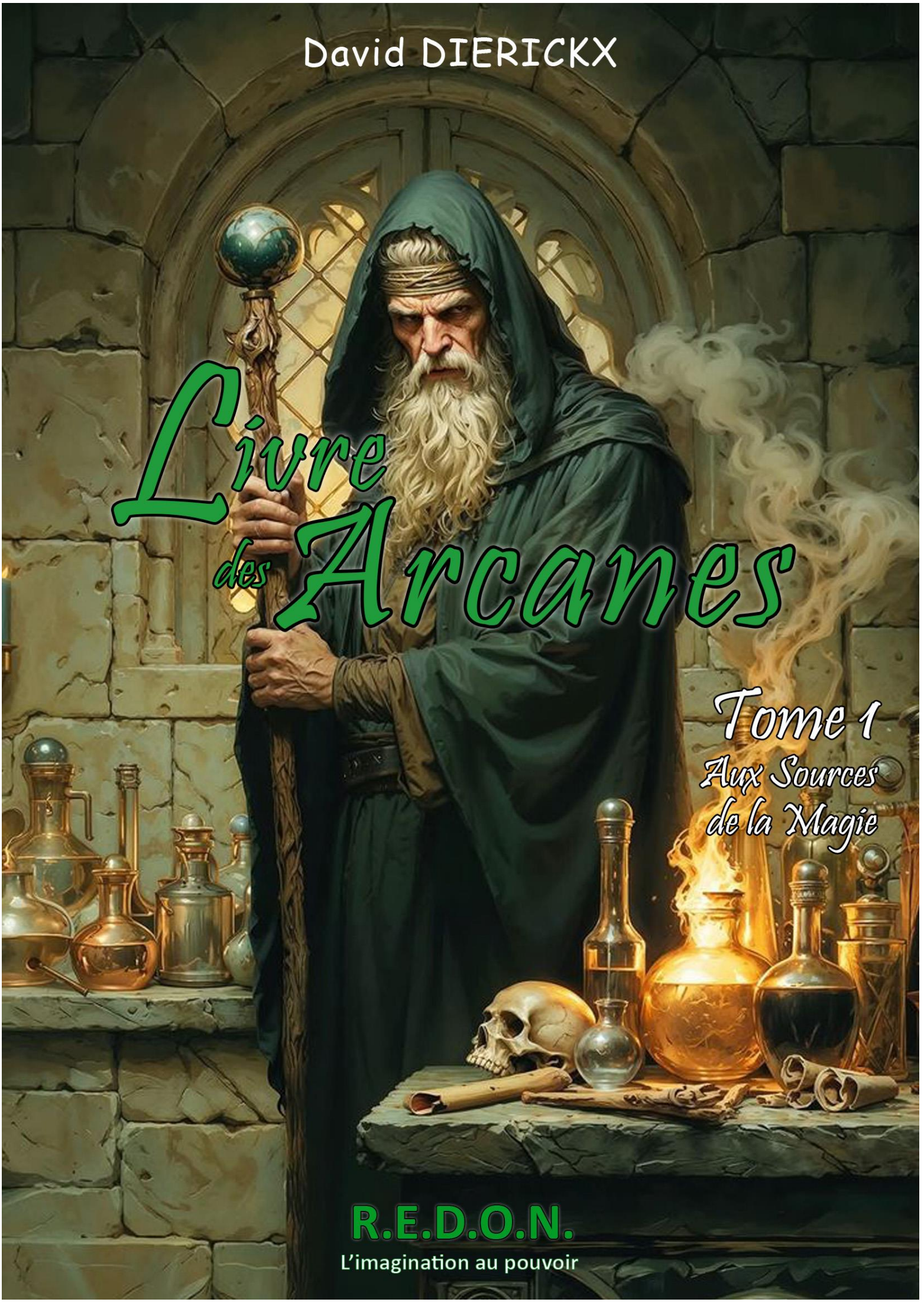
David DIERICKX

Livre des Arcanes

Tome 1
Aux Sources de la Magie



R.E.D.O.N.
L'imagination au pouvoir



Février 2026

Table des Matières

Introduction

I. Concepts Généraux

1°) La magie dans le monde médiéval
2°) Apprentissage d'un Sortilège
3°) Augmentation de la Base d'Energie Astrale
4°) Lancement d'un sortilège : circonstances et conditions
   a) Magie : conditions normales d'utilisation
   b) Déplacement et Lancement de Sortilège
   c) La Pré-incantation.
   d) Objet Fétiche
   e) Talismans et Protections à la magie
5°) Enchantement des objets fétiches
6°) La T.C.P.A.
7°) Invisibilité et Sortilèges

II. Académie, Ecole, Guilde en Ilvanir

1°) Principes généraux
2°) Ecole de magie
3°) Académie de Magie ou Maison de la magie
4°) Guildes de Magie : « le Pentaculum » et le « Corum-Vitrien »
5°) Magie : le Cursus

III. Autres formes de Pouvoirs

1°) Les Psis
   a) Règles Générales
   b) Le Combat Mental PSI
   c) Liste des Disciplines et des Effets
   d) Annexe des Disciplines PSI
2°) Les prouesses du Cerveau Second
3°) Magie Démoniaque : Précisions et Accessoires
4°) La nécromancie : concept et conséquences
5°) Magie Noire
6°) La Magie des Sources Humaines…
7°) L'Alchimie
8°) L'Herboristerie

IV. Annexes à la Magie

1°) Potions et Objets à base de Démon…
2°) Potions et Objets à base de Diable…
3°) Les Pouvoirs magiques « récurrents » des objets !
4°) Le Marabout



Introduction

La magie est l'un des éléments fondamentaux qui différencient le monde médiéval du monde médiéval-fantastique…
Elle est la poésie du monde imaginaire, son fardeau aussi, son chaos parfois.
Par la magie, tout est possible.
Le meilleur comme le pire.
De sa puissance l'homme tire des formules curatives, des rituels de protection. Il peut même parfois redonner la vie.
Mais son utilisation peut également se faire dévastatrice, et nombre de magiciens connaissent des sortilèges capables de déclencher des torrents de feu, des nuées de météores, d'activer tempêtes et autres cataclysmes…

Le présent ouvrage a pour but d'opérer une présentation aussi exhaustive que possible de la magie dans l'univers de R.E.D.O.N.
Vous apprendrez ainsi comment un cabaliste apprend de nouveau sortilège, ou comment il peut, par exemple, pré-incanter une formule, …

Certains éléments apparaîtront comme des redites d'informations déjà présentes dans d'autres livrets (Le Guide des Métiers, Le Livre des Règles…).
C'en sont.
Délibérément.
Mais tout ne sera bien sûr pas ici redondant. Loin de là.
Et je gage que vous trouverez dans les pages qui suivent bon nombre de choses qui feront le délice de vos « soirées magiques ».

Bonne lecture,

David Dierickx

PS : Attention : vous trouverez ici l'approche globale de la magie… Pour une découverte des sortilèges, il vous faudra vous référer au « Livre des Arcanes – Les Sortilèges ».



I. Concepts Généraux

1°) La magie dans le monde médiéval

Dans le Moyen-Age traditionnel, il est l'apanage des sorcières et des mages. Selon les époques, on les consulte ouvertement ou non.
L'Astrologue est alors souvent un « Mage » dont le nom a changé pour ne pas être soumis aux persécutions religieuses du moment.
Leurs pouvoirs sont réels… ou non. Tout dépend ici des croyances/superstitions des uns et des autres.

Dans le monde médiéval fantastique, la magie est chose fréquente et bien réelle.
Elle est maîtrisée par quelques métiers bien définis : le Magicien, puissant et indépendant, l'Illusionniste, le Druide et l'Ensorceleuse (issue du peuple *Miyanne*). On y rencontre également des Alchimistes créateurs de potions, des Devins habiles, …
C'est CETTE réalité LA qui nous intéresse ici.

*

Qu'est-ce que la Magie ?
La magie est la réalisation par une formule d'une action « extraordinaire », non réalisable par des moyens classiques naturels.

Qu'est-ce qu'un Cabaliste ?
Le terme « Cabaliste » désigne originellement « celui qui étudie/connaît la Cabale » (l'orthographe consacrée la plus courante étant « Kabbale »). La Cabale ou « Kabbale » peut se définir comme un ensemble de spéculations métaphysiques sur Dieu, l'homme et l'univers, prenant racine dans les traditions ésotériques du judaïsme. Elle est présentée comme la Loi orale secrète reçue par Moïse sur le mont Sinaï en même temps que la Loi écrite ou « Torah ».
Pour nous, c'est surtout l'aspect ésotérique, mystique, qui doit être retenu, sans aucune autre connotation religieuse pour ce mot. En d'autres termes, le *Cabaliste* est celui qui étudie les secrets du monde mystique et donc, essentiellement, la magie.
Le terme de *Cabaliste* désigne donc indifféremment dans nos pages les Magiciens, les Illusionnistes, les Alchimistes, les Devins, les Elémentalistes, les Druides et les Ensorceleuses.

Qu'est-ce qu'un *Point Astral* ?
L'astral est l'énergie invisible qui baigne le monde, l'univers. Cette énergie est composée de deux éléments agissant un peu comme des pôles : le positif et le négatif.
Un *Point Astral* commun est composé de ces deux éléments en égale quantité.

Qu'est-ce que le « Potentiel Astral » d'un Jeteur de Sort ?
Les Cabalistes apprennent, dès le début de leur étude de la magie, à « emmagasiner » cette énergie pour la libérer ensuite sous forme de sortilèges.
On dit alors qu'ils « possèdent des Points Astraux ». Ils peuvent en posséder un nombre plus ou moins grand, étant entendu que plus un Jeteur de Sorts possède de Points Astraux, plus il peut lancer de sortilèges.

Techniquement que se passe-t-il lors du lancement d'un sortilège ?
Lors du lancement d'un sort, le Cabaliste, qui a appris à concentrer en lui-même un certain volume d'énergie issue de l'Astral, prononce une formule et/ou opère un geste bien précis qui sont propres à littéralement « libérer de lui une partie de l'énergie astrale qu'il possède » pour agir dans le monde.
Lorsque l'énergie arrive ainsi dans le monde matériel (l'univers du personnage Cabaliste), elle est capable de transformer la réalité pour la faire obéir à la volonté que le Jeteur de Sort a exprimé dans sa formule.
Dans ce processus, l'énergie astrale se « consume » et une partie d'elle retourne à l'astral.

Qu'est-ce que la Magie Noire ?
La magie noire est une magie qui fait appel pour fonctionner à une forme d'énergie Astrale dite « noire ». Il s'agit d'une énergie Astrale composée au trois quart d'énergie négative et seulement au quart d'énergie positive.

Etude sur le Cabalisme en *Ilvanir*
(menée par *Théodius Mogolfis* en 790 du S.C.)



La présente étude ne porte que sur la population Ilvanirienne, humaine ou semi-humaine (demi-elfes, hobbits, demi-orques), et ne prend pas en compte les populations elfiques, ensorceleuses, naines ou barbares, ni les « bi-classes ».
Elle fut réalisée sous la haute direction de *Théodius Mogolfis*, Deuxième Secrétaire du Grand Pentaclite, et lui même Penta de *Salisburg*, lors de l'année 790 du Second Calendrier Ilvanirien.
Elle porte sur l'ensemble des archives du Pentaculum et sur les rapports de Magiciens et Illusionnistes de la guilde, spécialement mandatés en cette occasion auprès des académies non-affiliées.
Le plus grand flou plane sur les chiffres concernant les Druides, et dans une moindre mesure sur les Magiciens non-affiliés à une académie (magiciens indépendants, mauvais, …). L'estimation qui concerne les Illusionnistes est, quant à elle, assez précise.

*

1°) les Magiciens
Ils seraient environs 1.200 à 1.500, répartis comme suit :

Niveaux	*Estimation de population*
1 et 2	550-770
3 à 5	350-400
6 à 9	220-250
10 à 14	150
15 à 20	80
21 et +	30

2°) les Illusionnistes
Ils seraient environs 600 à 800, répartis comme suit :

Niveaux	*Estimation de population*
1 et 2	200
3 à 5	160
6 à 9	110
10 à 14	80
15 à 20	60
21 et +	15

3°) les Druides
Ils seraient environs 900 à 1100, répartis comme suit :

Niveaux	*Estimation de population*
1 et 2	400
3 à 5	250
6 à 9	180
10 à 14	120
15 à 20	70
21 et +	30

Le rapport final de *Théodius* faisait état de deux difficultés majeures pour de telles estimations :
- du fait du secret absolu entretenu par les Druides (les chiffres indiqués ci-dessus pourraient dans la réalité varier de la moitié au triple)

- les chiffres avancés pour les plus bas niveaux est d'une grande imprécision, du fait qu'ils sont souvent renouvelés à cause d'un taux de mortalité assez fort chez les jeteurs de sort parmi les plus jeunes recrues

2°) Apprentissage d'un Sortilège.

Voir aussi les Métiers concernés dans le « Guide des Métiers ».

Pour le Magicien et l'Ensorceleuse.

Pour apprendre un sortilège, une épreuve d'**Intelligence** et de **Sagesse**, plus ou moins difficiles, sont requises au terme de l'étude.
Un bonus de 1 point est accordé par différence de 3 niveaux entre un maître et son élève moins expérimenté. Si en revanche le maître est d'un niveau égal à son élève, un malus de 2 points est imposé aux épreuves de l'élève. Si le maître est d'un niveau inférieur il faudra encore imposer un malus de 2 points par niveau de différence.

L'étude nécessite en moyenne **une trentaine d'heures**, mais peut varier de beaucoup pour certains sorts particulièrement difficiles
Choix du sortilège.
En académie, deux possibilités se présentent : l'apprentissage de sortilèges trouvé par le magicien dans un grimoire (lors d'une quête par exemple), ou l'apprentissage de sortilège appartenant à l'académie.
Lorsqu'il s'agit d'un sortilège apporté par l'élève, une somme forfaitaire de 200 pièces d'argent est demandée pour dédommagement des heures d'enseignement.
Lorsqu'il s'agit d'un sortilège possédé par un membre de l'académie de magie, l'élève doit acquitter un prix variant de 1.000 à 8.000 pièces d'or, et plus, selon les académies, les sortilèges…
N.B. : certaines académies se refusent par principe à enseigner certains sortilèges.

L'étude en solitaire d'un sortilège est difficile, mais envisageable. Le sujet, munie d'un grimoire décrivant le sort et sa technique doit étudier durant un temps au moins égal à trois fois celui nécessaire pour l'apprentissage avec un maître ou en académie. Au terme de cette période d'étude, le sujet devra réussir ses épreuves d'Intelligence et de Sagesse avec un malus de 8 points sur chacune.
Si l'épreuve d'intelligence est réussie avec au moins 4 points de différences sur le maximum autorisé, le sort est connu à 100%. Si au contraire cette épreuve n'est réussie que de 3 points le sujet aura un risque d'échec de sort de 5% (10% sur 2 points, 15% sur 1 point, 20% sur 0).

N.B. : Un échec à l'apprentissage d'un sortilège pourra accorder un bonus de 1 point aux preuves consécutives à une nouvelle étude de cette formule (appréciation du M.J.).

*

Pour l'Illusionniste.

A la remise de son diplôme de fin d'étude de premier niveau, l'Illusionniste possède en général 6 sortilèges, que son professeur d'illusion lui a enseignés. Au fil des niveaux, le Cabaliste développe une capacité à en apprendre de nouveaux.
Pour apprendre un nouveau sortilège, le Cabaliste a deux choix :

Il se rend en école d'illusion, où un maître l'aidera à étudier. S'il procède ainsi, il lui faudra environ une trentaine d'heure pour comprendre ce nouveau sort. Une épreuve d'Intelligence et une épreuve de Sagesse décideront de la réussite dans cette étude.
N.B. : un bonus d'1 point est accordé aux épreuves pour chaque tranche de 3 points supérieurs, entre le niveau de l'élève et le niveau du maître.
Symétriquement, un malus de 2 points est donné aux épreuves si le maître est du même niveau que l'élève, et de 2 points supplémentaires pour chaque niveau de différences inférieurs.

Il tente d'apprendre seul. Dans ce cas, il lui faudra au moins trois à quatre semaines d'études, à raison de 10 à 12 heures par jour, pour parvenir à comprendre un sortilège. Là encore une épreuve d'Intelligence et une épreuve de Sagesse décideront de la réussite dans cette étude, mais dans ce cas, un malus de 6 points sera affecté aux épreuves. Au terme de cette étude, le Cabaliste utilisera ce sort avec 70 à 90% d'efficacité (jet d'un D100 à

chaque lancé de sort). Le plus souvent, un succès augmentera la connaissance du sort d'1% (uniquement dans les situations utiles).

*

Pour le Druide.

La magie druidique s'enseigne de bouche de Druide à oreille de Druide… C'est bien connu.
Dans ces transmissions, pas de place pour le négoce, pour l'argent. Un Druide apprend à un autre un sortilège pour lui rendre service, et pour honorer Dame Nature.
Parfois, mais rarement, les sortilèges peuvent être consignés par écrit dans un livre de sort, mais alors l'écriture employée est invisible et uniquement destinée à des yeux de Druide.

*

Questions classiques ?

Un Cabaliste d'un métier peut-il apprendre ses sortilèges auprès d'un Cabaliste d'un autre métier ?
Pour le Druide la réponse est non. La magie que pratiquent les Druides, si elle est très proche de la magie utilisée par les Magiciens, les Illusionnistes et les Ensorceleuses dans l'ensemble, elle varie pourtant dans le détail. On n'apprend pas à maîtriser les flux astraux de la même façon. Le Druide, qui est ne l'oublions pas un prêtre de la nature, entre en communion avec l'Astral et la Nature pour lancer un sortilège. Il « sent » la magie et « sait » comment il faut agir pour la faire réagir.
Le Magicien de son côté, mais c'est valable pour les Ensorceleuses, les Illusionnistes et les Troldmands, a une démarche beaucoup plus « scientifique », plus « académique ». Il apprend la magie, les causes et les conséquences. Son savoir peut plus facilement se mettre en volume et se transmettre en cours magistraux.

Pour compléter la réponse, disons encore que les Magiciens et les Ensorceleuses disposent de la plus grande « compatibilité » de magie. L'un et l'autre peuvent s'enseigner des formules (à condition que celles-ci soient effectivement communes). Seul le temps d'apprentissage sera plus long (en moyenne +20%).

Ajoutons encore que les Illusionnistes et Magiciens ou Ensorceleuses pourront également s'enseigner mutuellement des sortilèges communs, mais dans ce cas le risque d'incompréhension demeure et il faut, au terme de l'enseignement d'un sortilège (dont le temps sera plus long de 25% au moins), faire un jet de « traduction » calculé comme suit : **(Intelligence du Maître + Intelligence de l'élève + 50) %**
En cas de succès le sortilège est connu.
En cas d'échec, le sortilège n'est qu'imprécisément connu et l'élève possède un « risque d'échec de sort » égal à la différence entre son D100 et le nombre maximum qu'il aurait dû faire lors de son jet de « traduction ».

Exemple : Lodrivus, Illusionniste de niveau 8, possède une note d'Intelligence de 16. Il souhaite que Modrane le Noir, Magicien de niveau 13, d'une Intelligence de 19, lui enseigne le sortilège de Lumen et Candella.
*Au terme de l'enseignement (qui durera la durée indiquée dans le tableau du magicien pour ce sort + 25%), Lodrivus devra lancer **un D100 de « traduction »** (magicien → illusionniste) sous : 85 % (19+16+50).*
Si Lodrivus obtient un résultat inférieur ou égal à 85%, alors il connaît le sortilège et peut l'utiliser normalement.
Si Lodrivus obtient un résultat supérieur à 85, alors on considérera la différence avec ce chiffre et le résultat des dés. Pour 92% par exemple, Lodrivus connaît le sortilège, mais imprécisément, et il aura 7% de risque d'échec de sort à chaque lancé.

N.B. : ce jet de « traduction » intervient en plus des jets d'Intelligence et de Sagesse habituels.



3°) Augmentation de la base d'énergie astrale

Voir aussi les Métiers concernés dans le « Guide des Métiers ».

Pour le Magicien

Un magicien de niveau 1 qui commence tout juste sa carrière possède 30 points astraux. Pour augmenter cette base, il dispose de différentes techniques :

- **Au passage d'un niveau vers le haut.** Le personnage obtient à ce moment, comme dans tous les autres métiers, un D6. Ce dé peut être affecté en énergie vitale, afin de renforcer la résistance du sujet, ou additionné à la base d'énergie astrale.

- **L'apprentissage de points astraux dans une Académie.** Il permet au sujet de parfaire sa maîtrise astrale en compagnie d'autres élèves, et sous la houlette d'un maître d'étude (au moins de niveau 7). Lors d'un séjour en Académie, un magicien peut apprendre jusqu'à 5 fois son niveau de points astraux (exemple : 35 pour un magicien de niveau 7). Il faudra 2 heures d'étude pour l'apprentissage d'un seul point astral, et le coût financier de celui-ci s'élèvera pour l'étudiant à 490 pièces d'argent.
Notons que le magicien devra effectuer cet apprentissage « en une seule fois » entre deux aventures. S'il commence un apprentissage il ne doit pas se passer plus d'une journée (les dimanches lorsque l'académie est fermée) sans étudier.

- **L'apprentissage de points astraux avec un maître.** Si un magicien rencontre un magicien d'au moins trois niveaux de plus que lui, il pourra apprendre des points astraux comme s'il était en Académie. Le temps consacré alors à l'étude d'un point astral est de 3 heures et 30 minutes.



- **L'apprentissage de points astraux avec un traité.** Les traités de magie sont des livres assez rares, généralement écrit par des mages de grande puissance, et qui permettent l'étude de la magie en solitaire. Pour ce faire, le magicien ne doit pas avoir dépassé le niveau 17. Il devra étudier ce livre durant environ 6 heures, et satisfaire à une épreuve d'intelligence (malus de 1 point par 2 niveaux au-dessous de 14) avant de pouvoir en retirer le bénéfice d'un point astral. Attention, pour deux échecs consécutifs lors d'une étude, le sujet doit interrompre sa période d'étude, il ne pourra la reprendre qu'après une aventure. Selon les auteurs, et le volume de champs magiques abordés, un traité peut permettre à un magicien de gagner par l'étude entre 100 et 350 points astraux. (valeurs indicatives : un traité de 100 points astraux vaut environ 15.000 pièces d'or).

- **L'apprentissage de points astraux seul**, à partir du niveau 18. A compter de ce niveau, le magicien, devenu Mage, peut apprendre seul des points astraux, par la recherche et la réflexion. Ce type d'étude nécessite l'écriture de mémoires, et le recueil en « traité » des recherches ainsi effectuées. Il faut à un mage environ 12 heures d'étude pour gagner 1 point astral.

N.B. : seul, avec un maître ou en académie, le magicien ne pourra apprendre plus de une fois son potentiel de (5 x niveau) points astraux entre deux aventures (appréciation du M.J.).

*

Pour l'Illusionniste

Chaque fois qu'il gagne un niveau, l'Illusionniste gagne un D6 qu'il peut affecter à l'augmentation de son énergie vitale ou de son énergie astrale.

Par ailleurs, et chaque fois que le temps lui en est donné (entre deux aventures en règle générale), il peut fréquenter une école d'illusionnisme et les enseignements de ses pairs, pour augmenter son capital astral. De tels études coûtent 400 pièces d'argent par point astral appris. L'Illusionniste est limité en cela à **4 fois son niveau de points astraux** par séjours en école.
Comme pour le magicien, cette étude doit être faite en une fois entre deux aventures.

N.B. : pour d'autres techniques d'apprentissage des points astraux (traités…) voir le métier de « Magicien »…

Pour l'Ensorceleuse

L'Ensorceleuse pratique une magie très comparable à la magie des Illusionnistes et des Magiciens, ainsi que dans une moindre mesure à celle des Druides.
Pour lancer ses sortilèges, l'Ensorceleuse puise dans l'Energie Astrale, exactement comme les autres cabalistes sus-cités. Elle dispose au début de sa carrière de 35 points astraux, soit un capital assez important.
Pour en augmenter le nombre, plusieurs options s'offrent à elle :



- Etude
Comme les Magiciens, elle peut se rendre dans une académie de Magie ou dans une école d'Illusion (dans la Vallée Abandonnée ou ailleurs). Là, elle pourra apprendre jusqu'à 3 fois son niveau de points astraux à chacun de ses séjours (Cf. la classe de Magicien).
NB : les prix sont souvent majorés de 10% pour elle dans les académies humaines.

- Croissance Naturelle
La connaissance raciale de la magie, qui indique une communion forte entre l'Ensorceleuse et les forces occultes, permet à une Ensorceleuse de se développer naturellement en points astraux. A chaque passage de niveau, le sujet reçoit ainsi un certain nombre de points astraux, en fonction de son Intelligence :

14 = +2	15 = +4	16 = +6	17 = +8	18 = +10	19 = +12
20 = +15	21 = +20	22 = +25	23 = +30	24 = +40	25 = +50

*

Pour le Troldmand

Le Troldmand commence sa carrière avec une énergie astrale de 30 points.

Le rituel de retraite. Chaque fois que l'occasion s'en présente, mais au maximum une fois entre deux aventures, le Troldmand peut tenter d'augmenter son capital de points astraux en effectuant un « rituel de retraite ».
Il doit pour ce faire se rendre dans un lieu isolé et s'y installer pour au moins 3 jours complets.
Durant ce rituel, le jeûne est de rigueur. Le Troldmand doit pouvoir brûler de l'encens, sacrifier 1 gramme de sel rouge par jour et oindre son corps d'huile de slirce.
La valeur totale de ces éléments est de 50 pièces d'or environ.

Au terme de cette retraite, le Troldmand doit lancer une épreuve d'Intelligence et une épreuve de Sagesse.

Niveau	*Succès dans 2 épreuves*	*Succès dans 1 épreuve*	*Echec*
	Gain Pts astraux	*Gain Pts astraux*	*Gain Pts astraux*
1 à 3	2D6	2D4	nul
4 à 7	2D8+2	2D6+1	nul
8 à 11	3D10+4	3D8+2	1D6
12 à 15	4D10+6	4D8+3	2D6
16 à 19	5D12+8	5D10+4	3D6
20 et +	6D12+10	6D10+5	4D6

Ces Rituels sont éprouvants pour le Troldmand qui devra se reposer ensuite une journée complète.

Pour le Druide

La Cérémonie Druidique

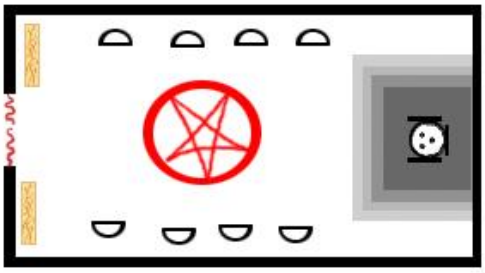
Régulièrement, et au plus une fois entre deux aventures, un Druide peut se rendre à une cérémonie druidique organisée par ses pairs. Durant ces cérémonies, les Druides testent leurs pouvoirs, leur sagacité, leur corps aussi. C'est l'occasion pour un Druide de rencontrer ses maîtres, mais aussi de développer son potentiel astral.
Attention cependant, une cérémonie druidique ratée peut avoir des conséquences très négatives pour le sujet.

Une cérémonie se déroule toujours sous la direction d'un Druide (niveau 13), assisté par au moins deux Druides au moins initiés du 3ème cercle (niveau 5), ou 4 Druides initiés du 1er cercle (niveau 3).

- **Droit d'accès**. Le Druide doit s'acquitter d'un droit d'entrer :

Niveau3	prix	Niveau	prix
1 à 5	1000 p d'arg	11 à 15	4500 p d'arg
6 à 10	2000 p d'arg	16 et +	10000 p d'arg

- **Lieu**. Une cérémonie se tient généralement dans une salle souterraine d'un collège druidique, ou encore de nuit dans une clairière, au milieu d'un cercle de 5 chênes (à défaut de 5 menhirs, ou d'un dolmen).



La cérémonie se déroule en différentes épreuves qui seront jugées par le Druide qui la dirige. La somme des appréciations viendra modifier la note de base qui représente le nombre à tester, **40% pour un humain, 45% pour un nain**.

1°) le candidat se lève ou entre dans la pièce de la cérémonie. Il se présente à l'assistance (il est apprécier de donner son non et son titre druidique, de parler clairement, d'être poli et original, sobre et distingué…)
⇨ +/– 5%, jusqu'à 10 pour une présentation très originale

2°) le candidat se place comme on l'y invite au centre du pentacle, où les autres Druides (3 à 5) l'entourent et commencent à psalmodier des incantations rituelles.
Epreuve d'Intelligence avec malus de 3 pour le sujet qui doit répéter le plus vite et le plus longtemps possible les phrases rituelles de ses pairs.
⇨ pour chaque point de différence avec la note maxi : +/– 2%
(exemple : un 8 au D20 pour une note d'intelligence de 16 donne un bonus de 10% (16-3=13, 13-8=5, 5x2%=10%)

3°) le maître de cérémonie soumet le candidat à une épreuve mentale, une énigme.
⇨ pour chaque point de différence avec la note maxi : +/– 2%

4°) le candidat est soumis à une épreuve physique. On testera alors son adresse par un tir à l'arc, ou sa force dans un combat, ou encore ses capacités à viser juste avec une boule de feu…
⇨ +/– 10%

5°) la Force du Druide est mesurée pour modifier la note à tester.
⇨ chaque point de Force au-dessus de 13 = + 3%
⇨ chaque point de Force au-dessous de 10 = - 7%

6°) la somme de l'Intelligence et de la Sagesse donne aussi des modifications.
⇨ chaque point au-dessus de 30 = + 2%
⇨ chaque point au-dessous de 26 = - 2%

Puis, le rituel s'accélère. Le candidat teste avec le lancer d'un D100 sa note de base modifiée par tous les bonus/malus issus des épreuves.

Résultats de l'épreuve de cérémonie…

Succès de…	*Effet*	*Echec de…*	*Effet*
0	Gain de 1D pts astraux	01 à 10	Perte de 1D pts astraux
01 à 10	Gain de 2D+2 pts astraux	11 à 20	Perte de 1D+3 pts astraux et 1 pt de Force
11 à 20	Gain de 3D+2 pts astraux	21 à 30	Perte de 2D+3 pts astraux et 2 pts de Force
21 à 30	Gain de 4D+2 pts astraux	31 et + ou 00	On inverse le pourcentage mis à l'épreuve et c'est autant de chance de tomber dans un coma profond de 2D8 jours (plus 5% de risque de mourir). Au réveil, ou à la résurrection, le Druide perd 10 à 50% de ses points astraux et 1D4 points de Force
31 à 40	Gain de 5D+6 pts astraux		
41 à 60	Gain de 6D+8 pts astraux		
61 et +	Gain de 7D+10 pts astraux et 1 pt de Force		
Sur un 01	Gain de 10D+20 pts astraux et 2 pts de Force		



4°) Lancement d'un Sortilège

a) Magie : conditions normales d'utilisation

Pour lancer un sortilège, le Cabaliste doit se trouver dans un état de concentration au moins relative.
Une position statique est idéale, mais il peut marcher, ou au mieux presser le pas*, sans conséquence pour l'incantation du sortilège.
On peut aussi lancer sans problème un sortilège durant une chute libre, si la durée de celle-ci est suffisante pour se remettre d'une éventuelle surprise.

Dans d'autres situations, telles qu'une marche trop rapide, une course, une surprise extrême, une douleur due à une fracture, une perte de points de vie (sur un coup reçu, par hémorragie ou des suites d'un poison…) une épreuve sera exigée du Cabaliste : **Epreuve d'INTELLIGENCE et Epreuve de SAGESSE**

Ces épreuves seront éventuellement modifiées par les circonstances. Pour la perte de points de vie, le malus à affecter, sur chacune des épreuves sera égal au nombre de blessures effectivement reçues par le Cabaliste et divisé par deux.

