

LE GRIMOIRE HERMÉTIQUE

ANIMALEM

Animalem est la magie des animaux. Toutefois, dans la conception moyenâgeuse du monde, les animaux sont souvent rattachés à un élément : les oiseaux et autres animaux volant sont rattachés au royaume de l'air, les poissons et autres bêtes aquatique au domaine de l'eau. En contre-partie, tout sort affectant un de ces types d'animaux à en requis la forme dont il dépend (Auram pour les oiseaux, Aquam pour les animaux aquatiques). Les animaux étant par défaut terrestre, il n'y a pas de requis Terram pour les autres animaux.

Certains animaux fantastiques peuvent avoir d'autres formes particulière en requis : Vim pour un Dragon par exemple.

Creo

Creo Animalem permet de créer des animaux, vivants ou morts, des parties d'animaux, et par extension de les guérir. Tout animal créé par magie et mangé rassasiera pour la durée du sort. Si le sort n'est pas rendu permanent, la faim réapparaît immédiatement à au terme du sort.

Il est plus facile de créer un animal mort (ou une partie d'animal mort) qu'un animal vivant, c'est pourquoi « Banquet du Chasseur », bien que faisant apparaître plus de chair que « Chapeau du prestidigitateur » est de plus bas niveau.

CrAn	1	Couvertures hivernales Contact/15m ; Aube/Inst	Fait apparaître un tas de peau de bête (une quinzaine de peau). Un jet d'Empathie + Ether (+Finesse), permet de choisir le type de peau de bête.
CrAn	3	Banquet du chasseur Contact/15m ; Inst ; Rituel, Herbam requis	Fait apparaître un festin de chasse (chevreuil, sanglier, perdrix, faisan et autres) pouvant rassasier 5 convives. Le requis Herbam permet d'agrémenter le repas de légumes et fruits. Un jet d'Empathie + Ether (+ cuisine + Finesse) permet de choisir spécifiquement le menu.
CrAn	3	Soins du Garde-Chasse Contact/15m ; Aube/Inst	Fait regagner un point de vie à l'animal touché par le mage, et arrête les hémorragies. Pour guérir une fracture, il faut que le sort soit capable de faire regagner tous les points de vie perdu lors de la blessure en une seule fois. Focus : Variante : un point de vie supplémentaire est soigné par deux magnitudes. Pour les autres sorts de soins, prendre Corpus comme référence.
CrAn	3	Grouillement de la vermine	

		Proche/Vue ; Diamètre/Aube.	Fait apparaître une nuée d'insecte rampant et voletant. Relativement inoffensif (dégât de type A/A pour celui qui est submergé par la masse), il demande en revanche à la victime de réussir un test contre la panique ou le dégoût suscité par cette marée grouillante (Volonté + Humain -1, perte de 1EP en cas d'échec critique, sinon fuite en cas d'échec normal).
CrAn	5	Chapeau du prestidigitateur Contact/15m ; Diamètre/Aube.	Fait apparaître un petit animal (jusqu'à la taille d'un chat).
CrAn	7	Venin du Scorpion Contact/15m ; Diamètre/Aube, Perdo requis.	Empoisonne un objet touché avec un violent poison (VIR : -4, Fréq : 2 rounds pendant 10 rounds, mode : contact (blessure) ; - 1 PV).
CrAn	9	Invocation du Seigneur des Nuées Contact/15m ; Aube/Inst ; Rituel, Auram requis	Fait apparaître un griffon. Ce dernier n'est pas dressé, mais est relativement bien disposé vis-à-vis du mage. L'utiliser comme monture nécessite des jets de Coordination + Animal + Equitation -2 (à moins que le cavalier ait déjà de l'expérience avec la monte de griffon).

Intellego Animalem

Ces formules permettent de détecter les animaux, d'en identifier à partir d'une trace ou d'un fragment de corps, et finalement, de communiquer avec.

