
MAGIE

Une compilation

Version 1.0

G rard DEHILLOTTE

Table des matières

Sorts draconiques	3
Réceptacles	31
Evolution des pouvoirs magiques	33
Etres magiques	36
Gestalts	38
Alchimie	42

Sorts draconiques

Masques

Tous les sorts de magie draconique sont classés par type. Chaque type de sort correspond à une forme d'art que le jeteur de sort devra utiliser pour masquer la dépense de Mana. Certains sorts ne peuvent être lancés sans avoir été préalablement masqués. La description de chaque sort précise le temps nécessaire pour jeter chaque sort, qu'il soit camouflé ou non. Lorsqu'un sort peut être camouflé de plusieurs façons différentes, le personnage devra choisir celle qu'il préfère. S'il veut disposer de plusieurs formes de camouflage, il devra considérer chaque art comme un sort différent. Si un même sort est jeté sur plusieurs cibles à la fois, le joueur devra réussir un jet pour chaque (ses chances de base seront calculées selon le nombre de points de Mana dépensés pour chaque cible). Si une même forme d'art est utilisée pour masquer plusieurs pouvoirs, le lanceur devra dépenser à chaque fois les points de Mana de l'enchantement

Architecture

Tous les sortilèges utilisant l'Architecture devront être obligatoirement masqués. Chaque sortilège doit être jeté une fois l'ouvrage terminé (ce qui prendra de quelques jours à plusieurs années selon sa taille). Cet enchantement dépensera 50 points de Mana par sort. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 50 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Si le personnage est particulièrement occupé, il pourra se contenter de dessiner les plans et de superviser le travail, ce qui lui prendra une heure par jour durant toute la durée des travaux. Il laissera à des ouvriers le soin de s'occuper des tâches laborieuses et pénibles. On peut sans aucun problème lancer plusieurs sorts différents en utilisant le même masque (et sans que cela ne prenne plus d'un tour

de plus par sort, ce qui est ridicule vu le temps passé à créer l'ouvrage). Il devra à chaque fois réussir un jet d'enchantement. Les sortilèges placés dans un tel édifice le sont jusqu'à la mort de l'individu qui les a jetés ou jusqu'à ce que le bâtiment soit détruit totalement. Tous les êtres vivants d'au moins la taille d'un gros chien qui pénétreront ensuite dans l'édifice pourront être victimes du sort en question si le lanceur s'y trouve lui aussi et dépense les points de Mana nécessaires (et réussit un nouveau jet)

Alternativement, il peut, s'il ne se trouve pas dans le bâtiment, faire fonctionner le sort mais en payant alors un nombre de points de Mana dix fois supérieur. Bien que le principe même du sort prévienne à tout moment de l'arrivée et du départ des êtres vivants dans l'édifice, le jeteur ne sera prévenu ni du type de créature, ni de sa puissance.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : *Alarme*, *Confusion*, *Paralyse*, *Piège*, *Protection*, *Puanteur*, *Vitesse*.

Armurerie

Cette compétence d'artisanat permet de construire des armes et on ne voit pas vraiment pourquoi on pourrait qualifier cette compétence d'artistique. Cependant, au vu de certaines armes blanches, voire quelques rares armes à feu ouvragées, on peut penser que certaines armes réellement bien décorées peuvent être considérées comme des formes de masque satisfaisant. Cette forme d'art peut aussi être utilisée pour affecter des effets magiques à des pièces d'Armure ouvragées. Un personnage qui utilise cette forme de masque devra tout d'abord créer une arme décorée et/ou ouvragée. Au moment de terminer son ouvrage, il devra lancer son sort (en dépensant normalement les points de mana nécessaires) et dépenser 10 points de mana supplémentaires. S'il rate son jet, il pourra tenter d'en réussir un autre en dépensant à nouveau les 10 points. Ensuite, chaque fois

qu'il utilisera son arme, il pourra déclencher l'effet du sort en payant les points de mana normaux. La cible du sort sera généralement (si l'effet est négatif) l'adversaire pris pour cible par l'arme. L'arme elle-même restera enchantée jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou que son créateur soit tué ou simplement au bout de 1d10 ans.

Il n'existe aucune forme non masquée de cet art. Une même arme ne pourra être enchantée qu'avec un seul sortilège (il ne peut y avoir aucune épée qui cause à la fois la Confusion, la Crémation et le Sommeil). Une Armure pourra quant à elle recevoir deux pouvoirs successivement.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Cauchemar, Confusion, Crémation, Empoisonnement, Malédiction, Paralysie et Sommeil.

Certaines pièces d'Armure en métal peuvent être enchantées de cette façon et on pourra leur affecter les pouvoirs suivants : Abrutissement, Armure (pour seulement 3 points), Puissance et Souplesse (pour 8 points).

Bonsaï

En voyant ces petits arbres torturés et dépouillés, on ne doute pas un seul instant que le Bonsaï est un art à part entière, même s'il évoque une sorte de torture raffinée pour tous ceux qui considèrent les plantes comme des êtres vivants (et ils ne sont pas nombreux). Le Bonsaï est donc une forme "miniature" de Jardinage et peut donc être considéré comme un masque à part entière.

Le Bonsaï s'approche du Jardinage dans sa conception, mais plutôt de l'Origami dans son utilisation. On remarque cependant les quelques différences suivantes : l'enchantement reste dans le Bonsaï jusqu'à ce que ce dernier soit détruit (ce qui arrive très vite si l'arbre n'est pas entretenu), il coûte 7 points supplémentaires et peut donc affecter de nombreuses victimes tant que le prix de chaque sort est payé à chaque utilisation.

Cette forme d'art peut être associée aux sorts suivants : Apaisement, Bénédiction, Démangeaison, Dysfonctionnement, Malédiction et Longévitité.

Brasserie

Cette forme d'art peut aussi être utilisée par tous ceux qui fabriquent de l'alcool ou du vin (et pas seulement de la bière). C'est une forme d'art relativement proche de la Cuisine bien qu'elle soit généralement plus difficile à mettre en œuvre et qu'elle affecte un nombre de cibles

plus important.

