la plante dorée le souhaite, bénéficier d'un bonus de +3 à tout jet de Vieillesse ou de rétablissement qu'elle fait avant le prochain lever ou

coucher du soleil. Dans la mythologie scandinave, la déesse Idunn est la gardienne d'un pommier merveilleux, dont les fruits procurent la jeunesse éternelle. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Taille, +1 beauté, +1 éveil de la conscience, +1 complément Vim, +2 avec Puissance magique 10)

Bosquet maléfique aux mille épines,

MuHe40, *Toucher, Lune, Groupe* : Vous changez un petit bois, soit environ 50 arbres de taille moyenne, en des buissons de ronces impénétrables. Ils retrouvent leur forme originelle à la prochaine pleine lune. (Base 4, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Groupe, +2 Taille)

Splendide demeure champêtre,

MuHe45, *Toucher, Lune, Individu* : Vous changez un gros arbre en un véritablement petit palais végétal, qui peut accueillir une dizaine de personnes dans le plus grand luxe, jusqu'à la prochaine pleine lune. Bien que les planchers et murs soient composés de bois et de feuillage vivant, l'ensemble est net, propre et bien agencé, avec plusieurs étages, balcons et fenêtres naturelles à rideaux de verdure ; chaque pièce est aménagée avec goût en chaises, placards, coffres et motifs fleuris décoratifs. (Base 3, +1 Toucher, +3 Lunaïson, +3 Taille, +1 complexité, +1 netteté, +1 ameublé)

Colère du bois profané,

MuHe50, *Vue, Momentané, Groupe* : Vous animez un petit bois d'une fureur indistincte et aveugle ; jusqu'à 10 arbres dans votre champ de vision se mettent à bouger et à frapper tout ce

qui passe à portée de leurs branches, avec une vitesse surprenante. Toutes les personnes passant à moins de 3 mètres de ces arbres, jusqu'à la prochaine pleine lune, subissent tous les rounds deux balayages de branches, chacun de ces coups leur infligeant +10 dégâts. (Base 5, +3 Vue, +3 Lune, +2 Groupe, +1 Taille)

Conjuration du camp fortifié,

MuHe50, *Vue, Soleil, Groupe* : Vous changez tous les arbres dans votre champ de vision en palissades et remparts de bois, qui peuvent constituer plusieurs enceintes ou cercles défensifs concentriques. Les plus gros arbres peuvent devenir des tours de guet robustes, surplombant l'ensemble. La forêt retrouve son apparence ordinaire au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 3, +3 Vue, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 manufacturé, +3 Taille)

PERDO HERBAM

Feuilles mortes, PeHe5, Voix,

Momentané, Individu : Vous faites tomber toutes les feuilles d'une plante à portée de voix. Une créature surnaturelle associée à Herbam doit faire un jet d'Ene vs. 6+ pour ne pas subir 1 niveau de Fatigue. (Base 2, +2 Voix, +1 bois vivant)

Malédiction du bois vermoulu,

PeHe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Un objet de bois mort pourrit et se désagrège dès que vous le touchez. Des objets de la taille d'une simple porte peuvent être affectés, mais deux tours sont nécessaires au pourrissement. De gros morceaux de

bois commencent par tomber puis se décomposent lentement en morceaux de plus en plus petits, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que de la poussière. (Base 4, +1 Toucher ; ArM5 p.210)

Récolte pourrissante, PeHe5, *Voix, Momentané, Individu* : Vous maudissez un arbre à portée de voix, de sorte que tous ses fruits pourrissent et tombent, s'il en porte. (Base 3, +2 Voix)

Vider la remise, PeHe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous détruisez un stère de bois sur lequel vous posez la main. (Base 4, +1 Toucher)

Chaises branlantes, PeHe10, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous faites pourrir les chaises et tables présentes dans une pièce dont vous touchez un mur ou une porte. (Base 3, +1 Toucher, +2 Pièce)

Garde-manger maudit, PeHe10, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous faites pourrir tous les fruits et légumes d'une pièce, ainsi que la farine, le pain et autres tourtes, rendant la plupart des réserves de nourriture impropres à la consommation. (Base 3, +1 Toucher, +2 Pièce)

Assèchement du tronc, PeHe[Aq]15, *Voix, Momentané, Partie* : Vous détruisez la sève d'un arbre à portée de voix ; il est probable qu'il meure avant d'avoir pu en reconstituer. (Base 3, +2 voix, +1 Partie, +1 bois vivant, complément Aquam requis)

Automne du magicien,

PeHe15, *Toucher, Momentané, Groupe* : Toutes les feuilles caduques sur la plante ciblée à portée de main brunissent puis tombent au sol. L'opération prend une minute. Ce sort peut agir sur un petit bosquet d'arbres. Ils ne fleuriront pas avant le printemps prochain. (Base 2, +1 Toucher, +2 Groupe, +2 Taille ; ArM5 p.210)

Hiver précoce, PeHe15, *Vue, Momentané, Individu* : Vous faites tomber instantanément toutes les feuilles d'une plante dans votre champ de vision, et ses rameaux desséchés cassent à la moindre brise. Une créature surnaturelle associée à Herbam doit faire un jet d'Ene vs. 9+ pour ne pas subir 1 niveau de Fatigue à long-terme. (Base 2, +3 Vue, +1 bois vivant, +1 puissance)

Noircir le destin, PeHe15, *Voix, Momentané, Individu* : Vous ternissez n'importe quel objet ou partie d'objet fait d'ambre, lui donnant une teinte noirâtre ; l'ambre est considéré dans toute l'Europe mythique comme un excellent porte-bonheur, et un tel phénomène sera interprété par n'importe qui comme un signe de destin funeste imminent. La cible doit réussir un jet de dé de tension + Pré vs. 9+ pour ne pas perdre 1 point de Confiance. S'il a un trait de Personnalité Orgueilleux (resp. Humble) il applique -3 (resp. +3) au seuil de réussite. (Base 3, +2 Voix, +1 Partie, +1 affecte un végétal sculpté)

Porte béante, PeHe15, *Voix, Momentané, Individu* : Vous détruisez un obstacle en bois condamnant une ouverture, comme une fenêtre, une porte ou même un pont-levis ; les parties en métal comme les charnières ou la serrure tombent au sol. (Base 4, +2 Voix, +1 Taille)

Signe au charbon, PeHe15, *Toucher, Momentané, Partie* : Vous laissez une marque de brûlure avec votre doigt sur un support en bois ; vous pouvez tracer des mots ou dessiner un plan ou une image, mais le résultat sera toujours grossier et sali par la suie et la cendre. Vous pouvez donc laisser un symbole ou des indications, mais pas dessiner une œuvre d'art. (Base 4, +1 Toucher, +1 Partie, +1 complexité)

Couper à la racine, PeHe20, *Voix, Momentané, Partie* : Vous détruisez le tronc ou la partie aérienne d'une plante ; ce sort marche sur les cibles de n'importe quelle taille, et cause leur mort immédiate ou imminente. (Base 5, +2 Voix, +1 Partie)

Fouille intégrale, PeHe20, *Toucher, Momentané, Groupe* : Vous détruisez tous les objets et habits en bois ou en fibre végétale portés par une cible que vous touchez. La plupart des gens pauvres ont des chemises et pantalons en laine tenus par des ceintures en chanvre, mais les riches ont des tuniques de lin ; les chausses et cottes sont en général aussi tissées en lin. Dans tous les cas, tous les fils sont détruits, donc à moins de porter une robe tissée au fil de soie, votre cible se retrouve nue. Tous les objets cachés dans des poches tombent au sol. (Base

4, +1 Toucher, +2 Groupe, +1 complexité)

Flétrissure des plantes, PeHe20, *Voix, Momentané, Individu* : Fâne et détruit une plante vivante, de la taille d'un petit arbre au plus. (Base 5, +2 Voix, +1 Taille)

Terre de fruits véreux, PeHe20, *Rituel, Toucher, Momentané, Frontière* : Vous maudissez tous les arbres d'une région délimitée, de sorte que tous leurs fruits pourrissent et tombent, durant une année entière. La région verra probablement nombre de ses habitants souffrir de disette. Ce sort affecte aussi les produits fruitiers achetés et ramenés dans la région, ce qui peut faire comprendre que le lieu est maudit. Les villes avec un fort Dominion sont parfois protégées, mais on y trouve bien peu de vergers. Les arbres fruitiers des monastères sont parfois épargnés, ce qui fait dire plus d'un Mage que ce sort est peu utile au regard de son coût en Vis. (Base 3, +1 Toucher, +4 Frontière)

Tronc tranché, PeHe20, *Voix, Momentané, Individu* : Vous tranchez en deux, à mi-hauteur, une poutre en bois ou un tronc d'arbre à portée de voix. Si vous désignez un arbre, il tombe et meurt - mais peut parfois repousser de sa souche. Une créature surnaturelle ou qui dispose d'une Résistance magique peut évidemment essayer d'échapper à ce funeste destin. Les plantes qui n'ont pas de tronc ignorent les effets de ce sort. (Base 4, +2 Voix, +1 Partie, +1 affecte une plante vivante)

Les nouveaux habits de l'empereur, PeHe[An]25, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous désintégrez les vêtements d'une personne à portée de voix, tous ses habits disparaissant sans demander leur reste. (Base 4, +2 Voix, +2 Groupe, +1 complément Animal requis)

Grand pourrissement, PeHe25, *Voix, Momentané, Groupe* : Une grande quantité de bois mort, équivalente à ce qu'on peut trouver dans une maison ou une petite auberge, se désagrège. Les structures en bois craquent et gémissent fortement pendant une minute avant de s'effondrer. (Base 4, +2 Voix, +2 Groupe, +1 Taille ; ArM5 p.210)

Flétrissement des moissons, PeHe25, *Toucher, Momentané, Groupe* : Toutes les plantes à environ 100 pas de rayon pourrissent sur place ; elles dépérissent et si rien n'est fait pour les traiter, elles mourront en quelques jours. (Base 3, +1 Toucher, +2 Groupe, +2 Taille, +1 affecte les plantes vivantes)

Placards explosifs, PeHe25, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous faites exploser tous les meubles d'une pièce ; les personnes présentes dans cette salle sont criblées d'échardes tranchantes propulsées dans toutes les directions, qui infligent +10 dégâts. Si vous le souhaitez, vous pouvez ne pas faire exploser la porte, par précaution. Si la pièce n'est pas meublée, ce sort est sans effet. Harnoldus de Flambeau a utilisé ce sort plus d'une fois, lors de sa participation à la Reconquista.

(Base 4, +1 Toucher, +2 Pièce, +1 puissance, +1 précision)

Fléau des cultures, PeHe30, *Toucher, Momentané, Groupe* : Vous détruisez les plantes autour de vous ; si c'est un champ ou une prairie, la zone de destruction s'étend à 50 pas à la ronde, mais en pleine forêt, vous ne détruisez que les dix arbres les plus proches. Si des créatures surnaturelles associées à Herbam sont à portée, elles sont tuées aussi, à moins de résister au sort. (Base 4, +1 Toucher, +2 Groupe, +2 Taille, +1 affecte des plantes vivantes)

Parcours du chemin de cendre, PeHe30, *Toucher, Momentané, Groupe* : Alors que vous évoluez à travers une forêt, après avoir lancé ce sort, tous les végétaux à six mètres devant vous et trois de côté, fânent et meurent. Les arbres sont réduits à de pauvres troncs tandis que leurs feuilles et les petites plantes deviennent de la poussière. Utiliser ce sort dans une forêt féérique n'est vraiment pas recommandé. (Base 3, +1 Toucher, +2 Groupe, +3 Taille, +1 effet continu sur 10km maximum ; ArM5 p.210)

Déracinement du chêne majestueux, PeHe35, *Vue, Momentané, Individu* : Un arbre vivant se déracine et tombe au sol dans un grand fracas, ses racines se recroquevillant, son écorce se fendant de haut en bas, et ses branches se brisant en une pluie de copeaux. Ce sort est souvent utilisé sur des arbres magiques ou féériques, plutôt que sur des arbres vulgaires, pour récolter le Vis qui peut subsister dans leur fût. (Base 5, +3 Vue, +3 Taille)

Meubles craquants,

PeHe35, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous faites exploser les uns après les autres tous les meubles d'une pièce, tant que vous vous concentrez ; les personnes présentes dans cette salle sont criblées d'échardes tranchantes propulsées à grande vitesse, qui infligent +15 dégâts à chaque round, tant qu'il reste un meuble intact. Si vous le souhaitez, vous pouvez ne pas faire exploser la porte, par précaution. Si la pièce n'est pas meublée, ce sort est sans effet. Dans tous les cas, la pièce reste marquée par une aura malsaine qui fait grincer et craquer les meubles. Harnoldus de Flambeau a amélioré le sort Placards explosifs en cette variante plus dangereuse encore, qu'il réservait à ses ennemis les plus coriaces. (Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 Pièce, +2 puissance, +1 précision)

Disparition des poutres,

PeHe40, *Voix, Momentané, Structure* : Vous désintégrez les poutres maîtresses d'un bâtiment, de sorte que celui-ci s'effondre. Ce sort peut impacter les plus gros donjons et cathédrales. faute d'appui, tout le bâtiment se disloque. (Base 4, +2 Voix, +3 Bâtiment, +2 Taille, +1 complexité)

Retouches désastreuses du bois travaillé, PeHe40, *Vue, Momentané, Partie* : Vous faites disparaître n'importe quelle partie en bois mort d'une structure dans votre champ de vision. La partie détruite peut se trouver hors de votre vue, comme la quille d'un bateau ou les fondations d'une maison. Tant que vous

concentrez, vous pouvez en supprimer des portions ou des parties supplémentaires. (Base 4, +3 Vue, +1 Concentration, +1 Partie, +1 choix des cibles, +2 partie hors de la vue)

Adresse lointaine à ne plus visiter,

PeHe45, *Lien mystique, Momentané, Structure* : Vous désintégrez la charpente qui soutient le toit d'une maison ; vous devez avoir une connexion arcanique avec cette charpente, comme un copeau de bois pris sur place, les outils qui ont servi à la monter, ou l'architecte qui l'a tracée. Un lien arcanique avec le bâtiment lui-même ne suffit pas. Toute personne présente sous ce toit, au moment où il s'effondre, meurt instantanément, même plusieurs étages en-dessous. Le bâtiment lui-même est dévasté. Ce sort marche sur tous les bâtiments, même les châteaux ou les cathédrales, à moins qu'ils soient protégés par un effet surnaturel ou qu'ils soient dépourvus de charpente (ce qui n'arrive jamais dans l'architecture typique en Europe Mythique). Si le bâtiment maudit est reconstruit, sa charpente sera régulièrement infestée par la pourriture ou les termites. (Base 4, +4 Lien mystique, +3 Structure, +1 Taille, +1 précision)

Mort de la forêt, PeHe45, *Toucher, Momentané, Groupe* : Vous touchez un arbre, qui se met à pourrir sur place, puis les autres arbres les plus proches aussi, et ainsi de suite, couvrant le sol de copeaux, de souches pourries et de débris divers de bois. Ce sort se répand de branches en branches par contact, jusqu'à détruire cent arbres. (Base 5,

+1 Toucher, +2 Groupe, +4 Taille, +1 effet spécial progressif)

Marque de la maison affamée,

PeHe50, *Lien mystique, Lune*,
Structure : Désignez un bâtiment avec lequel vous avez un lien mystique. Jusqu'à la prochaine pleine lune, toute nourriture à base de végétaux qui y entre ou y est cuisinée (légumes, fruits, pain...) se met à rancir, pourrir ou s'assécher, devenant définitivement immangeable. (Base 3, +4 Lien mystique, +3 Lunaïson, +3 Structure, +1 changement subtil)

REGO HERBAM

Coup du gardien végétal,

ReHe15, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous déplacez par votre volonté une statue en bois, qui peut agir et attaquer (avec -10 en Initiative, +5Att, +3Déf, +1Dgts) quiconque est à portée. Si la statue s'éloigne de vous de plus de mètres que votre Finesse, l'effet prend fin. (Base 5, +1 Toucher, +1 Concentration)

Bouclier improvisé du jardinier,

ReHe5, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous déplacez un objet en bois (tabouret, chaise, planche, tonneau...) pour vous en faire un bouclier, s'interposant devant vous. Augmentez de +3 votre premier jet de défense à chaque tour, jusqu'à ce que deux minutes se soient écoulées. Si vous avez déjà un bouclier, ce sort n'a aucun effet. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Epée en bois, ReHe5, *Toucher, Soleil, Partie* : Touchez et transformez un objet au moins partiellement en bois (table, mur de maison, charrette...) pour en faire sortir une arme de votre choix (massue, épée de bois ou lance). Cette arme disparaît au prochain lever ou coucher de soleil. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Répulsion des armes de bois,

ReHe10, *Voix, Momentané, Individu* : Dévie une attaque unique d'une arme faite de bois, de la taille d'une matraque à deux mains au plus. L'attaque rate automatiquement mais votre adversaire jette tout de même les dés pour voir s'il fait un désastre (avec deux dés de désastre supplémentaires pour les armes de mêlée). Vous ne pouvez porter un bâton quand vous lancez ce sort.

Rigidité de l'écorce, ReHe10, *Voix, Momentané, Individu* : Une personne à portée de voix, habillée de lin ou d'autres fibres végétales, voit ses vêtements devenir aussi rigides que le tronc d'un arbre, si bien qu'elle ne peut absolument pas bouger lors de son prochain round. Si votre cible ne porte pas de vêtements d'origine végétale, ce sort est sans effet. (Base 3, +2 Voix, +1 Toucher)

Conjuration de la plante mobile,

ReHe15, *Toucher, Diamètre, Individu* : Crée une plante et la déplace dans la direction de votre choix pendant deux minutes. Il peut s'agir d'une liane, d'une petite fleur ou d'une souche d'arbre. Vous pouvez essayer de l'envoyer étrangler, frapper ou fouetter un adversaire, si vous réussissez un

test de dé de tension + Int + Concentration vs. 9+. Si vous ne lui donnez pas d'ordre, elle vagabonde au hasard, à vitesse lente. (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Réorganisation du jardin,
ReHe15, Voix, Momentané, Toucher : Vous déplacez instantanément une plante à portée de voix (mais pas un arbre) de cinq pas. Si elle était enracinée, vous devez réussir un test de dé de tension + Per + Concentration vs. 9+ pour la replacer dans la terre. (Base 5, +2 Voix)

Reliure magistrale,
ReHe15, Toucher, Momentané, Partie : Vous enchantez la couverture d'un livre, de sorte qu'elle se couvre de gravures magnifiques et de symboles intriqués selon votre choix ; vous pouvez vous en servir pour communiquer des messages, pour nier posséder un livre ou pour embellir un ouvrage. Faites un jet de Per + Finesse vs. 12 pour faire une œuvre d'art correcte. Vous pouvez le faire dans le silence le plus total, simplement en manipulant la couverture. (Base 2, +1 Toucher, +1 Partie, +1 complexité, +2 silencieux)

Bouclier du druide,
ReHe20, Toucher, Diamètre, Individu : Un bouclier que vous touchez s'anime et se déplace autour de vous pour intercepter les attaques, sans que vous ayez besoin de vous concentrer pour le déplacer. Vous pouvez bénéficier de tous les avantages de ce bouclier, tout en gardant vos deux mains libres. (Base 10, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Broderie de la robe du mage,
ReHe20, Toucher, Momentané, Individu : Vous déplacez votre doigt sur un tissu pour tracer un motif, et une fil épais se forme pour suivre vos mouvements. Faites un jet de Finesse vs. 9 pour un motif simple, mais une difficulté de 12 peut être demandée pour des motifs complexes. Julia d'Ex Miscellanea est une grande couturière et elle signe souvent les vêtements qu'elle fabrique, en utilisant ce sort. (Base 15, +1 Toucher ; Magi of Hermes, p.58)

Marionnette en bois,
Re[Cr]He20, Toucher, Concentration, Individu : Vous faites apparaître devant vous une statue de bois ; tant qu'elle peut vous entendre, vous pouvez la déplacer et la faire agir, bien que cela prenne toute votre concentration. (Base 5, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 complément Creo)

Réveil de la Caryatide,
ReHe20, Toucher, Momentané, Individu : Vous sortez d'une poutre ou d'un pilier en bois sculpté une Caryatide, un esprit de l'esclavage au caractère patient et docile, de Puissance magique 5. Si vous passez sa Résistance magique, elle obéira instinctivement à tout un ordre pacifique, mais il faudra la convaincre d'entreprendre des actes belliqueux ou dangereux ; dans le cas contraire, sa figure n'apparaît pas et le sort échoue. (Base 15, +1 Toucher)

Transfert de la colère végétative,
ReHe20, Voix, Diamètre, Individu :
Pendant deux minutes, vous drainez
tout sentiment de colère dans une
plante à portée de voix. Si la cible n'a
aucune colère en elle au lancer du sort,
celui-ci échoue. (Base 5, +2 Voix, +1
Diamètre)

Une tenue animée, ReHe20, Voix,
Concentration, Individu : Un habit à
portée de voix se met à se tordre et à
tirer dans la direction de votre choix. Il
cause une distraction à son porteur, qui
ajoute -3 à toutes ses actions et ajoute
3 dés de désastre à ses jets de désastre,
tant que vous vous concentrez. Bien
des gens au XIIIe siècle portent des
habits en laine, mais les sous-
vêtements (les chemises de corps) et
les braies sont souvent en lin, et sont
des cibles parfaitement éligibles. (Base
5, +2 Voix, +1 Concentration ; Magi
of Hermes, p.58)

Vengeance du porc-épic,
Re[Cr]He20, Toucher, Momentané,
Groupe : Vous faites apparaître dans
votre dos une centaine de pieux en bois
et les projetez derrière vous. Toute
personne à moins de 10 pas subit +5
dégâts. (Base 4, +1 Toucher, +2
Groupe, +1 complément Creo pour
générer les pics)

Bénédiction de la Blanche biche,
ReHe25, Voix, Concentration,
Groupe : Vous repoussez toutes les
attaques faites avec des armes de bois
et vous prenant pour cible, y compris
les flèches, tant que vous vous
concentrez. (Base 4, +2 Voix, +1
Concentration, +2 Groupe)

Décimation du scorpion rugissant,
Re[Cr]He25, Voix, Diamètre,
Individu : Ce sort a été inventé par un
ancien prêtre Romain de Mars appelé
Gatlingus. Il enchante un scorpion et
son javelot pour que le projectile file à
la vitesse du son et qu'un nouveau
javelot apparaisse dans l'arme de
siège. Le scorpion est également doté
d'une manivelle. A la cadence de deux
tirs par seconde, il crache des javelots
à une puissance décuplée, ce qui
permet de décimer rapidement une
armée. Dassalatus de Flambeau rend
les javelots enflammés, et ils laissent
derrière eux des traînées d'étincelles
en spirale. (Base 3, +2 Voix, +1
Diamètre, +2 vitesse et puissance, +1
complément Creo pour régénérer un
javelot à volonté)

Manteau de tempête de Merlin,
ReHe25, Toucher, Soleil, Individu :
Vous réorientiez les branches et les
feuilles d'un arbre à portée de main
pour former un toit imperméable,
protégeant de la pluie une zone
d'environ 5 pas de diamètre, jusqu'au
prochain coucher ou lever de soleil.
(Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +2
Taille)

Manoeuvre du matin et du soir,
ReHe25, Lien mystique, Momentané,
Groupe : Vous fermez ou ouvrez les
portes et volets d'un lieu avec lequel
vous avez un Lien mystique. (Base 3,
+4 Lien mystique, +2 Groupe)

Obsolescence des chevaux rétifs,
ReHe25, Toucher, Concentration,
Individu : Vous touchez un véhicule en
bois (char, chariot, charrette...), ce qui
lui permet de se déplacer de lui-même,

tant que vous vous concentrez et restez à son contact. Un véhicule se déplace toujours au hasard, mais ne change pas de direction sans raison, et suit toujours les routes les mieux entretenues, si bien qu'une carriole présentée devant une route pavée la suivra indéfiniment. Mieux vaut ne pas y atteler de bêtes. (Base 10, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 Taille)

Rafale du roncier, Re[Cr]He25, Voix, *Momentané, Groupe* : Vous faites apparaître devant chacune de vos paumes tendues en avant plusieurs tiges de ronces barbelées, que vous projetez devant vous. Jusqu'à 5 personnes à moins de 10 pas et vous faisant face subissent +5 dégâts. (Base 4, +2 Voix, +2 Groupe, +1 complément Creo pour générer les pics)

Récolte fleurie, ReHe25, Toucher, *Momentané, Partie* : Vous faites fleurir un arbre sur lequel vous posez la paume de votre main, même si c'est hors saison. (Base 15, +1 Toucher, +1 Partie)

Ruse de Cléopâtre, ReHe25, Voix, *Soleil, Individu* : Vous désignez un tapis qui s'enroule autour d'une cible à portée de voix ; elle peut parfaitement respirer et survivre, bien qu'elle ne puisse que difficilement bouger, et il lui faut réussir un jet de dé de tension + Dex + Athlétisme vs votre Int + Finesse pour s'en sortir en se contorsionnant, car le tapis resserre toujours son étreinte ou glisse pour continuer à la couvrir, de sorte que ni ses pieds ni sa tête ne dépassent, s'il est assez grand pour cela. Au prochain

coucher ou lever de soleil, l'effet prend fin et la cible est libérée par le tapis. Selon les historiens, la reine Cléopâtre réussit à contacter Jules César en se cachant dans un grand tapis, d'où le nom de ce sort. (Base 10, +2 Voix, +2 Soleil).

Labeur de l'herboriste pressé, ReHe30, Toucher, Lune, Structure : Presse, sèche, écrase et pile toutes les plantes et herbes simples stockées dans un bâtiment que vous touchez, de sorte qu'elles soient désormais prêtes à être utilisées pour faire des préparations d'apothicaire. le sort effectue autant de travail que possible jusqu'à la prochaine pleine lune ; si elle arrive trop tôt, toutes les préparations ne seront pas forcément terminées. (Base 3, +1 Toucher, +3 Lunaïson, +3 Structure)

Eveil de l'esprit végétatif, ReHe[Me]30, Toucher, Soleil, *Individu* : Vous permettez à une plante de se déplacer et d'agir avec une intelligence suffisante pour comprendre et interpréter des ordres, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Cependant, si elle ne vous connaît pas, vous devez mériter sa confiance et sa loyauté. (Base 10, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 complément Mentem pour une intelligence complexe)

Caprice du druide besogneux, ReHe30, Vue, *Momentané, Individu* : Vous déplacez instantanément un arbre dans votre champ de vision (jusqu'à un colosse végétal de Taille +2) de cinq pas. (Base 5, +3 Vue, +2 Taille)

Sanctuaire du bûcheron mal-avisé,
ReHe30, *Toucher, Cercle, Anneau* :
Vous tracez un cercle et êtes immunisé
à tous les objets faits de bois, tant que
vous restez dedans et qu'il n'est pas
effacé. Ce sort a été créé pour protéger
un Servant bûcheron qui a eu le
malheur de blesser un puissant esprit
de la forêt, d'où son nom.
Naturellement, ce Servant devait être
particulièrement apprécié pour qu'un
Mage veuille le sauver. (Base 30)

Fidélité du bois travaillé,
ReHe35, *Lien mystique, Lune,*
Individu : Vous pouvez déplacer un
objet fabriqué en bois jusqu'à Taille +1
(mais pas une plante vivante) tant que
vous avez un lien mystique avec elle,
et ce à la vitesse et dans la direction de
votre choix, jusqu'à la prochaine
nouvelle lune. Si vous ne voyez pas où
elle se trouve, vous n'avez cependant
aucun moyen de vérifier ce qui arrive à
votre cible (mais si elle est détruite,
vous le sentirez). La cible de ce sort
(Base 3, +4 Lien mystique, +3 Lune,
+1 Taille)

Carriole enchantée,
ReHe35, *Toucher, Soleil, Individu* :
Vous touchez un véhicule en bois
(char, chariot, charrette...), ce qui lui
permet de se déplacer de lui-même
jusqu'au prochain coucher ou lever du
soleil. Il n'obéit qu'aux personnes qui
prennent soin de lui, ou au Mage qui a
lancé le sort. Si on ne lui donne aucune
directive, ou s'il n'est pas choyé, il
reste immobile. Mieux vaut ne pas y
atteler de bêtes. (Base 10, +1 Toucher,
+2 Soleil, +1 intelligence complexe,
+1 Taille)

Assaut de la sentinelle invisible,
ReHe40, *Voix, Soleil, Partie* : Une
arme au moins partiellement composée
de bois, à portée de voix, est désormais
capable de se déplacer et de porter des
attaques sur les cibles de votre choix,
jusqu'au prochain coucher ou lever de
Soleil. Pour résoudre ses attaques,
considérez que cette arme a une For
égale à l'Int du lanceur de sort, et une
Dex et Viv égales à sa Per, ainsi qu'un
niveau de compétence de combat égale
à sa Finesse. (Base 10, +2 Voix, +2
Soleil, +1 Partie, +1 mouvements
complexes)

Une forteresse sylvestre,
ReHe40, *Toucher, Diamètre, Groupe* :
Vous touchez le tronc d'un arbre, et
jusqu'à 50 arbres à proximité se
déplacent et s'agglutinent les uns aux
autres, à l'emplacement de votre choix,
pour coller leurs troncs, leurs branches
et leurs rejets autant que possible, de
sorte à former une enceinte circulaire
pratiquement impénétrable, d'environ
25 mètres de rayon. (Base 5, +1
Toucher, +1 Diamètre, +2 Groupe, +2
Taille, +1 complexité)

Déplacement des piliers de bois,
ReHe45, *Vue, Concentration,*
Structure : Vous ôtez les poutres
maîtresses d'un bâtiment, de sorte que
celui-ci s'effondre. Ce sort peut
impacter les plus gros donjons et
cathédrales. La toiture se disloque et
détruit probablement tout ce qui était
en-dessous. (Base 3, +3 Vue, +1
Concentration, +3 Bâtiment, +2 Taille,
+1 complexité)

Un servent de bois et de feuillage,
ReHe45, *Lien mystique, Soleil,*

Individu : Vous ordonnez à une plante (jusqu'à la taille d'un grand arbre) avec laquelle vous avez un lien mystique, de se déplacer et d'agir ; la plante peut bouger et se déraciner pour suivre vos instructions, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 10, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +1 Taille)

Armée de la forêt, ReHe50, *Toucher, Lune, Groupe* : Vous touchez le tronc d'un arbre, ce qui vous permet de réveiller et commander jusqu'à 100 arbres à proximité. Les arbres, petits et grands, sont sous votre contrôle total et n'ont aucune volonté propre. Ils peuvent accomplir les ordres basiques de votre choix, dans la mesure de leurs moyens. Vous pouvez par exemple encercler un village, barrer un col ou leur demander d'écraser une armée ennemie. Les arbres animés se fixeront là où ils seront, quand viendra la prochaine pleine lune. (Base 5, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Groupe, +3 Taille)

Ignem

CREO IGNEM

Torche invisible, CrIg5, *Voix, Momentané, Individu* : Vous enflammez un objet inflammable à portée de voix, comme un parchemin. (Base 3, +2 Voix)

Galet du sorcier égaré, CrIg5, *Toucher, Anneau, Individu* : Vous créez un cercle d'un halo de lumière bleutée, que vous tracez devant vous ; la lueur dure tant que rien ne brise son cercle. Au centre de la figure géométrique, le Mage peut

faire figurer un dessin qui sera lui aussi éclairé d'une pâle lumière bleue. Les Mages s'en servent souvent comme marque ou repère, lorsqu'ils explorent des lieux inconnus. (Base 1, +1 Toucher, +2 Anneau, +1 complexité du tracé)

Pierre de chaleur, CrIg5, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous chauffez un objet avec la main. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, il diffuse en continu de la chaleur à quiconque ou quoi que ce soit qui entre à son contact. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil)

Lumignon tremblotant, CrIg5, *Vue, Momentané, Individu* : Vous allumez une bougie, une lampe à huile ou chandelle en quelques secondes, simplement en soufflant dans sa direction ou en claquant des doigts. (Base 2, +3 Vue)

Ambiance confidentielle, Cr[Pe]Ig[Im]10, *Toucher, Anneau, Individu* : Vous tracez un cercle et aussitôt se répand près de vous une clarté douce semblable à la pâleur de la lune, assez pour ne pas se cogner dans les obstacles, mais pas suffisamment pour voir distinctement les visages ni les détails du décor ; en outre, tous les sons émis près de vous sont tamisés et étouffés. Ce sort n'a aucun effet si la pièce était déjà éclairée d'une lumière plus vive. La lumière s'avanouit et les sons reviennent à plein volume dès que le cercle tracé est brisé ou effacé. (Base 1, +1 Toucher, +2 Anneau, +2 compléments Perdo et Imaginem pour étouffer les bruits)

Fièvre spontanée, CrIg[Co]10, *Voix, Momentané, Individu* : Vous échauffez le corps d'une personne à portée de voix, ce qui la fait suer à grosses gouttes et la pousse à s'arracher les vêtements et se précipiter sur la première boisson disponible au cours des secondes qui suivent ; après quoi, la fièvre se lève, mais votre cible perd néanmoins un Niveau de Fatigue. (Base 4, +2 Voix, +1 complément Corpus gratuit)

Fleur rouge, CrIg10, *Voix, Momentané, Individu* : Vous faites apparaître à l'endroit de votre choix à portée de voix une flamme magique qui inflige +5 dégâts. Elle disparaît ensuite, sans combustible aisé à brûler. (Base 4, +2 Voix)

Peau de feu, Cr[Re]Ig10, *Toucher, Diamètre, Individu* : Pendant deux minutes, vous entourez votre corps d'une auréole de feu qui enflamme tout ce qui vous touche ou que vous touchez, lui infligeant +5 dégâts ; ces dégâts s'ajoutent à ceux d'un éventuel jet d'attaque réussi. Si vous ne réalisez pas d'attaque proprement dite, vos cibles peuvent essayer d'esquiver avec un jet d'Athlétisme + Viv vs. 9+. (Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 complément Rego pour ne pas être brûlé)

Présence de la fille de l'aurore, Cr[Re]Ig10, *Personnel, Soleil, Individu* : Vous tissez autour de vous des rayons de lumière qui vous donnent une douce auréole étincelante. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, vous projetez une zone de lumière autour de vous, où que vous

alliez. Certaines personnes superstitieuses pourraient y voir un signe divin si elles s'en rendent compte, mais en plein jour, l'effet est presque imperceptible. (Base 2, +2 Soleil, +1 complexité, +1 complément Rego)

Aucune preuve à produire, CrIg15, *Voix, Concentration, Individu* : Vous enflamez un parchemin, un papyrus ou un livre, que vous pouvez voir au moment où vous lancez ce sort. Vous pouvez vous concentrer pour que les flammes continuent à brûler l'objet, ce qui permet de le consumer même sous la pluie ou si on le couvre d'une couverture, par exemple. (Base 3, +2 Voix, +1 Concentration, +1 Partie)

Cercle de magicienne, CrIg15, *Toucher, Anneau, Individu* : Vous créez un cercle de feu, que vous tracez devant vous ; les flammes durent tant que rien ne brise le cercle. (Base 4, +1 Toucher, +2 Anneau)

Marque du changelin, Cr[Re]Ig15, *Voix, Lune, Individu* : Vous couvrez le visage d'une cible d'une pâle lueur bleutée, qui donne l'impression qu'il est éclairé en permanence par la lune. Un jet de Visée est requis pour épingler votre victime. En cas de réussite, la clarté lunaire suit votre cible. Les individus échangés contre des changelins, à la pâleur de la lune, sont réputés lunatiques. Ce sort dure évidemment jusqu'à la prochaine pleine lune ; d'ici-là, son visage étrangement éclairé applique -1 à tous ses jets sociaux de jour, et -3 de nuit, sauf avec les

personnes qui s'habituent à ce phénomène. (Base 1, +2 Voix, +3 Lune, +1 Rego pour suivre les mouvements de la cible)

Atmosphère propice aux ébats, CrIg[Im]20, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous remplissez une pièce d'une chaleureuse lumière de chandelle et d'une douce musique d'instruments à corde. Ajoutez +3 aux jets de Charme faits dans cette pièce avant le prochain coucher ou lever du soleil. Ce sort n'a aucun effet si la pièce était déjà éclairée d'une lumière plus vive. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Pièce, +1 complément Imaginem)

Auréole de sainteté fascinante, Cr[Re]Ig20, *Toucher, Concentration, Individu* : Votre corps s'entoure d'une intense lumière. Tant que vous vous concentrez, le halo doré éclaire l'environnement immédiat et vous donne une allure radieuse, qui annule tous les malus que peuvent vous apporter vos vices généraux (mais pas surnaturels) ou votre état actuel, et un bonus de +3 pour persuader vos interlocuteurs, du moins avec les Chrétiens croyants. (Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 se déplace avec le mage, +1 beauté, +1 complément Rego)

Pilum de feu, CrIg20, *Voix, Momentané, Individu* : Un épais jet de feu en forme de lance, long de soixante centimètres, jaillit de vos paumes, causant de tension +15 dégâts à la personne touchée. (Base 10, +2 Voix)

Aperçu de la sagesse divine, Cr[Re]Ig20, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous tendez la main et projetez de votre paume une violente décharge de rayons lumineux à la clarté intense ; l'explosion ne dure qu'une seconde, mais ceux qui la voient sont momentanément aveuglés et souffrent de persistance rétinienne pendant 1D6 rounds. Seuls vos yeux, et ceux d'autant de personnes que votre Finesse, à portée de main, ne sont pas atteints. (Base 5, +1 Toucher, +1 Intensité, +1 complément Rego)

Pâleur de l'aurore, CrIg25, *Vue, Concentration, Groupe* : Vous créez une pâle lueur naissante dans le ciel, à l'horizon et dans la direction de votre choix. Cette clarté peut progressivement augmenter tant que vous vous concentrez, mais ne dépasse jamais la lumière de l'aurore. Ce sort peut faire croire aux utilisateurs de la magie que certains de leurs effets ont pris fin, il peut aussi effrayer les morts-vivants et perturber les plantes et les animaux. (Base 3, +3 Vue, +1 Concentration, +2 Groupe)

Flamberge incandescente, CrIg25, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous couvrez une épée d'une flamme qui lèche sa lame sans l'endommager, mais ajoute un dé de tension +15 dégâts de feu à toute attaque réussie. La flamme brûle pendant deux minutes. (Base 10, +2 Voix, +1 Diamètre)

Javeline véloce de feu, CrIg25, *Vue, Momentané, Individu* : Un épais jet de feu en forme de javelot, long d'environ un mètre, jaillit de vos paumes, causant de tension +15 dégâts à la personne touchée. Vous pouvez cibler n'importe quel individu dans votre champ de vision avec un jet de Visée. (Base 10, +3 Vue)

Flambeau invisible, CrIg25, *Vue, Soleil, Individu* : Vous déployez avec la main une sphère de lumière aussi large que si vous portiez une torche. Vous pouvez diriger cette source de clarté à votre guise, tant qu'elle reste dans votre champ de vision, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 3, +3 Vue, +2 Soleil, +1 direction au choix)

Brûlure intérieure, CrIg[Co]25, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous placez un feu couvant sous la peau d'une personne que vous touchez. Pendant deux minutes, elle brûle de l'intérieur sans que les flammes franchissent sa peau, ce qui rend pratiquement impossible l'extinction de ces flammes par des moyens vulgaires. A chaque round, la victime subit +10 dégâts. (Base 10, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 vraiment peu naturel, complément Corpus requis donc gratuit)

Illumination de la demeure, CrIg25, *Toucher, Soleil, Bâtiment* : Vous éclairez toutes les pièces d'un bâtiment avec la clarté d'une chandelle, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil ; ce sort marche sur les gros bâtiments comme les auberges fortes, les églises et les manoirs, mais pas sur

les palais ni les châteaux forts. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Bâtiment, +1 Taille)

Une vie brûlée par les deux bouts, CrIg25, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous enflamez le corps d'un être humain à portée de voix. Les flammes sont continuellement ravivées et alimentées pendant deux minutes. A moins de le plonger intégralement dans de l'eau glacée, la cible subit des dégâts d'exposition au feu tous les rounds. (Base 10, +2 Voix, +1 Diamètre)

Une flamme sous la terre, CrIg25, *Toucher, Soleil, Structure* : Vous illuminez un réseau de souterrains, de sorte qu'une lumière tremblante, semblable à celle d'une torche, éclaire le moindre de ses recoins. Au prochain coucher ou lever du soleil, ce sort prend fin. Si les souterrains où vous êtes sont vraiment très tortueux, les recoins éloignés resteront dans l'ombre. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Structure)

Bourrasque discrète de feu, Cr[Pe]Ig30, *Voix, Momentané, Individu* : Vous projetez une flamme qui inflige +20 dégâts en un lieu à portée de voix ; toute chaleur et toute flamme disparaît ensuite aussitôt, sans laisser la moindre trace de leur existence. (Base 15, +2 Voix, +1 complément Perdo)

Chaise enflammée, CrIg30, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous faites apparaître une flamme qui inflige +15 dégâts à une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique, ou qui se trouve dans un lieu avec

lequel vous avez un tel lien. (Base 10, +4 Lien mystique)

Regard incandescent de Vulcain,
CrIg30, *Vue, Concentration, Partie* :
Tant que vous vous concentrez, vous faites fondre du métal ou la partie métallique d'un objet partiellement fait de métal, dans votre champ de vision. (Base 10, +3 Vue, +1 Concentration, +1 Partie)

Lumière de la justification,
Cr[Re]Ig35, *Voix, Concentration, Individu* : Vous projetez au-dessus de vous une comète de lumière plus brillante encore que le soleil à midi ; vous pouvez la déplacer à votre guise à portée de voix, tant que vous vous concentrez. Tous ceux qui la voient sont frappés de cécité, la rétine brûlée par la clarté intense ; cela se soigne comme une blessure moyenne. Seuls vos yeux, et ceux d'autant de personnes que votre Finesse, à portée de voix, ne sont pas atteints. (Base 5, +2 Voix, +1 Concentration, +2 Intensité, +1 complément Rego)

Une flamme en la demeure,
Cr[Pe]Ig35, *Toucher, Soleil, Structure* : Vous maudissez une maison, de sorte qu'un brasier couve entre ses murs, s'apprêtant à la dévorer. Tant que la flamme n'est pas libérée, il est difficile d'en percer l'arrivée imminente – tout au plus un personnage particulièrement versé dans l'étude de la magie distinguera des étincelles à la périphérie de son champ de vision, des braises fantômatiques sur les tapis ou des halos de lumière sortant des fenêtres d'une pièce close. Vous devez toucher

la maison pour la maudire ; les flammes sont retenues jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, après quoi tout le bâtiment s'embrase. Le feu déclenché inflige +5 dégâts et apparaît spontanément dans chaque pièce d'une demeure ; le bâtiment ciblé peut faire n'importe quelle taille raisonnable, jusqu'à une grande auberge, un petit donjon ou une chapelle paroissiale. La bonne réussite de ce sort nécessite de réussir un jet de dé de tension + Viv + Finesse vs. 9+ ; en cas d'échec, le feu se déclenche sans attendre. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Structure, +1 Taille, +1 complément Perdo pour un effet PeIg de durée équivalente, décalée de 2 secondes)

Vindictes acharnées d'Apollon,
Cr[Re]Ig35, *Voix, Momentané, Groupe* : Une série de traits de feu jaillit de vos mains pour toucher votre cible, lui infligeant dix fois un dé de tension +15 dégâts. Chaque trait est résolu comme une attaque séparée, et vous n'avez pas besoin de viser votre cible. (Base 10, +2 Voix, +2 Groupe, +1 composant Rego)

Boule de flammes abyssales,
CrIg35, *Voix, Momentané, Individu* : Une boule de feu jaillit de vos mains pour toucher votre cible, lui infligeant un dé de tension +30 dégâts. (Base 25, +2 Voix)

Illumination du manoir,
CrIg35, *Toucher, Soleil, Structure* : Vous enchantez tous les objets d'un bâtiment que vous touchez (jusqu'à la taille d'un petit donjon ou d'une grande auberge) pour qu'ils irradient de

lumière, de sorte que chaque pièce soit éclairée, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Structure, +1 Taille)

Colère incarnée, CrIg40, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous créez un élémentaire de feu en touchant les flammes d'un brasier. Tant que vous vous concentrez, l'élémentaire agit selon vos ordres. Lorsque votre concentration faiblit, il redevient de vulgaires flammes. Il est chaudement recommandé de trouver un moyen de protéger sa main des flammes, si vous n'êtes pas immunisé au feu. (Base 25, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 complément Rego)

Déflagration précautionneuse, Cr[In]Ig[Me]40, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous projetez une nuée de flammes qui inflige +15 dégâts aux personnes autour de vous à moins de 10 pas ; toutefois, ces flammes épargnent les personnes qui pensent à un mot précis, que vous devez prononcer quand vous lancez l'incantation. En général, les Mages conviennent d'un mot de passe avec leurs Sodales, avant de déchaîner ce sort. (Base 10, +2 Voix, +2 Groupe, +1 complément Intellego, +1 complément Mentem)

Festival chaotique de lumière, Cr[Re]Ig45, *Voix, Diamètre, Groupe* : Vous créez autour de vous des explosions aléatoires de flashes lumineux. Pendant deux minutes, ces violentes décharges aveuglent et désorientent les autres personnages à portée de voix, mais pas vous. Les victimes aveuglées appliquent un

modificateur de -6 et deux dés de désastre à leurs jets de Visée et de Concentration, et -3 aux autres jets. Si vous vous déplacez, la zone de flashes intempestifs se décale pour vous suivre. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe, +1 puissance, +1 en mouvement, +1 complément Rego pour ne pas être aveuglé)

Ordalie des fidèles à la cause, Cr[In]Ig[Me]45, *Toucher, Anneau, Cercle* : Vous tracez autour de vous un large cercle de flammes bleues de plusieurs mètres de haut. Les flammes bouchent la vue et infligent +20 dégâts à quiconque tente de les traverser, à moins que l'on ait en tête une phrase précise, par exemple "je prête allégeance à untel". Le Mage Grindwaldus de Flambeau produit des flammes bleues qui prennent la forme de dragons en montant dans le ciel. (Base 15, +1 Toucher, +2 Anneau, +1 Cercle, +1 Taille, +1 effet supplémentaire de lecture d'esprit)

Pluie de flammes infernales, CrIg45, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous faites tomber du ciel des boules de feu qui infligent +30 dégâts à dix personnes à portée de voix. (Base 25, +2 Voix, +2 Groupe)

Flèche incandescente, CrIg50, *Vue, Momentané, Individu* : Vous projetez dans la direction de votre choix une flèche de feu si intense que sa flamme est bleue. La flèche transperce n'importe quel obstacle, à moins de rencontrer la terre, ou que cet obstacle résiste à votre pénétration magique. Tout objet touché fond ou vole en éclats, et tout être vivant subit +30

dégâts. (Base 25, +3 Vue, +2 effet spécial rayon rectiligne)

Ne suivez pas les petites lumières, Cr[Intellego]Ig[Aquam]50, Rituel, *Toucher, Année, Zone* : Vous générez de petites lucioles qui se déplacent spontanément dans une large région que vous délimitez en marchant. Quand le lancer du rituel prend fin, les lucioles clignotent, apparaissent et s'éteignent, en se déplaçant lentement vers les zones les plus marécageuses de la région ; le phénomène se reproduit en continu, de jour comme de nuit, jusqu'au prochain nouvel an. (Base 2, +1 Toucher, +4 Année, +4 Zone, +1 complexité, +1 complément Intellego, +1 complément Aquam)

INTELLEGO IGNEM

Piste refroidie, InIg5, *Voix, Momentané, Individu* : Détectez si des cendres proviennent de la combustion d'un animal, d'une plante ou d'un être humain. (Base 3, +2 Voix)

Reconnaissance de la flamme surnaturelle, InIg[Im]5, *Vue, Momentané, Individu* : Vous devinez immédiatement si une flamme dans votre champ de vision est d'origine surnaturelle. Si c'est le cas, vous la voyez d'une couleur improbable de votre choix. (Base 1, +3 Vue, +1 complément Imaginem)

Cartographie des flammes, InIg10, *Vue, Concentration, Individu* : Vous êtes conscient de la position exacte de chaque feu allumé dans votre champ de vision ; vous pouvez vous rapprocher de chacun tant que vous

restez concentré. Ce sort est utile pour détecter les flammes cachées, ou pour éteindre un incendie de nuit. (Base 2, +3 Vue, +1 Concentration)

Compter les chandelles, InIg10, *Toucher, Momentané, Structure* : Vous détectez où et combien de flammes sont dans un bâtiment que vous touchez. (Base 2, +1 Toucher, +3 Structure)

Flambeau d'Ariane, InIg10, *Personnel, Concentration, Vue* : Vous détectez le feu le plus proche. Vous voyez comme un rayon de lumière qui rend les choses plus claires à mesure que vous vous en approchez. La princesse Ariane est célèbre pour avoir sorti Thésée du Labyrinthe. (Base 1, +1 Concentration, +4 Vue)

Expertise de Vulcain, InIg15, *Voix, Momentané, Individu* : Vous apprenez toutes les propriétés magiques d'un feu, par exemple s'il ne peut brûler que certaines choses, s'il obéit à quelqu'un ou s'il est doté d'intelligence. Dans le cas de flammes ordinaires, vous savez qu'il s'agit d'un feu vulgaire. Ce sort ne révèle que les propriétés surnaturelles relevant de la Magie et de la Féerie. (Base 4, +2 Voix, +1 Féerie)

Piste encore chaude, InIg15, *Voix, Concentration, Partie* : Vous devinez instinctivement de quand datent les cendres que vous ciblez. (Base 3, +2 Voix, +1 Concentration, +1 Partie)

Compréhension des flammes, InIg20, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous apprenez toutes les propriétés magiques d'un feu à moins de 50 pas, y

compris à quelle dimension il est relié. Vous pouvez savoir si les incendies ont été causés par un être féérique, ou s'ils infligent un montant de dégâts particulier. (Base 4, +2 Voix, +2 Groupe)

Héraut des flammes, InIg20, *Vue, Momentané, Individu* : Vous êtes capable de repérer si une créature est un être surnaturel associé à Ignem. (Base 5, +3 Vue)

Détection des djinns, InIg25, *Vue, Concentration, Individu* : Vous pouvez repérer à l'oeil nu la présence de créatures surnaturelles liées à Ignem, tant que vous vous concentrez. (Base 5, +3 Vue, +1 Concentration)

Par le feu et la fumée, InIg[Au]25, *Contact Visuel, Concentration, Groupe* : Jusqu'à 10 personnes, dont l'une croise votre regard, peuvent voir à travers le feu et la fumée (mais ne sont pas immunisées aux autres désagréments d'un incendie) tant que vous restez concentré. (Base 4, +1 Contact Visuel, +1 Concentration, +2 Groupe, +1 complément Auram)

