

Ars Magica 5^{ème} Edition : Guides de Sorts

Traduction : F. Mercey, JLF aka Paradigmatic, J. Darmont — Relecture et mise en page : J. Darmont



Paramètres généraux

Portées

- Personnel
- Toucher / Regard
- Voix
- En vue
- Lien mystique

Durées

- Momentané
- Concentration / Diamètre
- Aube-crêpuscule / Anneau
- Lune
- Année

Cibles

- Individu / Cercle
- Partie
- Groupe / Pièce
- Structure
- Zone

Tailles

- Sorts Intellego non affectés par la taille de la cible.
- Individu de base : selon la forme.
- Partie de base : selon la forme.
- Groupe de base : ensemble de dix individus.
- Pièce de base : assez grande pour cent individus.
- Structure de base : dix pièces.
- Zone de base : cent pas de diamètre.
- Augmentation de taille : x 10 par magnitude supplémentaire.

Compléments

- Complément nécessaire à l'effet : +0 magnitude.
- Amélioration de l'effet : +1 magnitude au moins.
- Effet purement cosmétique : +0 magnitude.

Animal

Individu : Animal de la taille d'un poney (+1) ou plus petit.

Creo Animal

Niveau 1 : Confère à un animal un bonus de +1 aux jets de récupération.

Niveau 2 : Confère à un animal un bonus de +3 aux jets de récupération.

Niveau 3 : Confère à un animal un bonus de +6 aux jets de récupération.

Niveau 4 : Confère à un animal un bonus de +9 aux jets de récupération.

Niveau 5 : Crée un produit d'origine animale, comme de la soie ou de la laine (un individu est alors un seul poil, une

seule peau ou un seul croc). Crée un insecte ou une bestiole similaire. Confère à un animal un bonus de +12 aux jets de récupération.

Niveau 10 : Crée le cadavre d'un animal. Crée un oiseau, un reptile, un poisson ou un amphibien. Confère à un animal un bonus de +15 aux jets de récupération.

Niveau 15 : Soigne une blessure légère. Confère à un animal un bonus de +18 aux jets de récupération. Crée un mammifère. Permet à un animal d'atteindre sa maturité complète en un jour ou une nuit. Cette croissance accélérée ne s'applique que durant la durée du sort. Il est donc nécessaire que la durée du sort soit Aube-crêpuscule et que le sort soit lancé peu après l'aube ou le crépuscule.

Niveau 20 : Soigne une blessure moyenne. Confère à un animal un bonus de +21 aux jets de récupération. Permet à un animal d'atteindre sa maturité complète en deux heures.

Niveau 25 : Arrête l'évolution d'une maladie. Soigne une blessure grave. Restaure un sens perdu. Restaure un membre perdu. Soigne une maladie et annule ses effets (à moins d'un rituel Momentané, cela revient à arrêter l'évolution de la maladie). Permet à un animal d'atteindre sa maturité complète en vingt minutes (dix Diamètres).

Niveau 30 : Soigne une blessure incapacitante. Augmente une caractéristique d'un point, au maximum jusqu'à la valeur moyenne pour un animal de cette espèce. Permet à un animal d'atteindre sa maturité complète en deux minutes (Diamètre).

Niveau 35 : Soigne toute blessure. Augmente une caractéristique d'un point, au maximum jusqu'à un point au-dessus de la valeur moyenne pour un animal de cette espèce.

Niveau 40 : Augmente une caractéristique d'un point, au maximum jusqu'à deux points au-dessus de la valeur moyenne pour un animal de cette espèce. Permet à un animal d'atteindre sa maturité complète instantanément.

Niveau 45 : Augmente une caractéristique d'un point, au maximum jusqu'à trois points au-dessus de la valeur moyenne pour un animal de cette espèce.

Niveau 50 : Crée un animal magique. Ce type de sorts a toujours un complément Vim relatif à l'essence magique de l'animal, ainsi que d'autres compléments relatifs à ses pouvoirs. Augmente une caractéristique d'un point, au maximum jusqu'à quatre points au-dessus de la valeur moyenne pour un animal de cette espèce.

Niveau 55 : Augmente une caractéristique d'un point, au maximum jusqu'à cinq points au-dessus de la valeur moyenne pour un animal de cette espèce. Une augmentation plus importante n'est pas naturelle pour un animal et nécessite donc une autre technique que Creo.

Niveau 75 : Ressuscite un animal.

Intellego Animal

Niveau 1 : Fournit une image mentale d'un animal.

Niveau 3 : Permet de percevoir l'état de conscience d'une bête. Fournit des informations générales sur son organisme.

Niveau 4 : Permet de percevoir l'instinct dominant d'un animal. Apprend un fait spécifique sur son organisme.

Niveau 5 : Apprend l'origine, l'âge et l'histoire d'un objet fabriqué à partir de produits d'origine animale.

Niveau 10 : Permet de parler avec un animal. Permet de lire les pensées superficielles d'un animal.

Niveau 15 : Dévoile les souvenirs récents d'un animal.

Niveau 20 : Permet de sonder entièrement l'esprit d'un animal.

Muto Animal

Niveau 1 : Transforme superficiellement un objet fabriqué à partir de produits d'origine animale (comme sa couleur).

Niveau 2 : Transforme profondément un objet fabriqué à partir de produits d'origine animale sans en modifier la matière (par exemple, transforme un justaucorps de cuir en selle). Transforme progressivement de la nourriture en vermine. Transforme superficiellement une bête.

Niveau 3 : Transforme un membre d'animal. Transforme profondément un objet fabriqué à partir de produits d'origine animale en un autre produit d'origine animale.

Niveau 4 : Transforme profondément une bête sans en modifier la nature (par exemple, rend un cheval plus grand et change sa couleur). Transforme un objet fabriqué à partir de produits d'origine animale de façon légèrement surnaturelle.

Niveau 5 : Transforme un animal en un autre. Transforme un animal de manière légèrement surnaturelle (par exemple, modifie sa robe pour reproduire les armoiries d'une Alliance). Transforme un objet fabriqué à partir de produits d'origine animale de façon manifestement surnaturelle.

Niveau 10 : Transforme un animal en être humain (il conserve cependant son esprit animal et n'acquiert pas d'âme ; un complément Corpus est requis). Transforme un animal en plante (nécessite un complément Herbam).

Niveau 15 : Transforme un animal de manière visiblement surnaturelle (par exemple, dote un cheval de griffes, de crocs et d'une peau écailleuse). Transforme un animal en objet inanimé (complément adéquat requis).