Pour lancer un sort de ce type, le personnage doit faire absorber à la victime une boisson qu'il vient de fabriquer et réussir son sort en même temps (les chances de base seront égales à 4). Les effets peuvent être déclenchés sur toutes, à la condition que le magicien dépense les points de mana pour chaque victime. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts. La boisson garde ses propriétés magiques durant 1d10 mois.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Abrutissement, *Amnésie*, Antidote, Courage, *Ebriété* (1 point par victime), Empoisonnement, Guérison, *Puanteur*, Sommeil, Vaccin, *Vomissement*.

Vous noterez qu'un personnage qui conçoit des cocktails devra utiliser le masque "Cuisine" alors que celui qui fabriquera un breuvage en partant de fruits ou de plantes devra prendre en compte le masque "Brasserie".

Broderie

La Broderie (quel que soit le support choisi) est l'un des arts les plus faciles à mettre en œuvre. Il ne nécessite qu'une aiguille, du fil et du temps (quelquefois beaucoup de temps). Cette forme d'art se rapproche de la couture mais a l'avantage de pouvoir être associée discrètement à un objet déjà fabriqué.

Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de broder un petit symbole sur une pièce de vêtement originale (ce qui prendra un certain nombre d'heures). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 3 points de mana supplémentaires. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois le total des points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On peut jeter jusqu'à trois sortilèges (et donc broder trois symboles sur chaque pièce de vêtement. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur (qui doit obligatoirement être celui qui a conçu l'objet) en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés). Un tel objet reste enchanté durant 1d10 mois ou jusqu'à sa destruction totale. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Cette forme d'art peut être associée avec les sortilèges suivants : Camouflage, Invisibilité, Puissance et Souplesse.

Calligraphie

Très proche du masque " Dessin " , le masque " Calligraphie " permet de masquer facilement un sortilège et le fait que ce soit un message écrit amplifie les chances que la victime soit affectée par le sort (qui ne lit pas une lettre qu'on lui envoie ?).

Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une police de caractère originale et dont l'apparence correspond au sort qu'il va lancer (ce qui prendra un très court moment, jamais plus de quelques minutes). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 3 points de mana supplémentaires. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 3 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque message calligraphié. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés) chaque fois qu'une victime potentielle lira le message (en cas de litige, c'est toujours la prochaine personne à contempler l'œuvre qui sera affectée, si elle comprend la langue utilisée). Un tel objet reste enchanté durant une heure ou jusqu'à sa destruction totale. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Cette forme d'art peut être associée avec les sortilèges suivants : Cauchemar, Confusion, Idiotie, Infravision, Malédiction, Séduction, Sens Accru

Chant

Pour que le sort associé à cette forme d'art produise son effet, le personnage devra chanter une chanson appropriée au type d'effet recherché et ce, pendant un nombre de minutes égal aux nombres de points de Mana dépensés. En version non camouflée, ces sorts peuvent être jetés en un tour, à la seule condition que le magicien puisse prononcer une courte phrase. Les cibles qui peuvent être affectées par le sort sont toutes celles qui sont en mesure d'entendre le chant ou la phrase pendant toute sa durée mais le nombre exact de cibles affectées dépend directement du nombre de points de Mana dépensés (consultez la description de chaque sort).

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Abrutissement, Apaisement, Combativité, Courage, *Fatigue*, Météorologie, *Psychothérapie*, Repos, Séduction, *Suggestion*, Télépathie, *Voix*

Cinéma

Pour que le sort associé à cette forme d'art produise son effet, la ou les cibles doivent pouvoir contempler un film dont le thème est approprié au type d'effet recherché et ce, pendant un nombre de minutes égal aux nombres de points de Mana dépensés fois dix. Il n'existe pas de version non masquée de ces sorts. Les cibles qui peuvent être affectées par le sort sont toutes celles qui sont en mesure de voir le film pendant toute sa durée mais le nombre exact de cibles affectées dépend directement du nombre de points de Mana dépensés (consultez la description de chaque sort).

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : *Amnésie*, Apaisement, Combativité, Couardise, Courage, *Divination*, *Infravision*, *Rajeunissement*, Repos, Rire, *Sens Accru*, *Suggestion*, *Vieillessement*.

Le scénario du film projeté devra avoir été écrit par le personnage qui lance le sort, sa réalisation pouvant être confiée à une ou plusieurs autres personnes

Coiffure

La Coiffure est certainement un art, même s'il est relativement caduc et même si l'on ne peut garder une coupe enchantée pendant plus d'une journée (la Coiffure elle-même existe toujours, mais la magie a disparu). Attention : la Coiffure créée devra être originale et pas simplement réalisée avec deux malheureux coups de ciseaux dans les cheveux.

Pour lancer un sort de ce type, le personnage doit réaliser une Coiffure qu'il vient de concevoir sur la tête de la victime et réussir son sort en même temps (le jet à réaliser dépendra des points dépensés). La seule personne affectée par le sort est celle qui porte la Coiffure (ni celui qui la conçoit, ni ceux qui la regardent). Les effets sont perceptibles 3d6 minutes après que la Coiffure ne soit terminée. Les effets du sort dureront au maximum 24 heures même si la puissance du sort aurait permis une durée plus importante. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Cette forme d'art peut être associée avec les sortilèges suivants : Combativité, Invisibilité, Puissance, Souplesse et Voix.

Il existe par contre une autre forme de Coiffure qui permet d'affecter tous ceux qui contemplent la Coiffure enchantée pendant plus de quelques secondes. Le magicien devra dépenser les points pour chaque victime et devra porter la Coiffure enchantée pour que cela fonc-

tionne. Il devra aussi réaliser tout seul la Coiffure (ce qui demandera certainement un jet de dé si le personnage n'est pas un coiffeur émérite).

Cette seconde forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Camouflage, Confusion, Séduction et Rire.

Construction navale

Certains magiciens primitifs bénissaient les bateaux des guerriers qui partaient à la pêche ou à la guerre. Les dragons ne sont pas de fervents marins, mais ils connaissent néanmoins les formules magiques destinées à protéger les frêles esquifs contre les Pièges de la mer.