In An	2	Vision du Prédateur Contact ; Conc.	Le mage fait apparaître dans son esprit l'image de l'animal qui a infligé les blessures de la personne (ou animal) qu'il touche.
InAn	3	Intuition du Chasseur Soi/Contact ; Conc./Aube.	Permet de pister un animal du moment que le mage dispose d'un lien mystique (touffe de poil, griffe, sang). Le sort fait suivre le chemin le plus proche du mage qu'à pris l'animal. Cours d'eau et autres obstacles pouvant gêner des chiens ou une traque normale n'ont aucun effet sur ce sort. Auram ou Aquam sont des requis s'il s'agit d'un oiseau ou d'un poisson.
InAn		Conscience d'Artemis Soi/Contact ; Diamètre/Aube	Détecte tous les animaux dans un rayon de 15m autour de la cible. La cible a une idée de la taille et du nombre d'animaux, mais pas de l'espèce exacte détectée. Les animaux magiques peuvent tenter un test de résistance à la magie s'ils sont dans le périmètre du sort pour passer inaperçus

InAn	5	Langage des Bêtes	Permet de parler à un animal. Chaque fois que le mage s'adresse à un animal d'une autre espèce, il lui faut relancer le sort. Cela ne rend pas l'animal plus intelligent, et la plus part des animaux ne connaissent que les concepts de nourriture (proies), ennemis (prédateurs), et compagnons.
		Soi/Contact ; Conc/Aube	

Muto Animalem

Transforme un animal en autre chose. Cela va de la simple réduction de taille à un changement complet d'état.

MuAn	3	Innocence du chaton	Réduit la taille d'un animal à celle qu'il possède à sa naissance. Il garde son même comportement, mais à une taille beaucoup plus inoffensive. Tuer sous sa forme réduite, il reprend immédiatement sa taille adulte (tout en restant mort).
		2m/15m; Diamètre/Aube.	
MuAn	3	Perfection animal	Ce sort est spécifique pour un changement de forme. Sa forme animale est sublimée. Il devient plus grand, plus fort, parfait. S'il s'agit d'une forme disposant d'attaque, ses dégâts sont augmentés de deux colonnes, et il bénéficie d'un bonus de +2 à tous les tests en rapport avec sa forme animale (la plupart des actions physiques, mais aucun test en rapport avec ses capacités intellectuelles). Le sort doit être lancé lorsqu'il est sous forme animale, et prend fin dès qu'il reprend forme humaine ou au prochain lever ou coucher de soleil.
		Soi ; Spéc. (Aube)	
MuAn	4	Nuée gigantesque	Double les dimensions des insectes d'un essaim (deux fois plus long, plus large et plus épais). Si les insectes sont venimeux, leur venin n'est pas plus efficace, mais leur morsure ou piqûre sont nettement plus douloureuses.
		2m/Vue ; Spéc., Aube.	
MuAn	5	Retour à l'état amphibien	Transforme un animal en batracien. Les oiseaux ont un bonus de +2 pour résister à la transformation tant cet état est éloigné de leur nature.
		2m/15m ; Diamètre/Aube.	
MuAn	5	Monture infernale	

		Contact/15m ; Aube/Perm.	Transforme un cheval en monture digne de l'Enfer. Sa robe devient d'un noir de jais, ses yeux deux braises, ses sabots tranchants, ses dents deviennent des crocs. Ses tests physiques impliquant la force pure ou la résistance ont un bonus de +2, il bénéficie d'un cuir plus épais lui donnant une colonne de protection, les dégâts infligés par les sabots sont de 6. Le cheval ne se nourrit plus que de viande. A l'expiration du sort, le cheval doit réussir un test physique (sans le bonus du sort) ou mourir d'épuisement.
MuAn	7	Pégase revenu Contact/15m ; Aube/Perm., Auram requis.	Transforme un cheval en pégase ailé. Il doit apprendre à maîtriser son vol (comme une compétence à -4 initialement, augmentant de +1 par semaine d'entraînement, jusqu'à 0). Monter un pégase se fait avec la compétence équitation avec un malus de -2, jusqu'à ce que le cavalier soit familiariser (deux semaines d'entraînement).