> Exemple : *Quitus, jeune magicien, est pris à partie par un orque. Déjà au corps à corps, il tente pourtant de lancer sur sa personne un Protectio Armatura. Lors de son temps d'action il incante son sort, mais reçoit un coup de sabre de l'orque avant la fin de celui-ci. Il reçoit 12 points d'impact. Il retranche les 2 pts de protection de sa cotte matelassée, et perd donc effectivement 10 pts de vie. Pour réussir tout de même son sortilège, Quitus devra réussir une épreuve d'Intelligence et de Sagesse avec un malus de 5 pts (soit, les 10 pts de vie réellement perdus, divisés par 2).*

N.B. : on arrondit toujours à l'entier supérieur.
N.B. : Le Cabaliste peut choisir d'interrompre son sortilège pour parer tout de même, mais dans ce cas, il doit réussir une épreuve de Sagesse pour ne pas perdre les points astraux qu'il destinait à son sortilège.

Lors d'une épreuve de ce type, en cas d'échec, rien ne se passe, sauf si le Cabaliste obtient un 20 pur à l'une des épreuves. Dans ce cas, le sort fonctionne tout de même, mais ses effets sont aléatoires (Cf. MdJ).

** « presser le pas » permet de se déplacer 1,5 fois plus vite.*

*

b) Déplacement et Lancement de Sortilège

Pour lancer un sortilège, le Cabaliste doit se trouver dans un état de concentration au moins relative.
Une position statique est idéale, mais il peut marcher, ou au mieux presser-le-pas *, sans conséquences pour l'incantation du sortilège.
On peut aussi lancer sans problème un sortilège durant une chute libre, si la durée de celle-ci est suffisante pour se remettre d'une éventuelle surprise.

Dans d'autres situations, telles qu'une marche trop rapide, une course, une surprise extrême, la douleur due à une fracture, la perte de points de vie (sur un coup reçu, par hémorragie ou des suites d'un poison…) une épreuve sera exigée du Cabaliste.

⇒ Epreuve d'INTELLIGENCE et Epreuve de SAGESSE.

Ces épreuves seront éventuellement modifiées par les circonstances.
Pour la perte de points de vie, le malus à affecter sera égal au nombre de blessures effectivement reçues par le Cabaliste et divisé par deux.

> Exemple : *Quitus, jeune magicien, est pris à partie par un orque. Déjà au corps à corps, il tente pourtant de se faire un Protectio Armatura. Lors de son temps d'action il incante son sort, mais reçoit un coup de sabre de l'orque avant la fin de celui-ci. Il reçoit 12 points d'impact. Il retranche les 2 pts de protection de sa cotte matelassée, et perd donc effectivement 10 pts de vie. Pour réussir tout de même son sortilège, Quitus devra réussir une épreuve d'intelligence et de sagesse avec un malus de 5 pts (soit, les 10 pts de vie réellement perdus, divisés par 2).*

N.B. : on arrondit toujours à l'entier supérieur.
N.B. : Le Cabaliste peut choisir d'interrompre son sortilège pour parer tout de même, mais dans ce cas, il doit réussir une épreuve de Sagesse pour ne pas perdre les points astraux qu'il destinait à son sortilège.

Lors d'une épreuve de ce type, en cas d'échec, rien ne se passe, sauf si le Cabaliste obtient un 20 pure à l'une des épreuves. Dans ce cas, le sort fonctionne tout de même, mais ses effets sont aléatoires (Cf. MdJ).

* « presser le pas » permet de se déplacer 1,5 fois plus vite.



*

c) La Pré-incantation.

Pour lancer un sortilège, le Cabaliste doit se concentrer et accomplir le rituel de lancement en « toute quiétude ». Le temps nécessaire à ces actions, baptisé « temps d'incantation », varie entre ½ assauts et 4 assauts, voire plus. Dans certaine conditions, il est possible au Jeteur de Sorts d'accomplir au préalable un certain nombre d'action, puis de se déplacer, d'attendre le moment opportun du lancement véritable. Cette procédure se nomme « pré-incantation ».

Conditions :
- le magicien ne doit pas être soumis à un stress trop important (risque de mort immédiate, attaques portée directement contre lui, …)
- il ne peut que marcher lentement
- il ne peut pas parler, ni suivre un argumentaire avec attention
- sa perception souffre d'un malus de 5 points

Epreuve au lancement du sort :
Au moment du lancement effectif du sortilège, le Cabaliste doit réussir, en plus de toutes les épreuves éventuellement prévues au titre du sort lui-même, une épreuve d'Intelligence et une épreuve de Sagesse. Notons que ces épreuves peuvent être plus ou moins difficile en fonction de la situation (état de santé du Jeteur de Sort, état du groupe, …).
En cas de succès, le sortilège est lancé comme indiqué pour un lancement normal.
En cas d'échec, le sortilège est un échec et le Jeteur de Sort perd la totalité des points astraux nécessaires à l'incantation.

N.B. : tout sortilège entamé pour une pré-incantation implique une perte de points astraux, même si la pré-incantation échoue !
La perte est de ½ du coût total du sortilège si le sortilège a normalement un temps d'incantation de 1 assaut ou moins.
Elle est de 2/3 du coût pour un sortilège qui devrait être incanté en 2 assauts.
Elle est de ¾ du coût pour un sortilège de 3 assauts et plus.

<u>Exemple</u> : Mibanthec, magicien de niveau 7, possède les notes de 16 en Intelligence et de 15 en Sagesse.
Introduit dans un donjon qu'il sait dangereux, Mibanthec avance prudemment derrière Amédée Anselme, son compagnon voleur.
Derrière une porte close, Amédée a entendu les bruits d'une conversation. Il se propose de crocheter la serrure et d'ouvrir la porte pour courir sus à l'ennemi.
Mibanthec, qui souhaite pouvoir agir rapidement une fois la porte ouverte, annonce à son compagnon qu'il va « préparer un sortilège ».
Il choisit le sort de « Medousa » (qu'il annonce au Maître de Jeu) et se plonge dans une concentration intense (d'une durée au moins égale au temps d'incantation du sortilège considéré).
Amédée ouvre la porte à la volée et se rue dans la pièce. Mibanthec lance une épreuve d'Intelligence et de Sagesse. C'est un succès qui indique que sa concentration n'a pas été brisée.
En un demi assaut le sortilège est donc lancé en direction d'un des Orques présents.



d) Objet Fétiche

Tous les jeteurs de sorts possèdent un objet fétiche.
Pour le Magicien c'est le bâton, pour l'Ensorceleuse la dague, pour le Druide son Poignard d'Obsidienne, pour l'Illusionniste sa baguette…

Privé de son objet fétiche, le Cabaliste n'a plus que 60% de chance de réussir son sortilège !



e) Talismans et Protections à la magie

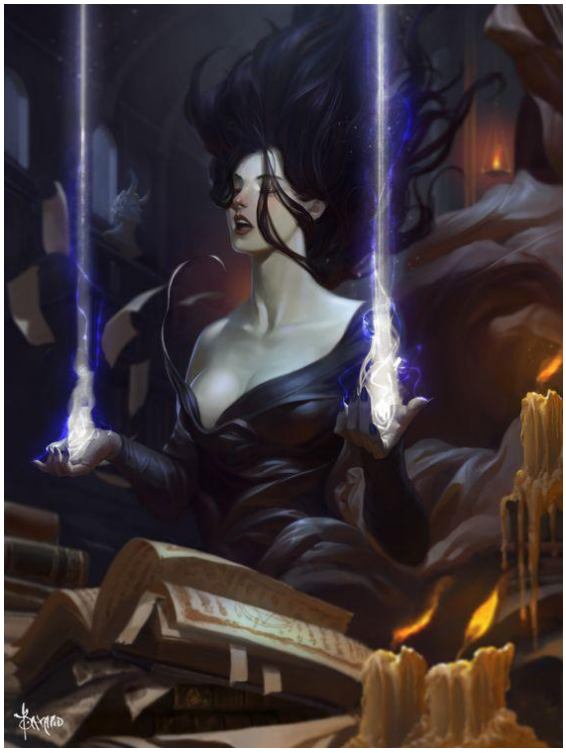
Le talisman est une protection accordée à un individu par son Dieu. Plus il est pieux ou important dans les desseins de son Dieu, plus la protection octroyée sera grande.
Des offrandes, des prières peuvent influencer cette progression à la hausse. Un mauvais comportement, des blasphèmes, des péchés, orienteront au contraire cette progression à la baisse.

N.B. : plus le sacrifice du fidèle est grand, plus grande est la récompense de Dieu. Ainsi, un homme très pauvre qui donne sa seule pièce d'or à l'église sera-t-il mieux rétribué finalement que le noble richissime qui fait un don de 1000 pièces d'or prélevées sur sa cassette de 5000 !

En règle générale (sauf précision propre à un objet), le personnage est protégé par le plus puissant des objets qu'il porte.
Ces protections ne sont pas cumulables (sauf précision propre à un objet) et ne sont pas testées séparément non plus en cas de sorts indirects (médousa, télékinésie…).
La résistance naturelle à la magie, comme celle du Barbare par exemple, est un cas particulier. Dans ce cas, elle n'offre pas de protection aux sorts offensifs directs (jet de feu, cône de froid…), mais elle est testée séparément d'un talisman éventuel ou d'un autre objet contre les sorts indirects (médousa…).



5°) Enchantement des objets fétiches



La plupart des lanceurs de sorts possèdent un objet fétiche qui leur permet de focaliser leurs actes magiques.
Pour le magicien c'est bien sûr le bâton, pour le druide c'est son poignard d'obsidienne, pour l'illusionniste c'est sa fine baguette, pour l'ensorceleuse c'est sa dague effilée, pour le troldmand c'est son épieu à l'apparence si simple, pour l'alchimiste c'est son étonnant bâton hameçon, pour le devin c'est sa légendaire boule de cristal…
Si ces objets sont une partie du cœur du pouvoir du jeteur de sort, ils constituent également son *talon d'Achille*, car privé de cet objet il ne peut utiliser ses sortilèges correctement et ne les réussit plus qu'avec 60% de chance.
Attention, car on ne remplace pas un objet fétiche facilement. En effet, en cas de perte, de destruction, …, il est nécessaire pour le cabaliste de trouver un objet souvent très particulier : de bonne facture, ou d'une forme spécifique, l'objet doit pouvoir être soumis à un rituel très particulier, dit de « communion ».
Ce rituel est toujours la condition pour que le jeteur de sort puisse considérer ce nouvel objet comme « son objet fétiche ».
Notons encore que ce rituel est réalisé par le cabaliste lui-même, dans un endroit calme et sécurisant. Les conditions sont indiquées ci-après pour chaque métier (classés par ordre alphabétique).

Druide - L'Enchantement du poignard d'obsidienne



Un poignard d'obsidienne peut être acheté dans un cercle druidique, ou bien fabriqué par le Druide lui-même ou encore un tailleur de pierre habile. Il sera impérativement fait d'obsidienne pure.
Notons qu'il n'existe pas d'enchantement de poignards d'obsidienne.

Rituel de communion. *Un poignard d'obsidienne pour être considérée comme fétiche doit être soumis à un rituel de communion par le druide. Ce rituel doit être accompli dans une clairière reculée à la pleine lune. Le druide doit alors sacrifier un jeune animal (mammifère de quelque taille que ce soit) et répandre le sang de celui-ci sur le poignard. Il prie ensuite durant 1D4+1 heures Dame Nature de consacrer son objet. Il doit en outre se soumettre à une épreuve de Sagesse qui décidera du succès de l'entreprise.*
En cas d'échec, le druide pourra réitérer son essai après une bonne nuit de sommeil.

N.B : un druide privé de son poignard n'a plus que 60% de chance de réussir ses sorts.

Ensorceleuse - L'Enchantement de la dague



L'objet fétiche de l'Ensorceleuse est la Dague, et elle est sous cet aspect comparable au bâton du Magicien ou à la baguette de l'Illusionniste.
Comme pour ces métiers, l'enchantement de la dague, qui va conférer à cette arme des pouvoirs magiques particuliers, est un moment important et délicat dans la vie d'une Ensorceleuse. Cette cérémonie dure en général une heure pleine, durant laquelle l'Ensorceleuse entre dans une méditation profonde. Elle sacrifie dans cette cérémonie 5 grammes de sel rouge pour chaque degré de l'enchantement souhaité.
Si la Dague fétiche est incassable en temps normal, elle est pourtant détruite lors d'un enchantement raté !

1er degré d'enchantement : il transforme la dague en une arme magique +1 (soit 1D+3).
Cette cérémonie coûte 6 PA à l'Ensorceleuse, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée.

2ème degré d'enchantement : la dague peut désormais être lancée comme un poignard, multipliant alors les P.I. par trois.
Cette cérémonie coûte 9 PA à l'Ensorceleuse, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 3 points.

3ème degré d'enchantement : la dague accorde une économie de 2 points astraux sur chacun des sortilèges « généraux » pour lesquels elle est utilisée, et 3 points pour les sortilèges dits « de charme » (Bannbaladi, Injonction, Horreur Terreur…).
Cette cérémonie coûte 7 PA l'Ensorceleuse, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 5 points.

> *N.B. : pour tous les sortilèges dont le coût est « à volonté », tels que Balsamon, Rayon de Feu…, l'économie de la dague n'est valable que pour des lancers de sort d'un minimum de 10 points. Pour une Ensorceleuse disposant de sa dague enchantée au degré 3, le coût astral du lancement d'un Balsamon de 10 points est équivalent à celui d'un Balsamon de 8 points !*
> *Attention : une Ensorceleuse qui n'aurait plus qu'un capital de 8 points astraux ne pourrait faire un balsamon que de 8 points et non 10 sur lequel elle escompterait recevoir l'économie de son bâton...*
> *Pour règle : on ne peut lancer que des sorts dont on a le potentiel.*
> Enfin les sortilèges ne coûtant que 2 pts astraux sont effectivement gratuits si l'Ensorceleuse a le potentiel pour « payer » !
> *Elle ne « paye » pas mais doit posséder le potentiel pour !*

4ème degré d'enchantement : la magie de la Dague se renforce, elle devient magique +2 (soit 1D+4) et confère sur un coup de maître à l'as (1/20 en situation normale) un coup spécial : l'adversaire doit réussir un jet de protection contre la magie ou être engourdi pour 1D6 assauts (-2 en Att et Prd).
Cette cérémonie coûte 12 PA à l'Ensorceleuse, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 5 points.

5ème degré d'enchantement : la Dague confère à l'Ensorceleuse le pouvoir de détecter, avec 80% de chance de succès, les objets magiques visibles (à 2 mètres maximum). L'Ensorceleuse doit se concentrer, dague en main, durant 1 assaut dans la direction souhaitée de la détection.
Cette cérémonie coûte 12 PA à l'Ensorceleuse, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 5 points.

Enchantement raté :
Un enchantement est un moment important et délicat. S'il est manqué (échec à une épreuve d'Intelligence ou de Charisme) la Dague, pourtant normalement incassable, éclate bel et bien occasionnant 1D20 blessures à toutes personnes dans un rayon de 2 mètres (jet de protection contre les souffles autorisés, ½ dégâts en cas de succès).

N.B : si l'Ensorceleuse se trouve privée de sa Dague, elle n'a plus que 70% de chance de réussir ses sortilèges.

Rituel de communion. *Une dague pour être considérée comme fétiche (et donc pour devenir incassable) doit être de bonne facture (objet de bonne qualité dont le prix est au moins égal à 4 fois le prix d'une dague standard) puis soumise à un rituel de communion par un ensorceleuse. Ce rituel doit être accompli dans un lieu tranquille (une cave, une caverne isolée, une clairière reculée…). L'Ensorceleuse doit alors se concentrer durant 2D4 heures et se soumettre à une épreuve de Sagesse qui décidera du succès de l'entreprise.*
En cas d'échec, l'Ensorceleuse pourra réitérer son essai après une bonne nuit de sommeil.

Illusionniste - L'Enchantement de la baguette



C'est l'objet fétiche des Illusionnistes, tout comme la Dague pour les Ensorceleuses, ou le Bâton pour les Magiciens. C'est le symbole de sa magie, le vecteur de ses sortilèges, sans elle, il ne réussit plus ses sorts que dans 60% des cas.
Pour acheter une nouvelle baguette, l'Illusionniste peut s'adresser à une école d'Illusion, où il lui en coûtera de 1000 à 1800 pièces d'argent. Mais il peut aussi **en fabriquer une lui-même**. Pour cela, l'Illusionniste a besoin d'une branche de hêtre et d'un peu de sang, réduit en poudre, de Lutin. La préparation dans ce cas nécessite 1D6 jours de travail et de rituels (10 heures par jour).

Tout comme les magiciens, l'Illusionniste transfert une partie de sa magie dans sa Baguette. C'est l'objet d'un rituel d'enchantement, durant lequel l'Illusionniste met son Intelligence et son Adresse à l'épreuve.
Cette cérémonie dure en général une heure pleine, durant laquelle l'illusionniste entre dans une méditation profonde. Il sacrifie dans cette cérémonie 10 grammes de sel rouge pour chaque degré de l'enchantement souhaité. La baguette fétiche est pourtant détruite lors d'un enchantement raté !

DEGRE	*CONDITION*	*COÛT*	*EFFET*
I	épreuve d'Intelligence et d'Adresse combinées	6 PA	La baguette irradiera une lumière verte, si la personne la plus proche de l'Illusionniste possède un alignement opposé au sien

II	épreuve d'Intelligence et d'Adresse combinées avec malus de 2 Pts	9 PA	Economie d'un point astral sur chaque sort lancé par l'Illusionniste (voir le « NB » du degré 1 d'enchantement du bâton de magicien).
III	épreuve d'Intelligence et d'Adresse combinées avec un malus de 4 Pts	12 PA	A l'ensorcellement, l'Illusionniste choisi dans la liste de ses sorts un sortilège qu'il transfert à sa baguette, et qu'il peut utiliser ensuite 1x/jour sans dépense d'énergie (et en ½ assauts)
IV	épreuve d'Intelligence et d'Adresse combinées avec un malus de 5 Pts	14 PA	Création d'un objet végétal non-vivant, tel que bois, corde, tabouret, dans la limite de 27 dm3 pour 8 PA. Durée 12 tours de jeu
V	épreuve d'Intelligence et d'Adresse combinées avec un malus de 6 Pts	16 PA	Création d'un objet minéral, dans la limite de 27 dm3 pour 12 PA. Durée 6 tours de jeu
VI	épreuve d'Intelligence et d'Adresse combinées avec un malus de 7 Pts	22 PA	Economie de 2 points astraux sur chaque sort lancé par l'Illusionniste

Rituel de communion. *Une baguette pour être considérée comme fétiche doit être de la bonne taille et dans un bois de bonne qualité. Qu'elle ait été achetée ou fabriquée par l'illusionniste lui-même, elle doit ensuite être soumise à un rituel de communion. Ce rituel doit être accompli dans un lieu tranquille (une pièce aux fenêtres occultées, une cave, une caverne isolée …). L'illusionniste doit alors se concentrer durant 2D4 heures, sacrifier 10 grammes de sel rouge, et se soumettre à une épreuve de Sagesse qui décidera du succès de l'entreprise.*
En cas d'échec, l'illusionniste pourra réitérer son essai après une bonne nuit de sommeil.

Magicien / Alchimiste - L'Enchantement du Bâton

Le bâton est plus encore que le compagnon du Magicien, c'est son symbole, le vecteur de sa magie et quelque part un peu son honneur. Il existe souvent une relation affective mystique entre le Magicien et son arme. L'enchantement du bâton, qui va conférer à cette arme des pouvoirs magiques particuliers, est de ce fait un moment important et délicat dans la vie d'un Magicien. Cette cérémonie dure en général une heure pleine, durant laquelle le Magicien entre dans une méditation profonde. Il sacrifie dans cette cérémonie 10 grammes de sel rouge pour chaque degré de l'enchantement souhaité.
S'il est incassable en temps normal, le bâton de magicien est détruit lors d'un enchantement raté.

1er degré d'enchantement
le Magicien économise 2 points astraux sur le coût de tous les sortilèges qu'il lance.
Cette cérémonie coûte 7 PA au Magicien, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée.

> *N.B. : pour tous les sortilèges dont le coût est « à volonté », tels que Balsamon, Rayon de Feu…, l'économie du Bâton n'est valable que pour des lancer de sort d'un minimum de 10 points. Pour un magicien disposant de son bâton enchanté au degré 1, le coût astral du lancement d'un Balsamon de 10 points est équivalent à celui d'un Balsamon de 8 points !*
> *Attention : un magicien qui n'aurait plus qu'un capital de 8 points astraux ne pourrait faire un balsamon que de 8 points et non 10 sur lequel il escompterait recevoir l'économie de son bâton...*
> *Pour règle : on ne peut lancer que des sorts dont on a le potentiel.*
> *Enfin les sortilèges ne coûtant que 2 pts astraux sont effectivement gratuits, si le magicien a le potentiel pour payer !!!*
> *Il ne paye pas mais doit posséder le potentiel pour !*

2ème degré d'enchantement
Torche Magique. A volonté, le Magicien peut transformer le haut de son bâton en une torche magique qui ne se consume pas mais fournie une lumière équivalente à celle d'une torche traditionnelle. Le feu de cette Torche Magique n'est pas réel et ne peut bouter le feu à un autre matériau. Il ne dégage aucune chaleur. Un Magicien qui utilise sa Torche Magique pour s'éclairer voit celle-ci s'éteindre automatiquement s'il prononce un nouveau sort (le lancement nécessite l'utilisation du premier enchantement).
Cette cérémonie coûte 5 PA au Magicien, qui doit réussir une ,preuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 3 points.

3ème degré d'enchantement
Corde Magique de 10 m. A volonté, le Magicien peut transformer son bâton en une corde magique. Celle-ci pourra sur l'injonction du magicien s'accrocher d'elle même à un objet proéminent (on ne peut s'attaquer à un adversaire grâce à la Corde Magique).
Cette cérémonie coûte 7 PA au Magicien, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 5 points.

4ème degré d'enchantement
Epée de feu (7m, att 15, 1D+niv) (x2 PI contre les momies).
Au premier assaut il faut lancer un D20, sur un 1 l'épée redevient un bâton, et un autre au deuxième assaut avec un échec sur 1 et 2, ... Une épée de feu qui s'est retransformée d'elle même ne peut plus être réutilisée avant 70 jours. L'utilisation du bâton comme épée de feu coûte 5PA au 1er assaut, puis 3 PA pour chacun des assauts suivants. Cette cérémonie coûte 7 PA au Magicien, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 5 points.



5ème degré d'enchantement
Transformation en Salamandre de 40cm de long, qui devient le réceptacle de l'esprit du magicien. Cette salamandre peut changer de couleur comme un caméléon. Durant une transformation, le corps du Magicien est plongé en état catatonique. Si l'animal est tué, le bâton est détruit et le Magicien perd 3D pts de vie sur sa base initiale. A chaque minute de jeu, il existe un risque de 5% que le Magicien reste captif de cette forme. Seul un Magicien de niveau 20 au moins, ou un Exorciste de niveau 12 ou plus, pourra alors le délivrer.
Cet enchantement est effectif automatiquement avec le 4ème.

6ème degré d'enchantement
Il crée un lien magique particulier entre le Magicien et son bâton. Si le Magicien est séparé de son objet fétiche, il peut en se concentrant 2 assauts, lui intimer l'ordre de venir jusqu'à lui (vitesse de 5 m/sec, en vol). Le bâton trouve son chemin seul s'il se trouve à une distance d'au plus 2 kilomètres par niveau du magicien. Le bâton doit se trouver dans un lieu non hermétiquement clos. Cette cérémonie coûte 10 PA au Magicien, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinée avec un malus de 7 points.

N.B : un Magicien privé de son bâton n'a plus que 60% de chance de réussir ses sorts.
Un bâton neuf peut être acheté, selon les disponibilités, dans une Académie de magie au prix moyen de 500 pièces d'or.

Rituel de communion. *Un bâton pour être considéré comme fétiche (et donc pour devenir incassable) doit être de la bonne taille et dans un bois de bonne qualité. Il doit ensuite être soumis à un rituel de communion par un magicien. Ce rituel doit être accompli dans un lieu tranquille (une cave, une caverne isolée, une clairière reculée…). Le Magicien doit alors se concentrer durant 4D6 heures, sacrifier 30 grammes de sel rouge, et se soumettre à une épreuve de Sagesse qui décidera du succès de l'entreprise.*
En cas d'échec, le Magicien pourra réitérer son essai après une bonne nuit de sommeil.

A noter qu'un magicien peut récupérer le bâton magique d'un autre cabaliste. Il devra alors réussir un rituel de communion à l'identique, à la différence pourtant que le sacrifice de sel rouge ne sera « que » de 20 grammes (le bâton étant déjà incassable, il ne s'agit ici que d'une « mise en relation intime »).

Troldmand le sorcier wüking - L'Enchantement de l'épieu



L'épieu est l'arme fétiche du Troldmand. C'est avec cette arme que le Troldmand lance ses sortilèges.
Privé de son épieu, il n'a plus que 60% de chance de succès dans la réalisation d'un sort.

- Enchantement de l'épieu. Il existe cinq degrés différents d'enchantement pour l'épieu.
Pour enchanter son épieu le Troldmand doit se retirer dans un lieu calme durant une heure environ et se soumettre aux épreuves indiquées dans les rituels suivants.
Durant cette cérémonie le Troldmand entre dans une méditation profonde. Il sacrifie 2 grammes de sel rouge pour chaque degré de l'enchantement souhaité. L'épieu fétiche est détruit lors d'un enchantement raté (même si il possède déjà l'enchantement de « roc ») !

Degré I – « Roc » – L'épieu devient incassable, à l'image du bâton qu'utilise le Magicien.
Cette cérémonie coûte 5 PA au Troldmand, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinées.

Degré II – « Economie » – L'épieu permet au Troldmand d'économiser 1 point sur le lancement d'un sortilège.
Cette cérémonie coûte 7 PA au Troldmand, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinées avec un malus de 2 points.

Degré III – « Javeline » – S'il est lancé, l'épieu touche à coup sûr à une distance d'au plus 20 mètres et occasionne 1D+5 Points d'Impacts.

Cette cérémonie coûte 7 PA au Troldmand, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinées avec un malus de 3 points.

Degré IV – « Javeline fidèle » – Lorsqu'il est lancé pour toucher un ennemi à une distance d'au plus 20 mètres, l'épieu réapparait après l'impact dans la main de son propriétaire. Le Troldmand peut ainsi lancer son épieu au plus 1 fois tous les deux assauts.
Cette cérémonie coûte 7 PA au Troldmand, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinées avec un malus de 5 points.

Degré V – « Palissade » – Le Troldmand plante son épieu dans le sol et prononce le mot de commande. L'arme se multiplie alors et forme un cercle, autour de son propriétaire, en 5 assauts. La zone ainsi enfermée est de 2 mètres de circonférence par niveau du Troldmand. Lorsque le Troldmand prononce ensuite « Palissade disparaît ! », l'épieu réapparait dans les mains de son propriétaire en 1 assaut. Cette cérémonie coûte 7 PA au Troldmand, qui doit réussir une épreuve de Charisme et d'Intelligence combinées avec un malus de 7 points.

Rituel de communion. *Un épieu pour être considéré comme fétiche doit être de la bonne taille et dans un bois de bonne qualité. Il doit ensuite être soumis à un rituel de communion par le troldmand. Ce rituel doit être accompli dans un lieu tranquille (une caverne isolée, une clairière reculée…). Le troldmand doit alors se concentrer durant 2D4 heures, sacrifier 10 grammes de sel rouge, et se soumettre à une épreuve de Sagesse qui décidera du succès de l'entreprise.*
En cas d'échec, le troldmand pourra réitérer son essai après une bonne nuit de sommeil.



6°) la T.C.P.A.

Table des Conséquences liées à la Pratique des Arcannes.

L'Astral, source de la magie est formée de deux éléments, l'un blanc, l'autre noir, qui sont les forces constitutives des plans Négatif et Positif. Ainsi, et le plus souvent sans le savoir, le Cabaliste met-il en œuvre un mélange de ces deux forces opposées, et provoque leur rencontre d'où va naître l'énergie qui permettra la réalisation de son sortilège.



La Magie « Classique » utilise l'Astral, fille de la rencontre, de l'union, entre des éléments positifs et des éléments négatifs en égale proportion.
Le Prodige utilise le Karma, une énergie positive quasi pure.
La Magie Noire utilise l'astral Noir, énergie aux trois quarts négatives.

Si la manipulation de l'énergie positive s'avère en général sans danger, l'énergie négative elle présente des risques, parfois importants, de corruption du corps et de l'esprit du cabaliste.
Il en va de même lors de la participation à un rituel de Magie Noire, lors de l'utilisation d'un objet issu de celle-ci ou d'un artefact.

N.B. : l'utilisation de certains sortilèges de magie « classiques » particulièrement puissants, celle d'artefacts pourtant considérés comme Saints, peut donner lieu à un tirage sur la TCPA.

Lorsqu'un Rituel, un Sortilège, un Objet indiquent l'utilisation de la TCPA, il convient d'effectuer un test de corps et d'esprit du sujet. Si rien de précis n'est indiqué pour ces tirages, alors il convient de se référer au mode de test suivant :

1°) épreuve de Constitution
2°) épreuve de Sagesse
3°) épreuve de « Puissance » (jet de D100 : échec si le résultat obtenu est supérieur à 50, avec 5% de bonus par niveau du cabaliste au-dessus de 12 et 3% de malus par niveau au-dessous de 10 !)

→ Un échec à l'un quelconque de ces trois tests : tirage sur la table des conséquences Physiques
Deux échecs pour ces trois tests : tirage sur les tables des conséquences Physiques et Mentales
Echec aux trois tests : tirage sur les tables des conséquences Physiques, Mentales et Spéciales.

Table des Conséquences Physiques :

D100	Conséquences	D100	Conséquences
01-03	Transformation d'un pied en patte de bouc (-2 en Adresse)	55-58	Vision en Noir et Blanc
04-06	Apparition de deux cornes frontales (2cm)	59-62	Un œil devient blanc (vue floue) (-2 Per)
07-11	Perte d'un point dans une qualité majeure (1D5)	63-66	Perte de 2D6 kilos
12-13	Transformation du nez en groin (-2 en Beau)	67-71	Myopie faible (-2 Per, -1 Prd) (2nd tirage : myopie forte voir)
14-17	Gain de 2D6 kilos	72-73	Mutisme de la parole
18-21	Les oreilles deviennent pointues	74-78	Pilosité et chevelure rousse
22-27	Surdité partielle (-2 Per et -1 Prd) (2nd tirage : « surdité totale »)	79-82	Myopie Forte (-4 Per, -1 Att, -2 Prd) (2nd tirage : « cécité complète »)
28-32	Un œil devient rouge (-1 en Charisme)	83-84	Paralysie d'un membre (aléatoire 1D4) (2nd tirage du même membre : « putréfaction »)
33-35	Crise d'épilepsie (en situation de stress intense : épreuve de Co ou Sag)	85-87	Surdité totale (-5 Per, -1 Att, -2 Prd)
36-39	Une main se paralyse (2nd tirage : la main se dessèche totalement)	88-89	Putréfaction d'une extrémité (en 1D4 jours) (le membre peut être sauvé par un Contre Poison force E)
40-44	Maladie fiévreuse durant 24 heures, perte définitive de 1D3 points de vie.	90-93	Cécité complète (-6 Per, -3 Att, -4 Prd)
45-49	Aphonie forte (le sujet ne peut plus que chuchoter) (2nd tirage : mutisme complet de la parole)	94-99	Langue bifide
50-54	Perte d'un point dans une qualité mineure (1D4)	00	Apparition de la marque démoniaque (les trois 6) sur le front (-4 Charisme)

Table des Conséquences Mentales

01 – 30 : Table A
31 – 75 : Table B /
76 – 00 : Table C

Table A.