Le bateau sur lequel le sort sera jeté (il n'existe aucune forme non masquée de ce sort) devra avoir été conçu par le magicien même s'il ne l'a pas lui-même construit. Il devra ensuite jeter le sort sur le bateau en dépensant en plus 10 points de mana supplémentaires. Si le jet est raté, il pourra réessayer à nouveau en dépensant à nouveau les 10 points. Une fois le bateau enchanté le magicien pourra utiliser le sort à sa convenance (en payant à nouveau les points nécessaires à la réalisation du sort) tant que la cible et lui-même se trouveront sur le bateau et que ce dernier sera mis à l'eau (impossible donc d'utiliser le sort sur un bateau échoué). On peut lancer plusieurs sorts sur un même bateau.

Cette seconde forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Alarme, Combativité, Courage, Guérison, Météorologie, Protection (ce sont les cordes du bateau qui gênent le déplacement) et Repos.

Couture

Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une pièce de vêtement originale (ce qui prendra un certain nombre de jours). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 5 points de Mana supplémentaires. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois le total des points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque pièce de vêtement. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur (qui doit obligatoirement être celui qui a conçu l'objet) en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de Mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés). Un tel objet reste enchanté durant 1d10 mois ou jusqu'à sa destruction totale.

Cette forme d'art peut être associée avec les sortilèges

suivants : Armure, Camouflage, Invisibilité, Puissance, Séduction, Souplesse, Voix. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts

Cuisine

Pour lancer un sort de ce type, le personnage doit faire absorber à la victime un mets quelconque (ou une boisson) qu'il vient de préparer et réussir son sort en même temps (les chances de base seront égales à 4). Les effets sont perceptibles dès que la victime a absorbé une quantité suffisante du produit (généralement une cinquantaine de grammes ou un décilitre). Si plusieurs personnes mangent du même plat, les effets peuvent être déclenchés sur toutes, à la condition que le magicien dépense les points de Mana pour chaque victime. Ces sorts peuvent être lancés sans masque à condition que le lanceur puisse toucher sa cible (dans ce cas, les effets sont perceptibles 1d10 tours après). Le plat garde ses propriétés magiques durant 1d10 heures.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Anaérobiose, Antidote, *Ebriété*, Empoisonnement, Guérison, longévité, Maladie, *Puanteur*, *Rajeunissement*, Sommeil, *Sustentations*, Vaccin, *Vieillessement*, *Vomissement*

Danse

Pour lancer un sort de ce type, le lanceur devra être en mesure de réaliser quelques pas d'une danse dont le thème sera en accord avec le sort lancé et ce, pendant un nombre de minutes égal au nombre de points de Mana dépensés. La version non camouflée de ces sorts permet de les lancer avec un simple mouvement de la part du lanceur. Les cibles qui peuvent être affectées par le sort sont toutes celles qui sont en mesure de voir la danse ou le mouvement du corps pendant toute sa durée mais le nombre exact de cibles affectées dépend directement du nombre de points de Mana dépensés (consultez la description de chaque sort)

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Apaisement, Combativité, Courage, Fatigue, Repos, Séduction

Dessin

Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer un dessin original (ce qui prendra un très court moment, jamais plus de quelques minutes), Il

lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 5 points de Mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 5 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque dessin. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de Mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés) chaque fois qu'une victime potentielle contempera le dessin (en cas de litige, c'est toujours la prochaine personne à contempler l'œuvre qui sera affectée). Un tel objet reste enchanté durant 1d10 heures ou jusqu'à sa destruction totale. Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : *Amnésie*, *Confusion*, *Idiotie*, *Infravision*, *Rire*, *Séduction*, *Sens Accru*

Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts

Ebénisterie

Un très beau meuble peut quelquefois être considéré comme une œuvre d'art. Le maître de jeu devra prendre soin de vérifier que le meuble qui sert de masque est remarquable, beau ou exotique (ou les trois, c'est encore mieux). Dans le cas contraire, le sort ne pourrait être masqué convenablement.

Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de concevoir et de construire un meuble de toute pièce et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la construction de l'objet prend de quelques jours à plusieurs semaines. Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 10 points de mana. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 10 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau et en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort. L'objet perd ses pouvoirs au bout de 10d10 ans, dès qu'il est détruit, dès que le jeteur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal défaut de cette pratique est que le sort n'affectera que l'individu qui le touche au moment où le sort est déclenché.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : *Bénédictio*, *Malédiction*, *Télékinésie*.

Gravure

Cette forme d'art doit être associée à un matériau et (dans quelques rares cas) à un procédé de Gravure. On trouve donc la Gravure sur bois, la pyroGravure, la Gra-

vure sur verre, la Gravure sur pierre, la Gravure de runes (sur bois ou sur pierre), etc.

Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de graver un dessin original (ce qui prendra un très court moment, jamais plus de quelques minutes) sur une surface adéquate. Il lancera ce sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 10 points de mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 10 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque Gravure (mais un même objet peut recevoir plusieurs Gravures). Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant de nouveau le sort et en dépensant normalement les points de mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés) chaque fois qu'une victime potentielle contempera la Gravure (en cas de litige, c'est toujours la prochaine personne à contempler l'œuvre qui sera affectée). Un tel objet reste enchanté durant 1d10 mois ou jusqu'à la destruction de l'objet ainsi gravé. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : *Bénédictio*, *Cauchemar*, *Confusion*, *Courage*, *Idiotie*, *Malédiction*.

Horlogerie

Cette forme d'art ne prend pas en compte les montres à quartz taiwanaises à deux balles, mais bien les superbes œuvres d'art que constituent les montres à gousset ainsi que les grandes horloges ciselées et sculptées.

Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de concevoir et de construire une horloge ou une montre de toute pièce et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la construction de l'objet prend de quelques jours à plusieurs semaines. Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 10 points de mana (5 dans le cas d'une montre). En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 5 ou 10 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau et en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort. L'objet perd ses pouvoirs magiques au bout de 5d10 ans (1d10 an(s) pour les montres), dès qu'il est détruit, dès que le jeteur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal défaut de cette pratique est que le sort n'affectera que l'individu qui le touche au moment où le sort est déclenché.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Amnésie, Cauchemar, Confusion, Crémentation, Divination, Longévitité (pour seulement 20 points de mana), Malédiction, Télékinésie (seulement pour les horloges).

Ikébana

Les Japonais ont créé un art très spécial puisqu'il s'agit de créer les bouquets de fleurs les plus beaux et les plus originaux. Cet art peut être bien entendu utilisé par un Européen puisqu'il suffit d'associer de façon harmonieuse les fleurs dont vous disposez.