Niveau 25 : Transforme un animal de manière totalement surnaturelle (par exemple, dote un cheval d'ailes). Dote un animal d'une faculté « magique », comme cracher du feu (complément requis).

Muto Animal

Niveau 2 : Endommage un objet fabriqué à partir de produits d'origine animale.

Niveau 3 : Cause des dégâts superficiels à une bête (par exemple, fait tomber ses poils).

Niveau 4 : Détruit un objet fabriqué à partir de produits d'origine animale. Fait souffrir une bête, mais sans causer de réels dommages. Fait perdre un niveau de fatigue à un animal.

Niveau 5 : Blesse un animal de manière à le handicaper. Par exemple, rend un cheval boiteux, un oiseau muet ou ramollir les écailles d'un serpent. Cela diminue approximativement de moitié l'efficacité de la cible. Récupération comme pour une blessure légère. Détruit le cadavre d'un animal. Inflige une blessure légère.

Niveau 10 : Inflige une blessure moyenne.

Niveau 15 : Détruit un des sens mineurs d'une bête. Inflige une blessure grave. Rend un membre utilisable (la guérison est néanmoins possible). Fait vieillir un animal d'un douzième de sa longévité naturelle. N'affecte que les bêtes qui ont atteint leur maturité.

Niveau 20 : Inflige une blessure incapacitante. Détruit ou sectionne un membre de façon définitive. Détruit un des sens majeurs d'une bête.

Niveau 30 : Tue un animal.

Niveau 40 : Détruit une propriété d'un animal, comme son poids ou son agressivité.

Rego Animal

Général : Crée un cercle de protection contre les animaux d'un royaume donné (divin, féérique, infernal ou magique) et dont la force mystique est inférieure au niveau du sort (Toucher, Anneau, Cercle).

Niveau 1 : Manipule des objets fabriqués à partir de produits d'origine animale.

Niveau 2 : Implante une unique suggestion dans l'esprit d'un animal. Protège la cible contre les attaques d'animaux (sans force mystique).

Niveau 4 : Calme un animal.

Niveau 5 : Manipule les émotions d'un animal. Paralyse un animal.

Niveau 10 : Rend un animal complètement passif.

Niveau 15 : Permet de contrôler totalement un animal.

Aquam

Individu : Étendue d'eau de même composition et courant (mare, tronçon de cours d'eau, source) — 5 pas de largeur et 2 pas de profondeur pour de l'eau, diviser par 10 pour des liquides naturels (jus de fruit, huile d'olive : 2 pas de largeur et 1 pas de profondeur), par 100 pour les liquides fermentés (vin, bière : 1 pas de largeur et ½ pas de profondeur), par 1000 pour les liquides corrosifs (1 pied de largeur et 6 pouces de profondeur) ; une dose de poison.

Groupe : Plusieurs individus (fleuve, delta, lac).

Creo Aquam

Général : Crée une substance corrosive occasionnant +niveau dégâts. Augmenter la portée au-delà de Toucher est fortement conseillé.

Niveau 2 : Remplit un récipient d'eau (ou d'un autre liquide naturel, en utilisant les compléments appropriés).

Niveau 3 : Crée de l'eau (ou tout autre liquide naturel) qui n'est pas contenue (par exemple, répandue sur une surface).

Niveau 4 : Crée de l'eau (ou tout autre liquide naturel) sous une forme non-naturelle (par exemple, une sphère au-dessus de la tête de quelqu'un) — l'eau ainsi créée se comporte ensuite normalement. Crée une source de faible débit.

Niveau 5 : Crée un poison occasionnant une blessure légère. Crée une source de débit important.

Niveau 10 : Crée un geyser de débit important. Crée un poison occasionnant une blessure moyenne.

Niveau 15 : Crée un poison occasionnant une blessure grave.

Niveau 20 : Crée un poison occasionnant une blessure incapacitante.

Niveau 15 : Crée un poison occasionnant une blessure mortelle.

Ajustements : Facteur de difficulté par défaut des poisons créés magiquement : 3 ; +3 au facteur de difficulté : +1 magnitude.

Intellego Aquam

Niveau 1 : Rend un sens insensible aux effets de l'eau.

Niveau 2 : Fournit une image de toute eau située à portée du sort.

Niveau 3 : Fournit une image de toute eau située à portée du sort, ainsi que ses abords proches. Apprend les propriétés naturelles d'un liquide.

Niveau 4 : Apprend les propriétés naturelles d'un mélange de liquides.

Niveau 5 : Apprend les propriétés magiques d'un liquide.

Niveau 10 : Apprend les propriétés magiques d'un mélange de liquides.

Niveau 15 : Permet de parler avec une étendue d'eau naturelle.

Niveau 20 : Permet de parler avec une étendue d'eau artificielle (comme une fontaine).

Muto Aquam

Général : Transforme un liquide en un autre qui occasionne +niveau dégâts au contact.

Niveau 2 : Transforme un liquide naturel en un autre liquide naturel. Transforme un liquide en poison occasionnant une blessure légère.

Niveau 3 : Transforme un liquide en poison occasionnant une blessure moyenne. Transforme un liquide naturel en liquide légèrement surnaturel (par exemple, eau bleue ou huile de castor au goût de framboise) ou vice versa.

Niveau 4 : Transforme un liquide en solide (complément Terram) ou en gaz (complément Auram). Transforme un liquide naturel en plusieurs liquides naturels distincts (qui peuvent se mélanger normalement par la suite). Transforme un liquide en poison occasionnant une blessure grave. Transforme un liquide en un liquide complètement surnaturel (par exemple, un liquide rose éclatant causant d'étranges hallucinations) — des compléments sont souvent requis.

Niveau 5 : Transforme un liquide en un mélange quelconque de liquides, solides (complément Terram) ou gaz (complément Auram). Transforme un liquide en solide ou en gaz légèrement surnaturel. Transforme un liquide en poison occasionnant une blessure incapacitante.

Niveau 10 : Transforme un liquide en solide ou en gaz complètement surnaturel. Transforme un liquide en poison occasionnant une blessure mortelle.

Ajustements : Facteur de difficulté par défaut des poisons créés magiquement : 3 ; +3 au facteur de difficulté : +1 magnitude.

Perdo Aquam

Niveau 4 : Assèche totalement une zone humide (de la taille d'une petite maison au plus).

Niveau 5 : Réduit fortement la quantité d'un liquide sans le détruire complètement.

Niveau 10 : Détruit un liquide (des compléments peuvent être requis).

Niveau 15 : Détruit une propriété d'un liquide (comme la capacité de l'alcool à intoxiquer ou la salinité de l'eau de mer).