D20	Désordres	D20	Désordres
1	Gourmand / Goinfre	11	Chapardeur
2	Ecervelé / Téméraire	12	Capricieux
3	Flémard / Casanier	13	Moqueur
4	Prétentieux	14	Susceptible
5	Distrait / Etourdi	15	Egoïste
6	Curieux	16	Alcoolique
7	Râleur	17	Avare
8	Intéressé (rien pour rien)	18	Menteur
9	Flatteur	19	Drogué
10	Misogyne	20	Spécial (table B)

Table B.

D100	Désordres
01-20	Sadique
21-39	Masochiste
40-57	Paranoïaque (maladie de la persécution) (orgueil exagéré, susceptibilité, égoïsme, méfiance)
58-74	Schizophrène (maladie psychique caractérisée par l'incohérence mentale et la rupture avec le monde extérieur)
75-87	Neurasthénique (trouble mentaux engendrant la tristesse, l'apathie, le pessimisme, manque total de volonté)
88-94	Psychopathe à tendances homicides (goût prononcé pour le sang, le meurtre irraisonné)
95-00	Désordre Sexuel (tirage table C)

Table C.

D100	Désordres
01-20	Xénophile (amour exclusif des races étrangères, le sujet n'imagine pas d'autres rapports)
21-40	Exhibitionniste (plaisir de se dévoiler, irrésistible envie de se montrer)
41-51	Urophile (plaisir à se baigner, à boire, à toucher de l'urine)
52-64	Scatophile (plaisir à se vautrer dans les excréments, à en manger, à les toucher)
65-76	Gérontophile (attirance physique exclusive pour les personnes très âgées)
77-87	Zoophile (attirance sexuelle exclusive pour les animaux)
88-94	Pédophile (attirance physique exclusive pour les jeunes personnes)
95-00	Nécrophile (plaisir à la relation physique avec les cadavres)

Table des Conséquences Spéciales

D100	Conséquences	D100	Conséquences
01-12	Perte de 1% des Points d'Aventure	59-62	Perte de 10% des Points d'Aventure
13-19	Perte de 2% des Points d'Aventure	63-65	Perte de 1 Niveau
20-27	Perte de 3% des Points d'Aventure	66-68	Inimitié avec un Diable, un Démon, un Ange ou un Dieu
28-33	Perte de 4% des Points d'Aventure	69-72	Tous les mammifères fuient le Cabaliste (sauf Int>5)
34-38	Perte de 5% des Points d'Aventure	73-76	Tous les mammifères sont hostiles au Cabaliste (sauf Int>5)
39-43	Perte de 6% des Points d'Aventure	77-82	Malchance Chronique (2 épreuves pour tous les tirages, on prend le plus mauvais)
44-48	Perte de 7% des Points d'Aventure	83-89	Maladresse systématique (fait tomber nombre de choses, 20% de trébucher à chaque assaut de tomber, de laisser échapper son arme…)
49-53	Perte de 8% des Points d'Aventure	90-99	Maladie Cardiaque (jet de Constitution pour chaque effort important, pour situation de stress intense… En cas d'échec Infarctus avec (âge/3)% de risque de trépasser
54-58	Perte de 9% des Points d'Aventure	00	Mort immédiate du Cabaliste

N.B. : chacun des effets des tables ci-dessus présentées ne peut se dissiper que par un souhait, l'utilisation du Grand Pouvoir ou un miracle.

7°) Invisibilité et Sortilèges

Il est essentiel de se pencher sur l'effet de l'invisibilité, sortilège tout à fait particulier, sur le lancement de sortilèges.
Pour un grand nombre de formule, le fait d'être invisible ou non n'importe pas.
Mais pour un certain nombre d'autres, il en va tout autrement.
Ainsi nous faut-il distinguer deux listes de sortilèges : ceux qui n'agissent pas lorsque le Cabaliste est lui-même invisible et ceux qui dissipent l'invisibilité du porteur.

Retenons pour règles essentielles :

- généralement les sortilèges de charmes ne fonctionnent pas lorsque le lanceur de sort est invisible
- les sortilèges offensifs dissipent l'invisibilité du porteur au moment de leur lancement

Pour qu'aucun doute ne subsiste, la liste ci-dessous présente, de façon exhaustive, la liste des sortilèges n'opérant pas lorsque le Cabaliste est invisible, et la liste des sortilèges qui dissipent l'invisibilité du Cabaliste.

(Cf. table page suivante)



Sorts n'opérant pas durant l'invisibilité	Sorts annulant l'invisibilité
Accélération des Mouvements	Annihilation de la Magie
Amitié	Agrandissement
Asservissement des Animaux	Amok
Bannbaladi	Ant Mat Zul
Bannissement	Arret du temps
Danse Folle	Balle Flambante
Détection des Mensonges	Bille de Braise
Doigt de Mort	Boule de Feu
Démoralisation Fantasque	Brise Baton
Flamme	Boule de Glace
Hypnotisme	Cone de Froid
Horreur Terreur	Cécité
Injonction	Cage d'Airain
Invocation d'un Démon	Désintégration
Invocation d'un Elemental	Dissipation de la Magie (si fonctionne)
Invocation d'un Familier	Eclair Miroir
Irrésistible Rire de Nihilia	Eclair d'eau
Jet de Couleur	Fulminictus
Lame de Feu	Foudre noire
Lame du Destin	Grand Pouvoir (selon utilisation
Labyrinthe	Glyphe de Garde (selon utilisation)
Labyrinthe des Mauvaises Rencontres	Invocation de la Foudre
Malédiction	Lévitation (si lancé sur autrui)
Molosse Enragé de Melvinguen	Linceul de Flamme
Magie d'Illusion I	Metempsycose
Magie d'Illusion II	Mûr de feu, Glace, … (selon utilisation)
Magie d'Illusion III	Mot d'Ordre Muet
Mauvais Œil	Métal Brûlant (selon utilisation)
Nécroanimation	Medousa
Or des Fous	Maladies douces
Paralysie Végétale	Murissement
Paralysie Musculaire	Nova
Rayon d'Affaiblissement	Nuée de Météores
Salander Mutander	Paroie de glace
Stase Temporelle	Projectile Magique
Télékinésie (selon utilisation)	Pilier de Feu
Tueur Fantasmagorique	Plombi Plombon
	Poigne Electrique (au moment du touché)
	Pyrotechnie (si pour aveuglement)
	Parole Sacrée/Maudite
	Rayon de Feu
	Restauration (sur l'inverse)
	Régénération (sur l'inverse)
	Saint Projectile
	Sauvagerie et Excitation
	Sphère de Silence
	Surdité
	Sommeil

II. Académie, Ecole, Guilde en Ilvanir

1°) Principes généraux

Académie… Ecoles… Guilde…
Autant de termes qui recouvrent des concepts très précis et communs aux esprits d'un Jeteur de Sorts Ilvanirien moyen. Mais… il n'en va sans doute pas de la même façon pour le commun des mortels.
Aussi est-il utile d'énoncer quelques principes généraux sur le sujet.

Une Ecole de magie est un lieu de grande taille, généralement construit en dehors de l'enceinte d'une Cité, et qui a pour fonction de former un « grand nombre » de jeunes gens à la maîtrise de la magie et des sciences astrales.

Une Académie de magie est généralement une vaste demeure, le plus souvent installée au cœur d'une grande ville, dont le but est tout à la fois de faire commerce de la Magie et de servir de gîte à des magiciens. On y côtoie des magiciens sédentaires, qui forment l'administration de l'Académie, et des magiciens itinérants, ou aventuriers, qui séjournent dans l'Académie durant quelques jours ou quelques semaines.
Une Académie forme fréquemment quelques jeunes gens au métier de magicien.

Une Guilde de magie est une structure corporatiste dont l'objectif est de défendre les intérêts des magiciens.
Une Guilde fédère des individus, les magiciens membres de la Guilde, et des Académies, des Ecoles…

2°) Ecole de magie

Un élève peut entrer en Ecole de magie dès son onzième anniversaire.
A son entrée dans l'Ecole de magie, il doit impérativement savoir lire et écrire, avoir étudié les mathématiques, le dessin et la musique et connaître la théologie.
Son enseignement durera au moins 7 années, durant lesquelles il apprendra les théories magiques classiques, l'histoire de la magie, l'Alchimie, … (Cf la partie du présent ouvrage consacré au Programme d'apprentissage de la Magie).
Au terme de ces années d'étude, le jeune garçon devenu jeune homme est officiellement Magicien et quitte l'Ecole.

Il existe une petite douzaine de ces écoles en Ilvanir en 795 du S.C. :

Algalith.
« Ecole des Eléments » à Laelith
« Ecole des Marches du Palais » à Laelith
« Astraline » à Colombus
« Corne de Savoir » à Colombus
« Enchantements du Médian » à Sitrios

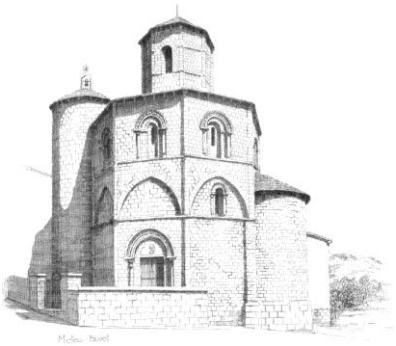
Ang'Mar.
« Ecole des Etoiles » à Tynaria.

Arn'Armor.
« Grésart » à Arn'Armor même.
« Faucons Rusés » à Arn'Armor même.
« Grands Chapeaux » à Pavis.
« Balsamon Flambant » à Bollissac

Elarstan.
« Grênedemaj' » à Commoras.

Chaque école forme entre 50 et 350 élèves. La plus grande d'entre-elles est l'école d'Astraline de Colombus, qui forme près de 360 élèves.

3°) Académie de Magie ou Maison de la magie



Il n'existe pas de loi absolue en *Ilvanir,* ou en Aventurie, pour régir la création d'une académie de magie. Cependant, le *Pentaculum* d'Ilvanir, ou le *Sibil Magicus* d'Aventurie, ne reconnaissent les académies comme telles, que si elles répondent à certaines conditions.

N.B. : assez peu de magiciens indépendants se risquent à déclarer leur école « académie » de peur de n'avoir à encourir l'opposition du Pentuculum (ou sibil magicus). S'ils ont un doute, ils préfèrent ouvrir une « maison de la magie ».

Académie de Magie

Les Conditions requises par le Pentaculum pour la création d'une Académie de Magie sont les suivantes :

- Les Magiciens académistes doivent être au nombre de trois au moins.
Le maître d'académie sera au moins de niveau 14, et ses deux assistants seront au minimum de niveaux 8 et 6.

- L'académie doit posséder des locaux propres, comportant :
  - 1 salle de réunion.
  - 1 cave suffisamment vaste pour abriter les essais de sorts.
  - 1 cellule pour loger les élèves visiteurs de l'académie (2 lits maximum par cellule).
  - 1 enseigne, ou une plaque suffisamment lisible indiquant la présence de l'académie.

- L'académie doit se déclarer au *Pentaculum*, et lui indiquer les prix qu'elle pratique.

- L'académie doit reverser au *Pentaculum* 10% de son chiffre d'affaire.

- L'académie doit posséder au moins 300 grammes de sels rouges de réserve (conservés dans un coffre de l'académie).

- L'académie doit accueillir de temps à autre un inspecteur du *Pentaculum* (au plus une semaine par trimestre).

- L'académie peut aussi adhérer à la « Fédération Académique du *Pentuculum* ».
Elle a alors droit à tous les services offerts par la Guilde (protection, aide, documentation cabalistique, accès à la bibliothèque du *Pentaculum* à Arn'Armor…).
Si elle souhaite adhérer, elle doit verser à la F.A.P. 40% de son chiffre d'affaire chaque mois.

N.B. : le Pentaculum est très sévère quant aux détounements de fonds.

Il faut noter que depuis le milieu des années 780, une vague de contestation est montée chez les magiciens et illusionnistes d'Ilvanir contre cette main mise du Pentaculum sur l'organisation en Académie de leurs métiers. En dehors de quelques adhésions, ici ou là, à la *Confrérie des Pentacles du Nord*, cette grogne n'a pour l'heure jamais débouché sur autre chose que des discussions feutrées dans des arrières salles de taverne.
Le Pentaculum prend pourtant cette contestation, encore relative, très au sérieux et elle multiplie les opérations de surveillances ainsi que les discours visant à séduire les plus récalcitrants…

*

Maison de la magie

Il n'y a pas de véritables conditions requises pour ouvrir une « Maison de la magie ». Mais dans plus de 95% des cas on retrouve les éléments ci-après :

- Les résidants permanents d'une maison de magie sont au minimum deux. Le maître de la maison est au moins de niveau 12, et son assistant est au moins de niveau 6.

- La Maison de magie possède des locaux propres, souvent une grande demeure dans une ville, comportant :
  - 1 salle de réunion.
  - 1 cave pour abriter les essais de sorts.
  - 1 enseigne, ou une plaque indiquant le nom de la Maison de magie.

- La Maison de magie possède souvent au moins 200 grammes de sels rouges de réserve.

« La magie est un exercice difficile mais passionnant. Il est parfois dangereux, pour le Cabaliste comme pour ceux qui l'entourent, mais il est toujours étonnant ! Cela tient essentiellement au fait que d'une formule magique la plus ancienne, les plus imaginatifs de nos confrères peuvent tirer dix utilisations nouvelles ! »

Alistaire « l'orangé » (590~663 du S.C.)
Maître de l'Académie de *Figeac*

4°) Guildes de Magie



Le Pentaculum

Créé en 228 du Second Calendrier Ilvanirien, le 8 octobre de cette année, par le grand Mage Igorius, le Pentaculum est devenue la plus puissante Guilde de Magiciens du continent.
Aujourd'hui présent dans de nombreuses régions d'Ilvanir, il fut tout d'abord installé à Bollissac, et dans la clandestinité, puisque le Marquis d'alors détestait cordialement toute forme de magie.
Initialement créée pour permettre aux magiciens de mieux progresser dans leurs sciences, la Guilde du Pentaculum est aujourd'hui bien plus que cela…

*

Objectifs du Pentaculum

« La magie sans la limite de la sagesse,
Est plus dangereuse qu'un glaive sur les fesses. »
Igorius, 233 du SC, conférence du 7 mai, *« cabale et artefacts »*.

Cette phrase, mieux que toute autre du Grand Maître Fondateur, illustre ce qu'est devenue la Guilde du Pentaculum : elle est le garde-fou dont ont besoin les Illusionnistes et les magiciens pour faire le meilleur usage de leurs pouvoirs.

Le Pentaculum est plus qu'une école de magie ou un centre de regroupement d'intérêts corporatistes, c'est un lieu de formation des esprits, où philosophie et dialectique occupe une place centrale.
L'un des buts majeurs du Pentaculum est de protéger l'humanité de ses désirs pervers et autodestructeurs, en contrebalançant, notamment, le pouvoir des cabalistes mauvais.

Depuis toujours, l'objectif ultime des membres du Pentaculum, ce n'est pas un secret, c'est la prise du pouvoir partout en Ilvanir, en occupant des positions officielles quand c'est possible, comme l'Archiduc de Gardemaille (Gouvrance), ou en investissant le conseil des « Grands de ce monde » si ça ne l'est pas.
Pour atteindre cet objectif ambitieux, le Pentaculum établi des ramifications partout dans le continent, et intègre les informations, les influences, au sein d'un très efficace système de communication (par pigeons voyageurs, par coursiers, par sortilèges…).

*

Les principales places du Pentaculum.
Elles sont dirigées par des Maîtres Penta.

- **Andurias** (*Elarstan*)
(membres : 34 magiciens, 16 illusionnistes et 6 alchimistes)
Maître Penta : *Celdrine la Pourpre* (magicienne niv.17)
Notes :

- **Salisburg** (*Salisie*)
(membres : 22 magiciens, 9 illusionnistes et 5 alchimistes))
Maître Penta : *Zigandias Fragadon* (magicien niv.19)
Notes :

- **Citrine** (*Silk'Or*)
(membres : 27 magiciens, 18 illusionnistes et 12 alchimistes))
Maître Penta : *Keldrïnh Azur* (illusionniste niv.16)
Notes :

- **Gand'Al** (*Algalith*)
(membres : 16 magiciens, 18 illusionnistes et 4 alchimistes))

Maître Penta : *Molifraste le Négatif* (magicien niv.20)
Notes :

- **Gladiva** (*Royaume des Glaces*)
(membres : 14 magiciens, 11 illusionnistes et 7 alchimistes))
Maître Penta : *Tilda Fragane* (magicien niv.18)
Notes :

Plus que des Académies de magie, ces ramifications de la Guilde sont de véritables « centres d'administration régionales de la magie » par la Guilde.
On peut y adhérer au Pentaculum, y verser sa cotisation annuelle, y demander conseils mais aussi appui ou prêt financier…
Ces « directions régionales », aussi appelées Penta, sont responsables des académies de leur région, et de l'inspection de celles-ci. Elles rendent compte au **siège central de la Guilde**, le « Grand Penta », situé à Bollissac.

- **Bollissac** (*Arn'Armor*)
(membres : 41 magiciens, 22 illusionnistes et 8 alchimistes))
Maître Penta : *Ardefrast Lanfois* (magicien niv.22)
Notes :



C'est à Bollissac que se trouve la Très Grande Bibliothèque du Pentaculum.
Située en sous-sol, sur 12 niveaux de 22.000 m² chacun, elle est sans doute, avec celle du Roi-Dieu d'Algalith, la plus grande d'Ilvanir. La Guilde y conserve plus de 44.000 ouvrages différents, 118.000 parchemins, et près de 3.600 crânes de sages ou d'érudits de tout le continent, morts dans le dernier millénaire (ces crânes sont destinés à être utilisés lors des rituels de nécromancie, afin de questionner directement l'âme des défunts).
Dans ces sous-sols sont conservés les archives de toute la guilde, ainsi qu'une copie de la comptabilité annuelle de toutes les académies affiliées (liste des inscrits, des passants, comptabilité financière…).
On trouve enfin dans la place

Au-dessus de cette bibliothèque se trouve l'Académie Centrale et Universelle du Pentaculum (ACUP).
Véritable place forte érigée au milieu du IV^{ème} siècle du SC, le Pentaculum y a installé de somptueuses salles de conférence, des salles d'honneur, des appartements « tout-confort » pour les Maîtres Penta… C'est aussi dans cette place que se trouve le grand trésor de la Guilde…

*

Les Académies reconnues par le Pentaculum

Algalith.
- Académie Royale de Laelith (Magie)
- Ecole d'Illusion Laelithoise (Illusion)
- Académie de Magie de Colombus (Magie)
- Académie Cabalistique, de Galix (Magie et Illusion)
- Cercle Magique de San'For (Magie)
- Académie Royale, d'Arpig (Magie)

Elarstan.
- Académie Stimarloise, d'Elarstim (Magie et Illusion)
- Académie de la Cabale Capitale, d'Elarstim (Magie)
- Académie Gilénar, d'Andurias (Magie)
- Ecole d'Illusion Royale, de Commoras (Illusion)
- Académie des Arts Magiques, de Gilénial (Magie)
- Académie de l'Illusion, de Bourg'Maryl

Arn'Armor.
- Grande Académie Arn'Armoroise, d'Arn'Armor capitale (Magie)
- Cercle Illusionniste, d'Arn'Armor capitale (Illusion)
- Académie Arnella III, d'Arn'Armor capitale (Magie et Illusion)
- Académie du Duc Renan, à Pavis (Magie et Illusion)
- Groupement des Ecoles de Figeac (Magie)
- Académie des Eaux Dormantes, de Norlac (Magie et Illusion)
- Centre Cabalistique de Palfanor (Magie et Illusion)
- Académie de Mélenval (Magie)
- Académie Comtale de Magie, d'Axeltoc (Magie et Illusion)
- Académie de Beauval en Saxie (Magie)

Silk'Or.
- Académie Impériale de Magie, de Pal'Or (Magie)
- Académie Impériale d'Illusion, de Pal'Or (Illusion)
- Le Pentagramme Blanc, de Pal'Or (Magie)
- Académie d'Occident, de Noulfa (Magie et Illusion)
- Académie du Pentacle Impérial, de Civiox (Magie et Illusion)
- Le Pentacle de Citrine (Magie)

Territoire Impérial du Nord.
- Académie Otto I^{er}, d'Esarnil (Magie)
- Académie Magique Impériale, d'Esarnil (Magie)
- Cercle Cabalistique, de Saint-Havre-sur-Eithel



Royaume des Glaces.
- Académie Aarkin XII, de Norfum (Magie)
- Académie du Pentacle Rouge, de Norfum (Magie)
- Académie de Magie de Terninkal (Magie)

Sumor.
- Académie Républicaine de Magie (Magie et Illusion)

Percolan.
- Cercle de Magie Percolanais (Magie et Illusion)

Marance.
- Académie de Dimar (Magie)
- Illusionnisme Académique Dimarois (Illusion)

Ber'Cof.
- Cataractefact, de Ber'Cof (Magie et Illusion)

*

Organisation du Pentaculum

En tant que Guilde, le Pentaculum possède une hiérarchie très définie, à l'intérieur de laquelle le respect est élevé et l'égalité stricte entre membres d'un même échelon.
De plus, la guilde s'attache à ce qu'aucune discrimination ne soit tolérée entre Magiciens et Illusionnistes, qui doivent être traités à égalité de droits et de devoirs.

L'entrée au sein de la Guilde du Pentaculum se fait par parrainage. Un Magicien ou un Illusionniste déjà membre de la guilde depuis au moins deux ans propose l'entrée d'un nouveau membre. Il soumet sa proposition soit à l'approbation d'une académie affiliée à la « Fédération Académique du Pentaculum », soit à l'autorité d'un Grand Penta. Si le candidat est accepté au sein de la Guilde, après la ou les épreuves qui peuvent lui être imposées lors de son entrevue avec ceux qui étudient sa candidature, il reçoit une bague marquée du sceau de la Guilde ainsi qu'une étoffe noire (30 cm / 30 cm) portant une étoile blanche à 5 branches entourée dun cercle.

Il doit aussi prêter serment à la guilde et s'acquitter d'une première cotisation (cf en partie 3 de ce présent chapitre).

Le serment se fait en public.

> Devant mes pairs assemblés, moi _____ , Magicien/Illusionniste (selon le cas), je fais le serment par la cabale et les voies occultes des arcanes de servir les intérêts de la guilde du Pentaculum.
> Je suivrai les chemins de l'Astral et de l'Ether, et affronterai jusqu'à la mort les ennemis de l'humanité, pour qu'advienne le règne et la domination du Pentaculum.

1°) Les Filières



Après sa première année de présence au sein du Pentaculum, le jeune membre de la Guilde choisi une filière.
- filière académique
- filière Interne
- filière Spéciale

a) <u>la filière Académique</u>

Elle offre un certain confort et la possibilité de pouvoir étudier très souvent. Il est cependant à noter que l'enrichissement n'est autre que spirituel et intellectuel. La voie académique est en effet assez sédentaire et rare sont les cas où un membre peut courir l'aventure.

Les fonctions : *comptable – professeur* (niv 6 min) ou *assistant d'enseignement* (niv 3 min) – *Chercheur en Alchimie* ou *en Sortilège* (niv 5 min) –*Chargé de Sécurité – Archiviste – Historien* (en général niv 11 min)

b) <u>la filière Interne</u>

Elle s'effectue dans l'infrastructure même de la Guilde, au siège de Bollissac ou dans les « directions régionales » (Andurias, Gand'Al…). Un peu moins sédentaire que la filière Académique, la filière Interne est aussi et à la fois plus prestigieuse et plus contraignante. Plus prestigieuse car les membres de cette filière agissent souvent comme représentant officiel de la Guilde dans les régions un peu reculée. Plus contraignante car la hiérarchie y est très stricte.

Les fonctions : *comptable – professeur* (niv 8 min) ou *assistant d'enseignement* (niv 4 min) – *Chercheur en Alchimie* ou *en Sortilège* (niv 7 min) –*Chargé de Sécurité – Archiviste* (niv 5 min)– *Historien* (niv 11 min) – *Inspecteur* (niv 8 min) ou *Assistant d'Inspection* (niv 6 min) – *Questeur* (perception des cotisations des académies) (niv 3 min)

c) <u>la filière Spéciale</u>

C'est celle suivie par l'essentiel des Magiciens et Illusionnistes itinérants. Peu structurée, sans obligations majeures vis à vis de la guilde, d'un point de vue administratif, la filière spéciale séduit aussi souvent les plus individualistes. Ils travaillent aux objectifs de la Guilde au coup par coup, le plus souvent sur la demande d'un Grand Penta.

Les Fonctions : variables et souvent semblables à certaines citées ci-dessus, elles sont pratiquées très sporadiquement.

2°) La Hiérarchie

Elle est très importante dans le Pentaculum. Elle régie l'ensemble des relations entre les membres de la Guilde et vient régler les échanges, les relations humaines…

- <u>Novice du Pentacle</u>.

C'est ainsi que sont nommés les Magiciens et Illusionnistes qui entrent dans la Guilde. Le noviciat s'étend sur une année, au cour de laquelle le sujet reçoit une formation, des conseils…

Après une année de Noviciat, le Magicien ou l'Illusionniste effectue sa Confirmation. Il renouvelle alors son serment et rencontre un Grand Penta pour choisir sa voie. Le Magicien ou l'Illusionniste évolue ensuite dans la hiérarchie de la guilde, au sein de la fonction qu'il a choisit au cœur d'une filière.

- <u>Initié du Pentacle</u>.

Souvent durant au moins deux ans. Ils sont vêtus de robes à liseré blanc.

- <u>Pentatricien</u>.

Pas de durée maximum., mais en moyenne les membres sont Pentatricien durant très longtems. Ils sont vêtus de robes à liseré jaune.

- Pentatricien Supérieur.
Pas de durée minimum, il s'agit d'un grade assez élevé que certain n'atteindront même sans doute jamais. C'est le grade minimum d'un Chef d'Académie. Ils sont vêtus de robes à liseré rouge.

- Grand Penta.
Le niveau du Cabaliste doit être au moins égal à 15. C'est le grade le plus élevé de la hiérarchie du Pentaculum avant le titre suprême de Grand Pentaclite. Les Grands Penta sont nommés par le Grand Pentaclite. Ils sont tous chefs d'un grand centre régional. Ils sont vêtus de robes à liseré mauve.

- Grand Pentaclite.
C'est le titre suprême de la Guilde. Il possède le bâton *Squouïzik*, symbole important de la guilde. Il est toujours vêtu d'une robe dont la couleur dominante est le violet.
Elu pour 10 ans par l'assemblée extraordinaire du Pentaculum, composée de tous les membres de la guilde ayant au moins atteint le grade de Pentatricien. Le Grand Pentaclite est aidé dans sa charge par 4 secrétaires Pentatriciens Supérieurs.

N.B. : le passage d'un « grade » à un autre se fait avec l'accord d'un Grand Penta et sur demande écrite ou orale de la personne concernée, ou sur recommandation d'un supérieur direct.

3°) Les Cotisations

Versées une fois par an dans une académie affiliée à la Guilde, ou dans un des Centres Régionaux du Pentaculum, elles varient selon le grade du membre.
N.B. : certaines fonctions étant particulièrement bien rémunérées au sein de la guilde, il convient de relaiviser le coût d'une adhésion au Pentaculum.

Novice : 240 p. d'argent
Initié : 500 p. d'argent
Pentatricien : 2.000 p. d'argent
Pentatricien Supérieur : 6.000 p. d'argent
Grand Penta : 12.000 p. d'argent

A cette cotisation peuvent s'ajouter d'autres frais, optionnels :
- Abonnement au journal du Pentaculum (1 à 2 numéros par an) (conseils pratiques, sortilèges en étude…)
Prix au numéro : 2 p d'or (pour un abonnement sur 10 ans : 200 p d'or)
- Entrée à la grand Bibliothèque du Pentaculum de Bollissac.
(entrée et consultation simple sont gratuit pour les membres de la guilde)
- Entrée : 2 p d'or (de 8h00 à 20h00, du lundi au samedi)
- Consultation simple (parchemins, rouleaux, livres) : 5 p d'or forfaitaire pour la journée
- Accès à la « Crânothèque » : 30 p d'or forfaitaire pour la journée (12 p d'or pour les membres)
- Service d'un Archiviste : 5 p d'or de l'heure (3 p d'or pour les membres)
- Service d'un scribe copieur : 2 p d'or la page (1 p d'or pour les membres)
- Service d'un magicien disposant du sortilège de Nécromancie : prix d'accès à la crânothèque + 500 p d'or de l'heure (180 p d'or pour les membres)



Le Corum-Vitrien

La Confrérie des Pentacles du Nord



Mai 708 du SC, lassé de toujours se heurter « à l'indécision qui frise la couardise et confine à l'immobilisme », *Hyppolite Vitrius* alors Illusionniste et Maître Certis, quitte son Ordre de Chevalerie « écœuré ». Avec lui partent 3 Chevaliers de l'ordre et 3 initiés, tous les six magiciens ou illusionnistes.
D'abord assez partagés quant à ce qu'ils devraient faire, quatre d'entre eux, les trois ex-chevaliers et un ex-initié approuvèrent l'idée du vieil Hyppolite : fonder une Confrérie dont les buts seront d'assurer la sécurité de ses membres, et leur permettre de poursuivre des recherches cabalistiques sereinement et en toute indépendance (vis à vis de la puissante guilde du Pentaculum ou de l'Ordre des Certis par exemple).
Dans leurs esprits, cette confrérie serait le moyen de créer un pouvoir susceptible de faire obstacle à la fois aux puissances officielles, et aux puissances qui le sont moins, dans leurs exagérations et leurs aveuglements partisans.
Le 24 juin, les cinq hommes fondèrent la « Confrérie des Pentacles du Nord », et se donnèrent pour tâche d'apporter aux membres la sensation d'une complète harmonie et l'assurance que chacun y sera considéré à sa juste valeur. Egalement, ils inscrivent dans les premiers articles de la charte fondatrice cette règle : « toute les propositions doivent être examinées par le Corum ».
Aujourd'hui, les Corum-Vitriens (« ceux de *Vitrius* qui décident par le Corum ») sont respectés à la fois pour leur puissance et pour ce qu'ils défendent : une certaine idée de la liberté en magie. Ils bénéficient de la bienveillance du Roi *Elius*, fils de Renan le Bel qui fut leur protecteur, et de l'appui des prêtres d'*Hésinde*.

D'abord installé à *Bollissac*, dans le marquisat méridional du Royaume d'*Arn'Armor*, le siège de la guilde occupa longtemps un ancien temple de la cité jadis dédié au dieu Doris, et sous lequel furent aménagés de vastes souterrains. Mais en 793, les Corum-Vitriens décidèrent de transférer le siège de leur guilde à *Vallonfort* (*Arn'Armor*, marche orientale), pour éviter la proximité trop grande avec le siège du Pentaculum, également installé à *Bollissac*.

*

Les principales académies de la Confrérie des Pentacles du Nord.
En pleine période d'expansion, la *Confrérie des Pentacles du Nord* étend son influence sur trois grandes zones : l'*Arn'Armor*, le *Royaume des Glaces* et l'Ouest de l'*Elarstan* (principalement dans le duché d'*Andurias*).
En 795, la Confrérie réunit un peu plus de 80 magiciens et illusionnistes.