Instinct du secouriste, InIg30, *Personnel, Soleil, Vue* : Vous devenez capable de voir à travers les fournaies et les feux (mais pas à travers la fumée) jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil. (Base 4, +2 Soleil, +4 Vue)

Perception du marcheur enflammé, InIg30, *Personnel, Concentration, Vision* : A vos yeux, les créatures qui relèvent de la Forme Ignem et qui ne résistent pas à cet effet ont l'air d'avoir

une aura rougeoyante. Tant que vous vous concentrez, cela peut vous permettre de distinguer un élémentaire d'un feu ordinaire, une salamandre de Vertu d'un lézard vulgaire, ou même de détecter les esprits Ignem en théorie invisibles ; ce sort marche avec toutes les créatures Ignem, à l'exception des démons. (Base 5, +1 Concentration, +4 Vision ; Realm of Power : Magic, p.110)

Fétu de paille, InIg[Au]35, *Vue, Soleil, Individu* : Désignez une personne dans votre champ de vision ; jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, elle devient incapable de percevoir les flammes avec ses yeux, son nez ou ses capteurs de la douleur. Si elle est exposée au feu, elle reçoit cependant toujours les dégâts habituels, et peut constater que son corps tombe en cendres. (Base 4, +3 Vue, +2 Soleil, +2 effet spécial incapable de sentir la douleur, complément Auram gratuit pour ne pas sentir la fumée d'un feu)

Lever la flamme, InIg35, *Vue, Momentané, Groupe* : Vous savez instantanément si les personnes dans votre champ de vision sont des créatures surnaturelles associées à Ignem. Si c'est le cas, vous connaissez leurs pouvoirs. (Base 5, +3 Vue, +2 Groupe, +1 révèle les pouvoirs)

Balayer les feux follets, InIg40, *Voix, Feu, Structure* : Vous détectez toutes les créatures Ignem présentes dans un bâtiment ; tant qu'elles ne meurent pas et qu'elles restent dans ce lieu, vous savez où elles sont. (Base 4, +2 Voix, +3 Feu, +3 Structure)

Dialogue de feu, InIg45, *Voix, Feu, Individu* : Vous pouvez discuter avec un feu, tant que celui-ci ne s'éteint pas et qu'il est à portée de voix. (Base 20, +2 Voix, +3 Feu)

Paroles enflammées, InIg45, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous pouvez discuter avec un feu, tant que vous avez un lien mystique avec lui et que vous gardez votre concentration. (Base 20, +4 Lien mystique, +1 Concentration)

Histoires au coin du feu, InIg50, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous pouvez consulter directement la mémoire d'un feu avec lequel vous avez un lien mystique, ce qui vous permet de ressentir ou de percevoir tous les événements qui se sont produits près de lui, tant que vous vous concentrez. (Base 25, +4 Lien mystique, +1 Concentration)

Lien mental de Prométhée, InIg55, *Rituel, Lien mystique, Feu, Individu* : Vous pouvez discuter avec un feu, à tout moment et quelle que soit la distance entre vous, et ce tant que celui-ci ne s'éteint pas. (Base 20, +4 Lien mystique, +3 Feu)

MUTO IGNE

Flamme timide et timorée, MuIg5, *Voix, Soleil, Individu* : Vous rendez un feu à portée de voix incapable de produire de la lumière. Les flammes sont toujours visibles, mais n'éclairent rien autour d'elles, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 1, +2 Voix, +2 Soleil)

Scribe étincelant, MuIg5, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous reformez la lumière devant votre doigt pour tracer des lettres ou des symboles intenses, entourés d'ombres, dans l'air devant vous ; tant que vous vous concentrez, vous pouvez écrire dans le vide. (Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration)

Apaisement de l'incendie, MuIg10, *Vue, Diamètre, Individu* : Vous rendez une flamme inoffensive dans votre champ de vision, et ce pour deux minutes. Les flammes brûlent toujours comme si elles consumaient ce qu'elles touchaient, mais cela ne détruit ni n'abîme ce qu'elles touchent. Ce sort est surtout utile pour permettre à quelqu'un d'avoir le temps d'éteindre les flammes sur ses vêtements, sans subir de brûlures. Il ne peut éteindre un feu, ni cibler un brasier trop gros. (Base 1, +3 Vue, +1 diamètre)

Sculpture des flammes, MuIg10, *Voix, Momentané, Individu* : Vous changez un feu de sorte qu'il ait l'apparence d'une silhouette enflammée de forme et d'allure de votre choix, comme une danseuse ou un cerf de flammes, pendant 6 secondes. (Base 4, +2 Voix)

Foyer glacé, MuIg15, *Toucher, Lune, Pièce* : Vous interdisez à toutes les flammes à l'intérieur d'une pièce à portée de main de produire de la chaleur, et ce jusqu'à la prochaine pleine lune. La plupart des maisons n'ont qu'une seule cheminée, ce qui suffit à plonger tout un foyer dans le froid. (Base 1, +1 Toucher, +3 Lunaison, +2 Pièce)

Boule de musique abyssale,
MuIg[Vi]20, *Voix, Momentané,*
Individu : Ce sort vise un sort formel Ignem au moment de son lancement, le transformant de telle manière que, au lieu de créer du feu, de la chaleur ou de la lumière, il produit une explosion inoffensive de sons et de couleurs. Puisque ce sort doit faire l'objet d'un Lancement rapide, il ne peut pas être lancé autrement. (Base 10, +2 Voix ; HoH:MC, p.127)

Des ténèbres à la lumière,
MuIg20, *Voix, Soleil, Pièce* : Vous changez l'obscurité à portée de voix de là où vous vous tenez en une douce lumière, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. Cette clarté ne vous suit pas quand vous vous déplacez. (Base 2, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Pièce)

Mort invisible et dévorante,
Mu[Pe]Ig[Im]20, *Voix, Soleil,*
Individu : Vous rendez un feu invisible, inodore et incapable d'affecter le toucher. Il ne produit pas non plus de fumée. En fait, il n'existe aucun moyen vulgaire de le détecter. Si des objets ou des gens sont touchés par ses flammes, ils ne ressentent rien et ne se racornissent pas, mais ils se changent progressivement en cendres, subissant normalement les dégâts prévus. Ce sort peut provoquer des incendies incapables à contrôler, à moins qu'il n'y ait une averse, une intervention magique ou un miracle, c'est pourquoi il n'est pas recommandé d'en faire une version de durée supérieure. (Base 4, +2 Voix, +2 Soleil, Compléments Perdo et Imaginem gratuits car nécessaires)

Symphonie ardente, MuIg20, *Voix, Concentration, Individu* : Vous changez un feu de sorte qu'il ressemble à des rubans de couleur rapides et éblouissants, ondulant dans toutes les directions ; la métamorphose dure tant que vous vous concentrez. Votre cible doit être un brasier de Taille +1 maximum et elle cause toujours des dégâts à tout ce qu'elle touche. Les spectateurs qui n'ont pas assisté au début de l'incendie sont probablement stupéfaits et fascinés. (Base 4, +2 Voix, +1 Concentration, +1 Taille, complément Imaginem requis donc gratuit)

Buisson ardent, MuIg[He]25, *Voix, Soleil, Individu* : Vous changez un feu en un arbre ou un petit bosquet, mais le brasier reprend quand revient le lever ou le coucher du soleil. Ce sort peut cibler un foyer, mais pas un gros brasier. (Base 5, +2 Voix, +2 Soleil, complément Herbam gratuit)

Seul maître des souterrains,
MuIg25, *Toucher, Soleil, Structure* : Vous enchantez toutes les sources de lumière à l'intérieur d'un réseau de galeries, pour que vous soyez le seul à voir leur luminosité. Ce filtre s'applique jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, y compris aux sources de lumière apportées après le lancer du sort. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Structure)

Voix du génie du foyer, MuIg25, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Tant que vous vous concentrez, vous pouvez projeter votre image et votre voix dans un feu avec lequel vous avez

un lien mystique. (Base 4, +4 Lien mystique, +1 Concentration)

Bête enflammée, MuIg[An]30, *Voix, Concentration, Individu* : Vous changez un feu de sorte qu'il ressemble à un animal sauvage et agressif, comme un loup ou un sanglier ; la métamorphose dure tant que vous vous concentrez. Votre cible doit être un brasier de Taille +2 maximum, et elle cause toujours des dégâts à tout ce qu'elle touche, en l'embrasant ou en l'enflammant. (Base 5, +2 Voix, +1 Concentration, +2 Taille, complément Animal requis donc gratuit)

Bouffées d'encens parfumé, MuIg30, *Toucher, Lune, Structure* : Vous changez le parfum des fumées créées par tous les feux allumés dans un bâtiment à portée de main, et ce jusqu'à la prochaine pleine lune. Désormais, les fumées produites ont un parfum d'encens sucré et épicé, que la plupart des gens trouveront agréable. (Base 3, +1 Toucher, +3 Lunaïson, +3 Structure)

Poigne de feu, Mu[Re]Ig[Co]30, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous tendez la main nue vers un feu et la flamme est absorbée par votre main. La prochaine personne que vous touchez alors que vous restez concentré libère une flamme bien plus intense, qui l'entoure et la dévore, ce qui lui fait subir un dé de tension +25 dégâts. (Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration, +3 pour +15 dégâts, +1 ne brûle pas le porteur. Compléments Rego et Corpus requis donc gratuits)

Bloc de flammes, MuIg[Te]35, *Voix, Soleil, Individu* : Vous changez un brasier (de Taille +2 maximum) en une gemme rouge, ce qui réduit drastiquement sa Taille et le rend facilement transportable (il est léger, compact et sans danger), jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 5, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Taille, complément Terram requis donc gratuit)

Plier l'oreiller insidieux de flammes, MuIg35, *Voix, Soleil, Individu* : Vous modifiez un feu à portée de voix, de sorte qu'il ne produise aucune douleur lorsqu'il consomme des êtres vivants. Bien au contraire, il apporte tout au plus une douce chaleur réconfortante. Les créatures touchées par ce feu continuent de subir des dégâts, mais ne s'en rendent pas forcément compte si elles n'ont des flammes que dans leur dos, ou si elles ne sont pas conscientes : c'est le cas de personnes endormies ou assommées. Ce sort peut cibler des flammes qui font jusqu'à +5 points de dégâts, et dure jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 4, +2 Voix, +2 Soleil +1 flammes d'intensité +5 max)

Plier la couverture vicieuse de flammes, MuIg35, *Voix, Soleil, Individu* : Vous modifiez un feu à portée de voix, de sorte qu'il ne produise aucune douleur lorsqu'il consomme des êtres vivants. Bien au contraire, il apporte tout au plus une douce chaleur réconfortante. Les créatures touchées par ce feu continuent de subir des dégâts, mais ne s'en rendent pas forcément compte si elles n'ont des flammes que dans leur dos, ou si elles ne sont pas conscientes

: c'est le cas de personnes endormies ou assommées. Ce sort peut cibler des flammes qui font jusqu'à +15 points de dégâts, et dure jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 4, +2 Voix, +2 Soleil +3 intensité)

Embrasser pour mieux embraser, Mu[Re]Ig35, *Voix, Soleil, Individu* : Vous modifiez un feu à portée de voix, de sorte qu'il ne produise aucune douleur lorsqu'il consomme des êtres vivants. Bien au contraire, il apporte tout au plus une douce chaleur réconfortante. Les flammes de ce feu se déplacent automatiquement sur une personne à portée de voix, en la contournant et en se déposant sur son dos, et leur victime continue de subir des dégâts, mais ne s'en rendent pas forcément compte si elles ne se retournent pas, si on ne la prévient pas ou si elle n'est pas consciente : c'est le cas de personnes endormies ou assommées. Ce sort peut cibler des flammes qui font jusqu'à +15 points de dégâts, et dure deux minutes, ce qui est suffisant pour réduire en cendres la plupart des êtres vivants. (Base 4, +2 Voix, +1 Diamètre, +3 intensité, +1 complément Rego)

Flamme inextinguible de la vestale inconséquente, MuIg40, *Vue, Lune, Individu* : Vous permettez à une flamme ou un petit incendie dans votre champ de vision de brûler sans air et sans combustible. Cependant, elle ne grandit en taille que si elle a de quoi s'alimenter. Vous pouvez ainsi faire perdurer un incendie de la taille d'une maison, ou tout tison ou flambeau qui en est issu, jusqu'à la prochaine pleine

lune. (Base 4, +3 Vue, +3 Lune, +2 Taille)

Du feu qui mange sans avoir faim, MuIg40, *Vue, Lune, Groupe* : Jusqu'à dix débuts d'incendie, ou un grand brasier dans votre champ de vision, n'ont plus besoin de consumer des choses pour brûler. Ils peuvent se répandre sur les objets et les choses, et continuer à détruire, incendier et réduire en cendres ; mais si rien ne les alimente, ils ne s'éteignent pas. Ils régressent simplement à l'état d'une unique flammèche. (Base 4, +3 Vue, +3 Lune, +2 Groupe)

Soufflet de la forge des cyclopes, MuIg45, *Vue, Diamètre, Individu* : Augmentez l'intensité d'un feu ou d'un brasier (jusqu'au feu d'une immense cheminée ou l'incendie d'une toiture), de sorte que vous ajoutez 25 aux dégâts causés par ses flammes pour les deux minutes à venir. Ce sort est souvent exécuté en Lancement rapide, juste après un sort créant du feu d'une moindre intensité. (Base 2, +3 Vue, +1 Diamètre, +2 Taille, +5 pour une intensité augmentée de +25)

Une prison de pierre et de ténèbres, MuIg[Te]45, *Voix, Diamètre, Structure* : Vous changez en pierre toutes les portions d'un souterrain qui sont éclairées. Vous devez vous tenir à portée de voix d'un tunnel, ou dans un réseau souterrain, pour que ce sort prenne effet. Au bout de deux minutes, la pierre invoquée redevient de la lumière ; toutefois, les torches ont été éteintes faute d'oxygène, et toutes les personnes qui étaient à proximité sont probablement mortes étouffées. Ce sort

peut prendre pour cible une large gamme de milieux souterrains, depuis une simple geôle jusqu'au vaste réseau de galeries. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre, +3 Structure, +2 Taille, complément Terram requis donc gratuit)

Demeure ardente, MuIg50, Voix, Lune, Structure : Vous changez un immense brasier ou incendie, de sorte qu'il s'auto-alimente et qu'il ait l'apparence d'une maison ordinaire, jusqu'à la prochaine pleine lune ; il ne brûle que les personnes qui passent sa porte, et non celles qui le touchent. Toute personne qui y entre subit cependant immédiatement les dégâts de son incinération. (Base 10, +2 Voix, +3 Lune, +3 Structure, complément Terram requis donc gratuit)

PERDO IGNEM

Armure froide, Pe[Re]Ig20, Toucher, Diamètre, Individu : Vous refroidissez grandement la surface des habits d'une personne que vous touchez ; pendant 2 minutes, elle réduit de -2 tous les dégâts de feu qu'elle subit. (Base 4, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 puissance, +1 complément Rego pour confiner le froid sur la surface extérieure des habits)

Extinction, PeIgVariable, Voix, Momentané, Individu : Réduisez la Puissance magique d'une créature associée à Ignem, d'autant que le niveau du sort. (Base variable, +2 Voix)

Aura du ténébreux rôdeur, PeIg5, Toucher, Concentration, Individu : Les jeux d'ombres et de lumière autour de vous sont légèrement modifiés, de sorte que vous paraissiez sombre, mystérieux et intimidant. Vous avez un bonus de +3 pour impressionner ou intimider les gens qui vous parlent ou vous observent, tant que vous ne bougez pas et que vous vous concentrez. (Base 2, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 Complexité)

Drap d'ombre, PeIg5, Toucher, Concentration, Partie : Tant que vous vous concentrez, la lumière s'atténue et les ombres grandissent autour de vous, s'étirent et vous recouvrent ; ajoutez +3 à vos jets ne pas vous faire remarquer, tant que vous ne vous déplacez pas. (Base 2, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 Partie)

Air lugubre, PeIg10, Toucher, Diamètre, Individu : La lumière s'atténue et les ombres renforcent les angles de votre visage ; pendant 2 minutes, ajoutez +4 à vos jets pour intimider ou faire parler un interlocuteur. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 complexité)

Couche de givre révélatrice, PeIg10, Voix, Momentané, Individu : Vous changez instantanément l'air autour d'un objet à portée de voix en une brume glacée, de sorte qu'une pellicule de glace se pose sur sa surface. Si quelqu'un l'a touché au cours de la dernière heure, la glace est moins épaisse, et vous le découvrez en réussissant un jet de Per + Finesse vs. 9+, ou 6+ si c'est un objet qui conduit

bien la chaleur, comme une coupe en étain ou une épée en acier. (Base 4, +2 Voix)

Coupure dramatique,

PeIg10, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous éteignez brièvement toute source de lumière dans une pièce où vous vous tenez, ou dont vous touchez les murs. Au bout de quelques secondes, les sources de lumière diffusent à nouveau leur clarté. (Base 3, +1 Toucher, +2 Pièce)

Manteau de ténèbres,

Pe[Re]Ig10, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous tissez autour de vous une sphère de nuit totale pendant deux minutes, une obscurité qui empêche les autres personnages de vous voir, de même que tout ce qui est à 3 pas de vous. Les attaques de corps-à-corps ont un malus de -3, et à distance de -6. Vous voyez relativement bien votre propre environnement, quoique ce qui est trop près de vous semble plongé dans une pénombre épaisse. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Rego)

Mort du foyer, PeIg10, *Voix, Momentané, Individu* : Vous éteignez un feu ou une chandelle en quelques secondes, simplement en soufflant dans sa direction ou en claquant des doigts. (Base 4, +2 Voix)

Paume frissonnante,

PeIg10, *Toucher, Momentané, Partie* : Vous refroidissez les gants d'une personne que vous touchez ; pas au point de l'épuiser ou de lui faire mal, mais assez pour qu'elle le sente. C'est un excellent moyen de transmettre discrètement un signal. (Base 4, +1 Toucher, +1 Partie)

Buffet froid, PeIg15, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous refroidissez toute la nourriture et les boissons présentes dans une pièce. (Base 4, +1 Toucher, +2 Pièce)

Cercle de l'hiver, PeIg15, *Toucher, Anneau, Cercle* : Vous délimitez une zone circulaire en quelques secondes, et tant que personne ne franchit ce cercle, la température y diminue grandement, au point que l'air devient brumeux, la pluie se change en neige et les objets se couvrent de givre. Ce sort est surtout utilisé pour impressionner les vulgaires, et il a peu d'intérêt en-dehors des effets visuels ; il peut cependant apaiser les brûlures ou refroidir du métal chauffé à blanc - mais pas éteindre un incendie. (Base 4, +1 Toucher, +2 Anneau, +0 Cercle)

Chambre noire, PeIg15, *Toucher, Concentration, Pièce* : Tant que vous vous concentrez, plongez dans le noir total une pièce dont vous touchez un mur. (Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 Pièce)

Frisson de froid, PeIg15, *Voix, Momentané, Individu* : Vous refroidissez rapidement une personne à portée de voix, ce qui lui inflige +5 dégâts. (Base 5, +2 Voix)

Poignée de froid, PeIg15, *Voix, Momentané, Partie* : Vous congélez soudain la poignée d'une arme à portée de voix, si bien que son propriétaire doit réussir un jet de dé de tension + Viv + Concentration vs. 9+ s'il ne veut pas la lâcher ; l'effet de froid n'est pas assez intense pour faire réagir un adversaire qui porte des gants. (Base 4, +2 Voix, +1 Partie)

Sphère de ténèbres, PeIg15, *Vue, Momentané, Individu* : Vous plongez une personne ou une petite zone dans votre champ de vision dans une bulle de ténèbres où l'obscurité est totale. Tant que vous vous concentrez, il est impossible de voir qui s'y trouve ou ce qui s'y passe. La sphère d'ombre fait environ 3 pas de rayon ; vous devez réussir un jet de Visée pour ne pas manquer votre cible, et celle-ci voit très bien ce qui évolue hors de cette bulle de ténèbres. (Base 3, +3 Vue, +1 Concentration)

Traces dans la glace, PeIg15, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous dégradez progressivement l'air d'une pièce, de sorte qu'une pellicule de glace se pose partout. Là où des êtres vivants sont passés récemment, le givre se forme moins vite, si bien que vous (ou une autre personne présente que vous mettez au courant) pouvez remarquer avec un jet de Per + Attention vs. 6+ les endroits où des personnes ont marché, touché des objets ou se sont appuyées, au cours de l'heure écoulée. Si une pièce n'a pas été visitée durant la dernière heure, vous le savez instantanément. (Base 4, +1 Toucher, +2 Pièce)

Etreinte de glace, PeIg20, *Voix, Momentané, Individu* : Vous refroidissez drastiquement une personne à portée de voix, ce qui lui inflige +10 dégâts. (Base 10, +2 Voix)

Maison sombre, PeIg20, *Toucher, Soleil, Structure* : Vous diminuez l'intensité de la lumière dans un bâtiment que vous touchez, plongeant les pièces éclairées dans la pénombre,

et celles mal éclairées dans l'obscurité totale. L'intensité de la lumière ne revient qu'à la prochaine aurore ou crépuscule. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Structure)

Pieds froids, PeIg[Co]20, *Toucher, Soleil, Partie* : Les pieds d'une personne que vous touchez sont complètement glacés jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Cela ne cause ni dégât ni fatigue, mais une gêne permanente qui inflige -3 à tous les jets pour marcher, se détendre ou se distraire. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie)

Sorti de la rivière glacée, PeIg20, *Voix, Soleil, Individu* : Vous refroidissez drastiquement les habits d'une cible à portée de voix, si bien qu'elle est prise d'un frisson ; si elle ne les retire pas, elle risque bien de prendre froid et de tomber malade. Après une heure, elle doit faire un jet d'Ene vs. 12+. En cas d'échec, elle contracte un léger rhume qui inflige les mêmes malus et se guérit comme une blessure légère. (Base 4, +2 Voix, +2 Soleil)

Sourcils de givre, PeIg20, *Voix, Diamètre, Partie* : Vous couvrez de givre les yeux d'une cible à portée de voix ; vous devez réussir un jet de Visée à 9+ si elle est tête nue, à 15+ si elle porte un heaume à visière. En cas de succès, votre victime a -2 à tous ses jets qui dépendent de la vue, pendant 2 minutes. (Base 4, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie)

Vague balayante de froid,

PeIg25, Voix, Momentané, Groupe : Vous refroidissez rapidement dix personnes à portée de voix, ce qui leur inflige +5 dégâts. (Base 5, +2 Voix, +2 Groupe)

Bras gelé du pèlerin égaré,

PeIg[Co]25, Contact Visuel, Momentané, Individu : Croisez le regard d'une personne pour activer ce sort. Vous changez en glace le sang dans les veines d'un de ses membres ; même si la chaleur pourrait théoriquement revenir lentement, le membre choisi subit des dégâts irréversibles menant à l'amputation ou à la gangrène. Traitez cette engelure comme une blessure moyenne, et le membre maudit comme invalide (Cf. le vice Main manquante). (Base 5, +1 Regard, +1 complexité, +1 Partie, +1 complément Corpus requis donc gratuit)

Regard glacial, PeIg25, Vue,

Momentané, Groupe : Vous balayez jusqu'à dix personnes dans votre champ de vision avec un regard glacial qui leur fait encaisser à chacun 1 niveau de Fatigue. (Base 4, +3 Vue, +2 Groupe)

Signal du col frissonnant,

PeIg25, Lien mystique, Momentané, Partie : Vous refroidissez les vêtements d'une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique ; pas au point de l'épuiser ou de lui faire mal, mais assez pour qu'elle le sente. C'est un excellent moyen de transmettre discrètement un signal. (Base 4, +4 Lien mystique, +1 Partie)

Baiser de la fée d'hiver,

PeIg[Me]30, Toucher, Concentration, Individu : Vous embrassez une personne, ce qui la glace entièrement jusqu'aux os. Elle perd toute volonté de bouger et subit +10 dégâts à chaque round, tant que vous restez concentré et maintenez le contact avec vos lèvres. Votre victime peut encore réfléchir et agir, mais elle ne peut s'écarter ni vous repousser de sa propre initiative, comme si elle était incapable de prendre cette décision. (Base 5, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 sans parole, +1 complément Mentem)

Inconfort des pieds glacés,

PeIg30, Voix, Lune, Partie : Vous touchez silencieusement une personne pour qu'elle ait les pieds irrémédiablement gelés en permanence ; la circulation sanguine n'est pas affectée et elle ne risque pas de gangrène ; en revanche, jusqu'à la prochaine pleine lune, dormir en sa compagnie est extrêmement désagréable. (Base 3, +1 Toucher, +3 Lune, +1 Partie, +2 Silence)

Refroidissement de l'ennemi au cœur glacé, PeIg30, Voix, Soleil,

Individu : Désignez un être vivant à portée de voix, mais sans prononcer une seule parole ; jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, toute chaleur quitte son corps, à tel point qu'il subit 1 niveau de Fatigue. Ce sort est bien pratique quand il est utilisé sur un adversaire que l'on s'appête à combattre, mais aussi s'il est lancé sur la monture d'un cavalier qu'on prévoit d'affronter. (Base 4, +2 Voix, +2 Soleil, +2 silencieux)

Refroidissement des cinq humeurs et du corps, PeIg[Co]30, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Glace une personne dont vous croisez le regard en congelant son corps et en faisant givrer son sang, au point de lui infliger +25 dégâts. (Base 25, +1 Contact Visuel, complément Corpus requis donc gratuit)

Capuchon du faucon récalcitrant, Pe[Re]Ig35, *Toucher, Diamètre, Individu* : Plus aucune lumière ne peut atteindre le visage de la personne que vous touchez ; vous n'avez besoin de faire ni geste ni parole pour manifester ce pouvoir. Pendant deux minutes, sa tête est entourée d'une bulle de ténèbres. Si elle est utilisée sur un personnage portant un heaume, les autres personnages ne le remarqueront pas, et lui-même croira peut-être être simplement gêné par sa visière ; s'il ôte son casque, l'effet visuel de sa tête entourée de ténèbres sera comique ou inquiétant. Dans tous les cas, il ne voit plus rien. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 complexité, +1 complément Rego pour que les ténèbres suivent la cible, +2 silencieux, +2 sans gestuelle)

Destruction des foyers, PeIg40, *Rituel, Toucher, Lunaïson, Frontière* : Vous détruisez tous les deux dans un lieu dont vous définissez les limites pendant le rituel ; de plus, jusqu'à la prochaine pleine lune, aucune flamme ne saurait être allumée dans cette région. En hiver, dans un lieu habité, cela peut avoir des conséquences dramatiques sur la survie de la population. (Base 4, +1 Toucher, +3 Lunaïson, +4 Frontière)

Un hiver impossible à prévoir, PeIg40, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous congelez sur place une personne avec laquelle vous avez un lien mystique ; elle subit +10 dégâts où qu'elle se trouve, et le froid se répand autour d'elle en congelant et gelant les objets à portée de main, comme une explosion de gel ; les personnes proches de votre victime prioritaire subissent +5 dégâts. (Base 10, +4 Lien mystique, +2 intensité)

Malédiction du château lugubre, PeIg45, *Voix, Lune, Structure* : Toutes les flammes et les bougies s'éteignent dans le bâtiment ciblé. La portée Voix est nécessaire pour embrasser toute votre cible. Jusqu'à la prochaine lunaïson, il est impossible d'y allumer du feu et toutes les flammes qui y sont apportées s'éteignent, à moins qu'il s'agisse de flammes surnaturelles dont la Pénétration surpasse celle de ce sort. (Base 5, +2 Voix, +3 Lune, +3 Structure)

Torpeur du peuple épuisé, PeIg45, *Vue, Lune, Groupe* : Un froid glacial recouvre jusqu'à cent personnes dans votre champ de vision, et les plonge dans un froid qui perdure jusqu'à la prochaine pleine lune ; d'ici-là, vos cibles subissent un niveau de Fatigue qu'elles ne peuvent récupérer. (Base 4, +3 Vue, +3 Lune, +2 Groupe, +1 Taille)

Souffle de l'hiver terrible, PeIg50, *Vue, Momentané, Groupe* : Jusqu'à 100 personnes dans votre champ de vision sont balayées par un froid intense et pénétrant qui les glace jusqu'aux os et leur inflige +20 dégâts.

(Base 10, +3 Vue, +2 Groupe, +1 Taille, +2 intensité)

REGO IGNE

Danse et brûle, ô flamme,

ReIg5, Voix, Momentané, Individu : Vous décidez temporairement de la direction dans laquelle un foyer ou un incendie se propage. Si le brasier s'étend trop, vous ne pouvez plus en prendre le contrôle. (Base 3, +2 Voix)

On ne me touche pas,

ReIg5, Toucher, Momentané, Individu : Ce sort défensif vous permet de rejeter brusquement les flammes qui vous brûlent. Si vous n'êtes pas en train de vous enflammer, ni au contact de flammes, ce sort est sans effet. Vous pouvez renvoyer automatiquement le feu qui vous touche à l'emplacement de votre choix à dix pas, sans avoir besoin de faire un jet de Visée. (Base 3, +1 Toucher, +1 complexité)

Double peau de la salamandre,

ReIg10, Voix, Momentané, Individu : Désignez une personne qui s'avère être au contact d'un feu, à portée de voix ; les flammes se glissent sous son armure et ses vêtements, si bien qu'elle subit immédiatement à nouveau des dégâts. Si sa tenue est inflammable, il n'est quasiment plus possible d'éteindre les flammes, qui dès le prochain round consomment ses habits avec une ardeur renouvelée. (Base 4, +2 Voix)

Temporisation du châtiment

infernal, ReIg10, Toucher, Diamètre, Individu : Vous touchez une personne ou un objet embrasé pour, pendant deux minutes, empêcher ses flammes

de gagner du terrain. Cela donne tout le temps d'éteindre ses flammes sans urgence. Ce sort est sans effet si vous touchez un brasier ou un incendie trop grand. (Base 4, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Epreuve de la sorcière, ReIg15, Voix, Concentration, Individu : Vous désignez un feu et une personne à portée de voix, qui peut le franchir sans subir de brûlures, tant que vous vous concentrez. (Base 4, +2 Voix, +1 Concentration)

Fouet de feu, ReIg15, Toucher, Concentration, Individu : Vous tendez la main vers une flamme et vous lui donnez la forme d'un long fouet de feu, que vous pouvez diriger comme un fouet ordinaire. Tant que vous vous concentrez, vous pouvez résoudre des attaques avec ce fouet de feu, en effectuant un jet de Dex + Finesse opposé à la Défense d'une cible à moins de cinq pas. Si l'attaque est réussie, appliquez les dégâts comme d'habitude. Si la cible obtient un désastre, elle s'enflamme spontanément. (Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 complexité)

Monotonie lunatique,

ReIg20, Contact Visuel, Lune, Individu : Vous maudissez une personne avec laquelle vous croisez le regard, de sorte que la lumière se détourne toujours d'elle ; votre cible est toujours capable de voir les choses et les couleurs, mais tout lui paraît gris et terne, sans clarté et sans tons, jusqu'à la prochaine pleine lune. (Base 4, +1 Regard, +3 Lune)

Ordealie de feu, ReIg20, *Personnel*,
Concentration, *Individu* : Tant que
vous vous concentrez, vous avez +20
Encaissement contre le feu ordinaire et
ignorez les effets magiques de
flammes infligeant moins de +20
dégâts. (Base 15, +1 Concentration)

Signe ardent de la sorcière,
ReIg25, *Personnel*, *Concentration*,
Individu : Tant que vous vous
concentrez, vous êtes immunisé au feu
naturel et à tout effet surnaturel de feu
infligeant +10 dégâts ou moins, sauf si
ce feu parvient à pénétrer la puissance
de protection de cet effet. Une fois
cette protection lancée, les attaques
pyrotechniques et les incendies ne sont
en théorie plus menaçants, et ne
risquent donc pas de rompre la
concentration. Notez la pénétration au
moment du lancer du Signe ardent de
la sorcière, en tenant compte de la
table d'interaction des auras, permet
calculer sa résistance aux agressions de
feu magique. Ce sort est peu utilisé
dans l'Ordre d'Hermès, sauf par les
Mages dont la Parma magica présente
des défauts. (Base 20, +1
Concentration)

Agencement de la lumière,
ReIg25, *Voix*, *Concentration*, *Groupe* :
Vous redirigez toute la lumière
générée à portée de voix, tant que vous
vous concentrez, de sorte qu'elle ait
l'air d'être produite par le point de
votre choix. Vous pouvez même
l'enfermer dans un récipient, ou
répartir une seule source de lumière en
plusieurs points pour éclairer une large
pièce. (Base 3, +2 Voix, +1
Concentration, +2 Groupe, +1
complexité)

Préservation de la fournaise,
ReIg25, *Voix*, *Concentration*,
Individu : Vous empêchez les flammes
à portée de voix de brûler une
personne de votre choix, tant que vous
vous concentrez. (Base 4, +2 Voix, +1
Concentration)

Aperçu de l'enfer, ReIg30, *Voix*,
Soleil, *Individu* : Vous donnez à une
flamme l'apparence d'une troupe de
démons déchaînés aux corps
diffformes, cornus et bossus, jusqu'au
prochain coucher ou lever du soleil.
(Base 10, +2 Voix, +2 Soleil)

Au milieu de l'assemblée,
ReIg30, *Toucher*, *Concentration*,
Pièce : Vous réorientez à votre guise
toute la lumière qui se trouvait dans
une pièce que vous touchez, de sorte
que certains meubles ou personnes
peuvent subtilement être plongés dans
l'ombre, tandis que d'autres objets ou
occupants peuvent attirer le regard.
Appliquez un modificateur de +5 ou -
5, selon votre choix, au prochain jet de
Commandement, Discrétion ou
Ripailles d'un personnage présent. Ce
sort marche sur n'importe quelle pièce,
y compris les grandes salles de
banquet ou les nefs de cathédrale.
(Base 4, +1 Toucher, +1
Concentration, +2 Pièce, +1 Taille, +1
complexité)

Murs chauds et ailes froides,
ReIg30, *Toucher*, *Lune*, *Structure* :
Vous déplacez à votre guise toute la
chaleur qui se trouvait dans un
bâtiment que vous touchez, congelant

certaines lieux et surchauffant d'autres salles, jusqu'à la prochaine pleine lune. Cela signifie que vous pouvez pousser les habitants à délaisser certaines pièces à vivre, ou bien dégrader la conservation des boissons et des vivres dans la cave. (Base 3, +1 Toucher, +3 Lune, +3 Structure)

Catapulte de lumière, ReIg35, *Vue, Momentané, Groupe* : Vous arrachez la clarté de toutes les sources de lumière dans votre champ de vision et la concentrez dans votre main avant de la projeter droit dans les yeux d'une personne à moins de 150 pas. Cette personne, à moins qu'elle ne détourne le regard à temps avec un jet de dé de tension + Viv vs. 18+, est aveuglée pour autant de jours que votre Finesse. Sa cécité ne lui cause aucune douleur, mais se soigne comme une blessure moyenne. Après quelques secondes, le rayon concentré de lumière se répand autour de vous pour se diluer, et chaque source de lumière retrouve sa clarté habituelle. (Base 10, +3 Vue, +2 Groupe)

Danseuse aux cheveux de feu, ReIg[Me]35, *Voix, Momentané, Individu* : Vous remodelez un feu en lui donnant la silhouette d'une femme superbe évoluant et dansant avec légèreté, et une créature humanoïde de votre choix à portée de voix est prise d'un violent désir de danser avec elle. A chaque round, cette personne doit réussir un jet de dé de tension + Int vs. 12, ou elle se précipite dans les bras de la flamme avec une ardeur renouvelée. A chaque round passé à danser avec la

flamme, ce personnage compte comme au moins à moitié couvert, ce qui lui inflige un dé de tension +15 dégâts (cf. règles des sources de chaleur, ArM5 p.266). Le fait qu'elle se brûle change en rien le fait que, tant que vous maintenez votre concentration, votre victime reste éperdument attirée par la danseuse enflammée. (Base 10, +2 Voix, +1 Concentration, +2 Complément Mentem pour un effet ReMe de niveau supérieur à 5, en réalité un effet ReMe25 : Base 15, +2 Voix, +1 Concentration)

Manteau de feu, ReIg40, *Voix, Soleil, Individu* : Vous ordonnez à un feu de se raviver et de se déplacer en une auréole d'une chaleur intense, qui vous entoure sans vous faire le moindre mal, mais qui continue de chauffer et brûler tout ce qui vous entoure. Vous pouvez marcher, entouré de cette sphère ardente. Toute personne qui vous touche ou vous attaque subit un dé de tension +15 dégâts. Markus de Flambeau a inventé ce sort avec une portée Voix, parce qu'il n'était pas immunisé aux dégâts de feu, surtout avec une flamme aussi intense. (Base 4, +2 Voix, +1 Concentration, +1 suit les mouvements, +1 ne brûle pas le lanceur, +1 n'échauffe pas le lanceur, +2 intensité des flammes)

Marée de lumière, ReIg40, *Vue, Momentané, Groupe* : Vous rassemblez toute la lumière disponible dans votre champ de vision, en un point précis, pendant deux secondes ; selon l'heure du jour, la clarté coagulée peut être insoutenable. En plein jour, toute personne qui regarde votre accumulation de lumière subit des

dégâts augmentés d'autant que le nombre d'heures l'éloignant du dernier ou du prochain minuit, le plus faible montant faisant foi (à midi, les spectateurs subissent +12 dégâts). De nuit, ce sort n'inflige aucun dégât mais permet de s'éclairer comme en plein jour. Puisque vous volez la lumière des alentours, les parages sont systématiquement plongés dans l'obscurité la plus totale, puis retrouvent leur clarté normale. (Base 4, +3 Vue, +2 Groupe, +3 Taille)

Porte de feu, ReIg40, *Vue, Concentration, Partie* : Vous remodelez à votre guise un feu, ou une portion d'un incendie (d'intensité +15 dégâts maximum) de sorte qu'il ne brûle aucun être vivant tant que vous vous concentrez. (Base 4, +3 Vue, +1 Concentration, +1 Partie, +3 magnitude)

Dragon éphémère, ReIg45, *Voix, Concentration, Individu* : Vous contrôlez un vaste incendie de Taille +1 au mieux, à portée de voix, dont l'intensité est de +15 dégâts ou moins. Vous le redirigez sous la forme d'un dragon de feu, qui bondit à votre guise pour embraser des cibles à moins de 10 mètres de sa position précédente, et ce tant que vous vous concentrez. (Base 10, +2 Voix, +1 Concentration, +1 Taille, +3 magnitude des flammes +15)

Halo de flammes, ReIg50, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous redirigez les flammes à portée de voix pour qu'elles forment une enveloppe ou une seconde peau autour de votre silhouette pendant 2 minutes. Vous ne pouvez capturer

que des flammes d'intensité +20 dégâts ou moins. (Base 10, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 ne brûle pas, +4 magnitude)

Imaginem

CREO IMAGINEM

Compagne insaisissable, CrIm5, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous créez devant vous l'illusion d'une noble silhouette humaine féminine, drapée dans une longue robe. Elle se déplace et fait des gestes et du bruit (mais pas des mots) n selon des directives que vous énoncez quand vous lancez ce sort, et qu'elle suit pendant deux minutes, si vous la gardez dans votre champ de vision. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 en mouvement)

Diversion soudaine, CrIm5, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous faites retentir un cri désespéré, dans une langue que vous connaissez, dans un endroit avec lequel vous avez une connexion arcanique. (Base 1, +4 Lien mystique)

Image miroir, CrIm5, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous créez une illusion d'un double de vous-même, qui se déplace et fait les mêmes gestes que vous, pendant deux minutes. (Base 1, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 contrôle et en mouvement)

Ombre de sentinelle, CrIm5, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous créez devant vous l'illusion d'une silhouette humaine silencieuse, armée et casquée, portant lance et bouclier. Elle se

déplace et fait des gestes selon votre bon plaisir, tant que vous la gardez dans votre champ de vision en vous concentrant. (Base 1, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 en mouvement, +1 sous contrôle)

Un fanal allumé sans sentinelle, CrIm5, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous créez une illusion visuelle fixe, dans un lieu avec lequel vous avez un lien mystique. L'image disparaît au bout de six secondes. (Base 1, +1 Lien mystique)

Fumet pestilentiel, CrIm10, *Voix, Soleil, Individu* : Une personne de votre choix, à portée de votre voix, dégage une odeur pestilentielle jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil ; il semble qu'elle se nécrose sur place, ait été couverte de poisson pourri ou soit couverte de vomissures ; l'odeur exacte dépend en général du sceau du Mage. (Base 1, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Intensité)

Naissance de Galatée, CrIm10, *Voix, Concentration, Individu* : Vous donnez l'illusion qu'une statue bouge ; tant que vous vous concentrez, vous pouvez la laisser agir à sa guise, ou choisir ses postures. (Base, 1, +2 Voix, +1 Concentration, +1 en mouvement, +1 sous contrôle)

Rires suspicieux à-côté, CrIm10, *Toucher, Momentané, Pièce* : Touchez les murs ou la porte d'une pièce pour la remplir de rires sonores pendant six secondes. Ce sort peut être lancé sans émettre le moindre son, sans que cela n'affecte le total de lancer. (Base 1, +1 Toucher, +2 Pièce, +2 silencieux)

Une pièce qui a du répondant, CrIm10, *Voix, Anneau, Individu* : Vous tracez un cercle pour faire apparaître une illusion auditive à un emplacement à portée de voix, qui répète en boucle les paroles de votre choix. Le phénomène disparaît si le cercle est brisé ou rompu. (Base 1, +2 Voix, +2 Anneau, +1 mots intelligibles)

Une conversation lunaire, CrIm10, *Toucher, Lune, Individu* : Vous faites apparaître une illusion auditive à proximité immédiate, qui répète en boucle les paroles de votre choix. Toute personne qui essaie d'avoir une conversation dans ce lieu ou d'y lancer un sort en parlant à voix haute, ajoute -3 et ajoute 1 dé de désastre à ses jets de désastre. (Base 1, +1 Toucher, +3 Lune, +1 mots intelligibles)

Cercles d'épées, CrIm15, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous créez une demi-douzaine d'épées fantomatiques qui tournoient et sifflent autour de vous pendant 2 minutes ; les personnes peu familières de ce type d'illusion ont -6 à leurs scores d'attaque pour trouver une faille. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 mouvement, +1 complexité)

Echauffourée bruyante, CrIm15, *Voix, Momentané, Pièce* : Regardez les murs ou la porte d'une pièce pour la remplir de bruits de coups d'épées sur des boucliers et de hurlements de douleur pendant six secondes. Ce sort peut être lancé sans émettre le moindre son, sans que cela n'affecte le total de lancer. (Base 1, +2 Voix, +2 Pièce, +2 silencieux)

Fausse marque du pestiféré,

CrIm15, *Voix, Lune, Partie* : Vous marquez la peau d'une personne à portée de voix, de sorte qu'elle ait les marques évidentes d'une peste galopante : bubbhons, boutons, plaques disgracieuses... Ces marques durent jusqu'à la prochaine nouvelle lune. Notez qu'il ne s'agit que d'une illusion. Le sceau du Mage peut se remarquer dans la répartition ou la forme des taches sur la peau. (Base 1, +2 Voix, +3 Lune, +1 Partie)

Interruption du récital, CrIm15, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous faites retentir un cri désespéré, dans une langue que vous connaissez, dans un endroit avec lequel vous avez une connexion arcanique. Ce sort peut être lancé silencieusement sans malus. (Base 1, +4 Lien mystique, +2 silencieux)

Une assistante pour la journée, CrIm15, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez à côté de vous l'illusion d'une femme que vous pouvez toucher et voir, mais qui ne peut pas parler ni faire de bruit, ni porter d'objets ou interagir d'elle-même avec son environnement. Elle agit entièrement sous votre contrôle. Si vous le souhaitez, vous pouvez lui donner des détails particulier, ou essayer de la faire ressembler à quelqu'un, en faisant un jet de Finesse. Elle s'évanouit dès qu'elle quitte votre champ de vision, ou au plus tard au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 2, +1 Toucher, +2 soleil, +2 sous votre contrôle)

Voile de chauve-souris,

CrIm15, *Personnel, Concentration, Individu* : Vous changez votre apparence pour prendre celle d'un grand vol de chauve-souris tourbillonnant au ras du sol. Appliquez -2 aux attaques de mêlée contre vous, et -4 aux jets de Visée ou aux attaques à distance. (Base 2, +1 Concentration, +1 Taille, +2 bouge et se déplace sous votre contrôle, +1 complexité)

A toutes volées, CrIm20, *Vue, Concentration, Individu* : Vous donnez l'illusion qu'un clocher dans votre champ de vision sonne le tocsin ; le son produit est entendu à une lieue à la ronde. (Base 1, +3 Vue, +1 Concentration, +3 Taille)

Faux incendie, CrIm[Ig]20, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous changez votre apparence pour prendre celle d'un être incandescent, fait de plusieurs roues, cercles d'ailes, de mains et d'yeux nimbés de flammes. Vous produisez aussi une illusion de chaleur et de lumière très convaincante ; tant que vous vous concentrez, une illusion d'incendie apparaît devant vous. Elle se répand en gagnant en Taille et en chaleur, et en laissant de faux décombres. (Base 2, +1 Concentration, +2 Taille, +2 bouge sous votre contrôle, +1 complexité, complément Ignem nécessaire pour les effets de feu donc gratuit)

La lettre volante,

CrIm[Au]20, *Toucher, Lune, Individu* : Vous créez une illusion de parchemin, que l'on peut voir et toucher, et sur laquelle vous inscrivez un message court de votre choix (une dizaine de

phrases environ). Ce parchemin volète sur place pendant une lunaison. (Base 2, +1 Toucher, +3 Lune, +1 complément Auram pour voleter, +1 signes intelligibles fixés au moment du sort)

Manifestation de l'ange d'Ezechiël, CrIm[Ig]20, *Personnel, Concentration, Individu* : Vous changez votre apparence pour prendre celle d'un être incandescent, fait de plusieurs roues, cercles d'ailes, de mains et d'yeux nimbés de flammes. Vous produisez aussi une illusion de chaleur et de lumière très convaincante ; tant que vous vous concentrez, quiconque vous regarde pour la première fois dans cet état doit faire un jet de trait de Personnalité Courageux vs 15+ ou de Connaissance du Divin vs 9+ ; en cas de succès il se jette au sol pour vous vénérer. Sinon, il doit s'enfuir en hurlant. (Base 2, +1 Concentration, +2 bouge sous votre contrôle, +1 complexité, +2 puissance, complément Ignem nécessaire pour des effets de feu crédibles donc gratuits)

Manoir hanté, Cr[In]Im[Ig]20, *Rituel, Toucher, Momentané, Individu* : Vous imprégnez de magie un bâtiment que vous touchez ; désormais, à chaque fois que la nuit tombe, des apparitions fantomatiques apparaissent. Faites un jet de Finesse si vous voulez pouvoir choisir les apparences de ces fantômes. Les illusions peuvent déambuler, se montrer et s'évaporer aléatoirement. (Base 1, +1 Toucher, +3 Structure, +1 images mobiles, +2 complexité)

Escorte fictive, CrIm25, *Voix, Concentration, Individu* : Vous créez une illusion de garde armé et en armure, qui parle et bouge sous votre contrôle, tant que vous vous concentrez ; cependant, il traverse la matière et ne peut causer aucun dégât tangible. (Base 2, +2 Voix, +1 Concentration, +2 bouge sous votre contrôle, +2 fait des sons intelligibles sous votre contrôle)

Faux cercle des fées, CrIm25, *Lien mystique, Momentané, Groupe* : Vous donnez l'illusion qu'un groupe de nymphes ou de fées danse en faisant des cercles, dans un lieu avec lequel vous avez un lien mystique. La sarabande disparaît au bout de six secondes. (Base 1, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +2 Groupe, +1 mouvement spontané)

Figure autoritaire omniprésente, Cr[In]Im[Me]25, *Voix, Concentration, Individu* : Vous créez une illusion de personnage, correspondant à ce qu'une cible à portée de voix considère comme une figure d'autorité respectable ; par exemple, un chevalier en armure, d'évêque mitré ou de noble dame en costume d'apparat. L'illusion se déplace, parle et fait du bruit à votre guise, tant que vous vous concentrez. (Base 2, +2 Voix, +1 Concentration, +2 se déplace tant que vous vous concentrez, +1 complément Intellego, +1 complément Mentem)

Fugace souvenir de l'hôte, CrIm25, *Toucher, Soleil, Individu* : Crée une illusion de personne ou d'animal résident d'un château fort, que l'on peut voir, toucher et entendre

parler ou se déplacer jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. Cette hallucination peut reproduire avec assez de fidélité n'importe quel personnage que vous connaissez pour vivre ou avoir vécu dans le château où vous vous tenez. Le cas échéant, faites un test de dé simple + Int + Finesse pour évaluer la ressemblance entre cette illusion et une personne dont vous vous inspirez. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 paroles intelligibles, +2 bruit et déplacement à volonté)

Les instruments du savoir,

CrIm[AnHe]25, *Toucher, Lune, Pièce* : Vous remplissez la pièce où vous vous tenez de tables, chaises, tablettes de cire et ardoises sensibles au toucher, ainsi que des plumes et des parchemins en nombre, bref tout le matériel nécessaire pour faire des cours dans des conditions optimales. Toutes ces fournitures restent tangibles, jusqu'à la prochaine pleine lune. Si vous renouvelez ce sort durant toute une saison de cours pratiques ou d'enseignement privé, augmentez de +1 le total de points d'expérience acquis par chaque étudiant qui en bénéficie. (Base 1, +1 Toucher, +3 Lunaïson, +2 Pièce, compléments Animal et Herbam requis)

Parfum du lit de roses,

CrIm25, *Toucher, Soleil, Structure* : Vous créez une nuée de parfums entêtants et de fragrances fleuries qui invitent au repos et aux jeux de l'amour ; cette vague se répand dans tout un bâtiment et supprime les autres odeurs. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, les personnages qui la

respirent doivent réussir un jet de Trait de Personnalité + Concentration vs. 12 pour ne pas penser qu'à dormir ou s'ébattre. Les enfants et personnes qui n'ont ni besoin de sommeil, ni de pulsions mortelles sont immunisés. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Bâtiment, +2 puissance)