Niveau 20 : Détruit une petite source, de manière à ce qu'elle ne coule plus jamais.

Rego Aquam

Général : Protège des créatures de l'eau d'un royaume donné (divin, féérique, infernal ou magique) et dont la force mystique est inférieure ou égale au niveau du sort (Toucher, Anneau, Cercle).

Niveau 1 : Permet de contrôler un liquide de manière extrêmement subtile.

Niveau 3 : Transforme un liquide dans le solide ou le gaz correspondant (par exemple, l'eau en glace ou en vapeur). Cela ne requiert pas de complément.

Niveau 4 : Permet de contrôler un liquide avec force mais maîtrise, comme un courant rapide mais constant.

Niveau 5 : Protège contre l'eau naturelle. Permet de contrôler un liquide de manière violente.

Niveau 10 : Permet de contrôler un liquide de manière extrêmement violente.

Auram

Individu : Un phénomène donné : nuage, vent, éclair qui affecte une zone de 100 pas de diamètre.

Groupe : Plusieurs phénomènes liés, comme les nuages, le vent et la pluie pendant un orage.

Creo Auram

Niveau 1 : Crée un phénomène météorologique mineur : brise, brume, crachin.

Niveau 2 : Crée un phénomène météorologique normal : nuage, vent, brouillard, pluie à partir d'un nuage existant.

Niveau 3 : Crée un phénomène météorologique imposant : tonnerre assourdissant, pluie de mousson, brouillard impénétrable, vent de tempête. Crée une sorte d'air nocive : puanteur insupportable, poison léger.

Niveau 5 : Crée un phénomène météorologique très imposant : vent d'ouragan, éclair, tornade.

Ajustements : Phénomène légèrement surnaturel : +1 magnitude (par exemple, en intérieur) ; phénomène clairement surnaturel : +2 magnitudes ; phénomène totalement hors de contexte : +4 magnitudes (par exemple, éclair partant de la main du jeteur de sort).

Intellego Auram

Niveau 1 : Rend les sens insensibles aux effets de l'air (par exemple, permet d'entendre malgré le vent qui siffle).

Niveau 2 : Permet de percevoir une propriété de l'air (par exemple, de déterminer s'il peut être respiré sans danger).

Niveau 4 : Apprend toutes les propriétés naturelles de l'air. Donne une intuition concernant des faits en rapport avec l'air.

Niveau 15 : Permet de parler avec l'air.

Muto Auram

Général : Transforme l'air en gaz occasionnant +niveau dégâts.

Niveau 3 : Transforme une quantité d'air en une autre forme d'air.

Niveau 4 : Transforme une quantité d'air en un autre élément (feu, terre ou eau).

Niveau 5 : Transforme une quantité d'air en un mélange d'éléments. Transforme une quantité d'air en une substance légèrement surnaturelle.

Niveau 10 : Transforme une quantité d'air en une substance totalement surnaturelle.

Ajustements : Une seule propriété de l'air : -1 magnitude.

Perdo Auram

Niveau 1 : Rend l'air étouffant et difficile à respirer.

Niveau 4 : Détruit de l'air immobile. Détruit un phénomène météorologique mineur : brise, brume, crachin. Réduit l'intensité d'un phénomène météorologique d'un rang (par exemple, de très imposant à imposant ou de normal à mineur).

Niveau 5 : Détruit un phénomène météorologique normal : nuage, vent, brouillard, pluie tombant d'un nuage existant.

Niveau 10 : Détruit un phénomène météorologique imposant : tonnerre assourdissant, pluie de mousson, brouillard impénétrable, vent de tempête. Détruit une sorte d'air nocive : puanteur insupportable, poison léger, etc.

Niveau 15 : Détruit un phénomène météorologique très imposant : vent d'ouragan, éclair, tornade.

Ajustements : Grande précision : +1 magnitude.

Rego Auram

Général : Protège des créatures de l'air appartenant à un royaume donné (divin, féerique, infernal ou magique) et dont la puissance mystique est inférieure ou égale au niveau du sort (Toucher, Anneau, Cercle).

Niveau 2 : Permet de contrôler un phénomène météorologique mineur.

Niveau 3 : Permet de contrôler un phénomène météorologique normal. Protège contre un type de phénomène météorologique mineur.

Niveau 4 : Permet de contrôler un phénomène météorologique imposant. Protège contre un type de phénomène météorologique normal.

Niveau 5 : Permet de contrôler un phénomène météorologique très imposant. Protège contre un type de phénomène météorologique imposant.

Niveau 10 : Protège contre un type de phénomène météorologique très imposant.

Corpus

Individu : Un être humain adulte de taille +1 au maximum.

Creo Corpus

Niveau 1 : Confère à un personnage un bonus de +1 aux jets de récupération.

Niveau 2 : Confère à un personnage un bonus de +3 aux jets de récupération. Empêche la décomposition d'un corps.

Niveau 3 : Confère à un personnage un bonus de +6 aux jets de récupération. Prévient la dégradation des blessures de la cible.

Niveau 4 : Confère à un personnage un bonus de +9 aux jets de récupération.

Niveau 5 : Confère à un personnage un bonus de +12 aux jets de récupération. Crée un corps humain entier.

Niveau 10 : Confère à un personnage un bonus de +15 aux jets de récupération.

Niveau 15 : Soigne une blessure légère. Confère à un personnage un bonus de +18 aux jets de récupération. Met fin à une crise de vieillissement mineure.

Niveau 20 : Soigne une blessure moyenne. Soigne les effets secondaires débilissants dus à un poison, une maladie ou une blessure. Met fin à une crise de vieillissement sérieuse.

Niveau 25 : Soigne une blessure grave. Restaure un membre perdu. Met fin à une crise de vieillissement grave.

Niveau 30 : Soigne une blessure incapacitante. Augmente une caractéristique physique d'un point jusqu'à un maximum de 0. Conduit une personne à atteindre une complète maturité physique en une journée ou une nuit. Cette maturation accélérée ne s'applique que pendant la durée du sort. Un effet complet ne peut donc être obtenu qu'avec un sort Aube-crêpuscule lancé tôt le matin ou le soir. La cible du sort n'acquiert aucun savoir ou connaissance. La maturité physique correspond à un âge d'environ 20 ans. Met fin à une crise de vieillissement critique.

Niveau 35 : Soigne toutes les blessures. Met fin à une crise de vieillissement fatale. Augmente une caractéristique physique d'un point jusqu'à un maximum de +1.

Niveau 40 : Augmente une caractéristique physique d'un point jusqu'à un maximum de +2.