Perdo Animalem

A faible niveau, fait disparaître des insectes, provoque des douleur, à plus haut niveau provoque des infirmités, inflige des blessures profondes, voire tue instantanément.

PeAn	2	Désinfection Contact, Pièce, Inst.	Chasse tous les insectes de la pièce. Le sort ne les tue pas, mais se contente de les faire fuir. Les insectes ne reviendront pas avant plusieurs heures.
PeAn	2	Douleur Contact/15m ; Inst.	Provoque une violente douleur dans la partie du corps touchée (ou visée). La cible perd B PS, et doit réussir un test mental pour ne pas fuir. Certains animaux au lieu de fuir deviendront fou furieux à cause de la douleur et attaqueront jusqu'à la mort.
PeAn	3	Purification du sang Contact/15m ; Inst.	Fait disparaître toute trace d'un poison d'origine animale du corps de la victime. Les dégâts demeurent et doivent être soigné séparément. Des venins particulièrement puissants comme ceux du cobra ou de certaines méduses nécessitent un sort de plus au niveau.
PeAn	4	Trahison de la Chair	

		15m ; Diamètre	Une soudaine faiblesse frappe un des membres de l'animal ciblé (au choix du mage). Ce membre n'est plus utilisable pour la durée du sort. Le sort peut provoquer indirectement des dégâts, par exemple lancé sur un animal en pleine course, il a toutes les chances de chuter lourdement et de se blesser.
PeAn	3+	Malédiction sanglante	Provoque une blessure ouverte sur le corps de la cible L'animal perd un PV s'il rate un test physique. En cas de réussite, il ne perd qu'un PS et au lieu d'une blessure, ce n'est qu'un hématome. Chaque deux niveaux supplémentaire augmente les dégâts d'un PV/PS, chaque niveau donne un malus de -2 au test physique. Un sort de niveau 9 (-4 PV) peut causer la mort instantanément au lieu de faire perdre des PV.
		15m, Inst	

Rego Animal

Cette formule à bas niveau donne un contrôle sur les émotions de l'animal, puis un contrôle sur son corps, et finalement son asservissement complet.

Re An	2+	Cercle de Protection contre les Animaux Légendaires	Crée un cercle de protection tenant à distance les animaux magiques comme les dragons, les licornes, les minotaures, etc. La créature désirant pénétrer dans le cercle doivent réussir leur test de résistance à la magie - 1/magnitude du sort au-delà de la 2 ^e .
		Cercle, Cercle/Perm.	
ReAn	3	Apaisement de la Colère Bestiale	Calme une bête agressive ou paniquée. Si la source de son agressivité ou sa peur demeure à proximité, le comportement peut revenir.
		15 m/Vue, Inst.	
ReAn	4+	Cercle de Protection contre les BÊTES	Crée un cercle de protection à l'intérieur duquel aucun animal normal ne peut pénétrer de son plein gré. Le cercle fait 2.5 m de rayon. Des variantes de plus haut niveau permettent d'augmenter le rayon du cercle, le doublant pour chaque magnitude additionnelle.
		Cercle, Cercle/Perm.	
ReAn	6	Dompteur Invisible	

		2m/100m, Aube/Lune	Le mage asservi complètement l'esprit de l'animal ciblé. Celui-ci obéit au mage dans la mesure de sa compréhension. Le lien n'est pas télépathique, le mage doit pouvoir clairement communiquer ses ordres. Le contrôle est tel que l'animal perd de son instinct et de son esprit d'initiative, il souffre d'un malus de -2 à ses tests mentaux et de perception.
--	--	--------------------	--

AQUAM

Aquam est la voie de tous les liquides naturellement liquide à température ambiante : eau, vin, sang (avec Corpus en requis), huile, ... Bien que solide, la glace dépend d'Aquam (avec Terram en requis).