Piège des araignées,

Cr[In]Im[Co]25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous maudissez un endroit dont vous effleurez le sol de la main ; la prochaine personne qui passe ici déclenchera l'apparition d'une illusion effrayante : il lui semblera que des milliers d'araignées sortent du sol, des murs et des moindres recoins pour le recouvrir et le mordre. Ce sort provoque une peur panique chez votre cible, sauf si elle n'a pas d'instinct de préservation (plante ou élémentaire) ou si elle n'a aucune crainte des araignées. Le sort dure jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. L'illusion crée trompe les sens de la vue et du toucher - la victime peut voir les araignées, et sent leur présence sur sa peau, de même que leurs morsures. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 illusion mouvante, +1 illusion complexe, +2 complément Intellego et Corpus pour se déclencher quand un être humain passe par là)

Salle embrasée, CrIm25, Lien

mystique, Concentration, Pièce : Tant que vous vous concentrez, vous donnez l'illusion qu'un incendie brûle une pièce avec laquelle vous avez un lien mystique. Le feu généré ne cause aucun dégât ni douleur, mais il peut suffire à effrayer les spectateurs et à les faire quitter la pièce,

temporairement, voire définitivement si vous réitérez. (Base 1, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +1 en mouvement spontané, +2 Pièce)

Silhouette humaine fantasmatique, CrIm25, Voix, Soleil, Individu : Crée l'image d'une personne habillée et équipée d'apparence aléatoire (mais liée à votre sceau), produisant des sons. Sous votre gestion directe mais muette, cette illusion peut se déplacer, parler et se comporter comme un être humain, mais pas manipuler des objets et elle est impalpable. (Base 2 pour affecter ouïe et vue, +2 Voix, +2 Soleil, +1 paroles intelligibles, +2 contrôlé ; ArM5 p.219)

Fantôme hurlant, CrIm30, Lien mystique, Concentration, Individu : Vous projetez une image de fantôme, de la forme de votre choix, en un lieu avec lequel vous avez une connexion arcanique, et cette image peut produire des cris et même formuler des mots cohérents. Certains Mages se servent de ce sort pour chasser les intrus d'un lieu qu'ils revendiquent. (Base 2, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +2 en mouvement sous votre contrôle, +1 produit des sons intelligibles)

Mascarade accommodante, CrIm30, Voix, Concentration, Individu : Vous créez une illusion visible et palpable d'une illusion reproduisant l'apparence d'une personne que vous avez déjà croisée. Vous devez réussir un jet de dé de tension + Per + Finesse à 12+ pour tromper ses parents et sa famille proche. Cette illusion peut produire des sons, parler, porter ou être porté

par des objets ou des gens. (mais subtilement liés à votre sceau). Cette image peut faire des sons et se déplacer à votre volonté. (Base 3 pour affecter toucher, ouïe et vue, +2 Voix, +1 Concentration, +1 paroles intelligibles, +2 contrôlé, +1 capable de porter ou supporter des gens ou des objets)

Assistant de cours, CrIm35, Voix, Lune, Individu : Vous créez une illusion de savant érudit et patient, qui parle et bouge sous votre contrôle, jusqu'à la prochaine pleine lune ; cependant, il traverse la matière et ne peut taper les doigts de ses élèves. Si vous le gardez avec vous et relancez ce sort deux fois de suite dans la même saison, augmentez de 1 la qualité de votre enseignement, que ce soit pour donner un cours magistral à un groupe, ou en cours particulier. (Base 2, +2 Voix, +3 Lune, +2 bouge sous votre contrôle, +2 fait des sons intelligibles sous votre contrôle)

Dame mystérieuse, CrIm35, Lien mystique, Concentration, Individu : Vous projetez une image de belle dame, dont vous choisissez à votre guise les détails, en un lieu avec lequel vous avez une connexion arcanique. Cette apparition peut chanter et même formuler des mots cohérents, et vous pouvez voir ses environs immédiats pour savoir comment réagir avec ses interlocuteurs. Certains Mages se servent de ce sort pour attirer des promeneurs ou des ennemis hors d'un lieu, ou au contraire les attirer à l'emplacement voulu. (Base 2, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +2 en mouvement sous votre contrôle, +1

produit des sons intelligibles, +1 complément Intellego)

Manoir lugubre,

CrIm[Me]40, *Personnel, Concentration, Individu* : Vous maudissez une très grande maison, un château ou une cathédrale pour qu'il soit hanté ; des images de fantômes, des hurlements sinistres et des sanglots surviennent à toute heure, et surtout dans les recoins sombres, jusqu'à la prochaine pleine lune. Deux personnes dans la même pièce n'entendent ou ne voient pas forcément la même chose. Le lieu reçoit aussi 3 points de Distorsion et risque d'être hanté tôt ou tard par de vrais fantômes. (Base 2, +1 Toucher, +3 Lune, +3 Structure, +1 Taille, +1 en mouvement, +1 complexité, complément Mentem gratuit car requis pour un effet convaincant)

Fantôme champion, CrIm45, *Lien*

mystique, Concentration, Individu : Vous projetez une illusion de chevalier à cheval, équipé comme vous le souhaitez, en un lieu avec lequel vous avez une connexion arcanique, et cette illusion peut être touchée, produire des hennissements de cheval et même formuler des mots cohérents. Certains Mages se servent de ce sort pour intimider les bandits sur la route, ou faire croire qu'un lieu est gardé. (Base 3, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +2 en mouvement sous votre contrôle, +1 produit des sons intelligibles, +2 Taille)

Sollicitation intempestive d'un

entourage fugace, CrIm50, *Lien mystique, Soleil, Groupe* : Vous maudissez une cible qui se retrouve sollicitée par des visiteurs ou des gêneurs réguliers, venant lui réclamer quelque chose ou l'inciter à commettre certains actes. L'apparence et le comportement de ces hallucinations de personnes sont aléatoires et imprévisibles, mais dans tous les cas crédible, et il est peu probable que votre victime puisse distinguer ces illusions d'honnêtes créatures vivantes. Votre cible doit être à portée de voix ; jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, une dizaine d'illusions d'êtres humains gravitent autour d'elle, apparaissant et disparaissant au gré de ses voyages. Tant que vous possédez une connexion arcanique avec votre cible, elle reste sujette à ces visites étranges qui la conseillent, l'orientent et l'encouragent. Le seul détail qui peut trahir les illusions est qu'elles n'ont ni ombre, ni goût ni odeur (mais il est rare que l'on lèche ses interlocuteurs ou que l'on prête attention à l'absence d'odeurs corporelles). Votre cible bénéficie d'un bonus de +1 à ses totaux si elle agit conformément aux injonctions, et un malus de -2 chaque fois qu'elle s'y oppose clairement. (Base 3, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 en mouvement autonome, +2 sons intelligibles)

Une assemblée lointaine,

CrIm50, *Lien mystique, Anneau, Groupe* : Vous tracez un cercle devant vous pour créer un groupe d'illusions d'êtres humains, de l'apparence de votre choix, dans un lieu avec lequel vous avez un lien mystique. Vous

générez et contrôlez jusqu'à 10 illusions qui peuvent être vues, entendues et touchées. Vous voyez ce qu'elles voient, vous entendez ce qu'elles entendent, et vous pouvez les faire parler et agir à votre guise, bien qu'elles ne puissent pas déplacer des objets dans leur environnement. Si vous voulez leur donner une apparence, un accoutrement ou des détails particuliers, vous devez réussir un jet de Finesse. Elles disparaissent quand le cercle est brisé ou rompu. (Base 3, +4 Lien mystique, +2 Anneau, +2 Groupe, +1 complément Intellego, +2 contrôle)

Vœu exaucé, Cr[In]Im[Me]50, *Vue, Concentration, Individu* : Vous désignez un humain dans votre champ de vision et faites apparaître devant lui ce qu'il désire le plus au monde. L'illusion est convaincante selon les cinq sens, et elle correspond à l'idée que la cible se fait de son désir, mais elle n'est pas forcément réaliste. Elle est toujours séduisante, jolie et harmonieuse - sauf si votre cible a des goûts douteux. Ce peut être la femme du baron sur un lit de velours, un énorme tas de pièces d'or ou un évêque prêt à le sacrer roi, avec une petite table portant les emblèmes royaux. L'ensemble peut constituer une petite scène, ou un duo de personnages cohérents. Si votre cible n'a pas de souhait particulier, il s'agit probablement d'une manière de satisfaire son trait de personnalité dominant. (Base 5, +3 Vue, +1 Concentration, +1 Taille, +1 en mouvement, +1 sons intelligibles, +1 complément Imaginem et +1 Mentem pour lire le désir de la cible)

Doigts de fée, InIm5, *Toucher, Momentané, Toucher* : Vous décuplez le sens du toucher d'une personne au contact, de sorte qu'au prochain round, si elle fait un jet qui requiert du doigté ou de la précision, elle ajoute +3 si elle utilise ses mains nues. Ce sort est sans effet pour attaquer ou viser. L'effet marche aussi pour rendre plus sensible d'autres membres préhensiles que les mains d'un Homme, comme par exemple la trompe d'un éléphant. En général, les jets de Doigts agiles bénéficient toujours de ce bonus. Les personnages avec Double vue ou Sensibilité à la magie peuvent l'ajouter à un jet entrepris pour percer une illusion tactile. (Base 3, +1 portée Toucher, +1 cible sens du Toucher)

Fumet de la bête, InIm5, *Personnel, Momentané, Odorat* : Lorsque vous êtes capable de sentir une créature, vous savez à son odeur si elle a récemment été en contact avec un animal. (Base 3, +2 Odorat)

Reconnaissance des incendiaires, InIm5, *Personnel, Momentané, Odorat* : Lorsque vous êtes capable de sentir une créature, vous savez à son odeur si elle a récemment mis le feu quelque part. (Base 3, +2 Odorat)

Sens de la violence, InIm5, *Personnel, Momentané, Odorat* : Lorsque vous êtes capable de sentir une créature, vous savez à son odeur si elle a récemment fait couler le sang ou été blessée. (Base 3, +2 Odorat)

Cristallisation du portrait,

InIm10, *Personnel, Lune, Individu* : Vous renforcez votre mémoire pour retenir à la perfection une personne que vous venez de rencontrer, retenant son apparence, le son de sa voix et son odeur, si bien que vous devriez la reconnaître à coup sûr tant que le sort perdure. (Base 1, +3 Lune, +1 son, +1 odeur)

Ecoute du cœur, InIm10, *Personnel, Momentané, Ouïe* : Vous êtes capable d'entendre brièvement les moindres battements de cœur à 150 pas alentour, comme si votre oreille était posée sur la poitrine des autres êtres vivants. (Base 3, +3 Ouïe)

Crissement de la magie,

InIm[Vi]15, *Personnel, Diamètre, Ouïe* : Pendant 2 minutes, vous êtes capable d'entendre les bruits de déplacements des objets magiques, ou l'utilisation de pouvoirs magiques, comme si l'on rayait un tableau avec une craie. Ce sort ne détecte pas les objets ou pouvoirs des autres dimensions. (Base 3, +1 Diamètre, +3 Ouïe, complément Vim requis donc gratuit)

Observation des discoureurs,

InIm15, *Vue, Concentration, Groupe* : Vous pouvez entendre ce que disent les membres d'une petite assemblée (jusqu'à 10 personnes) dans votre champ de vision, comme si vous étiez à côté d'eux. (Base 1, +3 Vue, +1 Concentration, +2 Groupe)

Elucidation des illusions,

InIm[Vi]15, *Personnel, Momentané, Vision* : Vous pouvez voir les illusions magiques autour de vous, pendant six

secondes. Si vous en détectez une, elle se manifeste ostensiblement à vous. Pour les mages, elle prend des motifs en rapport avec leur sceau. Par exemple, quand Hiernalus de Flambeau utilise ce sort, il voit les objets et les êtres invisibles comme de petites flammes en spirale. Comme son sceau qui représente une spirale de flammes, cela permet de rapidement les identifier comme des illusions. Notez que pour que ce sort marche, il doit pénétrer les effets magiques des illusions supérieures au niveau 15 - notez bien votre total de pénétration magique, quand vous l'utilisez. (Général, +4 Vision)

Oreilles d'un lieu lointain,

InIm20, *Lien mystique, Concentration, Pièce* : Vous pouvez entendre tout bruit ou son émis, dans un lieu avec lequel vous avez un lien mystique, ou bien un lieu où se tient une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique. (Base 1, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +2 Pièce, ArM5)

Coup d'oeil et oreille posée sur la

serrure, InIm20, *Lien mystique, Momentané, Pièce* : Vous pouvez voir et entendre pendant six secondes, dans un lieu avec lequel vous avez un lien mystique. (Base 2, +4 Lien mystique, +2 Pièce)

Oreille indiscreète, InIm25, *Lien*

mystique, Soleil, Pièce : Vous pouvez entendre tout ce qui se dit dans une pièce avec laquelle vous avez un lien mystique, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 1, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +2 Pièce)

Regard de l'Elfe Noir,

InIm25, *Personnel, Soleil, Vision* :

Vous pouvez voir dans le noir comme en plein jour, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 3, +2 Soleil, +4 Vision)

Sens d'alerte, InIm25, *Toucher,*

Soleil, Ouïe : Une personne que vous touchez entend désormais un sifflement désagréable, chaque fois que quelqu'un touche une arme à moins de 150 pas, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Ouïe)

Entretien avec un fantôme,

InIm30, *Voix, Concentration,*

Individu : Vous pouvez discuter avec une illusion ou un esprit Imaginem à portée de voix. (Base 15, +2 Voix, +1 Concentration)

Je serai toujours à tes côtés,

In[Cr]Im30, *Personnel, Lune,*

Individu : Choisissez une personne de votre choix, avec laquelle vous avez un lien mystique. Jusqu'à la prochaine pleine lune, il vous suffit de vous concentrer pour l'écouter, la voir et lui parler. Vous pouvez voir et entendre tout ce qu'elle fait, pourvu qu'il y ait de la lumière ou du bruit, et vous pouvez lui envoyer des sons ou des paroles - mais seule elle les perçoit. (Base 2, +4 Lien mystique, +3 Lune, +1 complément Creo)

Vision intuitive,

InIm[Me]30, *Personnel, Soleil,*

Individu : Vous permettez à votre esprit de voir légèrement à l'avance les conséquences de vos actes ; jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil,

vous pouvez faire lancer un D10 pour essayer d'anticiper ce qui découle de vos choix, un peu comme si vous aviez la vertu Intuition : sur 6+, le conteur peut vous donner un indice. Si vous aviez déjà cette vertu, ajoutez +3 à votre lancer quand vous y faites appel. Ce sort ne permet pas vraiment de voir le futur, et ne brise donc pas les limites de la théorie hermétique. (Base 3, +3 Vue, +2 Soleil, +2 puissance, complément Mentem requis donc gratuit)

Balayage mental de la demeure qui m'est chère, InIm[Me]35, *Lien*

mystique, Momentané, Structure :

Vous savez instantanément combien de personnes se trouvent dans un bâtiment avec lequel vous avez un lien mystique. Vous pouvez les séparer en catégories précises, en fonction de leurs pensées, comme par exemple leur genre, leurs intentions belliqueuses ou leur allégeance. Marcellus de Tremere lance régulièrement ce sort pour s'assurer qu'aucun traître ne se cache dans son alliance. (Base 3, +4 Lien mystique, +3 Structure, +1 complément Mentem pour lire les pensées des cibles)

Dragon sur mesure, InIm35, *Toucher,*

Momentané, Individu : Vous créez une illusion de dragon. Il ne crache pas du feu et ne peut rien détruire, mais les gens peuvent le toucher, le sentir et l'entendre. (Base 5, +1 Toucher, +5 Taille)

Une compréhension pleine et entière, InIm40, *Personnel, Concentration, Ouïe* : Vous, ou une personne que vous touchez, pouvez comprendre tous les mots que vous entendez, et ce quelle que soit la langue utilisée près de vous. Vous comprenez toujours les paroles prononcées, même quand elles sont prononcées à voix basse ou qu'il y a beaucoup de bruit alentour. Votre compréhension améliorée dure jusqu'à la prochaine pleine lune. Ce sort est sans effet sur une cible qui est sourde. (Base 3, +1 Toucher, +3 Lune, +3 Ouïe, +1 ouïe fine, +1 filtre sonore)

Inspection minutieuse, complète et sans effort, InIm45, *Lien mystique, Anneau, Pièce* : Vous tracez un cercle pour pouvoir utiliser tous vos sens à distance. Vous avez accès à une pièce avec laquelle vous avez un lien mystique, ou bien une pièce où se trouve quelqu'un avec qui vous avez une connexion arcanique. Vous pouvez utiliser vos sens dans cet endroit, tant que le cercle existe. (Base 5, +4 Lien mystique, +2 Anneau, +2 Pièce)

Survol de la bataille, InIm45, *Lien mystique, Concentration, Groupe* : Vous pouvez voir et entendre tout ce qui se passe à proximité d'une foule avec laquelle vous avez un lien mystique. Ce sort vous permet de contrôler la situation d'un large groupe, jusqu'à 1000 individus. Vous n'êtes pas obligé d'avoir une connexion arcanique avec chaque cible, si vous en avez avec une minorité d'entre elles (par exemple, avec les bannières et les oriflammes d'une armée). (Base 2, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +2 Groupe, +2 Taille, +1 peut changer de

point de vue, +1 peut se contenter des repères arcaniques dans le groupe)

Retour du maître en sa demeure, In[Cr]Im50, *Lien mystique, Soleil, Structure* : Vous pouvez voir, toucher et entendre tout ce qui se trouve dans un bâtiment avec lequel vous avez un lien mystique ; vous pouvez projeter votre conscience de pièce en pièce à votre guise, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Vous pouvez également y émettre des sons, y compris y parler à haute et intelligible voix. (Base 3, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +3 Bâtiment, +1 complexité, +1 complément Creo)

MUTO IMAGINEM

Identité secrète, MuIm5, *Personnel, Jusqu'à, Individu* : Vous changez votre aspect visuel, adoptant l'apparence et l'allure de votre choix, bien que vous gardiez silhouette humaine. Votre nouvelle identité dure jusqu'à ce que vous passiez votre main sur votre visage. (Base 1, +4 Jusqu'à)

Douceur ineffable, MuIm5, *Voix, Diamètre, Individu* : Un plat ou une boisson à portée de voix a un goût délicieux ou infâme pour quelques secondes. Cela peut permettre à un goûteur ou à un convive de passer pour un incompetent ou un fou. (Base 1, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 bon ou mauvais au choix)

Drapé de la succube, MuIm5, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous couvrez une personne que vous touchez d'une illusion la faisant passer pour une succube ou un incubé ; elle gagne un corps voluptueux, une tenue

provocante et porte un parfum épicé et enivrant. Pendant deux minutes, elle gagne un bonus de +3 à ses jets de Charme pour séduire et à ses jets de Commandement pour effrayer. (Base 2, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 image en mouvement)

Sosie fugace d'Hélène de Sparte, MuIm5, *Personnel, Diamètre, Individu* : Vous semblez plus fort, plus puissant, plus beau et plus fier que jamais. Plein de petits détails dans l'apparence permettent ce changement, dont une voix plus douce et chantante, une démarche plus élégante ou des courbes harmonieuses. Vous gagnez un bonus de +3 à vos jets pour charmer, tromper ou séduire autrui. (Base 3, +2 Soleil)

Démon horrible, MuIm10, *Voix, Diamètre, Individu* : Désignez une cible qui vous entend. Pendant 2 minutes, vous affublez sa tête d'un groin suintant du mucus collant, d'une fourrure crasseuse et de cornes tordues ; son haleine est épouvantable. (Base 3, +2 Voix, +1 Diamètre)

Infection, MuIm10, *Voix, Soleil, Individu* : Une personne qui croise votre regard a la voix rauque et répand une odeur fétide. Appliquez -4 à tous ses jets sociaux jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 2, +2 Voix, +2 Soleil)

Prestance d'Hector, MuIm10, *Personnel, Lune, Individu* : Vous semblez plus fort, plus puissant, plus beau et plus fier que jamais. Plein de petits détails dans l'apparence permettent ce changement, dont une voix plus profonde et plus chaleureuse,

une démarche plus martiale ou des muscles huileux et saillants. Jusqu'à la prochaine pleine lune, vous gagnez un bonus de +3 à vos jets pour intimider des ennemis, commander un groupe de combats ou impressionner autrui. (Base 3, +3 Lune)

Délices du palais, MuIm15, *Toucher, Soleil, Groupe* : Imprègne une grande quantité de plats ou de nourriture à portée de main (comme tout ce qui est dressé sur une table, les rayonnages d'un placard ou le contenu d'un tonneau) ; jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil, ces mets ont un goût mielleux et subtil qui les rend aussi exquis à manger que des sucreries. Ce sort fonctionne aussi sur les boissons qui semblent alors être un nectar liquoreux délicieux. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 Taille)

Du piment dans la crème sucrée, MuIm15, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous imprégnez d'une saveur insupportable un aliment sur lequel vous posez le doigt. Vous pouvez l'enflammer de la brûlure d'un piment incendiaire, lui donner une amertume écœurante, ou tout simplement un mélange thon-fraise-vinaigre. Vous pouvez ainsi infecter une portion ou un repas entier. Quiconque mange le met maudit est immédiatement pris d'une envie de vomir. Il faut réussir un jet de dé de tension + Ene vs. 9 pour ne pas subir un niveau de Fatigue à long terme. Les mets corrompus retrouvent leur saveur originelle au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Taille, +2 intensité)

Changement d'allégeance

vestimentaire, MuIm15, *Voix, Soleil, Groupe* : Vous changez les motifs et les couleurs des vêtements à portée de voix, jusqu'à dix livrées complètes maximum. Les habits modifiés gardent leur nouvelle apparence jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil. (Base 1, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe)

Fantôme qui s'ignore,

MuIm15, *Toucher, Lune, Individu* : Un individu sur lequel vous posez la main devient impalpable, et il ne dégage plus d'odeur ni de sensation de chaleur. Les personnes qui essaient de le saisir ou de le toucher ont l'impression qu'il n'est ni froid ni chaud, et qu'il n'a aucune solidité. La plupart des vulgaires supposeront alors qu'il s'agit d'une sorte de spectre ou de fantôme. Les conséquences sur la vie sociale de votre cible peuvent être dramatiques. Dans la version de Gesilla de Jerbiton, qui a une rose en guise de sceau, la victime de ce sort provoque des éraflures aux doigts de ceux qui tentent d'entrer en contact avec elle. (Base 3, +1 Toucher, +3 Lunaison).

Antre du vizir, MuIm25, *Toucher, Soleil, Pièce* : Vous donnez l'illusion que tous les objets d'une salle où vous vous trouvez sont des articles de luxe. Les meubles ont l'air sculptés avec goût, les vases ont le reflet de l'or, les épées ont les pommeaux couverts de pierreries, les draps et tissus sont plus soyeux que le satin... L'illusion trompe l'œil et le toucher, et elle disparaît au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 2, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Pièce, +2 complexité)

Costume du messager angélique,

MuIm[Ig]25, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous couvrez une personne que vous touchez d'une illusion la faisant passer pour un ange ; pendant deux minutes, elle gagne un corps à peau d'ivoire et une auréole dorée, une grande paire d'ailes (mais elle ne peut voler), une robe étincelante à l'éclat presque insoutenable, et sa voix et ses gestes sont accompagnés de sons de cloches délicats. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 image en mouvement, +1 s'adapte aux paroles, +1 image en décalé, +1 complément Ignem pour les effets puissants de lumière)

Petit paradis terrestre,

MuIm25, *Toucher, Lune, Structure* : Vous faites apparaître autour de vous un jardin luxuriant, bordé de fleurs entêtantes et entouré de treilles ravissantes ; les plates-bandes et les arbres remplissent tout l'espace disponible dans une cour, un enclos ou un champ. Jusqu'à la prochaine pleine lune, l'endroit reste arboré et fleuri de la plus belle manière qui soit. Vous pouvez faire un jet de dé simple + Dex + Finesse pour représenter le raffinement de ce lieu de promenade. (Base 1, +1 Toucher, +3 Lune, +3 Bâtiment, +1 Complexité)

Fureteur indiscret, MuIm25, *Vue, Concentration, Structure* : Vous pouvez voir et entendre ce qui se passe dans un bâtiment dans votre champ de vision. Vous pouvez librement déplacer votre projection de perception sensorielle de pièce en pièce, tant que vous vous concentrez. (Base 2, +3 Vue, +1 Concentration, +3 Structure)

Insoutenable clarté,

MuIm[Ig]25, *Voix, Diamètre, Partie* : Vous déformez la lumière renvoyée par un objet ou une personne, de sorte qu'elle produise un éclat éblouissant, presque intolérable, comparable à celui du soleil. Désignez une cible à portée de voix ; au moment où vous lancez ce sort, toute personne qui regarde cet objet ou cette personne doit faire un jet de dé de tension + Ene + Attention vs. 15+ ; en cas d'échec, elle est aveuglée pendant autant de rounds que les points d'écart entre son total et la difficulté requise. De plus, tant que dure le sort, toute personne qui regarde directement votre cible doit réussir un jet de dé normal + Viv + Attention vs. 9+ pour ne pas être aveuglée pendant 1 round. Dans un rayon de 30m autour d'elle, on voit comme en plein jour. (Base 1, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie, +3 puissance, +1 complément Ignem pour la lumière)

Splendeur angélique,

MuIm30, *Personnel, Soleil, Individu* : Vous changez votre apparence, de sorte que vous êtes d'une incroyable beauté ; vos courbes sont harmonieuses, les défauts de votre grain de peau ou les éventuelles cicatrices et marques sont effacées, et vos cheveux ondulent à la lumière en boucles ravissantes. De plus, votre voix devient douce et suave, et vous répandez en permanence un parfum sucré, enivrant, qui supprime toutes les autres odeurs. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, votre grâce et votre beauté dépassent l'entendement humain. A moins que vous ayez d'éventuelles restrictions liées à votre nature essentielle,

considérez que vous avez une valeur de +5 en Présence. (Base 3 pour changer l'image, les sons et les odeurs, +2 Soleil, +2 puissance, +1 s'adapte à vos mouvements, +1 s'adapte à vos paroles, +1 illusion très élaborée)

Malédiction de la carne putride,

MuIm30, *Vue, Lune, Individu* : Une personne de votre choix dans votre champ de vision apparaît hideuse, repoussante et méprisante jusqu'à la prochaine lunaison. Son dos semble distordu, sa bouche édentée. Sa voix siffle, zozote et nasillarde, s'accompagne d'une haleine de charogne. Ses cheveux filasses et grasseyés encadrent un visage crevassé, rongé de pustules suintantes. Cela devrait représenter un malus d'au moins -6 à tous les tests basés sur la Présence. (Base 4, +3 Vue, +3 Lune)

Impiété chronique, MuIm35, *Voix, Lune, Partie* : Choisissez une cible pour modifier les sons qu'elle produit avec sa bouche ; jusqu'à la prochaine pleine lune, chaque fois qu'elle prend la parole, son discours est mêlé de jurons blasphématoires et de sacres scandaleux. Appliquez -1 à tous ses jets nécessitant la parole, et 2 dés de désastre avec des personnes croyant en Dieu. (Base 1, +2 Voix, +3 Lune, +1 Partie, +1 changeant, +1 sons intelligibles, +1 suit les mouvements, +1 complexité pour mêler les jurons à la conversation)

La dame de mes pensées,

Mu[In]Im[Me]40, *Lien mystique, Soleil, Groupe* : Vous changez l'apparence visuelle d'une personne avec laquelle vous avez un lien mystique, pour lui donner l'air le plus conforme possible aux désirs et aux fantasmes d'une autre personne (avec laquelle vous avez aussi un lien mystique). L'illusion s'efface au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 1, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 image en mouvement, +1 complément Intellego, +1 complément Mentem)

Infestation insupportable,

MuIm45, *Lien mystique, Lune, Individu* : Vous rendez une personne absolument abjecte aux sens de la vue, de l'ouïe, de l'odorat et du toucher : elle sent l'oeuf pourri, sa peau est à la fois froide et rugueuse, sa voix crie et éreintante, et son corps difforme. Vous devez avoir une connexion arcanique avec votre cible, et sa métamorphose dure jusqu'à la prochaine pleine lune. Durant ce laps de temps, elle applique -6 à tous ses jets pour plaire ou flatter les personnes qu'elle croise. (Base 4, +4 Lien mystique, +3 Lune, +1 changeant, +1 suit les mouvements)

Une position dominante,

Mu[In]Im[Me]50, *Toucher, Lune, Groupe* : Vous tissez sur une cible à portée de main une illusion qui fait croire à sa puissance, à son influence et à son poids politique. Tous ceux qui voient votre victime rencontrent, dans les minutes qui suivent, des amis, des badauds ou des troubadours qui leur parlent des exploits de votre cible, de

ses ressources ou de ses qualités. Un personnage sous les effets de ce sort ajoute +2 à tous ses niveaux de réputations, positifs ou négatifs. De plus, il ajoute +3 à ses jets basés sur la compétence Intrigue, lorsque ces jets sont entrepris pour obtenir des audiences, glaner des renseignements ou gagner une place dans un groupe de pouvoir. Les effets du sort prennent fin à la prochaine pleine lune. Les personnages qu'il rencontre, et qui ont des capacités de détection du surnaturel peuvent comprendre qu'ils assistent à des illusions, mais cela ne réduit pas forcément l'influence de ces fantasmes. (Base 2 pour créer une illusion visuelle et sonore, +1 Toucher, +3 Lunaison, +2 Groupe, +1 Taille, +1 images en mouvement, +1 sons intelligibles, +1 illusion compliquée, +2 compléments Intellego et Mentem pour détecter des interlocuteurs)

PERDO IMAGINEM

Engourdissement de l'arme

spectrale, PeIm5, *Voix, Momentané, Individu* : Vous détruisez la capacité d'une arme à influencer le sens du toucher ; vous devez être à portée de voix de l'objet ciblé. En pratique, cela signifie que l'on ne ressent ni son contact, ni son poids, ce qui ne facilite pas son utilisation : appliquez un malus de -3 à tous les totaux (enchantement, attaques, parades...) représentant une manipulation de cette arme. (Base 2, +2 Voix, +1 species mouvants)

Poussière sous le tapis, PeIm10, *Voix*, *Momentané*, *Individu* : Vous rendez invisible un objet immobile à portée de voix ; toutefois, s'il est déplacé, il redevient visible. (Base 4, +2 Voix)

Présence intangible mais indéniable, PeIm15, *Vue*, *Soleil*, *Individu* : Vous rendez un objet incapable d'affecter le sens du toucher, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Si c'est un être vivant, lui ne constate aucun changement, mais les personnes qui le touchent croiront peut-être que c'est un fantôme (bien qu'il ne puisse pas traverser les obstacles). (Base 2, +3 Vue, +2 Soleil)

Voyageur invisible, PeIm15, *Toucher*, *Concentration*, *Individu* : Tant que vous vous concentrez, une cible que vous touchez est parfaitement invisible, à l'exception de son ombre. (Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 en mouvement)

Muselage de l'impertinent, PeIm20, *Voix*, *Lune*, *Individu* : Une cible à portée de voix ne peut plus prononcer le moindre mot ni exprimer le moindre son, jusqu'à la prochaine pleine lune. Ce sort est populaire parmi certains Mages professeurs, qui s'en servent sur les apprentis trop turbulents. (Base 3, +2 Voix, +3 Lune)

Occultation de la preuve accablante, PeIm20, *Vue*, *Momentané*, *Individu* : Vous rendez invisible un objet à portée de voix ; cependant, on peut toujours le percevoir avec le toucher ou n'importe quel autre sens. (Base 4, +3 Vue, +1 species mouvants)

Souples comme des ombres, soyons, PeIm20, *Toucher*, *Soleil*, *Groupe* : Un groupe de 10 personnes à portée de main ne peut plus prononcer le moindre mot ni émettre le moindre son en se déplaçant, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. Ce sort est très utile pour infiltrer une place forte ou voyager en toute discrétion, bien qu'il n'empêche pas les branches piétinées ou les objets heurtés de faire du bruit ; ajoutez +3 aux tentatives d'infiltration du groupe ciblé, tant qu'il est sous cet effet magique. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe)

Voile d'invisibilité, PeIm20, *Toucher*, *Soleil*, *Individu* : Une cible que vous touchez est parfaitement invisible, à l'exception de son ombre. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 en mouvement, cf. ArM5)

Fantasma de l'esprit pervers, PeIm25, *Lien mystique*, *Momentané*, *Partie* : Vous rendez invisible pendant six secondes les vêtements d'une cible avec laquelle vous avez une connexion arcanique. (Base 4, +4 Lien mystique, +1 Partie)

Rations infectes et insipides, PeIm25, *Toucher*, *Momentané*, *Structure* : Vous détruisez le goût de tous les aliments et boissons présents dans un bâtiment de la cave au grenier, et même un lieu de grande taille comme un petit château. (Base 2, +1 Toucher, +3 Taille, +3 Structure)

Soyons comme des ombres, PeIm25, *Voix*, *Concentration*, *Groupe* : Vous rendez invisible jusqu'à 10 individus de votre choix à portée de voix, tant que vous maintenez votre

concentration et qu'ils restent immobiles, à portée de votre voix. (Base 4, +2 Voix, +1 Concentration, +2 Groupe)

Effacement de preuve, PeIm25, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Un objet de votre choix, avec lequel vous avez un lien mystique, n'est plus visible, n'est plus sensible au toucher, et ne fait ni son ni odeur. (Base 5, +4 Lien mystique)

Escamotage, PeIm25, *Toucher, Soleil, Pièce* : Vous touchez et rendez invisible une pièce et toute porte qui y conduit, jusqu'à la prochaine aube ou crépuscule. A sa place, les gens voient la pièce ou le mur immédiatement après, ou bien ont l'impression d'être sur une terrasse donnant sur l'extérieur, s'il n'y a pas de pièce voisine. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Pièce)

Armes fantômes, PeIm30, *Voix, Diamètre, Groupe* : Vous faites disparaître les armes d'une demi-douzaine de personnes à portée de voix, pendant 2 minutes ; elles ne sont plus visibles, et toute personne qui les utilise applique -3 en attaque et en défense. Cependant, vos cibles et leurs adversaires ajoutent aussi 1 de désastre au combat. (Base 4, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe, +1 en mouvement)

Punition du fantôme oublié, PeIm30, *Toucher, Lune, Individu* : La personne ciblée ne peut plus faire de son ni émettre d'odeur. Si elle touche quelqu'un, elle semble intangible. S'il venait à quelqu'un l'idée de la mordre, elle n'aurait aucun goût. Il est probable

qu'elle ait du mal à interagir avec son entourage. (Base 5, +2 Voix, +3 Lune)

Groupe d'assassins silencieux, PeIm35, *Toucher, Soleil, Pièce* : Vous rendez invisibles toutes les personnes et les objets présents dans une pièce dont vous touchez un mur ou la porte - à l'exception de leurs ombres, ils ne sont plus détectables. Vous pouvez exclure des effets de ce sort autant d'objets ou de personnes que votre niveau en Finesse. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Pièce, +1 species en mouvement, +1 complexité)

Maison fantôme, PeIm35, *Toucher, Soleil, Structure* : Vous touchez et rendez invisible une maison, une église ou un petit château jusqu'à la prochaine aube ou crépuscule. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Structure, +1 Taille)

Un jour sans histoire, PeIm45, *Vue, Lune, Individu* : Une personne, un objet ou un animal dans votre champ de vision devient inaudible, invisible et impalpable jusqu'à la prochaine pleine lune ; on ne peut pas non plus sentir ni goûter la cible, quand bien même l'idée en viendrait. Bref, elle est indétectable - à l'exception de son ombre, si une source de lumière l'approche ; encore faut-il réussir un jet de Per + Attention vs. 12+ pour remarquer que quelque chose cloche. Notez que si votre cible est vivante, elle ne se voit pas elle-même, toutefois elle peut manipuler et utiliser les objets, portes, etc... à portée de main. Appliquez tout de même un modificateur de -6 et 2 dés de désastre à toutes ses activités. (Base 10, +3

Vue, +3 Lune, +1 affecte des species en mouvement)

Effacement de l'existence,

PeIm50, *Lien mystique, Lune,*

Individu : Une personne, un objet ou un animal avec lequel vous avez une connexion arcanique devient inaudible, invisible et impalpable jusqu'à la prochaine pleine lune ; on ne peut pas non plus sentir ni goûter la cible, quand bien même l'idée en viendrait. Bref, elle est indétectable - à l'exception de son ombre, si une source de lumière l'approche ; encore faut-il réussir un jet de Per + Attention vs. 12+ pour remarquer que quelque chose cloche. Notez que votre cible ne se voit pas elle-même, toutefois elle peut manipuler et utiliser les objets, portes, etc... à portée de main. Appliquez tout de même un modificateur de -6 et 2 dés de désastre à toutes ses activités. (Base 10, +4 Lien mystique, +3 Lune, +1 affecte des species en mouvement)

REGO IMAGINEM

A en perdre la tête, ReIm5, *Voix,*

Momentané, Partie : Une personne à portée de voix a momentanément sa tête qui semble se décrocher et tomber au sol - en réalité, il ne lui arrive rien, et l'illusion ne dure que quelques secondes. (Base 2, +2 Voix, +1 Partie)

Contorsions imprévisibles de Saint-Guy, ReIm5, *Toucher, Concentration,*

Individu : Touchez un objet pour donner l'illusion qu'il se met à se déplacer en tourbillonnant dans des directions aléatoires, ou une personne pour faire croire qu'elle se contorsionne et convulse en bavant.

Vous ne contrôlez pas les mouvements de cette illusion, mais elle dure tant que vous vous concentrez. (Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration)

Epée figée, ReIm10, *Voix, Diamètre,*

Individu : Vous faites en sorte qu'une arme à portée de voix ait l'air distante de 5 mètres de là où elle se trouve vraiment, pendant 2 minutes. Son image reste fixe, même si on la manipule. Appliquez -6 à tous les jets d'attaque ou de défense avec cette arme. (Base 3, +2 Voix, +1 Diamètre)

Chapeau parlant, ReIm15, *Toucher,*

Diamètre, Partie : Vous enfermez la voix d'une personne que vous touchez, la glissant dans votre chapeau pendant 2 minutes. Tant que vous le portez sur la tête, votre cible est incapable de parler. (Base 4, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie)

Donner la parole au saint patron,

ReIm15, *Personnel, Soleil, Partie* :

Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, votre voix est enfermée dans une médaille que vous portez ; tant qu'elle est sous vos habits, on ne l'entend presque pas. Cela ne change pas l'allonge de vos sorts de portée Voix, mais rend vos incantations plus discrètes. En contrepartie, vous ne pouvez plus discuter, à moins de sortir votre médaille. (Base 4, +2 Soleil, +1 Partie)

Elucubrations, ReIm15, *Voix,*

Concentration, Partie : Une personne à portée de voix est désormais incapable de produire des sons cohérents ou intelligibles, et ce tant que vous vous concentrez. (Base 3, +2 Voix, +1 Concentration, +1 Partie)

Esprit frappeur, ReIm15, *Toucher, Diamètre, Pièce* : Vous perturbez les objets d'une pièce que vous touchez, de sorte que tous les ustensiles et accessoires qui y sont disposés ont l'air de s'agiter, de s'élever et de tourbillonner en tous sens, pendant 2 minutes. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 Pièce)

Main tranchée du voleur, ReIm20, *Voix, Soleil, Partie* : Une personne à portée de voix semble avoir sa main droite décalée d'un pas par rapport à sa position réelle. Il ne s'agit que d'une illusion, et cela n'a rien de sanglant, mais se promener avec une main décalée peut vraiment être perturbant ou effrayant. (Base 2, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Partie, +1 suit le mouvement)

Pacte de la sirène amoureuse, ReIm20, *Vue, Diamètre, Individu* : Vous capturez la voix d'une personne dans votre champ de vision, et l'enfermez dans un sac que vous portez sur vous, pendant deux minutes ; votre cible n'est pas réduite au silence, mais sa voix est étouffée, surtout si le sac est déjà rempli d'objets divers. (Base 4, +3 Vue, +1 Diamètre)

Montrer la trouvaille, ReIm20, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous translatez l'image d'un objet que vous touchez, pendant quelques secondes, dans le lieu de votre choix parmi ceux avec lesquels vous avez une connexion arcanique. (Base 15, +1 Toucher)

Destin du saint céphalophore, ReIm25, *Voix, Diamètre, Partie* : Vous décalez d'un pas l'image de la tête

d'une personne à portée de voix, pendant deux minutes. Il peut toujours parler, manger, boire... Mais sa tête semble tout simplement être posée à côté de lui plutôt que d'être sur son cou. Essayez de la ramasser n'y changera rien puisqu'il ne s'agit que d'une illusion visuelle. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie, +1 image en mouvement, +1 suit les mouvements de la cible, +1 affecte aussi le toucher)

Farandole des ustensiles, ReIm25, *Toucher, Diamètre, Pièce* : Tous les objets présents dans cette pièce se mettent à danser, virevolter et rouler dans toutes les directions dans le plus grand désordre. Il ne s'agit que d'une illusion, visuelle et auditive. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 Pièce, +1 inclut du son, +1 images en mouvement)

Sentier semé d'embûches, ReIm25, *Toucher, Concentration, Partie* : décale l'image d'une route ou d'un sentier sur lequel vous marchez, de sorte qu'une portion de plusieurs dizaines de mètres a l'air de se trouver ailleurs, en général à une position située jusqu'à une distance de 100 pas. L'image est décalée dans la direction de votre choix et l'illusion perdure tant que vous vous concentrez. Vous et toute personne qui la regarde risquez d'être surpris ou de trébucher si vous placez cette illusion au milieu d'une forêt ou d'un terrain accidenté. (Base 5, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 Partie, +1 Taille)

Possession terrifiante,

Re[Mu]Im30, *Voix, Concentration, Individu* : Vous distordez l'image et la voix d'une personne à portée de voix, de sorte qu'elle apparaisse comme étant immobile, en train de léviter à 15m de sa position réelle. Des ailes de chauve-souris sortent de son dos et des cornes de taureau poussent sur son front, tandis qu'elle récite un charabia aux notes gutturales. Quand vous relâchez votre concentration, elle redescend à sa position actuelle, et retrouve l'usage de la parole. (Base 4, +2 Voix, +1 Concentration, +1 affecte species changeant, +1 affecte un sens de plus, +1 complément Muto pour modifier l'apparence, attributs animaux purement cosmétiques)

Projection de l'artefact,

ReIm30, *Voix, Concentration, Individu* : Vous translatez l'image d'un objet à moins de 20 pas, dans le lieu de votre choix parmi ceux avec lesquels vous avez une connexion arcanique, tant que vous vous concentrez. (Base 15, +2 Voix, +1 Concentration)

Sur un nuage, Re[Mu]Im30, *Voix, Concentration, Individu* : Vous distordez l'image et la voix d'une personne à portée de voix, de sorte qu'elle apparaisse comme étant immobile, en train de flotter à 15m de sa position réelle. De plus, elle semble diffuser une intense lumière dorée et récite des cantiques en permanence. Quand vous relâchez votre concentration, elle redescend à sa position actuelle, et retrouve l'usage de la parole. (Base 4, +2 Voix, +1 Concentration, +1 affecte species changeant, +1 affecte un sens de plus,

+1 complément Muto pour intensifier la lumière)

Imposture, ReIm35, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous intervertissez votre image et les sons que vous produisez avec une personne que vous touchez, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 mouvement, +1 déplacement, +1 son, +1 effet inverse)

Méli-mélo des voix, ReIm35, *Voix, Lune, Groupe* : Vous mélangez les voix de jusqu'à 10 personnes à portée de voix. Jusqu'à la prochaine pleine lune, elles échangent leurs timbres, leurs tons et tout ce qui fait l'originalité de leur parler, à l'exception des tics de langage bien sûr. Certaines personnes pourraient en déduire à tort que leurs âmes aussi ont été échangées. Vous pouvez vous inclure dans les cibles, et vous pouvez faire un jet de Finesse vs. 9 pour choisir avec qui vous échangez votre voix. (Base 4, +2 Voix, +3 Lune, +2 Groupe)

Appel de l'ectoplasme,

ReIm40, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous invoquez devant vous une créature magique illusoire de puissance 10, qui reste à votre service au moins jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 15, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 puissance 10)

Interversion, ReIm40, *Voix, Soleil, Individu* : Vous intervertissez l'image et les sons que deux personnes à portée de voix produisent, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 4, +2 Voix, +2 Soleil, +1 species en mouvement, +1 déplacement, +1 son, +1 effet inverse)

Héraut des mirages,

ReIm45, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous invoquez un esprit de l'illusion visuelle, un maître des images et des mirages, de puissance magique 25. Il n'est pas à votre service, et vous devez négocier son aide. (Base 15, +1 Toucher, +5 magnitude pour puissance magique 25)

Voyage instantané, ReIm45, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous pouvez projeter votre image actuelle, et les sons que vous produisez, à n'importe quel endroit avec lequel vous avez un Lien mystique. Cet effet dure tant que vous vous concentrez. (Base 15, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +1 son)

Désynchronisation des species, ReIm50, *Voix, Lune, Individu* : Vous enchaînez les images, les sons et les perceptions tactiles d'une personne en les déplaçant à trois objets de votre choix, à portée de main. Jusqu'à la prochaine pleine lune, votre cible ne peut être vue, entendue ni touchée, à moins de voir, entendre ou toucher ces trois objets. Cela peut permettre de communiquer avec elle, voire de la faire communiquer avec des endroits fort éloignés, transmettant des messages vocaux et des signes visuels à des personnes éloignées. Durant tout ce temps, la cible peut aussi voyager sans être vue ou entendue, si elle est loin de ses réceptacles. (Base 5, +2 Voix, +3 Lune, +2 pour déplacer aussi le son au loin, +2 pour déplacer aussi le toucher au loin)

Frénésie incontrôlable, ReIm50, *Vue, Lune, Groupe* : Jusqu'à 1000 personnes dans votre champ de vision donnent désormais l'impression de bouger et se déplacer dans des directions aléatoires. Elles font probablement peur à leurs voisins, surtout s'ils sont armés, et leurs contorsions incohérentes vont vite inquiéter leurs proches. Ces illusions de convulsion durent une lunaison² entière. (Base 3, +3 Vue, +3 Lune, +2 Groupe, +1 suit les mouvements, +2 Taille)

Piège de l'ombre, ReIm50, *Voix, Diamètre, Individu* : Désignez un être vivant à portée de voix. Vous projetez pendant 2 minutes, dans un lieu de votre choix parmi ceux avec lesquels vous avez un lien arcanique, son image, les sons qu'elle émet et la capacité de cette cible à affecter le sens du toucher. On ne peut plus guère la détecter que par son odeur ou par des moyens surnaturels. Ses sens à elle ne sont pas affectés. Elle peut éventuellement communiquer avec les personnes présentes dans le lieu distant choisi, bien qu'elle n'entende pas les réponses. (Base 15, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 affecte aussi le son et le toucher, +1 suit le mouvement, +1 sons intelligibles)

Relais de la voix lointaine, ReIm50, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Désignez une cible avec laquelle vous avez une connexion arcanique ; tant que vous vous concentrez, tous les sons qu'elle produit résonnent dans un endroit où vous avez une connexion arcanique. (Base 15, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +1 Concentration)

Entretien inévitable, ReIm55, Rituel, *Toucher, Soleil, Individu* : Désignez une personne à portée de main ; vous projetez son image et les sons qu'elle émet dans un lieu avec lequel vous avez une connexion arcanique, jusqu'à la prochaine aube ou crépuscule. Etant donné son coût en Vis, ce sort n'est utilisé qu'en cas d'absolue nécessité. (Base 15, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 species en mouvement, +1 suit les mouvements, +2 déporte aussi les sons avec un effet Rego Imaginem majeur, +1 sons intelligibles)

Maître du mensonge, ReIm60, Rituel, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous invoquez un esprit du mensonge, un maître de l'illusion capable de leurrer les cinq sens, de puissance magique 40. Il est probable qu'il apprécie cette invitation dans les formes, mais aura besoin d'une bonne raison pour se mettre à votre service. (Base 15, +1 Toucher, +8 magnitude pour puissance magique 40)

Colloque d'importance primordiale, ReIm65, Rituel, *Toucher, Soleil, Groupe* : Désignez une dizaine de personnes à portée de main ; vous projetez leurs images et les sons qu'elles émettent dans un lieu avec lequel vous avez une connexion arcanique, jusqu'à la prochaine aube ou crépuscule. Etant donné son coût en Vis, ce sort n'est utilisé que lors de réunions d'urgence de Mages dont la présence est indispensable, lors de tribunaux critiques. (Base 15, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 species en mouvement, +1 suit les mouvements, +2 déporte aussi les sons

avec un effet Rego Imaginem majeur, +1 sons intelligibles)

Mentem

CREO MENTEM

Bouffée du devoir, CrMe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous créez brièvement dans l'esprit d'une personne sur laquelle vous posez la main une détermination et un courage fermes. Cela peut être suffisant pour lui faire accomplir son devoir, au moins pour quelques temps. (Base 4, +1 Toucher)

Porte-parole temporaire, CrMe5, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous touchez une personne et vous concentrez. Tant que vous ne relâchez pas votre attention, vous pouvez former des mots dans la tête de votre cible. Cela peut servir pour lui communiquer des informations que seul vous détenez, ou si vous voulez qu'elle exprime votre pensée à quelqu'un que vous ne voulez pas rencontrer. (Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration)

Pulsion de sacrifice, CrMe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous créez brièvement dans l'esprit d'une personne sur laquelle vous posez la main la certitude qu'elle doit mourir pour que ses proches vivent. Cela peut être suffisant pour la pousser au suicide, si son amour pour ses proches est plus fort que son attachement à la vie. Ce sort a tendance à être peu efficace sur les Chrétiens convaincus, car ils savent que le suicide condamne à l'Enfer. (Base 4, +1 Toucher)

Remords, CrMe5, *Toucher*, *Momentané*, *Individu* : Vous créez brièvement dans l'esprit d'une personne sur laquelle vous posez la main un profond sentiment de remord. Cela peut être suffisant pour lui arracher des aveux ou des indices. (Base 4, +1 Toucher)

Face au brouillard, CrMe10, *Voix*, *Diamètre*, *Individu* : Une personne à portée de voix a l'impression d'être entourée de brouillard, et ce pendant 2mn. Votre cible augmente la difficulté de tous ses jets de Visée de +3, et lance un dé de désastre supplémentaire (Base 3, +1 Regard, +1 Soleil)

Idôle païenne, CrMe10, *Voix*, *Momentané*, *Individu* : Vous brandissez une statuette grotesque et hideuse. A sa vue, vous créez un sentiment d'horreur et de répugnance dans les dix personnes les plus proches. Elles perdent leurs moyens à moins de réussit un jet d'Int vs. 9+ ; les personnages avec un trait de Personnalité représentant une foi païenne, ou avec des bonus en goût esthétique, peuvent les ajouter à leur total pour résister. (Base 4, +2 Voix, +2 Groupe)