Cette forme d'art pourra être associée à un bouquet nouvellement créé (depuis pas plus de 5 minutes). Le magicien lancera le sort et devra en même temps dépenser 2 points de mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 2 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Il devra ensuite (presque simultanément) lancer normalement le sort comme s'il voulait affecter une seule victime. La prochaine personne qui regardera fixement ou qui respirera le bouquet ainsi enchanté sera affectée par le sort. La version non masquée de ce sort permet d'affecter toute personne touchée par le magicien. Si le bouquet n'est pas utilisé rapidement, il reste enchanté jusqu'à ce qu'il soit détruit, que le magicien meurt, que les fleurs se fanent ou que le sort soit déclenché. Le bouquet doit avoir été conçu par le personnage qui lance le sort, même si les fleurs n'ont pas besoin d'être cueillies par le magicien lui-même.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Apaisement, Bénédiction, Divination, Dysfonctionnement, Empoisonnement, Psychothérapie, Séduction et Sommeil.

Jardinage

Tous les sortilèges utilisant le Jardinage devront être obligatoirement masqués

Chaque sortilège doit être jeté une fois le jardin terminé (ce qui prendra de quelques jours à plusieurs semaines selon sa taille). Cet enchantement dépensera 20 points de Mana par sort

En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 20 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Si le personnage est particulièrement occupé, il pourra se contenter de dessiner les plans et de superviser le travail, ce qui lui prendra dix minutes par jour durant toute la durée des travaux, Il laissera à des ouvriers le soin

de s'occuper des tâches laborieuses et pénibles. On peut sans aucun problème lancer plusieurs sorts différents en utilisant le même masque (et sans que cela ne prenne plus d'un de plus par sort, ce qui est ridicule vu le temps é à créer l'ouvrage). Les sortilèges placés dans un endroit le sont jusqu'à la mort de l'individu qui les a ou jusqu'à ce que les plantes du jardin soient détruites (il faut noter que durant les mois où les plantes ne sont plus aussi vivaces, c'est-à-dire d'octobre à mars, le sort est toujours présent de façon latente mais ne peut être jeté). De plus, un entretien hebdomadaire de six heures devra être consacré au jardin, sous peine de voir le sort disparaître en même temps que les premières mauvaises herbes apparaîtront (cet entretien peut être réalisé par un jardinier tout à fait normal). Tous les êtres vivants d'au moins la taille d'un gros chien qui pénétreront ensuite dans le jardin pourront être victimes du sort en question si le lanceur s'y trouve lui aussi et dépense les points Mana nécessaires. Alternativement, il peut, s'il ne se trouve pas dans le jardin, faire fonctionner le sort mais payant alors un nombre de points de Mana cinq fois supérieur. Bien que le principe même du sort prévienne à tout moment de l'arrivée et du départ des êtres vivants dans le jardin, le jeteur ne sera prévenu ni du type de créature ni de sa puissance.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : *Alarme*, Confusion, *dysfonctionnement*, Paralyse, Piège, Protection, *Puanteur*, Vitesse

Jeu de réflexion

Certains Jeux de réflexion peuvent être considérés comme une forme d'art. Il suffit que le jeu soit beau et intelligent. On peut donc estimer que les échecs, le mah-jong et le jeu de la jungle sont de ceux-là. On peut à la rigueur dire que l'awélé et le backgammon peuvent aussi être utilisés de cette façon.

Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts. Pour lancer un sortilège de ce type, le magicien devra faire une partie d'un Jeu de réflexion avec sa victime. Il doit préalablement, en début de partie, dépenser un point de mana (sans aucun jet de dé). Au moment où la partie se termine, le sort se déclenche, le magicien doit dépenser ses points de mana et réussir son jet. Il bénéficie d'un bonus de +1 s'il vient de remporter la partie ou d'un malus de -1 s'il vient de perdre.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Apaisement, Cauchemar, Confusion, Couardise, Idiotie, Repos, Rire.

Joaillerie

Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer un bijou original (ce qui prendra un certain nombre de jours, voire de semaines). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 10 points de Mana

En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 10 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque bijou. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de Mana adéquats (l'effet et on déclenchement sont simultanés). La victime sera obligatoirement celle qui touche le bijou au moment où le sort est jeté. Un tel objet reste enchanté durant 1d10 ms ou jusqu'à sa destruction totale.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Bénédiction, Crémation, Malédiction, Séduction, Télékinésie.

Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts

Jonglage

Les jongleurs ont de tout temps été considérés comme des artistes à part entière. Et même si désormais il n'en existe plus guère que dans les rues touristiques des grandes villes du monde, le Jonglage reste une façon relativement pratique de lancer un sort masqué.

Pour lancer un sort de ce type, le lanceur devra être en mesure de réaliser quelques petits Jonglages et ce, pendant un nombre de minutes égal au nombre de points de mana dépensés. La version non camouflée de ces sorts permet de les lancer avec un simple mouvement de la part du lanceur. Les cibles qui peuvent être affectées par le sort sont toutes celles qui sont en mesure de voir le Jonglage ou le mouvement du corps pendant toute sa durée, mais le nombre exact de cibles affectées dépend directement du nombre de points de mana dépensés (consultez la description de chaque sort).

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Apaisement, Confusion, Fatigue, Repos.

Kité

Le Kité (qui signifie " Cerf-volant" en japonais) correspond à la construction et à l'utilisation de superbes cerfs-volants créés de toutes pièces. Les plus petits ne font pas plus de quelques centimètres de long alors que les plus grands atteignent quelquefois plusieurs dizaines de mètres.

Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de

concevoir, de construire et de faire voler un cerf-volant et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la construction de l'objet prend de quelques jours à plusieurs semaines. Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 3 points de mana. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 3 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau, en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort et à condition que le cerf-volant soit en vol. L'objet perd ses pouvoirs magiques au bout de 1d10 minute(s) de vol, dès qu'il est détruit, dès que le jeteur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal avantage du sort est qu'il peut affecter tous ceux qui voient l'objet au moment où le sort est déclenché (et à condition que les points de mana correspondants soient dépensés).

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Apaisement, Combativité, Confusion, Couardise, Courage.