Crea Aquam

Cette formule permet de créer tout sorte de liquide, mais suivant leur fonctionnalité, des requis peuvent être nécessaire : Perdo pour un acide ou un poison, Ignem pour un liquide combustible

CrAq		Pont de Glace	
CrAq		Flaque d'Huile	
CrAq		Geyser	
CrAq		Crachat du Cobra	

Intellego Aquam

A bas niveau, cette formule permet de simplement détecter la présence d'eau ou éventuellement d'autres liquides, plus au niveau elle permet de voir à distance ce qui se passe à proximité d'une autre étendue d'eau, voire de lui parler.

		Sourcier du Désert	
		Détection du Poison	
		Reflets lointains	
		Voix du Lac	

Muto Aquam

Transformer un liquide en un autre liquide se fait avec Muto Aquam, mais aussi changer son état.

		Baiser de Dame Hiver	
		Pluie de Flamme	

AURAM

CORPUS

Corpus est la magie du corps humain exclusivement. Elle permet de le guérir, et corollaire, de l'affaiblir voire le détruire, mais aussi de le contrôler. Cette magie s'applique tant sur les vivants que sur les morts. Tant guérisseur que nécromant maîtrise cette forme.

Creo Corpus

Créer un corps, ou une partie de corps. C'est la formule générique que les hermétistes utilisent pour guérir. La durée de base de ses sorts étant Aube, il est nécessaire d'utiliser du virtus pour rendre la guérison permanente.

Portée de base : Soi/15m

Durée de base : Aube/Inst

CrCs	3	Soins	
------	---	-------	--

		Contact/15m ; Aube/Inst	Fait regagner un point de vie à la personne touchée par le mage, et arrête les hémorragies. Pour guérir une fracture, il faut que le sort soit capable de faire regagner tous les points de vie perdu lors de la blessure. Focus : Variante : un point de vie supplémentaire est soigné par deux magnitudes.
CrCs	5	Régénération du membre perdu	Fait repousser un membre manquant. Ne permet faire pousser des membres additionnels. Focus : queue de lézard (+1) Variante : Recouvrement de la Vue, de l'Ouïe, etc., régénère un œil, une oreille.
		Contact/15m ; Aube/Inst, Rituel	
CrCs	3	Pilosité intempestive	La chevelure de la personne pousse de plusieurs centimètres par minute sans discontinuer. Elle subit un malus variable à ses actions (-1 à -3) suivant la gêne occasionnée.
		2m ; Aube/Lune	
Formule	Niv	Nom	Description
		Paramètre	

		Paramètre	
--	--	-----------	--

Formule	Niv	Nom	Description
		Paramètre	

Herbam
 Ignem
 Imaginem
 Mentem
 Terram
 Vim

LE CODEX DE L'ARCANOSCIENCE

CRYSTAL

LIQUIDE

VAPEUR

SYNTHESIS

BIO

CrBi	7	Dégénérescence explosive	Le corps de la cible est pris de convulsions incontrôlables alors que des foyers de cellules se multiplient très rapidement à la manière d'un cancer. Des plaies s'ouvrent sur tout le corps alors que les chairs explosent sous la pression des cellules folles. La cible encaisse G PS et G PV. Le corps de la cible est pris de convulsions incontrôlables alors que des foyers de cellules se multiplient très rapidement à la manière d'un cancer. Des plaies s'ouvrent sur tout le corps alors que les chairs explosent sous la pression des cellules folles. La cible encaisse G PS et PV.
		15m/100 ; Inst.	

Avec l'avancée de la génétique, Muto est devenu la forme qui combiné à Bio offre le plus de possibilité. La magnitude d'un effet dépend de l'ampleur de la transformation (proportion du corps transformé) et à quelle point elle est étrangère au corps de la cible. Lorsque la transformation implique un règne non-vivant, la forme adéquate devient un requis.