Niveau 45 : Augmente une caractéristique physique d'un point jusqu'à un maximum de +3.

Niveau 50 : Augmente une caractéristique physique d'un point jusqu'à un maximum de +4.

Niveau 55 : Augmente une caractéristique physique d'un point jusqu'à un maximum de +5. Toute augmentation supplémentaire est impossible pour un humain.

Niveau 70 : Permet de ressusciter un mort, jusqu'à un certain point.

Intellego Corpus

Niveau 3 : Permet de localiser une personne, à condition de posséder un lien mystique vers elle.

Niveau 4 : Fournit des informations très générales à propos d'un corps.

Niveau 5 : Fournit une information spécifique à propos d'un corps. Permet de parler avec un cadavre.

Niveau 10 : Fournit toute information utile à propos d'un corps.

Muto Corpus

Niveau 2 : Transforme quelqu'un, lui permettant d'acquérir un talent mineur.

Niveau 3 : Transforme totalement l'apparence ou la taille d'une personne (elle demeure cependant humaine).

Niveau 5 : Rend un corps plus résistant aux dégâts (+1 à l'encaissement).

Niveau 10 : Transforme un humain en animal terrestre (complément Animal). Rend un corps plus résistant aux dégâts (+2 à l'encaissement).

Niveau 15 : Rend un corps plus résistant aux dégâts (+3 à l'encaissement).

Niveau 20 : Transforme un humain en poisson ou en oiseau (complément Animal). Rend un corps plus résistant aux dégâts (+4 à l'encaissement).

Niveau 25 : Transforme un humain en objet solide inanimé (complément Terram). Rend un corps plus résistant aux dégâts (+5 à l'encaissement). Transforme un humain en plante (complément Herbam).

Niveau 30 : Transforme un humain en être sans substance (complément Auram).

Perdo Corpus

Niveau 3 : Occasionne des dégâts superficiels à un corps (par exemple, perte des cheveux).

Niveau 4 : Cause de la douleur chez une personne, mais pas de réels dégâts.

Niveau 5 : Inflige une blessure légère. Handicape une personne sans réellement la blesser : par exemple, elle devient boiteuse ou sa vision se trouble. Ces handicaps se soignent comme une blessure légère.

Niveau 10 : Inflige une blessure moyenne. Cause la perte d'un niveau de fatigue.

Niveau 15 : Fait vieillir quelqu'un de 5 ans. Estropie un membre, le rendant inutilisable (ceci peut être soigné comme une blessure moyenne). Détruit un sens mineur d'une personne. Inflige une blessure grave.

Niveau 20 : Détruit un sens majeur d'une personne (ces dommages peuvent être soignés comme une blessure grave). Détruit un membre et rend impossible la guérison naturelle. Inflige une blessure incapacitante.

Niveau 30 : Tue une personne.

Niveau 40 : Détruit une propriété d'une personne, comme son poids ou sa solidité.

Ajustements : Facteur de difficulté par défaut des maladies créées magiquement : 6 ; +1 au facteur de difficulté : +1 magnitude ; réduction du facteur de difficulté impossible.

Rego Corpus

Général : Protège des créatures associées à Corpus appartenant à un royaume donné (divin, féérique, infernal ou magique) et dont la force mystique est inférieure au niveau du sort. Les mages hermétiques n'ont pas de force mystique et ne sont donc pas affectés par ces sorts (Toucher, Anneau, Cercle).

Niveau 2 : Fait perdre à la cible le contrôle d'une partie de son corps.

Niveau 3 : Déplace une cible doucement dans une direction, aussi longtemps que la surface sur laquelle elle se trouve peut supporter son poids.

Niveau 4 : Permet de contrôler tous les mouvements d'une cible. Déplace une cible doucement dans n'importe quelle direction, y compris à la verticale ou sur des surfaces ne pouvant pas supporter son poids.

Niveau 5 : Paralyse totalement la cible. Déplace la cible doucement, dans n'importe quelle direction, même dans l'air.

Niveau 10 : Permet de contrôler les déplacements de la cible. Permet d'éliminer les pénalités dues à la fatigue ou aux blessures. Anime un cadavre. Transporte une cible instantanément sur une distance de 5 pas.

Niveau 15 : Dirige le flot des énergies d'un corps. Déplace une cible rapidement et dans n'importe quelle direction. Transporte instantanément la cible jusqu'à 50 pas. Protège la cible contre les êtres humains (pour que la protection soit efficace contre un mage, il faut pénétrer sa résistance magique).

Niveau 20 : Transporte la cible instantanément jusqu'à 500 pas.

Niveau 25 : Transporte la cible instantanément jusqu'à une lieue.

Niveau 30 : Transporte la cible instantanément jusqu'à sept lieues.

Niveau 35 : Transporte la cible instantanément jusqu'à un lieu vers lequel le lanceur possède un lien mystique.

Herbam

Individu : Une plante d'environ 1 pas de rayon et de hauteur.

Creo Herbam

Niveau 1 : Permet à une plante de bien pousser pendant toute la durée du sort. Ceci peut affecter un végétal de 10 pas de rayon, soit un grand arbre (ce guide inclut une augmentation de taille de +3). Crée un produit végétal (comme un fruit ou une feuille). Crée une plante. Préviend le développement de maladies chez une plante.

Niveau 2 : Crée un produit végétal traité, comme une planche de bois.

Niveau 3 : Crée du bois sous une forme non naturelle, comme une cloison ou un pont vivant.

Niveau 15 : Amène une plante à maturité en une seule journée ou nuit. Cette croissance accélérée ne se produit que pendant la durée du sort. La maturité complète nécessite donc que un sort Aube-crêpuscule jeté juste après l'aube ou le crépuscule.

Niveau 20 : Amène une plante à maturité en environ deux heures.

Niveau 25 : Amène une plante à maturité en une dizaine de Diamètres (20 minutes).

Niveau 30 : Amène une plante à maturité en un Diamètre.

Niveau 40 : Amène une plante à maturité en un instant.

Ajustements : Produits végétaux traités (par exemple, bois coupé, plat de légumes, tissu de lin ou de coton) : +1 magni-

tude ; produits végétaux travaillés (par exemple, habits ou meubles) : +2 magnitudes.

Intellego Herbam

Niveau 1 : Confère une connaissance intuitive d'une plante (par exemple, apprend ce qui peut l'endommager).

Niveau 2 : Permet de localiser une plante.

Niveau 3 : Apprend des informations générales ou un renseignement spécifique concernant une plante ou un objet fabriqué à partir de produits végétaux.