Les principales Académies de la Confrérie, dirigées par un « Coruméen », sont :

- **Vallonfort** (*Arn'Armor*) *« Grande Confrérie du Corum »*
(membres : 11 magiciens, 5 illusionnistes et 6 alchimistes)
Coruméen : *Nicolas d'Arckorenn* (alchimiste niv.19)
Notes :

- **Mélenval** (*Arn'Armor*) *« Le libre bâton »*
(membres : 9 magiciens, 5 illusionnistes et 1 alchimiste)
Coruméen : *Signaline* (magicienne niv.15)
Notes :

- **Norlac** (*Arn'Armor*) *« L'artefact doré »*
(membres : 9 magiciens, 3 illusionnistes et 2 alchimistes)
Coruméen : *Yogan l'empourpreur* (magicien niv.15)
Notes :

- **Gladiva** (*Royaume des Glaces*) *« Le bâton de givre »*
(membres : 8 magiciens, 3 illusionnistes et 1 alchimiste)
Coruméen : *Zaharkis* (illusionniste niv.17)
Notes :

- **Dockmicar** (*Royaume des Glaces*) *« La cabale libre »*
(membres : 6 magiciens, 1 illusionniste et 2 alchimistes)
Coruméen : *Koltrica* (magicienne niv.16)
Notes :

- **Andurias** (*Elarstan*) *« La flamme du nord »*
(membres : 6 magiciens, 3 illusionnistes et 2 alchimistes)
Coruméen : *Nicolas d'Arckorenn* (alchimiste niv.19)
Notes :

Organisation de la Confrérie des Pentacles du Nord

L'organisation au sein de la Confrérie est bien plus légère qu'au cœur du Pentaculum. On n'y connait que trois rangs : Novice, Cabaliste du Corum et Coruméen.
Par principe, toutes les décisions importantes au sein de la Confrérie se prennent au cours des « Conseils du Corum », organisés deux fois par an, les 7 mai et octobre.
Tous les « cabalistes du corum » ont droit de siéger à ces conseils et de prendre part aux débats et aux votes.

Adhérer à la Confrérie des Pentacles du Nord

L'adhésion est simple et se fait par demande directe à un Coruméen, par exemple dans son académie. Le postulant jure d'être fidèle aux préceptes de la Confrérie, et il est généralement accepté, sauf si le Coruméen a de forts doutes sur son orientation (s'il suppose qu'il a affaire à un homme particulièrement mauvais par exemple). La cotisation annuelle à la Confrérie dépend du rang. Elle doit être versée annuellement.

Novice
Ce rang est celui de tous les nouveaux adhérents au sein du Corum-Vitrien, durant environ un an.
La cotisation d'un novice s'élève à 150 pièces d'argent par an.

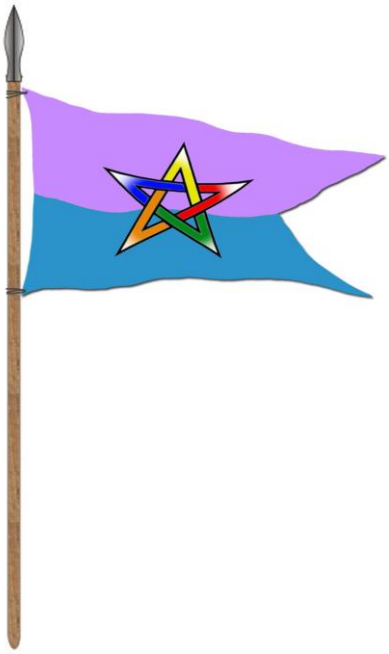
Cabaliste du Corum
Après une année au moins de noviciat, le membre assiste à un Conseil du Corum pour la première fois, et c'est au cours de ce conseil que la demande d'accès au rang de « cabaliste du corum » est éventuellement validée par un vote de l'assemblée.
La cotisation d'un Cabaliste du Corum s'élève à 400 pièces d'argent par an, auxquelles s'ajoute le don à l'académie de rattachement d'au moins un objet magique par an.



Coruméen
Ce rang est celui des maîtres d'académie.
La cotisation d'un Coruméen s'élève à 900 pièces d'argent par an, auxquelles s'ajoute le don à l'académie de la quasi-totalité des biens magiques du sujet (il ne peut conserver en propre que son bâton, un bracelet ou un collier, et deux anneaux). Notons pourtant qu'il a l'usufruit durant toute sa fonction de l'ensemble des objets conservés par son Académie.

Avantages des membres

Adhérer à la Confrérie du Corum-Vitrien est assez intéressant.
D'abord, cela est facile. Ensuite, les membres de la confrérie sont laissés assez libres, en ce sens qu'il ne leur est demandé que très occasionnellement d'accomplir telle ou telle autre mission « dans l'intérêt de la guilde »...
Etre membre offre une réduction de 10% sur tous les coûts d'apprentissage de Points Astraux, ainsi qu'un accès libre aux livres (hors livres de sortilèges) de chaque académie ou maison de la magie affiliée.



5°) Magie : cursus



Au sein d'une Académie de Magie, le cursus « classique » complet d'apprentissage de la magie dure 7 ans. En général un Magicien commence ses études entre 13 et 18 ans. Son cursus s'achève donc entre sa vingtième année, pour les Magiciens les plus précoces, et 25 ou 28 ans pour les plus « tardifs »…

1ère année

Théories magiques (histoire de la magie – découverte théorique des formulettes et formules magiques – qu'est-ce qu'un rituel ? – sorts directs et de protection).
Histoire de la magie (panorama historique « de l'origine à nos jours »)
Connaissance des créatures magiques (généralités).
Botanique (bases).

2ème année

Théories magiques (histoire de la magie – qu'est-ce que l'astral ? – magie appliquée).
Histoire de la magie (Les grandes périodes du Second Calendrier)
Connaissance des créatures magiques (les Farfadets, les Lutins, …).
Botanique (étude des champignons).
Formulettes (une ou deux formulettes sont apprises et maîtrisées au cour de cette année).
Bâton (familiarisation).

3ème année

Histoire de la magie (Les grandes périodes du Premier Calendrier)
Connaissance des créatures magiques (les Crêpes de l'Outre-Astral, les hippogriffes, les griffons, les sphinx, …).
Botanique (étude des plantes).
Alchimie (bases).
Formulettes (apprentissage de deux formulettes supplémentaires).
Bâton (initiation au combat).
Maîtrise de l'astral – découverte et appropriation (2D6 points astraux en milieu de l'année)

4ème année

Histoire de la magie (La magie d'avant les âges : rituels anciens et magie intuitive).
Connaissance des créatures magiques (les Elémentaux).
Botanique (les poisons naturels identification et remèdes)
Alchimie (développements et principes alchimiques)
Formulettes (apprentissage de deux nouvelles formulettes).
Maîtrise de l'Astral - développement (+ 1 D6 points astraux en milieu d'année).
Bâton (bases de combat et extensions).
Sortilèges (découverte et acquisition du premier sortilège, souvent un sortilège très « simple » : *Lumen et Candella, Doigt de Couleur, Lame Avide, Nettoyage et Propreté, Nyctalopie, Prévision du Temps, Instinct de la magie, Parure de Pierreries Flottantes*).

5ème année

Histoire de la magie (la magie des Elfes, des Enchanteresses, le Druidisme et l'Illusion).
Connaissance des créatures magiques (les Fées, les Elfes, …).
Alchimie (bases de l'étude des potions)
Maîtrise de l'Astral – développement degré 2 (+ 1 D6 points astraux en milieu d'année).
Bâton (perfectionnement au combat).

Sortilèges (acquisition du deuxième sortilège, souvent un sortilège « pratique » : *Claudibus Clavistibor, Foramen Foraminor, Force, Instinct de la Magie, Lévitation, Muraille Fantôme, Nyctalopie, Rayon d'Affaiblissement, Regard Magique, Réparation, Saut, Télesthésie, Vision Réelle*) + Apprentissage du Brise Bâton.

6ème année

Histoire de la magie (les grands objets des Arcanes, les Reliques et Artefacts)
Connaissance des créatures magiques (les Liches, les Méduses, les Minotaures, …).
Alchimie (études des potions).
Maîtrise de l'Astral – développement degré 3 (+ 1D6 points astraux en milieu d'année).
Bâton (derniers perfectionnements).
Sortilèges (acquisition du troisième sortilège, souvent un sortilège offensif : *Balle Flambante, Cône de Froid, Eclair d'Eau, Fulminictus, Linceul de Flammes, Poigne Electrique, Touché Vampirique*).
Divination (initiation).
Poignard (initiation au combat et au lancé)

7ème année

Histoire de la magie (Les grands Mages et leurs techniques personnelles)
Connaissance des créatures magiques (extensions aux morts-vivants, diables et démons, anges, …).
Alchimie (étude des potions et contres poisons).
Maîtrise de l'Astral – développement degré 4 (l'étudiant en magie atteint les 30 points astraux).
Bâton (enchantement : théorie – découverte des degrés d'enchantement).
Sortilèges (quatrième, cinquième, sixième sortilèges et, pour les élèves les plus doués, acquisition du septième sortilège).
Divination (bases et développements).
Poignard (combat et lancé)
Invocations (initiations).
Psi (connaître les dangers des psionnistes)

Les Tests.

Durant son cursus, et particulièrement en fin de première année, l'élève magicien devra répondre à quelques questions.
Ces questions sont « ouvertes ». Elles permettent aux professeurs de magie de mieux connaître leurs élèves, et comprendre ce qu'ils retiennent de leurs cours.

« Qu'est-ce que la Magie ? »
« A quoi la Magie vous sert-elle ? »
« A quoi la Magie pourrait-elle vous servir ? »
« A quoi la Magie pourrait-elle servir ? »
« A quoi la Magie devrait-elle servir ? »







IV. Autres formes de Pouvoirs

1°) Les PSI…



Les pouvoirs Psioniques sont comme une légende extraordinaire pour beaucoup d'aventuriers. Rares sont ceux qui accèdent à ce monde de démesure, ou la puissance extrême des pouvoirs côtoie la terrible vulnérabilité des combats fulgurants que peuvent se livrer dans un battement de cil les Psionistes.
Comprendre le fonctionnement Psionique n'est pas toujours simple, mais on arrive avec un peu d'exercice à maîtriser assez rapidement les éléments essentiels de cette magie à côté de la magie…

a) Règles Générales

- Tirage d'un personnage Psi.

A la naissance d'un personnage, il convient de lancer un D100 pour savoir si celui-ci est doté de pouvoirs Psioniques ou non.
Un individu possède des facultés psi s'il obtient un résultat égal à 00 (100%).
Des bonus sont susceptibles de se cumuler pour abaisser le « seuil Psi ». Ainsi un bonus de 1% est accordé par point au-dessus de 18 en Sagesse et un autre par point au-dessus de 18 en Perception.
Ainsi un personnage possédant une note de 19 en Sagesse et de 20 en Perception (bonus de 1+2) sera Psi s'il obtient au minimum 97 sur son jet de D100.

N.B. : ce tirage de psi n'est pas obligatoire, et ne constitue en aucun cas un droit du joueur. Il est laissé à la discrétion du MdJ, qui ne voudra peut-être pas embarrasser sa campagne d'un Psi.

*

- Calcul de la Force Psi.

La Force d'un Individu Psi se calcule comme suit :

1°) Jet de 1D100.
2°) Calcul d'éventuels bonus : 1 pt par point de Sagesse au dessus de 11
1 pt par point de Perception au dessus de 11
3°) Les bonus sont multipliés par 2 si la Sagesse est > 18.
Les bonus sont encore multipliés par 2 si la Perception est > à 18.
(au total un bonus maximum égal à 72 points) (Sag et Per à 20, donc 9+9 = 18, 18 x 2 x 2 = 72 pts)
4°) On ajoute les bonus au résultat du D100 (maximum : 100+72 = 172 pts).

La **Force Totale Psi** est égale alors à deux fois le nombre obtenu ci-dessus (maximum :2x172 = 344 pts).

De cette **Force Totale Psi** on calcule la Force d'Attaque et la Force de Défense :

- Force d'Attaque est égale à ½ de la Force Totale PSI
- Force de Défense est égale à ½ de la Force Totale PSI

*

- Attaque et Défense PSI.

Il existe 5 modes d'attaque et autant de modes de défense Psi. A la naissance du personnage, on détermine le nombre de modes d'attaque et de défense qu'il peut utiliser.

ATTAQUES

Lancer de D100 :	01-25	1 mode d'attaque
	26-50	2 modes d'attaque
	51-75	3 modes d'attaque
	76-95	4 modes d'attaque
	96-00	5 modes d'attaque

Mode d'attaque		Coût en pts par utilisation	Portée de l'attaque (en m)		
			C	M	L
A	Explosion PSI	20	*6*	*12*	*18*
B	Pression Mentale	4	*9*	*18*	*27*
C	Cinglement d'Ego	7	*12*	*24*	*26*
D	Insinuation Spirituelle	10	*18*	*36*	*54*
E	Suffocation Psychique	14	*15*	-	-

- **Explosion Psi**. C'est une onde de force cérébrale qui produit sur l'esprit l'effet de « nouvelles stupéfiantes ». Elle coûte beaucoup de points d'attaque, mais elle est la seule attaque Psi qui puisse affecter un non-psi. L'attaque prend la forme d'une onde de choc en forme de cône d'un diamètre de 1,5 m à la source et de 6 m à son terme (longueur maximum de 18 m).
- **Pression Mentale**. C'est une attaque violente qui cherche à raccourcir les synapses du défenseur. Il n'est possible d'affecter qu'une seule créature.
- **Cinglement d'Ego**. C'est une attaque qui vise l'ego, soit par des sentiments d'infériorité et d'impuissance, soit par des sentiments de supériorité de mégalomanie. Il n'est possible d'affecter qu'une seule créature.
- **Insinuation Spirituelle**. Elle tend à libérer l'inconscient incontrôlé du défenseur et de le dresser contre le super-ego. L'attaque fonctionne sur toutes les créatures Psi dans une zone de 6 m sur 6.
- **Suffocation Psychique**. C'est un assaut massif contre les neurones du cerveau en vue de les détruire par une surcharge de signaux. Ne fonctionne que sur une seule créature psi. Lorsqu'il s'en sert, le personnage ne peut alors se défendre qu'avec le mode G, Ecran de Concentration ou bien rester sans défense.

DEFENSES

Lancer de D100 :	01-25	2 modes de défense
	26-75	3 modes de défense
	76-90	4 modes de défense
	91-00	5 modes de défense

Mode de Défense		Coût en pts par utilisation	Portée de l'attaque (en m)
F	Néant Spirituel	1	*Individu seul*
G	Ecran de Concentration	2	*Individu seul*
H	Barrière Mentale	3	*Individu seul*
I	Forteresse d'intellect	8	*3 m autour de l'individu*
J	Tour de Volonté Incorruptible	10	*1 m autour de l'individu*

N.B. : la forteresse d'intellect donne un bonus de 2 points aux non-psi pour leurs jets de protection contre l'Explosion Psi, la Tour de volonté Incorruptible donne un bonus de 6.

Le Psi doit toujours avoir le mode de défense F. Il choisit les autres selon sa préférence.

- **Néant Spirituel**. Ce mode de défense tente de cacher l'esprit, rendant ses différentes parties non identifiées.
- **Ecran de concentration**. Il enrobe l'esprit pour n'en cacher qu'une partie à la fois, puis une autre. Il est possible de garder ce mode de défense constamment, ce qui n'est pas le cas des autres.
- **Barrière Mentale**. C'est un mur parfaitement construit de répétition des pensées qui ne laisse exposée qu'une infime partie.
- **Forteresse d'Intellect**. C'est une défense basée sur les pouvoirs de l'ego et du super-ego pour stopper les attaques.
- **Tour de Volonté Incorruptible**. Ce mode de défense se base sur le super-ego pour qu'il construise un havre inattaquable pour le cerveau.

Zone Protégée : si le mode de défense protège une surface plus grande que l'individu, elle offre sa défense ou la défense utilisée par n'importe quel individu dans sa surface de protection en choisissant la meilleur des deux. Imaginons 3 personnages Psi qui se défendent au sein d'un group, le premier met en place le mode F, le deuxième le mode I et le troisième le mode J. Le premier choisit parmi les défenses F, I ou J, les deux autres parmi I ou J celle qui est la plus efficace en diminuant les dommages.

Défense à zéro : si un Psioniste a dépensé tous ses points de défense, il ne peut plus se défendre. Il subit alors des attaques sur une table de combat spéciale, ce qui risque de l'étourdir, de le blesser, de le diminuer mentalement ou même de le tuer en plus des pertes de points de force psi.

- Le rang Psi.

On exprime la maîtrise Psi d'un individu en " Rang ".
Plus le rang est élevé, plus la maîtrise peut être importante. Il existe pourtant souvent de grandes différences de puissance entre deux individus Psi du même Rang (différence de Force Psi Totale, nombre d'attaques et de défenses, nombre de disciplines utilisées).

Pour franchir un rang vers le haut, le sujet doit collecter un certain nombre de points d'aventure Psi. Si ces points obéissent aux mêmes incrémentations que les PAV traditionnels (passage de rang à 100, puis à 300, 600, 1000...), il convient d'en faire cependant un décompte bien distinct.

Au passage à un rang supérieur :

1°) Le sujet développe son potentiel de Force Psi.
Il lance un D10, auquel il ajoute 1Pt pour une note de Sagesse de 14, 2 pts pour 16, 3 pour 18 et 4 pour 20. Le résultat ainsi obtenu est arrondi au chiffre pair supérieur, puis ajouté au total de Force Psi précédent.

2°) Il obtient 30% à répartir comme bon lui semble dans les valeurs de " Maîtrises " de ses disciplines (maxi.90%).

3°) Il acquiert aussi de nouvelles disciplines selon les modalités définies ci-après.



- Les Disciplines Psioniques.

Les disciplines Psi sont réparties en deux groupes, issus de la difficulté à les maîtriser, les disciplines Mineures et les disciplines Majeures.
Certaines Mineures pourront paraître très puissantes, et certaines Majeures étonnement faibles. C'est que leur utilité n'intervient que pour partie dans la répartition.

Nombre de disciplines
A sa naissance, un sujet Psi effectue un tirage de D100, qui détermine le nombre de discipline qu'il pourra maîtriser.

Dé	Mineures	Majeures	Dé	Mineures	Majeures
01-10	1	0	**71-80**	4	1
11-25	2	0	**81-90**	3	2
26-40	3	0	**91-95**	5	1
41-55	2	1	**96-00**	4	2
56-70	3	1			

Une fois déterminé le nombre de disciplines, le personnage détermine au hasard (sous approbation du MdJ pour ne pas déséquilibrer sa campagne) les disciplines qu'il connaît. Si le tirage indique deux fois la même discipline, le joueur retire jusqu'à ce qu'une nouvelle discipline apparaisse.

Mineures. (*Dévotions*) (D12, D6)

Dé	Discipline	Dé	Discipline
1	Agitation Moléculaire	13	Expansion
2	Ajustement Cellulaire	14	Hypnose
3	Arme Corporelles	15	Invisibilité
4	Clair-audience	16	Lecture d'Objet
5	Clairvoyance	17	Lévitation
6	Contrôle Spirituel du corps	18	Prémonition
7	Détection de la magie	19	Réduction
8	Détection du bien ou du mal	20	Sensibilité Emanations Psychiques
9	Domination	21	Suspension vitale
10	Empathie	22	Télépathie animale
11	Equilibre Corporel	23	Retirer (ou choisir*)
12	ESP	24	Retirer (ou choisir*)

**sur avis du MdJ.*

Majeures. (*Sciences*) (D20)

Dé	Discipline	Dé	Discipline
1	Altération de l'Aura	11	Projection Télépathique
2	Altération Formelle	12	Projection Mentale
3	Contrôle Corporel	13	Réarrangement Moléculaire
4	Contrôle Energétique	14	Télékinésie
5	Domination de Masse	15	Télépathie
6	Manipulation Moléculaire	16	Téléportation
7	Marche Dimensionnelle	17	Transformation Ethérée
8	Porte Dimensionnelle	18	Voyage Parallèle
9	Projection Astrale	19	Retirer (ou choisir*)
10	Projection d'Intuition	20	Retirer (ou choisir*)

**sur avis du MdJ.*

Evolution du nombre de Disciplines Psis
A chaque passage de Rang, le Psioniste acquerra une discipline mineure. Deux, s'il possède au moins une note à 19 et une note à 20 parmi les caractéristiques suivantes : Intelligence, Sagesse, Perception.
Il lui faudra maîtriser toutes les disciplines mineures, avant d'accéder aux majeures (sauf dans le cas évoquer ci-après).
Pour prendre conscience de ses nouvelles capacités, le Sujet doit opérer une retraite méditative d'au moins une semaine, seul, dans un lieu, une région, qu'il affectionne particulièrement.

N.B.: lors de cette retraite, le sujet doit tester son Intelligence, son Courage, sa Sagesse, sa Perception, et son Charisme. S'il réussi ses épreuves dans chacune de ces qualités, il accédera à une discipline Majeure, au lieu d'une discipline mineure.
N.B.: une seule discipline majeure peut ainsi être acquise au cours d'une même retraite.
N.B.: Lorsqu'un sujet a ainsi obtenu une discipline majeure, lors de sa retraite suivante, il testera à nouveau ses cinq qualités, mais avec un malus de 2 points pour chacune. Et ainsi pour chaque discipline majeure obtenue, jusqu'à un malus cumulé maximum de 6 points.

*
* *

- Utilisation des Disciplines Psis

Temps : ½ assaut. Mais on peut passer à une utilisation sur 1/3 en consacrant deux fois plus de points que le coût normal de la discipline ne l'exige. On peut aussi, à partir du Rang 5 dépenser 4 fois le coût de la discipline pour l'utiliser en seulement ¼ d'assaut.

Coût : utiliser un pouvoir coûte des points de **Force PSI** (l'équivalent de 1 point d'attaque et de défense).

Maîtrise : pour chaque discipline, une maîtrise Psionnique est déterminée.
Elle est quantifiée sur 100, et ne peut excéder 90.
Pour chaque utilisation de la discipline, le sujet doit réussir un jet de D100 sous cette note de Maîtrise. Si un individu échoue dans cette tentative, non seulement il n'obtiendra aucun, mais il perdra en outre la moitié de sa valeur de maîtrise dans cette discipline pour 1D4 jours (effets cumulables !).

On calcule le niveau de Maîtrise d'une discipline comme suit :

- le sujet lance 5 D10 et en additionne les résultats. - il ajoute 40 à cette somme, ainsi que 2 points par rang de Psi. Le chiffre ainsi obtenu indique la maîtrise de cette discipline.

N.B. : Un sujet pourra mettre plus de chances de son côté pour l'utilisation d'une discipline, en investissant un plus grand nombre de point dans une tentative. Pour chaque point investi en plus du nombre requis, il obtient un bonus d'1% sur son test de Maîtrise, jusqu'à un maximum de 98%.

Exemple : " altération de l'aura " est une discipline qui coûte normalement 10 points. Manfred, un jeune Psionniste possède une Maîtrise de 82% dans cette discipline. S'il investie 25 points, il pourra tester son pouvoir avec 97% d'efficacité.

- Récupération des Points de Force PSI.

On récupère les points de force Psi en s'abstenant de toute activité PSI pendant un certain temps. Bien entendu, il est possible de maintenir les disciplines Psi ne demandant pas de dépense continue de points de force pour maintenir leurs effets pendant les périodes de repos. Le nombre de points de force Psi récupéré dépend de l'activité physique du personnage pendant la période de repos. Notez que les points d'attaque et de défense sont considérés comme des demi-points de force. Il est donc tout à fait possible d'avoir des totaux disparates à la fin d'un combat.

Activité physique*	**Pts de Force Psi récupérés**
Fatigante	*Aucun*
Marche et activité similaire	*3pts/heure*
Position assise, lecture, conversation	*6pts/heure*
Repos et méditation	*12pts/heure*
Sommeil	*24pts/heure*

* on prendra toujours en compte l'activité la plus défavorable pour chaque heure écoulée.
N.B. : il n'est pas possible de récupérer des points de Force en moins d'une heure.

*

- Rencontre aléatoire.

Chaque utilisation d'un pouvoir PSI (combat ou discipline) risque d'attirer l'attention d'une créature Psi quelconque.
Il faut pour cela que cette créature soit dans la portée du pouvoir utilisé.

Le risque de base d'attirer l'attention est de :

5/1000 lors de l'utilisation d'une discipline mineure
3/100 lors de l'utilisation d'une discipline majeure
5/100 pour un combat d'au moins 3 échanges.

*

- Notes sur la Force cumulative des disciplines.

Rang de maîtrise Psi	Formule	Résultat cumulatif	Rang de maîtrise Psi	Formule	Résultat cumulatif
1	1	1	**12**	…	78
2	1+2	3	**13**	…	91
3	1+2+3	6	**14**	…	105
4	1+2+3+4	10	**15**	…	120
5	1+2+3+4+5	15	**16**	…	136
6	1+2+3+4+5+6	21	**17**	…	153
7	1+2+3+4+5+6+7	28	**18**	…	171
8	1+2+3+4+5+6+7+8	36	**19**	…	190
9	…	45	**20**	…	210
10	…	55	**21**	…	231
11	…	66	**-**	-	-

b) Le Combat Mental PSI

- Psi contre Psi en combat mental

La « Force Psi Totale » est égale à la somme des totaux des forces d'attaque et de défense de l'attaquant, avant la soustraction des points d'attaque et de défense qui vont être utilisés durant le segment de temps en cours (ces points, ainsi que les pertes éventuelles ne seront retirés qu'à la fin du segment).
Le mode d'**attaque** est comparé au mode de **défense** et le résultat se trouve à l'intersection de la ligne et de la colonne concernées.

TOUTES LES ATTAQUES ET LES DEFENSES SONT SIMULTANEES, et ne dure qu'une demi seconde (¼ d'assaut)

Force Psi totale	Mode d'attaque	Coût par essais	Néant Spirituel (1)	Ecran de Concentr. (2)	Barrière Mentale (3)	Forteresse d'Intellect (8)	Tour de Volonté (10)
	Explosion Psi	20	3	7	4	1	0
01	Pression Mentale	4	12	4	0	0	1
à	Cinglement d'Ego	7	8	3	0	0	0
25	Insinuation Spirit.	10	1	6	8	1	1
	Suffocation Psych.	14	2%	-	-	-	-
	Explosion Psi	20	6	9	6	2	0
26	Pression Mentale	4	15	6	1	0	2
à	Cinglement d'Ego	7	12	4	0	0	0
50	Insinuation Spirit.	10	2	8	10	3	3
	Suffocation Psych.	14	5%	2%	1%	-	-
	Explosion Psi	20	10	12	9	4	1
51	Pression Mentale	4	18	9	2	2	3
à	Cinglement d'Ego	7	17	6	1	1	1
75	Insinuation Spirit.	10	4	11	13	7	6
	Suffocation Psych.	14	9%	4%	2%	1%	-
	Explosion Psi	20	15	16	13	7	2
76	Pression Mentale	4	22	13	5	4	5
à	Cinglement d'Ego	7	23	9	3	2	3
100	Insinuation Spirit.	10	7	15	17	12	10
	Suffocation Psych.	14	14%	7%	5%	3%	2%
	Explosion Psi	20	21	21	18	11	4
101	Pression Mentale	4	26	18	9	7	8
à	Cinglement d'Ego	7	30	13	6	4	6
125	Insinuation Spirit.	10	11	20	22	18	15
	Suffocation Psych.	14	20%	11%	9%	6%	4%
	Explosion Psi	20	28	27	24	16	7
126	Pression Mentale	4	30	24	16	11	12
et	Cinglement d'Ego	7	38	18	10	7	10
plus	Insinuation Spirit.	10	16	26	28	25	21
	Suffocation Psych.	14	27%	16%	14%	10%	7%

- Les **nombres** indiquent la quantité de points de force défensive perdus.
- La Suffocation Psychique indique le pourcentage de tuer l'adversaire sur le coup. Tout lancer de dé supérieur selon la méthode de défense employée signifie l'échec (un tiret indique l'impossibilité de causer une mort instantanée).

Lorsque chaque adversaire a attaqué et défendu une fois, le segment de combat psi est terminé. Tous les points dépensés en attaque et en défense sont additionnés séparément. On ajoute ensuite les pertes supplémentaires dues à l'attaque et une nouvelle « Force Psi Totale » est ainsi obtenue pour chaque belligérant.

Exception : si une Suffocation Psychique réussit, le défenseur est mort et les ajustements ne sont calculés bien sûr que pour le vainqueur.

N.B. : le nombre présent dans la colonne « coût par essais » représente le nombre de points à déduire de la valeur d'Attaque pour chaque utilisation (pour les défenses, le nombre est présenté dans la cellule même de la défense concernée).



- Psi contre Psi sans Défense.

Si un Psioniste se trouve dans l'incapacité pour une raison lambda de se défendre grâce à un mode de défense Psi (points épuisés, situation émotionnelle particulière…), on passe à un combat du type « Psi contre Psi sans défense ».
Ce mode de combat est bien souvent plus expéditif on s'en doute, puisqu'il laisse l'esprit du Psioniste complètement ouvert aux attaques de son adversaire.
Le mode d'**attaque** de la force d'attaque actuel est comparé au « total de force psi du défenseur », le résultat se trouve à l'intersection de la ligne et de la colonne concernées.

Force Psi totale	Mode d'attaque	Coût par essais	Total de Force Psi du Défenseur 10-59	60-109	110-159	160-209	210-259	260-309	310 +
	Explosion Psi	20	H	C	C	15	10	5	5
01	Pression Mentale	4	B	B	40	35	30	25	20
à	Cinglement d'Ego	7	30	25	20	15	10	5	5
25	Insinuation Spirit.	10	40	35	30	25	20	15	10
	Suffocation Psych.	14	72%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
	Explosion Psi	20	S	H	C	C	15	10	5
26	Pression Mentale	4	B	B	B	40	35	30	25
à	Cinglement d'Ego	7	35	30	25	20	15	10	5
50	Insinuation Spirit.	10	R	40	35	30	25	20	15
	Suffocation Psych.	14	75%	62%	52%	42%	32%	22%	12%
	Explosion Psi	20	B	S	H	C	C	15	10
51	Pression Mentale	4	P	B	B	B	40	35	30
à	Cinglement d'Ego	7	40	35	30	25	20	15	10
75	Insinuation Spirit.	10	R	R	40	35	30	25	20
	Suffocation Psych.	14	79%	65%	55%	45%	35%	25%	15%
	Explosion Psi	20	P	B	S	H	C	C	15
76	Pression Mentale	4	P	P	B	B	B	40	35
à	Cinglement d'Ego	7	P	40	35	30	25	20	15
100	Insinuation Spirit.	10	R	R	R	40	35	30	25
	Suffocation Psych.	14	84%	69%	59%	49%	39%	29%	19%
	Explosion Psi	20	M	P	B	S	H	C	C
101	Pression Mentale	4	P	P	P	B	B	B	40
à	Cinglement d'Ego	7	I	P	40	35	30	25	20
125	Insinuation Spirit.	10	R	R	R	R	40	35	30
	Suffocation Psych.	14	90%	74%	64%	54%	44%	34%	24%
	Explosion Psi	20	M	M	P	B	S	H	C
126	Pression Mentale	4	P	P	P	P	B	B	B
et	Cinglement d'Ego	7	I	I	P	40	35	30	25
plus	Insinuation Spirit.	10	R	R	R	R	R	40	35
	Suffocation Psych.	14	97%	80%	70%	60%	50%	40%	30%

Lettres :

C : confus pour 10 à 30 assauts, aucune activité psi ou magique possibles.
H : hébété pour 1 à 6 minutes, aucune activité psi ou autre possibles.
I : idiotie, capacités psi perdues pour toujours, bien que l'idiotie puisse être soignée par un sort de guérison.
M : mort, Souffle de vie/Résurrection possible, mais perte des capacités Psi.
P : perte permanente d'un mode d'attaque ou d'un mode de défense ou d'une discipline psi ; le sujet est hébété (voir H)

S : sommeil : coma durant 1 à 4 semaines (99% de chances que l'état catatonique soit assimilé à la mort)
R : robot, esprit sous le contrôle du vainqueur jusqu'à libération ou après 2 à 8 semaines et réussite d'un jet de Sagesse, Constitution et Intelligence (malus de 4 sur chaque) réussi.
B : blessure psi, un mode d'attaque ou un mode de défense ou une discipline psi est inutilisable durant 2 à 8 semaines.