Ces sorts ont les paramètres de base suivants :

Durée : Aube/Lune

Portée : Soi

Type de transformation		Taille	
Cosmétique (restant dans les tons naturels)	-1	Œil, doigt	-2
... à une espèce proche (primates pour l'homme)	0	Main, pied, coeur	-1
... à la même catégorie (mammifère pour l'homme)	1	Bras	0
... au même règne (animal pour l'homme)	2	Tronc, jambe	+1
... au règne vivant (plante, champignons...)	3	Totalité du corps	+2
... non-vivant solide (minéral, plastique, métal)*	5		

*Les connaissances actuelles des technomages ne leur permettent pas encore de transformer quelqu'un entièrement en quelque chose de non-organique et de lui conserver un semblant de vie. Seul des transformations partielles sont possibles hors du règne vivant (bras mécanique, peau de kevlar,...), et les transformations en matières non-solides sont possibles, mais sans fonctionnalité, voire destructive (changer le bras de quelqu'un en lumière, revient plus ou moins à le désintégrer).

MuBi	1	Adaptation du Félin	Les yeux de la cible deviennent l'équivalent des yeux d'un chat, capable de voir dans le noir presque complet. La vision nocturne ne permet pas de discerner les couleurs, uniquement des nuances de gris.
		Contact ; Aube/Lune (mammifère +1, œil -2, portée augmentée à contact +1, soit 0, magnitude finale minimum de 1)	
MuBi	2	Guerrier-Serpent	Des griffes rétractiles d'une quinzaine de centimètres (dégâts similaires à une dague, compétence mêlée) poussent entre les doigts du mage. Ces griffes sont capables d'injecter un venin similaire à celui du cobra (dégâts F PV, deux minutes) si les griffes infligent une perte d'un PS ou un PV au moins.
		Soi ; Aube/Lune (griffe de lion, mammifère +1 ; venin de serpent, animal +2 ; mains -1)	
MuBi	3	Malédiction de Midas	Transforme les oreilles de la cibles en oreilles d'âne.
		15m ; Aube/Lune	
MuBi	3	Adaptation du Triton	Transforme le système respiratoire de la personne de telle sorte qu'elle puisse respirer sous l'eau comme hors de l'eau.
		Soi ; Aube/Lune	
MuBi	3	Adaptation du Triton	Transforme le système respiratoire de la personne de telle sorte qu'elle puisse respirer sous l'eau comme hors de l'eau.
		Soi ; Aube/Lune	
MuBi	5	Adaptation de la Dryade	Le corps de la cible devient capable de survivre comme une plante : en faisant de la photosynthèse et en extrayant des nutriments du sols. Une nuit de sommeil en terre et le reste de la journée au soleil permet à la personne de couvrir ses besoins journaliers.
		Contact ; Aube/Lune	
MuBi	5	Malédiction de Circée	Transforme la cible en cochon...
		15m; Aube/Lune	
MuBi	6	Appaisement de l'agneau	Transforme la cible (humaine) en mouton, mais pas son équipement, ni ses vêtements. S'il porte une armure rigide, cette dernière peut céder ou infliger des dégâts au mouton.
		Vue ; Aube/Lune (mammifère +1 ; corps +2, portée étendue à 15 m +3)	
PeBi	4	Purification du sang	