Perdu dans la brume, CrMe10, *Contact Visuel*, *Soleil*, *Individu* : Une personne qui croise votre regard a désormais l'impression d'être entourée de brouillard, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Votre cible augmente la difficulté de ses jets de Visée de +3, et lance 1 dé de désastre supplémentaire. (Base 3, +2 Voix, +1 Diamètre)

Suggestion des pensées impures, CrMe10, *Vue*, *Momentané*, *Individu* : Vous faites apparaître pendant six secondes des images graveleuses ou licencieuses de votre choix, dans l'esprit d'une personne qui se trouve dans votre champ de vision. Ce sort est populaire parmi les apprentis magiciens de mauvaise éducation. Les pensées libidineuses peuvent inclure des scènes avec le lanceur du sort, la cible choisie et/ou de tierces personnes. (Base 4, +2 Voix)

Toucher télépathique, CrMe10, *Toucher*, *Momentané*, *Individu* : Vous pouvez transmettre par la pensée une phrase courte dans l'esprit d'une personne à portée de main. Vous devez penser à une phrase dans une langue que votre cible connaît, sinon elle ne comprendra pas votre message. (Base 3, +1 Toucher, +2 silence)

Un air obsédant, CrMe10, *Contact Visuel*, *Soleil*, *Individu* : Une courte musique entêtante se répète en boucle dans la tête d'une personne qui croise votre regard, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Votre cible augmente la difficulté de tous ses tests de Concentration de +3, et lance un dé de désastre supplémentaire. Lorsqu'elle est distraite, elle se met fréquemment à fredonner l'air. (Base 3, +1 Contact Visuel, +2 Soleil ; par Trophallaxis, sur le Discord Ars Magica)

Billet silencieux, CrMe15, *Voix*, *Momentané*, *Individu* : Vous formez des mots dans la tête d'une personne à portée de voix. Les mots sont ceux de votre choix, comme des insultes, un

mot de passe ou un avertissement. Cet effet peut être lancé silencieusement, sans prononcer la moindre formule à voix haute. (Base 3, +2 Voix, +2 silencieux)

Elan de générosité, CrMe15, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Vous créez dans l'esprit d'une personne avec qui vous croisez le regard une profonde envie d'être généreux. Cet élan de générosité est soudain et violent, mais il peut s'estomper avec le temps. Votre cible peut se rendre compte qu'elle a changé d'attitude, et mettra ça sur son bon fond ou sur le remord ; si elle est par ailleurs très avare ou égoïste, elle peut essayer de résister avec un jet de dé de tension + Trait de personnalité vs. 12. (Base 4, +1 Contact Visuel, +2 puissance)

Esprit de sacrifice, CrMe15, *Contact Visuel, Diamètre, Individu* : Vous renforcez l'esprit d'une personne dont vous croisez le regard, en lui donnant un esprit de sacrifice pendant deux minutes. La cible n'ignore pas le danger, mais elle peut choisir de l'affronter si son devoir l'exige. (Base 4, +1 Regard, +1 Diamètre, +1 puissance)

Fugace réminiscence, CrMe15, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous créez un faux souvenir dans l'esprit d'une personne à portée de voix. Le souvenir disparaît quand le sort expire. (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Injonction, Cr[Pe]Me15, *Contact Visuel, Diamètre, Individu* : Vous suggérez à une cible qui croise votre regard de faire quelque chose, et

détruisez en même temps tout ce qui, dans son esprit, pourrait l'en détourner. Elle suit votre injonction pendant deux minutes au mépris de toute autre considération, même si cela doit par exemple la conduire à se mettre en danger ou à vexer ceux qu'elle aime. (Base 4, +1 Regard, +1 Diamètre, +1 complément Perdo pour briser ses réticences)

Message télépathique, CrMe15, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous pouvez envoyer des instructions dans l'esprit d'une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique. Vous devez penser à une phrase dans une langue que votre cible connaît, sinon elle ne comprendra pas votre message. (Base 3, +4 Lien mystique)

Une pensée pour l'être aimé, CrMe15, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous pouvez transmettre par la pensée une phrase courte dans l'esprit d'une personne avec laquelle vous avez un Lien mystique. Vous devez penser à une phrase dans une langue que votre cible connaît, sinon elle ne comprendra pas votre message. Vous n'êtes pas obligé d'aimer cette personne, en dépit du nom de ce sort. (Base 3, +4 Lien mystique)

Ce qui est dit est dit, CrMe20, *Vue, Momentané, Individu* : Une cible en vue est persuadée d'avoir fait quelque chose ou dit quelque chose ; cela ne dure que quelques secondes, mais c'est parfois suffisant pour faire croire qu'on lui a dit un mot de passe ou qu'elle a déjà reçu un paiement. (Base 5, +3 Vue)

Tu quoque mii fili, CrMe20, *Vue, Momentané, Individu* : Une cible en vue est persuadée d'avoir été trahie par l'une des personnes qui l'entourent ; cela ne dure que quelques secondes, mais c'est parfois suffisant pour qu'elle garde du ressentiment, de la colère ou une envie de vengeance, bien qu'elle ne sache plus pourquoi. (Base 5, +3 Voix)

Vieille connaissance, CrMe20, *Vue, Momentané, Individu* : Une cible en vue est persuadée de vous avoir déjà rencontrée ; cela ne dure que quelques secondes, mais c'est parfois suffisant pour gagner sa confiance ou lui adresser la parole sans préjugé de sa part. (Base 5, +3 Voix)

Appel du matelas, CrMe20, *Vue, Momentané, Individu* : Une cible en vue est prise d'une soudaine envie d'aller se coucher, qu'elle soit fatiguée ou non ; elle suit cette impulsion pendant deux minutes, quitte à se retourner et se retourner jusqu'à trouver le sommeil. (Base 4, +3 Vue, +1 Diamètre)

Béguin, CrMe20, *Vue, Momentané, Individu* : Une cible en vue est prise d'un amour spontané envers quelqu'un ou quelque chose, et ce pendant 2 minutes. (Base 4, +3 Vue, +1 Diamètre)

Courroux, CrMe20, *Vue, Momentané, Individu* : Une cible en vue est prise d'une colère soudaine envers quelqu'un ou quelque chose, et ce pendant 2 minutes. (Base 4, +3 Vue, +1 Diamètre)

Imprégnation du cycle de vie, CrMe25, *Voix, Concentration, Individu* : Vous introduisez dans l'esprit d'une personne à portée de voix la volonté d'avoir une descendance par tous les moyens possibles, et ce tant que vous vous concentrez. Cela peut l'amener à chercher à séduire, adopter spontanément un enfant ou s'accrocher à un apprenti. Ce sort subtil peut être déclenché silencieusement sans que cela entraîne des malus à votre total de Lancement. (Base 4, +2 Voix, +1 Concentration, +2 silencieux)

Impulsion de Pluton, CrMe20, *Vue, Momentané, Individu* : Une cible en vue est prise d'une envie irrépressible d'acquérir de l'argent, de compter son or et de profiter autant que possible de tout moyen de s'enrichir, pendant 2 minutes. (Base 4, +3 Vue, +1 Diamètre)

Leitmotiv insupportable, CrMe25, *Lien mystique, Anneau, Individu* : Vous tracez un cercle sur le sol en désignant une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique. Tant que le cercle n'est pas effacé ou rompu, une série de mots bien précis se forme en permanence dans la tête de la cible. Les mots sont ceux de votre choix, comme des insultes, un avertissement ou une phrase sans queue ni tête. La cible ajoute -6 à tous ses jets basés sur la Com et l'Int, -3 à tous ses tests basés sur la Per ou la Viv, et ajoute 2 dés de désastre à toutes ses activités requerrant un minimum d'attention. (Base 3, +4 Lien mystique, +2 Anneau)

Duperie du gardien, CrMe25, Voix, Soleil, Individu : Vous inoculez dans l'esprit d'une personne à portée de voix un souvenir factice de votre choix, dont il garde la mémoire jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 5, +2 Voix, +2 Soleil)

Enracinement de l'idée fixe, CrMe25, Contact Visuel, Lune, Individu : Vous inscrivez une pensée, une opinion ou un point de vue dans l'esprit d'une cible dont vous croisez le regard. Cette idée fixe demeure jusqu'à la prochaine pleine lune ; cela signifie, entre autre, qu'il est à peu près impossible de la faire changer d'avis sur ce sujet, même avec les meilleurs arguments. (Base 4, +1 Contact Visuel, +3 Lune, +1 Intensité)

Mémoire du tort causé, CrMe25, Voix, Diamètre, Individu : Crée, dans la mémoire d'une cible à portée de voix, le souvenir d'une insulte grave ou d'un délit qu'elle a personnellement subi de la part d'un étranger particulier qu'elle connaît, ou d'une catégorie de personnes au choix, dont elle a déjà rencontré un représentant. Pendant 2 minutes, il poursuivra le soi-disant criminel de sa rancœur ou de sa colère, selon son caractère. Lorsque l'effet magique prend fin, il oublie le motif de son ressentiment, mais peut continuer de croire que c'était justifié. (Base 5, +3 Voix, +1 Diamètre).

Messager d'une mort prochaine, CrMe25, Toucher, Concentration, Groupe : Crée dans l'esprit d'une dizaine de personnes (à portée de main) la certitude de la mort d'un de

leurs proches ou amis. Les circonstances de cette mort sont précises (syncope du curé pendant la messe, chute de sa femme lors d'une dispute, trépas de son fils à la guerre...). Ce souvenir est vivace tant que vous vous concentrez. Chaque cible réagira en fonction de sa personnalité, selon qu'elle est pessimiste, téméraire, craintive ou pieuse, et si elle croise ou non le « défunt ». Un usage répété de ce sort peut finir par inquiéter les personnes sur lesquelles courent ces rumeurs morbides. (Base 5, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 Groupe)

Péché d'Eve, CrMe25, Vue, Diamètre, Individu : Vous instillez dans l'esprit d'une femme en vue une curiosité malade presque irrésistible, tant qu'elle reste dans votre champ de vision et que vous gardez votre concentration. Ce sort ne marche pas sur les hommes, bien qu'un effet similaire puisse être imaginé. (Base 4, +3 Vue, +1 Concentration, +1 puissance)

Rose de la séduction, CrMe25, Contact Visuel, Soleil, Individu : Vous implantez un amour inconditionnel pour vous dans l'esprit d'une personne qui croise votre regard. Elle peut lutter contre cette passion, mais tant qu'elle vous voit, cette émotion revient en même temps qu'une vive odeur de rose, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 4, +1 Contact Visuel, +2 Soleil, +2 puissance, l'effet de parfum est cosmétique)

Souvenir éphémère collectif,

CrMe25, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous inoculez dans l'esprit d'un groupe d'une dizaine de personnes à portée de voix un souvenir factice de votre choix. Vous devez leur suggérer d'y penser au moment où vous lancez ce sort, ou quelque chose doit les y faire penser sur le moment, car le souvenir s'efface de lui-même au bout de quelques secondes. (Base 5, +2 Voix, +2 Groupe)

Petit théâtre intérieur,

CrMe25, *Contact Visuel, Lune, Individu* : Vous modifiez légèrement le cours des pensées d'une cible avec laquelle vous croisez votre regard. Jusqu'à la prochaine pleine lune, tous les mots ou les réflexions qui lui viennent en tête sont assortis de calembours, de jeux de mots ou d'images parasites cocasses, vulgaires ou burlesques. Selon sa personnalité, il peut essayer de les partager avec ses proches, ou en avoir honte. La cible doit faire un test de dé de tension + Com + trait de personnalité vs. pénétration de l'effet + Finesse + Ripailles de l'utilisateur du pouvoir. En cas de réussite, l'effet compte à minima comme une distraction pour ses activités saisonnières. En cas d'échec, divisez par 2 tous les totaux lors des activités saisonnières de la cible (pour la saison en cours). (Base 3 Creo Mentem, +1 Contact Visuel, +3 Lune, +1 Taille, +1 mots imbriqués dans les pensées)

Souvenir d'un supplice soudain,

CrMe25, *Voix, Soleil, Individu* : Vous persuadez une personne à portée de voix que, la veille, elle s'est réveillée

avec quelqu'un l'étranglant à mains nues, ou bien la poignardant à coups de couteau, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Il s'agit d'un souvenir complètement faux, mais il est parfaitement crédible sur le moment, jusqu'à ce que la cible l'oublie au moment du prochain lever ou coucher de soleil. Entretemps, elle est probablement persuadée d'être un mort-vivant ou un fantôme. L'identité de son agresseur établit clairement un coupable humain, mais son visage, sa voix et son odeur ne correspondent à aucune personne existante. (Base 5, +2 Voix, +2 Soleil)

Suicide, CrMe25, *Vue, Concentration, Individu* : Vous introduisez dans l'esprit d'une personne en vue l'envie de se suicider, et ce tant que vous vous concentrez. A moins qu'elle ait un but dans la vie pour contrecarrer cette pulsion de mort, elle a toutes les raisons d'y céder. (Base 4, +3 Vue, +1 Concentration, +1 puissance)

Transmission de l'orgueil,

CrMe25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous introduisez dans l'esprit d'une personne que vous touchez l'envie d'humilier et rabaisser les autres, et ce jusqu'au prochain crépuscule ou aurore. Ce sort subtil peut être déclenché silencieusement sans que cela entraîne des malus à votre total de Lancement. (Base 4, +2 Voix, +1 Concentration, +2 silencieux)

Ver de l'avaricieux, CrMe25, Voix, *Concentration, Individu* : Vous introduisez dans l'esprit d'une personne à portée de voix la volonté d'accumuler autant de richesses que possible, et ce tant que vous vous concentrez. Ce sort subtil peut être déclenché silencieusement sans que cela entraîne des malus à votre total de Lancement. (Base 4, +2 Voix, +1 Concentration, +2 silencieux)

Flèche de Cupidon, Cr[Pe]Me30, Voix, *Lune, Individu* : Désignez une personne à portée de voix. Elle tombe éperdument amoureuse de la prochaine personne qui croise son regard, jusqu'à la prochaine pleine lune. Quand il apparaît, ce sentiment efface toute autre considération ou émotion dans son esprit. La cible est toujours capable de réfléchir, mais tout ce qu'elle fait doit servir son amour. Amphitrius de Tytalus s'arrangeait pour contrôler les effets de ce sort, en le lançant sur des personnes inanimées ou endormies, et en s'assurant de qui était près d'eux à leur réveil. (Base 4, +2 Voix, +3 Lunaison, +1 complément Perdo)

Guérison de l'esprit, CrMe30, Rituel, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous restaurez la santé mentale d'une personne que vous touchez, lui permettant de retrouver conscience et recul sur ses faits. (Base 10 pour faire émerger une étincelle de conscience, +1 Toucher, +3 puissance)

Retour de conscience, CrMe30, Voix, *Soleil, Individu* : Vous faites émerger un semblant de conscience dans un

esprit fou, ravagé ou obsédé, et ce jusqu'à la prochaine aube ou crépuscule. Ce sort permet de converser sereinement avec les illuminés, les déments et les démons. (Base 10, +2 Voix, +2 Soleil)

Horrible certitude, CrMe35, *Lien mystique, Soleil, Individu* : Vous créez dans l'esprit d'une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique, la certitude qu'une certaine personne l'a trahie de la plus horrible des façons. Vous devez réussir un jet de Finesse pour ciseler l'image du coupable, si vous voulez pointer du doigt une personne connue de la victime ; en revanche, vous pouvez librement décrire dans quelles circonstances a eu lieu cette fourberie. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, le souvenir de ce "coup de poignard" est vivace et certain. (Base 5, +4 Lien mystique, +2 Soleil)

Recouvrement des pensées, CrMe35, Voix, *Soleil, Individu* : Vous restaurez temporairement la santé mentale d'une personne à portée de voix, lui permettant de retrouver conscience et recul sur ses faits. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, elle devient capable de résister à ses pulsions et ses folies si elle réussit un jet de Pré + Concentration vs. 9+. (Base 10 pour faire émerger une étincelle de conscience, +2 Voix, +2 Soleil, +1 puissance)

Serviteur dévoué, CrMe35, *Vue, Diamètre, Individu* : Vous suggérez à une cible dans votre champ de vision de faire quelque chose, et détruisez en même temps tout ce qui, dans son

esprit, pourrait l'en détourner. Elle suit votre injonction pendant deux minutes au mépris de toute autre considération, même si cela doit par exemple la conduire à trahir ses amis ou à blesser ceux qu'elle aime. (Base 4, +3 Vue, +1 Diamètre, +2 puissance, +1 complément Perdo pour briser ses réticences)

Vigilance de la chouette, CrMe35, Rituel, *Toucher, Momentané*, Individu : Augmente la caractéristique de Perception de votre cible de 1, jusqu'à un maximum de 0. (Base 30, +1 Toucher)

Volée de flèches d'Eros, Cr[Pe]Me40, Voix, Lune, Groupe : Désignez jusqu'à 10 personnes à portée de voix. Elles tombent éperdument amoureuse de la prochaine personne qui croise leur regard, jusqu'à la prochaine pleine lune. Quand il apparaît, ce sentiment efface toute autre considération ou émotion dans son esprit. Chaque cible est toujours capable de réfléchir, mais tout ce qu'elle fait doit servir son amour. Si vous lancez ce sort sur un groupe éveillé, il y a de fortes chances qu'il crée des triangles amoureux, faisant naître jalousie, convoitise et chaos. Les sentiments étant intenses et le sort ayant un effet durable, cela peut aller jusqu'aux bagarres et au meurtre. (Base 4, +2 Voix, +3 Lunaison, +2 Groupe, +1 complément Perdo)

Bague de l'amour platonique, CrMe40, Lien mystique, Lune, Individu : Vous enchantez un anneau avec une puissante magie ; elle n'a aucun effet visible ou perceptible,

jusqu'à ce que deux personnes le mettent successivement au doigt ; dès lors, la deuxième personne à l'avoir porté éprouve une passion pure et désintéressée si puissante, qu'elle peut surpasser toutes ses autres émotions (bien qu'il n'oublie pas ses autres sentiments). Le moment où elle glisse cette bague à son doigt déclenche l'effet, peu importe la distance qui la sépare de son nouvel idéal (l'anneau fait office de lien mystique). Les effets disparaissent à la prochaine pleine lune. (Base 4, +4 Lien mystique, +3 Lune, +1 puissance, +1 effet retardé)

Bacchanales épouvantables, CrMe45, Vue, Soleil, Individu : Vous créez dans l'esprit d'une personne dans votre champ de vision le souvenir d'une orgie abominable où elle s'est adonnée à la fornication, au cannibalisme et aux pires sacrilèges en compagnie de démons répgunants. A moins qu'elle soit un infernaliste acharné, elle est probablement épouvantée par ce qu'elle croit avoir fait. Elle doit réussir un jet de Trait de personnalité : Courageux ou Orgueilleux vs. 15+, pour ne pas lâcher tout ce qu'elle fait, se crever les yeux et s'enfuir le plus loin possible. Le souvenir occupe son esprit jusqu'à l'aube ou au crépuscule, mais cette sensation est si puissante que votre cible se souviendra probablement encore qu'elle a fait quelque chose d'horrible, pour les années à venir, même si elle ne se rappellera pas exactement quoi. Ce sort est très peu efficace sur les fées, qui y voient en général une histoire intéressante ; en revanche, il fait des ravages chez les

croyants. (Base 5, +3 Vue, +2 Soleil, +2 Taille, +1 complexité des détails)

Idee fixe, CrMe45, *Lien mystique, Lune, Individu* : Vous créez dans l'esprit d'une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique, la certitude qu'elle doit faire quelque chose - vous choisissez quoi au moment où vous exécutez ce sort. Jusqu'à la prochaine pleine lune, votre cible garde cette impulsion bien vivace dans son esprit, et agira en général pour l'accomplir dès que possible, quitte à le faire en secret. (Base 4, +4 Lien mystique, +3 Lune, +1 puissance)

Eloquence intuitive, CrMe50, *Toucher, Diamètre, Individu* : Touchez une personne pour améliorer sa diction, son aptitude à écouter les autres et une intuition pour comprendre le langage corporel. Vous augmentez sa valeur de Com de +2, jusqu'à un maximum de 0. (Base 30, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 pour un autre effet hermétique d'augmentation de caractéristique soit un effet de magnitude majeure)

Evénement mémorable, CrMe50, *Lien mystique, Lune, Individu* : Vous créez dans l'esprit d'une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique, un long souvenir décrivant une scène de votre choix, et couvrant une période de trois heures ininterrompues. Jusqu'à la prochaine pleine lune, votre cible garde ce souvenir bien vivant dans son esprit, peut s'en rappeler le moindre détail et ne peut aucunement le remettre en doute. Cette impression est telle, qu'elle gardera toujours dans sa

mémoire la certitude d'avoir eu ce souvenir, bien qu'elle oubliera certainement ensuite certains éléments mineurs. (Base 5, +4 Lien mystique, +3 Lune, +2 Taille)

INTELLEGO MENTEM

Auscultation de la psyché, InMe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Désignez une personne à portée de voix ; vous savez si elle est folle ou saine d'esprit. (Base 4, +1 Toucher)

Evidence du caractère, InMe5, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Vous apprenez, en croisant le regard avec une cible, quel est son Statut social, son Artisanat ou sa Profession actuelle. (Base 4, +1 Contact Visuel)

Recherche du valeureux batailleur, InMe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous vérifiez si une personne que vous touchez est courageuse ; en général, la réponse est positive avec les personnages dont le trait de Personnalité Courageux a une valeur de +1 ou davantage. Si tel est bien le cas, cela se manifeste immédiatement par une sensation (qui dépend du sceau du Mage) et qui vous permet de connaître exactement la valeur numérique de ce trait de Personnalité. Ce sort est souvent employé pour recruter des Servants efficaces dans la défense d'un convent. (Base 3, +1 Toucher, +1 détection précise)

Recherche de l'assistant cérébral,

InMe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous vérifiez si une personne que vous touchez est intelligente ; en général, la réponse est positive avec les personnages dont la Caractéristique Int a une valeur de +1 ou davantage. Si tel est bien le cas, cela se manifeste immédiatement par une sensation (qui dépend du sceau du Mage) et qui vous permet de connaître exactement la valeur numérique de cette caractéristique. Ce sort est souvent employé pour recruter des Servants efficaces dans les travaux savants d'un convent. (Base 3, +1 Toucher, +1 détection précise)

Vivre ou mourir, il faut choisir,

InMe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Touchez un corps d'être humain (ou d'être doté d'une conscience) pour savoir s'il est vivant ou mort. (Base 4, +1 Toucher)

Détection du bon sens, InMe10, *Voix, Momentané, Individu* : Vous devinez instantanément si une personne de votre choix, parmi celles à portée de voix, est folle ou a l'esprit sain. (Base 4, +2 Voix)

Inspection du placard,

InMe10, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous comptez combien il y a d'esprits pensants dans une pièce que vous touchez, y compris les fantômes et les esprits qui ne résistent pas à cet effet. (Base 3, +1 Toucher, +2 Pièce)

Prendre le pouls du menteur

compulsif, InMe10, *Personnel, Momentané, Toucher* : Vous ressentez une démangeaison, si une personne

que vous touchez est en train de mentir. (Base 5, +1 Toucher)

Recensement des convives,

InMe10, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous comptez respectivement combien il y a d'hommes et de femmes dans une pièce. (Base 3, +1 Toucher, +2 Pièce)

Recherche des mercenaires au cœur droit et pur,

InMe10, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous vous concentrez pour vérifier si les personnes que vous touchez sont déloyales ; en général, la réponse est positive avec les personnages dont le trait de Personnalité Loyauté a une valeur de -1 ou pire. Si tel est bien le cas, cela se manifeste immédiatement par une sensation désagréable, qui dépend du sceau du Mage et qui vous permet de connaître exactement la valeur numérique de ce trait de Personnalité ; cela met aussi fin aux effets du sort. Ce pouvoir est souvent employé pour éviter de recruter des Servants fourbes ou félons. (Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 détection précise)

Etude des classes,

InMe15, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous comptez combien il y a de nobles, de clercs et de vilains dans une pièce que vous touchez, et vous savez lesquels appartiennent à quelle catégorie. (Base 4, +1 Toucher, +2 Pièce)

Question de Foi,

InMe15, *Toucher, Momentané, Toucher* : Vous entendez clairement un son de cloches dans votre tête, si une personne que vous touchez croit sincèrement en Dieu. (Base 5, +1 Toucher, +1 Toucher, effet sensoriel purement cosmétique)

Questionner les suspects,

InMe15, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Posez une seule question sur l'esprit ou les motivations d'une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique ; vous avez immédiatement connaissance de la réponse. Par exemple, vous pourriez savoir si une mèche de cheveux a été laissée par une femme qui est actuellement en colère, ou si la personne qui a laissé des traces de sang dans une pièce avant de solides connaissances en théologie. (Base 3, +4 Lien mystique)

Recensement des résidents,

InMe15, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous comptez combien il y a d'esprits pensants dans une pièce que vous touchez, y compris les fantômes et les esprits qui ne résistent pas à cet effet. Vous savez combien il y a respectivement d'humains, d'esprits et d'autres créatures, réparties par nature et par dimension d'origine. (Base 4, +1 Toucher, +2 Pièce)

Choix d'une mariée,

InMe[Co]20, *Personnel, Concentration, Toucher* : Vous parcourez un groupe de femmes en les effleurant, et vous gagnez ainsi la connaissance de leurs valeurs en Trait de personnalité : Loyauté, leurs capacités à enfanter (en sachant comment les classer de la plus fertile à la plus stérile) et leurs statuts sociaux réels. (Base 4, +1 Concentration, +1 Toucher, +1 connaissance des statuts, +1 Corpus pour connaître leur fertilité)

Fumet des esprits,

InMe20, *Personnel, Concentration, Odorat* : Vous êtes capable de sentir les fantômes et autres créatures associées à la forme Mentem, tant que vous vous concentrez. L'odeur perçue dépend de votre rapport avec la magie. C'est une version moins compliquée d'un autre sort équivalent, basé sur le sens de la Vue. Certains Mages trouvent que les odeurs ne permettent pas d'anticiper assez tôt la présence des spectres. D'autres se contentent de cette solution relativement facile à mémoriser. Ce sort est très populaire parmi les jeunes Mages et Apprentis d'Ecosse et d'Irlande. (Base 5, +1 Concentration, +2 Odorat)

Héros à la recherche d'une quête,

InMe20, *Vue, Momentané, Individu* : Vous détectez laquelle des personnes dans votre champ de vision a le plus désespérément besoin d'aide ; à vos yeux, un immense point d'exclamation doré flotte au-dessus de sa tête. (Base 5, +3 Vue)

Pensées brûlantes,

InMe20, *Personnel, Concentration, Odorat* : Tant que vous vous concentrez, vous percevez clairement une odeur de brûlé si quelqu'un à moins de 10 pas a des pensées meurtrières. (Base 5, +1 Concentration, +2 Odorat)

Pierre de touche du magicien,

InMe20, *Voix, Momentané, Individu* : Si quelqu'un prononce une phrase immédiatement après que vous ayez lancé ce sort, vous découvrez si ces paroles sont la vérité ou un mensonge. (Base 10, +2 Voix)

Puanteur du Judas,

InMe20, *Personnel, Concentration, Odorat* : Tant que vous vous concentrez, vous percevez clairement une odeur de soufre si quelqu'un à moins de 10 pas prépare un complot, un mensonge ou une trahison. (Base 5, +1 Concentration, +2 Odorat)

Sens de la détestation, InMe20, *Vue, Momentané, Individu* : Vous devinez instantanément si une personne de votre choix, parmi celles dans votre champ de vision, ressent de la haine. (Base 5, +3 Vue)

Suspension de la plaie de Babel,

InMe20, *Personnel, Concentration, Ouïe* : Tant que vous vous concentrez, vous comprenez au fur et à mesure les paroles que vous entendez, même si elles sont prononcées dans des langues inconnues de vous. (Base 5, +3 Ouïe)

Face-à-face avec sa Némésis,

InMe25, *Personnel, Concentration, Ouïe* : Tant que vous vous concentrez, vous entendez clairement une musique dramatique si quelqu'un qui vous déteste est à moins de 150 pas. (Base 5, +1 Concentration, +3 Ouïe)

Horreur des amis, InMe25, *Toucher,*

Soleil, Toucher : Une personne que vous touchez perçoit désormais une sensation de dégoût légère chaque fois qu'elle entre en contact avec une personne qui lui veut du bien. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Toucher, effet sensoriel purement cosmétique)

Interrogatoire serré,

InMe25, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous apprenez ce qu'a fait une personne que vous touchez, au

cours des dernières 24 heures. (Base 20, +1 Toucher)

Odorat du griffon,

InMe25, *Personnel, Momentané, Odorat* : Tant que vous vous concentrez, vous détectez quelles personnes dans votre environnement immédiat profèrent des mensonges. Pour vous, elles sentent le souffre. (Base 10, +1 Concentration, +2 Odorat)

Recherche des alliés,

InMe25, *Toucher, Concentration, Structure* : Vous inspectez un bâtiment pour y détecter et compter les personnes qui sont vos amis ou vos alliés. Vous pouvez mémoriser leurs positions exactes et le chemin pour les rejoindre, via un jet de Per + Finesse vs. 9+. (Base 5, +1 Toucher, +3 Structure)

Requête nécromantique,

InMe[Te]25, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous devinez à coup sûr quel est le désir inassouvi ou le plus grand regret d'une personne morte à portée de main ; cet effet magique marche aussi sur les corps enterrés en touchant leur tombe, pour peu qu'ils n'aient pas été inhumés selon les rites divins depuis plus de 30 jours - passé ce délai, l'âme quitte le corps. (Base 15, +1 Toucher, +1 complément Terram pour interroger les défunts enterrés à travers la terre et la pierre)

Sixième sens, InMe25, *Toucher,*

Soleil, Toucher : Une personne que vous touchez perçoit désormais des fourmillements désagréables chaque fois qu'elle entre en contact avec une

personne qui lui veut du mal. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Toucher)

Traque des ennemis,

InMe25, *Toucher, Concentration, Structure* : Vous inspectez un bâtiment pour y détecter et compter les personnes qui vous veulent personnellement du mal. Vous pouvez les mémoriser et les reconnaître via un jet de Finesse, s'il y en a plusieurs. (Base 5, +1 Toucher, +3 Structure)

Fléau du lit conjugal,

InMe30, *Toucher, Lune, Toucher* : Une personne que vous touchez perçoit désormais une sensation de dégoût chaque fois qu'elle entre en contact avec une personne qui l'aime sincèrement. Ce dégoût est si violent qu'elle cherche à s'en éloigner autant que possible, et cette répugnance dure jusqu'à la prochaine pleine lune. (Base 5, +1 Toucher, +3 Lune, +1 Toucher, effet sensoriel purement cosmétique)

Voile sombre des préoccupations évidentes,

InMe[Ig]30, *Voix, Lune, Individu* : Désignez une cible à portée de voix. Chaque fois qu'elle est préoccupée, anxieuse ou rongée par de sombres pensées, son visage s'assombrit, et une obscurité couvre sa face de son front jusqu'à sa bouche, ce qui dissimule son identité et lui donne un air effrayant, ce quelle que soit la luminosité ou l'éclairage ambiant. (Base 5, +2 Voix, +3 Lune, Individu, complément Ignem requis donc gratuit)

Voir la bête en lui,

InMe[An]30, *Toucher, Momentané, Partie* : Vous détectez instantanément de quel animal se rapproche le plus la

personnalité d'une cible que vous touchez. Vous détectez les traits de caractère les plus marquants d'un personnage, s'ils sont liés à une influence animale. Vous apprenez immédiatement si votre cible a un vice (par ex. Période de ponte, Lycanthrope...) ou une vertu (par ex. Magie Bjornaer, Changeur de peau...) associée à un animal. Si c'est un Mage ou un Sorcier rustique avec un familier, vous voyez la créature en question. Si votre cible n'a aucun lien avec une créature animale, vous ne détectez rien mais vous savez pourquoi. (Base 15, +1 Toucher, +1 Partie, +1 complément Animal)

Questionnement des suspects,

InMe35, *Toucher, Momentané, Groupe* : Vous passez en revue dans le détail la dernière journée vécue par un groupe de dix personnes à portée de main. (Base 20, +1 Toucher, +2 Groupe)

Vallée de larmes, InMe35, *Contact Visuel, Soleil, Ouïe* : Une personne de votre choix avec qui vous croisez le regard entend désormais des pleurs et des gémissements chaque fois qu'elle passe à moins de 150 pas d'une personne malheureuse, désespérée ou angoissée, et ce jusqu'à la prochaine aurore ou crépuscule. (Base 5, +1 Contact Visuel, +2 Soleil, +3 Ouïe)

Interrogatoire distant, InMe40, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Posez une unique question à voix haute en pensant à une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique. Vous devinez quelle serait sa réponse, et vous savez si sa réponse est ou non

un mensonge. (Base 15, +4 Lien mystique, +1 effet InMe pour connaître la vérité)

Une journée ensemble, InMe40, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous apprenez instantanément tout ce qu'une personne a fait, vu et entendu au cours de la journée écoulée. Vous devez avoir un Lien mystique avec une cible. (Base 20, +4 Lien mystique)

Lien empathique de Diane, InMe45, *Toucher, Lune, Individu* : Touchez une personne pour être capable, jusqu'à la prochaine pleine lune, de lire à tout moment, dans son esprit, les informations, pensées, souvenirs, émotions et connaissances qui vous intéressent. (Base 25, +1 Toucher, +3 Lune)

Sonde lointaine, InMe45, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Plongez votre esprit dans celui d'une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique. Vous pouvez décortiquer et étudier son esprit, pour en tirer n'importe quel renseignement ou détail précis. (Base 25, +4 Lien mystique)

Germes de la discorde, InMe50, *Vue, Lune, Groupe* : Vous rendez jusqu'à 10 personnes dans votre champ de vision capables de percevoir avec certitude, à tout moment, si l'on est sincère ou si on leur raconte des mensonges, et ce jusqu'à la prochaine pleine lune : appliquez -3 à tous les jets de Tromperie contre elles. Nul doute que cette prescience les brouille avec de nombreuses personnes ; de plus, au terme des effets, il est probable que vos cibles soient persuadées d'avoir

encore un jugement sûr en matière de menteurs ; ajoutez +1 à tous les jets de Tromperie contre elles, en plus de la Distorsion habituelle pour les sorts de magnitude élevée. (Base 10, +3 Vue, +3 Lune, +2 Groupe)

Laideur des pensées démoniaques, InMe50, *Vue, Lune, Vue* : Une personne dans votre champ de vision voit désormais des visages de démons grimaçants à chaque fois qu'elle pose les yeux sur le visage de quelqu'un qui a des envies de violence. Ces illusions durent jusqu'à la prochaine pleine lune. D'ici-là, votre cible aura probablement changé de vie (ou de région). (Base 5, +2 Voix, +3 Lune, +4 Vision)

Omniscience à portée de main, InMe55, *Rituel, Toucher, Année, Vue* : Pendant un an, la cible de ce sort (qui doit participer au rituel) est capable d'extraire n'importe quelle information ou renseignement, en consultant la mémoire ou les pensées des gens qu'elle touche. Etant donné le coût prohibitif en vis, les Mages réfléchissent à deux fois avant d'avoir recours à ce rituel. Certains Quaesitores se le font réaliser par d'autres Mages, en guise de punition ; le Mage qui paie le vis est lourdement puni, et le Quaesitor en tire au moins un bénéfice utile à tout le Tribunal. (Base 25, +1 Toucher, +4 Année, +1 Toucher)

Oreilles d'ange, InMe55, *Rituel, Toucher, Année, Ouïe* : La cible de ce sort est capable, jusqu'à la fin de l'année, de comprendre les paroles de n'importe quel être humain (ou esprit apparenté). Ce sort est parfois envoyé

pour espionner d'autres organisations ou pour négocier avec des peuplades lointaines ; mais en-dehors de Toques rouges missionnées en ce sens (et financées en vis) par un Tribunal entier, rares sont les Mages à pouvoir se permettre de payer si cher en ressources une polyglottie imparfaite. (Base 15, +1 Toucher, +4 Année, +3 Ouïe)

Soupçons diaboliques, InMe65, Rituel, *Lien mystique, Année, Ouïe* : Désignez une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique. Jusqu'à la fin de l'année, elle entend désormais des ricanements démoniaques à chaque fois qu'elle entend un mensonge. Ces illusions sonores la pousseront probablement à se méfier de tout le monde et même à tendre des pièges verbaux à son entourage. Chaque saison entière sous cet effet, elle gagne 1d10 XP à répartir dans les compétences d'Attention, Connaissance des gens, Intrigue ou Tromperie. En contrepartie, toutes ses activités saisonnières souffrent d'une distraction. Si elle passe un an entier sous cet effet, elle gagne une réputation négative appropriée, comme par exemple Suspicieux (Locale) -1. (Base 10, +4 Lien arcanique, +4 Année, +3 Ouïe)

MUTO MENTEM

Femme ou homme, MuMe5, *Voix, Diamètre, Individu* : Une cible à portée de voix est persuadée, pendant 2 minutes, qu'elle a changé de sexe en se réveillant ce matin. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Horreur du lépreux, MuMe5, *Voix, Diamètre, Individu* : Une cible à portée de voix est persuadée, pendant 2 minutes, qu'elle a attrapé la lèpre, et fuit tout contact humain. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Meurtre imparfait, MuMe5, *Voix, Diamètre, Individu* : Une cible à portée de voix est persuadée, pendant 2 minutes, qu'elle a tué quelqu'un ; vous pouvez choisir l'identité de la victime supposée, si vous la connaissez. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Panique de l'exhibitionniste, MuMe5, *Voix, Diamètre, Individu* : Tant que vous vous concentrez, une cible à portée de voix est persuadée qu'elle a oublié de mettre des vêtements ; elle agit en conséquence, même si vérifier la chose n'est probablement pas difficile. (Base 2, +2 Voix, +1 Concentration)

Pic de peur, MuMe5, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Croisez le regard d'une personne pour qu'elle soit entièrement dominée par la peur panique. Elle met 1d6 rounds à se calmer (modifié par le trait de Personnalité Courageux). (Base 4, +1 Contact Visuel)

Réveil de conscience, MuMe10, *Toucher, Concentration, Individu* : Tant que vous vous concentrez, une cible que vous touchez est submergée par le remord pour tous ses crimes et péchés passés. (Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration)

Royale rencontre, MuMe5, *Voix, Diamètre, Individu* : Une cible à portée de voix est persuadée, pendant 2 minutes, que la dernière personne à qui elle a parlé était le roi de France. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre)

Amitié au premier regard, MuMe10, *Contact Visuel, Concentration, Individu* : Croisez le regard d'une personne pour que, tant que vous vous concentrez, elle soit certaine que vous êtes les meilleurs amis du monde. Tant que ce sort est maintenu, il met en pause les effets du Don. (Base 4, +1 Contact Visuel, +1 Concentration)

Effacement du doux foyer, MuMe10, *Contact Visuel, Concentration, Individu* : Croisez le regard d'une personne pour que, tant que vous vous concentrez, elle soit persuadée de ne jamais avoir eu de famille. (Base 4, +1 Contact Visuel, +1 Concentration)

Erreur sur le magicien, MuMe10, *Voix, Soleil, Individu* : Une personne à portée de voix, qui a vu utiliser la magie ou faire des incantations, est temporairement persuadée d'avoir vu une autre personne le faire. Ce faux souvenir dure jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 2, +2 Voix, +2 Soleil)

Panique, MuMe10, *Contact Visuel, Concentration, Individu* : Croisez le regard d'une personne pour que, tant que vous vous concentrez, elle soit entièrement dominée par la peur panique. (Base 4, +1 Contact Visuel, +1 Concentration)

Syndrome de l'assassin, MuMe10, *Voix, Soleil, Individu* : Vous touchez un être humain pour modifier le souvenir d'une conversation passée. Si vous avez assisté ou participé à un dialogue avec elle, il peut s'agir de cette occurrence ; sinon, il s'agit de sa plus récente conversation. Bien qu'elle ignore pourquoi, votre cible est certaine d'avoir tué la dernière personne à qui elle a parlé. Elle ne se rappelle la vraie fin de sa conversation précédente, que lors du prochain coucher ou lever du soleil. (Base 2, +2 Voix, +2 Soleil)

Boniface, MuMe15, *Voix, Soleil, Individu* : Une cible à portée de voix est persuadée d'avoir été en excellents termes avec tout le monde. Jusqu'au prochain coucher du soleil, elle est certaine que tous ceux qu'elle croise sont ses amis. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil)

Cervelle de sansonnet, MuMe[An]15, *Contact Visuel, Diamètre, Individu* : Pendant 2mn, une cible qui croise votre regard est incitée à répondre avec impertinence et stupidité. Lorsqu'elle fait un jet de Trait de personnalité ou utilise une compétence pour mentir, augmentez de 3 la difficulté. En contrepartie, elle gagne un bonus de +1 pour résister aux sarcasmes, aux tentatives de manipulation et aux calomnies. (Base 5, +1 Regard, +1 Diamètre)

Délire de persécution, MuMe15, *Voix, Soleil, Individu* : Une cible à portée de voix est persuadée d'avoir été rabrouée et méprisée depuis des semaines. Jusqu'au prochain

coucher du soleil, elle se méfie de tout le monde. Ajoutez -3 aux jets de Discrétion et aux tentatives d'embuscade contre elle. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil)

Faux courage, MuMe15, Voix, Diamètre, Individu : Pendant 2 minutes, une cible à portée de voix est persuadée d'avoir toujours triomphé de tous ses ennemis jusqu'ici. Ajoutez +3 à son prochain jet de trait de Personnalité : Courageux. (Base 4, +2 Voix, +1 Diamètre)

Fidélité de l'hirondelle, MuMe[An]15, Toucher, Diamètre, Individu : Pendant 2mn, une cible sur laquelle vous avez posé la main est incitée à faire preuve de fidélité. Lorsqu'elle fait un jet de Trait de personnalité : Loyal, ou lorsqu'elle doit résister à des tentatives de séduction ou de corruption, augmentez son total de +2. En contrepartie, elle subit un malus de -1 (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Flagorneur dupe, MuMe15, Voix, Soleil, Individu : Une cible à portée de voix est persuadée d'avoir en général réussi à séduire ses interlocuteurs avec une facilité déconcertante jusqu'ici. Ajoutez -1 à ses jets de Charme et Etiquette, et +1 aux jets de Marchandage et Tromperie qui la prennent pour cible, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil)

Graine de lâcheté, MuMe15, Voix, Diamètre, Individu : Pendant 2 minutes, une cible à portée de voix est persuadée d'avoir toujours été molestée et vaincue par tous ses ennemis

jusqu'ici. Ajoutez -3 à son prochain jet de trait de Personnalité : Courageux. (Base 4, +2 Voix, +1 Diamètre)

Lâcheté du lapereau, MuMe[An]15, Contact Visuel, Diamètre, Individu : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, une cible qui croise votre regard est incitée à fuir à la moindre occasion. Lorsqu'elle fait un jet de Trait de personnalité : Courageux, ou lorsqu'elle doit attaquer, appliquez un malus de -3 à ses totaux. En contrepartie, elle gagne un bonus de +1 à ses totaux de Défense. (Base 5, +1 Regard, +2 Soleil)

Modestie suggérée, MuMe15, Voix, Soleil, Individu : Une cible à portée de voix est persuadée qu'elle a échoué dans tout ce qu'elle a entrepris dernièrement, subissant échec lamentable sur catastrophe ridicule. Jusqu'au prochain coucher du soleil, elle ajoute 1 dé de désastre à tout ce qu'elle fait, de peur d'échouer à nouveau, et ajoute -2 à tous ses totaux de Commandement et Charme. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil)

Paranoïa, MuMe15, Voix, Soleil, Individu : Une cible à portée de voix est persuadée qu'elle a été empoisonnée à plusieurs reprises en présence d'une autre personne ; vous pouvez faire un jet de Finesse pour esquisser le portrait du suspect. Jusqu'au prochain coucher du soleil, elle se rappelle distinctement les nombreuses tentatives précédentes d'empoisonnement. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil)

Parfum de paix, MuMe15, *Contact Visuel, Diamètre, Groupe* : Vous répandez une légère brume aux senteurs de lys, tout autour de vous. Pendant 2 minutes, les dix prochaines personnes à croiser votre regard seront apaisées et calmes. (Base 3, +1 Contact Visuel, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Sagesse de la tortue, MuMe[An]15, *Toucher, Diamètre, Individu* : Pendant 2mn, une cible sur laquelle vous avez posé la main est incitée à réfléchir et cogiter. Lorsqu'elle fait un jet de Trait de personnalité : Prudent, ou lorsqu'elle fait un jet basé sur son Intelligence, augmentez son total de +2. En contrepartie, elle subit un malus de -1 quand elle doit réagir dans l'urgence ou sous l'effet du stress. (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Syndrome d'une imposture familiale, MuMe15, *Toucher, Soleil, Individu* : Une personne que vous touchez est persuadée d'avoir été adoptée. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, elle réagit aux conversations et à ses proches comme si toute sa vie actuelle était basée sur ce mensonge. Vous pouvez choisir quels parents biologiques la cible croit avoir. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil)

Vaillance du lion, MuMe[An]15, *Toucher, Diamètre, Individu* : Pendant 2mn, une cible sur laquelle vous avez posé la main est incitée à faire preuve de bravoure. Lorsqu'elle fait un jet de Trait de personnalité : Courageux, ou lorsqu'elle se défend d'une attaque,

augmentez son total de +2. En contrepartie, elle subit un malus de -1 à ses jets lorsqu'elle parle avec des personnes qui ont fait preuve de lâcheté. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre)

Alacrité de la bourrique, MuMe[An]20, *Voix, Diamètre, Individu* : Pendant 2mn, une cible à portée de voix est incitée à répondre avec stupidité et à se tenir à la première ânerie ou décision stupide qu'elle a prise, avec un entêtement farouche. Lorsqu'elle doit prendre une décision, elle doit faire un jet de Trait de personnalité : Réfléchi (ou tout autre trait représentant la réflexion) à 9+. En cas d'échec, elle répond ou fait la chose la plus stupide possible, et ne reviendra pas sur ce choix. (Base 5, +2 Voix, +1 Diamètre)

Bavardage de la pie, MuMe[An]20, *Toucher, Soleil, Individu* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, une cible que vous effleurez est incitée à répéter spontanément tout ce qu'elle a entendu. Lorsqu'elle fait un jet pour rester muette, pour garder un secret ou pour se déplacer en silence, appliquez un malus de -2 à ses totaux. En contrepartie, elle gagne un bonus de +1 quand elle tire les vers du nez ou répand des commérages. (Base 5, +2 Toucher, +1 Soleil)

Fureur du léopard, MuMe[An]20, *Personnel, Diamètre, Individu* : Vous changez partiellement votre esprit pour faire appel à la rage combattive du léopard, cette créature mi-panthère mi-lion des légendes.