Nombres : ils indiquent la quantité de points d'attaque psi perdus.

Les dégâts infligés après que la créature soit descendue à 0 point d'attaque psi sont transformés en dégâts physiques (points de vie) subis par le défenseur au taux de un pour un.

Note : les créatures Psi possédant la défense « Ecran de Concentration » ne subissent des dégâts qu'après épuisement l'épuisement de l'intégralité d la force psi. Considérez les résultats en lettre à –40 jusqu'à ce que la créature soit à 0.



- Explosion Psi contre les Créatures non-Psi.

La créature attaquant grâce à ses capacités Psi doit posséder au moment en question une force d'attaque supérieure ou égale à 100. Si cette force actuelle est inférieure ou égale à 99 points d'attaque, elle ne peut utiliser l'Explosion Psi sur un non-Psi.

La cible de l'attaque a droit à un jet de protection calculé comme suit :

Total Intelligence et Sagesse de la cible	Jet de protection selon la portée		
	C	*M*	*L*
0-5	20	19	18
6-9	18	17	16
10-13	16	15	15
14-17	14	13	12%
18-21	12	11	10
22-25	10	9	8
26-29	8	7	6
30-33	6	5	4
34-35	4	3	2
36-37	2	1	0%
38 et +	0	-1	-2

Un ajustement à ce jet de protection est défini ainsi :

Bonus :

- Magicien	1 pt
- Prêtre, Moine	2 pts
- Nain, Hobbit	4 pts
- Forteresse d'intellect	2 pts
- Tour de volonté incorr.	6 pts
- Protection mentale	6 pts

Malus :

Panique, furie	1 pt
Confusion,	2 pts
Désespoir, étourdissement	3 pts

N.B. : le port d'un heaume de télépathie confère une bonus de 4 points au jet de protection et entraîne l'étourdissement de l'attaquant pour 1 à 4 minutes si le sujet réussi son jet de protection.

Total Intelligence et Sagesse de la cible	Effets de l'Explosion Psi										
	Mort	*Coma*	*Sommeil*	*Etourdisst*	*Confusion*	*Furie*	*Panique*	*Débilité Mentale*	*Folie Permanent*	*Folie tempor.*	*Folie bénigne*
0-5	01-85	86-99	00	-	-	-	-	-	-	-	-
6-9	01-10	11-90	91-99	00	-	-	-	-	-	-	-
10-13	01	02-15	16-90	91-99	00	-	-	-	-	-	-
14-17	-	01	02-10	11-90	91-99	00	-	-	-	-	-
18-21	-	-	01	02-15	16-90	91-99	00	-	-	-	-
22-25	-	-	-	01	02-15	16-90	91-99	00	-	-	-
26-29	-	-	-	-	01	02-15	16-90	91-99	00	-	-
30-33	-	-	-	-	-	01	02-15	16-90	91-99	00	-
34-35	-	-	-	-	-	-	01	02-20	21-85	86-99	00
36-37	-	-	-	-	-	-	-	01	02-15	16-90	91-00
38 et +	-	-	-	-	-	-	-	-	01	02-15	16-00

Mort : la créature ne peut être ramenée à la vie de manière habituelle (souffle de vie ou résurrection)
Coma : 2 à 12 jours durant lesquels la créature ne peut être réveillée
Sommeil : 5 à 20 tours de jeu durant lesquels la créature ne peut être réveillée.
Etourdissement : 2 à 8 tours durant lesquels la créature est dans l'état d'étourdissement habituel (-2 en Att et –3 en Prd).
Furie : 5 à 20 assauts, la créature doit immédiatement lancer un sort offensif ou perpétrer une attaque physique contre n'importe quel adversaire. Durant la période de furie, elle ne se préoccupe ni de se défendre, ni de fuir (-4 en Prd, +2 en Att et Force).
Panique : 5 à 20 assauts avec des réactions identiques à celle d'un sort d'Horreur Terreur.
Débilité Mentale : dure jusqu'à l'application d'une Imposition des Mains, d'un sort de restauration ou un souhait. L'Intelligence du sujet est alors comprise entre 2 et 5 (idem pour la Sagesse). Tout souvenir des sorts a disparu et la créature affectée est incapable d'attaquer ou de se défendre efficacement.
Folie Permanente : dure jusqu'à l'application d'une Imposition des Mains, d'un sort de restauration ou un souhait. Deux folies sont choisies par le MdJ dans le tableau des déficiences mentales graves.
Folie Temporaire : identique à la Folie Permanente mais sur 2 à 12 semaines seulement.
Folie Bénigne : identique à la Folie Permanente mais sur 1 à 4 semaines seulement, et pour une seule folie.

N.B. : dans la plupart des cas, la folie qui frappe la créature n'est pas immédiatement discernable par ses compagnons. C'est son comportement approprié à la nature de l'affliction qui leur fera soupçonner sa triste condition.

- Notes concernant le combat Psi.

a) Les créatures engagées dans un combat psi ne peuvent entreprendre aucune autre activité. Par contre, ce type de combat est extrèmement rapide, se déroulant par phases de ¼ d'assaut (1/2 seconde). Pour cette raison, le MdJ devra être particulièrement vigilant quant à la gestion du temps si une combat Psi a lieu en même temps qu'un affrontement physique voisin.
b) Une créature attaquée grâce à des capacités psi riposte immédiatement dans la mesure du possible et utilise la meilleure défense (la plus appropriée) utilisable.
c) Il n'est pas possible d'utiliser une activité psi en plus des modes de défense à un instant donné. Un Psioniste peut, tout en se défendant, soit attaquer, soit avoir recours à une discipline psi. Il est impossible d'attaquer et d'utiliser deux disciplines psi simultanément.



c) Liste des Disciplines et des Effets

Disciplines Mineures (Dévotions)

Nom	Coût	Portée	Durée	Zone d'effet	Effets et Technique	voir annexe
Agitation Moléculaire	1 pt/ass	à vue	spéciale	un objet ou une créature	Cette dévotion permet au Psioniste de faire se mouvoir les molécules d'un objet plus rapidement que la normale. Bien qu'il soit possible de ne faire se déplacer qu'un petit nombre de molécules, l'exercice continu de cette dévotion produit des effets après 12 assauts d'Agitation (moins un assaut par rang de maîtrise Psionique).	x
Ajustement Cellulaire	Spécial	0	-	Créature touchée	En réajustant les cellules d'une créature blessée, le personnage peut guérir les blessures au rythme de 1 point de force par point de vie récupéré, ou guérir les maladies au coût de 10 pts de force par niveau de force de la maladie. Un Psioniste peut au maximum redonner 5 fois son niveau de maîtrise psionique en points de vie, une fois par personne et par jour.	x
Armes Corporelles	1 pt/ass	0	Tps d'utilisation	le Psioniste lui-même	En modifiant les molécules de son corps, le personnage peut utiliser son corps comme si celui-ci était une arme et une armure. Si le Psi porte une armure ou se sert d'une arme, la discipline ne fonctionne pas pour la catégorie concernée, mais n'est pas affectée pour autant.	x
Clairaudience	2 pts/ass	10 km/deg pour endroit connu	Tps d'utilisation	le Psioniste lui-même	Cette dévotion est la même que le sort de magicien. *N.B.: la portée est réduite à 10 mètres pour les endroits inconnus du Psi.*	
Clairvoyance	3 pts/ass	10 km/deg pour endroit connu	Tps d'utilisation	le Psioniste lui-même	Cette dévotion est la même que le sort de magicien. *N.B.: la portée est réduite à 5 mètres pour les endroits inconnus du Psi.*	
Contrôle Spirituel du Corps	5 pts/jour	0	2 jours par degré de maîtrise	le Psioniste lui-même	Cette dévotion permet au Psioniste de supprimer ou satisfaire mentalement ses besoins en eau, nourriture et/ou sommeil. Le personnage peut utiliser cette discipline pour une durée de 2 jours par niveaux de maîtrise psionique. Au terme, le personnage doit se reposer totalement autant de jours qu'il y a eu de jours d'utilisation pour récupérer son pouvoir. Bien que le Psi ne souffre pas, il ne peut utiliser cette dévotion avant d'avoir récupéré toutes ses forces.	
Détection de la Magie	2 pts/ass	10 m	Tps d'utilisation	2 m de large	Cette dévotion permet de détecter la force magique ainsi que le type de sort (illusion, druidisme, prodige, psi…) (hypnose, illusion, charme…). La détection est immédiate et automatique. Pour déterminer le type de magie utilisée, le Psi possède seulement 5% par degré de maîtrise.	
Détection du Bien ou du Mal	2 pts/ass	10 m	Tps d'utilisation	une créature ou un objet	Grâce à cette dévotion, il est possible de percevoir l'aura d'une créature ou d'un objet. A mesure que le Psioniste augmente en puissance, il améliore sa perception. *N.B. : en cas d'échec, le Psioniste ne peut retenter sa détection avant d'être monté de niveau. N.B. : un humanoïde de niveau 12 ou plus a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour échapper à cette détection.*	x
Domination	Spécial	10 m	Tps d'utilisation	une créature	Par cette dévotion, le Psioniste force l'esprit de sa victime à accepter les signaux de son propre cerveau, l'obligeant ainsi à lui obéir. Le fait de contacter l'esprit de la victime coûte 5 points de force et la créature a alors droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si la créature échoue dans ce jet, le Psioniste la contrôle. Pour maintenir cette domination, il doit dépenser à chaque assaut autant de points Psi que la victime à de niveaux. De plus, si le Psioniste oblige la victime à faire quelque chose de contraire à sa nature ou auto-destructeur, le coût en point est doublé ou triplé.	
Empathie	3 par utilisation	3 m/niv	1 tour / utilisation	3 m de large.	Cette dévotion permet de sentir les besoins de base, les instincts et les émotions ressenties par tout esprit non protégé. Le Psioniste pourra ressentir la faim, la soif, la peur, la fatigue, la douleur, la rage, la haine, l'incertitude, la curiosité, l'hostilité, l'amitié, l'amour et autres émotions similaires. Cette discipline fonctionne dans la direction où regarde le Psioniste.	

Nom	Coût	Portée	Durée	Zone d'effet	Effets et Technique	voir annexe
Equilibre Corporel	1 pt/10 ass	0	Tps d'utilisation	le Psioniste lui-même	Cette dévotion permet au Psioniste d'ajuster le poids de son corps afin que celui-ci s'harmonise avec la surface sur laquelle il se tient. Il peut donc marcher sur l'eau, sur la boue, sur des sables mouvants ou sur tout autre surface similaire. En cas de chute, cette discipline peut avoir le même effet que le sortilège du magicien "Chute de Plume".	
ESP	2	30 m	Tps d'utilisation	3 m de large.	Cette dévotion permet de comprendre les pensées non protégées de toute créature se tenant dans la portée. Elle est identique au sort de magicien (voir). Il n'est pas possible de comprendre les pensées exprimées dans des langues inconnues du personnage. Les créatures non intelligentes transmettent le plus souvent des images.	
Expansion	5 pts/5 ass	0	1 min / niv	le Psioniste lui-même	Cette dévotion permet au Psioniste de faire grandir son corps, aussi bien en poids qu'en taille et en masse. Cet accroissement est limité à un maximum de 30 cm par rang de maîtrise. Pour chaque tranche de 30 cm, le Psioniste gagne 5 points de vie (les premiers perdus dans les combats) et 1 point de Force. *N.B. : le matériel et les vêtements grandissent en même temps que le Psioniste, mais les objets magiques ont 5% de chance d'être détruit dans l'expansion.*	
Hypnose	2 pts/niv de la victime	10 m	spéciale	individuelle	Cette dévotion est inopérante sur les créatures ayant une Intelligence supérieure ou égale à 17 ou inférieure ou égale à 7 (les idiots et les génies sont immunisés). Grâce à cette dévotion, le Psioniste peut conseiller à une créature de faire une action précise. Celle-ci doit rester raisonnable (il ne doit pas être question pour elle de se suicider, de tuer des amis...). Le Psioniste peut aussi implanter une suggestion post-hypnotique (risque de 5% cumulatifs par jour de s'effacer sans laisser de trace). Le Psioniste peut Hypnotiser 1 niveau cumulatif pour chacun de ses rangs (1 au niv 1, 3 au niv 2, ...). Les créatures ayant au moins 15 en Intelligence ou d'un niveau au moins égal à 10 ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts.	
Invisibilité	3 pts/10 ass	0	1 min / utilisation	le Psioniste lui-même	Cette dévotion ressemble fort au sort de magicien "vanitar visibili". Elle est cependant à la fois plus puissante et plus faible. Plus faible parce qu'elle ne permet d'être invisible que face à 1 niveau de créature cumulatif par rang (compte individuel) (des niveaux 1 pour un rang de maîtrise à 1, des niveaux 3 pour un rang 2...). Plus puissante parce que l'invisibilité Psi ne peut être détectée par aucune forme de magie, seule une Protection Mentale placée sur une créature lui permettrait de voir le Psioniste invisible (l'invisibilité agit ici sur les esprits et non sur les rayons de lumière).	
Lecture d'Objet	1 pt/10 ass	0	10 ass	Objet touché	Cette dévotion permet de détecter les impressions psychiques laissées sur un objet par son précédent détenteur. Un personnage pourra ainsi deviner la race, l'alignement et probablement le destin accompli de cette personne. Si l'objet a un passé légendaire, le Psioniste aura des visions de cette histoire. Certains objets (et certains objets magiques) ne laissent pas d'impressions.	
Lévitation	3 pts/tour	0	1 tour / par rang de maîtrise	le Psioniste lui-même	Cette dévotion est similaire au sort de magie du même nom. Il n'est pas obligatoire de léviter durant toute la durée. Un personnage Psi de rang 1, peut léviter en plusieurs occasions tant que la durée totale ne dépasse pas un tour de jeu, sinon il devra dépenser d'autres points de force.	
Prémonition	Spécial	0	spéciale	spéciale	Le don de prémonition est l'habilité d'estimer la meilleure action à suivre ou d'évaluer l'issue probable d'une entreprise. Cette dévotion ne s'applique qu'à un futur relativement proche. Les estimations se font plus précises à mesure que le personnage gagne des rangs, à condition que le nombre de facteurs inconnus reste le même.	x
Réduction	2 pts/min	0	1 min / niv	le Psioniste lui-même	Cette discipline permet au Psioniste de réduire sa taille de 30 cm par rang de maîtrise. Après le 5ème rang, le Psioniste réduit la taille restante de 50% par rang (ainsi un humain de 1,80 m au 7ème rang pourra atteindre 7,5 cm, au 8ème rang ce sera 3,75 cm, au 9ème rang 1,87 cm, au 10ème 0,93 cm...). La force est réduite de 1 point pour les deux premières tranches de 30 cm, puis de 2 au delà. Les points de vie sont eux aussi diminué de 10% par tranche. *N.B. : le matériel et les vêtements grandissent en même temps que le Psioniste, mais les objets magiques ont 5% de chance d'être détruit dans l'expansion.*	

Nom	Coût	Portée	Durée	Zone d'effet	Effets et Technique	voir annexe
Sensibilité aux Emanations Psychiques	1 pt/min	sphère de 6 m de diamètre	1 minute	-	Les morts et autres événements dramatiques laissent au sein même de la terre et des pierres un "résidu psychique" qui peut durer plusieurs siècles. Le Psioniste peut, grâce à cette dévotion, ressentir les émotions, voir éventuellement des visions momentanées de ceux qui sont morts ou ont soufferts de ces émotions violentes, s'il se tient au même endroit.	
Suspension vitale	6 pts	0	spéciale	le Psioniste lui-même	Cette discipline permet au Psioniste de faire cesser toutes ses fonctions vitales (à moins d'un examen de près, il est évident pour tout le onde que le personnage est mort). Le Psi peut programmer le réveil de son corps après une période déterminée. A chaque rang le Psioniste peut arrêter son métabolisme pour une semaine, cumulative. Il est impossible de réveiller le Psioniste avant la date qu'il a prévu. Le sujet doit passer une journée de repos pour chaque semaine passée en suspension vitale avant de pouvoir réutiliser son pouvoir. Le Psi n'a pas besoin d'air, et il peut survivre à des températures de +1° C.	
Télépathie Animale	1 pt/min	spéciale	Tps d'utilisation	un rayon directionnel de 3 m de large.	Cette dévotion permet au personnage de communiquer avec différentes formes de vie. Le type animal et la portée du sort dépendent du rang de maîtrise. La Télépathie Animale permet de communiquer de façon claire, mais ne permet pas de commander, ni d'influencer au-delà de la propre persuasion du Psioniste.	x

Disciplines Majeures (Sciences)

Nom	Coût	Portée	Durée	Zone d'effet	Effets et Technique	voir annexe
Altération de l'Aura	Spécial	0	1 tour par rang pour la première utilisation / définitive pour la seconde	individuelle	Cette science peut être utilisée de deux façons différentes : elle peut changer l'aura d'un individu (afin de le faire croire d'un autre alignement) ou permettre de détecter et d'altérer l'aura défavorable placée sur un individu (malédiction, quête religieuse ou magique). Le coût pour la première utilisation est de 10 points par facteurs de changement (bien/mal, mal/bien, neutre/mal, loyal/chaotique...). Ainsi un Neutre voulant se faire passer pour un Neutre Mauvais devra dépenser 10 points de force Psi, 20 points s'il veut se faire passer pour un Chaotique Mauvais. Pour la deuxième utilisation, le coût pour identifier une malédiction ou une quête est de 1/2 point par niveau du cabaliste à l'origine du sort, il est 8 fois plus élevé pour annuler le-dit sort.	
Altération Formelle	Spécial	0	Jusqu'à la prochaine altération	le Psioniste lui-même	Cette science ressemble de près au sort de magicien "Hétéromorphisme". Grâce à elle, le Psioniste peut transformer sa taille, sa forme et sa composition en n'importe quelle autre. Ses vêtements ainsi que son équipement se transforment eux aussi. *N.B. : la métamorphose apporte le moyen de locomotion et de respiration, en aucun cas les pouvoirs particuliers (magie, souffle,...). Une forme nouvelle peut par contre empêcher le Psioniste d'utiliser des sorts ou des armes.*	x
Contrôle Corporel	2 pts / tour	0	1 tour par rang	le Psioniste lui-même	Cette science permet au Psioniste de survivre dans des environnements ou éléments hostiles ou de pouvoir supporter des substances ou radiations destructrices pours son corps : froid, chaleur, gaz ou breuvages empoisonnés, acides, feu… Pour chaque rang de maîtrise, le Psioniste peut supporter 5 pts de dégâts en une seule application (ou 1D de dégâts). Dès le deuxième rang, l'huile bouillante devient par exemple sans dangers pour le Psi.	
Contrôle Energétique	1 pt/5 pts de Bl	0	-	3 m de rayon autour du Psioniste	Cette science permet au Psioniste de canaliser les énergies dirigées contre lui ou en sa présence afin de les rendre inoffensives ou de les dissiper. Le Psioniste sera protégé contre un sort ou une arme disposant d'un pouvoir semblable (froid, feu, foudre…) ainsi que contre un souffle à condition qu'il dépense 1 point de force par 5 points de blessures potentielles du sortilège (sans déduction de save, de protection, de talisman...).	
Domination de Masse	Spécial	10 m	5 tours par rang moins 1 tour par pt d'Int. De Sag. et/ou de Percep. au dessus de 14 de la victime	5 créatures maximum	C'est une version étendue de la discipline mineure "Domination". Elle permet de dominer jusqu'à 5 créatures en même temps sur des périodes étendues (ces créatures ne peuvent avoir individuellement un niveau supérieur au rang du Psi). Le fait de contacter l'esprit des victimes coûte 10 points de force et elles ont alors droit à un jet de sauvegarde contre les sorts avec malus de 4. Les créatures qui échouent dans ce jet subissent le contrôle du Psioniste si celui-ci investi 1 point supplémentaire pour chaque niveau des créatures à dominer. Pas de dépenses de points pour maintenir cette domination. Les créatures dominées n'obéiront jamais à quelque chose de contraire à leur nature ou d'auto-destructeur.	
Manipulation Moléculaire	50	10 m	permanent	Spéciale	L'exercice de cette science permet au Psioniste de transformer l'arrangement moléculaire d'un objet afin de le rendre plus fragile et plus facilement cassable. Cette habilité augmente à chaque rang de maîtrise. La manipulation moléculaire est effective après 5 assauts de concentrations. *N.B. : tous les objets magiques affectés ont droit à un jet de protection contre le feu magique, chaque +1 de l'objet donnant un bonus de +1 au jet !*	x
Marche Dimensionnelle	1 pt/tour	0	Spéciale	le Psioniste lui-même	Cette science permet au Psioniste de se déplacer à travers les dimensions en déplacement inter-dimensionnel au lieu de passer le long des dimensions. Le Psi peut ainsi couvrir de grandes distances en très peu de temps. En 1 tour de marche dimensionnelle la distance parcourue est de 30 km. Il y a un risque de 10% pour que le Psioniste parte dans une direction diamétralement opposée (moins 1% par rang au-dessus du premier, mini toujours de 1%). De plus un autre risque existe de voir le temps doublé lors d'un tel déplacement, ce risque est de 40% (moins 2% par rang au-dessus du premier, mini toujours de 5%). *N.B.: les tirages se font toutes les tranches de 3.000 kilomètres*	

Nom	Coût	Portée	Durée	Zone d'effet	Effets et Technique	voir annexe
Porte Dimensionnelle	10 pts	0	-	le Psioniste lui-même	Cette science permet au Psioniste de se déplacer instantanément, sur une distance maximum égale à 20 mètres par rang. Il peut transporter avec lui un maximum de 250 Kg de matière non-vivante, la moitié s'il s'agit de matière vivante. Cette forme de téléportation est sûre, et le Psi arrive exactement à l'endroit désiré, soit en visualisant simplement l'endroit, soit en énonçant la distance et la direction (exemple : 60 mètres vers le bas en ligne droite; direction Nord-Ouest, vers le haut à 45° à 125 mètres). Si le Cabaliste arrive à un endroit déjà occupé par un corps solide, il reste sur le plan astral jusqu'à ce qu'il soit en mesure de lancer une nouvelle Porte Dimensionnelle en direction de son point de départ. Si le Cabaliste arrive à un endroit sans support, il se matérialise et chute.	
Projection Astrale	15 pts	-	à la volonté du Psioniste	le Psioniste lui-même	Cette science permet au Psioniste de détacher son moi-astral afin de le matérialiser dans l'astral. Il peut alors pénétrer l'Astral qui borde le monde matériel Primaire (le plan d'existence "normal") et le parcourir pour se rendre dans les plans extérieurs qui le jouxtent (le paradis, les enfers, bref tous les plans d'existence des Dieux, des Diables...). Ce corps est toujours relié au corps matériel par un cordon d'argent partant du nombril (si le cordon se brise, sous l'effet de vents astraux par exemple, le sujet meurt), quand le Psioniste réintègre son corps, par le sommet du crâne, le cordon se rétracte. Le Psioniste peut emmener avec lui jusqu'à 5 personnes (en cercle de méditation autour de lui) pour un coût de 3 pts par personne. Il peut les abandonner dans le plan astral si bon lui semble. Le Psioniste peut aussi parcourir le plan astral pour visiter une autre partie du monde (le voyage alors est assez imprécis, car les vents astraux sont plus fréquents à proximité des mondes matériels), il sera alors totalement invisible à ceux qui n'ont pas le pouvoir de voir les êtres astraux...	
Projection d'Intuition	3 par min	3 m/niv	1 min / rang	3 m de large.	Comme pour la dévotion d'Empathie, le Psioniste peut sentir les besoins de base, les instincts et les émotions ressenties par tout esprit non protégé. Il ressentira la faim, la soif, la peur, la fatigue, la douleur, la rage, la haine, l'incertitude, la curiosité, l'hostilité, l'amitié, l'amour et autres émotions similaires. Cette discipline fonctionne dans la direction où regarde le Psioniste. Il peut en plus envoyer une émotion, un sentiment à un individu de son choix non protégé mentalement.	
Projection Télépathique (première utilisation)	1 pt / 5ass	spécial	temps de la concentration	2 personnes par rang du Psioniste	Première utilisation de cette discipline : permet au Psioniste de communiquer télépathiquement avec des créatures elles aussi télépathes ou douées d'ESP. Il peut communiquer avec des individus à vue, ou à un maximum de (20+3/niv) m, si le Psi connaît les esprits à contacter.	
Projection Télépathique (deuxième utilisation)	Spécial	spécial	Spéciale	Spéciale	Deuxième utilisation de cette discipline : le Psioniste peut implanter une suggestion et même tenter de posséder l'esprit de créatures. Elles doivent être visibles, ou à un maximum de (20+3/niv) m, si le Psi connaît les esprits à contacter. Le Psioniste peut intervenir auprès de plusieurs esprits(autant qu'il le désire tant qu'il demeure dans la mesure de 1 niveau de créature cumulatif pour chacun des rangs de maîtrise qu'il possède, soit 1 au rang 1, 3 au rang 2, 6 au rang 3...). Le coût d'une suggestion est de 1 point par niveaux contactés, et de 1 point supplémentaire pour l'implantation de la suggestion par niveaux opérés. Un jet de sauvegarde sur les sorts (avec malus de 1pt par rang du Psioniste) protège les victimes des effets de cette science	
Projection Télépathique (troisième utilisation)	Spécial	à vue	temps de la concentration	individuelle	Troisième utilisation de cette discipline : le Psioniste peut posséder l'esprit d'une créature, agissant alors à son gré et imposant sa volonté. Le coût de la possession d'esprit est de 2 points par point d'Intelligence et 1 point par point de Sagesse et Perception de la créature possédée. Pour maintenir la possession, le Psionite doit dépenser 1 point par 5 assauts. Un jet de sauvegarde sur les sorts (avec malus de 1 pt par rang du Psioniste) protège la victime des effets de cette science.	
Protection Mentale	5 pts	0	1 journée	le Psioniste lui-même	La Protection Mentale protège le Psioniste des attaques de Charme, Confusion, Débilité Mentale, Effroi, Injonction, Possession, Sommeil, Suggestion. Elle empêche le personnage de subir les influences télépathiques et les possessions des diables ou démons. Les pouvoirs Psi (et magique) de Domination (de toute sortes), d'Empathie, d'Hypnose, de Télépathie ne fonctionnent pas sur un Psioniste ainsi protégé. Il peut aussi voir les personnages en Invisibilité Psi. Il est possible de placer une Protection mentale sur un corps pendant une Projection Astrale. Le pourcentage de réussite d'une Protection Mentale est de 10% par rang de maîtrise (100% au rang 10). Au 11ème rang et au -delà, le Psioniste possède 10% de chance par rang de localiser la source d'une attaque mentale au moment où elle se produit (attaques Psi, Métempsycose, possessions, avec dans ces deux derniers cas la possibilité d'identifier le réceptacle magique ou l'amulette de l'être attaquant).	

Nom	Coût	Portée	Durée	Zone d'effet	Effets et Technique	voir annexe
Réarrangement Moléculaire	1 pt par 10 gr transmuté	0	permanent	50 gr/rang avec un contact pour la masse (tas de pièces ok, mais pas de pièces séparées)	Cette science permet au Psioniste de réarranger les molécules des métaux afin d'opérer des transmutations. Il est possible de transmuter pour chaque toucher un poids de 50 gr par rang de maîtrise. La transmutation dépend de la relative dureté des métaux ainsi que du rang du Psi (1 à 3 pour l'or, plomb, et métaux tendres, 4 à 6 pour cuivre, argent, étain, zinc..., 7 à 9 pour platine, nickel, fer, bronze..., 10 à 12 pour l'acier, 13 à 15 pour le mithril et les alliages d'acier, 16 et plus pour l'adamantite).Cette science est particulièrement épuisante. Au terme d'une transmutation, le Psi doit réussir un jet de Constitution et un jet de Perception avec malus de 2 sur chaque. S'il échoue, il devra attendre une semaine avant de pouvoir réutiliser cette discipline.	
Télékinésie	3 pts/5 ass	10 + 3m/rang	temps de la concentration	un objet ou une créature	Le Psioniste peut déplacer à distance des objets ou des créatures dont le poids total ne dépasse pas 1 kg cumulatif par rang (1 kg au rang 1, 3 au rang 2, 6 au rang 3…). La vitesse de déplacement des objets est de (2+1/rang)m/sec.	
Télépathie	1 pt/ass	spéciale	temps de la concentration	une ou plusieurs créature	Cette science permet au Psi de communiquer d'esprit à esprit avec des créatures ayant au moins 5 en Intelligence. Le Psioniste n'a pas besoin de connaître le langage de la créature. Il doit la voir ou bien la connaître personnellement. Dans ce dernier cas, la distance n'entre pas en compte tant que le télépathe et la créature sont sur le même plan et ne sont pas éloigné de plus de 300.000 km (une seconde lumière). Les ondes télépathiques peuvent même traverser des distances supérieures si tous les individus impliqué sont télépathes. Notez qu'il est possible de communiquer avec plusieurs créatures à la fois par ce biais. La télépathie ne donne aucune forme d'influence !	
Téléportation	20 pts	500 km par rang	-	le Psioniste lui-même	Par cette science, le Psioniste peut se déplacer d'un point à un autre de l'espace en une fraction de seconde. Il ne peut se déplacer que vers des endroits visibles ou connus (par l'intermédiaire d'une clairvoyance éventuellement). Il existe 10% de risque d'erreur pour tout téléportage, moins 1% par point de force investi au-delà des 20 nécessaires. En cas d'erreur : 1D12 (1 à 6 erreur de localisation de 1D20 km, 7 à 9 trop haut de 2D10 m, 10 et 11 trop bas et blessures de 4D10, 12 mort !).	
Transformation Ethérée	6 pts/tour	0	temps de la concentration	le Psioniste lui-même	Cette discipline permet au Psioniste de transformer son corps matériel en un état éthéré. Le Psioniste peut rendre éthéré du matériel pour un poids de 1 kg cumulatif par rang de maîtrise. Sous cette forme il existe sur le plan éthéré, et peut s'y déplacer, combattre les créatures éthérée qui s'y trouve (fantômes...). Il peut aussi contrôler ses vibrations corporelles afin d'atteindre les plans attenants au plan éthéré (plans élémentaires, matériels positif et négatif).	
Voyage Parallèle	Spécial	0	1 tour par monde traversé	Spéciale	Le voyage parallèle est une sorte de Projection Astrale, mais il amène réellement le corps du Psioniste vers les plans extérieurs au plan matériel. Grâce à cette discipline, le Psioniste peut traverser les mondes parallèles et les différents plans, y compris ceux qui ne sont accessibles que par le plan Ethéré car il peut se rendre dans le plan Ethéré et de là atteindre tous ceux qui le touchent. Le coût est de 10 pts par plan ou monde entré ou traversé. Au 5ème rang de maîtrise, le Psioniste peut emmener avec lui 2 personnes au coût supplémentaire de 5 pts par personne et par monde ou plan. Au 10ème rang il peut emmener avec lui jusqu'à 8 personnes au coût de 2 pts par personne et par monde... Une telle forme de voyage est toujours très imprécise. Il existe 20% de risque au premier rang de se retrouver dans un autre endroit que celui désiré (ce risque diminue de 1 % par rang au-delà du premier).	