		Contact	Détruit toutes les toxines présentes dans le sang. Ne permet pas de guérir les dégâts déjà infligés par un poison ou une maladie, mais neutralise virus, bactérie ou autre germe encore présent dans l'organisme. Si la maladie est très virulente (peste noire, SIDA, virus ebola, anthrax, etc.), une version plus puissante du sort est nécessaire.
PeBi	6	Paralysie 2m/100m ; Aube/Lune ; Individu/Groupe	Annihile tout signal nerveux en direction des membres. La cible ne peut ni marcher, ni bouger ses bras. Elle continue à respirer, et peut parler.
PeBi	4	Mutisme 2m/100m ; Aube/Lune ; Individu/Groupe	La victime perd toute faculté d'élocution pendant la durée du sort. Un mage désirant lancer des sorts subit les malus de rigueur pour pratiquer de la magie sans parole. Variante : Cécité, Surdité
Formule	Niv	Nom	Description
		Paramètre	

Rego

Rego permet de contrôler le métabolisme, ainsi que toutes les fonctions du corps (motricité, respiration,...). Alors que les mages traditionnels voient la guérison d'une personne comme un re-crédation de vie, un technomage va stimuler au-delà des limites naturelles l'organisme pour que ce dernier se guérisse lui-même. Le procédé est plus lent, mais ne requiert pas de virtus.

ReBi	4	Régénération tissulaire Contact ; Conc.	Accélère le processus de guérison du corps pour tout ce qui concerne les fractures, hémorragies, coupures et contusions. Ne guérit pas d'une maladie, d'un poison, ni ne fait repousser un organe manquant. Les points de vie sont récupérés au rythme de 1 toutes les deux minutes.
ReBi	2	Crampe fulgurante 15m, Inst.	La cible est victime d'une crampe très douloureuse dans un de ses membres. Elle doit réussir un test de Résistance + Humain -2 ou arrêter toute action sous la douleur. Disparaît le round suivant.
ReBi	3	Dyslexie motrice 15m, Diamètre	Pendant deux minutes, la gauche et la droite de la personne sont inversées. Chaque fois qu'elle veut aller dans une direction, son corps agit à l'inverse.

MAGNES

Magnes (mague-nès) est la Voie des champs magnétiques et des champs de gravité. C'est une Voie subtile, dont les sorts sont rarement visibles autrement que par les effets qu'ils provoquent. Agissant directement sur des forces plutôt que sur la matière, Magnes n'a pas les limitations de quatre Voies de la Matière, et il est relativement aisé de créer ou de détruire des champs de force, qu'ils soient de gravité ou magnétiques.

Creo Magnes (CrMa)

Ces sorts ont les paramètres de base suivants :

- Durée : 2min/Aube
- Portée : Soi/Contact

CrMa		Nom	Description
		Paramètre	
CrMa		Ecran magnétique	Le corps du mage (ou de la cible) est entouré d'un champ magnétique qui empêche tout objet métallique de l'approcher (ce qui est le cas des balles et des armes à majorité en métal). Il bénéficie d'une protection de 6 colonnes contre ce genre d'attaque. L'aluminium ou le bois ne sont pas affecté par l'écran magnétique
		Soi/Contact ; 2min/Aube	
CrMa		Gravité localisée	Une surface (comme un mur) devient un centre de gravité avec la même force d'attraction que celui de la Terre. Si l'objet n'est pas solidement arrimé, il peut se déplacer sous l'effet de sa propre attraction. Le champ de gravité est effectif jusqu'à 2m de distance. Cela permet de se déplacer sur les murs, ou de faire tomber des gens...
		Contact/15m ; 2min/Aube	
CrMa		Nom	Description
		Paramètre	
CrMa		Nom	Description
		Paramètre	