Pendant deux minutes, vous ne pouvez plus que feuler et rugir, mais vous augmentez de +3 tous vos dégâts au corps-à-corps. (Base 15, +1 Diamètre, complément Animal requis)

Je suis ton père, MuMe20, *Voix, Soleil, Individu* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, une cible à portée de voix est persuadée que vous êtes son père. Si vous êtes une femme, elle pense probablement que vous êtes déguisée. Sa relation actuelle avec son paternel va déterminer son comportement avec vous. Si vous n'avez pas l'âge d'être son paternel, il sera mal à l'aise, mais croira à une malédiction ou un miracle. (Base 4, +2 Voix, +2 Soleil)

Mensonge du souhait exaucé, MuMe20, *Toucher, Lune, Individu* : Vous touchez un être humain pour modifier son esprit. Désormais, sa mémoire est modifiée pour aller dans le sens de son désir le plus cher, par exemple un paysan secrètement amoureux de la femme de son voisin croira qu'elle lui rend ses clins d'œil depuis toujours. (Base 4, +1 Toucher, +3 Lune)

Oreilles du perroquet, MuMe[An]20, *Toucher, Soleil, Individu* : Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, une cible sur laquelle vous avez posé la main est incitée à retenir tout ce qu'elle entend. Lorsqu'elle fait un jet pour enregistrer une information, se rappeler d'un détail ou faire un compte-rendu, augmentez son total de +2. En contrepartie, elle subit un malus de -1 pour rester discrète, se taire ou faire preuve de

retenue. (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Relation de confiance,

MuMe20, *Voix, Soleil, Partie* : Vous changez l'esprit d'une personne à portée de voix, de sorte qu'à chaque fois que quelqu'un lui a donné de bons conseils ou lui est venue en aide, elle pense désormais que c'était vous, et garde ces souvenirs altérés jusqu'à la prochaine aube ou crépuscule. Si vous choisissez une personne solitaire qui n'a jamais eu d'amis, ce sort est sans effet. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Partie)

Masochisme, Mu[Pe]Me25, *Voix, Soleil, Individu* : Vous changez l'esprit d'une cible à portée de voix, de sorte que jusqu'à la prochaine aube ou crépuscule, elle croit avoir ressenti un plaisir intense en lieu et place de la douleur, à chaque fois qu'elle a été amenée à souffrir ; ce qui ajoute -3 à ses jets de Défense, à cause du désir inconscient de souffrir à nouveau. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +1 effet supplémentaire de plaisir quand elle est blessée, +1 complément Perdo requis pour supprimer la perception de la douleur pendant le sort)

Réalisation du fantasme inavouable,

MuMe25, *Contact Visuel, Concentration, Individu* : La personne qui croise votre regard, quand vous lancez ce sort, est persuadée qu'elle fait l'amour avec vous, tant que vous vous concentrez. Elle réagit probablement de façon ridicule tant que dure ce sort. (Base 15, +1 Contact Visuel, +1 Concentration)

Rêve de la succube,

MuMe25, *Contact Visuel, Diamètre, Individu* : Vous créez dans l'esprit d'une personne que vous effleurez, l'illusion fugace d'être en présence d'une succube ou d'un incubé. Si votre cible est éveillée, elle voit la créature démoniaque en lieu et place d'une personne présente. Cette fausse impression dure deux minutes ; il est probable qu'elle réagisse en faisant des gestes ridicules, par exemple en se déshabillant ou en reculant avec horreur, selon qu'elle voit les démons sulfureux comme aguicheurs ou abominables - inspirez-vous de ses traits de personnalité pour choisir sa réaction. (Base 15, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Une altesse qui s'ignore,

MuMe25, *Contact Visuel, Soleil, Individu* : L'utilisateur croise le regard d'une victime et réécrit entièrement sa personnalité ; jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, la cible se prend pour quelqu'un d'autre. Il ne s'agit pas forcément d'une personne existante, mais en général, il est plus amusant de choisir une identité extravagante, comme le Roi, l'Empereur ou le pape. Faites un jet de dé simple + Int + Connaissance appropriée pour estimer si les souvenirs du personnage sont crédibles. (Base 10, +1 Contact Visuel, +2 Soleil)

Souvenir du faux-frère séducteur,

MuMe25, *Toucher, Diamètre, Groupe* : Jusqu'à dix personnes, dont l'une à qui vous touchez le bras ou l'épaule, sont désormais persuadées d'avoir surpris leur conjoint au lit avec

l'une d'entre elles. Selon leur caractère, elles vont se méfier de lui, l'insulter, l'agresser, voir se liguer pour le tuer. (Base 4, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 Groupe, +1 désigner bouc émissaire)

Récit de la vie idéale vécue et révolue,

MuMe25, *Voix, Concentration, Individu* : Vous persuadez un esprit ou une personne consciente qu'elle a eu une enfance heureuse, qu'elle a épousé l'amour de sa vie, et qu'elle est morte de vieillesse après une longue existence tranquille. Cette histoire efface complètement son vrai passé, et peuple sa mémoire de personnes qui n'ont jamais existé, mais qui sont les figurants d'une vie banale, mais heureuse. Un tel sort permet à un certain nombre de fantômes de trouver le repos, car nombre d'entre eux hantent le monde à cause de malheurs survenus dans leur vie personnelle. Vous pouvez insérer dans cette fable autant d'éléments (noms, lieux, objets de votre choix) que le résultat de dé de tension + Tromperie + Com. Des esprits encore incarnés (animant un être vivant) ou qui ont une obsession différente sont quand même affectés par ce sort, mais l'effet se dissipe quand le lanceur cesse de se concentrer. (Base 10, +2 Voix, +1 Concentration)

Scellés au premier baiser,

MuMe25, *Toucher, Rédemption, Individu* : En embrassant un être humain, vous modifiez les sentiments amoureux de votre cible : désormais ce mortel vous aime à la place de son ancien objet d'adoration. Cet effet magique est inefficace sur les cibles qui ne ressentent pas d'amour. Il ne

prend fin que lorsque la cible se confesse ou reçoit le pardon divin, ce qui laisse entendre que ce sort aurait été enseigné par un démon. Pour cette raison, les Quaesitores traquent tous les Mages qui ont des copies de textes de laboratoire décrivant un tel sortilège impie. (Base 3, +1 Toucher, +4 Rédemption, +1 Intensité)

Remémoration du péché oublié, MuMe25, *Toucher, Lune, Individu* : Vous remodelez complètement les souvenirs de ce personnage concernant ses relations avec ses proches, de sorte qu'il ait l'impression d'être un mari violent, une épouse indigne ou le plus mauvais des parents. Selon son caractère, il les fuira, se désespérera, cherchera un prêtre ou en fera des tonnes pour se faire pardonner. (Base 4, +1 Toucher, +3 Lune, +1 Intensité)

Cauchemar à la demande, MuMe25, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous changez les rêves d'une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique, pour y introduire des éléments effrayants, horribles, tragiques ou traumatisants. En vous concentrant, vous pouvez y introduire des détails assez personnels ou trop épouvantables pour que la cible ne puisse les oublier à son réveil. Si elle ne dormait pas, ce sort n'a aucun effet. (Base 3, +4 connexion arcanique, +2 Soleil)

Ravissante faveur de Morphée, MuMe25, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous changez les rêves d'une personne avec laquelle vous avez une connexion

arcanique, pour y introduire un décor bucolique, une atmosphère paisible, des émotions positives et des personnages bienveillants. En vous concentrant, vous pouvez y introduire des détails assez précis ou trop éblouissants pour que la cible ne puisse les oublier à son réveil. Si elle ne dormait pas, ce sort n'a aucun effet. (Base 3, +4 connexion arcanique, +2 Soleil)

Âme innocente, MuMe30, *Personnel, Diamètre, Individu* : Vous changez votre esprit en une colombe et vous l'envoyez dans un lieu où vous avez une connexion arcanique, pendant 2 minutes ; vous gardez les perceptions et le contrôle de votre corps, mais vous êtes immunisé à tous les effets mentaux, psychiques ou magiques prenant pour cible votre corps en essayant d'atteindre votre esprit. (Base 20, +1 Diamètre, +1 effet complément Rego, complément Animal requis donc gratuit)

Déambulation bucolique, MuMe30, *Contact Visuel, Soleil, Individu* : Vous déphasez l'esprit d'une personne dont vous croisez le regard ; elle se retrouve projetée dans une promenade imaginaire, en compagnie de la personne de son choix, ou du fantasme de ses rêves ; tant qu'elle est plongée dans cette illusion, elle ne peut rien faire d'autre. L'illusion prend fin au prochain coucher ou lever du soleil. Votre cible peut faire un jet de dé de tension + Arts libéraux + Per vs. 12+, ou Sagesse énigmatique + Int vs. 9+, pour comprendre qu'elle vit un rêve et s'en extraire. Encore faut-il pour cela réussir un jet de dé de tension +

Concentration + Ene vs. 9+. (Base 15, +1 Regard, +2 Soleil)

Epoux dévoué et temporaire,

MuMe30, *Contact Visuel, Lune,*

Individu : La personne qui croise votre regard au moment où vous lancez ce sort est désormais convaincue que vous et lui êtes mariés depuis des années, et que vous vous aimez d'un amour violent et sincère. Elle en reste persuadée tant que dure ce sort. Si elle était déjà mariée, elle est persuadée d'être bigame. Ce sort marche aussi bien sur les hommes que sur les femmes, bien que les mariages homosexuels ne soient pas autorisés (ceci peut provoquer davantage encore de confusion). (Base 10, +1 Contact Visuel, +3 Lune)

Mais en fait, LITTERALEMENT,

MuMe[Im]30, *Contact Visuel, Concentration, Individu* : Désignez une personne dont vous croisez le regard ; tant que vous vous concentrez, tout ce qu'elle dit sort de sa bouche sous la forme d'images fantomatiques, ces nuées translucides flottant mollement autour d'elle et tourbillonnant doucement autour de sa tête, puis finissant par s'évaporer au-dessus d'elle. Toutes les images générées représentent avec exactitude toutes les paroles prononcées, dans l'interprétation la plus littérale. (ceci peut provoquer davantage encore de confusion). (Base 15, +1 Contact Visuel, +1 Concentration, +1 complément requis ; par Trophallaxis, sur le Discord Ars Magica)

Par osiris et par Apis, tu es un sanglier, MuMe[An]30, *Voix,*

Diamètre, Individu : Vous changez l'esprit d'une cible à portée de voix, pour qu'elle ait le comportement et les réactions d'un sanglier jusqu'à ce que se soient écoulées deux minutes. Il est possible que ce sort soit hérité d'une antique tradition égyptienne, vu son nom. (Base 15, +2 Voix, +1 Diamètre, complément Animal requis)

Colère à la demande, MuMe35, *Lien*

mystique, Concentration, Individu :

Vous instillez dans le cœur d'une personne avec laquelle vous avez un lien mystique une colère soudaine et spontanée, qui la pousse à agresser la première personne ou à détruire le premier objet qu'elle voit, et ce jusqu'à avoir brisé sa cible, ou jusqu'à ce que vous relâchiez votre concentration. (Base 4, +4 Lien mystique, +1 Concentration, +2 puissance)

Détachement de l'intellect,

MuMe[Co]35, *Personnel, Diamètre,*

Partie : Vous donnez à votre capacité d'analyse une apparence physique tangible dont vous avez le contrôle. Toutes ses caractéristiques physiques sont égales à votre Intelligence, ce qui est peu intéressant si elle est négative, mais peut lui donner une beauté sans pareille si vous êtes très intelligent. Votre corps originel et votre capacité d'analyse détachée peuvent agir simultanément mais plus ils sont éloignés, plus cela requiert de la concentration. Si elle est tuée, la perte de votre capacité d'analyse réduit votre Intelligence à -5 et elle met plusieurs jours à se restaurer. Si ce sort est utilisé trop souvent, il a tendance à rendre pensif et détaché, ce qui peut ramener les vices Non-combattant ou

Visions. (Base 25, +2 Soleil, +1 Partie, complément Corpus requis donc gratuit)

Le vice est dans les détails,
MuMe35, *Toucher, Lune, Individu* : Vous enchantez l'esprit d'une personne que vous touchez, de sorte qu'elle accorde désormais une plus grande importance aux détails sans intérêt, s'attache aux éléments les plus dérisoires et se focalise sur des mots anodins, pense excessivement aux événements les plus marginaux ou bien resasse les conversations les plus banales. Sa personnalité est exacerbée, de sorte que sa focalisation pointilleuse se concentre sur ses centres d'intérêts ou ses préoccupations habituelles. Jusqu'à la prochaine pleine lune, augmentez de +3 la difficulté de tous les tests de personnalité de votre cible, et chacune de ses activités prend 50% de temps de plus que d'ordinaire. (Base 15, +1 Toucher, +3 Lune)

Les couleurs des émotions,
MuMe[Im]35, *Toucher, Soleil, Partie* : Vous obligez l'esprit d'une personne à se manifester dans sa peau, de sorte que lorsqu'il est en colère il devient rouge vif, lorsqu'il ment il est vert comme une salade, la jalousie le rend aussi jaune qu'un citron, etc... (Base 15, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie, complément Imaginem requis donc gratuit)

Morgue arrogante, MuMe35, *Voix, Lune, Individu* : Une personne à portée de voix répond désormais avec mépris, dédain ou ironie acerbe à toutes les personnes et événements, jusqu'à la

prochaine nouvelle lune. (Base 10, +2 Voix, +3 Lunaison)

Pouvoir de l'amitié,
MuMe[Co]35, *Toucher, diamètre, Individu* : Vous renforcez une personne à portée de main, grâce au pouvoir de l'amour et de l'amitié. Pour chaque vice, vertu ou trait de personnalité qui représente de la camaraderie, de l'amour ou de l'amitié, il gagne un bonus de +1 à tous ses jets de Fatigue et à tous ses totaux basés sur la Force, pendant 2 minutes. (Base 25, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Une bête sauvage à apparence humaine, MuMe[An]35, *Voix, Soleil, Individu* : Vous changez l'esprit d'une personne de votre choix à portée de voix, de sorte que votre cible ait le caractère et les instincts d'un animal, par exemple la couardise et la lubricité du lièvre, ou le courage et l'orgueil du lion. Votre cible perd l'usage de la parole, pousse des cris, craint les Hommes et agit selon l'espèce animale choisie, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 15, +2 Voix, +2 Soleil, complément Animal requis donc gratuit)

Une histoire à ma mesure,
MuMe35, *Toucher, Soleil, Individu* : Posez la main, doigts écartés, sur le crâne d'une personne, pendant tout le rituel. Vous réécrivez à loisir les souvenirs et la mémoire d'une personne en prononçant sa nouvelle histoire à voix haute. Vous êtes libre d'y inclure n'importe quel détail nouveau ou de changer des faits majeurs, tout le reste de ses souvenirs se réarrangeant autour ; l'effet prend

fin au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 10, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 grande complexité)

Voyageur onirique,

Mu[In]Me35, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous projetez votre conscience dans le rêve d'une personne que vous touchez, pour y évoluer à votre guise. L'imagination de votre hôte peut produire des interlocuteurs, des lieux et des scènes au fur et à mesure que vous vous déplacez dans son subconscient. Vous pouvez ainsi plus facilement découvrir ses souvenirs, ses sentiments cachés ou ses secrets. (Base 15, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 complexité, complément Intellego requis pour percevoir l'esprit de votre cible donc gratuit)

Agent de la volonté,

MuMe[Co]40, *Personnel, Soleil, Partie* : Vous donnez à votre volonté une apparence physique tangible dont vous avez le contrôle. Lorsqu'elle agit, votre volonté remplace tous les scores de compétences où vous avez au moins 1 niveau, par vos niveaux en Concentration. Votre corps originel et votre agent détaché peuvent agir indépendamment mais pas simultanément ; l'agent de votre volonté disparaît si vous le quittez des yeux ou si ce que vous faites avec votre vrai corps vous demande de la concentration. S'il est tué, la perte de votre agent de Volonté vous inflige -6 aux jets de Concentration pendant quelques jours. Si vous l'utilisez trop souvent, ce sort a tendance à rendre lunatique ou obsessionnel - le vice Obsession est alors approprié. (Base

25, +2 Soleil, +1 Partie, complément Corpus requis donc gratuit)

A la plus belle, MuMe40, Voix,

Concentration, Groupe : Vous créez dans votre main une pomme en or étincelante ; toute personne qui la voit est soudain prise d'une violente envie de se battre avec ses voisins pour être le seul à pouvoir l'obtenir. Les cibles affectées ne vous attaquent pas, car vous offrez le fruit : tous les autres personnages sont des concurrents potentiels. Les victimes doivent réussir un jet de trait de personnalité approprié vs 9+ (12+ s'ils ont le vice Jalousie) pour ne pas agresser leur prochain. (Base 15, +2 Voix, +1 Concentration, +2 Groupe, pas de complément pour faire apparaître la pomme car elle ne modifie pas l'efficacité ou les paramètres du sort)

Arracher la graine du mensonge,

MuMe[He]40, *Toucher, Concentration, Partie* : Le temps d'une conversation, vous extirpez de l'esprit d'une personne que vous touchez sa faculté à mentir, inventer des histoires et imaginer des périphrases. Sa fourberie et ses aptitudes au mensonge prennent la forme d'une vilaine plante nuisible comme une ortie ou une ronce, qui pousse à ses pieds. Si la plante est détruite, la cible est incapable de mentir avant plusieurs jours, son esprit mettant un certain temps à retrouver sa rouerie. Ce sort est rarement utilisé plusieurs fois sur la même cible, mais si c'est le cas, il a tendance à rendre les gens bavards ou sans filtre, ce qui peut amener aux vices Ingérence ou Indiscrétion. (Base 25, +1 Regard, +1

Diamètre, +1 Partie, complément
Herbam requis donc gratuit)

Caparaçon de l'esprit,

MuMe40, *Personnel, Lune, Partie* : Vous renforcez considérablement votre capacité de concentration ; pendant une lunaison, vous ajoutez +3 à vos jets de Concentration et vous pouvez ignorer les malus de ce qui, normalement, devrait constituer une distraction pour vos activités saisonnières. (Base 15, +3 Lune, +1 Partie, +1 complexité)

Choses indicibles de l'au-delà,

MuMe40, *Voix, Lune, Individu* : Vous instillez dans l'esprit d'une personne à portée de voix des visions horribles d'horreurs non-euclidiennes rampant aux confins de la réalité. Hantée par ces hallucinations qui la poursuivent jusque dans son sommeil, elle se met à en parler et à les dessiner, dès qu'elle en a l'occasion. Jusqu'à la prochaine pleine lune, c'est son seul sujet de préoccupation. Passé ce délai, elle ne subit plus ces manifestations horribles, mais garde le souvenir angoissant de leurs visions. (Base 15, +2 Voix, +3 Lune)

Colère ardente, MuMe[Ig]40, *Voix, Momentané, Partie* : Vous changez en flammes la colère d'une personne à portée de voix. Des étincelles voire des flammes jaillissent de ses yeux, de sa bouche et de ses oreilles. Le sort est inefficace si la cible n'éprouve aucun énervement quand il est lancé. Dans le cas contraire, elle subit des dégâts de feu, de +3 dégâts pour une colère passagère, +6 pour une haine intense, +9 pour une rage libérée et +12 pour

une folie sanguinaire. Ce sort est rarement utilisé trop souvent sur une même cible, mais quand c'est le cas il a tendance à flétrir ou blesser le visage de ses victimes, ce qui peut amener aux vices Défiguration ou Cécité. (Base 25, +2 Voix, +1 Partie, complément Ignem requis donc gratuit)

Doigts dorés, MuMe40, *Toucher, Lune, Individu* :

Vous instillez dans l'esprit d'une personne que vous touchez, une inspiration artistique quasiment divine ; quels que soient ses talents créatifs latents, ils sont décuplés et portés à leur paroxysme. Ces talents s'accompagnent d'une envie immodérée de créer des œuvres d'art ; un personnage qui n'a aucune aptitude particulière développe au hasard un don temporaire en dessin, peinture, sculpture, composition, versification ou couture. Considérez que le personnage a la vertu Créativité foisonnante. S'il la possédait déjà, son bonus passe à +6. De plus, le personnage gagne le trait de Personnalité "veut créer des œuvres d'art +5". L'effet s'estompe quand se lève la prochaine pleine lune. (Base 15, +1 Toucher, +3 Lune, +1 effet complémentaire MuMe ajoutant l'envie de créer)

Double furieux,

MuMe[Co]40, *Contact visuel, Diamètre, Partie* : Pendant deux minutes, vous donnez forme physique à la colère d'une personne dont vous croisez le regard. Le sort est inefficace si la cible n'éprouve aucun énervement quand il est lancé. La personnification apparaît à ses côtés et elle en a plus ou

moins le contrôle, selon l'intensité de son émotion au moment où vous lancez ce sort. Si elle a un trait de personnalité colérique ou belliqueux, la personnification a autant dans ses caractéristiques physiques et ses compétences martiales. Cependant elle ne connaît que les compétences connues de son esprit principal. Le corps originel et sa colère détachée peuvent agir simultanément mais plus ils sont éloignés, plus cela requiert de la concentration. Si sa colère personnifiée est tuée, la cible est incapable de s'énervier pendant un jour. Si ce sort est utilisé trop souvent, il a tendance à rendre agressif ou violent, ce qui peut amener aux vices Maladresse ou Courroux. (Base 25, +1 Regard, +1 Diamètre, +1 Partie, complément Corpus requis donc gratuit)

Esclave des pulsions,

MuMe[Co]40, *Personnel, Soleil, Partie* : Vous donnez à votre trait de personnalité dominant une apparence physique tangible dont vous avez le contrôle. Il garde ce trait de Personnalité et vous en êtes temporairement privé. Votre corps originel et votre agent détaché peuvent agir simultanément mais plus ils sont éloignés, plus cela vous demande de la concentration. Si votre projection est tuée, ce trait de personnalité reviendra en quelques jours. Si vous utilisez trop ce sort, vous aurez tendance à avoir des sautes d'humeur imprévues et pouvez perdre des points de Perception. (Base 25, +2 Soleil, +1 Partie, complément Corpus requis donc gratuit)

Esprit qui prend racine,

MuMe[He]40, *Voix, Concentration, Individu* : Vous changez en un arbuste l'esprit d'une personne à portée de voix, tant que vous vous concentrez. Cela est peut-être sans effet sur elle au début, mais au début de chaque round où elle s'éloigne de plus de 5 mètres de son arbre, elle doit réussir un jet de Per + Concentration vs. 9+ ou subir 1 niveau de Fatigue à long terme. Si l'arbre est tué, la cible meurt aussi. Si ce sort est utilisé trop souvent sur une même cible, il a tendance à rendre l'esprit renfermé ou végétatif, ce qui peut amener aux vices Mutisme ou Réclusion. (Base 25, +2 Voix, +1 Concentration, complément Herbam requis donc gratuit)

Fantasmes de passage,

MuMe[Im]40, *Voix, Momentané, Partie* : Pendant deux minutes, vous donnez forme physique aux pensées d'une personne dont vous croisez le regard. Le sort est inefficace si votre cible est dans le coma, dans un sommeil profond ou ne pense à rien. La personnification apparaît à ses côtés et agit indépendamment de la cible, mais selon ce qu'elle désire ou imagine au moment où vous lancez le sort. Par exemple si votre cible vous ment, l'apparition est une vieille femme radoteuse qui débite des bobards. Si elle pensait à un preux chevalier, un cavalier en armure surgit, etc... L'apparition disparaît après quelques secondes, et il faut une certaine expérience pour reconnaître ces manifestations des quidams, si votre cible est au milieu d'une foule. Si ce sort est utilisé trop souvent sur la même cible, il a tendance à laisser

l'esprit vagabonder et divaguer, ce qui peut amener aux vices Illusion ou Flashbacks. (Base 25, +2 Voix, +1 Partie, complément Imaginem requis donc gratuit)

Lâcheté indécrottable,

MuMe40, *Voix, Lune, Individu* : Une personne à portée de voix est désormais lâche et couarde. Toute forme de courage ou de fierté la quitte jusqu'à la prochaine lunaïson. Elle abandonne ce qu'elle fait à la moindre contrariété, se rend au moindre adversaire, et fuit devant la plus infime apparition. Même prendre des décisions banales l'angoisse. Concrètement, cela peut compter comme autant de temps perdu pour ses activités saisonnières. (Base 15, +2 Voix, +3 Lune)

Méprise improbable et persistante,

MuMe40, *Voix, Lune, Individu* : Une personne à portée de voix est désormais persuadée d'être de l'autre sexe, jusqu'au début de la prochaine lunaïson. Aucun argument ou preuve matérielle ne peut la convaincre du contraire. (Base 15, +2 Voix, +3 Lune)

Saccage de l'âme délicate,

Mu[Re]Me[Te]40, *Voix, Momentané, Individu* : Vous transformez l'esprit d'une personne à portée de voix en une sculpture de verre soufflé, que vous envoyez se fracasser contre le premier obstacle proche ; votre cible tombe ensuite au sol, morte. (Base 20, +2 Voix, +1 complexité pour générer du verre, +1 complément Rego, complément Terram gratuit car requis)

Soldat de la Foi,

MuMe[Co]40, *Personnel, Soleil, Partie* : Vous donnez à votre Foi une apparence physique tangible dont vous avez le contrôle. Toutes ses caractéristiques physiques sont égales, en valeur absolue positive, à votre plus haut trait de Personnalité représentant vos croyances. Votre corps originel et votre agent détaché peuvent agir simultanément mais plus ils sont éloignés, plus cela requiert de la concentration. S'il est tué, la perte du soldat de la Foi brise toutes vos convictions pendant une saison. Si ce sort est utilisé trop souvent, il a tendance à rendre fanatique et intolérant, ce qui peut amener les vices Ennemis ou Tristement célèbre. (Base 25, +2 Soleil, +1 Partie, complément Corpus requis donc gratuit)

Dans une bouteille,

MuMe[Te]45, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous métamorphosez l'esprit d'une personne à portée de voix en un petit vase de verre, posé quelque part à moins de 10 pas de vous ; si ce vase est fêlé, votre cible devient folle, s'il est brisé elle meurt. Sous sa forme de récipient, votre cible peut toujours percevoir son environnement depuis son corps, et faire agir son enveloppe charnelle, tant qu'elle reste en vue du vase, mais elle subit un malus de -3 à tous ses jets, aggravé à -6 si elle doit faire preuve de précision. La transformation ne dure que deux minutes, mais les dégâts éventuellement causés sont définitifs. (Base 25, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 complexité pour générer du verre, complément Terram requis donc gratuit)

Légion de chevaliers servants,

MuMe45, *Vue, Soleil, Groupe* : Vous envoûtez jusqu'à 1000 personnes dans votre champ de vision, instillant dans leur esprit une passion et un amour inconditionnel pour vous ; ils vous serviront avec zèle et mourront pour vous s'il le faut, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Le sexe des cibles n'a aucune importance, et nombre d'entre elles garderont des séquelles de ce sort, comme un béguim pour vous, des émotions exacerbées ou des pulsions héroïques. (Base 4, +3 *Vue*, +2 *Soleil*, +2 *Groupe*, +2 *Taille*)

Un corps sain dans un esprit sain,

MuMe[Co]45, *Personnel, Soleil, Individu* : Vous donnez à votre esprit une forme tangible, créant un corps humain pour le concrétiser. Votre esprit peut se mouvoir et agir, mais votre corps de départ tombe inerte, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Les traits de personnalité déterminent en général les caractéristiques physiques du corps créé (le score de *Courageux* est sa valeur en *Fo*, par exemple). Si vous avez des traumatismes, des phobies ou des blessures psychiques, ils se retrouvent sur le corps de votre esprit sous la forme de blessures et de maladies, voire d'amputations, ce qui permet de poser un diagnostic précis de vos problèmes, même les plus cachés ou les mieux enfouis, pourvu qu'un observateur réussisse un jet de dé de tension + *Per* + *Connaissance* des gens vs. 15 ou *Médecine* vs. 18. Par exemple, un individu incapable d'écouter les autres sera sourd, une personne qui refuse le contact aura la peau écorchée, etc... Les malédictions

et pouvoirs surnaturels apparaissent comme des maladies ou comme des détails tangibles : yeux rouges pour une possession démoniaque, peau verte pour un charme lancé par une dryade, etc... (Base 25, +2 *Soleil*, +2 complexité, complément *Corpus* requis donc gratuit)

Brume de guerre,

MuMe[Au]50, *Voix, Diamètre, Groupe* : Vous changez en brouillard la capacité à se battre d'une dizaine de personnes à portée de voix. A moins qu'un effet particulier maintienne le brouillard près d'eux, celui-ci se dissipe en quelques secondes, ce qui réduit leurs compétences martiales et de *Bagarre* à 0 jusqu'à la fin de la saison. Ce sort est rarement utilisé trop souvent sur une même cible, mais quand c'est le cas il a tendance à les rendre particulièrement incompetentes, ce qui peut amener aux vices *Maladresse* ou *Brebis galeuse*. (Base 25, +2 *Voix*, +1 *Diamètre*, +2 *Groupe*, complément *Auram* requis donc gratuit)

Châtiment de la ville de Caïn,

MuMe50, *Rituel, Toucher, Année, Frontière* : Vous changez l'esprit de toutes les personnes qui se trouvent dans un lieu délimité, dont vous parcourez les frontières au cours du rituel. Durant un an, tous les résidents sont pris d'une colère irraisonnée. Les familles se déchirent, les couples se défont, les voisins s'empoignent et les miliciens frappent au hasard. Les personnages qui entrent dans ce lieu pendant l'année à venir en subissent les effets aussi, mais ceux qui en sortent peuvent s'en libérer via un jet de trait

de Personnalité approprié vs. 9+. Il est probable qu'avant la fin de l'année, tous les habitants seront morts de leurs blessures, à l'exception de ceux ayant réussi à résister aux effets. (Base 5, +1 Toucher, +4 Année, +4 Frontière)

Flammes de la passion,

MuMe[Ig]50, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous changez en flammes les émotions intenses de toutes les personnes à portée de voix. Elles sont consommées par un feu intérieur et subissent 1d10 dégâts, augmentés de la valeur absolue de leur plus fort trait de Personnalité. Le feu n'est pas une métaphore, mais il s'éteint aussitôt faute de place et de combustible (l'intérieur du corps humain est peu inflammable). (Base 25, +2 Voix, +2 Groupe, +1 Taille, complément Ignem gratuit car requis)

Marionnette de douze lunes,

MuMe55, *Rituel, Toucher, Année, Individu* : Vous réécrivez en profondeur la mémoire, les souvenirs et la personnalité d'une cible présente pendant ce rituel. Vous pouvez en faire un psychopathe, un dévot fervent ou votre meilleur ami, si vous le souhaitez. Etant donné le coût en pions de vis, les Mages n'ont recours à ce rituel que pour des cibles qui en valent la peine. (Base 25, +1 Toucher, +4 Année, +1 puissance)

Âme de cristal, MuMe[Te]60,

Rituel, Lien mystique, Lune, Individu : Vous changez en une statue de verre l'esprit d'une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique. Elle peut continuer à s'en servir normalement, mais se rend rapidement compte que

plus elle s'en éloigne, plus sa vue se floute et ses sens s'émoussent. En général, ce sort est suffisant pour endommager ou détruire l'esprit de n'importe qui, car la statue de cristal finira inmanquablement fêlée ou cassée, tôt ou tard, avant que le sort prenne effet à la fin de la lunaison en cours. (Base 25, +4 Lien arcanique, +3 Lune)

Bourgmaster de l'an neuf, MuMe60,

Rituel, Toucher, Année, Frontière : Vous implantez une image de votre visage dans l'esprit de toutes les personnes qui se trouvent dans un lieu délimité, dont vous parcourez les frontières au cours du rituel. Durant un an, sans qu'elles ne sachent pourquoi, elles se sentent obligées par l'honneur, la crainte ou le respect, d'obéir à tous vos ordres. Ils ont -6 à tous leurs jets pour s'opposer à vos totaux basés sur des compétences sociales. (Base 15, +1 Toucher, +4 Année, +4 Frontière)

Garde adamantine,

MuMe60, *Toucher, Année, Groupe* : Vous remodelez l'esprit d'une dizaine de personnes présentes pendant le rituel. Chacune d'elle remplace ses traits de Personnalité par ceux de votre choix, et ce pendant une année entière. Chaque trait ne peut avoir une valeur supérieure à votre niveau en Finesse, et si vous leur donnez des traits contradictoires, ils risquent d'avoir un comportement erratique. Seuls des Mages regorgeant de fonds en pions de vis, et n'ayant pas peur de distordre leurs soldats, dépensent leurs réserves pour renforcer ainsi leurs Servants. On suppose que ce rituel a été inventé par des alliances ayant un personnel

particulièrement instable, ou en prévision de guerres des magiciens à grande échelle. Quoi qu'il en soit, l'exemplaire original décrivant ce sort a été retrouvé dans les ruines d'une alliance de Diedne, dans les mois qui ont suivi le Schisme. (Base 25, +1 Toucher, +4 Année, +2 Groupe)

PERDO MENTEM

Cause de jalousie, PeMe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Une personne que vous touchez oublie le nom de son conjoint ou de la personne qui lui est la plus chère. Vous ne devez pas forcément savoir quel prénom effacer pour que ce sort prenne effet. (Base 4, +1 Toucher)

Cause de vexation, PeMe5, *Voix, Momentané, Individu* : Une personne à portée de voix oublie le nom d'un de ses parents, proches ou connaissances. Vous ne devez pas forcément savoir quel prénom effacer pour que ce sort prenne effet. (Base 3, +2 Voix)

Cœur de pierre, PeMe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Une personne que vous touchez n'est quasiment plus capable de faire preuve d'empathie. Appliquez -3 à ses jets de Connaissance des gens, Empathie avec les animaux et Ripailles. (Base 4, +1 Toucher)

Concentration détruite, PeMe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Une personne que vous touchez n'est plus capable de se concentrer. Si elle est forcée à le faire malgré elle, appliquez -6 à son total. (Base 4, +1 Toucher)

Condamnation au dépérissement, PeMe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Une personne que vous touchez n'est plus capable d'identifier les sensations de faim et de soif. Elle meurt tôt ou tard de l'un ou de l'autre, à moins qu'on lui suggère régulièrement de s'alimenter et de boire. (Base 4, +1 Toucher)

Confusion des genres, PeMe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Une personne que vous touchez n'est plus capable de reconnaître un homme d'une femme. (Base 4, +1 Toucher)

Dépassé par les choses, PeMe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Une personne que vous touchez n'est plus capable d'ordonner ses pensées. Appliquez -1 à ses jets quand elle se réveille, et -3 dès que plus d'une personne agit ou parle près d'elle. (Base 4, +1 Toucher)

Focalisation impossible, PeMe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Une personne que vous touchez n'est quasiment plus capable de focaliser son esprit sur une cible. Elle ne songe pas d'elle-même à tenter une telle chose et évite de recourir aux compétences et capacités qui exigent un jet de Visée. Si elle est forcée à le faire, appliquez -6 à son total. (Base 4, +1 Toucher)

Mensonges éculés, PeMe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Une personne que vous touchez n'est plus capable d'imaginer des mensonges ou des stratagèmes convaincants ; appliquez -3 à ses jets d'Intrigue et de Tromperie. (Base 4, +1 Toucher)

Moment d'absence, PeMe5, Voix, *Momentané, Individu* : Une personne à portée de voix oublie ce qu'elle a fait au cours des cinq dernières minutes. (Base 3, +2 Voix)

Oubli des contacts, PeMe5, Toucher, *Momentané, Individu* : Une personne que vous touchez n'est plus capable de mettre un visage sur ses amis. Elle se rappelle d'eux, mais est incapable de les identifier. (Base 4, +1 Toucher)

Oubli du rôle, PeMe5, Contact Visuel, *Momentané, Individu* : Une personne avec laquelle vous croisez le regard oublie son métier ou son rôle actuel. Cela ne détruit pas pour autant ses aptitudes ou compétences dans ces activités. Pour les fées, cela peut avoir de dramatiques conséquences sur leur survie à long terme. (Base 4, +1 Contact Visuel)

Par une oreille, PeMe5, Toucher, *Momentané, Individu* : Une personne que vous touchez n'est plus capable de se concentrer sur les paroles des autres. Appliquez -6 aux jets d'Enseignement des autres pour lui transmettre des connaissances, et -3 lorsqu'elle doit se rappeler de ce qu'on lui a dit. (Base 4, +1 Toucher)

Reprenez-en un peu, PeMe5, Voix, *Momentané, Individu* : Une personne à portée de voix oublie tout ce qu'elle a mangé et bu dernièrement. Si elle est repue, elle peut être persuadée qu'elle supporte bien le jeûne. Elle peut aussi accepter de boire un nouveau verre en croyant être raisonnable. Si ce sort est lancé à chaque repas sur une longue période, votre cible sera persuadée qu'elle se prive avec un courage

incroyable, ou de bénéficier d'un miracle. (Base 3, +2 Voix)

A fleur de peau, PeMe10, Voix, *Momentané, Individu* : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique, et brisez sa capacité à contrôler ses émotions. Augmentez de 3 la difficulté de tous ses jets de Traits de personnalité. (Base 4, +2 Voix)

Crainte grandissante, PeMe10, Voix, *Momentané, Individu* : Une personne à portée de voix est désormais pratiquement incapable de faire preuve de courage ; diminuez de 3 son trait de Personnalité Courageux. (Base 4, +2 Voix)

Cruauté bridée, PeMe10, Voix, *Momentané, Individu* : Une personne à portée de voix est désormais pratiquement incapable de se résoudre à tuer ; elle cherche toujours des solutions diplomatiques et retient ses coups. Elle inflige toujours des attaques en cherchant à assommer plutôt que blesser. (Base 4, +2 Voix)

En toute bonne foi, PeMe10, Toucher, Concentration, *Individu* : Vous réduisez toute méfiance dans l'esprit d'une personne proche de vous, tant que vous lui parlez. Pendant 2 minutes, elle manque de prudence dans ses fréquentations ou ses activités. Réduisez de 3 la difficulté de tous les jets de compétence sociale qui la prennent pour cible. (Base 4, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Laisse-moi tranquille !,

PeMe10, *Toucher, Momentané, Individu* : Une personne que vous touchez perd la capacité à surmonter sa timidité. Elle rompt rapidement la conversation en bafouillant, et reste désormais dans son coin tant qu'elle le peut. Ce sort ne marche pas sur les personnages dénués de timidité, par exemple ceux avec le trait Curieux ou Courageux. (Base 4, +1 Toucher, +1 puissance)

Mon nom est personne,

PeMe10, *Voix, Momentané, Individu* : Une personne à portée de voix oublie son nom. (Base 4, +2 Voix)

Passer son heure, PeMe10, *Voix, Momentané, Individu* : Une personne à portée de voix a désormais bien du mal à trouver le sommeil ; elle commence chaque journée avec un niveau de Fatigue à long terme. Son sommeil léger lui donne cependant +1 à ses jets d'Attention lorsqu'elle dort. (Base 4, +2 Voix)

Pessimisme rampant,

PeMe10, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Désignez une personne dont vous croisez le regard ; vous détruisez presque à néant sa capacité à reconnaître l'influence de la chance ou les heureux hasards dans sa vie ; plus le temps passe et plus elle ne retient que les coups du sort et la déveine ; lorsqu'on attire son attention sur des coups de chance, elle les interprète comme un résultat laborieux de ses efforts, si bien qu'elle finit par être persuadée d'avoir la poisse. Elle perd tout trait de personnalité lié à l'optimisme et gagne Pessimiste+2. En

outre, elle ne peut plus expérimenter en laboratoire, ni entreprendre de jeux de hasard, ni aucune autre activité saisonnière qui dépend de la chance. (Base 4, +1 Regard, +1 puissance)

Regard de la nymphe timide,

PeMe10, *Contact Visuel, Diamètre, Individu* : Vous détruisez temporairement les facultés du langage d'une personne avec laquelle vous croisez le regard ; pendant deux minutes, elle ne peut visualiser des mots dans son esprit, ni formuler des réponses aux questions. Si elle doit prendre la parole ou participer à une conversation, elle ne peut sortir un mot sauf sous le coup d'une émotion violente. Cela est parfois pris pour une timidité malade, voire de la stupidité. Appliquez un malus de -3 et ajoutez 2 dés de désastre à tous ses jets basés sur sa valeur en Communication. (Base 4, +1 Oeil, +1 Diamètre)

Regard de confusion,

PeMe10, *Contact Visuel, Diamètre, Individu* : Vous détruisez temporairement les capacités cognitives d'une personne avec laquelle vous croisez le regard ; pendant deux minutes, elle ne peut examiner des faits ni réfléchir à une question, et toute situation qui sort de la banalité la trouve démunie. Ajoutez +3 aux tests de Tromperie ou Intrigue contre elle et appliquez -3 à ses jets basés sur sa valeur en Intelligence. (Base 4, +1 Oeil, +1 Diamètre)

Sincérité forcée, PeMe10, *Toucher, Momentané, Individu* : Une personne que vous touchez n'est plus capable de mentir ; elle ne peut que dire la vérité,

et elle ne cherche même pas à l'arrondir, préférant se taire si elle veut éviter de blesser ceux qu'elle aime. (Base 4, +1 Toucher, +1 puissance)

Sinistre tempérament,

PeMe10, *Toucher, Momentané, Individu* : Une personne que vous touchez n'est plus capable de faire preuve de clémence ; elle ne peut que condamner et désavouer les autres pour leurs erreurs, et se montre impartiale, voire impitoyable, avec les coupables. (Base 4, +1 Toucher, +1 puissance)

Tue l'amour, PeMe10, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Une personne dont vous croisez le regard n'est quasiment plus capable de ressentir du désir ou de l'amour. Elle perd éventuellement ses tendres sentiments actuels, et augmentez de +9 la difficulté des tests de Charme, Tromperie ou Ripailles pour la séduire à l'avenir. Notez que les relations décrites par Amour véritable ou Ami véritable sont immunisés à cet effet. (Base 5, +1 Contact Visuel)

Calme retrouvé, PeMe15, *Voix, Momentané, Individu* : Vous détruisez toute colère ou animosité dans l'esprit d'une personne à portée de voix. Ce sort ne marche que sur les êtres humains ou les êtres de nature proche des Humains, pas les animaux. Sur une personne qui n'éprouve pas de colère, il n'a pas d'effet. (Base 5, +2 Voix)

Ce me semble logique,

PeMe15, *Toucher, Momentané, Individu* : Une personne que vous touchez perd la faculté de réfléchir à ce qu'on lui dit, ce qui la rend hautement

crédule. Appliquez +3 à tout jet de Tromperie ou de Marchandage contre elle. (Base 15, +1 Toucher)

Désintérêt pour Cupidon,

PeMe15, *Voix, Momentané, Individu* : Désignez une cible à portée de voix. Vous détruisez totalement sa capacité à avoir envie d'autrui. Ajoutez -3 à ses jets de Charme et aux tentatives des autres pour le séduire. (Base 4, +2 Voix, +1 puissance)

Fléau des mathématiques,

PeMe15, *Voix, Momentané, Individu* : Désignez une cible à portée de voix. Vous détruisez totalement sa capacité à compter. Cela peut revenir avec le temps et beaucoup de travail. Appliquez -3 à toutes ses tentatives pour dénombrer des objets ou faire des calculs. (Base 4, +2 Voix, +1 puissance)

Frigidité, PeMe15, *Voix, Momentané, Individu* : Désignez une cible à portée de voix. Vous détruisez totalement sa capacité à ressentir du plaisir. (Base 4, +2 Voix, +1 puissance)

Hypersensibilité, PeMe15, *Voix, Momentané, Individu* : Désignez une cible à portée de voix. Vous détruisez totalement sa capacité à se calmer. Elle applique -3 à tous ses totaux pour résister à un trait de Personnalité. (Base 4, +2 Voix, +1 puissance)

Anéantissement de la méfiance,

PeMe20, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous détruisez toute méfiance dans l'esprit d'une personne que vous touchez. Pendant 2 minutes, elle est incapable de faire preuve de prudence dans ses fréquentations ou

ses activités. Elle ne se mettra pas volontairement en danger, mais aucun jet social n'est requis pour l'amener à faire quoi que ce soit qui n'ait pas l'air de causer une mort immédiate. Ajoutez 2 dés de désastre à tous ses jets de désastre. (Base 4, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 puissance)

Instabilité de l'âme, PeMe20, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique, et brisez sa capacité à contrôler ses pulsions. Elle doit désormais faire des jets de Trait de personnalité chaque fois qu'une occasion se présente ; vous pouvez lui ajouter le vice Compulsion associé à son trait de personnalité le plus prononcé. Son entourage la trouvera peu à peu invivable. (Base 4, +4 Lien mystique)

Judas, PeMe20, *Vue, Momentané, Individu* : Vous détruisez le sens de la loyauté et de l'honneur dans l'âme d'une cible dans votre champ de vision, ainsi que sa capacité à estimer les risques sur le long terme. Elle accepte toutes les propositions de trahison et retourne sa veste à tout moment, au mépris des conséquences. (Base 4, +3 Vue, +1 effet Perdo Mentem supplémentaire pour ignorer les risques)

Malchance, PeMe20, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique, et brisez sa capacité à faire preuve de bon sens. Elle perd la vertu Bon sens si elle l'avait, et lorsqu'elle doit faire un choix entre deux options, le cotneur doit jeter un

dé ; sur un résultat impair, elle fait obligatoirement le mauvais choix. Ce sort n'a pas à voir avec la chance, mais plutôt avec les bonnes et mauvaises décisions. (Base 4, +4 Lien mystique)

Pèlerin perdu, PeMe20, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous détruisez tout souvenir de voyage dans l'esprit d'une cible que vous effleurez de la main. Réduisez à 0 ses niveaux dans les compétences de Connaissance des gens et Connaissance de la région. (Base 15, +1 Toucher)

Recommencer la conversation, PeMe20, *Voix, Momentané, Individu* : Vous effacez de la mémoire d'un interlocuteur à portée de voix le souvenir de tout ce que vous lui avez dit au cours des dernières minutes. (Base 10, +2 Voix)

Agonie illusoire, PeMe25, *Voix, Momentané, Individu* : Désignez une cible à portée de voix. Elle est désormais persuadée que sa dernière blessure était mortelle. Elle se couche et n'agit plus, si ce n'est pour pousser des râles et d'agonie. Si elle n'a jamais été blessée, cela ne change rien à son état, et elle attribue son trépas à une blessure dans son dos. Il est probable qu'elle meure de faim rapidement, à moins qu'on la nourrisse de force. (Base 15, +2 Voix)

Babil, PeMe25, *Voix, Momentané, Individu* : Vous détruisez tout souvenir de langues humaines dans l'esprit d'une cible à portée de voix. Considérez qu'elle a un score de 0 dans les Langues vivantes et Mortes de sa fiche. Elle peut les réapprendre à la dure. (Base 15, +2 Voix)

Célibat retrouvé, PeMe25, *Voix, Momentané, Individu* : Vous détruisez tout souvenir de sa famille dans l'esprit d'une cible à portée de voix. (Base 15, +2 Voix)

Cette fameuse nuit, PeMe25, *Contact Visuel, Soleil, Individu* : Une personne dont vous croisez le regard oublie désormais tout ce qui lui arrive, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. Elle ne parvient pas à se rappeler de ce qu'elle a fait quelques instants plus tôt, et elle ne pourra se rappeler de rien de ce qui lui arrivera pendant la durée de ce sort, même une fois que celui-ci aura pris fin. Notez que votre cible n'oublie pas des émotions comme le dégoût ou la peur, mais elle ne saura pas dire pour quelles raisons spécifiques elle se sent dégoûtée ou terrifiée. (Base 10, +1 Contact Visuel, +2 Soleil ; par Trophallaxis, sur le Discord Ars Magica)

Destruction de l'apprentissage, PeMe25, *Voix, Momentané, Individu* : Vous détruisez tout souvenir de la Théorie de la magie, dans l'esprit d'une cible à portée de voix. Considérez que son score dans cette compétence est de 0, et elle a de nombreux malus chaque fois qu'elle a recours à ses autres aptitudes magiques. (Base 15, +2 Voix)

Esprit désarmé, PeMe25, *Voix, Momentané, Individu* : Vous détruisez tout souvenir de compétences de combat dans l'esprit d'une cible à portée de voix. (Base 15, +2 Voix)

Etouffement des passions, PeMe25, *Voix, Momentané, Individu* : Vous détruisez toutes les émotions que ressent actuellement une personne à portée de voix. Elle retrouve peu à peu ses sentiments forts ou habituels, mais toutes ses humeurs temporaires (colère, saute d'humeur...) ont disparu. Sur le moment, elle peut répondre avec froideur ou indifférence à n'importe quelle sollicitation, même à une demande en mariage de sa bien-aimée. (Base 15, +2 Voix)

Folie lupine, PeMe25, *Voix, Momentané, Individu* : Désignez une cible à portée de voix. Elle est désormais persuadée qu'elle est un loup-garou. Il est probable qu'elle aille courir nue dans les bois, à la prochaine pleine lune, ait peur des crucifix et refuse de manger autre chose que de la viande saignante. (Base 15, +2 Voix)

Humiliation de la chaise, PeMe25, *Voix, Momentané, Individu* : Désignez une cible à portée de voix. Elle est désormais persuadée d'être une chaise, se met à quatre pattes et n'agit plus. Il est probable qu'elle meure de faim rapidement, à moins qu'on la nourrisse de force. (Base 15, +2 Voix)

Ignorance crasse, PeMe25, *Voix, Momentané, Individu* : Vous détruisez tout souvenir des Arts libéraux dans l'esprit d'une cible à portée de voix. Considérez qu'elle a désormais un score de 0 dans cette compétence. (Base 15, +2 Voix)

Ingratitude, PeMe25, Voix, *Momentané, Individu* : Vous détruisez tout souvenir de ses amis dans l'esprit d'une cible à portée de voix. (Base 15, +2 Voix)

Paranoïa suggérée, PeMe25, Voix, *Momentané, Individu* : Désignez une cible à portée de voix. Elle est désormais persuadée que tout le monde veut la tuer. Il est probable qu'elle fuie la compagnie des autres. (Base 15, +2 Voix)

Pardon, PeMe25, Voix, *Momentané, Individu* : Vous détruisez tout souvenir de ses ennemis dans l'esprit d'une cible à portée de voix. (Base 15, +2 Voix)

Perte de savoir-vivre, PeMe25, Voix, *Momentané, Individu* : Vous détruisez tout souvenir de leçons de bonnes manières dans l'esprit d'une cible à portée de voix. Considérez qu'elle a désormais un score de 0 en Charme et en Etiquette. (Base 15, +2 Voix)

Romance instantanée, PeMe25, Voix, *Momentané, Individu* : Vous perturbez profondément la mémoire d'une cible à portée de voix, de sorte qu'à chaque fois qu'elle parle à quelqu'un, elle finit par oublier ses relations passées et par croire qu'ils ont eu une histoire d'amour. (Base 15, +2 Voix)

Sanglante ivresse de Sekhmet, PeMe25, *Contact Visuel, Diamètre, Individu* : Vous plongez une personne croisant votre regard dans une folie meurtrière, la poussant à verser le sang de tous ceux qu'elle croise pour le boire. Aucun jet de Personnalité ni test n'est autorisé pour résister à cette pulsion, mais si elle a plusieurs cibles,

elle peut abattre ses amis en dernier. Après deux minutes, elle retrouve ses esprits. Si elle a bu trop de sang, elle peut fort bien tomber malade. La déesse égyptienne Sekhmet était réputée pour ses crises de folie sanguinaires ; certains théoriciens hermétiques supposent que ce sort aurait été transmis aux magiciens Grecs par les prêtres Egyptiens, il y a fort longtemps. (Base 15, +1 Regard, +1 Diamètre)

Seul confident, PeMe25, *Contact Visuel, Momentané, Partie* : Vous détruisez tout souvenir de conversations dans l'esprit d'une cible qui croise votre regard, à l'exception des dialogues qu'elle a eu avec vous. (Base 15, +1 Contact Visuel, +1 Partie)

Une beauté qui éclipse toutes les autres, PeMe25, *Contact Visuel, Soleil, Individu* : Croisez le regard d'un être humain pour effacer de sa mémoire tout souvenir de partenaires précédents, de fiançailles ou de mariage ; la mémoire lui revient au prochain coucher ou lever de soleil. Notez que toute relation hors mariage est un adultère, avoir oublié l'existence d'un conjoint n'excuse rien. (Base 10, +1 Contact Visuel, +2 Soleil)

Anéantissement de l'esprit, PeMe30, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous anéantissez l'esprit d'une personne que vous touchez ; elle est désormais incapable de réfléchir, d'avoir des émotions et des idées. C'est tout juste si elle est capable de subvenir à ses besoins primaires. (Base 25, +1 Toucher)

Arbre sans feuilles, PeMe30, *Vue*, *Momentané*, *Individu* : Une personne dans votre champ de vision est désormais certaine d'être un arbre. Elle refuse de bouger et croit qu'elle peut se nourrir en respirant. (Base 15, +3 *Vue*)

Cœur de loup, PeMe30, *Vue*, *Momentané*, *Individu* : Une personne dans votre champ de vision est désormais persuadée qu'elle a un charme irrésistible et que toutes les femmes sont à ses pieds ; il est impossible de la raisonner à ce sujet. Selon ses Traits de personnalité, elle peut chercher à en tirer avantage. (Base 15, +3 *Vue*)

Coup de sang d'Hercule, PeMe30, *Voix*, *Diamètre*, *Individu* : Vous détruisez tout bon sens dans l'esprit d'une cible à portée de voix, la laissant dans un état de rage et de colère intense qui la pousse à tuer tous les êtres vivants qu'elle croise. Aucun jet de Personnalité ni test n'est autorisé pour résister à cette pulsion - penant quelques instants, elle n'a plus aucun contrôle et attaque amis comme ennemis. Après deux minutes, elle retrouve ses esprits. Le nom de ce sort fait référence à la folie destructrice du héros Hercule, qui tua sa femme Déjanire et leurs enfants dans un accès de colère. (Base 15, +2 *Voix*, +1 *Diamètre*)

Folie des grandeurs, PeMe30, *Vue*, *Momentané*, *Individu* : Une personne dans votre champ de vision est désormais persuadée qu'elle est le roi de France, agissant comme elle se figure qu'il le ferait. (Base 15, +3 *Vue*)

Hypothèse de l'inexistence, PeMe30, *Vue*, *Momentané*, *Individu* : Une personne dans votre champ de vision croit désormais qu'elle n'existe pas, et que toutes ses actions sont donc sans conséquence. (Base 15, +3 *Vue*)

Impuissance féérique, PeMe[Vi]30, *Voix*, *Soleil*, *Individu* : Vous réduisez grandement la capacité de contrôle d'une créature féérique à portée de voix, ce qui l'empêche de décider d'utiliser ses pouvoirs ou de maintenir sa concentration, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. Les pouvoirs féériques permanents ne sont pas affectés. (Base 10, +2 *Voix*, +2 *Soleil* ; complément Vim gratuit pour affecter une fée)

La fin du récit, PeMe[Vi]30, *créatures surnaturelles*, *créatures féériques*, *malédiction* : Vous persuadez une créature féérique à portée de voix que son histoire est terminée ; elle doit faire un jet de dé de tension + Int + valeur de son Trait de personnalité majoritaire (en valeur absolue) vs 9+ ; en cas d'échec elle disparaît après quelques instants de désespoir. Certains Mages théorisent que ce sort tue effectivement les fées. (Base 15, +2 *Voix*, +1 *Concentration* ; complément Vim gratuit pour affecter une fée)

Loup-garou d'opérette, PeMe30, *Voix*, *Momentané*, *Individu* : Vous persuadez une cible à portée de voix qu'elle est un loup-garou. La nuit, elle se réveille pour agresser et tuer. Elle est probablement rapidement épuisée, malade de ses repas ignobles, et blessée par ses victimes les plus

récalcitrantes - si elle ne se fait pas prendre. (Base 15, +2 Voix, +1 puissance)

Sanglier sans défense, PeMe30, *Vue, Momentané, Individu* : Une personne dans votre champ de vision est désormais persuadée d'être un sanglier, et agit comme tel en poussant des grognements et en se mettant à quatre pattes. (Base 15, +3 Vue)

Volatile sans plumage, PeMe30, *Vue, Momentané, Individu* : Une personne dans votre champ de vision est désormais persuadée d'être un oiseau, et agit comme tel en émettant des sifflements et en essayant de voler. (Base 15, +3 Vue)

Armure de l'impiété, PeMe[Vi]35, *Voix, Soleil, Individu* : Vous persuadez un démon à portée de voix qu'il est devenu invulnérable, ce qui le pousse aux choix les plus téméraires et les plus suicidaires jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Vous devez le voir pour pouvoir l'affecter. (Base 15, +2 Voix, +2 Soleil ; complément Vim gratuit pour affecter un démon)

Comtesse sanglante, PeMe35, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous embrassez une personne et la frappez d'une étrange folie ; désormais, elle est obnubilée par sa beauté, et pense que le seul moyen de la préserver est de se baigner dans le sang frais de jeunes vierges. Plus elle vieillit, et plus ses bains sanglants doivent être réguliers. Elle ne tire aucun bénéfice de ces ablutions, bien qu'elle soit persuadée du contraire.