Disciplines Spéciales

Nom	Coût	Portée	Durée	Zone d'effet	Effets et Technique	voir annexe
Similarisation	15 pts	infinie	-	individuelle	Cette discipline est semblable au téléportage, mais le Psioniste ne peut se déplacer instantanément que vers des endroits précis mis en mémoire précédement (moins d'1 jour cumulatif par rang psi). Le Psi peut mémoriser un lieu précis par rang de maîtrise. La distance est sans effets et le déplacement est sans erreurs possible. Le Psioniste peut envoyer vers un endroit mémorisé une personne pour un coût de points de force identique.	
Foudre Psionique	1 pt/bl	5 m	temps de la concentration	individuelle	Cette pratique Psi n'est accessible qu'à partir du 16ème rang de maîtrise Psi. Elle permet au Psioniste de frapper une cible grâce à un flux d'énergie psychique pure (qui prend l'apparence d'éclairs électriques noirs). Le flux émane de la tête même du Psi et occasionne à la créature qu'il frappe (2 x rang du Psi) Bl par assaut de concentration. Le Psioniste doit maintenir une concentration complète. Ainsi frappée, la victime ne peut plus agir, son cerveau étant proprement paralysé par l'influx électrique continu, elle ne peut plus qu'hurler sa douleur et balbutier quelques bribes de mots (sortilèges impossibles).	
Double Psychique	20 pts	2 m	24 heures	-	Cette Discipline spéciale permet au Psioniste de créer ex-nihilo un double de lui-même. Ce double possède les mêmes capacités physiques que le Psi, mais seulement d'un point de vue physique (pts de vie, Force, Adresse, Beauté…). Il est sous les ordres du Psi, mais il peut aussi penser par lui-même si le Psi est absent ou s'il le lui demande (la conversation sera cependant pauvre, les deux entités ayant le même esprit ils pensent la même chose). Le Psi et son double ne sont pourtant pas liés mentalement. Le double agira au mieux des intérêts du Psi, se sacrifiant sans états d'âme pour lui. *N.B. : durant toute l'existence du double, le Psi est privé des points de force qu'il a utilisés pour créer son double. Il ne peut créer un Double qu'une fois par jour et en aucun cas deux doubles du même Psi ne peuvent coexister.*	
Scrutation Matérielle	2 pts	5 m	1 min	spécial	En utilisant cette discipline le Psioniste peut pénétrer du regard la matière (toute matière à l'exception du plomb). L'épaisseur de matière pénétrée est de 1 cm par rang pour du métal, de 2 cm par rang pour de la pierre, de 4 cm par rang pour du bois. Il peut « régler » la profondeur de son regard à volonté et ainsi voir l'intérieur de petites pièces mécaniques, de petites boites…	
Manipulation des Mécanismes	2 pts/ass	1 m/rang	-	Un mécanisme	Grâce à cette discipline, le Psioniste est capable d'actionner un mécanisme plus ou moins simple. L'utilisation la plus classique concerne les serrures. Pour réussir la manipulation, le Psioniste doit réussir après le 3ème assaut une épreuve d'Intelligence (plus ou moins difficile en fonction du mécanisme). En cas de réussite l'action est un succès. En cas d'échec le Psioniste peut prolonger sa Manipulation pour 3 nouveaux assauts (à volonté jusqu'à épuisement des points). Il faut environ *NB : le Prisoniste ne « voit » pas l'intérieur du mécanisme (sauf à posséder la discipline de Scurtation Matérielle) et son esprit ne fait que tâtonner pour déclencher le mécanisme.*	
Mutation Psychique	spécial	3 m/rang et visible	permanent	Une créature	Cette discipline permet au Psioniste de manipuler l'esprit d'une créature intelligente. Il peut implanter de nouveaux souvenirs, des pensées, des phobies… Il peut également faire disparaître des phobies, des traumatismes… Le coût est de 10 points par intervention effectuée. Une créature non consentante peut effectuer un jet de sauvegarde (avec malus de 1 point par rang du Psioniste) contre la « Paralysie/Poison/Mort Magique » pour éviter la Mutation.	
Manipulation Astrale						


© wizards of the coast LLC 2013

d) Annexe des Disciplines PSI

Figurent ci-dessous l'ensemble des notes qui viennent compléter la description des disciplines Psi présentée dans le tableau Psi.

Les DEVOTIONS (disciplines mineures).

- Agitation Moléculaire.
Cette dévotion permet au Psioniste de faire se mouvoir les molécules d'un objet plus rapidement que la normale. Bien qu'il soit possible de ne faire se déplacer qu'un petit nombre de molécules, l'exercice continu de cette dévotion produit des effets après 12 assauts d'Agitation (moins un assaut par rang de maîtrise Psionique) :

Rang	Type de matériau	Effet de l'Agitation Moléculaire
1	*Papier, parchemin, paille*	*s'enflamme, brûle vivement*
2	*Bois sec, tissu épais*	*roussit et se consume*
3	*Vin, eau*	*bout (s'il s'agit d'une petite quantité)*
4	*Chair*	*se couvre de cloque**
5	*Métal*	*chaud au toucher***

* à chaque assaut suivant, la victime perd 1 point de vie cumulatif (1 au 1er, 2 au 2ème, 3 au 3ème …).
** à ce point l'effet devient le même que le sortilège de « métal brûlant ».
N.B. : l'objet doit être vu par le Psioniste (éventuellement par Clairvoyance).

- Armes Corporelles.
En modifiant les molécules de son corps, le personnage peut utiliser son corps comme si celui-ci était une arme et une armure.

Rang de maîtrise	Arme équivalente	Valeur de prot.	Rang de maîtrise	Arme équivalente	Valeur de prot.
1	Couteau	1	7	Epée +1	5
2	Poignard	1	8	Epée +1	6
3	Dague	2	9	Epée +2	7
4	Hache de jet	2	10	Epée +3	8
5	Hache de jet	3	11	Epée +4	9
6	Epée	4	12	Epée +5	10

N.B. : Si le Psi porte une armure ou se sert d'une arme, la discipline ne fonctionne pas pour la catégorie concernée, mais n'est pas affectée pour autant.
N.B. : l'arme n'est qu'une forme, les valeurs d'attaque et de parade sont entières.

- Détection du bien et du mal.
Grâce à cette dévotion, il est possible de percevoir l'aura d'une créature ou d'un objet. A mesure que le Psioniste augmente en puissance, il améliore sa perception.

Rang de maîtrise Psi	Chance de lecture de l'aura (%)			Rang de maîtrise Psi	Chance de lecture de l'aura (%)		
	Créature	Alignement exact	Objet		Créature	Alignement exact	Objet
1	30	0	5	8	80	35	50
2	40	5	10	10	90	45	65
3	50	10	15	12	100	55	80
4	60	15	20	14	100	65	95
6	70	25	35				

N.B. : en cas d'échec, le Psioniste ne peut retenter sa détection avant d'être monté de niveau.
N.B. : un humanoïde de niveau 12 ou plus a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour échapper à cette détection.

- Prémonition.
Le don de prémonition est l'habilité d'estimer la meilleure action à suivre ou d'évaluer l'issue probable d'une entreprise. Cette dévotion ne s'applique qu'à un futur relativement proche. Les estimations se font plus précises à mesure que le personnage gagne des rangs, à condition que le nombre de facteurs inconnus reste le même.

La base du pouvoir de Prémonition dépend de l'Intelligence et de la Sagesse du Psioniste.

Somme Intelligence et Sagesse	Probabilité de prémonition selon difficulté (%)		
	Faible	Moyenne	Grande
Moins de 30	40	30	20
30-33	50	35	25
34-35	65	45	35
36 et plus	70	50	40

Pour chaque rang de maîtrise, la probabilité de prémonition augmente d'un pourcentage égal au rang (2 rangs font 2%, 3 rangs 3%…), mais ne peut jamais dépasser 90%. Le nombre de point de force à dépenser dépend du nombre de facteurs inconnus à deviner. C'est-à-dire que s'il existe 6 points inconnus, il faudra dépenser 6 points et le Psioniste ne connaît le nombre de points dépensés qu'après la prémonition.

Exemple : afin d'essayer de prédire le résultat d'un combat en mêlée, chaque attaque sera comptabilisé comme une inconnue ; une mêlée de plusieurs individus combattant plusieurs monstres peut facilement faire dépenser 10 points ou plus par assaut. Si le Psioniste n'a pas assez de points de force pour faire un prémonition complète, la prémonition s'arrête avec le dernier point dépensé.

Le temps joue aussi un rôle dans la prémonition (une courte durée est un facteur de faible difficulté). On considèrera une durée de 10 à 30 minutes comme une courte durée, 1 à 6 heures comme une difficulté moyenne et plus de 6 heures comme une prémonition de grande difficulté.
Bien entendu, les facteurs inconnus peuvent compliquer cette règle de temps.
Une courte durée comprenant plusieurs inconnues difficiles à résoudre devient une prémonition à grande difficulté.

N.B. : la Prémonition repose entièrement sur le MdJ qui apportera le plus grand soin dans l'exercice de ce pouvoir.

- Télépathie Animale.
Cette dévotion permet au personnage de communiquer avec différentes formes de vie. Le type animal et la portée du sort dépendent du rang de maîtrise. La Télépathie Animale permet de communiquer de façon claire, mais ne permet pas de commander, ni d'influencer au-delà de la propre persuasion du Psioniste.

Rang Psi	Portée (m)	Type de vie animale	Rang Psi	Portée (m)	Type de vie animale
1	20 + 3 / niv	Mammifères	**8**	3 / niv	Poissons et équivalents
3	15 + 3 / niv	Marsupiaux et équivalents	**10**	7 + 3 / 2 niv	Arachnides et myriapodes
5	10 + 3 / niv	Aériens	**12**	3 + 3 / 2 niv	« Monstres »
6	7 + 3 / niv	Reptiles	**14**	1 / 2 niv	Plantes
7	3 + 3 / niv	Amphibiens			

La recherche de créatures peut être faite au rythme d'une largeur de 3 m sur la portée autorisée par minute.

Les SCIENCES (disciplines majeures).

- Altération Formelle.
Cette science ressemble de près au sort de magicien "Hétéromorphisme". Grâce à elle, le Psioniste peut transformer sa taille, sa forme et sa composition en n'importe quelle autre. Ses vêtements ainsi que son équipement se transforment eux aussi. N.B. : la métamorphose apporte le moyen de locomotion et de respiration, en aucun cas les pouvoirs particuliers (magie, souffle,...). Une forme nouvelle peut par contre empêcher le Psioniste d'utiliser des sorts ou des armes.

Altération	Coût en points de Force
Chaque équivalence de poids de + ou – 25 kg	1 pt
Matière végétale transformée en matière animale (et inv.)	1 pt / 2,5 kg
Matière minérale transformée en matière végétale (et inv.)	2 pts / 2,5 kg
Matière minérale transformée en matière animale (et inv.)	3 pts / 2,5 kg

Exemple : Un Psioniste désire changer de forme pour devenir un Titan. Le Psioniste est un guerrier d'environ 75 kg, portant 5 kg de matière végétale (vêtements…) et 15 kg de matière minérale (armes…).

Soit :	*75 kg de poids propre*	*3 pts*
	5 kg de vêtements…	*2 pts*
	15 kg de protection et armes	*18 pts*
		= 23 pts

Ce a quoi on devra ajouter la masse du Titan (environ 4 tonnes) qui coûteront 80 points de plus pour un total global de 103 points pour l'opération !

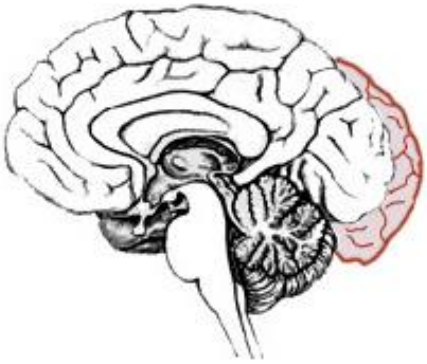
- Manipulation Moléculaire.
L'exercice de cette science permet au Psioniste de transformer l'arrangement moléculaire d'un objet afin de le rendre plus fragile et plus facilement cassable. Cette habilité augmente à chaque niveau de maîtrise selon la progression suivante :

Rang Psi	Modification de l'équivalent de	Rang Psi	Modification de l'équivalent de
1	Ficelle fine	**8**	Barre de fer de 2,5 cm de diam., lourde chaîne de fer
2	Grosse ficelle, lanière de cuir	**9**	Barre de fer de 5 cm de diam., acier de 2,5
3	Corde épaisse, ceinture de cuir, filin fin	**10**	Mur de pierre de 60 cm d'épaisseur (trou 1 m de diam.)
4	Filin épais, planche de 2,5 cm	**11**	Cotte de maille magique, dague magique
5	Mince chaîne de fer, planche de 5 cm	**12**	Cuirasse d'écaille magique, masse d'arme magique
6	Lourde chaîne de fer, mince chaîne d'acier	**13**	Bouclier de fer magique, hache ou fléau magique
7	Chaîne et fers de prisonnier, planche de 30 cm	**14**	Armure magique, épée magique



2°) Le Cerveau Second

(inspiration : « le Monde des Ã » roman de SF de A E Van Vogt)



Dans la seconde moitié du Second Calendrier Ilvanirien, les Connaisseurs firent les premiers pas dans une technologie chirurgicale tout à fait nouvelle : l'implantation d'une sur-couche au cortex humain. De cette masse cérébrale supplémentaire « enrichie » d'extrait de sel rouge lors de l'intervention, inexistante à l'état naturel, un être humain peut tirer des facultés particulières et étonnantes, proche des pouvoirs PSIs.
On qualifie cette addition au cerveau humain de « Cerveau Second ».

a) Technique

Les « prouesses du Cerveau Second » sont diverses et variées. Elles sont accessible par concentration, très rapide (« le temps d'y penser »).
Techniquement, un personnage doté d'un tel Cerveau Second reçoit un « capital de Points Spirituels » (point Spi) dont le nombre dépend de son rang dans la maîtrise des possibilités de son Cerveau Second.
Il reçoit également le contrôle d'un certain nombre de capacités particulières, nommées « Prouesses », dont le nombre est totalement aléatoire.
Au début de sa « carrière », un individu contrôle en général 1D4 Prouesses.

- Le rang Spi.

Le contrôle du Cerveau Second est relativement rapide, puisqu'il n'existe que trois « rangs » de maîtrise. Tout individu débute avec un rang « Alpha ». Pour franchir un rang vers le haut, le sujet doit collecter un certain nombre de « ¨Points d'Aventure Spi », dont il convient de faire un décompte stricte et bien distinct.

Rang de Maîtrise	Pts Aventure Spi	Capital de Point Spi égal à :
Alpha	0	Perception
Béta	300	Perception + Sagesse
Gamma	1000	Percep + Sag + Intelligence

Au passage à un rang supérieur :

1°) Le sujet change son capital de référence de Point Spi (Cf. tableau ci-dessus).

2°) Il effectue des changements éventuels dans les pouvoirs qu'il détient (augmentation de la puissance de tel ou tel).

- Récupération des Points Spi.

On récupère les points Spi en pratiquant la méditation (ou activité assimilée).
Dans cet état, qui se peut maintenir en moyenne 8 heures par jour au maximum pour un non-moine (maxi 12 heures pour un moine), le sujet récupère 1 point par heure.

Exemple : Nofrane, un jeune cavalier de 25 ans, possède une Perception à 16, une Sagesse à 13 et une Intelligence à 12.
Au cour d'un combat particulièrement difficile, il parvient à placer une parade supplémentaire, et découvre ainsi fortuitement qu'il possède des pouvoirs particuliers dont il ignore la provenance. Il s'étonne et fait progressivement le rapprochement avec les cicatrices curieuses qu'il a senti à l'arrière de son crâne.
Dès ce moment, il est considéré comme utilisateur de son Cerveau Second au rang « Alpha ». Il reçoit alors 16 points Spi (la valeur de sa note de Perception comme indiqué dans le tableau).

- Contrôle de Nouvelles Prouesses

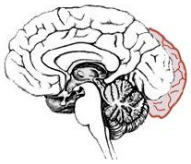
A chaque fin d'aventure durant laquelle le personnage a utilisé ses Prouesses (a bon escient s'entend), le Maître de Jeu l'autorise à effectuer un jet de D100 sous :

(Perception + Sagesse + Intelligence) : 2

En cas de succès, le personnage contrôle une nouvelle prouesse.

- Utilisation des Prouesses

L'utilisation du Cerveau Second ne requiert quasiment aucun temps de jeu (au plus ¼ de seconde soit 1/8ème d'assaut). Elle est donc plus rapide encore que les pouvoirs Psionniques.
Un sujet doté d'un Cerveau Second pourra déclencher l'un de ses pouvoirs à l'instant de son choix, sauf à être totalement surpris (et encore la surprise n'empêche-t-elle l'utilisation des prouesses que si le sujet est surpris par un 1 sur un D6).
Ainsi, il pourra choisir de s'octroyer une seconde parade seulement après l'échec de son dé sur la première !



b) Liste des Prouesses et Effets

- Augmentation de la Force
Sur simple concentration, le Cerveau Second augmente la Force physique de 1D4 points au rang Alpha, de 1D4+1 points au rang Béta et de 1D4+2 points au rang Gamma.
Si l'augmentation de Force doit se poursuivre, il convient d'effectuer un tirage pour chaque assaut.

Coût : 1 pt par assaut

- Augmentation de la Vitesse de Déplacement
Par une brève concentration du Cerveau Second, le sujet obtient un Bonus de déplacement de 2m/sec au rang Alpha, de 3m/sec au rang Béta et de 4m/sec au rang Gamma (quelque soit son équipement).

Coût : 1 pt par assaut

- Protection Naturelle
Une courte concentration de son Cerveau Second permet au personnage de durcir sa la masse musculaire et son derme (effet semblable à la protection des Moines).
Le Bonus de protection ainsi obtenu est de 1 pt au rang Alpha, de 2 pts au rang Béta et de 3 pts au rang Gamma.

Coût : 1 pt par assaut

- Similarisation
La Similarisation permet au personnage d'opérer un Transport immédiat vers un lieu que son Cerveau Second aura préalablement mémorisé moins de 26 heures auparavant.
La capacité de mémorisation est de 1 lieu au rang Alpha, de 2 lieux au rang Béta et de 3 lieux au rang Gamma.
N.B. : mémoriser un lieu ne coûte rien au personnage, la dépense de points Spi aillant lieu uniquement au moment du transport.

Coût : 15 pts

- Parade Supplémentaire
Au moment où il en a besoin, si plusieurs attaques sont portées contre lui, ou même s'il a échoué dans sa première parade, le sujet peut, grâce à une brève concentration de son Cerveau Second, accélérer sur l'instant sa vitesse de parade pour en obtenir une gratuite.

Coût : 2 pts par assaut



3°) Magie Démoniaque : Précisions et Accessoires

La magie démoniaque est une pratique spécialisée de la magie. Par elle le Cabaliste tente d'organiser les forces du mal pour en tirer un bénéfice. Il tire avantage des instincts les plus bestiaux des démons/daemons/diables pour parvenir à ses fins.
Il s'agit probablement de la plus dangereuse des magies, et pas seulement du point de vue de ceux qui en sont victime, mais aussi de celui des magiciens démonistes eux-mêmes.
Nombres d'invocations peuvent en effet mal tourner et tel démon invoqué pour servir se retourner vers son invocateur. Dans d'autres cas, le propre corps du Cabaliste se transformera pour être frappé d'une marque diabolique (patte de bouc, cornes…)
Afin de se prémunir contre les multiples dangers que représente le recours aux puissances maléfiques, les Cabalistes sont conduits à utiliser un certain nombre d'accessoires détaillés ici.

Pentacles et Pentagrammes.

Pentacles.
Un pentacle est un signe cabalistique figurant une étoile à 5 branches (penta = 5).
Il peut être entouré d'un cercle qui relie ses cinq pointes.
Contrairement au pentagramme, il ne porte aucune écriture.
Les Pentacles sont les supports de la magie. Ils permettent d'attirer les forces invisibles issues des plans négatifs et positifs pour aider les Cabalistes dans l'utilisation de leurs pouvoirs.
Chaque branche symbolise un élément, l'eau, la terre, l'air et le feu, la cinquième branche symbolisant l'esprit. Le Pentacle est donc le symbole allégorique de l'homme en fusion avec les forces élémentaires.



Pentagrammes.
Les Pentagrammes sont des signes cabalistiques reprenant la forme de l'étoile à cinq branches mais toujours circonscrite dans un cercle portant des caractères d'écriture, le plus souvent runiques.
Les Pentagrammes sont plus que des supports à la magie, ils sont magiques, de par la forme même, mais surtout de par la combinaison des écritures tracées sur leur pourtour.
De fait, ils ont des fonctions essentielles dans le lancé de certains sortilèges.
Il existe des pentagrammes :
- de Communication
- d'Invocation
- de Voyage Astral / Ethéré / Parallèle
- de Protection



Talisman et amulettes

Talisman démonique.
Il ressemble dans sa fonction à un Talisman religieux. Il met le porteur à l'abri de la magie, mais seulement contre les démons **ou** les daemons **ou** les diables.
Fabrication :
Ingrédients :
- un pendentif plat en or, ou platine, ou mithril pour y graver les symboles
- 100 gr de sel rouge afin de fixer la magie démonique sur le pendentif
- 20 cl de sang de jeune vierge (moins de 20 ans)
- le cœur d'un humanoïde non-elfe (humain, nain, orque, géant…) sacrifié par le Cabaliste
- de la corde de pendu

Le Cabaliste doit se retirer dans un lieu tranquille, une cave, une grotte, une demeure isolée, durant toute une nuit (du coucher au lever du soleil).
Il place le pendentif au cœur d'un pentacle et dispose cinq coupelles de 20 gr de sel rouge sur les extrémités. Au cours de la nuit, il sacrifie une à une les coupelles de sel rouge en invoquant le Dieu-Sans-Nom à plusieurs reprise et en lui demandant de faire du pendentif un Talisman, et en y gravant des symboles (soit de démons, soit de daemons, soit de diables). Il sacrifie encore le cœur d'un humanoïde qu'il a sacrifié entre 23h00 et

minuit. De 2h00 à 4h00, il tresse une cordelette à partir d'un morceau de corde de pendu, qui servira à accrocher le pendentif autour de son coup.
Une heure avant le lever du soleil il verse le sang d'une vierge sur le pendentif et sa cordelette en demandant une dernière fois au Dieu-Sans-Nom d'intervenir. Aux premières lueurs de l'aube il passe le Talisman autour de son cou.
Epreuve de cérémonie. Le Cabaliste lance un D100 dont le résultat devra être inférieur à :

(Intelligence + Sagesse + Niveau) x2

En cas de succès, le pendentif devient un Talisman qui protègera le porteur des pouvoirs des (démons ou daemons ou diables) à hauteur de [1D20 + (2 x niveau)] %.

N.B. : cette protection est testée en plus de toutes les autres protections (talisman religieux, objets magiques…)

Amulette de protection.
C'est le plus souvent un pendentif ressemblant à un talisman, mais ce peut être aussi n'importe quel colifichet, bijou, petit objet… Il place une protection spéciale interdisant à un démon particulier (ou diable ou daemon) d'attaquer physiquement ou magiquement le porteur.

Fabrication :
Ingrédients :
- un objet ou bijou ou pendentif
- un papier avec le nom du démon/daemon/diable
- 60 gr de sel rouge afin de fixer la magie démonique sur le pendentif
- 15 cl d'urine de jeune vierge (moins de 20 ans)
- le cœur d'un animal sacrifié par le Cabaliste
- de la corde de pendu

Le Cabaliste doit se retirer dans un lieu tranquille, une cave, une grotte, une demeure isolée, durant toute une nuit (du coucher au lever du soleil).
Il place l'objet et le papier portant le nom du démon/daemon/diable au cœur d'un pentacle et dispose cinq coupelles de 12 gr de sel rouge sur les extrémités. Au cours de la nuit, il sacrifie une à une les coupelles de sel rouge en invoquant le Dieu-Sans-Nom à plusieurs reprise et en lui demandant de faire de l'objet une Amulette de protection contre l'entité mentionnée sur le papier. Il sacrifie encore le cœur d'un animal qu'il a sacrifié entre 23h00 et minuit. De 2h00 à 4h00, il tresse une cordelette à partir d'un morceau de corde de pendu, qui servira à accrocher l'Amulette autour de son coup ou à une partie de son vêtement.
Une heure avant le lever du soleil il verse l'urine d'une vierge sur l'objet et sa cordelette en demandant une dernière fois au Dieu-Sans-Nom d'intervenir. Aux premières lueurs de l'aube il prend l'Amulette dans sa main.

Epreuve de cérémonie. Le Cabaliste lance un D100 dont le résultat devra être inférieur à :

[(Intelligence + Sagesse + Niveau) +10] x2

En cas de succès, l'objet devient une Amulette qui protègera le porteur des attaques magiques ou physique d'un démon/daemon/diable particulier.

N.B. : il est possible de créer une Amulette plus puissante capable de protéger le porteur contre tout un type de démon/daemon/diable mineurs. Pour ce faire, il faut remplacer le cœur de l'animal par le cœur d'un humanoïde et sacrifier 200 gr de sel rouge au lieu de 60.
L'épreuve de cérémonie devient alors :

[(Intelligence + Sagesse + Niveau) +10] x2

Invocation de Démons/Daemons/Diables.

Domination. Les Démons ont horreur d'être soumis à la volonté des mortels qu'ils méprisent et haïssent. Dès leur matérialisation sur le plan matériel, parfois même avant, il faut réussir à dominer ces créatures pour qu'elles acceptent de servir…
Pour ce faire, il existe différents moyens :
- menaces
- promesses de récompenses

- argumentation (convaincre l'entité qu'elle a intérêt intrinsèquement à rendre service à son invocateur)

Cercles.
Les cercles de la magie démonique sont au nombre de 6. Ils définissent la puissance de la magie utilisée.

Alpha	sortilèges les plus simples
Béta	sortilèges avancés
Gamma	tous sorts mettant en action un démon
Delta	tous sorts mettant en action un démon majeur
Epsilon	tous sorts faisant appel au pouvoir d'un Haut démon ou d'un Prince démon
Zéta	pouvoirs les plus puissants

Pour pouvoir utiliser les sorts d'un cercle donné, le Cabaliste doit avoir passé une épreuve rituelle qui le lie un peu plus à la magie démonique…
Bien sûr ces épreuves ne sont pas sans danger et son fréquemment sanctionnée par une mutation physique.



4°) La nécromancie



La nécromancie est un pan spécifique de la magie consacrée à l'étude de la mort, à la manipulation des cadavres, …
Tout au long de sa carrière, un nécromant travaille à percer les secrets de la vie et de la mort, à comprendre la frontière ténue qui sépare ces deux états de l'Etre et à soumettre les matières devenues inertes à sa volonté, voire à leur redonner un semblant de vie.

Alignement et divinité de tutelle

Un nécromant ne peut être « bon ». Au mieux, il sera « Neutre à tendances bonnes ». Lorsqu'un magicien bon entre dans une carrière nécromantique, il voit son alignement glisser automatiquement vers le bas.

La magie nécromantique est toujours placée sous l'influence d'un Dieu de la mort ou d'une entité maléfique, en fonction des orientations du magiciens :

- *Boron* Dieu de la Mort et du Sommeil (du panthéon de Praïos) pour les magiciens « à tendances bonnes » ou « neutres »
- *Cino'Kteh* Dieu de la vieillesse, du trépas et de la rancune (ancien membre du panthéon de *Dagoth*) pour les magiciens « neutres » ou « neutres à tendances mauvaises ».
- *Séphia* Princesse diabolique (mère d'*Astaroth*) pour les magiciens « mauvais à tendances loyales ».
- *Orcus* Prince démon des morts-vivants pour les magiciens « mauvais à tendances chaotiques »

Charisme sombre

Le « charisme sombre » est le pendant obscure du charisme classique. On respecte et on craint cette forme de charisme chez un individu, on ne l'aime pas. Lorsqu'un magicien entre en nécromancie, il développe automatiquement un premier point dans cette Qualité Majeure spécifique. Puis, au fil des sacrifices qu'il est conduit à réaliser, lors de l'utilisation de certains sortilèges nécromantiques aussi, il voit lentement ce charisme sombre progresser.

Note	*Effets « bonus »*	*Effets « malus »*
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7	Impose le respect aux gens du commun	Les gens du commun commencent à se méfier spontanément
8		
9		
10		
11		Le nécromant inquiète les « gens simples » (Int.<10)
12	Influence spontanée sur les zombies libres	
13		
14	Influence spontanée sur les squelettes libres	
15	Suggestion sur les « gens simples »	Les gens du com. et les niv. jusqu'à 3 évitent le nécromant
16	Influence sur tous les zombies et squelettes et goules libres	
17	Suggestion sur les gens du commun	
18	Influence sur les goules, ghasts, momies	
19		
20	Influence sur les vampires « faibles »	
21		
22	Influence sur les vampires	
23		
24	Influence sur les liches « faibles »	
25		

NB : si la note de Charisme sombre dépasse la note du Charisme, alors le nécromant perd automatiquement 1 point en Charisme classique. Il commence alors à inquiéter bien plus qu'il ne séduit.

NB : pour toutes les épreuves de Charisme demandée par le MdJ, le nécromant peut choisir d'effectuer son test sur l'une ou l'autre de ses Qualités de Charisme (classique ou sombre). Notons également que plus un magicien nécromant tend à utiliser son Charisme sombre et plus celui-ci est susceptible d'augmenter spontanément.

Sacrifices rituels

Pour maintenir son lien avec l'occultisme nécromantique, le nécromant doit réaliser des sacrifices réguliers. Ce faisant, il obtiendra également des points astraux (astral noir), des pouvoirs nouveaux, des avantages…
Un sacrifice doit être réalisé devant un pentacle. Le nécromant dispose sur chaque pointe de la figure une bougie noire qu'il allume et qui doit brûler tout le temps de la cérémonie. Il place ensuite au cœur de l'étoile à cinq branches une créature à sacrifier, puis il en appelle à sa divinité de tutelle pour lui exprimer sa dévotion et lui recommander le sacrifice. Au terme de sa dédicace, le nécromant égorge la créature.

Primo Sacrificus et points astraux noirs

Un tout premier sacrifice doit être réalisé à l'entrée dans la voie nécromantique. Il doit s'agir au minimum d'une créature moyenne.
A l'issue de ce sacrifice, le nécromant obtient ses premiers points astraux « noirs » (2D4 points).
Ces points peuvent être utilisés en même temps que des points astraux « normaux », et se comportent comme tel. Il convient pourtant d'en opérer un décompte spécifique.
Si à tout moment le nécromant décide de renoncer à la magie nécromantique, il perd TOUS ses points « noirs ».



NB : si à l'occasion du Primo Sacrificus le nécromant choisi de sacrifier un humain, alors il bénéficie de 3D8 Points astraux « noirs ».

Niveau	*Sacrifice mini.*	*Effet 1*	*Effet 2*	*Notes*
1	Créature simple	+ 1D4 PA noir		*Réalisable 1x/15 jours*
2	Créature simple	+ 1D4+1 PA noir		*Réalisable 1x/15 jours*
3	Créature simple	+ 1D6 PA noir	Si créature supérieure : 20% gain 1 sortilège	*Réalisable 1x/semaine*
4	Créature moyenne	+ 1D6 PA noir		*Réalisable 1x/semaine*
5	Créature moyenne	+ 1D6+1 PA noir		*Réalisable 1x/semaine*
6	Créature supérieure	+ 1D6+1 PA noir	Si humanoïde moyen : 25% gain 1 sortilège	*Réalisable 1x/semaine*
7	Créature supérieure	+ 1D8 PA noir		*Réalisable 2x/semaine*
8	Humanoïde simple	+ 1D8+1 PA noir		*Réalisable 2x/semaine*
9	Humanoïde simple	+ 2D6 PA noir	Si humanoïde supérieur : 30% gain 1 sortilège	*Réalisable 2x/semaine*
10	Humanoïde moyen	+ 2D6+1 PA noir		*Réalisable 2x/semaine*
11	Humanoïde moyen	+ 2D8 PA noir		*Réalisable 3x/semaine*
12	Humanoïde supérieur	+ 2D8+1 PA noir	Si humain : 35% gain 1 sortilège	*Réalisable 3x/semaine*
13	Humanoïde supérieur	+ 3D6 PA noir		*Réalisable 3x/semaine*
14	Humain	+ 3D6+1 PA noir		*Réalisable 3x/semaine*
15	Humain	+ 1D4 PA noir		*Réalisable 1x/jour*
16	Humain	+ 1D4 PA noir		*Réalisable 1x/jour*
17	Humain	+ 1D4 PA noir	Immunité aux maladies	*Réalisable 1x/jour*
18	Humain	+ 1D4 PA noir		*Réalisable 2x/jour*
19	Humain	+ 1D4 PA noir		*Réalisable 2x/jour*
20	Humain	+ 1D4 PA noir		*Réalisable 3x/jour*
21	Humain	+ 1D4 PA noir		*Réalisable 3x/jour*

« xx% gain 1 sortilège » : indique que le nécromant bénéficie d'une chance de maîtriser un nouveau sortilège si le sacrifice réalisé est au minimum celui indiqué avant les « : ».
Le sortilège est forcément une formule que le nécromant a pu étudier auparavant (moins de 6 mois) durant au moins 6 heures.