Littérature

Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une œuvre originale (ce qui prendra un certain nombre de semaines, voire de mois). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 10 points de Mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 10 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque œuvre. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de Mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés). La victime sera obligatoirement la prochaine personne qui lira l'œuvre dans son ensemble. Un tel objet reste enchanté durant 1d10 ans ou jusqu'à sa destruction totale (s'il est recopié sans jeter le sort à nouveau, la nouvelle version sera dépourvue de tout pouvoir magique).

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : *Amnésie*, Apaisement, Cauchemar, Combativité, Couardise, Confusion, *Divination*, *Folie*, *Phobie*, Rire, Sommeil, *Suggestion*

Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts

Macramé

Cette forme d'art très prisée dans toutes les MJC du monde est relativement ringarde, mais à l'avantage d'être facilement réalisable pour tout individu normalement constitué (c'est-à-dire qui n'a pas deux mains gauches). Les principaux objets fabriqués en Macramé (en tout cas les plus célèbres) sont les pots de fleurs à suspendre au plafond.

Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de fabriquer une œuvre de Macramé et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la construction de l'objet prend de quelques jours à plusieurs semaines. Il lancera ce sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 2 points de mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 2 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau et en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort. L'objet perd ses pouvoirs magiques au bout de 1d10 mois, dès qu'il est détruit, dès que le jeteur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal défaut de cette pratique est que le sort n'affectera que l'individu qui le touche au moment où le sort est déclenché. Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Apaisement, Cauchemar, Confusion, Démangeaison.

Maquillage

Cette forme d'art est très proche du Tatouage, à deux exceptions près. Le coût de l'enchantement dépend uniquement du sort lancé et les effets ne sont pas permanents. A moins que le Maquillage ne soit enlevé préalablement, les effets magiques s'estompent au bout de 24 heures.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Anaérobiose, Armure, *Infravision*, Puissance, *Sens Accru*, Souplesse, *Sustentation*, *Voix*.

On ne peut porter plus d'un Maquillage magique en même temps

Mécanique

Il est évident que le moteur d'une R5 n'est pas une œuvre d'art. Il n'en est pas de même pour les moteurs chromés de certains véhicules de collection. On peut aussi

estimer que certains moteurs de moto, entièrement ciselés et gravés, sont des œuvres d'art à part entière.

Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de transformer un objet Mécanique normal en œuvre d'art et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la modification de l'objet prend de quelques mois à plusieurs années. Il lancera ce sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 20 points de mana. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 20 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau et en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort. L'objet perd ses pouvoirs magiques dès qu'il est détruit, dès que le jeteur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal défaut de cette pratique est que le sort n'affectera que l'objet dont le moteur a été modifié (les pouvoirs affecteront le véhicule lui-même)

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Armure, Vitesse.

Mime

Cette forme d'art est très proche de la danse, à deux exceptions près. Il n'en existe aucune forme non masquée et la durée du Mime n'est que d'une minute quel que soit le nombre de points de Mana dépensés.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : *Amnésie*, Apaisement, Couardise, *Démangeaison*, *Idiotie*, *Psychothérapie*, Repos, Rire, Séduction, *Spasme*

Musique

Cette forme d'art est très proche du chant, à ceci près qu'il n'en existe aucune forme non masquée et que la portée est souvent bien plus grande (surtout si la musique en question est réalisée à l'aide d'un instrument relié à un amplificateur).

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Apaisement, Cauchemar, Combativité, Courage, Météorologie, Repos, Séduction

Musique (spécialisation)

Cette forme d'art est déjà décrite dans les règles de base mais je me permets de préciser les effets accessibles aux

différents types de musique. On peut en effet estimer que, par exemple, la cold wave ne permet pas de lancer les mêmes sorts que le rap. Certains types de musiques seront affectés de modificateurs qui seront décrits ci-après :

Alternatif (Mano Negra) : Combativité, Suggestion.
Baroque (Marin Marais) : Météorologie, Repos, Séduction.
Black metal (Venom) : Abrutissement, Cauchemar.
Blues (BB King) : Apaisement, Repos, Séduction, Sommeil.
Cold wave (Death in June) : Cauchemar, Folie, Sommeil, Suggestion.
Country music (Dolly Parton) : Météorologie, Repos.
Dance music (2 Unlimited) : Séduction.
Death metal (Death) : Abrutissement, Anaérobiose, Cauchemar, Courage.
Disco (Bee Gees) : Séduction.
Free jazz (Michel Portal) : Confusion.
Funk (Earth, Wind and Fire) : Séduction.
Fusion (Red Hot Chili Peppers) : Abrutissement, Séduction.
Grunge (Pearl Jam) : Cauchemar, Idiotie.
Guitar hero (Joe Satriani) : Apaisement, Météorologie, Repos, Séduction, Sommeil.
Hard-rock (AC/DC) : Combativité, Courage.
Hardcore (Biohazard) : Abrutissement, Cauchemar, Combativité, Courage, Suggestion.
Heavy metal (Iron Maiden) : Abrutissement, Cauchemar, Combativité.
Industriel (Ministry) : Abrutissement, Cauchemar, Confusion, Courage, Spasme.
Jazz (Luis Armstrong) : Repos, Séduction.
Mod's (The Who) : Combativité, Courage.
Musette (André Verchuren) : Météorologie, Repos, Séduction.
Musique classique : Apaisement, Cauchemar, Combativité, Confusion, Courage, Météorologie, Repos, Séduction, Sommeil, Suggestion. On peut considérer que le fait de diriger un orchestre classique est une façon très correcte de masquer un sort à l'aide de morceau de musique classique.
Musique militaire : Combativité, Courage, Suggestion.
Musique religieuse : Apaisement, Courage, Météorologie, Psychothérapie, Repos, Sommeil, Suggestion.
New age (Vangelis) : Apaisement, Psychothérapie, Repos, Sommeil, Suggestion.
New wave (Duran Duran) : Repos, Séduction.
Oï (Skewdriver) : Abrutissement, Combativité, Courage, Suggestion.
Progressif (Marillion) : Apaisement, Météorologie, Psychothérapie, Repos, Sommeil.
Punk (Sex Pistols) : Combativité, Suggestion.