Niveau 4 : Apprend toutes les propriétés naturelles d'une plante ou d'un objet fabriqué à partir de produits végétaux.

Niveau 15 : Permet de parler avec une plante.

Muto Herbam

Niveau 3 : Transforme une plante ou un objet fabriqué à partir de produits végétaux.

Niveau 4 : Transforme une plante ou un objet fabriqué à partir de produits végétaux en métal ou en pierre (complément Terram). Éveille la conscience d'une plante (complément Mentem).

Niveau 5 : Fait une plante se plier ou se tordre rapidement sur place.

Ajustements : Transformer une plante en autre chose : +1 magnitude ; transformer une plante en matériau fini (meuble de bois, plat de légumes, tissus de lin ou de coton) : +1 magnitude.

Perdo Herbam

Niveau 2 : Fait tomber les feuilles d'une plante.

Niveau 3 : Gâte de la nourriture.

Niveau 4 : Détruit du bois mort.

Niveau 5 : Détruit une plante.

Ajustements : Destruction de bois vivant : +1 magnitude.

Rego Herbam

Général : Protège des créatures associées au bois appartenant à un royaume donné (divin, féérique, infernal ou magique) et dont la force mystique est inférieure au niveau du sort (Toucher, Anneau, Cercle).

Niveau 3 : Permet de contrôler du bois.

Niveau 4 : Dévie une attaque portée avec une arme de bois. Permet de contrôler une plante complète et de la déplacer à volonté, bien qu'elle demeure enracinée.

Niveau 5 : Permet de contrôler une plante complète et de la déplacer à volonté sans qu'elle demeure enracinée. Permet d'invoquer une plante mobile.

Niveau 10 : Permet à une plante ou à un objet fabriqué à partir de produits végétaux de se déplacer de sa propre initiative, sans nécessiter de contrôle constant.

Niveau 15 : Protège des objets fabriqués à partir de produits végétaux. Fait fleurir un arbre hors saison, en quelques instants. Tisse du fil en une tunique.

I gnem

Individu : Grand feu de camp ou de cheminée.

Creo I gnem

Niveau 1 : Crée une lumière d'intensité égale à celle d'un clair de lune.

Niveau 2 : Crée une lumière d'intensité égale à celle d'une bougie. Rend un objet tiède au toucher. Enflamme une substance extrêmement inflammable (comme de l'huile ou une mèche).

Niveau 3 : Crée une lumière d'intensité égale à celle d'une torche. Rend un objet chaud au toucher. Enflamme une substance très inflammable (comme du parchemin).

Niveau 4 : Crée un feu occasionnant des dégâts de +5. Crée une lumière aussi intense que lors d'une journée nuageuse. Enflamme une substance inflammable (comme du bois sec ou du charbon). Chauffe suffisamment un objet pour faire bouillir de l'eau.

Niveau 5 : Crée un feu occasionnant des dégâts de +10. Crée un feu occasionnant des dégâts de +5 sous une forme surnaturelle, comme un anneau, un feuillet ou en recouvrant un objet (les formes purement cosmétiques sont gratuites). Crée une lumière équivalente à celle du soleil au cours d'une belle journée. Enflamme une substance peu inflammable (comme du cuir ou du bois humide). Chauffe un objet au rouge.

Niveau 10 : Crée un feu occasionnant des dégâts de +15. Crée un feu occasionnant des dégâts de +10 sous une forme surnaturelle. Enflamme quelque chose de difficilement inflammable (comme un corps humain). Chauffe suffisamment un objet pour faire fondre du plomb.

Niveau 15 : Crée un feu occasionnant des dégâts de +20.

Niveau 20 : Crée un feu occasionnant des dégâts de +25. Crée un feu occasionnant des dégâts de +20 sous une forme surnaturelle.

Niveau 25 : Crée un feu occasionnant des dégâts de +30.

I ntellego I gnem

Niveau 1 : Permet de percevoir une propriété d'un feu. Permet de localiser un feu.

Niveau 2 : Permet de percevoir toutes les propriétés naturelles d'un feu. Permet d'être conscient de tous les feux à l'intérieur de la zone ciblée. Permet de voir un feu vers lequel on a un lien mystique. Permet de sentir les degrés de chaleur.

Niveau 3 : Permet de percevoir toutes les propriétés naturelles de cendres. Détecte les traces d'un feu qui a brûlé pendant le dernier mois lunaire.

Niveau 4 : Permet de voir clairement au travers d'un incendie (un complément Auram est nécessaire s'il y a également de la fumée). Apprend les propriétés magiques d'un feu.

Niveau 10 : Permet de voir un feu vers lequel on a un lien mystique, ainsi que tout ce qu'il éclaire (par exemple, un campement avec tout ce qui se trouve dans le cercle de lumière produit par le feu).

Niveau 20 : Permet de parler avec un feu.

Muto I gnem

Niveau 1 : Transforme une caractéristique d'un feu situé dans la zone ciblée (par exemple, le fait brûler plus intensément ou produire plus de fumée).

Niveau 2 : Transforme complètement un feu en un autre feu naturel (changement d'une ou de toutes ses caractéristiques).

Niveau 3 : Rend un feu légèrement magique (par exemple, colore les flammes ou donne à la fumée une odeur de rose). Cela peut nécessiter des compléments.

Niveau 4 : Rend un feu totalement magique (par exemple, flammes multicolores qui forment des images alors que les craquements du brasier forment une mélodie). Cela requiert souvent des compléments.

Niveau 5 : Transforme un feu en un autre élément naturel, à l'aide du complément adéquat.

Niveau 10 : Transforme un feu en un autre élément, sous une forme magique, à l'aide du complément adéquat.

Ajustements : +5 points de dégâts au-delà de +5 : +1 magnitude.

Perdo I gnem

Niveau 2 : Réduit considérablement l'intensité de la lumière dans une zone.

Niveau 3 : Éteint complètement toute lumière dans une zone. Réduit la taille d'un feu sans pour autant l'éteindre complètement.

Niveau 4 : Éteint un feu et rafraîchit les cendres jusqu'à les rendre tièdes. Refroidit un objet. Refroidit une personne et lui fait perdre un niveau de fatigue.

Niveau 5 : Refroidit considérablement un objet (par exemple, fait geler de l'eau). Refroidit suffisamment une personne pour lui occasionner des dégâts de +5.

Niveau 10 : Détruit un aspect d'un feu (lumière ou chaleur, par exemple). Refroidit fortement une personne, lui occasionnant des dégâts de +10.

Ajustements : +5 points de dégâts au-delà de +5 : +1 magnitude.