Les type de sacrifices sont détaillés plus loin.

Les marques nécromantiques

A mesure qu'il réalise des sacrifices et que son Charisme sombre augmente, le nécromant voit son corps se couvrir progressivement de marques, comme des tatouages sombres.

Type	*Détails*	*Risque de marque*	*Augment. Charisme somb.*	*Risque TCPA*
Créature simple	20 insectes / souris / rat / lapin / chat / …	2%	/	/
Créature Moyenne	chien / loup / lynx / chèvre / mouton / …	4%	1%	/
Créature supérieure	ours / cheval / dromadaire / éléphant / …	7%	2%	1%
Humanoïde simple	gobelin / orque/ …	10%	3%	2%
Humanoïde moyen	hobgobelin / ogre / …	14%	5%	3%
Humanoïde supérieur	géant / …	18%	7%	4%
Humain (et assimilé)	ilvanirien / eriasien / organ / véhel / terenk / …	25%	10%	7%
Pour 24 h avec + de pts noirs que de pts normaux	/	2%	/	/
Pour un sortilège de + de 30 points astraux noirs	/	2%	/	/
Pour un sortilège de + de 50 points astraux noirs	/	4%	1%	/
Pour un sortilège de + de 100 points astraux noirs	/	8%	2%	1%

A chaque nouvelle marque le nécromant tire un D12.

D12	Localisation	Conséquences
1	*Pied et jambe à droite*	Si visible, effet de curiosité produit
2	*Cuisse à droite*	Si visible, effet de curiosité produit
3	*Pied et jambe à gauche*	Si visible, effet de curiosité produit
4	*Cuisse à gauche*	Si visible, effet de curiosité produit
5	*Avant bras à droite*	Si visible, effet de curiosité produit
6	*Bras à droite*	Si visible, effet de curiosité produit
7	*Avant bras à gauche*	Si visible, effet de curiosité produit
8	*Bras à gauche*	Si visible, effet de curiosité produit
9, 10, 11	*Tronc*	Si visible, +1 en Charisme sombre
12	*Tête*	+1 en Charisme sombre / -1 en Charisme et 25% de -1 en Beauté

Résistance aux maladies

Sous la protection, même relative, d'une entité liée à la mort, le nécromant bénéficie d'une résistance particulière aux maladies.
En fonction de sa dévotion, de sa maîtrise, il obtient un bonus sur ses jets de sauvegarde contre les maladies compris entre 1 et 6 points.



5°) Magie Noire

Le livre de Dallcon - « la sombre voie »



Dallcon est le fils de la Déesse Adrenna, fille de Dagoth, et du magicien humain Gonfrast Robbotilius (481~529 du PC) (Algalithois), qui parvint à force de patience et de prouesses cabalistiques à trouver grâce à ses yeux.

Né en 515 du PC, Dallcon, dont le statut de quasi demi-dieu était indéniable, devint très jeune l'élève prodigieusement doué de son père et, lorsque celui-ci mourut en 529, l'héritier de tous ses objets magiques et le réceptacle d'une grande partie de sa puissance.
Devenu un magicien de grand renom, Dallcon fit des recherches cabalistiques poussées, explorant lieux mystiques et bibliothèques occultes.
A force de recherche, il entra en possession de plusieurs livres de magie nécromantiques et démoniaques, qu'il étudia avec soif et avidité.
Au point qu'il finit par attirer l'attention d'un Démon, le seigneur Gül-Cubus, Prince du Vice et de la Tentation. Celui-ci envoya vers Dallcon un démon émissaire, afin de lui proposer un pacte d'alliance.
Séduit par cette proposition, qui lui promettait des pouvoirs plus importants encore qu'il n'en avait déjà rêvé, Dallcon apposa sa marque de son propre sang au bas d'un pacte avec le démon, et devint ainsi le premier grand magicien noir de l'histoire d'Ilvanir.
Par la suite, Dallcon, qui accéda aux plus grands secrets astraux, écrivit un grand grimoire, qu'il intitula « la sombre voie », pour aider les magiciens qui le désirent à accéder aux secrets de la magie noire.

Rituel d'initiation

Lorsque le cabaliste choisi la route sombre du livre de Dallcon, il doit, après avoir lu l'ouvrage, accomplir un rituel noir au cours duquel il rencontrera un démon qui deviendra auprès de lui son « **tuteur noir** »…



Technique : Le cabaliste doit s'isoler dans un lieu sombre, une pièce aveugle, une cave, une caverne, durant 6 jours complets.
Là, ne s'abreuvant que d'eau et se privant de toute nourriture, psalmodiant jusqu'à l'épuisement la phrase rituel « *je suis celui qui a soif, celui qui veut savoir, et toute ma volonté est tendue vers ce but, tendue vers la source noire* », il devra parvenir à une transe particulière qui lui ouvrira un passage psychique vers les Abysses !
Pour réussir cette transe, le cabaliste doit réussir au 2ème jour une épreuve d'Intelligence avec bonus de 5 et de Constitution avec bonus de 4.
Au 4ème jour, il doit réussir ces mêmes épreuves mais avec un bonus de 3 et de 2 seulement.
Au début du 6ème il doit enfin réussir ces épreuves, mais avec le seul bonus d'1 point en Intelligence.



Si cette transe est un succès, l'esprit du cabaliste ouvre les portes d'un accès vers le plan démoniaque des Abysses. Là, son voyage spirituel lui fera rencontrer un ambassadeur des Abysses. Ce sera dans 85% des cas un *Psull* ou un *Démon Geôlier*, dans 13% des cas (de 86 à 98%) une *Succoiselle* ou un *Démon Mentor* et enfin dans 2% des cas (99 ou 100%) un *Démon des Ombres*.

La rencontre. Durant cette rencontre, l'ambassadeur des Abysses se présentera (sans doute sous un faux nom pour ne pas donner l'avantage au mortel) et voudra connaître les motivations du prétendant à la « sombre voie ». Il lui posera des questions sur ses ambitions, ses attaches, ses peurs, ses doutes… Il voudra tout connaître de lui… Mais en fait, quelles que soient les réponses du prétendant, l'ambassadeur acceptera toujours de l'initier à la Magie Noire et deviendra son « tuteur noir » !

Il faut savoir que, si le prétendant révèle bien volontiers tout de lui à son tuteur noir, il commettra une bien grande erreur, car ensuite son tuteur se servira de tous les éléments à sa disposition et, à un moment ou un autre, tentera de le dominer et l'asservir.

L'initiation prend 2D6 heures le 6ème jour. Durant cette période, toujours par le biais de son voyage spirituel, le sujet apprend de son tuteur noir les fondamentaux de la magie noire.
Sur le plan matériel, son corps s'agite terriblement, et se marque de rougeurs, voire d'ecchymoses, alors qu'il laisse échapper des cris incompréhensibles.



Effets. A son retour mental dans son corps mortel, le sujet se souvient de tout ce qui lui est arrivé, dans le moindre détail.

Le traumatisme est toujours grand : le sujet effectue une épreuve d'Intelligence et de Sagesse.
En cas de succès dans les deux, il subit une perte de Sagesse de 2 points, qui se dissipera en 1D4 mois.
En cas de succès dans une seule, il subit une perte définitive de 2 points de Sagesse.
En cas d'échec dans les deux, la perte définitive est de 2 points en Sagesse et de 1 point en Perception.

Fluide astral noir
La magie noire utilise le fluide astral, mais en coordination avec les flux sombres issus du plan négatif.
Ce flux mêlé peut très bien être utilisé pour lancer des sortilèges « normaux » (appartenant à la sphère des magiciens)

Le sujet dispose immédiatement de 1D4+1 sortilèges de magie noire.
Désormais il utilise le fluide astral noir. Il voit son potentiel astral augmenté de 1D8 points pour chacun des niveaux de cabaliste qu'il possède déjà.
Attention : le sujet doit tenir un décompte scrupuleux des ses points astraux « normaux » et de ses points astraux noirs. En effet, s'il devait renoncer à la magie noire à un moment, il perdrait TOUS les points astraux liés au fluide noir et ne conserverait que les points astraux « normaux » (ceux d'avant son initiation à la Magie Noire et ceux acquis en académie de magie traditionnelle).

Récupération. Un sujet récupère son énergie astrale à raison de 10% de sa base par jour de repos au-delà du 7ème !

Etapes et modifications



Initiés de la sombre voie
Le Cabaliste vient tout juste de réaliser son initiation. Il a fait la rencontre de son Tuteur Noir, il a reçu de lui de 2 à 5 sortilèges de Magie Noire et son niveau de fois 1D8 points astraux noirs.
Il dispose de la discipline Source Noire de base.

Apprenti de la sombre voie
Un Initié devient « Apprenti » en réalisant un rituel particulier. Il doit s'isoler dans un lieu particulièrement tranquille. Là il devra méditer durant au moins 3 fois 3 heures, avant de sacrifier un animal (ou un humanoïde s'il le désire) au Maître de son Tuteur Noir.
Une fois devenu Apprenti, il peut accéder à la discipline Source Noire au degré I, à condition qu'il accepte de réaliser le rituel complémentaire d'accès à ce nouveau degré…

Magicien Noir
Un Apprenti devient « Magicien » en réalisant un rituel spécifique. Il doit pour ce rituel s'installer dans un lieu isolé. Là il devra méditer durant au moins 3 fois 6 heures, avant de sacrifier un animal de grande taille (ou un humanoïde s'il le désire) au Maître de son Tuteur Noir.
Une fois devenu Magicien Noir, il peut accéder à la discipline Source Noire au degré II, à condition qu'il possède déjà le degré I et qu'il accepte de réaliser le rituel complémentaire d'accès à ce nouveau degré…

Maitre de la magie noire
Un Magicien Noir devient « Maître de la Magie Noire » en réalisant un rituel particulier. Pour ce rituel, il doit s'installer dans un lieu souterrain, à au moins 6 mètres de profondeur. Là, au terme d'une méditation d'au moins 3 fois 12 heures, il procédera à la torture d'un humanoïde, durant au moins 3 fois 1 heure, en lui arrachant des cris de douleur et en obtenant de lui qu'il supplie qu'on le mette à mort. Puis le Cabaliste exécutera sa victime.
Le Cabaliste devra alors réussir un jet de Courage, ou perdre définitivement un point de Sagesse.
Une fois devenu Maître de la magie noire, il peut accéder à la discipline Source Noire au degré III, à condition qu'il possède déjà le degré II et qu'il accepte de réaliser le rituel complémentaire d'accès à ce nouveau degré…

Mage Noir
Un Maître de la Magie Noire devient « Mage Noir » en réalisant un rituel spécifique. Lors de ce rituel, il sera installé dans un lieu souterrain, à au moins 9 mètres de profondeur. Là, au terme d'une méditation d'au moins 3 fois 18 heures (test de Constitution, en cas d'échec le rituel doit être recommencé), il procédera à la torture d'un humain (ou d'un nain, ou d'un elfe, ou d'un hobbit), durant au moins 3 fois 6 heures, en lui arrachant des cris de douleur et en obtenant de lui qu'il supplie qu'on le mette à mort. Puis le Cabaliste exécutera sa victime.
Le Cabaliste devra alors réussir un jet de Courage, ou perdre définitivement un point de Sagesse.
Une fois devenu Mage Noir, il peut accéder à la discipline Source Noire au degré IV, à condition qu'il possède déjà le degré III et qu'il accepte de réaliser le rituel complémentaire d'accès à ce nouveau degré…

Archimage Noir
Un Mage Noir devient « Archimage Noir » en réalisant un rituel extraordinaire. Lors de ce rituel, il sera installé dans un lieu souterrain, à au moins 18 mètres de profondeur. Là, au terme d'une méditation d'au moins 3 fois 18 heures (test de Constitution, en cas d'échec le rituel doit être recommencé), il procédera à la torture d'un être d'essence divine (un angelot, un ange ou un archange), durant au moins 3 fois 6 heures, en lui arrachant des cris de douleur. Puis le Cabaliste exécutera sa victime en arrachant l'âme immortelle de celle-ci pour l'inclure dans un objet.
Le Cabaliste devra alors réussir un jet de Courage, ou perdre définitivement 2 points de Sagesse.
Une fois devenu Archimage Noir, il peut accéder à la discipline Source Noire au degré V, à condition qu'il possède déjà le degré IV et qu'il accepte de réaliser le rituel complémentaire d'accès à ce nouveau degré…
L'accès à la discipline Source Noire au degré VI est obtenu par le sacrifie d'au moins un mammifère humanoïde pensant à chaque pleine lune.



Discipline « Source Noire » :
La discipline de source noire permet de régénérer les points astraux noirs (qui ne se ressourcent pas avec les fioles d'énergie astrale traditionnelles)

Degré I. Pour 1 point de Sagesse sacrifié :	récup. après le 4ème jour de repos
Degré II. Pour 1 point de Sagesse et 50 PAV sacrifiés :	récup. après le 2ème jour de repos
Degré III. Pour 1 point de Sagesse et 100 PAV sacrifiés :	récup. après le 1er jour de repos
Degré IV. Pour 1 point de Sagesse et 150 PAV sacrifiés :	récup. après 6 heures de repos, 2% par heure.
Degré V. Pour 1 point de Sagesse et 200 PAV sacrifiés :	récup. après 6 heures de repos, 5% par heure.
Degré VI. Pour 1 point de Sagesse et 300 PAV sacrifiés :	récup. après 6 heures de repos, 10% par heure.

<u>Effets secondaires</u> : le sujet vieilli à une vitesse de 110%, plus 10% par degré de maîtrise de la discipline « Source Noire ». En outre, chaque degré de cette discipline induit un risque fort de déviance ou de maladie mentale (légère pour les premiers degrés, puis plus graves…).

Perte d'humanité

Lorsqu'un Cabaliste utilise la Magie Noire, et particulièrement pour les sortilèges les plus puissants, il encoure le risque de corrompre sa propre nature, son humanité. Si la corruption de son âme constitue l'étape la plus « définitive », il est d'autres métamorphoses et perturbations qui peuvent avoir des conséquences importantes et visibles.
Ainsi, lors de l'utilisation des sortilèges noirs les plus puissants peut-il être indiqué que le Cabaliste doit effectuer un tirage sous la « **TCPA** » (*Table des Conséquences de la Pratique des Arcanes*) (Cf. dans le présent ouvrage – Tome 1 - Chap I – 6).

*

Rituel d'accès à la fontaine noire

Les Jeteurs de sorts en tous genres connaissent bien la légende des « fontaines noirs », ces fontaines étranges où s'écoule un fluide astral inépuisable et qui semblent attendre de toute éternité dans les endroits les plus inattendus. Ils savent aussi que ces fontaines possèdent la vertu étrange de pouvoir changer de lieu à leur guise. Les plus érudits d'entre eux savent encore qu'il est dangereux pour le commun des mortels d'y boire trop souvent, ou trop longtemps… Car l'eau de la fontaine noire, si elle régénère effectivement les ressources astrales des cabalistes peut avoir tendance à modifier leur comportement pour les rendre agressifs, voire criminels…

Lorsqu'il accède au rang de Magicien Noir, le Cabaliste reçoit de son Tuteur Noir le secret du *Rituel d'Accès à la Fontaine Noire*. Ce rituel lui permet de localiser la fontaine noire la plus proche, et d'être guidé vers elle s'il le souhaite.

> Rituel de localisation : le Magicien Noir s'installe au centre d'un pentacle, dans un lieu sombre et calme. A chaque pointe du pentacle, il fait se consumer une bougie dont la cire est faite de graisse d'elfe (durée d'une telle bougie environ 60 minutes). Puis il médite durant 3D20 minutes, tendant sa volonté vers l'astral noir. Au terme de cette méditation, il doit réussir une épreuve de Sagesse. Si tel est le cas, il « sent » l'endroit où se trouve la fontaine noire la plus proche.

Lorsqu'il accède au rang d'Archimage Noir, le Cabaliste reçoit de son Tuteur Noir le secret de « convocation de fontaine noire ». Il peut alors provoquer à l'endroit de son choix (un endroit visible à moins de 666 m de lui) l'apparition d'une fontaine noire qui demeurera là durant 3D6 semaines, avant de disparaître.

> Rituel de convocation : l'Archimage Noir s'installe au centre d'un pentacle. A chaque pointe du pentacle, il fait se consumer une bougie dont la cire est faite de graisse d'elfe (durée d'une telle bougie environ 60 minutes) et dispose une coupelle de cuivre dans laquelle il place 25 grammes de sel rouge.
> Puis il médite durant 3D10 minutes, tendant sa volonté vers l'astral noir. Au terme de cette méditation, il doit réussir une épreuve de Sagesse avec malus de 2. Si tel est le cas, une fontaine noire apparaît à l'endroit exact voulu par l'Archimage Noir.

NB : consommer le fluide d'une fontaine noire ne provoque pas d'effets négatifs sur un Initiés de la Sombre Voie.



Invocation d'un démon – Test de contrôle, Pacte et négociation

Test de contrôle.

Lors d'une évocation, le Jeteur de sorts doit généralement réussir un « Test de contrôle » sur le démon.
Ce test consiste en une épreuve de Charisme, plus ou moins difficile en fonction du type de démon évoqué.
Dans la plupart des cas (Cf. Rituel ou Sortilège concerné), si le test de contrôle est réussi, l'Evocateur peut bénéficier des services du démon, ou au moins échanger « pacifiquement » avec lui.
En cas d'échec, soit il s'en retourne immédiatement, soit le démon décide d'attaquer directement l'Evocateur (d'où l'utilité de réaliser ses sortilèges avec le maximum de précautions possibles).

Pacte.

A moins qu'il ne considère, c'est envisageable, que le simple fait de servir le Cabaliste, et donc de participer dans une certaine mesure à sa corruption, soit suffisant, le plus souvent un démon demande quelle contrepartie il pourra obtenir en échange de ses services.
Il s'ensuit généralement un « pacte » entre l'évocateur et le démon.



Pacte avec…	***… un démon***
Obtenir la tranquillité de son espèce particulière pour un mois entier	Obtenir pour son Maître un sacrifice humain
Obtenir la tranquillité de son espèce particulière pour une année entière	Obtenir pour son Maître une âme
Obtenir la tranquillité de son espèce particulière pour toujours	L'Evocateur devra discréditer un ennemi du Maître du démon, choisi par le Maître
Obtenir une année de la vie de l'évocateur	L'Evocateur devra assassiner un ennemi du Maître du démon, choisi par le Maître
Obtenir pour son Maître un service mineur de la part de l'évocateur	L'Evocateur devra aider à étendre le réseau d'influence du Maître du Démon
Obtenir pour son Maître un service important de la part de l'évocateur	L'Evocateur devra donner son premier enfant au Maître du Démon
Obtenir pour son Maître un sacrifice animal	L'Evocateur devra nuire à « x » diables
Obtenir pour son Maître un sacrifice magique	L'Evocateur devra tuer « x » diables
L'Evocateur devra retrouver un objet pour le démon et le lui donner	L'Evocateur devra confiner pour 7 années au moins tel diable désigné par le Maître du démon



6°) La Magie des Sources Humaines

« La magie Anthropomorphique »



Derrière la formule ambitieuse de « magie des Sources Humaines », se trouve un concept de magie très particulier : le magicien « Anthropomorphe » puise son énergie en transformant l'énergie vitale de son compagnon « Source » en énergie astrale…

Cette forme d'accès à l'astral est très marginale. Redécouverte par le magicien Gadalfrast de Gand'Al (609~681 du SC), elle fut probablement créée à l'origine par des cabalistes Tavir'éens.
Gadalfrast forma une dizaine de disciple durant toute sa vie et leur confia à tous le secret de cette source de magie.
De cette dizaine, plusieurs firent de même, tentant de diffuser un « nouveau mode de magie pour le monde »…
Mais beaucoup connurent un destin tragique.
Zodalbion le Subtile et Mirobius de Flancque furent brûlés près de Terninkal pour « pratique cruelle de la magie ».
Amilfis de Vertefeuille fut écartelé à Bouxor après avoir malencontreusement tué d'épuisement sa source.
Flidiane Jubiline, la demi-elfine, fut condamnée à 30 ans de prison par le tribunal du pentaculum de Citrine pour la même raison… etc.

En fait, il demeure que les magiciens manifestent une vive défiance, voire une franche hostilité, envers ceux qui utilisent cette magie « anthropomorphique ». Et que tout est fait, par la Guilde du Pentaculum, pour que cette pratique particulière disparaisse…

Principes techniques.

Deux personnes.

Le magicien Anthropomorphe et sa Source forment généralement un couple soudé.
S'il peut arrivé que certaines Sources soient contraintes, fort peu de magicien souhaitent pourtant fonctionner ainsi et préfère l'association avec un compagnon consentant.
Il s'agit toujours pour la Source d'un humain (ou barbare, ou Miyanne, ou varga), d'un nain, d'un hobbit, d'un schninkel ou d'un demi-elfe.

Le rituel du lien.



Le lien entre le cabaliste et la source naît au cours d'un rituel magique.
Ce rituel doit être pratiqué dans un lieu calme, idéalement une salle aveugle. Le cabaliste doit être assisté durant toute la durée du rituel par un « officiant » (un serviteur ou un ami) qui aura à exécuter l'ensemble des gestes techniques qu'impose la création du lien.

Dans une salle illuminée uniquement par des chandelles faites à base de cire et de graisse de troll, le magicien s'allonge sur une table et doit être sanglé.
L'individu qui deviendra la Source s'allonge également sur une table et doit être sanglé de même.
Le cabaliste prononce les phrases rituels suivantes :

> *« Dans l'astral j'envoie mon double.*
> *Dans l'astral ma source se rend.*
> *Et nos esprits se rencontrent sous l'égide du Gardien.*
>
> *Dans l'Ether navigue mon âme.*
> *Et dans l'Ether celle de ma source aussi.*
> *Dans l'Ether leur union se fait.*
>
> *Je rends hommage aux puissances de l'Ordre et du Chaos et leur demande de sceller notre acte. »*

Pendant ce temps, l'officiant boute le feu à du sel rouge (au moins 5 fois 30 gr) placé dans 5 coupelles disposées sur un pentacle proche des têtes des deux sujets du rituel.

Au terme de la prononciation des phrases rituelles, le magicien doit réussir un jet d'Intelligence et de Sagesse.
En cas d'échec, le rituel est lui-même un échec.

La consomption du sel rouge prend environ quinze minutes. Durant ce délai, les corps du magicien et de la source subissent des maux atroces qui pourront leur arracher des hurlements.
On vérifiera alors par une épreuve de Constitution des deux sujets que leurs corps résistent bien au rituel de lien.
En cas d'échec, le rituel doit être abandonné. Le ou les corps qui ont échoué dans l'épreuve de Constitution ont 30% de risque de perdre de manière définitive 1D3 points dans cette Qualité.
En cas de succès, le rituel est réussi. Le cabaliste et sa Source sont durablement unis par un lien astral unique qui permettra désormais au magicien Anthropomorphe de puiser dans l'énergie vitale de sa source pour réaliser ses sortilèges…

A noter que ce lien est effectif jusqu'à une distance de 15 mètres.

Taux de transfert entre la vie et l'astral.

Le nombre de points astraux qu'un magicien Anthropomorphe peut obtenir en puisant un point de vie à sa Source est directement dépendant de son niveau propre.

Magicien Anthropomorphe de Niveau 1 :	1 point de vie = 2 points astraux
Magicien Anthropomorphe de Niveau 5 :	1 point de vie = 3 points astraux
Magicien Anthropomorphe de Niveau 9 :	1 point de vie = 4 points astraux
Magicien Anthropomorphe de Niveau 12 :	1 point de vie = 5 points astraux
Magicien Anthropomorphe de Niveau 15 :	1 point de vie = 7 points astraux
Magicien Anthropomorphe de Niveau 18 :	1 point de vie = 10 points astraux
Magicien Anthropomorphe de Niveau 20 :	1 point de vie = 15 points astraux

Tous les sortilèges lancé par le biais du lien entre le magicien et sa source retirent directement à cette dernière des points de vie. Le nombre de points de vie perdu est dépendant du besoin du sortilège, et les arrondis se font toujours à l'entier supérieur.
Ainsi, un sortilège de Bannbaladi, qui coûte 8 points astraux, retirera 2 points de vie à la source.

NB : le rituel de lien rend la Source insensible aux sortilèges de soins magiques. Il devient donc ainsi impossible de soigner une Source par un Balsamon par exemple.

NBB : les points de vie d'une source, si elle est « utilisée » régulièrement (au moins une fois par mois) se restaurent bien plus vite que la normale. Une source récupère ainsi la moitié de sa valeur de Constitution en point de vie à l'issue de 6 heures de sommeil (une fois par nuit).

Astral de multiples origines.

Il semble possible qu'un Magicien Anthropomorphe puisse réussir à établir un lien avec plusieurs Source en même temps.
Les rituels de lien sont pourtant toujours plus difficiles à réaliser dès lors qu'un magicien possède déjà un lien avec une Source.

Rompre le lien.

Pour détruire le lien qui existe entre le magicien Anthropomorphe et sa Source, il faut procéder à une rituel identique à celui explicité ci-dessus. Les mêmes épreuves seront imposées.
Les phrases du rituel sont :

« Dans l'astral j'envoie mon double.
Dans l'astral ma source se rend.
Et nos esprits se séparent sous l'égide du Gardien.

Dans l'Ether navigue mon âme.
Et dans l'Ether celle de ma source aussi.
Dans l'Ether leur union se défait.

Je rends hommage aux puissances de l'Ordre et du Chaos et leur demande de dissoudre notre acte. »

7°) L'Alchimie

En travaux

L'Alchimie est une science particulièrement subtile de la magie. Si elle est apprise dès la troisième année, dans les cursus « classiques » d'apprentissage de la magie, ses subtilités s'enseignent durant de nombreuses années et seuls les magiciens qui se spécialisent véritablement dans l'étude de cette discipline parviennent réellement à en maîtriser les finesses.

a) Principes de base

L'Alchimie met en œuvre des éléments dont les composés chimiques, alliés à des forces Astrales lors des rituels de composition de potions, provoquent des sublimations révélant des propriétés particulières.
Une potion alchimique met toujours en scène au moins une substance naturelle (le plus souvent une herbe, une plante, un minéral, …) et au moins un « liant majeur ». Les effets en sont parfois rehaussés d'un « liant secondaire ».

Les liants.
Ce sont des éléments particuliers, ayant subit une préparation propre à les rendre « actifs », qui permettent de sublimer une substance pour en extraire et en révéler des propriétés extraordinaires.
Les liants sont au nombre de sept, trois liants majeurs et quatre liants secondaires.
Les liants majeurs : Le *singré*, le *démonil* et le *drax*.
Les liants secondaires : le *salian*, l'*oxis*, la *lacrimas* et la *piédrine*,

b) Les liants majeurs

« Singré » - le Sang

Singré Maximus (sang d'un humanoïde mourrant, dont le prélèvement a entraîné la mort)
Singré Puris (sang d'un humanoïde)
Singré Sanctifict (sang d'un mammifère sacrifié pour l'occasion)
Singré Basicus (sang d'un mammifère)

« Démonil » - D'origine démoniaque ou diabolique

Démonil

« Drax » - Dragon

Drax Pailletée (poudre d'écaille de dragon)
Drax Griffue (poudre de griffes de dragon)
Drax Sanguine (sang de dragon)
Drax Hépatique (foie de dragon)

c) Les liants secondaires

« Salian » - le Sel rouge

Salian Pur (90% de sel rouge et 10 d'eau pure)
Salian Concentré (60% de sel rouge et 10 d'eau pure)
Salian Diffus (40% de sel rouge et 10 d'eau pure)
Salian Léger (25% de sel rouge et 10 d'eau pure)

« Oxis » - l'Os

Oxis Ancien (os humanoïde de plus d'un siècle)
Oxis Vermeille (os humanoïde de plus de 20 ans)
Oxis Classique (os humanoïde de plus d'un an)
Oxis Vulgaire (os humanoïde)

« Lacrimas » - les Larmes

Lacrimas Fééris (larme de fée)
Lacrimas Elficus (larme d'elfe)
Lacrimas Virginaë (larme de vierge)
Lacrimas Farfadicus (larme de lutin ou de farfadet)

« Piédrine » - Poudre de pierre

Piédrine Etoilée (poudre de diamant)
Piédrine des Druides (poudre d'émeraude)
Piédrine Sanguine (poudre de rubis)
Piédrine Dorée (poudre d'ambre)

Lorsqu'il confectionne un liant, l'Alchimiste incorpore toujours une goutte de son propre sang. Ce rituel est nommé « signature de sang ». Il est inspiré des signatures de pactes avec les forces obscures et permet de créer un lien particulier entre le Cabaliste et sa création.

d) Les éléments

Potion d'allégresse

Potion de Gaîté

Potion d'Euphorie

Potion de Tristesse

Potion de Désespoir

Table résumée des Eléments – vertus – prix

8°) L'Herboristerie

En travaux

L'herboristerie désigne : La préparation et la commercialisation de plantes médicinales ou de préparations dérivées. Une plante médicinale est une plante dont un des organes, par exemple la feuille ou l'écorce possède des vertus curatives, et parfois toxiques selon son dosage. Au Moyen Âge, on parlait de simples.

Les plantes médicinales sont préparées par infusion, par décoction ou par macération.

Leur mode d'utilisation est varié :
par ingestion : sous forme de tisanes ou de poudre incorporée aux aliments
par bain de bouche et gargarismes
par fumigation
par application sur la peau : lotion ou fomentions (compresses), cataplasmes
par le bain de tout ou partie du corps
par injection ou lavement



Depuis longtemps on connaît les vertus curatives ou au contraire la toxicité des plantes : c'est ainsi que le lin était déjà cultivé en -4000, et que la ciguë servit de moyen d'exécution en Perse et en Grèce (ainsi mourut le fameux philosophe Socrate en 399 av. J.-C.).

Nous nous efforçons de cultiver les plantes utilisées dans nos régions au Moyen-âge. Elles sont toutes issues de notre jardin, ou de récoltes dans nos régions.
Car souvent, ces plantes fort utiles à soigner biens des maux poussent, dans nos jardins, les fossés, bois ou au long des rivières, et nous les considérons comme de « mauvaises herbes ».
Très peu ont disparues et elles sont en général, assez faciles à cultiver.
Nous recommandons par vivement la prudence quant à l'usage de l'herboristerie, car certaines parties de plantes peuvent être très bénéfiques, alors qu'une autre est nocive.
Par exemple : Le « Narcisse des Prés », communément appelé, Jonquille ; La fleur récoltée en mars, puis séchée, est depuis longtemps connue pour ses propriétés antispasmodiques. Or qui connaît la réelle toxicité du bulbe ??? Il faudrait toujours cueillir ses fleurs avec des gants. Le bulbe peut provoquer des vomissement allant jusqu'à provoquer des somnolences, voir le sommeil !

Il en va de même quant à la saison de cueillette, l'incompatibilité avec certaines autres plantes, certains métaux, ou simplement son état de santé pour l'usage de certaines plantes.