Rai (Khaled) : Combativité, Courage.
Rap (MC Solaar) : Combativité, Courage, Suggestion.
Reggae (Bon Marley and the Wailers) : Apaisement, Repos, Sommeil.
Rock sudiste (Lynyrd Skynyrd) : Courage, Repos.
Rock'n roll (Jerry Lee Lewis) : Combativité, Courage.
Rythm'n blues (Otis Redding) : Combativité, Courage.
Ska (Madness) : Courage, Spasme.
Soul (Aretha Franklin) : Météorologie, Séduction, Sommeil.
Speed metal (Exodus) : Abrutissement, Cauchemar, Combativité, Confusion.
Techno (Black Box) : Abrutissement, Combativité, Courage, Idiotie, Spasme. Programmer un morceau de techno sur un ordinateur peut être considéré comme une forme correcte de masque utilisant la musique Techno.
Thrash metal (Metallica) : Abrutissement, Cauchemar, Combativité.
Variété (Michelle Torr) : Idiotie, Séduction, Sommeil.
White metal (Striper) : Anaérobiose, Courage, Psychothérapie, Repos, Suggestion.
World music (Johnny Klegg) : Anaérobiose, Dysfonctionnement, Météorologie, Repos, Suggestion.

Comme vous pouvez le voir nous avons décidé que la musique ainsi détaillée pourrait servir de masque à quelques effets magiques supplémentaires : Abrutissement, Anaérobiose, Confusion, Dysfonctionnement, Folie, Idiotie, Phobie, Psychothérapie, Sommeil, Spasme et Suggestion.

Origami

Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de créer un petit objet en papier plié et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la construction de l'objet prend quelques minutes. Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 2 points de Mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 2 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau et en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort. L'objet perd ses pouvoirs magiques au bout de 1d10 heures, dès qu'il est détruit, dès que le jeteur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal défaut de cette pratique est que le sort n'affectera que l'individu qui le touche au moment où le sort est déclenché.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Bénédiction, Crémation, Malédiction

Parfumerie

Cette forme d'art doit être associée à un parfum spécifique. Le magicien lancera le sort sur le flacon, l'atomiseur, ou plus simplement le parfum lui-même (jamais plus de 20 centilitres) et devra en même temps dépenser 2 points de Mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 2 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Il devra ensuite (presque simultanément) lancer normalement le sort comme s'il voulait affecter une seule victime. La prochaine personne qui se parfumerà à l'aide du flacon ainsi enchanté sera affectée par le sort. La version non masquée de ce sort permet d'affecter toute personne touchée par le magicien. Si le flacon n'est pas ouvert rapidement, il reste enchanté jusqu'à ce qu'il soit détruit, que le magicien meurt ou que le sort soit déclenché.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Abrutissement, Empoisonnement, *Fatigue*, Maladie, *Puanteur*, Sommeil, Vaccin.

Le parfum doit avoir été conçu par le personnage qui lance le sort, même si sa fabrication industrielle peut être confiée à une tierce personne

Peinture

Très similaire au dessin, la Peinture permet de jeter des sorts de la même façon avec cependant les exceptions importantes suivantes : la durée de création de l'œuvre sera beaucoup plus importante, se comptant en jours plus qu'en minutes, le coût de lancement sera de 10 points et l'œuvre sera enchantée de façon permanente.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Apaisement, Cauchemar, Confusion, *Folie*, *Idiotie*, *Phobie*, Repos, Sommeil

Poésie

Cette forme d'art est très proche de la Littérature avec cependant une exception marquante : Il existe une version non masquée de cette pratique qui consiste à lancer le sort en récitant une courte partie du poème en question. Cela prend 1d10 tours et permet ainsi d'affecter plus rapidement une éventuelle cible.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : *Amnésie*, Cauchemar, Couardise, *Fatigue*, *Folie*, *Phobie*, *Psychothérapie*, Séduction, *Suggestion*, Télépathie

Poterie

Cette forme d'art relativement primitive peut cependant être utilisée par les dragons les plus proches de la terre. Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de fabriquer une Poterie et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la construction de l'objet prend juste quelques minutes. Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 1 point de mana. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois 1 point (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau et en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort. L'objet perd ses pouvoirs magiques au bout de 1d10 heure(s), dès qu'il est détruit, dès que le jeteur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal défaut de cette pratique est que le sort n'affectera que l'individu qui le touche au moment où le sort est déclenché.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Antidote, Bénédiction, Malédiction, Rajeunissement, Repos, Vieillesse.

Raconter des Histoires drôles

Forme d'art particulièrement utilisée par les fils et les petits-fils de Wiesarëk (sans parler du grand-père lui-même), le fait de raconter des Histoires drôles en les associant avec un sortilège est une façon très aisée de se livrer à quelques activités magiques.

Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une Histoire originale (ce qui prendra un certain nombre de jours, voire de semaines). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'Histoire et devra en même temps dépenser 1 point de mana. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois 1 point (le jet à réaliser prend en compte ce point). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque blague. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés). La victime sera obligatoirement

la prochaine personne à qui il racontera la blague (et qui la comprendra). La blague reste enchantée durant 1d10 semaine(s) ou tant que son créateur est en vie. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Apaisement, Couardise, Confusion, Démangeaison, Idiotie, Rire (2 par personne), Sommeil, Spasme.

Note importante : Certains grands-pères parviennent à une telle puissance qu'ils peuvent masquer pratiquement n'importe quel pouvoir avec une forme d'art donnée. Je me permets de le préciser ici puisqu'il est bien connu que le dragon féérique lance pratiquement tous ses sorts avec le masque " Raconter des Histoires drôles".