Intellego Magnes

InMa	1	Orientation absolue	
------	---	---------------------	--

		Soi/Contact ; 2min/Aube	Le mage devient parfaitement conscient du champ magnétique terrestre. Cela lui donne un sens de l'orientation parfait, et lui indique toujours le nord magnétique, indépendamment des interférences possibles. Variante : pour une magnitude de plus il est aussi sensible à la gravité, ce qui lui permet de savoir exactement à quelle altitude ou profondeur il se trouve.
InMa	2	Conscience des Champs de Force Soi/Contact ; 2min/Aube	Le mage est sensible à tous les champs de forces autre que la gravité et le magnétisme terrestre. Cela lui permet de détecter les sources artificielles de tel champs : détecteur à métaux, spectroscope de masse...
InMa	3	RMN cérébral Contact/15m ; Conc/Aube	Le mage est capable de faire une analyse RMN (résonance magnétique nucléaire) de la cible qu'il touche. Il peut en identifier la composition avec un très haut degré de précision - au point de pouvoir différencier deux matériaux apparemment identique mais provenant de source différentes (grâce aux impuretés). Cela permet aussi de distinguer les imitations des faux (pour les gemmes par exemple).
InMa	3	Datation Contact/15m ; Conc/Aube	Utilisant les principes de la datation au carbone 14 et autres isotopes, le mage peut dater avec une marge d'erreur de 10% n'importe quoi. S'il possède des références, sa marge d'erreur se réduit à 1%.
InMa			

MuMa	4	Hyper-gravité 15m/Vue, 2min/Lune, Pièce/Structure	Double la gravité dans la zone d'effet. Chaque personne se déplace comme ayant son propre poids en plus sur les épaules, ce qui est suffisant pour les jeter à terre la plupart du temps. Agir dans cette zone demande un test de Force + Humain -4. En cas d'échec, la personne ne peut même pas soulever son bras ou se déplacer et perd 1 PS.
MuMa	4	Gravité lunaire	

		15m/Vue, 2min/Lune, Pièce/Structure	A l'inverse d'hyper-gravité, la force d'attraction est significativement réduite dans la zone du sort. Les personnes font des bonds 3 fois plus lointain, tout devient beaucoup plus léger (3 fois moins lourd). Ce qui veut dire aussi qu'en vertu du principe d'action et de réaction, les personnes « volent » trois fois plus loin lorsqu'elles sont bousculées.
MuMa		Magnétisme contrarié Contact/15m ; 2min/Aube	Un objet non-magnétique le devient pour la durée du sort, quelque soit sa composition (bois, verre, matière organique).

PeMa		Invisibilité magnétique Contact/15m ; 2min/Aube	Un objet naturellement magnétique perd ses propriétés. Une boussole n'indique plus le nord, les détecteurs à métaux et autres portiques d'aéroport ne détecte plus l'objet.
PeMa		Imperméable gravitationnel Contact/15m ; 2min/Aube	

LUX

Lux étant la voie des énergies, c'est la voie la plus appropriée pour tous les rayons destructeurs allant des micro-ondes au rayon gamma en passant par les lasers. A la base, tous ces rayonnements sont silencieux.

Pour simplifier, un sort de première magnitude a une portée de 15m/100m et inflige des dégâts de type B, chaque magnitude de plus augmente le code de dégâts de 2 colonnes. Pour augmenter l'aire d'effet à un arc de cercle de 60° (bonus de +1 pour toucher une cible), augmenter la magnitude de 1, ou de 2 pour affecter tout le périmètre autour du mage (5m de rayon). Et s'il ne s'agit pas d'un rayon partant du mage, mais un zone soudainement noyée par un rayonnement, augmenter la magnitude de 1 (zone située à 15 m max), de 2 (à 100m) ou de 3 (à Vue).

Si le meneur de jeu le désire, il peut décider de moduler le sort en fonction du type de rayonnement choisi :

- les lasers ont leur dégâts réduits (-2 colonnes) en cas de brouillard ou si l'air est chargé de poussière, par contre ils percent plus efficacement les protections ou armures ;
- les micro-ondes n'endommagent que les tissus vivants et sont invisibles, elles sont complètement bloquées par le métal, mais traverse toute autre protection ; étant invisible, ce rayonnement est plus difficile à diriger (modificateur de -1 pour toucher)
- les rayons alpha ou gamma sont hautement énergétiques et occasionnent plus de dégâts (+1 colonne), par contre ils laissent un résidu radio-actifs à leur point d'impact et aux environs.