Rego I gnem

Général : Protège des créatures de feu appartenant à un royaume donné (divin, féérique, infernal ou magique) et dont la force mystique est inférieure au niveau du sort (Toucher, Anneau, Cercle).

Niveau 3 : Permet de contrôler un feu de façon naturelle (par exemple, de contrôler la direction dans laquelle il se propage). Déplace rapidement un feu dans l'espace sans qu'il n'arrête de brûler naturellement.

Niveau 4 : Permet de contrôler un feu de façon légèrement magique (par exemple, en l'empêchant de brûler quelqu'un).

Niveau 10 : Permet de contrôler un feu d'une façon clairement magique (par exemple, en lui donnant en une forme humanoïde dansante).

Ajustements : +5 points de dégâts au-delà de +5 : +1 magnitude.

I maginem

Individu : L'équivalent d'un humain adulte (illusion visuelle de cette taille ou illusion auditive aussi bruyante, etc.).

Creo I maginem

Niveau 1 : Crée une illusion affectant un seul sens.

Niveau 2 : Crée une illusion affectant deux sens.

Niveau 3 : Crée une illusion affectant trois sens.

Niveau 4 : Crée une illusion affectant quatre sens.

Niveau 5 : Crée une illusion affectant les cinq sens.

Ajustements : Augmentation de la complexité (image animée, mots plutôt que bruit) : +1 magnitude ; illusion se déplaçant ou faisant du bruit dans la direction du lanceur : +2 magnitudes ; illusion très compliquée (par exemple, pont finement orné) : +1 magnitude.

I ntellego I maginem

Général : Permet de discerner les illusions dues à des sorts de niveau inférieur ou égal au niveau de ce sort (En Vue).

Niveau 1 : Permet d'utiliser un sens à distance. Permet de se souvenir ou de préciser le souvenir d'une scène vécue. Permet de discerner ses propres illusions.

Niveau 2 : Permet d'utiliser deux sens à distance.

Niveau 3 : Permet d'utiliser trois sens à distance. Améliore spécifiquement un sens (voir clairement à une plus grande distance, voir de petites choses ou voir dans le noir, par exemple).

Niveau 4 : Permet d'utiliser quatre sens à distance.

Niveau 5 : Permet d'utiliser tous les sens à distance.

Ajustements : Un sens supplémentaire affecté : +1 magnitude.

Muto I maginem

Niveau 1 : Transforme une sensation concernant un objet (par exemple, fait ressembler une feuille à une pièce de monnaie), mais pas son type (de la vue à l'ouïe, par exemple).

Niveau 2 : Transforme deux sensations concernant un objet.

Niveau 3 : Transforme trois sensations concernant un objet.

Niveau 4 : Transforme quatre sensations concernant un objet.

Niveau 5 : Transforme totalement un objet, pour tous les sens excepté le toucher.

Perdo I maginem

Niveau 2 : Détruit la faculté d'un objet d'affecter le goût ou le toucher.

Niveau 3 : Détruit la faculté d'un objet d'affecter l'odorat ou l'ouïe. Détruit la faculté d'un objet d'affecter le goût et le toucher.

Niveau 4 : Détruit la faculté d'un objet d'affecter la vue. Détruit la faculté d'un objet d'affecter trois des sens suivants : goût, toucher, odorat et ouïe.

Niveau 5 : Détruit la faculté d'un objet d'affecter quatre sens.

Niveau 10 : Détruit la faculté d'un objet d'affecter les cinq sens.

Rego I maginem

Niveau 2 : Fait apparaître (à un sens) un objet jusqu'à 1 pas de sa position réelle.

Niveau 3 : Fait apparaître (à un sens) un objet jusqu'à 5 pas de sa position réelle. Fait apparaître des objets comme se déplaçant rapidement de façon incohérente.

Niveau 4 : Fait apparaître (à un sens) un objet jusqu'à 15 pas de sa position réelle. Fait apparaître (à un sens) un objet comme contenu ou associé à un autre objet défini lors du lancer (par exemple, fait croire que la voix de quelqu'un sort d'un sac).

Niveau 5 : Fait apparaître (à un sens) un objet jusqu'à 100 pas de sa position réelle.

Niveau 10 : Fait apparaître (à un sens) un objet En Vue de sa position réelle.

Niveau 15 : Fait apparaître (à un sens) un objet en un endroit vers lequel le lanceur possède un lien mystique.

Ajustements : Contrôle d'illusions animées : +1 magnitude ; un sens supplémentaire affecté : +1 magnitude.

Mentem

Individu : Un esprit.

Creo Mentem

Niveau 3 : Formule des mots dans l'esprit de la cible.

Niveau 4 : Implante une pensée ou une émotion dans l'esprit de la cible.

Niveau 5 : Implante un souvenir dans l'esprit de la cible.

Niveau 30 : Améliore une caractéristique mentale d'un point jusqu'à un maximum de 0.

Niveau 35 : Améliore une caractéristique mentale d'un point jusqu'à un maximum de +1.

Niveau 40 : Améliore une caractéristique mentale d'un point jusqu'à un maximum de +2.

Niveau 45 : Améliore une caractéristique mentale d'un point jusqu'à un maximum de +3.

Niveau 50 : Améliore une caractéristique mentale d'un point jusqu'à un maximum de +4.

Niveau 55 : Améliore une caractéristique mentale d'un point jusqu'à un maximum de +5.

Intellego Mentem

Niveau 4 : Permet de percevoir l'état de conscience d'un être doué d'intelligence (par exemple, endormi, éveillé, en méditation, mort, drogué, fou ou comateux).

Niveau 5 : Permet de percevoir une émotion chez la cible. Permet de déceler le sens de mots prononcés à haute voix.

Niveau 10 : Permet de percevoir toutes les émotions de la cible. Permet de découvrir si une affirmation est vraie ou non.

Niveau 15 : Permet de communiquer avec n'importe quel être humain. Permet de lire les pensées superficielles d'une personne. Permet de déceler une réponse précise dans l'esprit de la cible.

Niveau 20 : Permet de lire les souvenirs de la veille de la cible.

Niveau 25 : Apprend toutes les informations souhaitées dans l'esprit d'une personne.

Muto Mentem

Niveau 1 : Transforme légèrement les souvenirs de la cible à propos d'un événement.

Niveau 2 : Transforme profondément les souvenirs de la cible à propos d'un événement.

Niveau 3 : Transforme profondément les souvenirs de la cible à propos d'une série d'événements. Transforme profondément une émotion chez la cible.