(Base 15, +1 Toucher, +2 silencieux, +1 puissance)

Des morts qui vivent, PeMe35, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous ravagez l'esprit de dix personnes à portée de voix, de sorte que chacune est désormais persuadée d'être déjà morte, et agit en conséquence. (Base 15, +2 Voix, +2 Groupe)

Eros vaincu, PeMe35, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous détruisez toute forme de pensées amoureuses ou de souvenirs tendres dans l'esprit d'une personne que vous touchez. Ce sort ne marche pas contre l'amour véritable, mais il en efface le souvenir, ce qui peut suffire à ruiner un couple sincère. (Base 15, +1 Toucher, +2 puissance, +1 effet supplémentaire pour effacer les souvenirs)

Fantôme fallacieux, PeMe[Vi]35, *Voix, Soleil, Individu* : Vous persuadez une créature magique à portée de voix qu'elle est désormais invisible ; elle agit en conséquence, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Ce sort marche sur toutes les créatures magiques douées d'un minimum de raison, même les animaux. (Base 15, +2 Voix, +2 Soleil, complément Vim gratuit car nécessaire pour affecter une créature magique)

Nuée de rongeurs bipèdes, PeMe35, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous ravagez l'esprit de dix personnes à portée de voix, de sorte que chacune est désormais persuadée d'être un rat, et agit en poussant des couinements et en évitant les gens avec agressivité. (Base 15, +2 Voix, +2 Groupe)

Œil de Caïn, PeMe35, Voix, Momentané, Individu : Vous détruisez dans l'esprit d'une personne toute volonté de défier Dieu ou toute forme d'orgueil, et vous la persuadez que le regard de Dieu est perpétuellement braqué sur elle. Désormais, elle agit le plus prudemment et le plus humblement possible, et fuit la moindre occasion du plus minime péché, ce qui inclut le fait de parler à d'autres personnes. (Base 15, +2 Voix, +2 puissance)

Recommencer le discours, PeMe35, Voix, Momentané, Groupe : Vous effacez de la mémoire d'un auditoire à portée de voix, le souvenir de tout ce qui a été dit au cours des dernières minutes. Vous pouvez anéantir tout souvenir des mots prononcés, dans la mémoire d'une centaine de personnes à portée, mais pas leurs émotions ou opinions. (Base 10, +2 Voix, +2 Groupe, +1 Taille)

Retour sur les bancs, PeMe35, Voix, Momentané, Individu : Vous détruisez tout souvenir de connaissances scientifiques dans l'esprit d'une cible à portée de voix. Considérez qu'elle a un score de 0 dans toutes les compétences académiques. (Base 15, +2 Voix, +2 puissance)

Soldatesque téméraire, PeMe35, Voix, Momentané, Groupe : Vous ravagez l'esprit de dix personnes à portée de voix, de sorte que chacune est désormais persuadée d'être invulnérable et immortelle, et agit en conséquence. Elles réussissent tous les jets pour résister à la peur. (Base 15, +2 Voix, +2 Groupe)

Une troupe pas si invisible que ça, PeMe35, Voix, Momentané, Groupe : Vous ravagez l'esprit de dix personnes à portée de voix, de sorte que chacune est désormais persuadée d'être invisible, et agit en conséquence. (Base 15, +2 Voix, +2 Groupe)

Troupeau de bêtes sans cornes, PeMe35, Voix, Momentané, Groupe : Vous ravagez l'esprit de dix personnes à portée de voix, de sorte que chacune est désormais persuadée d'être un taureau, et agit en poussant des meuglements, en écornant quiconque s'approche trop près et en cherchant à brouter l'herbe. (Base 15, +2 Voix, +2 Groupe)

Annihilation temporaire de l'esprit, PeMe40, Voix, Diamètre, Individu : Une personne à portée de voix n'est plus qu'une coquille sans émotion, sans pensée et sans souvenir, incapable de faire quoi que ce soit à part rester sur place, bras ballants, tel un objet inerte. (Base 25, +2 Voix, +1 Diamètre)

Certitude de mort, PeMe40, Vue, Momentané, Groupe : Vous perturbez profondément l'esprit d'un groupe de cibles dans votre champ de vision, détruisant totalement leur confiance et leur optimisme, au point qu'elle est persuadée d'être sur le point de mourir ; en permanence, la possibilité d'être abattue par un ennemi, par la foudre ou d'une crise cardiaque, est sa seule certitude. Vous pouvez maudire jusqu'à 10 personnes, et chacune de vos victimes perd tout vice et trait de Personnalité représentant le Courage ou la Loyauté. Elles gagnent à la place un Vice majeur et un trait de

Personnalité appropriés à leur nouvel état (par exemple : Dépravé parce que la religion ne vous sauvera pas, Luxure pour profiter autant que possible, Opportunisme pour sauver votre peau ou Rebelle parce que vous devenez paranoïaque). Vos cibles appliquent aussi désormais un malus de -2 à tout jet basé sur les valeurs de Per, Com et Pré. Si c'était un groupe de Servants entraînés, ils sont désormais désorganisés. (Base 15, +3 Vue, +2 Groupe)

Effacement de l'intimité, PeMe40, Rituel, *Lien mystique, Année, Individu* : Vous supprimez dans une cible humaine - avec laquelle vous avez une connexion arcanique - tout souvenir d'avoir eu des relations charnelles. Jusqu'au début de la prochaine année, elle est incapable de se rappeler si elle a eu des relations intimes, où et avec qui. Selon son caractère, elle s'en inquiéter ou chercher à le vérifier. Si elle est en couple, son conjoint s'en étonnera ; si la cible ou son épouse tombe enceinte, des accusations d'infidélité ou de viol peuvent s'ensuivre. (Base 4, +4 Lien mystique, +4 année)

Tombeau des lucioles, PeMe40, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Désignez une personne avec laquelle vous avez un lien arcanique ; désormais, elle et elle seule voit des lucioles danser devant ses yeux et près d'elle, et ces lumières l'attirent irrésistiblement ; les lueurs la conduisent vers le plan d'eau le plus proche, où elle se noiera probablement, fascinée par les lumières. (Base 15, +4

Lien mystique, +1 complexité de la folie, l'effet est purement cosmétique)

Malédiction du mollusque, PeMe45, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous détruisez l'esprit d'une personne avec laquelle vous avez une connexion arcanique, laissant un corps vide. (Base 25, +4 connexion arcanique)

Vie en sursis, PeMe45, *Voix, Momentané, Partie* : Vous désintégrez une grande partie de l'esprit d'une personne - tout le paysage mental sous-jacent aux pensées quotidiennes. Lorsqu'elle gère ses activités habituelles, rien de particulier ne se passe ; mais dès quelque chose d'inhabituel survient, elle doit faire un jet d'Int + Concentration vs. 12+ ; en cas d'échec, elle devient une loque vivante, un mollusque incapable d'agir, penser ou réagir. (Base 25, +2 Voix, +1 Partie, +1 complexité)

Double agent de l'enfer, PeMe[Vi]50, *Lien mystique, Lune, Individu* : Vous persuadez un démon avec lequel vous avez un lien mystique, qu'il a été pardonné par Dieu et qu'il doit vivre vertueusement ; bien que toujours guidé par son orgueil et ses vices majeurs, il essaie de les utiliser pour châtier les mécréants et saboter les plans des autres démons. (Base 15, +4 Lien mystique, +3 Lunaison ; complément Vim gratuit pour affecter un démon)

Nuit de folie, PeMe50, *Toucher, Soleil, Structure* : Tous les occupants d'un bâtiment à portée de main deviennent fous, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Ils se

mettent à attaquer et saccager tous les objets et êtres vivants qu'ils croisent. Les éventuels survivants recouvrent ensuite leur bon sens. Ce sort peut cibler des grandes structures, comme un petit château, une cathédrale ou une grande alliance (si elle est d'un seul tenant). Il n'a aucun effet sur les animaux domestiques. (Base 15, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Bâtiment, +1 Taille)

Effacement de la race maudite, PeMe50, Rituel, *Toucher*, *Momentané*, *Frontière* : Vous détruisez l'esprit de tous les habitants d'un lieu dont vous parcourez les limites pendant le rituel. Leurs corps sont désormais des enveloppes charnelles vides, errant au hasard et incapables de se nourrir eux-mêmes - ils mourront probablement dans les jours qui suivent. (Base 25, +1 Toucher, +4 Frontière)

Schisme multiple, PeMe50, *Voix*, *Momentané*, *Groupe* : 10 personnes à portée de voix sont fermement persuadées d'être le seul et unique pape ; elles agissent en permanence en conséquence, et peuvent même se montrer très persuasives, voire convaincre leur entourage. Elles vont probablement s'excommunier et chercher à s'éliminer mutuellement. Rien ne peut leur faire entendre raison, car il s'agit d'une folie démente. (Base 15, +2 Voix, +2 Groupe, +3 puissance)

Asile des fous, PeMe55, Rituel, *Lien Mystique*, *Momentané*, *Frontière* : Vous rendez fous tous les habitants d'une ville avec laquelle vous avez un lien mystique. Vous devez avoir parcouru les murs ou l'enceinte de la

cité lorsque vous avez connecté la connexion arcanique requise, pour pouvoir déclencher ce rituel à distance. Vous pouvez choisir une folie commune (comme psychopathie, délire de persécution, paranoïa ou personnalité animale) ou laisser chaque victime dévier vers ses tendances naturelles. (Base 15, +4 Lien mystique, +4 Frontière)

Nation trop raisonnable, PeMe60, Rituel, *Toucher*, *Momentané*, *Frontière* : Vous supprimez toutes les émotions et la capacité à éprouver des sentiments parmi les habitants d'une très grande région (un duché ou une île de la taille de l'Irlande) avec laquelle vous avez un lien mystique. Cet effet est permanent, et seules les personnes avec l'Amour véritable sont épargnées. Plus aucune spontanéité ou émotivité ne s'exprime dans la région, et les enfants de la prochaine génération seront sans doute traumatisés par leurs parents insensibles. La création artistique se dégrade, les couples se délitent et les relations humaines se fragilisent et se brisent. Ce sort est difficile à utiliser, car il ne marche que sur des espaces géographiques aux frontières naturelles bien délimitées. Il peut dévaster la France entre la Loire, la Garonne et le Massif central, mais ne peut cibler la Provence, par exemple. La portée Voix permet de lancer ce rituel sans risquer d'être inclus dans ses effets. (Base 15, +2 Voix, +4 Frontière, +3 Taille)

Amnésie générale, PeMe65, Rituel, *Lien mystique*, *Momentané*, *Frontière* : Vous détruisez tous les souvenirs majeurs des personnes

présentes dans une large région aux frontières bien délimitées, comme la Corse, le Pays de Galles, les forêts de Bavière ou les Alpes, pourvu que vous avez avec cette région un lien mystique. Elles ne savent plus où elles ont grandi, qui est leur famille et ont également perdu le souvenir des étapes majeures de leur existence, comme un mariage, un adoubement ou des vœux monastiques. Ce sort n'efface pas pour autant les émotions ou sentiments, donc les époux sincères éprouvent toujours de l'attachement entre eux - ils sont cependant persuadés de vivre en état de péché mortel. Ce sort a de nombreuses conséquences narratives qui peuvent paralyser ou plonger dans le chaos la région ciblée. (Base 15, +4 Lien mystique, +4 Frontière, +1 Taille, +1 détruit plusieurs souvenirs)

Pays privé de vie, Pe[In]Me70, Rituel, *Lien mystique*, *Momentané*, *Frontière* : Vous détruisez l'esprit de tous les résidents d'une ville ou d'une région avec laquelle vous avez un lien mystique. Vous devez avoir parcouru les murs ou l'enceinte de la cité lorsque vous avez connecté la connexion arcanique requise, pour pouvoir déclencher ce rituel à distance. Vous pouvez épargner autant de personnes de votre choix que votre niveau en Finesse ; les autres tombent, privés de toute volonté ou énergie, et finiront par mourir de faim ou de soif. (Base 25, +4 Lien mystique, +4 Frontière, +1 complément Intellego pour les percevoir des cibles épargnées)

REGO MENTEM

Distraction soudaine, ReMe5, *Voix*, *Momentané*, *Individu* : Vous projetez une perturbation mentale dans l'esprit d'une personne à portée de voix. Vous pouvez envoyer un son factice, une insulte en pensée ou bien une simple décharge courte d'énergie magique. Dans tous les cas, la cible perd sa concentration. (Base 3, +2 Voix)

Maître de la torpeur, ReMe5, *Voix*, *Momentané*, *Individu* : Désignez une cible à portée de voix. Vous tentez d'aggraver son épuisement ou sa somnolence. Elle doit faire un jet de Concentration + Ene vs. 9+ ; en cas d'échec, faites comme si elle avait un niveau de Fatigue de plus pour déterminer si elle perd connaissance ; cela n'affecte pas ses éventuels malus actuels liés à des niveaux de Fatigue. Vous pouvez lancer plusieurs fois cet effet sur la même personne, pour accélérer son endormissement, mais ses effets s'estompent d'eux-mêmes au bout de quelques minutes, si votre cible n'est pas fatiguée du tout. (Base 3, +2 Voix)

Appel du sonneur, ReMe10, *Voix*, *Momentané*, *Individu* : Vous tirez de son sommeil une cible à portée de voix. Si ce sommeil a une cause surnaturelle, le conteur peut vérifier si votre total de Pénétration surpasse cet effet. (Base 4, +2 Voix)

La langue qui s'effarouche, ReMe10, *Contact Visuel*, *Soleil*, *Individu* : Vous croisez le regard d'une personne et intervertissez deux phrases ou deux mots dans son vocabulaire.

Votre cible est intimement convaincue qu'elle les utilise de façon appropriée, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 3, +1 Contact Visuel, +2 Soleil ; par Trophallaxis, sur le Discord Ars Magica)

Marche du somnambule,

ReMe10, *Voix, Diamètre, Individu* : Désignez une cible à portée de voix. Vous tentez d'aggraver son épuisement ou sa somnolence. Elle doit faire un jet de Concentration + Ene vs. 9+ ; en cas de réussite, pendant les deux minutes à venir, faites comme si elle avait un niveau de Fatigue de moins pour déterminer si elle perd connaissance ; cela n'affecte pas ses éventuels malus actuels liés à des niveaux de Fatigue. Une même personne ne peut pas bénéficier plus d'une fois de cet effet pour retarder son endormissement. (Base 3, +2 Voix, +1 Diamètre)

Poudre de confusion,

ReMe10, *Contact Visuel, Diamètre, Individu* : Vous soufflez vers une cible avec laquelle vous croisez le regard, ce qui la plonge dans une confusion totale. Toutes ses pensées se mélangent, et elle ne sait plus qui elle est, ce qu'elle fait et où elle est, pendant deux minutes. (Base 4, +1 Oeil, +1 Diamètre)

Torpeur hypnotique,

ReMe10, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Vous plongez une cible avec laquelle vous croisez le regard dans un profond sommeil. Elle peut se réveiller si on la frappe au visage, mais la secouer, l'éclabousser ou faire du bruit ne suffira pas, et elle ne le fera pas

d'elle-même avant au moins dix heures. (Base 4, +1 Oeil, +1 puissance)

Amicalement vôtre, ReMe15, *Contact Visuel, Diamètre, Individu* : Vous dominez l'esprit d'une personne dont vous croisez le regard, de sorte qu'elle vous considère comme son meilleur ami pendant deux minutes. (Base 5, +1 Regard, +1 Diamètre)

Baiser de torpeur, ReMe15, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous plongez dans le sommeil une cible à que vous embrassez. Vous n'avez pas besoin de prononcer une seule parole. (Base 4, +1 Toucher, +2 silencieux)

Dégout éphémère de la chair, ReMe15, *Voix, Momentané, Individu* : Pendant deux secondes, vous amenez une cible à portée de voix à refuser toute démonstration d'affection ou toute proposition de rapports charnels. (Base 5, +2 Voix)

Capture du trouble-fête,

ReMe20, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous invoquez un esprit frappeur, une créature magique relativement répandue dont la Puissance magique va en général de 0 à 10. Il possède des pouvoirs Rego ou Imaginem. Vous devez avoir une connexion arcanique avec cet esprit (par exemple être dans le lieu de ses méfaits) et passer sa résistance magique. (Base 15, +1 Toucher)

Conformité aux souhaits,

ReMe20, *Contact Visuel, Concentration, Individu* : L'esprit ciblé est imprégné de respect pour vous tant que lui et vous partagez une conversation (vous pouvez faire des

pauses dramatiques ou prendre un temps de réflexion raisonnable, avant de formuler une réponse). Cela signifie qu'il ne peut chercher à vous tromper, duper, trahir ni rouler dans la farine. Il peut rester retors et fourbe vis-à-vis d'autres interlocuteurs. (Base 10, +1 Regard, +1 Concentration)

Invocation de fantôme,

ReMe20, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous invoquez un fantôme magique. Il possède des pouvoirs de possession, pour semer l'effroi ou provoquer des hallucinations. Vous devez avoir une connexion arcanique avec cet esprit et passer sa résistance magique ; les fantômes ont en général une puissance magique entre 0 et 20. Ce sort ne marche pas pour capturer les spectres infernaux ou les esprits des saints. (Base 15, +1 Toucher)

Marionnette docile, ReMe20, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Vous prenez le contrôle du corps d'une personne dont vous croisez le regard pendant 2 secondes. Vous-même ne pouvez pas bouger agir pendant ce temps ; le sort prend effet dès que votre marionnette quitte votre champ de vision, ou plus tôt si vous le désirez. (Base 15, +1 Regard)

Sentinelle au garde-à-vous,

ReMe20, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous claquez des doigts et réveillez une personne avec laquelle vous avez un Lien mystique. Si elle ne dormait pas, ce sort n'a aucun effet. (Base 4, +4 Lien mystique)

Augure véritable,

Re[In]Me25, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous invoquez l'esprit du

destin et vous l'interrogez sur l'avenir d'un événement ou d'une personne. Vous devez avoir une connexion arcanique avec la destinée ou avec l'esprit du destin, ce qui est très difficile à trouver ; et vous devez en outre passer la résistance magique de la cible, qui est en général de 10 pour une personne, de 20 pour un lieu et davantage pour le destin des régions ou des peuples. (Base 15, +1 Toucher, +1 complément Intellego pour communiquer)

Chaînes invisibles du fantôme,

ReMe25, *Voix, Soleil, Individu* : Vous prenez le contrôle d'un fantôme à portée de voix. (Base 5, +2 Voix, +2 Soleil)

Compulsion du vendeur

inconséquent, ReMe25, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Obligez une personne dont vous croisez le regard à vendre le prochain objet dont on lui propose de se défaire. Ce sort peut être lancé sans prononcer une parole, mais son effet s'évanouit s'il n'est pas utilisé dans les deux secondes. (Base 10, +1 Œil, +2 silencieux)

Devoir du minotaure,

ReMe25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous touchez et insufflez dans une personne un désir inexplicable de garder l'endroit où il se trouve, interdisant à quiconque le passage dusse-t-il en mourir, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 10, +1 Toucher, +2 Soleil)

Elan d'achat inconsidéré,

ReMe25, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Obligez une personne dont

vous croisez le regard à acheter le prochain objet qu'on lui propose d'acquérir. Ce sort peut être lancé sans prononcer une parole, mais son effet s'évanouit s'il n'est pas utilisé dans les deux secondes. (Base 10, +1 Œil, +2 silencieux)

Esclavage de la peur,

ReMe25, *Toucher, Soleil, Individu* :

Vous touchez une personne pour instiller dans son esprit une envie récurrente de s'enfuir. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, chaque fois qu'elle interagit avec quelqu'un, elle répond par la dérobade et la fuite. Appliquez +3 aux seuils de difficulté de ses jets de Commandement, Charme, Tromperie, Marchandage et Attention. (Base 10, +1 Toucher, +2 Voix)

Loyauté du prétorien, ReMe25, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous insufflez dans une personne à portée de voix un désir inexplicable de vous protéger au péril de sa vie, et ce pour les deux minutes à venir. (Base 10, +2 Voix, +1 Diamètre)

Problème de cœur,

Re[In]Me25, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous invoquez l'esprit d'un amour en particulier, et pouvez lui poser une seule question, par exemple si ce sentiment est réciproque ou bien où se trouve l'être aimé. Vous devez avoir une connexion arcanique avec l'amour interrogé, comme une bague de mariage, un gage d'amour ou le conjoint concerné ; et vous devez passer la résistance magique de la cible. Un esprit d'amour peut avoir une puissance magique assez élevée même

si c'est rarement le cas. Il aura l'apparence d'un angelot joufflu, d'une araignée horrible ou d'un chevalier armé de pied en cap. Il n'a aucune raison de refuser de répondre, mais s'il soupçonne de la jalousie ou de la malveillance, il peut se montrer dangereux. (Base 15, +1 Toucher, +1 complément Intellego pour communiquer)

Redirection du maître,

ReMe25, *Voix, Soleil, Individu* :

L'esprit ciblé vous considère comme son maître ou son propriétaire ; ce sort est utile sur les esclaves, les djinns piégés dans une amphore, ou les démons mineurs qui ont passé un pacte avec un diaboliste (et éventuellement les épouses et enfants, dans les sociétés de droit romain). Il est inutile sur les créatures qui ignorent toute notion de féodalité, comme la plupart des fées champêtres, ou qui n'ont que Dieu pour maître, comme les anges. La plupart des démons peuvent avoir un maître, mais sont prompts à le trahir. Le niveau du sort est faible, ce qui permet à des Mages expérimentés ou spécialisés dans la conjuration, de passer la RM de leurs cibles. (Base 5, +2 Voix, +2 Soleil)

Serviteur du stupre,

ReMe25, *Toucher, Soleil, Individu* :

Vous touchez une personne pour instiller dans son esprit une envie récurrente de rapports sexuels. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, chaque fois qu'elle interagit avec quelqu'un, elle répond avec des propositions licencieuses ou des tentatives de rapprochement explicites. Appliquez +3 aux seuils de difficulté

de ses jets basés sur la Com ou la Pré, sauf si ses interlocuteurs ont le Vice Luxure (ou un vice équivalent). (Base 10, +1 Toucher, +2 Voix)

Valet de la colère, ReMe25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous touchez une personne pour instiller dans son esprit une envie récurrente d'user de violence. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, chaque fois qu'elle interagit avec quelqu'un, elle répond en détruisant les objets qui l'entourent ou en frappant ses interlocuteurs. Appliquez +3 aux seuils de difficulté de ses jets de Charme, Concentration, Finesse, Etiquette ou Marchandage. (Base 10, +1 Toucher, +2 Voix)

Servitude de l'âme en peine, ReMe25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous touchez une personne pour instiller dans son esprit une tristesse récurrente. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, chaque fois qu'elle interagit avec quelqu'un, elle doit lutter pour retenir les larmes. Appliquez +3 aux seuils de difficulté de ses jets basés sur la Com. (Base 10, +1 Toucher, +2 Voix)

Chaînes du revenant, ReMe30, *Voix, Soleil, Individu* : Si un fantôme magique de puissance 15 ou plus se trouve à portée de voix, vous le détectez instantanément et tentez d'en prendre le contrôle ; pour cela vous devez passer sa résistance magique. En cas de réussite, il doit vous obéir jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Ce sort ne détecte pas les fantômes trop faibles, ni les esprits qui ne sont pas de la Dimension magique.

(Base 5, +2 Voix, +2 Soleil, +1 complément Intellego)

Libido factice, ReMe30, *Voix, Soleil, Individu* : Vous faites en sorte qu'une personne à portée de voix ait l'esprit constamment encombré d'images licencieuses ou de pensées lascives, jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 10, +2 Voix, +2 Soleil)

Menteur contre menteur, ReMe30, *Contact Visuel, Diamètre, Partie* : Vous retirez de l'esprit d'une cible dont vous croisez le regard toute capacité à mentir ; sa duplicité vous est transférée. Pendant 2mn, substituez son total d'Int+Intrigue / Marchandage / Tromperie à vos jets basés sur les mêmes caractéristique et compétence. Ce sort marche sur tout esprit évolué, mais pas sur les animaux. Si votre cible est un génie magique ou une créature féérique, vous avez un bonus de +1 au total transféré ; si c'est un démon, vous avez un bonus de +3. (Base 10, +1 Regard, +1 Diamètre, +1 Partie, +1 effet supplémentaire de transfert)

Pureté du temple de chair, ReMe30, *Contact Visuel, Lune, Individu* : vous amenez un être humain avec qui vous croisez le regard à se détourner des turpitudes de la chair ; votre cible délaisse la couche conjugale sous des motifs divers, exècre l'acte sexuel en général et en décourage les autres autant que possible, jusqu'à la prochaine pleine lune. (Base 5, +1 Contact Visuel, +3 Lune, +1 puissance)

Un cadeau qui doit être chéri, ReMe30, *Toucher, Lune, Individu* :

Désignez une cible à portée de voix ; jusqu'à la prochaine pleine lune, elle considère un objet que vous lui donnez comme la chose la plus importante dans sa vie, et elle fera tout pour éviter qu'il soit volé, endommagé ou détruit. Ce sort a été inventé par Granola d'Ex Miscellanea, pour que ses Servants protègent au péril de leur vie le coffret où ils doivent ranger le Vis qu'ils collectent. L'extraction proprement dite de pions de Vis de leur source naturelle ne prend en général pas une saison entière. (Base 10, +1 Toucher, +3 Lune)

Vol de pensées, ReMe30, Voix, Momentané, Groupe : Vous prenez à une personne à portée de voix toutes ses pensées et connaissances concernant un sujet, et vous les mettez dans l'esprit d'un autre être humain à portée. Votre première victime ne peut que s'en rappeler très difficilement d'elle-même car ces pensées restent là où vous les avez déplacées, et il n'a plus de liens pour les retrouver ; appliquez -6 à tous ses tests qui en dépendent. Si le bénéficiaire avait un niveau inférieur dans la compétence volée, il gagne un bonus de +1 aux activités en rapport. (Base 5, +2 Voix, +2 Groupe, +1 Taille)

Appel de l'esprit revenant, ReMe35, Lien mystique, Momentané, Individu : Vous appelez à vous un fantôme avec lequel vous avez un lien mystique. (Base 15, +4 Lien mystique)

Commandement de serviabilité, ReMe35, Contact Visuel, Soleil, Individu : Désignez une cible avec laquelle vous croisez le regard. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, elle s'efforce d'être utile et agréable à une personne que vous lui désignez. Si elle ne la connaît pas, elle essaiera de l'identifier par tous les moyens possibles. (Base 20, +1 Contact Visuel, +2 Soleil)

Déportation de l'énergie vitale, ReMe35, Voix, Momentané, Individu : Vous déplacez l'esprit vital d'une personne à portée de voix pour l'insuffler dans un corps disponible à portée - si elle va dans un cadavre, cette psyché peut l'animer et l'utiliser pour percevoir son environnement, lui redonnant vie. Elle mettra plusieurs jours à s'acclimater à sa nouvelle enveloppe charnelle. Curieusement, ce sort ne peut placer une psyché dans un cadavre enterré selon les rites monothéistes. Au bout de 2 secondes, vous relâchez votre contrôle ; si l'esprit choisi ne réussit pas un lancer de dé de tension + Ene vs. 6+, il reste où vous l'avez mis et son corps d'origine commence à dépérir. (Base 25, +2 Voix)

Eternel éclat des muses, ReMe35, Voix, Soleil, Individu : Désignez une cible à portée de voix. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, elle est fascinée par la poésie, la peinture et tout ce qui touche à la

création artistique. Elle se désintéresse entièrement de tout autre sujet de conversation. Ce nouvel intérêt supplante tous les devoirs et toutes les autres préoccupations. (Base 10, +2 Voix, +2 Soleil, +1 puissance)

Fascination cruelle et morbide, ReMe35, *Voix, Soleil, Individu* : Désignez une cible à portée de voix. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, elle est fascinée par le sang qui coule, et fait de son mieux pour blesser ou tuer tous ceux qu'elle rencontre, au mépris des conséquences ; après chaque blessure infligée, elle contemple les saignements avec une fixité malsaine. Ce besoin de violence peut outrepasser une nature délicate ou pacifiste. (Base 10, +2 Voix, +2 Soleil, +1 puissance)

Frivolité du cœur inconstant, ReMe35, *Voix, Soleil, Individu* : Désignez une cible à portée de voix. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, elle sent son cœur battre à tout rompre et son imagination s'emballer à chaque fois qu'une personne de l'autre sexe lui adresse la parole ; elle tombe très rapidement et très profondément amoureuse de tous ses vis-à-vis, pour peu que leur conversation dure quelques phrases. Elle oublie totalement ses précédents engagements. (Base 10, +2 Voix, +2 Soleil, +1 puissance)

Ordre de mort, ReMe35, *Contact Visuel, Soleil, Individu* : Désignez une cible avec laquelle vous croisez le regard et désignez-lui une victime. Jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, elle tente de tuer la proie que

vous lui avez indiqué, par tous les moyens à sa disposition. Il peut s'agir d'un ordre de suicide. (Base 20, +1 Contact Visuel, +2 Soleil)

Componction du pêcheur, ReMe40, *Contact Visuel, Lune, Individu* : Désignez une cible avec laquelle vous croisez le regard. Jusqu'à la prochaine pleine lune, elle distribue ses biens aux pauvres, demande pardon pour ses erreurs, paie ses dettes ou avoue ses infidélités, selon les fautes qui pèsent le plus sur son âme. Une personne dénuée de conscience sera immunisée aux effets de ce sort. (Base 20, +1 Contact Visuel, +3 Lune)

Asservissement de l'esprit mortel, ReMe40, *Contact Visuel, Soleil, Individu* : Vous contrôlez à votre guise la loyauté, les émotions, les désirs, les centres d'intérêt et les activités d'une cible avec laquelle vous croisez le regard, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 25, +1 Contact Visuel, +2 Soleil ; ArM5)

Fierté des Myrmidons, ReMe40, *Voix, Soleil, Groupe* : Vous faites en sorte qu'un groupe de personnes (jusqu'à 10 individus) réponde à toutes les conversations avec une arrogance, un mépris ou une morgue insupportable. Leur manque de tact dure jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 10, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe)

Incantation de la convocation des morts, ReMe40, *Rituel, Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous convoquez le fantôme d'une personne ; vous devez vous tenir où votre cible est morte, ou disposer de son cadavre

(l'un ou l'autre sert de connexion arcanique). A la place, vous pouvez aussi appeler un fantôme qui hante le lieu où vous vous trouvez, si vous connaissez son nom exact et complet. Ce sort est sans effet sur les personnes enterrées selon les rites de l'Eglise, ou qui sont déjà au Paradis. (Base 15, +4 Lien mystique, +1 Concentration ; ArM5)

Le refuge caché, ReMe40, Rituel, *Toucher, Année, Frontière* : Vous enchantez la région délimitée pendant le rituel, de sorte que toute personne qui y entre soit subtilement influencée pour ne pas se rendre en un lieu précis. Quiconque ne cherche pas expressément l'emplacement désigné, ne pourra y tomber par hasard. Même dans ce cas, la recherche requiert un jet de dé de tension + Perception vs. 12+, et ne peut être tenté qu'une fois par jour. Augmentez la difficulté si le terrain est boisé ou accidenté, réduisez-la si la région est clairsemée - ce sort est sans effet sur une plaine sans obstacle. Ce sort exclut de ses effets les personnes présentes dans la région, pendant l'exécution du rituel. (Base 3, +1 Toucher, +4 Année, +4 Frontière ; ArM5)

Voleur de concentration, ReMe40, *Voix, Soleil, Partie* : Vous arrachez à une personne à portée de voix sa capacité de concentration ; votre cible échoue automatiquement tous ses jets de Concentration, et perd le contrôle de tout ce qui nécessite de se concentrer, jusqu'à la prochaine aube ou crépuscule. Lors de votre prochain round, si vous lancez un sort de durée Concentration, vous pouvez

utiliser l'esprit de votre cible pour le maintenir pour autant de minutes que son total d'Int + Concentration. (Base 15, +2 Voix, +2 Soleil, +1 Partie)

Courrier zélote, ReMe45, *Voix, Lune, Individu* : Désignez une personne à portée de voix ; jusqu'à la prochaine pleine lune, elle fera tout pour porter un message de votre choix à la cible que vous voudrez ; il peut s'agir d'une phrase à prononcer ou d'un parchemin à délivrer. Vous devez lui décrire le destinataire du message, si elle ne le connaît pas et n'a pas de moyen de l'identifier. Ce sort donne 4 points de Distorsion et rend les gens serviables ou vagabonds. (Base 20, +2 Voix, +3 Lune)

Délire mystique, ReMe45, *Vue, Soleil, Individu* : Désignez une personne dans votre champ de vision ; jusqu'au prochain coucher de soleil, elle fera tout pour renoncer à la guerre et rentrer dans les ordres ; si elle trouve des moines à qui prononcer ses vœux, son sens de l'honneur risque de l'empêcher de revenir sur sa parole. Ce sort inflige 4 points de Distorsion et inflige préjugés religieux, illusion de pouvoir vivre sans manger et visions fantasques. (Base 20, +3 Vue, +2 Soleil)

Garde moi de tout mal, ReMe45, *Vue, Soleil, Individu* : Désignez une personne dans votre champ de vision ; jusqu'au prochain coucher de soleil, elle s'efforcera de vous protéger contre tout danger. Ce

sort inflige 4 points de Distorsion, et rend sa cible surprotectrice et paranoïaque. (Base 20, +3 Vue, +2 Soleil)

Pantomime du serviteur,

ReMe45, Voix, Soleil, Individu : Vous contrôlez totalement les pensées et les émotions d'une personne à portée de voix. Elle est en quelque sorte votre marionnette, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Vous devrez peut-être réussir un jet de Finesse + Int vs. 9+ pour continuer à le contrôler, si votre victime quitte votre champ de vision ; notez que vous ne voyez ni n'entendez par ses yeux et ses oreilles, et qu'aucune image mentale ne se forme dans son esprit si d'autres personnes la sollicitent. Ce pouvoir est puissant, mais son niveau élevé fait qu'il n'est utilisé que contre des cibles vulnérables et qui en valent la peine. (Base 25, +2 Voix, +2 Soleil)

Protégez-moi !, ReMe45, Voix, Diamètre, Groupe : Désignez un groupe d'une dizaine de personnes maximum, se tenant à portée de voix ; pendant deux minutes, elles doivent tout faire pour vous défendre contre toute forme d'agression. Ce sort inflige aussi 4 points de Distorsion et rend les gens protecteurs, voire paternalistes. (Base 20, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Saisissez-le !, ReMe45, Voix, Diamètre, Groupe : Désignez un groupe d'une dizaine de personnes maximum, se tenant à portée de voix ; pendant deux minutes, elles doivent tout faire pour désarmer et entraver une personne de votre choix, dans

votre champ de vision. Ce sort inflige aussi 4 points de Distorsion et rend les gens autoritaires et assez intrusifs. (Base 20, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Tenez bon !, ReMe45, Voix, Diamètre, Groupe : Désignez un groupe d'une dizaine de personnes maximum, se tenant à portée de voix ; pendant deux minutes, elles doivent tout faire pour prendre d'assaut une position de votre choix, et la tenir coûte que coûte contre n'importe qui. Ce sort inflige aussi 4 points de Distorsion et rend les gens assez casaniers. (Base 20, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Arrachement de la psyché, ReMe50, Voix, Momentané, Individu : Vous enlevez l'esprit vital d'une personne pour le laisser hors de son enveloppe charnelle. Au bout de 2 secondes, vous relâchez votre contrôle ; si l'esprit choisi ne réussit pas un lancer de dé de tension + Ene vs. 12+, il reste où vous l'avez mis et son corps d'origine commence à dépérir. (Base 25, +2 Voix, +3 puissance)

Injonction du maître des ombres, ReMe50, Vue, Lune, Groupe : Vous envoyez un ordre à tous les esprits d'humains à la ronde à moins d'une lieue. Si des fantômes errants, des spectres ou des esprits Mentem sont dans la zone, vous leur insufflez la volonté inébranlable de vous servir. Les esprits qui se retrouvent tôt ou tard affranchis de cet effet chercheront probablement à se venger. (Base 4, +3 Vue, +3 Lune, +2 Groupe, +2 puissance)

Terram

CREO TERRAM

Bloc d'argile, CrTe5, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous créez une masse de terre argileuse devant vous, qui dure jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Vous invoquez l'équivalent d'un cube de 2 mètres de côté, mais vous pouvez lui donner la forme de votre choix, comme par exemple obstruer un encadrement de porte ou en faire une barricade improvisée. Faites un jet de Finesse si la réalisation est vraiment alambiquée. Même si la sculpture est élaborée, l'argile est assez solide pour ne pas retomber ni se déliter avant un moment. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 forme élaborée)

Coup fourbe du sablier brisé, Cr[Re]Te5, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous mettez votre main en coupe et du sable y apparaît ; tant que vous vous concentrez, des poignées s'en envolent et vont se jeter dans les yeux d'une personne proche, lui infligeant un malus de -3 et deux dés de désastre supplémentaire pour attaquer ou se défendre. (Base 1, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 pour changer de cible, +1 Complément Rego pour projeter le sable)

Explosion boueuse, CrTe5, *Voix, Soleil, Individu* : Vous faites apparaître une masse de boue qui éclabousse un objet ou une personne à portée de voix ; un jet de Visée est nécessaire pour atteindre la bonne cible. La boue ne disparaît qu'au prochain coucher ou lever du soleil, et laissera des traces

sur les vêtements salis. (Base 1, +2 Voix, +2 Soleil)

Vengeance du bédouin, CrTe5, *Toucher, Concentration, Pièce* : Vous touchez le cadre d'une porte ou le seuil d'une pièce pour la remplir instantanément de sable. Celui-ci disparaît quand vous relâchez votre concentration, mais si vous le maintenez plus d'une minute, c'est en général suffisant pour étouffer et tuer tous les occupants de la salle choisie. (Base 1, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 Pièce)

Piédestal de pierre, CrTe10, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous faites surgir sous vos pieds une colonne de pierre d'un demi-mètre de côté et de 2 mètres de haut, et vous vous retrouvez à son sommet. Cela fait un excellent point d'observation ou une position défensive facile à défendre, hors de portée des coups d'épée ; toutefois, un personnage qui n'est pas habitué à un tel piédestal improvisé doit réussir un test de Perception + Dex vs. 9+ pour ne pas avoir le tournis et tomber. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 complexité)

Tombereau de poussière, CrTe10, *Toucher, Diamètre, Structure* : Vous remplissez toutes les pièces d'un bâtiment de poussière, du sol au plafond. Pendant deux minutes, toute personne qui s'y trouve doit faire des jets d'Athlétisme pour nager dans la poussière, et subir les règles de privation d'air. (Base 1, +1 Toucher, +1 Diamètre, +3 Structure)

Verre pilé, CrTe10, *Voix, Momentané*, *Individu* : Vous projetez une poignée de poudre de verre pilé sur une personne à portée de voix ; vous devez réussir un jet de Visée pour l'éclabousser d'échardes abrasives. Faites un jet de Finesse opposé à la Défense de la cible. En cas de réussite, elle subit une blessure légère ; en cas de désastre de la cible, le verre se loge dans ses yeux et elle est définitivement aveuglée. (Base 3, +2 Voix, +1 forme élaborée)

Barbouillage, CrTe15, *Voix, Soleil, Groupe* : Vous aspergez de boue une vingtaine de personnes à portée de voix, dans un large arc de cercle autour de vous ; celles qui échouent un jet d'Attention + Per opposé à votre score d'initiative sont aveuglées, mais il suffit d'un round pour s'essuyer les yeux. La boue persiste jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 1, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe)

Pilier de sable, CrTe15, *Voix, Concentration, Groupe* : Vous créez une masse informe et vaguement tourbillonnante de sable se maintenant en suspension dans l'air, à portée de voix. Cette masse ne peut pas bouger et reste sur place, tant que vous vous concentrez. Il est possible de la franchir en creusant ou en retenant sa respiration. Quand vous lancez ce sort, vous pouvez faire un test de Visée pour ensabler quelqu'un - la victime a alors peu de chances de pouvoir en sortir avant d'étouffer.. (Base 1, +1 forme non-naturelle car en suspension, +2 Voix, +1 Concentration, +2 Groupe)

Souffle du désert, CrTe15, *Voix, Concentration, Individu* : Un nuage de sable jaillit de votre bouche sans que vous prononciez le moindre mot, et s'élance dans la direction de votre choix. Tant que vous vous concentrez, faites un jet de Visée pour toucher un adversaire à portée de voix, par exemple pour lui infliger des dégâts, l'aveugler pour un round ou l'étouffer selon les règles de Privation. (Base 1, +2 Voix, +1 Concentration, +2 silence, +1 complément Rego)

Vasque éphémère de grand prix, CrTe15, *Toucher, Soleil, Momentané* : Vous créez une coupe de verre de belle facture, avec une anse et un pied élégants. L'objet créé fait un cadeau digne d'un duc ou d'un évêque. Si quelqu'un le brisait, vous pourriez demander réparation. C'est donc un excellent moyen d'extorquer de l'argent. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 élaboré)

Coup de lame, Cr[Re]Te20, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous créez une épée à deux mains élégante, ou un sabre damasquiné, effilé et acéré comme un rasoir. L'arme se plante dans une cible à portée de main en infligeant +10 dégâts, puis disparaît quelques secondes plus tard. (Base 5, +1 Toucher, +1 complexité, +1 complément Rego pour frapper)

Des sièges pour mes amis, CrTe20, *Toucher, Soleil, Groupe* : Vous créez une dizaine de chaises en pierre brute et ordinaire comme du granite, du schiste ou du calcaire, assez fines mais suffisamment solides pour qu'on puisse s'asseoir dessus. Elles

disparaissent au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Groupe)

Double-fond à la demande,

CrTe20, *Toucher, Diamètre, Groupe* : Vous créez devant vous un pan de mur d'un pied de large et de dix pieds de long et de haut, qui disparaît après 2 minutes. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 Groupe, +1 Taille)

Ecuyer invisible, CrTe20, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous faites apparaître dans votre main une épée à une main ou à deux mains en acier solide, parfaitement capable de trancher vos ennemis (les attaques doivent passer la Résistance magique de votre cible). L'épée disparaît au bout de deux minutes, ce qui est suffisant pour survivre à une embuscade. (Base 5, +1 forme élaborée, +1 Toucher, +1 Diamètre)

Mesquinerie de la vouivre, CrTe20, *Rituel, Lien mystique, Momentané, Structure* : Vous remplissez de boue et de limon un bâtiment avec lequel vous avez un lien mystique. (Base 1, +4 Lien mystique, +3 Structure)

Pluie de stalactites, Cr[Pe]Te20, *Voix, Momentané, Partie* : Vous faites pousser et tomber une dizaine de stalactites d'un plafond de pierre ou de terre à portée de voix ; si des personnes se trouvent en-dessous, vous n'avez pas besoin de viser pour leur infliger +5 dégâts. (Base 3, +2 Voix, +1 Partie, +1 Taille, +1 complément Perdo pour faire se décrocher les stalactites)

Prison d'Antigone, CrTe20, *Voix, Soleil, Individu* : Vous entourez une personne de murs épais en pierre, de sorte qu'elle se retrouve dans un cube creux d'approximativement 2 mètres d'arête, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil ; des ouvertures peuvent lui permettre de respirer, mais elles ne sont pas assez grandes pour s'évader. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +1 complexité)

Une pique d'appoint,

CrTe20, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous créez un très long javelot à baliste, ou un épieu de fer de deux mètres de long, effilé et acéré comme un rasoir. Il disparaît au bout de deux minutes. (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 complexité)

Calice ardent, CrTe[Ig]25, *Voix, Soleil, Individu* : Vous créez à portée de voix une coupe maudite en verre. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, quiconque la touche subit +5 dégâts de feu ; elle embrase également les objets inflammables avec lesquels on pourrait la toucher. Les Mages subtils qui s'en servent pour piéger des adversaires ont coutume de faire apparaître la coupe sur un support en pierre, et veillent à se protéger avec un sort Rego Ignem ou à porter des gants en cuir détrempé. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +1 forme élaborée, +1 complément Ignem pour l'effet embrasé)

De pied en cap, CrTe25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous couvre de la tête aux pieds d'une armure en fer solide et fonctionnelle, qui ne disparaît qu'au prochain coucher ou lever de

soleil, ce qui est suffisant pour toute une bataille ou pour un assaut nocturne. (Base 5, +1 forme élaborée, +1 Toucher, +2 Soleil)

De quoi sceller un accord,

CrTe25, *Toucher, Diamètre, Groupe* : Vous créez une dizaine de coupes ou de gobelets en fer, en étain ou en cuivre. (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Des armes pour mon escorte,

CrTe25, *Toucher, Diamètre, Groupe* : Vous créez une dizaine d'épées en fer, qui disparaissent au bout de deux minutes. (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 Groupe)

De l'atelier au comptoir,

CrTe30, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous créez une poignée de pièces de monnaie en or là où vous posez votre main, chaque pièce ayant les inscriptions et gravures de votre choix ; tant que vous vous concentrez, elles ne disparaissent pas. Si vous arrivez à les invoquer hors de la vue de vos interlocuteurs, ou les sortir de votre poche en silence et avec des gestes discrets, vous pouvez soudoyer à peu près n'importe quel habitant de l'Europe Mythique. (Base 15, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 complexité)

Epée du destin, CrTe30, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous faites apparaître dans votre main une épée à deux mains ; forgée dans un acier enchanté au tranchant aiguisé comme un rasoir, elle peut perforer ou découper même la pierre et les métaux vulgaires. Pendant 2 minutes, ignorez le bonus d'Encaissement apporté par

l'armure ainsi que le bonus en Défense offert par les armes de vos adversaires et ajoutez +6 aux jets pour détruire un obstacle. (Base 5, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 forme élaborée, +2 puissance)

Ruines antiques du sanctuaire

éphémère, CrTe30, *Voix, Soleil, Groupe* : Vous créez une dizaine de colonnes de marbre blanc de tailles et de sculptures diverses, qui apparaissent à votre guise à portée de voix. Elles disparaissent au prochain coucher ou lever du soleil. Un jet de Finesse + Per vs. 9+ peut être demandé pour les aligner à la perfection ou pour choisir la forme et la beauté des chapiteaux. Posidonion de Flambeau est un grand nostalgique de l'époque romaine, et il utilise ces colonnades antiques comme repère ou comme signe de connivence avec ses amis. S'il les place en cercle, c'est un point de ralliement ; sinon, leur alignement indique une direction à suivre, indiquée par la plus haute colonne. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe, +1 complexité)

Coupe de la fraternité,

CrTe[Me]40, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous faites apparaître une coupe d'or suspendue à une chaîne que vous tenez dans vos mains, et qui répand une très légère odeur douceâtre autour de vous. Tous ceux qui touchent l'encensoir sont automatiquement calmés et apaisés. La coupe disparaît au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 15, +1 forme élaborée, +1 capacité surnaturelle, +1 Toucher, +2 Soleil, Complément Mentem gratuit car nécessaire)

Fragment de chance,

CrTe40, *Toucher, Soleil, Individu* : A en croire les anciens Romains, la pierre d'agate est un porte-bonheur efficace. La pierre ambrée que vous générez dans la paume de votre main dure jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil ; dans l'intervalle, toute personne qui la porte peut être exclue des tirages au sort que fait le conteur pour déterminer un incident fâcheux aléatoire (par exemple pour savoir qui est attaqué par un adversaire, ou qui se prend une flèche perdue). Un personnage qui porte cette petite gemme en permanence ne compte pas comme étant sous l'effet d'un sort hermétique pour ce qui est de la Distorsion, car la chance est naturellement associée aux agates. (Base 25, +1 Toucher, +2 Soleil)

Gardienne des sources chaudes,

Cr[Re]Te[Ig]40, *Rituel, Toucher, Momentané, Individu* : Quand prend fin ce rituel, vous faites apparaître une nymphe de roche en fusion. La créature est entièrement à votre service ; elle a une Puissance magique de niveau 25 et peut manifester des pouvoirs Ignem ou Terram. (Base 25, +1 Toucher, +1 complément Rego, +1 complément Ignem)

Déluge de Midas, CrTe45, Voix,

Momentané, Groupe : Vous faites tomber une pluie de pièces d'or dans une petite zone à portée de voix ; vous pouvez faire un jet de Visée pour la faire tomber sur quelqu'un, toutefois la plupart des gens ordinaires se précipiteront en-dessous pour les ramasser. Les pièces de monnaie tombent dru et infligent +5 dégâts.