Par exemple :
La sauge, autrefois appelée « Herbe Sacrée » ;
elle celle qui sauve, qui assainit et qui embellit, mais était aussi utilisée comme abortif, elle est interdite en grande quantité aux femmes enceintes.

L'oseille, connue pour ses qualités dépuratives et digestive est totalement incompatible avec le cuivre !

Nous serons heureux de vous donner encore biens des exemples, d'échanger nos connaissances, et de vous exposer nos plantes sur un prochain campement.





IV. Annexes à la Magie

Dans ces annexes, vous trouverez les autres éléments liés à la magie… mais qui n'en font pas partie tout à fait. Du moins pas comme source de magie… plutôt comme « effet » de celle-ci.

*

1°) Potions et Objets à base de Démon…

Un proverbe populaire du sud de la province de Sitrios dit : « dans le démon tout est bon ! ».
Bien sûr… c'est osé.
Mais… à en considérer la longue liste des éléments et organes que vous pourrez « récupérer » sur un démon (si son corps ne s'évanouit pas en fumée souffrée), on pourrait se demander s'il n'y aurait pas une fois de plus un fond de vérité dans la pensée proverbiale…
A vous de vous faire une opinion.

*

Démonion
Extraire 3 cl de pu d'un furoncle de Démonion permet de créer un poison ingestif fort puissant. Mélangé à un autre liquide, alcoolisé, il conduit le consommateur à un état de nausée important (20% d'échec de sorts, -2 en Att, Prd, Fo et Ad) durant 1D2 heures.

Manne
Les Manes concentrent dans leur organisme démoniaque une assez grande quantité de Sel Rouge (dans le liquide bleuâtre proche du sang qui irrigue leur corps). On peut l'extraire par un procédé alchimique lent, et obtenir alors environ 8 gr de Sel Rouge (1D6+4) par litre de « sang » raffiné.
N.B. : une Mane possède environ 1,5 litres de ce liquide « sanguin ».

Monture Démoniaque - Equiton
Les cornes latérales de l'équiton sont utilisées pour confectionner des potions de Constitution.
On utilisera pour ce faire : une corne entière, 120 grammes de sel rouge, 30 centilitres de sang de bœuf, 10 grammes de cervelle de lutin. On confectionnera alors, en une demi-douzaine d'heures un breuvage à même d'ajouter 2D2 points de Constitution au consommateur, pour 2D4 jours.

Type I.
Ergots du Vrock : ils entrent dans la composition d'un breuvage qui redonne au consommateur la totalité de ses points de vie (fiole de 25 cl élaborée avec : 40 cl de sang de Vrock, 10 gr de sel rouge, 3 gr de mandragore, sel, huile).

Type II
Bave de l'Hezrou : un Hezrou secrète une salive assez fortement corrosive, qui, mélangée à de l'eau salée donne un détachant/dégraissant de premier ordre ! Un Hezrou peut fournir environ 5 litres de salive par jour, qui donneront près de 50 litres de produit détachant.

Type III
Les pinces du Glabrezu peuvent permettre de fabriquer des faucilles très efficaces (+2 aux P.I., et bonus de 2 en Attaque !).



Type IV
- On confectionne une potion de Lévitation extrêmement efficace en utilisant les sabots de ce démon (1/2 sabot, 15 cl d'eau, 10 gr de sel rouge, 2 gr de gui) (hauteur de 15 à 20 mètres) (durée : 10 à 20 minutes)
- On fabrique une amulette de « Chute de Plume » facilement avec une plume de ce démon (à intégrer par rituel magique dans une topaze de 30 carats au moins).

Type V
Une glande située à l'extrémité de la queue de ces démones est très utile en alchimie pour la confection d'une potion de « régénération vitale » (une glande = 3 doses en général) (1dose de glande, 5 cl de sang de Minotaure, 5 gr de sel rouge, 1 gr de belladone, 5 cl d'urine de vierge, 15 cl d'eau). Effet : durant 5 à 10 minutes (1D6+4), le sujet récupère 2 pts de vie par assaut.

Type VI
La cervelle de ces démons permet la création d'une fiole d'Intelligence permanente (cervelet, 12 gr de sel rouge, 20 cl de sang d'elfe, 6 carats de poudre de rubis). Effets : 1D2+1 points d'Intelligence permanents.

Rutterkin
Le sang du Rutterkin et sa salive peuvent être utilisés comme ingrédients de substitution pour un certain nombre de poison de type A, B, C, D et même E.

Gueule d'Abysses
La bave du Gueule d'Abysses, mélangée à une décoction de houx, produit un poison insinuatif violent (type E). Appliqué sur une lame, chaque blessure provoque consécutivement la perte de 2D8 points de vie par assaut durant 3 assauts (jet de sauvegarde contre le poison pour ½ dégâts). On peut frapper efficacement avec ces effets de poison 4 fois avec une épée.

Dretch

Un œil de Dretch sur 10 possède une vertu magique extraordinnaire. Mélangé à d'autres ingrédients, il permet de réaliser une potion qui augmentera une qualité du consommateur durant 2 heures.
Recette : un œil de Dretch, 20 gr de sel rouge, 10 cl de sang humain (pas celui du consommateur), 6 carats de diamant.

Bar Igura
Le Sixième doigt du Bar Igura possède une vertu spéciale. Mélangé à d'autres ingrédients, il augmente de 1D6 points la base astrale du consommateur (un des deux sixième doigts de Bar Igura, 10 cl de sang d'elfe, 30 gr de sel rouge).

Geôlier
Les ongles des orteils du démon Geôlier ont une vertu magique importante. Additionnée de quelques ingrédients il permet de créer une potion de soin qui rendra au consommateur la totalité de sa santé et de sa vigueur (un ongle, 10 cl de sang de nain, 20 gr de sel rouge).

Mercenaire
Le crâne du Mercenaire fait un excellent creuset pour mélanger les potions, effectuer des préparations alchimiques… Il ajoute 10% à l'efficacité d'un breuvage effectué en son sein…

Broyeur
Lorsqu'il est abattu, le Démon Broyeur se consume en quelques secondes, ne laissant derrière lui que sa corne frontale. Cette corne, réduite en poudre permet de confectionner une potion d'invisibilité (1 corne de Broyeur, 40 gr de sel rouge, huile de graisse de dragon).

Bouc

Les sabots du démon Bouc possèdent une vertu magique étonnante. Une paire de botte lavée avec un sabot de ce démon, réduit en poudre, puis incorporé à de l'eau, crée des bottes de lévitation (8 à 13 mètres), utilisable environ 1 heure par jour.

Chackan
L'avant dernière vertèbre de la queue d'un démon Chackan possède des vertus magiques. Elle renferme une sorte de kyste chronique très curieux, qui, s'il est convenablement poli, permet de fabriquer une lentille alchimique qui permettra de transmuter n'importe quel métal, non enchanté, en or (par focalisation des rayons du soleil). La transmutation prend environ 20 minutes par pièces de métal…

Mentor
S'il est détruit, le corps du Mentor s'évanouit complètement, ne laissant derrière lui que

la robe blanche qui le vêtait. Cette robe peut constituer un objet magique précieux pour celui qui la saupoudrerait de 150 gr de sel rouge en prononçant l'incantation « Imneth reg lux » par trois fois… La robe, si elle est portée, devient alors lumineuse (équivalent d'une torche) pour 24 heures (déclenchement en prononçant une fois encore l'incantation lorsqu'elle est portée). Rechargeable par le même procédé.

Tortagon
Avec peu de travail, un bon artisan armurier pourra obtenir un excellent pavois (bouclier « mur de fer ») de la carapace du Tortagon. D'une protection de 3 points, il sera suffisamment léger pour ne pas occasionner de malus d'adresse et aura un « risque d'être endommagé » par un coup de maître à l'as de seulement 2%.

Bodak
On pourra récupérer la tête d'un Bodak pour la travailler et en faire, à moindre frais, un « masque magique ».
Il faut pour cela faire appel aux travaux d'un artisan Tanneur, puis d'un artisan du cuir pour préparer la tête et la transformer en masque.
Un Rituel d'enchantement, avec un pentacle idoine et cinq coupelles de 20 gr de sel rouge, permettra de transformer en 24 heures ce masque et de lui donner les vertus magiques suivantes : le porteur du masque obtient la capacité de Changement d'Apparence. Cette capacité est effective 1 heure par jour.

Chasme

Le sang du Chasme entre dans la composition d'un remède contre la malédiction des Vampires !
Il faut faire boire à un « Vampire récent » (devenu Vampire depuis moins d'une lune) un mélange de : 5cl de sang de Chasme par kilo du sujet, additionné de 25 gr de sel rouge, 15 cl d'urine de vierge, une mèche de cheveux réduite en poudre d'un pendu « frais » (moins d'une semaine), une trace de sperme d'étalon et un œil de Méduse.
Cet élixir doit être bu d'un trait par le Vampire dans les quelques minutes qui font le passage de la nuit au jour. Si le Sujet y survit, il plonge dans un coma de 5 à 8 jours et s'éveille de retour à la vie !

Alu-Démone
Les cornes de l'Alu-Démones font un puissant philtre d'amour qui attachera pour toujours un individus à celle qui le lui fait boire. Composition : deux cornes d'Alu-Démones, 30 gr de sel rouge, 25 cl de sang de vierge et une dent de géant.

Chaosien
La dernière vertèbre de la queue d'un démon Chaosien peut être utilisée pour créer une arme d'environ 1,40 m (dont le maniement sera le même que celui du Massetin) qui occasionnera 3D+6 à 3D+8 P.I. Il y faut la science d'un Maître Armurier.

Gardien
L'appendice pénien d'un Gardien entre dans la composition d'une potion fort prisée des combattants en tout genre, l'élixir de protection : (quantité suffisante pour 3 doses) l'appendice pénien complet + 10 cl de sang de Minotaure + 5 gr de Sel Rouge + 20 gr de griffe de dragon. Effet : protection naturelle à +4. Durée : 3 tours de jeu (15 minutes).



2°) Potions et Objets à base de Diable…

Il n'y a aucune raison qui ferait qu'un diable n'emporterait pas dans ses chairs autant d'essence noire magique qu'un démon…
Et de fait, les Cabalistes s'étant penchés sur la question, ils ont découvert des choses particulièrement instructives sur les mille et une façon de s'accommoder des restes d'un diable.

*

Lémure.
La gelée de Lémure, lorsqu'elle est récupérée très vite après le trépas définitif de ces créatures, peut permettre de confectionner des potions d'Energie Astrale.
50 cl d'eau + 15 cl de gelée de lémure + 20 gr de Sel Rouge
Epreuve d'Intelligence et de Sagesse.
Environ 10 heures de travail.

Diablotin.
Les ailes de diablotins permettent de créer des potions de rajeunissement pour les mortels victimes des malédictions des fantômes.
Une aile, réduite en poudre, additionnée de 25 grammes de sel rouge et de 30 cl de sang d'elfe, pour 10 ans.

Destrier du Diable.
Les sabots d'un Destrier du Diable peuvent être utilisés, réduits en poudre et incorporé à du lait d'ânesse vierge, pour alimenter un cheval normal. Celui-ci, après environ un mois de traitement (ce qui consommera les 4 sabots) acquérra une vitesse plus grande de 2 m/sec et gagnera 2D8 points de vie sur sa base.

Molosse Satanique.
Les yeux du Molosse Satanique sont utilisables pour enchanter fabriquer des « bottes d'assassin ».
Ces bottes permettent un déplacement silencieux à 85%.
On doit, pour effectuer l'enchantement, ajouter 500 grammes de Sel Rouge, 2 onyx de 30 carats au moins et 50 cl de sang de harpie.

Diable Abishai
Le sang d'un Abishai, qui possède la même teinte que celle de sa peau, est utilisé par les alchimistes pour créer des philtres de transformation des métaux en or.
Avec 5 cl de sang de ces Diables on peut créer de quoi transformer 100 pièces de cuivre en 100 pièces d'or (la réaction prend environ 24 heures).



Satyrion.
A la destruction de l'enveloppe charnelle d'un Satyrion, le corps se dissout en quelques minutes, se répandant en une gélatine verdâtre qui s'infiltre rapidement dans le sol… Cependant, il reste toujours au moins un des sabots. Celui-ci, réduit en poudre, et additionné de 50 gr de sel rouge et de 10 cl d'eau pure produit une potion qui opère une métamorphose en rat gris du consommateur (effet sur 1D3 heures).

Erinye.
Une flèche empênée avec des plumes d'Erinye peut frapper à une distance double sa cible.

Diable Barbu.
L'extrémité de la queue d'un Diable Barbu renferme une glande qui permet de confectionner un bâton de transport (1 semaine de travail – 700 grammes de sel rouge – ½ litre de sang de dragon).
Ces bâtons permettent d'utiliser les sortilèges de déplacement (Téléportage…) sans avoir à en subir les risques.
Ces bâtons sont en général utilisables 66 fois.

Diable Barbelé.
Le cuir de la queue d'un Diable Barbelé peut être utilisée pour confectionner un « fouet de douleur » d'environ 4 mètres.
Un tel fouet, si le cuir en est convenablement tressé par une elfine magicienne de niveau 7 minimum, occasionne 1D+4 points de blessure, plus 1D de blessure par assaut durant 10 assauts.

Diable Rougeoyant.
Les cornes noires du Diable Rougeoyant permettent de créer des Cornes d'appel d'un Diablotin (1x/semaine, pour ½ heures le Diablotin est obligé de servir…). Il faut creuser la corne comme pour la confection d'un cor normal, puis il faire brûler 25 gr de sel rouge et 30 cl de sang de vierge.

Diable Osseux.
Le dard d'un Diable Osseux contient suffisamment de poison pour confectionner une potion de Léthargie (le consommateur prendra tous les aspects du cadavre durant 1D4 semaines).
On pourra aussi utiliser le crâne d'un Diable Osseux pour en faire un creuset d'alchimie qui accordera un bonus d'1 point à tous les jets exigés lors d'une préparation Alchimique.



Diable Cornu Malebranche.
La membrane des ailes d'un Diable Cornu peut être utilisée pour confectionner une Robe de Vol (capacité de vol de 1 heure, une fois par jour). Il faut en général les membranes de trois paires d'ailes pour confectionner une telle robe.

Diable des Glaces.
L'œil d'un Diable des Glaces, s'il est correctement préparé et traité dans un rituel d'exorcisme particulier, permet de créer une Boule de Cristal qui conférera un bonus d'1 point à toutes les épreuves d'un Devin.

Diable des Profondeurs.
Avec une monstrueuse canine d'un Diable des Profondeurs, un artisan habile et un enchanteur doué peuvent tenter de créer un Poignard vampirique redoutable (1 point de vie gagné pour 1 point de blessure infligé !).

Dayons, les Innommables
La crête d'un Dayon contient une substance (5 cl) visqueuse qui permet de confectionner, avec une centaine de grammes de sel rouge, l'équivalent d'un Baume des Armes.



3°) Les Pouvoirs magiques « récurrents » des objets !

Vous retrouverez dans cette table une liste détaillée des pouvoirs les plus fréquents des objets magiques.
Elle aidera les Maîtres de Jeu à forger de nouveau objets…
Elle incitera les Joueurs à peut-être entreprendre une quête pour trouver une arme qui permette tel ou tel autre pouvoir…

*

Pouvoir	Explication
Acuité	Trancher un membre sur un coup de maître à l'as, le plus souvent il faut réussir ensuite un jet de pourcentages sous 2 fois l'adresse… (1D8 : 1, 2 bras droit, 3, 4 bras gauche, 5, 6 jambe droite…)
Annihilation de toute vie	Sur une surface donnée (généralement 10 mètres), toutes les créatures présentes doivent réussir un jet de protection sur la mort, ou périr instantanément.
Aptitude	Augmente de 3 degré (maxi V), une des aptitudes du porteur. Durée de 1 minute en général, mais très variable.
Avertissement	Prévient le porteur d'une tentative d'attaque dans son dos.
Bannbaladi	Comme le Sortilège * **
Bonus sur niveau	selon l'enchantement, 1 ou plusieurs niveau de plus.
Bonus sur qualité	Ce peut être sur une qualité, ou sur plusieurs.
Bonus sur Save	Ce peut être sur un jet de protection, ou sur plusieurs.
Bûcheronne	Souvent utilisé sur les haches, ce pouvoir permet au porteur de couper l'équivalent d'un arbre de 10 cm de diamètre en 1 coup porté. Valable uniquement sur le bois.
Cadence d'attaque	Augmente, le plus souvent d'un degré, la cadence d'attaque du porteur (ex : un guerrier de niveau 5 utilisant ce pouvoir, pourra attaquer 3 fois sur 2 assauts.
Catalyseur	Augmente les effets d'un sortilège particulier, choisi lors de l'enchantement.
Cécité	Sur un touché. La victime devient aveugle pour un certain temps (le plus souvent 1D10 assauts, mais variable selon l'arme), à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre la magie (+/- difficile).
Chute de plume	Comme le Sortilège * **
Classe ennemie	Bonus de dégât contre une classe particulière, un métier (ex : bonus de 1D6 contre les Magiciens, ou x2 contre les rôdeurs...).
Claudibus Clavistibore	Comme le Sortilège * **

Pouvoir	Explication
Conductivité électrique	un champs d'électricité enveloppe le corps du porteur. L'arme offre 2D10 de Bl supplémentaire, par l'électricité, lors des touchés du porteur. De plus, lorsqu'il est lui même victime d'une attaque réussie, son adversaire perd encore 2D10 de Bl.
Cône de Froid	Comme le Sortilège * **
Confusion	Sur un touché. La victime devient confuse (pas d'attaque et des esquives en défense) pour un certain temps (le plus souvent 1D6 assauts, mais variable selon l'arme), à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre la magie (+/- difficile).
Contre coup	L'adversaire du porteur de l'objet perd autant de points de vie qu'il en a retiré effectivement au porteur.
Contrôle	Permet de contrôler automatiquement un type d'adversaire (ce peut être une race, un genre (golems…), un détail physique (chauve, borgne)…)
Coup critique	Si un adversaire est touché par ce type de coup, il doit réussir un jet de Constitution (avec malus). En cas d'échec, il consulte la table des coups critiques (antorse, fracture, traumatisme…).
Coup de maître	Pour la durée de l'assaut, le porteur considère tous ses jets de dés d'attaque comme des coups de maître à 2.
Coup divin	Pour la durée d'un assaut, les points d'impact du porteur sont quadruplés.
Coup fabuleux	Pour la durée d'un assaut, les points d'impact du porteur sont triplés.
Coup massif	Pour la durée d'un assaut, les points d'impact du porteur sont doublés.
Coup meurtrier	Bonus de points d'impact égaux à la valeur de la force, pour une seule attaque énergique. L'adversaire ne peut opposer qu'une parade avec malus de 6 points. A l'assaut suivant, le porteur doit supporter un malus de 4 points en parade.
Croisade	Toutes les attaques et les parades du porteur de l'objet sont considérées comme réussits (exception faite de celles effectuées avec un malus "anormal" de 3 points et plus, comme le combat face à un homme invisible, fractures ...).
Défensif	Augmente la valeur de parade du porteur
Déplacement Druidique	Comme pour le druide, passage sans traces dans la végétation, et vitesse normale.
Détection de la magie	Lorsque l'arme est au poing, et si le porteur est concentré sur cette détection, il détecte la magie. Portée variable.
Détection des passages secrets	Identique à l'instinct des nains. (3D6, ou moins selon les cas)
Détection des pièges	L'arme vibre dans la main de son porteur si elle détecte un piège à moins d'un mètre. Le porteur doit le plus souvent être concentré lors de cette recherche.
Détection des trésors	Identique à l'instinct des nains. (3D6, ou moins selon les cas)

Pouvoir	Explication
Détection du Bien	Lorsque l'arme est au poing, et si le porteur est concentré sur cette détection, il détecte les créatures pensantes bonnes. Portée variable.
Détection du Mal	Lorsque l'arme est au poing, et si le porteur est concentré sur cette détection, il détecte les créatures pensantes mauvaises. Portée variable.
Dissipation de la magie	Comme le Sortilège * **
Economie de pouvoir	L'objet permet au porteur d'économiser un certain nombre de points (astraux, Karmiques ou autre, selon l'enchantement), lors de l'utilisation d'un de ses sortilèges (prodiges…).
Effroi	Sur un touché. La victime est frappée d'Effroi pour un certain temps (le plus souvent 2D6 assauts, mais variable selon l'arme), à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre la magie (+/- difficile).
Foi	Augmente le capital de points de karma du porteur.
Foramen Foraminor	Comme le Sortilège * **
Forge	Enchante une arme de manière temporaire, ou permanente (dans ce cas le fréquence d'utilisation est très faible), en lui conférant un bonus de P.I.
Fou de Guerre	le porteur devient fou furieux, ne reconnaissant ses alliés et amis que par une épreuve de Sagesse lorsqu'il n'y a plus d'ennemis présents. Bonus de 2 en Attaque, Parade et Points d'impact.
Foudre	Un éclair frappe une cible distante de 15 m (plus selon les cas), faisant 3D8 de Blessures électriques.
Foudre Noire	Comme le Sortilège * **
Fulminictus	Comme le Sortilège * **
Gratuité d'un sort	Le porteur peut utiliser gratuitement un sortilège par jour (ou plus selon l'objet), à son choix.
Immunité à un sort	Permet une protection complète et totale à un sortilège précis.
Infravision	Permet la vision des sources de chaleur.
Invocation	Permet de provoquer l'apparition d'un type de créature (souvent, un certain nombre de fois par jour). Si le plus souvent ces objets permettent de contrôler aussi la créature invoquée, ce n'est pas toujours le cas.
Isolement	Lorsque le porteur utilise ce pouvoir, et touche dans l'assaut un adversaire, ceux-ci sont transportés par magie dans un lieu hors temps et hors espace pour la durée de leur combat (sorts de déplacement, de voyage, …, sont impossibles dans cette portion de non-espace).
Jumeaux	Enchantement qui s'applique sur deux armes, permettant à un individu non ambidextre de les manier ensemble, une dans chaque main.

Pouvoir	Explication
Lame de feu	La lame se couvre de flammes, et occasionne ainsi 1D8 de Blessures par le feu lorsqu'un coup est porté. Durée variable selon les enchantements.
Lame de givre	La lame se couvre de particules de givre, et occasionne ainsi 1D4 de Blessures par le froid lorsqu'un coup est porté. Durée variable selon les enchantements.
Lame de glace	La lame se couvre d'une couche d'une surface de glace très épaisse, et occasionne ainsi 1D6 de Blessures par le froid lorsqu'un coup est porté. Durée variable selon les enchantements.
Lame électrique	La lame se couvre d'arcs électriques, et occasionne ainsi 1D10 de Blessures par l'électricité lorsqu'un coup est porté. Durée variable selon les enchantements.
Lame enchantée	La lame se couvre d'une aura de couleur, et occasionne ainsi 1D6 de Blessures supplémentaires lorsqu'un coup est porté. Durée variable selon les enchantements.
Lame paladine	Epargne la vie des adversaires. Elle ne peut tuer d'un coup un adversaire, et l'emmène forcément à un seuil de 1 point de vie.
Lancer destructeur	Triple les points d'impact d'une arme lors de sa projection.
Lancer Divin	Quadruple les points d'impact d'une arme lors de sa projection.
Lancer violent	Double les points d'impact d'une arme lors de sa projection.
Langue	L'objet permet au porteur de parler une langue (type choisi lors de l'enchantement).
Linceul de flammes	Comme le Sortilège * **
Lumen et Candella	Comme le Sortilège * **
Lumière	Comme le Sortilège * **
Magie	Augmente le capital de points astraux du porteur.
Manne	Création d'une certaine quantité de nourriture.
Médousa	Comme le Sortilège * **
Métamorphose	Permet la transformation du porteur en un animal (généralement un seul type d'animal par enchantement de ce type).
Offensif	Augmente la valeur d'attaque du porteur

Pouvoir	Explication
Omniscience	Le porteur connaît la réponse à toutes les questions qui lui sont formulées par un autre que lui même.
Parade doublée	Permet au porteur de parer deux coups adverses, au lieu d'un. Augmente de 1 le nombre de parade d'un Spadassin, d'un Samouraï ou analogue.
Paralysie Musculaire	Sur un touché. La victime devient paralysée pour un certain temps (le plus souvent 1D6 assauts, mais variable selon l'arme), à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre la magie (+/- difficile).
Projectiles magiques	Comme le Sortilège * **
Protection	Augmente la valeur de protection naturelle du porteur.
Protection au poison	Le porteur est totalement invulnérable aux poisons (parfois jusqu'à un certain degré).
Race ennemie	Bonus de dégât contre une race particulière (ex : bonus de 1D6 contre les Géants des Pierres, ou x2 contre les Trolls...)
Radiance	Lorsqu'un membre de la race ennemie est à moins de x mètres (ou kilomètres…), l'objet irradie une lumière pale verdâtre.
Rayon de Feu	Comme le Sortilège * **
Régénération	Le porteur récupère des points de vie constamment jusqu'à son maximum, ou jusqu'à une limite fixée lors de l'enchantement. Selon l'objet, et l'enchantement reçu, la régénération peut se faire même après une descente en points de vie au-delà de -5.
Résistance à un élément	Le porteur se trouve protégé (entièrement ou en partie), à un type élémentaire, comme le feu, le froid…
Respiration Aquatique	Permet au porteur de respirer dans l'eau.
Retour de lancer	L'objet revient automatiquement à son propriétaire en se dématérialisant et se rematérialisant dans sa main. Utilisé souvent sur des armes de jet.
Saint Projectile	Comme le Sortilège * **
Santé	Augmente le capital de points de vie du porteur.
Souhait	Accorde un souhait au porteur de l'objet (souvent unique, il peut aussi être triple, ou cyclique).
Sphère Protectrice	Enveloppe un individu touché d'un champs de force impénétrable à toute chose (y compris la magie) pour une certaine durée (le plus souvent 1 minutes, mais variable selon l'arme). S'il n'est pas consentant, le sujet a droit à un jet de protection contre la magie.
Stabilité	Le porteur ne peut pas tomber au combat (tous les résultats d'une maladresse sont interprétés comme "trébuché", ou comme "arme brisée").

Pouvoir	Explication
Stabilité équestre	Le porteur ne peut pas tomber involontairement de monture.
Sustentation	Le porteur ne connaît ni la faim, ni la soif, durant une certaine période.
Télékinésie	Comme le Sortilège * **
Téléportage	Comme le Sortilège * **
Transformation de l'objet	Souvent utilisé sur des armes, cet enchantement permet de disposer de plusieurs type d'arme en une seule (exemple : une arme qui serait initialement un glaive, mais qui pourrait s'allonger jusqu'à devenir une épée, ou se rétrécir jusqu'à devenir un poignard).
Transmutation des couleurs	Permet de modifier la couleur d'une surface peinte (ou naturelle selon la puissance de l'enchantement).
Ultravision	Permet la vision nocturne, comme pour les chats.
Vade Retro	L'objet remplace le pouvoir de l'Exorciste, et repousse les morts vivants.
Vampirique	L'arme "boit" les points de vie d'un adversaire lors des impacts, et les restituent, en partie, à son porteur (le calcule du nombre de points restitués au porteur est fait d'après le nombre de points de vie effectivement perdus par la victime). % restitué : 10%, 1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 3/4 ou 1 pour 1 !
Vieillissement ralenti	Le porteur ne vieilli plus selon le rythme normal. Selon l'enchantement, il ne vieillira plus qu'à 1/2, 1/3, 1/4 ou 1/10 de la vitesse normale.
Vision X	Permet au porteur de voir au travers des substances, quelqu'elles soient à l'exception du plomb, jusqu'à 6 mètres de distance, et sur une épaisseur de 10 cm à 1 mètres.
Vorpale	Tranche une tête sur un coup de maître à l'as, le plus souvent il faut réussir ensuite un jet de pourcentages sous 2 fois l'adresse…
Vorpale (semi-)	Tranche un membre ou la tête (1D10 : idem "Acuité", mais sur 9, 0 tête)



4°) Le Marabout



Les Marabouts sont des magiciens Eriasiens qui présentent la particularité d'être également des prêtres animistes.
En communication avec les forces telluriques, les animaux et les plantes, les Marabouts puisent leur magie dans la nature elle-même.
On les considèrera comme des Druides sur l'ensemble des questions de sortilèges et pour l'essentiel du profil, mais pas pour les capacités spéciales (métamorphoses…).

Pour progresser en Points Astraux, les Marabouts peuvent utiliser deux moyens :

- se rendre en Académie de Magie (ils peuvent y acquérir 2 fois leur niveau de points astraux entre deux aventures)
- se retirer durant 2D4 jours pour un **rituel d'introspection** : épreuve d'Intelligence, de Sagesse et de Constitution, en cas de succès, il gagne son niveau de D6 de points Astraux (un tel rituel laisse le marabout épuisé durant 48 heures après la fin de la cérémonie)

Qualités nécessaires :
Courage : 12 - Intelligence 12 - Sagesse : 14

Points Astraux.
Le Marabout commence avec 25 points astraux.

Energie Vitale.
25 points de vie.

Attaque : 8 - Parade : 8

*

Les pouvoirs spéciaux du Marabout.

Rituel de la Grande Protection

Protège un individu durant 24 heures contre tous les mauvais sorts (envoûtements, dominations, charmes). Bonus de 2 points aux jets de protections contre les sortilèges.

Technique :
Le Marabout égorge un poulet et récupère le sang dans un creuset de terre cuite.
Il ajoute 10 grammes de sel rouge, 20 cl d'eau, 1 cl d'huile vierge.

Il asperge ensuite les chaussures ou les pieds de la personne à protéger, en appelant les bons esprits de la terre et de l'air à venir protéger ses pas.

- Rituel de l'exorcisme

Libère un individu d'un mauvais sort (envoûtement, domination, charme).

Technique :
Le Marabout égorge un poulet et récupère le sang dans un creuset de terre cuite.
Il ajoute 5 cl de sang de vierge et 15 cl d'eau.

Il asperge ensuite avec une petite branche de feuillu le corps entier de son sujet.
Le mauvais sort cesse dans [60 + (niv du marabout)] % des cas.

Breuvage de la Nuit qui soigne

Le consommateur se délasse, s'il parvient à s'endormir pour au moins 4 heures de sommeil, il récupère 2D6 points de vie. Il récupèrera aussi 2D6 de points de vie par heures au-delà de la 4ème et jusqu'à la 9ème (soit 12D6 pour 9 heures de sommeil) !

N.B : après la 7ème heure de sommeil le sujet possède 25% de chance cumulative de s'éveiller de lui-même !

Technique :
Le Marabout réduit dans un creuset en terre cuite trois petits os de souris (ou de rat).
Il ajoute deux feuilles de laurier et 10 cl d'eau.

La quantité est suffisante pour une personne !

Mache du Foto-Puissant
Le Consommateur mâche durant une dizaine de minute la préparation. Après cinq minute, une érection puissante le prend, qui durera 1D4 heures. Le sujet n'aura de cesse alors que d'assouvir enfin ses envies… Epreuve de Sagesse nécessaire pour « penser à autre chose ».

Technique :
Le Marabout mélange dans un creuset de terre cuite trois feuilles de gui et deux feuilles d'ortie.
Il ajoute 3 cl de sang de buffle (ou de taureau à défaut).

La quantité est suffisante pour une personne !

Mache du Guerrier Lion
Le consommateur mâche durant quelques secondes la préparation. Peu de temps après la première mastication (2D10 assauts), il sent une ferveur guerrière monter en lui.
Le sujet gagne 2 points en Courage et en Constitution, ainsi que 1 point en Attaque, Adresse et Force.

Technique :
Le Marabout mélange dans un creuset de terre cuite une dizaine de feuilles de chêne, du suc de roseau pour 1cl et un œuf de vipère.
Il ajoute 5 cl de sang de sang de lion (fonctionne également avec du sang d'ogre ou de troll).

La quantité est suffisante pour trois personnes !