Niveau 4 : Transforme profondément les souvenirs de la cible à propos d'une période de sa vie. Transforme complètement les émotions de la cible.

Niveau 10 : Permet de réécrire complètement les souvenirs de la cible.

Niveau 15 : Permet de rendre un esprit visible (complément Imaginem). Transforme totalement l'esprit de la cible.

Niveau 25 : Permet de rendre un esprit solide (complément en fonction de la forme).

Ajustements : Octroyer un sens magique à quelqu'un : +1 magnitude par rapport au sort Intellego personnel correspondant. Les augmentations de portée et de cible sont en sus.

Perdo Mentem

Niveau 3 : Retire un détail mineur de la mémoire de la cible.

Niveau 4 : Retire un détail important de la mémoire de la cible. Diminue une capacité mentale de la cible. Réduit l'intensité de toutes les émotions de la cible.

Niveau 5 : Réprime une émotion chez la cible.

Niveau 10 : Retire un souvenir mineur ou court de l'esprit de la cible. Réduit toutes les capacités mentales de la cible.

Niveau 15 : Retire un souvenir majeur ou long de l'esprit de la cible. Enlève toute émotion chez la cible. Rend la cible folle.

Niveau 25 : Détruit l'esprit de la cible.

Rego Mentem

Général : Protège des esprits d'un royaume donné (divin, féérique, infernal ou magique) et dont la force mystique est inférieure au niveau du sort (Toucher, Anneau, Cercle).

Niveau 3 : Introduit une différence subtile dans l'état mental de la cible.

Niveau 4 : Permet de contrôler l'état mental de la cible (par exemple, éveillé, endormi ou confus).

Niveau 5 : Permet de contrôler une émotion naturelle (par exemple, le calme ou la peur). La cible doit ressentir l'émotion avant que le sort ne l'affecte. Permet de contrôler

un esprit désincarné. Pousse une personne à formuler un certain type de réponses.

Niveau 10 : Permet de contrôler une émotion non naturelle (par exemple, rendre la cible courageuse alors qu'elle est plutôt couarde habituellement). Force quelqu'un à répondre en fonction d'une émotion créée par le sort.

Niveau 15 : Permet de contrôler un être humain tant qu'il est En Vue du lanceur de sort. Permet d'invoquer un fantôme.

Niveau 20 : Permet de donner à la cible un ordre complexe, auquel elle tentera d'obéir au mieux.

Niveau 30 : Permet de contrôler complètement l'esprit et les émotions de la cible.

Terram

Individu : 10 m³ de matière pour le sable, la terre, la boue, l'argile, etc. ; 1 m³ pour la pierre ; 30 cm³ pour les métaux ordinaires ; 3 cm³ pour les métaux précieux et les pierres précieuses.

Creo Terram

Niveau 1 : Crée du sable, de la terre, de la boue ou de l'argile.

Niveau 2 : Crée de la pierre ou du verre.

Niveau 5 : Crée du métal ordinaire.

Niveau 15 : Crée du métal précieux

Niveau 25 : Crée une pierre précieuse.

Intellego Terram

Niveau 2 : Apprend une propriété visible d'un objet (une propriété que quelqu'un possédant les compétences requises pourrait apprendre après un rapide examen).

Niveau 4 : Apprend une propriété vulgaire d'un objet. Permet de voir un objet et ses alentours.

Niveau 5 : Apprend les composants d'un mélange ou d'un alliage.

Niveau 10 : Apprend toutes les propriétés naturelles d'un objet.

Niveau 15 : Permet de déceler toutes les propriétés vulgaires d'un objet composite.

Niveau 20 : Apprend les propriétés magiques d'un objet. Rend les sens insensibles aux effets de la terre (par exemple, permet de voir à travers la pierre). Permet de parler avec de la roche naturelle (par exemple, un rocher).

Niveau 25 : Permet de parler avec de la roche non naturelle (par exemple, une statue).

Muto Terram

Niveau 1 : Transforme une propriété de la terre.

Niveau 2 : Transforme de la terre en un autre type de terre naturelle (par exemple, du sable en terreau).

Niveau 3 : Transforme de la terre, la rendant légèrement surnaturelle (des compléments peuvent être nécessaires). Transforme de la terre en liquide ou en gaz (complément requis). Transforme de la terre en pierre ou vice versa.

Niveau 4 : Transforme de la terre, la rendant hautement surnaturelle (des compléments sont souvent requis). Transforme de la terre en un mélange de liquides, de solides et de gaz (compléments requis). Transforme de la terre en plante (complément Herbam). Fait grossir un objet jusqu'à huit fois son volume initial.

Niveau 5 : Transforme de la terre en un liquide ou un gaz légèrement surnaturel. Transforme de la terre en animal (complément Animal).

Niveau 10 : Transforme de la terre en un liquide ou un gaz hautement surnaturel.

Ajustements : Sable, boue, argile : +0 magnitude ; pierre, verre : +1 magnitude ; métal, pierre précieuse : +2 magnitudes.

Perdo Terram

Niveau 2 : Affaiblit de la terre.

Niveau 3 : Détruit de la terre.

Ajustements : Sable, boue, argile : +0 magnitude ; pierre, verre : +1 magnitude ; métal, pierre précieuse : +2 magnitudes.

Rego Terram

Général : Protège des créatures de pierre d'un royaume donné (divin, féérique, infernal ou magique) et dont la force mystique est inférieure au niveau du sort (Toucher, Anneau, Cercle).

Niveau 1 : Permet de contrôler ou de déplacer de la terre d'une manière naturelle.

Niveau 2 : Permet de contrôler ou de déplacer de la terre d'une manière légèrement surnaturelle. Garde la terre éloignée du lanceur, sous son contrôle conscient (il doit être conscient de la présence de terre).

Niveau 3 : Permet de contrôler ou de déplacer de la terre d'une manière extrêmement surnaturelle.

Niveau 5 : Garde toute terre loin du corps du lanceur ou protège la cible contre la terre.

Ajustements : Sable, boue, argile : +0 magnitude ; pierre, verre : +1 magnitude ; métal, pierre précieuse : +2 magnitudes. Grande précision : +1 magnitude.

Vim

Individu : Un sortilège, un objet ou une personne.

Creo Vim

Général : Crée une bulle magique qui apparaît réelle aux sorts Intellego de niveau inférieur à deux fois le niveau du sort plus une magnitude (il s'agit d'une aura « magique » générique seulement, elle ne peut pas fournir d'information trompeuse). Crée une bulle magique qui empêche les sorts Intellego de niveau inférieur à deux fois le niveau du sort plus une magnitude d'apprendre une quelconque information sur la magie de la cible. Crée une bulle magique qui donne de fausses informations sur la cible aux sorts Intellego de niveau inférieur à la moitié du (niveau du sort plus une magnitude).