Sculpture

Cette pratique est relativement proche de l'Origami dans son principe de base mais est cependant différente sur de nombreux points : le coût de l'enchantement est de 10 points et est permanent. Un même objet peut donc servir à jeter le même sort sur des personnes différentes et ce tant que l'objet n'est pas détruit ou que le magicien n'est pas mort

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Bénédiction, Crémation, Malédiction, Télékinésie

Tatouage

Cette forme d'art permet au lanceur de sort de créer un dessin sur son corps ou sur celui d'un autre être vivant et d'y associer un rituel magique. Ce rituel coûtera 10 point de Mana en plus du sort lui-même. En cas de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Une fois cela réussi, il ne reste plus qu'à jeter immédiatement un sort ayant un rapport avec l'œuvre réalisée. Les effets de ces sorts sont permanents et n'affectent que le porteur du Tatouage. Un être humain ne peut porter plus de trois Tatouages magiques

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Anaérobiose, Armure, Infravision, Puissance, Sens Accru, Souplesse

La réalisation du Tatouage prendra quelques heures tout au plus

Théâtre

Cette forme d'art est très proche de la danse à deux exceptions importantes près : la durée de la prestation doit être égale aux nombres de points dépensés fois dix minutes et le nombre de cibles affectées sera doublé par rapport aux points de Mana dépensés. La forme non masquée de cet art est la même que la danse, à ceci près qu'elle n'affecte qu'une seule cible au grand maximum et que le jeteur doit être en mesure de se déplacer et de prononcer une courte phrase pour jeter son sortilège.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Confusion, Divination, Rire, Séduction.

Les cibles affectées devront être en mesure de voir et d'entendre le jeteur du sort

Tissage

Le Tissage est encore une nouvelle forme de couture, plus facile à mettre en œuvre mais aussi moins efficace dans sa durée. Cette forme d'art est considérée comme primitive dans de nombreux pays industrialisés.

Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une pièce de vêtement originale ou un autre objet tissé (ce qui prendra un certain nombre de jours). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 3 points de mana supplémentaires. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois le total des points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque objet tissé. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché par son porteur (qui doit obligatoirement être celui qui a conçu l'objet) en jetant à nouveau le sort et en dépensant normalement les points de mana adéquats (l'effet et son déclenchement sont simultanés). Un tel objet reste enchanté durant 1d10 semaine(s) ou jusqu'à sa destruction totale. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Armure (pour 8 points), Camouflage, Invisibilité, Puissance, Rajeunissement, Souplesse (pour 3 points), Vieillessement.

Vannerie

La Vannerie est une forme d'art considérée comme primitive dans la plupart des pays industrialisés, mais est encore très en vogue dans de nombreuses parties du monde. Elle est relativement facile à mettre en œuvre

si les matériaux adéquats sont disponibles.

Cette forme d'art permet au personnage qui l'utilise de fabriquer un objet en Vannerie et de lui affecter un pouvoir magique. Il n'existe aucune forme non masquée de cette pratique et la construction de l'objet prend quelques heures. Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 3 points de mana. En cas d'échec, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois les 3 points (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). Ensuite, il pourra déclencher l'effet désiré à

n'importe quel moment en jetant le sort à nouveau et en dépensant cette fois les points nécessaires selon le type de sort. L'objet perd ses pouvoirs magiques au bout de 1d10 semaine(s), dès qu'il est détruit, dès que le jeteur de sort meurt ou dès que le sortilège est déclenché. Le principal défaut de cette pratique est que le sort n'affectera que l'individu qui le touche au moment où le sort est déclenché.

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Apaisement, Bénédiction, Dysfonctionnement, Malédiction, Rajeunissement, Repos, Vieillessement.

Sortilèges

Abrutissement

Coût : 2 par personne

Durée : Variable (5 minutes).

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Armurerie, Brasserie, Chant, Musique, Parfumerie.

Effet : Ce sort permet de mettre K.O. debout la victime du sort. Elle est sonnée et subit un malus de 2 points à toutes ses chances de réussite jusqu'à ce qu'elle puisse récupérer en se Reposant environ 5 minutes. Si elle est sonnée une seconde fois avant de s'être Reposée, elle est considérée comme assommée.

Alarme

Coût : 1 point par semaine

Durée : Variable

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Architecture, Construction navale, Jardinage.

Effet : Cet effet magique est l'un des rares qui force son lanceur à dépenser des points de Mana pour le déclencher. Chaque fois qu'un être vivant d'une taille au moins égale à celle d'un chat pénètre dans l'édifice ou l'objet protégé, le magicien doit dépenser un point de Mana. S'il ne peut le faire, le sort n'a aucun effet. S'il le peut, il reçoit une image mentale de l'intrus pendant cinq secondes.

Amnésie

Coût : 4 par minute

Durée : Variable

Peut être associé avec les formes d'art suivantes :

Brasserie, Cinéma, Dessin, Horlogerie, Littérature, Mime, Poésie.

Effet : Ce sort permet de faire tout oublier à la victime du sortilège. Elle peut tenter de se souvenir de faits et de données importantes (son nom, son adresse, les autres membres de son gestalt, sa véritable nature magique, etc.) en réussissant un jet Non Qualifié / Facile (chances de base : 4). Elle n'aura aucune chance de se souvenir de quoi que ce soit d'autre tant que le pouvoir fonctionnera.

Anaérobiose

Coût : 10 par jour.

Durée : Variable.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Cuisine, Maquillage, Musique, Tannerie, Tatouage.

Effet : Ce sort permet à celui qui en est la cible (on ne peut pas dire qu'il soit victime du sort) de pouvoir survivre sans respirer et sans se nourrir pendant un laps de temps relativement long. Il peut tout de même faire semblant de respirer et il peut absorber de la nourriture bien que cela ne lui soit en aucun cas nécessaire.

Antidote

Coût : 2 par personne

Durée : permanent

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Cuisine, Brasserie, Poterie

Effet : Ce sortilège crée un Antidote à tous les poisons que peut contenir le corps de la cible, évitant ainsi qu'elle subisse des dommages supplémentaires à cause de ce type de produit.

Apaisement

Coût : 2 par personne

Durée : 1 heure

Peut être associé avec les formes d'art suivantes :

Bonsaï, Chant, Cinéma, Danse, Histoires drôles, Iké-bana, Jeu de réflexion, Jonglage, Littérature, Kité, Macramé, Mime, Musique, Peinture, Vannerie

Effet : : Ce sortilège permet de faire disparaître tout sentiment belliqueux de l'esprit de la victime pendant une heure. En cas de combat durant ce laps de temps, elle subira un malus de 5 points à son initiative et à tous ses jets offensifs durant le premier tour et se conduira ensuite comme si elle possédait une Combativité de -2 au cours des tours suivants.