CrLu	2	Laser	Génère un laser (dégâts D) partant d'un doigt du mage.
		15m/100m ; Individu ; Inst	
CrLu	4	Arc grésillant	Envoie une vague de micro-onde dans un arc de 60° partant des mains du mage. Inflige des dégâts de type F.
		15m/100m ; Arc 60° ; Inst	
CrLu	8	Grenade nucléaire	Provoque une explosion de rayon gamma à distance (portée 100m maximum) dans une zone de 5m de rayon. Inflige des dégâts de type I, et laisse des traces de faibles radiations.
		100m ; zone (5m de rayon) ; Inst	

CrLu	3	Torche à plasma digitale	
------	---	--------------------------	--

		Soi ; Conc	Le bout d'un doigt du mage dégage un rayonnement similaire à celui d'une torche à plasma qui lui permet de fondre et découper n'importe quel matériau. Le rayonnement ne s'étendant pas à plus de quelques centimètres, ce sort n'est pas utilisable en combat.
CrLu	3	Cellulaire cérébral 100m/Vue ; Conc, Intellego requis	Description

InLu	2	Triangulation 100m	Description
InLu	3	Scanner 100m/Vue	Description
InLu	3	Radar mental Soi/Contact ; Diamètre/Aube	La personne perçoit le monde comme si elle était dotée d'un radar personnel. Elle ne voit plus les couleurs, mais perçoit tous les reliefs, objets, mouvements sur 360° (cf. Daredevil). Suivant l'encombrement de son environnement, sa « vision » peut se limiter à un dizaine de mètres, au-delà de quoi, elle doit se concentrer spécifiquement pour percevoir quoique ce soit de précis.
InLu	Var	Vision spectrale étendue Soi/Contact ; Soleil/Lune	Permet de percevoir dans une autre région du spectre électromagnétique IR, UV : magnitude 2 Onde radio, micro-onde : magnitude 3 Radiation gamma : magnitude 4

MuLu	3	Encryptage hermétique	
MuLu	3	Amplification du signal	
MuLu	3	Changement de spectre	
MuLu	5	Cohésion parfaite Contact ; Spéc.	Une source lumineuse commence à produire de la lumière cohérente, soit un laser... le premier round le code de dégât est B et augmente de 2 colonnes chaque round. La source lumineuse est détruite lorsque le code de dégât atteint K à cause de l'intense énergie dégagée.
MuLu	3	Retranscription	

MEKA

MuMk	8	Robot - Transformer	<p>Transforme un véhicule en robot de combat. A moins que le véhicule dispose d'arme à distance, le sort ne crée que des armes de contact (hache, marteau, épée toute de taille appropriée).</p> <p>La taille du véhicule de départ va de la mini-Cooper au camion de 40 tonnes, mais pas au-delà.</p> <p>Le robot obéit aux ordres mentaux du mage, tant que ce dernier se concentre. Si celui perd sa concentration, le robot continue à agir avec un malus de -1 par round (cumulatif). Les caractéristiques du robot sont :</p> <p>Tests physiques : Contrôler + Meka + Mécanique (+ Finesse) du mage</p> <p>Dégâts : H (mini) à K+3 (40 tonnes)</p> <p>Tests mentaux : comme le mage</p> <p>Armure : de 2 à 6</p> <p>PV : de 6 à 15</p>
		Contact/15m ; 2min/Lune	

ReMk	4	Emprise de Smith & Wesson	<p>Prend le contrôle d'une arme à feu (du Deringer à la mitrailleuse). Si elle est tenue par quelqu'un il fait un test opposé de Coordination + Humain -2 contre Volonté + Mécanique du mage. Le vainqueur contrôle l'arme pour un round.</p> <p>Le mage tire avec un test de Perception + Mécanique.</p>
		15m/100m ; Conc/Aube	

CrMa	Niv	Nom	Description
		Paramètre	

ELEKTRO