Niveau 3 : Teinte la cible de magie.

Niveau 5 : Crée une explosion de magie qui inflige à la cible un point de distorsion. Les sorts de ce type ne peuvent avoir une durée supérieure à Momentanée. Un tel sort utilisé contre un mage est une attaque interdite par le Code.

Niveau 10 : Inflige deux points de distorsion à la cible.

Niveau 15 : Inflige trois points de distorsion à la cible.

Intellego Vim

Niveau 1 : Détecte la magie de dixième magnitude ou plus. Détecte la présence d'une aura mystique. Détecte la présence de Vis. En tant qu'énergie magique sous forme physique, le Vis n'est pas difficile à détecter.

Niveau 2 : Détecte la magie de huitième magnitude ou plus. Détecte la puissance d'une aura mystique.

Niveau 3 : Détecte la magie de sixième magnitude ou plus. Détecte les frontières d'un regio. S'il est lancé à la portée En Vue, le sort procure suffisamment d'informations pour trou-

ver un passage entre les différents niveaux, pour les régions permettant ce type de cheminement. Sinon, cela permet de percevoir la présence d'un regio et sa forme générale.

Niveau 4 : Détecte la magie de troisième magnitude ou plus. Permet d'évaluer une quantité de Vis. Permet de découvrir l'Art associé au Vis.

Niveau 5 : Détecte toute magie active.

Niveau 10 : Détecte les traces d'une puissante magie. Détecte la présence récente d'une magie faible.

Ajustements : Détermination du royaume ou de la nature d'un familier : +1 magnitude ; détermination de la Technique et de la Forme : +2 magnitudes.

Muto Vim

Général : Transforme de façon superficielle un sort dont le niveau est inférieur à deux fois le (niveau plus une magnitude) du sort Vim. Cela ne permet pas de transformer l'effet principal du sort, ni sa puissance. Transforme de façon significative un sort dont le niveau est inférieur à deux fois le (niveau plus une magnitude) du sort Vim. Cela ne permet pas de changer la Technique ou la Forme du sort ciblé. Un changement de puissance de plus ou moins une magnitude est significatif, de même qu'un changement de cible, si la cible est compatible avec le sort original. Transforme complètement un sort dont le niveau est inférieur à deux fois le (niveau plus une magnitude) du sort Vim. Cela permet de changer la Technique, la Forme du sort ciblé ou les deux et ne requiert pas de complément pour ces Arts. Ce sort Vim affecte la structure du sort ciblé et non ce qu'il affecte. Un changement de puissance de plus ou moins deux magnitudes est total. Toute modification plus importante requiert l'utilisation de Creo ou Perdo pour créer ou détruire de l'énergie magique.

Perdo Vim

Général : Donne une apparence non magique à quelque chose (y compris un objet magique) pour tous les sorts Intellego dont le niveau est inférieur à deux fois le (niveau de ce sort plus deux magnitudes). Dissipe les effets magiques d'un type spécifique dont le niveau est inférieur au niveau de ce sort plus quatre magnitudes. Un type d'effet magique spécifique peut être la magie Hermétique Terram, ou la magie shamanique de contrôle des esprits. Un mage doit avoir une certaine connaissance du type de magie visé (même s'il n'a pas la capacité de l'utiliser) pour inventer un sort qui l'affecte. Tous les mages Hermétiques connaissent la magie Hermétique. Réduit la force mystique de la cible du niveau du sort +10, si le sort passe la résistance magique de la cible. Dissipe tout effet magique dont le total de lancer est inférieur à la moitié du (niveau de ce sort plus quatre magnitudes) plus un dé de tension (pas de désastre). Réduit le total de lancer de toute magie lancée par la cible de la moitié du (niveau du sort plus deux magnitudes). Si plusieurs sorts de ce type affectent une cible, seul le plus puissant prend effet : les pénalités ne se cumulent pas. Le sort doit pénétrer la résistance magique de la cible pour avoir un effet.

Niveau 5 : Réduit la durée d'un lien mystique d'un rang (cf. table p. 84). Si ceci réduit la durée en dessous d'Heures, le lien s'interrompt immédiatement. Ceci ne fonctionne pas sur les liens mystiques ayant naturellement une durée Infinie, mais peut entraîner la destruction d'un lien mystique rendu permanent en laboratoire. La portée est la distance jusqu'au lien mystique et il faut connaître ce que l'on cible, comme pour tout autre sort.

Niveau 10 : Réduit la durée d'un lien mystique de deux rangs (cf. table p. 84). Les limites ci-dessus s'appliquent.

Niveau 15 : Réduit la durée d'un lien mystique de trois rangs (cf. table p. 84). Les limites ci-dessus s'appliquent.

Niveau 20 : Réduit la durée d'un lien mystique de quatre rangs (cf. table p. 84). Les limites ci-dessus s'appliquent.

Niveau 25 : Réduit la durée d'un lien mystique de cinq rangs (cf. table p. 84). Les limites ci-dessus s'appliquent.

Niveau 30 : Réduit la durée d'un lien mystique de six rangs (cf. table p. 84). Les limites ci-dessus s'appliquent. Ce niveau est suffisant pour détruire pratiquement tout lien mystique immédiatement.

Rego Vim

Général : Protège la cible des créatures dont la force mystique est inférieure au niveau du sort. Une créature ainsi repoussée ne peut affecter la cible du sort physiquement ou magiquement. Un sort de cette nature ne protège que contre les créatures d'un royaume donné (divin, féérique, infernal ou magique). Les sorts de protection contre les créatures magiques ou féériques peuvent être lancés à l'aide d'autres Formes, mais ils sont plus limités (Toucher, Anneau, Cercle). Maintient ou interrompt un sort lancé par le même mage et dont le niveau est inférieur au niveau plus deux magnitudes du sort Vim. Crée un canal ou un contenant pour les sorts dont le niveau est inférieur au niveau plus cinq magnitudes du sort Vim. Un canal magique place en contact mystique avec la cible (la portée effective devient au Toucher), alors qu'un contenant permet de conserver un sort pour une durée spécifique avant de le relâcher. Maintient ou interrompt un sort lancé par un autre mage et dont le niveau est inférieur à la moitié du (niveau plus cinq magnitudes) du sort Vim.

Niveau 10 : Transfère du Vis brut d'une forme physique à une autre sans nécessiter de laboratoire.