(Base 15, +2 Voix, +2 Groupe, +1 complexité, +1 puissance)

Vengeance du désert, CrTe45,

Rituel, Lien mystique, Momentané, Groupe : Vous recouvrez d'un mètre de sable une zone avec laquelle vous avez un lien mystique, sur une superficie circulaire d'un kilomètre de rayon, ou sur un carré d'environ 3 kilomètres de côté. (Base 1, +4 Lien mystique, +2 Groupe, +6 Taille)

Anneau de méfiance,

Cr[In]Te[Me]50, *Lien mystique, Lune, Individu* : Vous créez à votre doigt une bague en métal ordinaire (cuivre, fer ou étain) qui représente votre relation avec une personne de votre choix (vous devez posséder un lien mystique avec cette personne). Jusqu'à la prochaine pleine lune, si cette personne vous ment ou vous trahit (même hors de votre présence), l'anneau se met à chauffer et à afficher, sur sa face externe, des lettres de feu décrivant le crime de votre camarade ; l'anneau projette dans votre esprit des sons ou des images rendant claire la trahison - si cela se produit pendant votre sommeil ou une période d'inconscience, vous aurez peut-être du mal à vous en souvenir. (Base 5, +4 Lien mystique, +3 Lune, +1 complément Intellego, +1 complément Mentem)

Château tortueux et traîtreux,

Cr[Re]Te50, *Toucher, Soleil, Structure* : Vous invoquez devant vous un immense château de pierre. Quiconque y entre s'aperçoit bien vite que ses coursives, ses remparts et ses escaliers se réarrangent et s'agencent

aléatoirement, et se déplacent subrepticement à chaque seconde. Il est presque impossible de s'y orienter et d'en ressortir avant la fin de l'envoûtement. Il faut réussir un jet de dé de tension + Per + Sagesse énigmatique vs 15+ pour s'orienter vers la sortie. Selon le temps que met le personnage à comprendre le piège, plusieurs rounds sont nécessaires pour revenir à la porte principale. Notez que ce sort n'a pas de complément Herbam, et qu'il n'y a donc dans cette forteresse aucune porte ni mobilier - seulement des couloirs et des salles de pierre nue. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Structure, +2 Taille, +2 complexité, +1 complément Rego pour réarrangement automatique)

INTELLEGO TERRAM

Eurekâ !, InTe5, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous découvrez instantanément si un objet que vous touchez peut flotter. (Base 4, +1 Toucher)

Flair acéré du pingre, InTe5, *Personnel, Momentané, Vue* : Vous apercevez confusément tout or qui, sans obstacle, serait dans votre champ de vision. Vous ne le voyez cependant pas plus loin que vous ne pourriez sentir une odeur. (Base 2, +2 Odorat)

Question de Hiéron, InTe10, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous apprenez les noms et les proportions des différents minerais composant un objet en métal que vous touchez. Ce sort tire son nom de Hiéron II, tyran de Syracuse, qui

demanda à Archimède de vérifier la pureté d'une couronne en or sans la détruire. (Base 5, +1 Toucher)

Question de l'affamé, InTe[He]10, *Toucher, Momentané, Partie* : Vous apprenez instantanément si un objet que vous touchez contient quelque chose de comestible. ce sort ne marche pas sur les êtres vivants ni sur les choses trop grosses, comme les bâtiments ; il peut inspecter les marmites, coffres et placards. (Base 4, +1 Toucher, +1 Partie, complément Herbam requis pour la plupart des meubles)

Question du roi soupçonneux, InTe[Aq]10, *Toucher, Momentané, Partie* : Vous découvrez instantanément si un objet que vous touchez contient du poison. Cela peut permettre de reconnaître si une coupe est partiellement faite en étain, ou si un médicament est fait de poison. (Base 4, +1 Toucher, +1 Partie, complément Aquam requis pour certains poisons)

Yeux de l'éternité, InTe10, *Voix, Momentané, Individu* : Déterminez l'âge de tout objet non-vivant avec une marge d'erreur de 10%. (Base 4, +2 Voix)

Balance de l'esprit, InTe15, *Vue, Momentané, Individu* : Vous apprenez instantanément quel est le poids actuel d'un objet que vous voyez. ce sort ne marche pas sur les êtres vivants ni sur les choses trop grosses, comme les bâtiments. (Base 4, +3 Vue)

Etude de la matière, InTe15, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous apprenez toutes les

propriétés naturelles d'un morceau de terre, pierre ou métal, que vous tenez en main. (Base 10, +1 Toucher)

Assistance de Saint Antoine,

InTe20, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous voyez instantanément un objet avec lequel vous avez un lien mystique, ainsi que son environnement immédiat. (Base 4, +4 Lien arcanique)

Etude des instruments, InTe20, *Vue, Momentané, Individu* : Vous découvrez instantanément si un objet que vous touchez a une fonction sociale ou une valeur quelconque, comme par exemple une valeur sentimentale ou religieuse, pour les personnes présentes dans la pièce. Ce sort ne marche pas sur les choses trop grosses, comme les bâtiments, ni s'il n'y a personne près de vous, ou si vous n'êtes pas dans une salle délimitée. (Base 4, +2 Voix, +2 Pièce, complément Mentem requis pour sonder les personnes proches)

Contrôle du maître de charpente,

InTe[He]25, *Toucher, Momentané, Bâtiment* : Vous découvrez instantanément si un navire que vous touchez peut se maintenir à flot - y compris à chargement plein. (Base 4, +1 Toucher, +3 Bâtiment, +1 Taille, complément Herbam requis pour les navires, souvent fait de coque et de gréements à partir de végétaux)

Examen du golem, InTe25, *Contact Visuel, Momentané, Individu* : Vous apprenez instantanément toutes les capacités, compétences et pouvoirs magiques d'une créature Terram avec qui vous croisez le regard. (Base 20, +1 Contact Visuel)

Frisson de l'apprenti sorcier,

InTe25, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous apprenez instantanément toutes les propriétés magiques d'un objet que vous touchez. Ce sort est sans effet sur les êtres vivants, les bâtiments ou les lieux en général (il ne détecte pas les auras). (Base 20, +1 Toucher)

Répartition du marchand vénal,

InTe25, *Toucher, Concentration, Groupe* : Vous savez instantanément comment répartir une collection d'une centaine d'objets, de celui de valeur marchande la plus grande à celui de valeur marchande la plus basse ; si vous arrêtez de les trier, vous perdez cette information. La valeur monétaire est déterminée uniquement en fonction des propriétés vulgaires des cibles. (Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 Groupe, +1 Taille)

Bref aperçu des secrets du monde,

InTe30, *Toucher, Momentané, Toucher* : Pendant un bref instant, vous permettez à une personne que vous touchez de voir à travers un obstacle de terre ou de pierre peu épais, à condition qu'il soit collé dessus ; ce sort permet par exemple de voir à travers les murs d'une maison. (Base 20, +1 Toucher, +1 Toucher)

Flair affûté du Dvergar,

InTe30, *Personnel, Momentané, Odorat* : Pendant un bref instant, vous voyez à travers la terre comme s'il s'agissait d'air transparent, jusqu'à une distance égale à votre perception olfactive. (Base 20, +2 Odorat)

Témoignage littéralement précieux,

InTe30, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous posez une question à une pierre précieuse ou une gemme, et elle doit immédiatement y répondre ; si elle vous ment, vous devez réussir un jet de dé de tension + Int + Intrigue vs. 9+ pour vous en apercevoir. Les diamants sont fiables, mais c'est moins le cas des pierres fragiles et aux couleurs changeantes, comme les quartz ou les émeraudes. (Base 25, +1 Toucher)

Conversation avec le Romain

exhibitionniste, InTe35, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous pouvez discuter en Latin avec une statue sur laquelle vous posez la main. Elle vous répondra avec intelligence et à-propos, comme une personne normale pour son espèce respective. Ce sort marche mieux sur les statues de forme humaine, mais il n'est pas obligé de cibler des athlètes nus. (Base 25, +1 Toucher, +1 Concentration)

Examen rapide du butin de Fafnir,

InTe35, *Toucher, Momentané, Pièce* : Vous apprenez toutes les propriétés, capacités et effets magiques des objets entreposés dans une pièce ; vous pouvez savoir quelle propriété est associée à quel objet. (Base 20, +1 Toucher, +2 Pièce)

Communion éphémère avec le dieu

Grec, InTe40, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous communiez avec une statue, ce qui vous permet en un instant de plonger dans sa mémoire et de récupérer immédiatement toute information qui vous intéresse, dans les événements qu'elle a vécu. Posez

une question sur le passé de la statue, et vous devriez avoir une réponse du conteur. Toutes les statues ne représentent pas des dieux Grecs, et ce sort marche sur n'importe quelle sculpture, même celles qui n'ont pas forme humaine. (Base 35, +1 Toucher)

Dialogue avec la dague,

InTe40, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous discutez avec une arme en métal. Les lances prennent leur distance avec tout le monde, les épées tranchent dans le vif, les haches sont bourruées et les poignards sournois et moqueurs. (Base 30, +1 Toucher, +1 Concentration)

Complicité de l'or, InTe45, *Toucher,*

Concentration, Momentané : Vous déclenchez un dialogue avec une pièce de monnaie, qui peut durer tant que vous vous concentrez. Si vous la lancez ou la faites rouler, elle peut vous communiquer tout ce qui est à proximité d'elle ; vous entendez sa voix mais personne d'autre ne comprend, les personnes sensibles perçoivent vaguement une vibration désagréable. (Base 30, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 complément Rego)

Communion avec la sentinelle de pierre, InTe50, *Toucher, Anneau,*

Individu : Vous entrez en transe pour plonger votre esprit dans celui d'une statue de pierre, accédant à sa mémoire à long terme. Vous pouvez connaître tout ce à quoi elle a assisté, mais le processus de communication est excessivement long et prend en général six heures. A moins que votre cible ait une Résistance magique, elle ne peut

rien vous dissimuler. (Base 35, +1 Toucher, +2 Anneau)

MUTO TERRAM

Briser les barrières, MuTe5, *Toucher, Momentané, Partie* : Vous touchez un mur ou une muraille et vous changez une portion de pierre en une paroi de verre plus fine. Si quelqu'un la frappe un instant plus tard avec une arme ou un projectile, elle vole en éclats. Le verre redevient de la pierre, qu'il soit brisé ou non. (Base 2, +1 Toucher, +1 Partie, +1 affecte la pierre)

Oubliette, MuTe5, *Toucher, Diamètre, Cercle* : Pendant deux minutes, le sol de terre ou de pierre devant vous, dans un cercle d'environ 2 mètres de rayon, devient aussi spongieux que des sables mouvants, et les gens qui s'y déplacent doivent réussir un jet de Viv + Athlétisme vs. 9+ pour ne pas s'empêtrer dedans. Quand le sort prend fin, les gens ne sont pas broyés par le sol, mais il devient très pénible de les désincarcérer. (Base 1, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Cercle, +1 affecte la pierre)

Serrure conciliante, MuTe5, *Toucher, Momentané, Partie* : Un petit objet de métal, comme une serrure de porte, devient mou comme du caramel, le temps que vous décidiez ou non de le pousser ou bouger. (Base 1, +1 Toucher, +1 Partie, +2 métal)

Sol traître et glissant, MuTe5, *Toucher, Momentané, Partie* : Le sol de terre ou de roche devant vous se change en boue. Toute personne qui s'y tient debout est enlisée, et se

retrouve les pieds plongés dans le sol quelques instants plus tard. (Base 2, +1 Toucher, +1 Partie, +1 affecte la roche)

Flèche de cristal, Mu[Re]Te10, *Voix, Momentané, Individu* : Une flèche de vingt centimètres jaillit du sol à vos pieds, vole dans les airs, comme tirée par un arc, et frappe automatiquement sa cible. Le projectile, s'il passe une éventuelle résistance magique, inflige +10 dégâts. (Base 3, +2 Voix, +1 complément Rego ; ArM5, p.2)

Humus, MuTe[He]10, *Toucher, Diamètre, Cercle* : Jusqu'au prochain coucher de soleil, le sol de terre ou de pierre devant vous, dans un cercle d'environ 2 mètres de rayon, en une zone de terreau fertile, particulièrement adaptée aux sorts ou effets surnaturels de création Herbam. (Base 1, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Cercle, +1 affecte la pierre)

Signature dans la pierre, MuTe10, *Toucher, Soleil, Partie* : Jusqu'au prochain coucher de soleil, une portion de roche ou de terre devant vous, sur une largeur et une longueur de quelques pas, se retrouve gravée avec les traces et symboles de votre choix. (Base 1, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 Partie, +1 affecte la pierre)

Epreuve du fakir, MuTe[Ig]15, *Toucher, Soleil, Partie* : Jusqu'au prochain coucher de soleil, le sol de terre devant vous, dans un rectangle de deux pas sur huit, se change en braises ardentes que rien ne peut éteindre, et qui inflige des dégâts ou enflamme quoi que s'y déplace.

(Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, +1 affecte la pierre)

Fer enchanté, MuTe[Ig]15, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous imprégnez une arme tranchante de feu enchanté, son fer se couvrant de flammes iridescentes qui ruissèlent jusqu'à sa garde. Si vous portez une attaque avec elle aussitôt après, ajoutez +4 à votre total d'Attaque, et une attaque réussie enflamme sa cible en plus de tout autre effet. L'épée perd son pouvoir à la fin du prochain round, soit juste avant qu'elle ne risque de vous brûler. (Base 4, +1 Toucher, +2 affecte le métal, complément Ignem requis donc gratuit)

Rempart écorcheur, MuTe15, *Toucher, Diamètre, Cercle* : Pendant deux minutes, le sol de terre ou de pierre devant vous, dans un cercle d'environ 2 mètres de rayon, s'entoure de hautes stalagmites de roche barbelée qui empêchent quiconque de vous atteindre avec des armes de mêlée. Une tentative acharnée de charge ou d'attaque peut même aboutir à des écorchures. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Cercle, +1 complexité)

Face ou pile, MuTe20, *Voix, Diamètre, Individu* : Sans prononcer le moindre mot, vous changez les gravures sur une pièce de monnaie située à quelques pas de vous et dans votre champ de vision ; ce changement ne dure que deux minutes, mais c'est suffisant pour gagner à pile ou face, ou pour faire passer quelqu'un pour un faux monnayeur. (Base 1, +2 voix, +1

Diamètre, +2 silencieux, +2 affecte le métal)

Marionnette de glaise, Mu[Re]Te20, *Toucher, Diamètre, Partie* : Vous changez une quantité de terre ou de sable en une forme vaguement humanoïde et autonome. La créature courtaude vous obéit jusqu'à ce qu'elle disparaisse, au bout de deux minutes. (Base 4, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, +1 complément Rego)

Cercle de la lame dansante, MuTe[Me]25, *Toucher, Anneau, Individu* : Vous tracez un cercle sur le sol et touchez une arme ; tant que le cercle n'est pas effacé ou rompu, l'arme choisie se déplace, attaque et pare les coups comme si elle était dotée d'une vie propre. Elle agresse et bloque les adversaires de votre choix. Le fait d'utiliser un cercle permet d'annuler plus facilement le sort qu'avec une durée fixe, et permet à l'arme d'agir sans nécessiter votre attention permanente. (Base 4, +1 Toucher, +2 Anneau, +2 affecte le métal, complément Mentem requis donc gratuit)

Don de l'incorruptibilité, MuTe25, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous transformez un objet en pierre, en terre, en argile, en métal ou en verre, le rendant incroyablement plus résistant jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. En réalité, seuls des moyens magiques peuvent à présent le déformer, et l'usure ne semble pas avoir de prise sur lui. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 affecte le métal)

Ecailles du dragon rutilant,

MuTe25, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous changez une armure que vous touchez en une cotte de mailles tissée d'anneaux en diamant ; pendant 2 minutes, son bonus à la valeur d'Encaissement passe à 8, et son Poids est divisé par 2. En outre, elle brille tant que vos adversaires ont un malus de -1 à leurs totaux d'attaque. (Base 3, +1 *Toucher*, +1 *Diamètre*, +2 affecte le métal/les gemmes, +2 *Taille*)

Glissement souple du lindworm,

MuTe[Au]25, *Toucher, Concentration, Partie* : Tant que vous vous concentrez, la terre et la roche que vous touchez n'ont aucune consistance et vous pouvez les traverser en nageant comme si c'était de l'eau, ou les respirer comme s'il s'agissait d'air. Le lindworm est une sorte de dragon sans pattes, récurrent dans les légendes germaniques et scandinaves. (Base 4, +1 *Toucher*, +1 *Concentration*, +1 *Partie*, +1 affecte la pierre, +1 complément Auram pour respirer)

Golem fragile,

Mu[Re]Te[Me]25, *Toucher, Soleil, Partie* : Vous changez une quantité de terre en une forme vaguement humanoïde et autonome. La créature courtaude a un minimum d'autonomie et comprend vos ordres. Elle vous obéit jusqu'à ce qu'elle disparaisse, au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 4, +1 *Toucher*, +2 *Soleil*, +1 *Partie*, complément Mentem requis, +1 complément Rego)

Peau du golem de bronze,

MuTe25, *Toucher, Diamètre, Groupe* : Pour deux minutes, vous transformez tous les objets en métal qui vous touchent en sable, ce qui réduit de 20 les dégâts des armes (jusqu'à un minimum de 0). Le métal transformé retrouve son apparence quand l'effet magique prend fin, cependant, il est probablement éparpillé. Votre peau prend une étrange teinte cuivrée. (Base 2, +1 *Toucher*, +1 *Diamètre*, +2 *Groupe*, +2 affecte métal, +1 effet en continu)

Prodige de Midas, MuTe25, Toucher,

Soleil, Partie : Transforme n'importe quel objet ou quantité de terre, de pierre ou de métal en or, jusqu'à la taille d'un cheval, d'une table de banquet, d'une grande armoire ou d'une cheminée, ou bien un pan de mur d'une pièce ordinaire. L'or retourne à son état premier au prochain coucher ou lever de soleil. Notez qu'un mur en or se pliera sous le poids des étages supérieurs, s'il est transmuté au rez-de-chaussée. Le démon Chrysomaïeute est connu pour utiliser un pouvoir équivalent pour payer ses voyages, pour négocier ce qu'il veut obtenir ou en guise de récompense en échange d'actes peccamineux. Pour cette raison, ce sort est très mal vu au sein de l'Ordre d'Hermès. (Base 2, +1 *Toucher*, +2 *Soleil*, +1 *Partie*, +2 affecte métal, +1 *Taille*)

Sables mouvants à la demande,

MuTe25, *Vue, Anneau, Partie* : Vous tracez un cercle devant vous et regardez un endroit dans votre champ de vision. La terre et la roche à cet emplacement sont gluantes et molles,

toute personne qui se trouve au-dessus s'enfonce irrémédiablement et rapidement, comme aspirée par la terre ; il est impossible de s'en dégager sans aide, car les personnes engluées n'ont pas d'appui possible, comme avec des sables mouvants. Vous devez faire un jet de Visée pour ramollir le sol pile sous les pieds d'une cible. Si le cercle tracé est effacé ou franchi par quelqu'un, le sort se rompt et les personnes enfoncées dans le sol s'y retrouvent prisonnière. (Base 2, +3 Vue, +2 Anneau, +1 Partie, +1 affecte la roche)

Une bourse d'or partie en fumée, MuTe[Ig]25, Voix, Concentration, Groupe : Choisissez une personne à portée de voix. Si elle porte sur elle des pièces d'or ou d'argent, celles-ci s'enflamment tant que vous vous concentrez. Si elles ne sont pas visibles, vous devez réussir un lancer de Per+Finesse vs 9. (Base 3, +2 Voix, +2 Groupe, +2 affecte le métal, complément Ignem requis donc gratuit)

Epée de cristal, MuTe30, Voix, Diamètre, Partie : Vous changez la lame d'une épée à portée de voix en quartz ; elle pèse beaucoup moins, ce qui applique -3 à tous les totaux d'attaque et de défense de son porteur ; de plus, à chaque fois que l'épée est utilisée soit pour attaquer, soit pour se défendre, elle se brise si le dé lancé par son porteur est impair. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre, +1 Partie, +2 affecte le métal/les gemmes, +2 Taille)

Retour de la race d'or, MuTe[Co]30, Toucher, Soleil, Individu : Changez une pièce de monnaie en un être humain, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Sa tête est similaire à l'effigie gravée sur la pièce - quoique peu ressemblante si la pièce est usée. Notez que les portraits de rois représentent souvent une version théorique du monarque idéal et donnent donc un personnage majestueux, mais qui ne ressemble pas à un personnage particulier. Il se comporte comme le ferait un métal animé, et non comme un être humain. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 affecte le métal)

Sape à la demande, MuTe[AuHe]30, Vue, Soleil, Partie : Fait apparaître une sape dont l'entrée commence à vos pieds. Le tunnel invoqué se poursuit en ligne droite dans la direction de votre choix. Jalonné d'états solides, il se termine en un cul-de-sac rempli de fagots de bois sec. Il suffit d'y mettre le feu pour faire s'effondrer inmanquablement n'importe quelle structure bâtie au-dessus. Lorsque Clarchazalla de Mercere fait apparaître une sape, le tunnel résonne d'échos de voix lointaines ; ceux qui s'y aventurent entendent les voix relater des événements de leur passé. (Base 3, +3 Vue, +2 Soleil, +1 Partie, +1 affecte la pierre, compléments Au et He pour transformer le sol en air et en états requis donc gratuits)

Crocs de la mère terre,

MuTe35, Voix, Soleil, Groupe : Vous faites sortir du sol vingt piliers de marbre blanc pointus, d'une hauteur de quatre mètres, forment un cercle de deux mètres de diamètre. Au sommet, les piliers sont fins et aussi tranchants qu'une lance. Au sol où ils se touchent, ils font cinquante centimètres d'épaisseur. Lorsque les piliers s'élèvent, ils peuvent emprisonner quelqu'un, former un mur ou simplement empaler un ennemi. Escalader ces piliers nécessite trois jets de dé de tension + Dex + Athlétisme à 12+, et le sommet se brise lorsqu'on y arrive, faisant chuter la victime. Empaler une cible cause un dé de tension +25 dégâts. A la fin du sort, les piliers tombent en poussière. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +2 Groupe, +2 Effet visuel ; ArM5, p.232)

Demeure incandescente,

MuTe[Ig]35, Voix, Soleil, Structure : Vous changez les murs en pierre d'une grande structure (comme un château) en flammes, ce qui inflige +10 dégâts aux personnes qui se tiennent à moins d'un mètre ; en outre les plafonds et planchers s'effondrent ou prennent feu ; la flambée dure jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, laissant le château intact, mais tout ce qu'il contient est probablement tombé en cendres. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +3 Bâtiment, +1 Taille, complément Ignem gratuit car nécessaire)

Lame étincelante du duelliste

sorcier, Mu[Re]Te[Vi]35, Toucher, Concentration, Individu : Vous imprégnez une arme dans votre main d'énergie magique, sa lame ou sa

masse s'entourant d'une lumière ardente ; la couleur du halo dépend de votre personnalité ou de vos affinités. Tant que vous restez concentré, vous pouvez vous en servir pour parer les coups avec une vitesse et une efficacité extrême, déviant les attaques ennemies en projetant des gerbes d'éclair et des étincelles brûlantes. Même les pouvoirs magiques peuvent être déviés ou dissipés par cette épée lumineuse. Ajoutez +3 à votre score de Défense, et à votre total de Résistance magique, si vous en avez un. Ajoutez également +3 à votre total d'Encaissement, si vous subissez des dégâts à la suite d'une attaque ou d'un sort offensif. Ce sort est sans effet si vous ne pouvez vous protéger avec votre arme, par exemple contre des dégâts par noyade, des liquides corrosifs, des poisons ou des effets de soudaine et immédiate mort. (Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 affecte le métal, +1 effet puissant, +2 compléments Rego et Vim pour protéger des sorts)

Un lingot dans l'escarcelle,

MuTe35, Toucher, Soleil, Groupe : Vous changez une bourse pleine de pièces en métaux nobles (or, argent ou cuivre), un petit lingot ou une masse brute de minerai d'or ou d'argent (jusqu'à 1kg environ) en une petite poignée de pierres précieuses. La matière transmutée retrouve sa forme primitive à la prochaine aube ou crépuscule. Les pierres précieuses sont bien plus petites et plus légères que les métaux, ce qui fait de ce sort un moyen de transporter facilement de grandes quantités de ressources sans effort. Il est très populaire parmi les Capes rouges qui cheminent dans des régions

dangereuses, comme les cols des Pyrénées, les Espagnes, l'Hibernie, Novgorod ou la Transylvanie. Utilisé trop souvent, il a malheureusement tendance à distordre sa cible et réduire définitivement la quantité d'or altérée. (Base 2, +1 Toucher, +3 Soleil, +2 Groupe, +1 Taille, +2 affecte le métal/les gemmes)

Château d'eau, MuTe[Aq]40, *Lien mystique, Momentané, Structure* : Vous changez en eau les murs et les roches qui constituent une demeure de votre choix, pourvu que vous ayez avec une connexion arcanique. L'eau se répand sur place et redevient de la pierre après quelques secondes, laissant un champ de ruines. Les personnes présentes dans les étages font une chute libre. (Base 3, +4 Lien mystique, +3 Structure, +1 Taille, complément Aquam gratuit car nécessaire)

Maison de pain d'épices, MuTe[AnHeVi]40, *Toucher, Soleil, Structure* : Vous changez un bâtiment sur lequel vous posez la main, en maison d'épice et de massepain, aux tuiles en nougat couvert de crème fouettée, aux briques truffée de sucres d'orge et parsemées de fruits confits. La maison tient debout tant qu'on n'en a pas mangé trop de portions, comme si tous ses composants étaient toujours des poutres et des pierres. Elle retrouve son apparence normale au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 4, +1 Toucher, +2 Soleil, +3 Structure, +1 affecte la pierre, +1 le bâtiment demeure capable de se soutenir malgré ses matières molles, complément Herbam pour affecter le bois,

complément Animal requis pour changer en aliments avec des œufs et de la crème)

Une fortune qui était un feu de paille, MuTe[Ig]40, *Voix, Concentration, Structure* : Vous touchez un bâtiment pour changer en flammes toutes les pièces d'or ou d'argent qu'il contient. Notez que celles-ci s'embrasent tant que vous vous concentrez, et qu'elles infligent d'autant plus de dégâts qu'elles sont nombreuses. Si aucune partie de ce trésor n'est visible d'où vous êtes, vous devez réussir un lancer de Per+Finesse vs 9. (Base 3, +2 Voix, +3 Structure, +2 Taille, +2 affecte le métal, complément Ignem requis donc gratuit)

Marque de Fafnir, MuTe[Me]45, *Toucher, Lune, Groupe* : Vous rendez une petite quantité d'or (l'équivalent de cent pièces, une couronne ou une collection de ciboires) incroyablement désirable et séduisante pour quiconque la voit, jusqu'à la prochaine pleine lune. D'ici là, les individus faibles d'esprit vont se la disputer et peuvent même s'entretuer, s'ils la voient trop longtemps. (Base 4, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Groupe, +1 Taille, +2 affecte le métal, complément Mentem requis)

Maison affamée, MuTe50, *Toucher, Lune, Structure* : Vous changez en roche vivante la pierre d'un large bâtiment à portée de main, de sorte que des bouches crochues apparaissent spontanément à la surface des murs, par intermittence ; quiconque s'en approche où s'y appuie subit +5 dégâts,

et ce jusqu'à la prochaine pleine lune.
(Base 4, +1 Toucher, +3 Lune, +3 Bâtiment, +1 Taille, +2 complexité, complément Animal requis donc gratuit)

PERDO TERRAM

Devenir roi d'Angleterre,

PeTe5, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous rendez friable et fragile un gros bloc de pierre à portée de main, ce qui peut par exemple permettre d'en extraire une arme fichée dedans, ou dégager quelque chose de coincé dessous. Le nom de ce sort fait évidemment référence à la légende arthurienne. Il est arrivé au moins une fois par le passé qu'un Mage Tytalus suggère qu'employer un tel sort soit "se mêler des affaires des vulgaires, imaginez les implications". (Base 2, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 affecte la pierre)

Destin de Jéricho, PeTe10, *Voix, Momentané, Individu* : Vous provoquez un réseau de fissures ou une grande faille dans un mur à portée de voix. Le mur s'effondre ensuite sur lui-même, comme s'il avait été heurté par une arme de siège. (Base 3, +1 affecte la pierre, +2 Voix)

Prouesse du forain, PeTe10, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous pouvez tordre, déformer et plier le métal tant que vous vous concentrez. (Base 2, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 métal)

Creusez, mes enfants,

PeTe15, *Toucher, Concentration, Partie* : Vous pouvez fragmenter et déblayer n'importe quel obstacle en pierre en creusant dedans à mains

nues, tant que vous vous concentrez.
(Base 2, +1 Toucher, +1 Concentration, +1 Partie, +1 affecte la pierre)

Pichenette destructrice,

PeTe20, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous touchez du doigt un objet en métal (une épée, une armure ou une coupe en étain), qui se brise aussitôt en mille morceaux. (Base 5, +2 affecte le métal, +1 Toucher)

Désarroi des chevaliers démunis,

PeTe20, *Vue, Momentané, Groupe* : Détruit jusqu'à dix armes et armures en métal présentes dans votre champ de vision. (Base 3, +3 Vue, +2 Groupe)

Gemme fracturée, PeTe20, *Voix,*

Momentané, Individu : Vous créez une fissure ou une faille dans une gemme ou une pierre précieuse. Vous pouvez désigner n'importe quelle pierre que vous voyez à moins de 30m, et vous n'avez pas de malus si vous lancez ce sort en silence (bien que vous pouvez crier la formule pour avoir un bonus d'incantation de +1, comme d'habitude). Rien de tel pour frustrer un marchand, se venger d'un orfèvre ou pousser une noble dame à changer de parure. (Base 2, +2 Voix, +2 affecte le métal/les gemmes, +2 Silencieux)

Trahison de la lance fragile,

PeTe20, *Voix, Momentané, Individu* : Vous réduisez grandement la résistance et la solidité d'une arme à portée de voix, bien que vous n'ayez nul besoin de prononcer des mots pour ce faire. L'arme désignée a de grandes chances de se briser : appliquez -3 aux scores d'attaque et ajoutez 2 dés de désastre avec cette arme. (Base 2, +2

Voix, +2 affecte le métal, +2 silencieux)

Soldat privé de son attirail,
PeTe25, Voix, Momentané, Groupe :
Vous détruisez toutes les armes et armures d'une cible à portée de voix ; son matériel est désintégré et tombe en poussière. (Base 3, +2 Voix, +2 Groupe, +2 pour affecter le métal)

Usure du temps sur la pierre et le fer, PeTe25, Voix, Momentané,
Partie : Détruit tout ce qui est fait de terre, de pierre ou de métal dans un objet à portée de voix de votre choix. Il peut s'agir d'une large structure, comme une cage de fer, les pierres de soutènement d'une porte ou les chaînes d'un pont-levis. (Base 3, +2 Voix, +1 Partie, +2 affecte même le métal, +1 Taille)

Appel de la tombe,
Pe[In]Te[Co]25, Lien mystique, Momentané, Individu : Détruit la terre et la roche sous une cible présente dans un lieu pour lequel vous avez un lien mystique, creusant une fosse rectangulaire de la taille d'une tombe, d'environ 3m de profondeur. Si vous ne voyez pas l'endroit choisi, faites un test de visée pour placer correctement le gouffre ; si réussi, la cible subit +6 dégâts de chute vulgaires. (Base 3, +4 Lien mystique, +2 Taille, compléments Intellego et Corpus requis pour trouver une cible)

Légère comme le vent,
PeTe30, Toucher, Soleil, Individu :
Vous permettez à tout le métal porté par une personne de ne plus avoir de poids, ce qui peut permettre par exemple de traverser facilement une

rivière. Ce sort dure jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil et n'affecte que les métaux non-nobles. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 affecte le métal)

Polychromie du noble apparat,
PeTe30, Voix, Diamètre, Individu :
Vous changez la couleur d'une pierre précieuse à portée de voix, pour deux minutes. Ce sort a été inventé par un Mage pour tromper des Vulgaires en faisant croire qu'un rubis était capable de détecter les mensonges. (Base 5, +2 affecte le métal, +2 Voix, +1 Diamètre)

Ouvrir une porte du labyrinthe,
Pe[Re]Te30, Voix, Momentané,
Partie : Vous rendez un mur ou une paroi d'un bâtiment ou d'un réseau souterrain, à portée de voix, aussi léger qu'une plume et vous pouvez la déplacer par la pensée, pour la positionner à un autre endroit à portée de voix. Les pans de mur ainsi réagencés sont toujours capables de porter ce qu'ils soutiennent, mais si vous déplacez des murs porteurs, cela peut causer un effondrement. Le conteur peut demander un jet de Profession : Architecte + Int vs. 9 pour éviter ou provoquer un désastre. (Base 5, +2 Voix, +1 Partie, +1 affecte la pierre, +1 complément Rego)

Haubert de papier, PeTe35, Voix, Momentané, Individu : Vous détruisez presque totalement la cohésion d'une armure métallique à portée de voix, mais sans avoir besoin de prononcer le moindre mot. Annulez le bonus d'Encaissement octroyé par cette armure mais pas son Encombrement ;

dès qu'elle subit un choc suffisamment fort, elle s'éparpille en morceaux et en particules, disloquée et pulvérisée par l'impact. (Base 5, +2 Voix, +2 affecte le métal, +2 silencieux)

Onde de destruction du métal,

Pe[Re]Te35, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous réduisez en poussière tout métal précieux à portée de voix, sauf sur vous et les personnes de votre choix. (Base 3, +2 Voix, +2 Groupe, +2 Taille, +2 affecte le métal, complément gratuit Rego)

Patrouille dépouillée de ses oripeaux,

PeTe35, *Vue, Momentané, Groupe* : Vous détruisez toutes les armes et armures d'un groupe de dix personnes dans votre champ de vision ; leur matériel est désintégré et tombe en poussière. (Base 3, +3 Vue, +2 Groupe, +1 Taille, +2 pour affecter le métal)

Abîme de perte fugace,

PeTe35, *Vue, Concentration, Partie* : Un précipice de plus de dix mètres de profondeur et de cinq mètres de diamètre s'ouvre sous les pieds d'un adversaire. Ce sort requiert un test de Visée pour s'ouvrir là où vous le souhaitez. Le gouffre apparaît et se referme quand votre concentration prend fin. Cet effet est conçu pour être levé après une seconde, ce qui est suffisant pour engloutir un être humain non averti. La largeur de la faille rend toute tentative d'esquive ou d'échappée hautement improbable. Vos proies ne peuvent s'y opposer puisqu'elles ne sont pas la cible directe de ce sort. Basile d'Ex Miscellanea, l'inventeur de ce sort, avait un sceau

représentant un triskèle, aussi les précipices qu'il faisait apparaître évoquaient vaguement cette forme curieuse. (Base 3, +3 Vue, +1 Concentration, +1 Partie, +1 affecte la pierre, +2 Taille)

Voleur de châteaux,

PeTe[He]40, *Voix, Soleil, Structure* : Vous faites disparaître une structure qui peut être composée de pierres, de roche, de métal et de bois, et qui peut représenter une maison, un rempart ou une tour. Les occupants ne sont pas détruits, mais ils se retrouvent peut-être en chute libre, s'ils étaient à un étage. Le château ou bâtiment ciblé réapparaît après le prochain lever ou coucher de soleil, écrasant toute personne se trouvant encore à l'emplacement de ses murs. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil, +3 Structure, +1 Prerequisite Herbam, +1 Taille)

Désarmer Pharaon, PeTe45, *Vue,*

Momentané, Groupe : Vous désintégrez tout le métal porté par une petite armée ; les troupes de guerre médiévales dépassent rarement le millier d'individus, mais lorsque c'est le cas, ce sort peut cibler une aile en mouvement. (Base 3, +3 Vue, +2 Groupe, +3 Taille, +2 affecte le métal)

Forteresse sans défense,

PeTe50, *Toucher, Lune, Structure* : Détruisez tous les métaux non-nobles contenus dans une grande structure unique, et désintégrez tout métal qui y serait introduit jusqu'à la prochaine pleine lune. Notez que cela abaisse automatiquement le pont-levis (qui n'est plus retenu par des chaînes) et fait disparaître la herse d'un château. Sur

une cathédrale, les vitraux tombent en miette et la charpente, qui contient clous et plomb, s'effondre avec fracas. (Base 3, +1 Toucher, +3 Lune, +3 Bâtiment, +1 Taille, +2 affecte le métal, +1 précision)

REGO TERRAM

Bras invisible, ReTe5, Voix, Concentration, Individu : Déplace lentement un objet inanimé, comme une tasse, un instrument, une bourse remplie ; on ne doit pas vous opposer de résistance intentionnelle. Les Mages utilisent ce sort pour manipuler des objets à distance, mais le sort ne peut pas être utilisé pour retirer un objet des mains d'un individu ou déplacer quelque chose de trop ténu. Des compléments au lancer de la Forme appropriée sont requis. (Base 2, +2 Voix, +1 Concentration ; ArM5, p.232)

Epreuve du fer, ReTe10, Personnel, Concentration, Individu : Repousse le sable, le métal et la pierre de votre corps, vous empêchant d'être étouffé, blessé ou incommodé en quelque matière par ces matières ; cela ne vous donne cependant pas la possibilité de les franchir. (Base 2, +1 affecte même la pierre, +2 affecte aussi le métal, +1 Concentration)

Bras du géant invisible, ReTe15, Voix, Concentration, Individu : Vous déplacez, par le pouvoir de votre seule pensée, n'importe quel objet dans votre champ de vision, comme si vous le teniez en main. Pendant deux minutes, vous pouvez le déplacer. Vous pouvez

soulever des arbres ou des obstacles énormes, bien que cela prenne plus de temps ; vous devez faire un jet d'athlétisme pour soulever des objets lourds, ou un jet de Visée pour frapper un ennemi. (Base 2, +2 Voix, +1 Concentration, +2 Taille)

Envol du poignard, ReTe15, Toucher, Momentané, Individu : Vous déplacez instantanément un poignard que vous portez sur vous et l'envoyez où bon vous semble à 5 pas. Si vous le lancez sur un adversaire, il lui est impossible de parer ce déplacement instantané ; le couteau lui inflige alors +5 dégâts. Vous n'avez pas besoin de viser mais vos cibles bénéficient du bonus d'Encaissement de leur armure. (Base 4, +1 Toucher, +2 affecte le métal)

Epée maudite, ReTe15, Voix, Momentané, Individu : Désignez une arme en métal à portée de voix, pour qu'elle frappe son porteur ou une cible à moins d'1 pas ; le coup inflige (dé de tension + modif. de dégâts de l'arme) dégâts. (Base 5, +2 Voix)

Rangement rapide, ReTe15, Toucher, Momentané, Individu : Vous déplacez un objet à portée de main de 500 pas dans la direction de votre choix, en un instant. Le lieu où vous l'expédiez doit être dans votre champ de vision, ou bien vous devez avoir un lien mystique avec cet endroit. (Base 10, +1 Toucher)

Vengeance de l'image brisée, Re[Pe]Te15, Voix, Momentané, Individu : Brise un miroir en plusieurs grands éclats de verre et les projette sur la personne de votre choix. Le

triangle de verre brisé ne peut rater sa cible et inflige un dé de tension +10 dégâts. Si elle reçoit une blessure, celle-ci ne peut guérir à moins de bénéficier d'une opération de chirurgie, qui sera particulièrement difficile à réaliser, en raison des éclats de verre. (Base 3, +2 Voix, +1 Verre, +1 éclats, Complément Perdo gratuit)

Envol de l'épée, ReTe20, *Voix, Momentané, Individu* : Vous déplacez instantanément une épée à portée de voix, et l'envoyez où bon vous semble à 5 pas de là où elle se trouve. Si vous le lancez sur un adversaire, il lui est impossible de parer ce déplacement instantané ; l'épée inflige alors +8 dégâts. Vous n'avez pas besoin de viser mais vos cibles bénéficient du bonus d'Encaissement de leur armure. (Base 4, +2 Voix, +2 affecte le métal)

Réveil des rochers, ReTe[Vi]20, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous invoquez à portée de voix un esprit de terre de puissance magique 5. Il possède des pouvoirs pour projeter des rochers. Vous devez avoir une connexion arcanique avec cet esprit et passer sa résistance magique. (Base 15, +1 Toucher)

Labeur de l'araire, ReTe20, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous creusez de sillon un terrain de cent mètres sur cent, comme s'il avait été fraîchement labouré. (Base 2, +2 Voix, +2 Groupe, +2 Taille)

Rendre à la reine ce qui est sa parure, ReTe20, *Toucher, Concentration, Individu* : Vous enchantez un collier, un bijou ou un diadème pour qu'il tire constamment

vers celui qu'il considère son légitime propriétaire. Certains Mages utilisent ce sort pour départager leurs Compagnons, quand ils se querellent pour des boucles d'oreilles ; mais il a été utilisé aussi au moins une fois sur un sceau métallique, ce qui a été déterminant lors du vote de l'Alliance de la Grotte cachée, dans le Tribunal de Normandie, en 1211. (Base 3, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 affecte le métal et les pierres précieuses, +1 Taille, pas de complément requis pour trouver le propriétaire car le sort s'en remet au jugement de la parure choisie)

Retouche du maître-verrier, ReTe20, *Toucher, Diamètre, Individu* : Vous réagencez le verre et les barreaux d'une fenêtre ou d'un vitrail pour représenter le dessin ou le portrait de votre choix. La qualité du résultat peut être représentée par un jet de dé de tension + Int + Finesse. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +2 affecte le métal, +1 Complexité)

Ascension spontanée, ReTe25, *Vue, Momentané, Partie* : Vous arrachez une portion de sol de terre ou de roche, de quelques mètres de diamètre, dans votre champ de vision, et vous la catapultez dans le ciel, jusqu'à une hauteur de 50 pas ; vous devez réussir un jet de Visée si vous voulez envoyer en l'air une personne qui se trouve sur le sol déplacé, ou si vous voulez le refaire tomber à un point précis. (Base 5, +3 Vue, +1 Partie)

Commandement télékinétique,

ReTe25, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous déplacez, par le pouvoir de votre seule pensée, n'importe quel objet à portée de voix, comme si vous le teniez en main. Pendant deux minutes, vous pouvez déplacer jusqu'à dix objets, et vous pouvez en déplacer plusieurs simultanément (toutefois, cela peut requérir un jet de Finesse). Vous devez quand même faire un jet d'athlétisme pour soulever des objets lourds, ou un jet de Visée pour frapper un ennemi. Vous pouvez déplacer n'importe quel objet en bois, en pierre ou en matière inerte, mais pas les êtres vivants. (Base 2, +2 Voix, +1 Diamètre, +2 Groupe)

Danse des poignards,

ReTe25, *Toucher, Momentané, Groupe* : Vous déplacez instantanément jusqu'à dix poignards que vous portez sur vous et les envoyez où bon vous semble à 5 pas. Si vous les lancez sur des adversaires, il leur est impossible de parer ce déplacement instantané ; chaque couteau inflige alors +5 dégâts. Vous n'avez pas besoin de viser mais vos cibles bénéficient du bonus d'Encaissement de leur armure. (Base 4, +1 Toucher, +2 Groupe, +2 affecte le métal)

Envie de voyage,

ReTe[AnCoHe]25, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous touchez une charrette, un chariot ou un véhicule équivalent, qui est déplacé instantanément d'une lieue dans la direction de votre choix. Assurez-vous que la destination est dégagée. Le lieu où vous l'expédiez doit être dans votre

champ de vision, ou bien vous devoir avoir un lien mystique avec cet endroit. Les éventuels attelage, passagers et bagages sont déplacés en même temps. (Base 15, +1 Toucher, +1 Complexité, compléments Animal, Corpus et Herbam requis donc gratuits)

Tracé de Dédale, ReTe25, *Toucher, Momentané, Structure* : Déplace et réagence instantanément les murs intérieurs d'un bâtiment, de sorte qu'il devienne une succession et un enchevêtrement labyrinthique de couloirs, de pièces et de cages d'escalier ; le sort déplace instantanément les pans de pierre, qui gardent ensuite leurs nouvelles positions (à moins que l'édifice manque de murs porteurs et s'effondre). (Base 3, +1 Toucher, +3 Bâtiment, +1 affecte la pierre, +1 Complexité)

Ver de la cupidité, ReTe25, *Voix, Concentration, Individu* : Vous enchantez une pile d'une vingtaine de pièces de monnaie de sorte qu'elle se déplace et évolue comme un petit serpent, glissant et ondulant à votre bon plaisir tant que vous vous concentrez. Elle peut glisser sur toutes les surfaces solides, et ne provoque aucune blessure par morsure, mais elle peut s'enrouler autour du cou de vos ennemis pour les étrangler (voyez les règles de suffocation). Pour disperser les pièces qui composent son corps, il faut réussir un jet de Viv + Athlétisme opposé à votre Int + Finesse. (Base 3, +2 Voix, +1 Concentration, +2 affecte le métal, +1 complexité)

Cimetière à la demande,

ReTe30, Voix, Momentané, Partie :
Vous obligez une bande de terre ou de roche dans le sol, à portée de voix, à s'ouvrir et se refermer, engloutissant tous ceux qui s'y trouvent. La zone choisie doit faire jusqu'à dix pas de long sur dix de large, et les personnes enterrées vivantes ne sont pas ensevelies profondément - un mètre tout au plus, mais ça suffit à les empêcher de bouger et à les étouffer si personne ne leur vient en aide. (Base 3, +2 Voix, +1 Partie, +1 mouvement rapide, +1 affecte la roche, +2 Taille)

Chute soudaine de stalactites,

Re[Cr]Te35, Voix, Momentané, Groupe : Crée et projette sur la cible de votre choix une rafale de 10 échardes de pierre aiguisées, chacune d'elles infligeant un dé de tension +10 dégâts. Vous n'avez pas besoin de viser votre cible avec efficacité, c'est-à-dire qu'il vous suffit de faire un test de Per + Finesse vs. 6 poru qu'au moins une des échardes touche votre cible ; le test de visée vous épargne tout de même d'avoir à pénétrer sa Résistance magique. (Base 10, +2 Voix, +2 Groupe, +1 Prérequis Creo)

Préparatifs pour passer le Styx,

ReTe35, Voix, Diamètre, Individu :
Vous enchantez deux pièces de monnaie pour qu'elles se placent devant les yeux d'une cible à portée de voix ; tant qu'elle reste à portée, les deux pièces de métal restent collées devant ses orbites pendant deux minutes. Si l'on tente de les déplacer, elles se laissent faire, mais reviennent instantanément devant ses paupières dès qu'on les relâche. (Base 5, +2

Voix, +1 Diamètre, +2 affecte le métal, +1 suit les mouvements)

Kriss fantomatique,

Re[Cr]Te40, Voix, Momentané, Individu : Vous invoquez un poignard à lame recourbée, qui file à travers l'air en zigzaguant à grande vitesse et se jette droit sur la gorge d'une cible à portée de voix. Effectuez un jet de Visée pour atteindre votre cible, avec un malus de -3 en raison de la trajectoire imprévisible de la lame. Le kriss est un poignard qui inflige +5 dégâts. Pour cette attaque, ignorez les bonus octroyés par des boucliers, des obstacles naturels ou des barrières magiques, le kriss les contourne aisément. Si votre attaque touche, la lame serpentine se plante dans un défaut de l'armure de votre cible, dans une jointure de sa carapace ou dans un point névralgique : réduisez sa valeur d'Encaissement d'autant que votre total de Int + Attention. (Base 4, +2 Voix, +2 affecte le métal, +1 lame tordue, +1 vol erratique, +1 frappe précise, +1 complément Creo)

Siège de transport en pierre,

ReTe[Co]40, Voix, Momentané, Individu : Vous téléportez un trône de pierre vers un endroit avec lequel vous avez une connexion arcanique ; le siège ciblé doit être à portée de voix, et toute personne humaine qui s'y est assise est téléportée en même temps. (Base 25, +2 Voix, +1 affecte la roche, +1 complément Corpus requis)

Tronçonnage de la matière,

ReTe40, *Toucher, Diamètre, Partie* :
Vous enchantez la lame d'une arme pour qu'elle vibre et tremble à une cadence si rapide qu'elle en devient floue ; pendant deux minutes, cette arme ignore toute forme d'Encaissement, qu'il s'agisse d'armure, de vigueur naturelle ou de bonus divers. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre, +1 Partie, +2 affecte le métal, 3 puissance, +1 complexité)

Assassins partout, milice nulle part,

ReTe50, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous touchez une arme pour la téléporter automatiquement au contact d'une cible avec laquelle vous avez une connexion arcanique, et pour lui porter une attaque avec ; si vous choisissez un moment où votre cible est désarmée et peu vigilante, elle ne peut s'opposer à cette attaque et son total de défense est de 0. (Base 25, +1 Toucher, +2 affecte le métal, +2 puissance)

Mise au secret, ReTe50, Lien

mystique, Momentané, Individu : Déplacez tout objet en terre, en pierre ou en métal, avec lequel vous avez une connexion arcanique, pour l'amener à tout endroit avec lequel vous avez une connexion arcanique. (Base 25, +3 Vue, +2 affecte le métal)

Vim

CREO VIM

Accord avec le griffon,

CrViVariable, *Voix, Momentané, Individu* : Vous restaurez la réserve de points de puissance d'une créature

magique à portée de voix, d'1 point par magnitude du sort. (Base variable, +2 Voix)

Offrande à Asmodée,

CrViVariable, *Voix, Momentané, Individu* : Vous restaurez la réserve de points de puissance d'une créature infernale à portée de voix, d'1 point par magnitude du sort. (Base variable, +2 Voix)

Hostilité pour le magicien fantoche,

CrVi5, *Toucher, Diamètre, Individu* : La cible de ce sort est souillée par la magie, comme le sont la plupart des Mages. Les bêtes et les gens réagissent envers la cible comme si elle était un Mage. Les gens qui côtoient habituellement votre cible ne deviennent pas hostile, mais n'ont aucune envie de la secourir si elle est en danger. Ce sort n'a aucun effet sur les personnes déjà affublées du Don, y compris si elles ont le Don de velours. (Base 3, +1 Toucher, +1 Diamètre)

De la magie en chacun de nous,

CrVi10, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous touchez une personne pour l'imprégner d'énergie magique brute, ce qui peut temporairement effrayer ou inquiéter les spectateurs. Faites un jet de Finesse vs. 9+ si vous voulez contrôler les manifestations surnaturelles ; par exemple, il peut s'agir de dégoulinures d'ichor fluorescent qui suintent de sa peau, des ombres mouvantes qui tournoient autour de ses pieds ou des étincelles multicolores qui jaillissent de ses yeux. Aux yeux d'un profane, votre cible est bien plus suspecte que vous, même si vous avez suivi une gestuelle ou

prononcé des formules étranges. (Base 3, +1 Toucher, +2 puissance)

Signe de passage discret,

CrVi10, *Toucher, Soleil, Individu* :

Vous laissez une empreinte de magie sur un objet que vous touchez, cette marque ne disparaissant qu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil)

Don fantôme, CrVi15, *Voix, Soleil,*

Individu : La cible de ce sort est souillée par la magie, comme le sont la plupart des Mages, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Les bêtes et les gens réagissent envers la cible comme si elle était un Mage. Les gens qui côtoient habituellement votre cible ne deviennent pas hostile, mais la fréquentent beaucoup moins. Ce sort n'a aucun effet sur les personnes déjà affublées du Don, y compris si elles ont le Don de velours. (Base 3, +2 Voix, +2 Soleil ; ArM5 p. 235)

Coupe de feu têtue,

CrVi[Ig]20, *Toucher, Soleil, Individu* :

Vous imprégnez un petit objet d'un effet magique qui l'entoure de petites flammes violettes ou bleues, qui dansent en permanence à sa surface ; ces flammes durent jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil, et peuvent brûler quiconque les touche, et elles ne s'éteignent pas, même privées d'air ou aspergées d'eau. (Base 3, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 complexité, +1 complément Ignem)

Déformation de l'enveloppe

malléable, CrVi20, *Vue, Momentané,*

Individu : Ce sort accorde à une personne dans votre champ de vision 5

points de Distorsion, ce qui est assez pour qu'un habitant ordinaire de l'Europe mythique gagne son premier niveau de Distorsion. Notez que si la cible est déjà associée à un type de Distorsion, elle en suit les règles habituelles. Sinon, elle reçoit un Vice mineur aléatoire, au jugé du conteur. (Base 5, +3 Vue, cf. manuel de base sur les effets de la Distorsion pour les vulgaires)

Infection magique périlleuse,

CrVi25, *Voix, Diamètre, Individu* :

Vous instillez dans une personne à portée de voix une vergence magique si forte que tous les animaux et êtres humains à proximité ont des nausées, des démangeaisons furieuses, et sont animés d'un désir irrépressible de déchiqueter ce personnage. Ce sort dure deux minutes, ce qui est suffisant pour qu'il soit agressé et démembré vivant, s'il a le malheur de croiser quelqu'un. Toutefois, si votre cible rend les animaux indifférents, ou si les autres personnages résistent à l'aura tapageuse, rien ne se passe. (Base 3, +2 Voix, +1 Diamètre, +3 intensité)

Savoir périlleux, CrVi25, *Toucher,*

Momentané, Individu : Donne 4 points de distorsion à une cible à portée de main. Notez que si la cible n'est pas déjà alignée sur une dimension, ces points de distorsion sont marqués par la Dimension sur laquelle vous êtes vous-même aligné. Ces points peuvent faire gagner un niveau de Distorsion et celui-ci peut plonger la victime dans le Crépuscule, la Vitupération ou tout autre phénomène analogue. (Base 20, +1 Toucher)

Révélation catastrophique,

CrVi30, *Toucher, Momentané, Individu* : Donne 6 points de distorsion à une cible à portée de main (dont 1 point à cause de la magnitude de cet effet). Notez que si la cible n'est pas déjà alignée sur une dimension, ces points de distorsion sont marqués par la Dimension sur laquelle vous êtes vous-même aligné. Ces points sont permanents et ils peuvent faire gagner un niveau de Distorsion ; celui-ci peut plonger la victime dans le Crépuscule, la Vitupération ou tout autre phénomène analogue. (Base 25, +1 Toucher)

Zizanie des premiers temps,

CrVi30, *Voix, Lune, Groupe* : Les cibles de ce sort sont souillées par la magie, comme le sont la plupart des Mages. Les bêtes et les gens réagissent envers chaque cible comme si elle était un Mage. Si les individus choisis étaient amis, alliés ou frères d'armes, il est probable qu'ils se dispersent, se disputent ou se divisent dès que le sort prend effet. Ce sort peut semer le chaos dans une guilde, un château ou un village. Les gens qui côtoient habituellement vos cibles ne deviennent pas hostile, mais les fréquentent beaucoup moins. Ce sort n'a aucun effet sur les personnes déjà affublées du Don, y compris si elles ont le Don de velours. (Base 3, +2 Voix, +3 Lune, +2 Groupe ; ArM5 p. 235)

Aura inquiétante des argonautes,

CrVi35, *Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous teintez d'une aura magique désagréable un groupe d'une dizaine de personnes avec qui vous

avez une connexion arcanique.

Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, toutes leurs interactions sociales ont tendances à tourner court ou à mal se terminer, car leur présence froisse, horripile ou fatigue les hommes et les animaux qu'ils rencontrent. Ajoutez 2 dés de désastre à tous leurs jets de désastre. Vous n'avez pas forcément besoin d'avoir une connexion avec chaque cible si l'une de vos connexions vous relie au groupe entier ; mais plus de précision peut permettre d'épargner des victimes. (Base 3, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +2 Groupe)

Messenger suintant des dimensions

non-euclidiennes, CrVi40, *Vue, Lune,*

Individu : Vous imprégnez une personne d'un maelström d'énergies magiques ; jusqu'à la prochaine pleine lune, elle exsude des énergies surnaturelles qui provoquent des phénomènes aléatoires et imprévisibles. Ces manifestations sont un mélange des particularités de votre magie personnelle, du caractère de votre cible, et du pur hasard. Elles ne sont la plupart du temps pas dangereuses en soi, mais elles peuvent causer de sérieux problèmes, et l'entourage de votre cible risque de se poser des questions en voyant les tables tourner, les fenêtres se couvrir de mille couleurs ou les yeux devenir des flammes. Les animaux vulgaires sont épouvantés par votre cible et la fuient à toute force, quitte à se blesser dans leur tentative d'évasion. (Base 3, +3 Vue, +3 Lune, +3 puissance)

Manifestation chaotique du faux

Mage, CrVi45, *Vue, Lune, Individu* : Vous imprégnez d'une impressionnante quantité de magie instable une cible dans votre champ de vision ; vous n'avez pas besoin de prononcer une parole, juste de désigner votre cible du doigt. Aussitôt, et jusqu'à la prochaine pleine lune, elle déclenche des phénomènes magiques spontanés, comme des flaques d'eau dorée quand elle marche, une haleine bleue scintillante à chaque expiration, des cheveux qui changent en permanence de couleur... Ajoutez -6 à tous ses jets sociaux, comme si elle avait le Don tapageur, mais cela ne se cumule pas avec les malus du Don et un personnage avec le Don de velours est immunisé à ces effets. (Base 3, +3 *Vue*, +3 *Lune*, +2 silencieux, +2 puissance)

INTELLEGO VIM

Perception des auras surnaturelles, InVi5, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous savez instantanément si vous vous trouvez dans une aura surnaturelle, et si oui, de quel type, mais vous n'obtenez aucune autre information. (Base 1, +1 *Toucher*, +1 aussi aura féérique, +1 aussi aura infernale, +1 aura divine, ArM5 p.236)

Flair de l'ours merveilleux, InVi5, *Personnel, Concentration, Odorat* : Tant que vous vous concentrez, vous pouvez sentir le Vis présent à portée courte ; il a pour vous l'odeur puissante d'un miel sucré et musqué. Une simple inspiration suffit à détecter sa présence dans une pièce, mais il faut reniffler plusieurs fois pour

le localiser. Vous n'avez cependant aucune information sur sa quantité ou sa nature. (Base 1, +1 *Concentration*, +2 *Odorat* ; +1 *Puissance de l'odeur*)

Détection du Vis, InVi10, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous déterminez combien de pions de Vis un objet contient, et à quel Art hermétique il est associé. Vous ne collectez cependant aucun indice sur la dimension avec laquelle il s'aligne. (Base 4, +1 *Toucher*, +1 détecte l'art)

Inspection de l'explorateur curieux, InVi10, *Toucher, Momentané, Individu* : Si vous êtes dans une aura surnaturelle, vous savez instantanément quel est son niveau là où vous vous trouvez. Si vous ne sentez rien, c'est qu'il n'y a pas d'aura en cet endroit. (Base 2, +1 *Toucher*, +3 affecte aussi les trois autres Dimensions)

Amertume de la trahison, InVi15, *Personnel, Soleil, Individu* : Si le lanceur de sort se retrouve sous les effets d'une magie active quelle qu'elle soit avant le prochain coucher ou lever de soleil, sa bouche s'emplit alors d'un goût amer. Les effets continus tels qu'Aegis du foyer peuvent être ignorés mais les nouveaux effets seront repérés. Ce sort permet de savoir si la Parma magica d'un Mage a été pénétrée par une forme de magie, mais pas par des effets divins, infernaux ou féériques. Il n'offre aucune autre information. (Base 5, +2 *Soleil* ; Vraies lignées, p.88)

Génie, es-tu là ?, InVi15, *Toucher, Momentané, Toucher* : Vous détectez si un djinn, génie, effrit ou shaitan se trouve, oui ou non, dans un objet tenu en main. Vous n'avez pas à passer sa Résistance magique. (Base 2, +1 Toucher, +1 Toucher, +3 tous types de créatures surnaturelles)

Intuition des auras, InVi15, *Personnel, Momentané, Odorat* : Vous détectez si une aura est présente à quelques mètres de distance, et si tel est le cas vous comprenez son alignement grâce à des détails subtils que vous seul pouvez voir. Cela est sans effet pour analyser les gens et les créatures. (Base 4, +1 Partie, +2 Odorat)

Révélation magique, In[Cr]Vi[He]15, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous faites sortir du sol une statue, taillée dans un bloc de bois et qui disparaît au bout de quelques secondes, mais qui prend entretemps l'allure d'un démon, d'une fée ailée, d'une femme priant à genoux ou d'un dragon, selon la nature de l'aura mystique alentour. (Base 4, +1 Toucher, +1 complément Creo et +1 Herbam pour détecter l'aura)

Bouclier de Myanar, InVi20, *Toucher, Soleil, Individu* : Touchez une personne pour lui permettre de ressentir l'influence de la magie féérique jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil ; si elle se retrouve sous les effets d'un effet surnaturel féérique actif quel qu'il soit, elle entend distinctement le bruit sourd d'une épée frappant un bouclier. Les effets continus tels que les influences

d'auras peuvent être ignorés mais les nouveaux effets seront repérés. Ce sort permet de savoir si la Parma magica d'un Mage a été pénétrée par une forme de magie féérique, mais pas par des effets magiques, infernaux ou divins. Il n'offre aucune autre information. (Base 5, +1 Toucher, +2 Soleil ; basé sur Amertume de la trahison, dans Vraies lignées, p.88)

Engourdissement du Don, InVi20, *Personnel, Concentration, Toucher* : Si vos mains touchent un personnage qui a Le Don, vos doigts sont soudain engourdis. (Base 10, +1 Toucher, +1 Concentration ; Apprentices, p.33, Hedge Magic p.6)

Serpents qui sifflent sur nos têtes, InVi20, *Voix, Diamètre, Individu* : Désignez une personne à portée de voix pour lui permettre de ressentir l'influence de la magie infernale pendant deux minutes ; si elle se retrouve sous les effets d'un effet surnaturel diabolique actif quel qu'il soit, elle entend distinctement des sifflements de serpents autour de sa tête. Les effets continus tels que les influences d'auras peuvent être ignorés mais les nouveaux effets seront repérés. Ce sort permet de savoir si la Parma magica d'un Mage a été pénétrée par une forme de magie infernale, mais pas par des effets magiques, féériques ou divins. Il n'offre aucune autre information. La magie infernale étant particulièrement retorse et trompeuse, elle peut parfois échapper à ce sort, c'est pourquoi la plupart des Mages pensent qu'il ne marche pas. (Base 5, +2 Voix, +1

Diamètre ; basé sur Amertume de la trahison, dans Vraies lignées, p.88)

Entendre la musique du vis,

InVi20, *Toucher, Lune, Ouïe* : Vous enchantez les oreilles d'une personne que vous touchez. Désormais, jusqu'à la fin de la lunaison, le vis brut fait un son distinctif à ses oreilles. Pour les Mages, ce son est une musique ou un bruit en rapport avec leur sceau. Ce sort a été inventé pour être lancé sur des servants, et les envoyer battre la campagne au hasard, puis rapporter à leur maître s'ils ont entendu quelque chose. (Base 1, +1 Toucher, +3 Lune, +3 Ouïe ; ce sort a été inventé par pyrrhicPachyderm)

Pillage du sanctum, InVi20, *Toucher, Concentration, Pièce* : Vous pouvez dire s'il y a du Vis brut dans cette pièce, et si oui, en quelle quantité. Tant que vous vous concentrez, le Vis (ou les objets en contenant) vous semble scintiller. Ce sort au nom si tapageur a été inventé par Stilichthon de Tytalus, qui s'en est vanté ouvertement et a distribué plusieurs copies de ses notes dans tout le Tribunal de Normandie. (Base 4, +1 Toucher, +1 Concentration, +2 Pièce)

Odeur des djinns, InVi25, *Personnel, Momentané, Odorat* : Vous détectez si une créature capable d'exaucer des souhaits se trouve à moins de 15 pas ; ce sort détecte les créatures avec un pouvoir de souhait ou de bénédiction, mais aussi des créatures aux effets plus subtils ; si plusieurs créatures, aux pouvoirs distincts, sont présents, vous les distinguez par leur parfum ou par leur odeur. Les anges, démons et fées

sont éligibles à ce sort. Notez que si des créatures concernées sont proches, vous devez passer leur Résistance magique. (Base 4, +2 Odorat, +3 tous types de créatures surnaturelles)

Reconnaissance de ses pairs,

InVi25, *Personnel, Soleil, Toucher* : Vous ressentez la présence du Don chez les personnes que vous touchez, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. (Base 10, +2 Soleil, +1 Toucher)

Révélation du regio,

InVi25, *Personnel, Concentration, Vue* : Vous savez instantanément si un regio se trouve dans votre champ de vision, et quelle est sa forme approximative ; en particulier, vous devinez combien il a de niveaux. Cependant, ce pouvoir ne vous en révèle pas les entrées, ni les moyens de les franchir. Les régions infernaux peuvent parfois échapper à votre sens magique. (Base 3, +1 Concentration, +4 Vision, +1 précision)

Conversation avec l'avocat du Diable, InVi30, *Lien mystique, Concentration, Individu* : Vous entrez immédiatement en conversation avec un démon pour lequel vous avez une connexion arcanique. Les spectateurs ne comprennent pas la langue employée, qui est un idiome des Enfers. (Base 5, +4 Lien mystique, +1 Concentration)

Analyse du butin hermétique,

InVi35, *Vue, Concentration, Groupe* : Vous savez instantanément si du Vis brut se trouve dans votre champ de vision, dans quelle quantité, et associé à quels Arts hermétiques, tant que vous

vous concentrez. (Base 4, +3 Vue, +1 Concentration, +2 Groupe, +1 complément discerne les Arts)

Bouquet de roses des fées,

InVi35, *Toucher, Lune, Odorat* : Vous permettez à une cible que vous touchez de sentir des odeurs particulières lorsqu'elle croise des personnes affectées par un pouvoir actif féérique, ou dotées d'une Puissance féérique. Jusqu'à la prochaine pleine lune, votre cible ressent un parfum capiteux de roses rouges en présence de créatures ou de personnes sous un charme. La fragrance est d'autant plus forte que la magnitude d'effet est élevée. (Base 5, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Odorat)

Marque de reconnaissance des agents de mes Sodales,

InVi35, *Personnel, Concentration, Ouïe* : Vous vous concentrez pour sonder toutes les personnes qui passent à portée de voix ; vous êtes immédiatement alerté par un signal sonore précis qui dépend de votre sceau, si l'une d'entre elles est sous l'effet d'un pouvoir actif ou passif magique, et vous savez le cas échéant s'il s'agit de magie hermétique. (Base 10, +1 Concentration, +3 Ouïe, +1 détecte l'hermétisme)

Encens divin des anges,

InVi35, *Toucher, Lune, Odorat* : Vous permettez à une cible que vous touchez de sentir des odeurs particulières lorsqu'elle croise des personnes affectées par un pouvoir actif divin, ou dotées d'une Puissance divine. Ce sort ne détecte cependant pas la Foi exaltée. Jusqu'à la prochaine pleine lune, votre cible ressent un parfum

d'encens en présence d'anges ou de personnes sous un effet divin. Le parfum est d'autant plus fort que la magnitude d'effet est élevée. (Base 5, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Odorat)

Epice poivrée des griffons,

InVi35, *Toucher, Lune, Odorat* : Vous permettez à une cible que vous touchez de sentir des odeurs particulières lorsqu'elle croise des personnes affectées par un pouvoir actif magique, ou dotées d'une Puissance magique. Ce sort ne détecte cependant pas Le Don. Jusqu'à la prochaine pleine lune, votre cible ressent un parfum de menthe poivrée en présence de créatures magiques, ou de personnes sous un effet magique. L'odeur épicée est d'autant plus forte que la magnitude d'effet est élevée. (Base 5, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Odorat)

Puanteur sulfureuse des démons,

InVi35, *Toucher, Lune, Odorat* : Vous permettez à une cible que vous touchez de sentir des odeurs particulières lorsqu'elle croise des personnes affectées par un pouvoir actif infernal, ou dotées d'une Puissance infernale. Jusqu'à la prochaine pleine lune, votre cible ressent des vapeurs de soufre horribles en présence de phénomènes diaboliques ou de personnes sous l'effet d'un pouvoir infernal. La puanteur est d'autant plus forte que la magnitude d'effet est élevée. Ce sort est cependant incapable de détecter les démons eux-mêmes. (Base 5, +1 Toucher, +3 Lune, +2 Odorat)

Porte des autres mondes,

In[Cr]Vi[Te]40, *Personnel, Concentration, Vue* : Vous détectez l'entrée d'un regio à portée de voix, et vous lui donnez la forme d'une arche de pierre, ce qui en facilite la traversée pour vos compagnons vulgaires ; les roches peuvent avoir des marques rappelant votre sceau ou des signes particuliers de votre magie. L'arche dure jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, et n'est pas forcément visible depuis l'intérieur du regio, surtout si c'est une voie à sens unique, et vous pourriez donc avoir besoin d'y lancer à nouveau ce sort pour indiquer la sortie. (Base 3, +1 Concentration, +4 Vision, +1 complément Creo, +1 complément Terram, +1 solidité de l'arche, +1 durée de l'arche)

Audition des charmes profanes,

InVi40, *Personnel, Concentration, Ouïe* : Vous vous concentrez pour sonder toutes les personnes qui passent à portée de voix ; vous êtes immédiatement alerté par un signal sonore similaire à un son de trompette, de verre cassé ou un hurlement de douleur, si l'une d'entre elles est respectivement sous l'effet d'un pouvoir actif ou passif magique, féérique ou infernal. (Base 10, +1 Concentration, +3 Ouïe, +2 détecte 2 autres dimensions)

Reconnaissance des créatures

profanes, InVi45, *Personnel, Concentration, Ouïe* : Vous vous concentrez pour sonder toutes les personnes qui passent devant vos yeux ; vous voyez une aura lumineuse distincte si l'une d'entre elles est sous l'effet d'un pouvoir magique, féérique

ou infernal. L'aura est multicolore autour d'un objet magique, change constamment de couleur pour la Féérie, ou noir d'encre pour un pouvoir infernal. (Base 10, +1 Concentration, +4 Vue, +2 détecte 2 autres dimensions)

Démasquer les enchantements

profanes, InVi45, *Personnel, Concentration, Ouïe* : Vous vous concentrez pour sonder tous les objets qui passent devant vos yeux ; vous voyez un halo lumineuse irradier des objets imprégnés d'un pouvoir magique, féérique ou infernal. L'aura est multicolore pour un objet magique, change constamment de couleur pour la Féérie, ou noir d'encre pour un artefact infernal. (Base 10, +1 Concentration, +4 Vue, +2 détecte 2 autres dimensions)

Entouré d'encens, de roses et de soufre, InVi50, *Toucher, Soleil,*

Odorat : Vous vous concentrez pour permettre à une cible que vous touchez de sentir des odeurs particulières lorsqu'elle croise des personnes enchantées. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, elle ressent un parfum d'encens en présence de personnes sous un effet divin, des roses en côtoyant des créatures féériques, du poivre quand elle est proche de créatures magiques, et une odeur répugnante de soufre à proximité des personnes teintées par les énergies démoniaques. La sensation est d'autant plus forte que la magnitude d'effet est élevée. (Base 10, +1 Toucher, +2 Soleil, +2 Odorat, +3 détecte 3 autres dimensions)

Nixe timide,

In[Cr]Vi[He]50, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous faites apparaître devant vous une sculpture en bois d'environ 1 mètre de haut, représentant une femme nue farouche et timide, partiellement cachée derrière une souche. Outre ses qualités esthétiques, elle est surtout utile parce qu'elle vous permet de savoir, à tout moment, si quelqu'un utilise une capacité magique de magnitude 3 ou moins, à moins de 10 pas d'elle, en vous transmettant une odeur propre à son essence - par exemple une sculpture en bois de rosier remplira vos narines d'un parfum de rose. La statue disparaît à la prochaine aube ou crépuscule. (Base 4, +4 Lien mystique, +2 Soleil, +2 Odorat, +1 complément Creo, +1 complément Herbam)

Sensibilité aux effets surnaturels,

InVi50, *Personnel, Soleil, Toucher* : Vous vous concentrez pour sonder toutes les personnes et objets que vous touchez ; vous êtes immédiatement alerté par une intuition certaine si l'un de vos proches est sous l'effet d'un pouvoir actif magique, féérique, divin ou infernal, ou si vous touchez un objet enchanté par l'une de ces dimensions. Jusqu'au prochain coucher du soleil, vous ressentez de la douceur pour un objet divin, une brûlure pour un artefact démoniaque, un chatouillis pour un objet féérique et des picotements pour un objet magique. La sensation est d'autant plus forte que la magnitude de l'effet détecté est élevée, et vous connaissez donc instinctivement cette magnitude si vous réussissez un jet de Per + Finesse vs. 9+. (Base 10, +2 Soleil, +1

Toucher, +1 précise magnitude, +1 affecte les objets, +3 détecte 3 autres dimensions)

MUTO VIM

Allonge du magicien,

MuViVariable, *Voix, Momentané, Individu* : La portée du sort ciblé augmente d'une catégorie. Vous ne pouvez utiliser ce sort plus d'une fois par sort hermétique, et ce dernier doit être inférieur d'au moins une magnitude au niveau de cette variante d'Allonge du magicien. Ce sort est appris pour être utilisé à chaque lancer avec une Forme hermétique au choix, utilisée comme complément au lancer. (Base variable, +1 Toucher ; ArM5 p.237)

Boost du sorcier groupé,

MuViVariable, *Toucher, Momentané, Groupe* : Lancez ce sort en même temps que vous lancez un autre sort, de niveau inférieur d'au moins 10 niveaux, avec l'option de maîtrise "lancement multiple". Chacun des sorts multiples lancés a un effet de base augmenté d'une magnitude ou de 5 niveaux. Référez-vous au guide des effets de base pour vérifier la conséquence de cette augmentation. (Base variable, +1 Toucher, +2 Groupe ; Magi of Hermes p.113)

Expansion du sorcier,

MuViVariable, *Voix, Momentané, Individu* : Désignez un autre sort lancé simultanément à portée de voix, et d'au moins 1 magnitude de moins que cette Expansion du sorcier ; dont vous augmentez d'un cran la catégorie de Cible. Ce sort est appris pour être

utilisé à chaque lancer avec une Forme hermétique au choix, utilisée comme complément au lancer. On ne peut pas cumuler deux fois les effets d'Expansion du sorcier (Forme), mais il peut se cumuler avec Allonge du magicien, si au moins l'un des deux sorts MuVi a une magnitude supérieure de 2 au sort affecté. (Base variable, +2 Voix ; Magi of Hermes p.113)

Remaniement des motifs de magie, MuViVariable, *Personnel, Concentration, Individu* : Vous modifiez subtilement les effets magiques superficiels ou cosmétiques d'un sort ou d'un pouvoir qui vous affecte, tant que vous vous concentrez. Vous devez passer la pénétration du sort visé. Vous ne pouvez cibler que des sorts ou pouvoirs magiques de magnitude inférieure ou égale à Remaniement des motifs de magie. (Base variable, +1 Toucher)

Vernis de respectabilité, MuVi20, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous modifiez un sort que vous vous apprêtez à lancer, de niveau 40 ou inférieur, de sorte qu'il ait vaguement l'air associé au Dominion : des cloches sonnent, des chants d'anges résonnent, une odeur de rose embaume l'air... Les effets du sort, eux, restent inchangés. (Base 15, +1 Toucher)

Comme un charme, MuVi25, *Voix, Momentané, Individu* : Vous modifiez subtilement les effets magiques d'un sort ou d'un pouvoir qui vous affecte. Vous ne pouvez cibler que des sorts ou pouvoirs magiques (pas féérique, divin

ni infernal) de magnitude 25 maximum. (Base 25)

Biais ensorcelé, MuVi25, *Voix, Momentané, Individu* : Vous changez la cible d'un sort qui est lancé, désignant une autre cible éligible à portée de voix. Vous devez lancer ce sort en incantation rapide, et passer la pénétration du sort visé. Vous ne pouvez cibler que des sorts ou pouvoirs féériques ou magiques de magnitude 10 maximum. (Base 10, +2 Voix, +1 affecte les effets féériques)

Mise en bouteille, MuVi[Te]25, *Voix, Diamètre, Individu* : Vous enfermez dans une bouteille un petit démon à portée de voix de Puissance magique inférieure ou égale à 10. Si l'objet est ensuite brisé, cela lui cause une blessure incapacitante. (Base 15, +2 Voix, +1 Diamètre)

Détournement magique, MuVi30, *Voix, Momentané, Individu* : Vous changez la cible d'un sort qui vient d'être lancé, désignant une autre cible à portée de voix. Vous devez lancer ce sort en incantation rapide, et passer la pénétration du sort visé. Vous ne pouvez cibler que des sorts de magnitude 25 maximum. (Base 20, +2 Voix)

Fourreau de silence, MuVi35, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous modifiez un sort que vous vous apprêtez à lancer, de niveau 25 ou inférieur, de sorte que vous n'ayez pas besoin de prononcer des incantations pour le manifester ; vous n'avez pas de malus si vous le lancez immobile. Fourreau de silence est lui-même un sort silencieux ; toutefois, si

vous choisissez de vociférer, vous aurez quand même les bonus habituels. (Base 20, +1 Toucher, +2 silencieux)

Vindicta de Phébus,

MuVi[Ig]40, *Toucher, Momentané, Individu* : Modifie un sort pour que ses effets prennent la forme de flammes incandescentes, tout en gardant ses autres effets par ailleurs. Les objets invoqués sont constitués de feu et peuvent embraser les choses alentour, les sons brûlent ceux qui les entendent, et les autres sorts à effets invisibles ou psychiques provoquent des brûlures internes à tous ceux qu'ils affectent. Ce sort doit être lancé avec un autre qui en est la cible, en faisant un test de Int + Concentration vs. 9+, et le sort ciblé doit être de niveau inférieur ou égal à 20. (Base 10, +1 Toucher)

Coup de semonce, MuVi45, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous changez complètement les effets d'un sort de niveau 25 ou inférieur, que vous lancez immédiatement après, de sorte que ses effets soient inoffensifs. Aucun dégât, aucune privation d'air ni aucun danger d'aucune autre sorte ne s'applique aux personnes impliquées. (Base 40, +1 Toucher)

Barrage, MuVi50, *Toucher, Concentration, Individu* : Tant que vous maintenez ce sort, vous vous apprêtez à lancer un autre sort de niveau 25 ou moins, de sorte que sa cible passe d'Individu à Groupe. Seul votre prochain sort bénéficie de l'augmentation de cible, et vous devez rester concentré pour déclencher cet effet. (Base 40, +1 Toucher, +1 Concentration)

PERDO VIM

Brèche du tyran hermétique,

PeViVariable, *Voix, Momentané, Individu* : La cible subit désormais un malus à tous ses totaux de Lancement, égal à la moitié des niveaux de ce sort. Vous devez pénétrer la Résistance magique de votre cible pour l'affecter avec ce sort, et d'autres effets similaires ne se cumulent pas (appliquez le plus pénalisant). Certains prétendent que ce sort a été inventé pour briser Tremere, d'où son nom. Le fait n'est pas avéré. (Base, Variable, +2 Voix)

Dénuelement de la fée dépouillée,

PeViVariable, *Voix, Momentané, Individu* : La créature féérique ciblée perd [niveau] points de Puissance magique, si elle ne résiste pas à ce sort. (Base 5, +2 Voix)

Bannissement des démons,

PeViVariable, *Voix, Momentané, Individu* : La créature infernale ciblée perd [niveau] points de Puissance magique, si elle ne résiste pas à ce sort. (Base 10, +2 Voix ; ArM5 p.239)

Destructeur de magie,

PeViVariable, *Voix, Momentané, Individu* : La créature magique ciblée perd [niveau] points de Puissance magique, si elle ne résiste pas à ce sort. (Base 10, +2 Voix)

Prendre des gants, PeVi5, *Personnel, Momentané, Individu* : Vous détruisez d'un cran les connexions arcaniques de votre corps avec vous même ; si vous lancez plusieurs fois ce sort, vous pouvez vous déplacer pendant quelques heures sans vous inquiéter de

laisser des cheveux ou des traces ; même votre sang n'est plus relié à vous, si vous vous blessez et teignez le sol. Toutefois, ce sort ne nettoie pas les connexions entre vous et vos possessions matérielles, donc n'oubliez pas un accessoire ! Le sang, les cheveux et tout votre corps retrouve rapidement un lien avec vous à mesure que vous mangez, buvez et agissez. Les Mages assez paranoïaques pour utiliser trop souvent ce sort finissent par avoir un sentiment de dissociation, voire de "corps fantôme". (Base 5)

Rétribution des anges déchus, PeVi10, *Voix, Momentané, Individu* : Vous arrachez 10 points de Puissance infernale à un démon à portée de voix. (Base général, +2 Voix)

Dilution, PeVi15, *Toucher, Momentané, Groupe* : Baissez de 2 crans la durée de l'une des connexions arcaniques d'un objet que vous touchez. Vous devez savoir quel lien vous détruisez. Vous pouvez répéter ce sort sur la même cible, jusqu'à ce qu'elle ne soit plus liée à rien. (Base 10, +1 Toucher)

Épée de Salomon, PeVi20, *Voix, Momentané, Individu* : Vous propulsez un glaive enchanté qui se plante dans un démon à portée de voix, ce qui lui arrache 20 Points de Puissance infernale. Ce sort est efficace contre toutes les créatures infernales. Selon la tradition juive, le roi Salomon était passé maître dans l'art de contrôler et combattre les démons et les djinns. (Base général, +2 Voix)

Dissimulation de la magie, PeVi25, *Personnel, Soleil, Individu* : Vous avez l'air de n'avoir aucune propriété ou faculté surnaturelle, pour tous les sorts et pouvoirs dont le niveau d'effet est inférieur ou égal à 30, et ce jusqu'au prochain coucher ou lever de soleil. (Base 15, +2 Soleil)

Fléau de Michael, PeVi25, *Vue, Momentané, Individu* : Vous prononcez des paroles saintes qui flétrissent jusqu'à dix démons dans votre champ de vision, ce qui leur arrache à chacun jusqu'à 10 points de Puissance infernale. L'archange Michael est réputé combattre les anges déchus. (Base général, +3 Vue, +2 Groupe)

Dépouiller la fée de ses atours, PeVi30, *Rituel, Lien mystique, Momentané, Individu* : Vous détruisez un effet féérique affectant une cible avec laquelle vous avez une connexion arcanique ; à condition que cet effet relève de la forme Imaginem, et qu'il ait un niveau inférieur ou égal au double de (10 + le résultat d'un dé de tension), sans risque de désastre au lancer. (Base 10, +4 Lien mystique)

Voile pudique du magicien, PeVi30, *Toucher, Concentration, Individu* : Tout sort Intellego de niveau inférieur ou égal à 40 échoue à détecter la magie d'un objet de votre choix, parmi ceux que vous touchez, et ce tant que vous maintenez ce sort. (Base 20, +1 Toucher, +1 Concentration)

Bûcher d'Ezechiel, PeVi[Ig]35, *Vue, Momentané, Individu* : Vous faites s'élever du sol une flamme ardente qui entoure un démon dans votre champ de

vision. Vous devez faire un jet de Visée pour toucher votre cible. S'il s'agit bien d'un démon, il perd 25 Points de Puissance infernale. Dans tous les cas, si vous parvenez à toucher votre cible, elle s'embrase aussitôt et subit +5 dégâts, les flammes continuant de la dévorer tant qu'elle ne les éteint pas. (Base général, +3 Vue, +1 complément Ignem)

Clarté spirituelle, PeVi40, Rituel, *Lien mystique*, *Momentané*, *Individu* : Vous détruisez un effet magique affectant l'esprit d'une cible avec laquelle vous avez une connexion arcanique ; à condition que cet enchantement relève de la forme Mentem, et qu'il ait un niveau inférieur ou égal au double de (20 + le résultat d'un dé de tension), sans risque de désastre au lancer. (Base 20, +4 Lien mystique)

Coupure d'harmonie, PeVi45, *Vue*, *Soleil*, *Individu* : Vous détruisez la capacité d'une créature magique à percevoir la magie autour d'elle, ce qui la rend incapable de détecter les auras ou les phénomènes et créatures magiques. Désormais, et jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, elle réduit de -6 tous ses jets pour s'opposer à des attaques ou pour lancer des effets magiques. Elle ne régénère plus ses points de Puissance magique dépensés, puisqu'elle ne ressent aucune énergie disponible autour d'elle. Notez que ce sort n'a aucune incidence sur sa Résistance Magique. (Base 20, +3 Vue, +2 Soleil ; basé sur le guide PeCo 20 "détruit un sens majeur d'une cible")

Ablution, PeVi50, Rituel, *Lien mystique*, *Momentané*, *Individu* : Vous détruisez un effet infernal affectant le corps d'une cible avec laquelle vous avez une connexion arcanique ; à condition que cet effet relève de la forme Corpus, et qu'il ait un niveau inférieur ou égal au double de (30 + le résultat d'un dé de tension), sans risque de désastre au lancer. (Base 30, +4 Lien mystique)

REGO VIM

Appel du servant infernal, ReViVariable, Rituel, *Lien mystique*, *Momentané*, *Individu* : Vous invoquez un démon de Puissance magique inférieure ou égale à ce sort. Vous devez avoir une connexion arcanique avec ce démon pour le convoquer. En dépit du nom de ce sort, rien ne garantit la soumission du démon choisi. (Base variable, +4 connexion arcanique)

Arrêt de la magie agressive, ReViVariable, *Toucher*, *Momentané*, *Individu* : Vous suspendez les effets d'un sort qui vous atteint, tant que vous vous Concentrez et tant que son niveau est inférieur ou égal à celui-ci. (Base Variable, +1 Toucher, +1 Concentration)

Bannissement des attaques ensorcelées, ReViVariable, *Toucher*, *Momentané*, *Individu* : Vous annulez et dissipez les effets d'un sort qui vous atteint, tant que son niveau est inférieur ou égal à celui-ci. (Base Variable, +1 Toucher, +1 Concentration)

Bouclier entropique,

ReViVariable, *Toucher, Anneau,*
Cercle : Vous êtes protégé contre les créatures magiques de Puissance magique inférieure ou égale à ce sort. (Base Variable)

Exorcisme du démon,

ReViVariable, *Toucher, Anneau,*
Cercle : Vous êtes protégé contre les créatures infernales de Puissance magique inférieure ou égale à ce sort. (Base Variable)

Rejet des agents divins,

ReViVariable, *Toucher, Anneau,*
Cercle : Vous êtes protégé contre les créatures divines de Puissance magique inférieure ou égale à ce sort. (Base Variable)

Refus du jeu féérique,

ReViVariable, *Toucher, Anneau,*
Cercle : Vous êtes protégé contre les créatures féériques de Puissance magique inférieure ou égale à ce sort. (Base Variable)

Sort patient, ReViVariable, *Toucher, Concentration, Individu* : Quand vous lancez ce sort, vous devez le faire en lançant un autre sort simultanément (en faisant comme d'habitude un jet d'Int + Concentration vs. 9+), de niveau inférieur ou égal à Sort patient. Le second sort est retardé, jusqu'à ce que vous relâchiez votre concentration. Le sort retenu peut être délivré pour interrompre l'action d'un autre personnage, en utilisant normalement les règles de lancement rapide (faites alors un jet de Viv + Finesse). Il est possible de lancer un autre sort tout en maintenant votre concentration sur un Sort patient, il suffit pour cela de

réussir un jet d'Int + Concentration vs 9+ ; le seuil de difficulté est plus bas que d'ordinaire, car ce sort a été conçu avec cet objectif en tête. (Base, ; Magi of Hermes p.113)

Déplacement commode,

ReVi15, *Toucher, Momentané,*
Individu : Déplace du vis d'un objet dans un autre, sans avoir besoin de matériel ou d'un laboratoire. (Base 10, +1 Toucher)

Dédain pour les dragonnets,

ReVi15, *Contact Visuel, Diamètre,*
Individu : Protège une personne dont vous croisez le regard, contre les créatures magiques. Aucune créature associée à la Dimension magique, et de Puissance Magique inférieure ou égale à 5, ne peut attaquer ou utiliser ses pouvoirs contre votre cible, pendant deux minutes. (Base 5, +1 Contact Visuel, +1 Diamètre)

Vol du Vis, ReVi15, *Toucher, Momentané, Individu* : Vous déplacez 1 pion de Vis contenus dans un objet (ou une créature associée à la forme Vim) que vous touchez, pour le mettre dans votre propre corps. Si la cible est un être surnaturel, elle perd 5PM par pion de Vis arraché. (Base 10, +1 Toucher)

Aguichage de l'incube,

ReVi20, *Toucher, Momentané,*
Individu : Vous invoquez un incubé démoniaque de puissance infernale 10, mais il n'est pas forcément à votre service, même s'il apprécie sûrement cette occasion de répandre le Mal ; il possède des pouvoirs de contrôle des corps humains et des esprits. Vous devez avoir une connexion arcanique

avec cet esprit et passer sa résistance magique. (Base 15, +1 Toucher)

Appel du bouc diabolique,

ReVi20, *Toucher, Momentané,*

Individu : Vous invoquez un diabolotin démoniaque de puissance infernale 20, mais il n'est pas forcément à votre service, même s'il apprécie sûrement cette occasion de répandre le Mal. Il est capable d'inspirer des sentiments bestiaux aux animaux comme aux humains. (Base 15, +1 Toucher)

Invocation du diabolotin,

ReVi20, *Toucher, Momentané,*

Individu : Vous invoquez un diabolotin démoniaque de puissance infernale 0, mais il n'est pas forcément à votre service, même s'il apprécie sûrement cette occasion de répandre le Mal. Il possède un pouvoir mineur Ignem. Vous devez avoir une connexion arcanique avec cet esprit et passer sa résistance magique. (Base 15, +1 Toucher)

Coup de pousse de la chance,

Re[In]Vi25, *Toucher, Momentané,*

Individu : Vous contrôlez l'essence même de la chance, démêlez les fils du destin et entrevoyez brièvement les possibilités futures. Ce sort permet à votre cible de relancer, si elle le souhaite, le prochain dé qu'elle doit jeter dans les instants qui suivent. Si votre cible ne jette pas de dé pendant son prochain round, les effets de ce sort se dissipent. Si le prochain lancer de dé de la cible est effectué avec un dé de tension qui obtient un désastre, elle ne peut pas le relancer ; si c'est un dé normal, la relance est faite avec un dé de tension. Ce sort afflige sa cible

d'1 point de distorsion automatique, que ses effets soient utilisés ou non (à moins que le sort soit spécialement conçu pour la personne choisie). (Effet de base non-hermétique estimé à la louche à puissance 20, +1 Toucher, complément Intellego requis pour percevoir la chance, donc gratuit)

Elucidation des agents de Belzebuth,

ReVi25, *Voix, Momentané, Groupe :*

Vous obligez tous les démons à portée de voix, de Puissance magique inférieure ou égale à 25, à se rendre tangible et visibles, via leur sort de coagulation. Notez que vous devez néanmoins passer leur Résistance magique. (Base 5, +2 Voix, +2 Groupe ; cf. Realm of Power : Magic, p.110)

Sifflet du cerbère, ReVi25, Voix,

Momentané, Individu : Vous invoquez un chien démoniaque de puissance infernale 5, mais il n'est pas forcément à votre service, même s'il apprécie sûrement cette occasion de répandre le Mal. Il possède des pouvoirs de détection. Vous devez avoir une connexion arcanique avec cet esprit et passer sa résistance magique. (Base 15, +2 Voix)

Présentation des dames d'atour de Morgane,

ReVi25, *Voix, Momentané, Groupe :*

Vous obligez toutes les créatures féériques à portée de voix, de Puissance magique inférieure ou égale à 25, à se rendre tangible et visibles, si elles en sont capables. Notez que vous devez néanmoins passer leur Résistance magique. (Base 5, +2 Voix, +2 Groupe ; cf. Realm of Power : Magic, p.110)

Déchirure du voile des esprits,

ReVi25, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous obligez tous les esprits éthérés de la Dimension magique à portée de voix, de Puissance magique inférieure ou égale à 25, à se rendre tangible et visibles, s'ils ont un moyen de ce faire. Notez que vous devez néanmoins passer leur Résistance magique. (Base 5, +2 Voix, +2 Groupe ; cf. Realm of Power : Magic, p.110)

Révélation des messagers

paradisiques, ReVi25, *Voix, Momentané, Groupe* : Vous obligez toutes les créatures divines à portée de voix, de Puissance magique inférieure ou égale à 25, à se rendre tangible et visibles. Notez que les anges peuvent en général obéir à cet ordre et se révéler aux Hommes, car cela fait partie du plan divin ; mais vous devez néanmoins passer leur Résistance magique. (Base 5, +2 Voix, +2 Groupe ; cf. Realm of Power : Magic, p.110)

Suspension de la sorcellerie,

ReVi25, *Voix, Concentration, Individu* : Vous annulez les effets d'un sort que vous avez lancé et qui s'appliquent à portée de votre voix, et ce tant que vous vous concentrez. Le sort annulé doit avoir un niveau inférieur ou égal à 20. (Base 10, +2 Voix, +1 Concentration)

Substitution du Vis,

ReVi25, *Toucher, Momentané, Groupe* : Vous déplacez jusqu'à 10 pions de Vis contenus dans un objet que vous touchez, pour le mettre dans un autre objet que vous touchez aussi. (Base 10, +1 Toucher, +2 Groupe)

Siphon de magie, ReVi30, Voix,

Momentané, Individu : Arrachez autant de pions de vis que votre total de Int + Finesse + Connaissance de la magie, d'une créature magique vivante à portée de voix ; vous les insérez dans une autre créature à portée. La créature amputée perd 5 fois ce montant en Puissance magique, mais celle qui reçoit les pions n'en regagne que si sa Forme correspond aux pions transférés. Ce sort peut affecter des créatures de Taille +2 au mieux. Vous devez passer la Résistance magique des deux créatures, même si elles sont consentantes. (Base 10, +2 Voix, +2 Taille)

Lever le voile de la destinée,

ReVi35, *Toucher, Soleil, Individu* : Vous provoquez l'apparition d'une Fata, une déesse mineure de la mythologie romaine, associée au destin des hommes. Elle est invisible, mais les personnages dotés de clairvoyance distinguent une créature féminine couverte de voiles, aux yeux bandés, silencieuse et translucide. Elle est associée à la Dimension magique, et a une Puissance magique de 2D10. Si ce sort arrive à pénétrer sa Résistance magique, vous pouvez la lier au destin d'une personne à portée de main, jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil. Tous ses jets sont effectués avec des dés de tension, jusqu'à ce qu'elle obtienne un 1 ou un 0. (Base 15, +1 Toucher, +2 Soleil, +1 effet supplémentaire de lien)

Otage de feu et de soufre,

ReVi35, *Lien mystique, Soleil, Individu* : Vous invoquez un démon de Puissance magique inférieure ou égale

à 25. Vous devez avoir une connexion arcanique avec ce démon pour le convoquer. Jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, il ne peut se déplacer que sur votre ordre et selon vos désirs. Vous pouvez lui faire entreprendre des activités précises via un jet de Finesse + Intelligence, mais vous ne pouvez pas le forcer à devenir tangible. (Base 5, +4 Lien mystique, +2 Soleil)

Distillation de vin féérique,
Re[In]Vi[Co]40, *Vue, Momentané, Groupe* : Vous arrachez tout le Vis contenu dans une créature humanoïde féérique à portée de voix, pour le mettre dans un objet que vous touchez. Si la créature a encore des points de Puissance magique, elle les perd tous et disparaît. Ce sort est parfois employé par les Mages qui interprètent avec beaucoup de latitude le commandement "tu ne molesteras pas les fées." (Base 10, +2 Voix, +2 Groupe, +1 Taille pour enlever jusqu'à 100 pions, +1 complexité, complément Intellego nécessaire pour détecter le Vis dans le corps de la cible, compléments de Forme requis)

Je suis ton maître, à présent,
ReVi40, *Voix, Jusqu'à, Individu* : Piégez un djinn, ou une autre créature associée au Vim, dans l'objet de votre choix à portée de main. Elle ne sera libérée que lorsqu'elle aura fait de son mieux pour exaucer 3 de vos vœux. Ce sort requiert d'être formé à la magie féérique et ne marche que sur les créatures féériques et magiques dont vous passez la Résistance magique. Les Mages Merinita jurent qu'aucun équivalent pour piéger les anges ou les

démons n'existe. (Base 5, +2 Voix, +4 Jusqu'à, +1 créatures féériques aussi)

Dépossession brutale de l'énergie vitale, Re[In]Vi[An]45, *Vue, Momentané, Groupe* : Vous arrachez tout le Vis contenu dans une bête magique en vue, pour le mettre dans un objet que vous touchez. Si la créature a encore des points de Puissance magique, elle les perd tous et disparaît. Ce sort est parfois employé par les Quaesitores pour punir les Mages condamnés, en recyclant sommairement leurs familiers magiques. Il est sans effet sur les bêtes féériques, infernales ou divines. (Base 10, +3 Vue, +2 Groupe, +1 Taille pour enlever jusqu'à 100 pions, +1 complexité, complément Intellego nécessaire pour détecter le Vis dans le corps de la cible, compléments de Forme requis)

Ali-Baba et les quarante valeurs,
ReVi50, *Lien mystique, Momentané, Structure* : Déplace tous les pions de vis présents dans l'endroit où vous vous tenez, les transportant instantanément dans une structure avec laquelle vous avez une connexion arcanique. Ce sort peut dérober le vis stocké dans un bâtiment de grande taille et à la structure étendue, comme un petit château ou un réseau de tunnels ; il a été inventé par un Mage Tytalus après un voyage en Orient, et a probablement été inspiré par un conte persan encore mal connu de ses Sodales. (Base 10, +4 Lien mystique, +3 Structure, +1 Taille)

Agent du destin, ReVi50,
Rituel, *Toucher*, Anneau, Cercle :
Vous invoquez un Accomplisseur des vœux, au centre d'un cercle que vous tracez en lançant ce sort. Ce type d'esprit magique inférieur représente la volonté de voir ses désirs se réaliser, et il fera tout pour exaucer vos souhaits, au moyen de ses pouvoirs magiques. Il est associé à la Forme Vim, car il représente l'envie de modifier le monde par le pouvoir brute de la parole, et donc par magie. Il possède de nombreux pouvoirs pour générer des richesses, modifier les corps humains selon les préférences de son maître, ou même des pouvoirs capables de changer le destin, chose que la magie hermétique est incapable de faire. Un Accomplisseur des vœux est un esprit magique de puissance 25, rarement davantage. Lorsque vous l'appellez, vous devez choisir le type de pouvoirs que vous recherchez (par exemple : invoquer de l'or, rendre beau, écarter la mort...) Cet esprit n'est pas à proprement parler un génie, et il n'a aucune obligation de servir celui qui l'a convoqué ; mais il aime rendre service et exaucer les souhaits, y compris de n'importe qui. Arnoldus de Flambeau a inventé ce sort pour souhaiter que son pire ennemi, le sorcier Basarus, meure consumé dans les flammes ; ce qui a facilité sa Guerre du magicien. Arnoldus a ensuite été condamné à payer 10 pions de Vis Creo au Filius de Basarus. (Base 25, +1 Toucher, +2 Anneau, +1 Cercle +1 créatures féériques aussi)

Simulacre d'âme,
Re[Cr]Vi[ImMe]50, *Personnel*,
Jusqu'à, *Individu* : Vous créez l'illusion d'une âme identique à la vôtre, flottant à quelques mètres de vous. Cette fantasmagorie est invisible et indiscernable, et tout sort, effet surnaturel ou malédiction qui vous affecterait retombe plutôt sur cette illusion. Le simulacre disparaît dès qu'il est atteint par un fléau, ou se dissipe de lui-même au bout d'un jour. Le sort dure jusqu'au prochain coucher ou lever du soleil, s'il n'est pas dissipé avant. Ce sort ne marche que pour rediriger des sorts ou des effets magiques de niveau 30 ou moins, et il peut que protéger une âme des sorts Vim, Mentem ou Imaginem (qui sont certains des sorts les plus souvent employés contre l'esprit d'un Mage). Notez que ce sort ne protège que des effets magiques. (Base 25, +3 Jusqu'à, +2 compléments Mentem et Imaginem, complément Creo pour générer le simulacre requis, donc gratuit)

Transfert des fonds magiques,
ReVi50, *Lien mystique*, *Momentané*,
Pièce : Déplace tous les pions de vis présents dans la pièce où vous vous tenez, les transportant instantanément dans une autre pièce avec laquelle vous avez une connexion arcanique. (Base 10, +4 Lien mystique, +2 Pièce, +2 effet inverse possible)

Remerciements

Merci à Victor Poirine pour l'illustration de couverture, et à fabrice_jarek de la communauté Discord pour sa suggestion de sommaire.

Merci à ma femme pour son soutien incessant, et pour sa magicienne Diedne toujours inventive en matière de sorts spontanés !

Fond de page fourni avec l'aimable autorisation de David 'Mystery Man From Outerspace' Bercovici.

Mentions légales

Basé sur les ressources d'Ars Magica, ©1993-2024, licence de Trident, Inc. d/b/a atlas Games®, sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International license 4.0 ('CC-BY-SA 4.0').

L'Ordre d'Hermès, Tremere, Doissetep et Grimroth sont des marques déposées de Paradox Interactive AB et sont cités avec leur permission.