Armure

Coût : 5

Durée : variable

Peut être associé avec les formes d'art suivantes :

Armurerie, Couture, Maquillage, Mécanique, Tannerie, Tatouage, Tissage

Effet : Chaque sort de ce type augmente la caractéristique d'endurance de la cible d'un point (dans le cas de la couture, l'effet dure 1d10 mois). On peut cumuler les effets de plusieurs sorts identiques de ce type.

Bénédition

Coût : 3 par heure

Durée : variable

Peut être associé avec les formes d'art suivantes :

Bonsaï, Ebénisterie, Gravure, Iké-bana, Joaillerie, Origami, Poterie, Sculpture, Vannerie

Effet : Le personnage qui porte l'objet en question bénéficie d'un bonus d'un point à tous ses jets de dés. On ne peut cumuler les effets de plusieurs sorts identiques de ce type. Un sort de malédiction lancé simultanément à un sort de bénédiction ne permettra que d'annuler les deux sortilèges.

Camouflage

Coût : 2 fois le niveau demandé (jusqu'à un maximum de 10 points)

Durée : une heure

Peut être associé avec les formes d'art suivantes :

Broderie, Coiffure, Couture, Tannerie, Tissage

Effet : Le personnage porteur de l'objet enchanté par ce sort se comportera comme s'il possédait le pouvoir magique inné de camouflage à un niveau qui dépend du nombre de points de Mana dépensés, et ce pour une heure. Le bonus de camouflage est par ailleurs valable sur tous les types de terrain.

Cauchemar

Coût : 5

Durée : 1 semaine

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : *Armurerie, Calligraphie, Gravure, Horlogerie, Jeux de réflexion, Littérature, Macramé, Musique, Peinture, Poésie*

Effet : Le personnage qui est victime de ce sortilège dort particulièrement mal durant toute la semaine qui suit. Il est considéré comme étant légèrement sonné en permanence (un point de malus à toutes ses actions) et ne peut pas guérir de ses blessures sans les soins intensifs d'un hôpital.

Combativité

Coût : 2 par victime

Durée : une heure

Peut être associé avec les formes d'art suivantes :

Chant, Cinéma, *Coiffure, Construction navale, Danse, Kité, Littérature, Musique*

Effet : Les personnages affectés par un tel pouvoir voient leur Combativité devenir celle que souhaite le joueur (mais elle doit être comprise entre +2 et -2 et jamais égale à 0) et ce pour une durée d'une heure

Cette valeur doit être identique sur toutes les cibles victimes du même sort en même temps

Confusion

Coût : 5 par victime

Durée : une heure

Peut être associé avec les formes d'art suivantes :

Architecture, *Armurerie, Calligraphie, Coiffure, dessin, Gravure, Histoire drôle, Horlogerie, Jardinage, Jeux de réflexion, Jonglage, Kité, Littérature, Macramé, Musique, Peinture, Théâtre*

Effet : Les personnages victimes de ce sort sont totalement perdus et ne réagissent que très lentement à tout ce qui peut leur arriver, Ils subissent un malus de 3 points

à leur initiative et d'un point à tous leurs jets de dé.

Couardise

Coût : 5 par victime

Durée : une heure

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Cinéma, *Histoire drôle*, Jeux de réflexion, *Kité*, Littérature, Mime, Poésie

Effet : Ce sort oblige l'individu qui en est victime à éviter le plus possible les combats (il n'en déclenchera jamais un de sa propre volonté). Sa Combativité sera égale à -3.

Courage

Coût : 7 par victime

Durée : une heure

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Brasserie, Chant, Cinéma, *Construction navale*, Danse, *Gravure*, *Kité*, Musique

Effet : Les personnages affectés par un tel pouvoir voient leur Combativité passer à +3 et leur caractéristique d'endurance augmenter d'un point durant toute l'heure suivante.

Crémation

Coût : 10

Durée : instantané

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : *Armurerie*, *Horlogerie*, Joaillerie, Origami, Sculpture

Effet : Ce sort transformera l'objet enchanté en une petite boule de flammes qui causera des dommages de puissance " Moyenne " à la victime (ces dommages seront lus comme s'il s'agissait d'une attaque à distance). Détruit l'objet sur lequel il a été jeté.

Démangeaison

Coût : 1 par victime.

Durée : 5 minutes.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Bonsaï, Macramé, Mime, Raconter des Histoires drôles.

Effet : La cible de ce sort est victime d'une Démangeaison à un endroit choisi par celui qui lance le sort. Cela ne crée aucun malus spécifique à aucune action, mais la

Démangeaison oblige le personnage visé à se gratter à cet endroit le plus longtemps et le plus souvent possible (en général, cela cause un malus de 1 point).

Divination

Coût : 20.

Durée : Quelques secondes.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Cinéma, Horlogerie, Ikébana, Littérature, Théâtre.

Effet : Ce pouvoir permet à la cible de ce sort d'avoir une vision imagée et imprécise de son futur proche. Le résultat peut être informatif lorsque la cible du sort est prévenue de ce qui lui arrive ou peut avoir un effet relativement déroutant pour une victime ignorant tout de ce type d'effet magique.

Dysfonctionnement

Coût : 15 par victime.

Durée : Une minute.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Bonsaï, Ikébana, Jardinage, Musique, Vannerie.

Effet : Ce sort permet de rendre inutilisable tout objet technologique dans un rayon de 10 mètres autour de la victime de ce sort. Le courant électrique ne passe plus, les moteurs ne démarrent pas et les armes s'enrayent. On murmure que certains dragons primitifs peuvent lancer ce sort pour seulement 5 points de Mana, mais aucune étude précise n'est venue étayer cette supposition.

Ebriété

Coût : 2 par victime.

Durée : Une heure.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Brasserie (1 point par victime), Cuisine.

Effet : Ce sort permet de rendre la victime complètement saoule. Elle ne peut se déplacer sans tituber et subir un malus de 2 points à toutes ses chances de réussite. Si sa Combativité est déjà positive, elle augmente de 1 (maximum : +3).

Empoisonnement

Coût : 8 par victime

Durée : variable

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : *Armurerie, Brasserie, Cuisine, Parfumerie*

Effet : Le personnage qui mange la nourriture ou qui se parfume avec le flacon enchanté est immédiatement victime d'une attaque de poison de puissance " Moyenne " qui causera des dommages 1d10 minutes plus tard (ces dommages seront lus comme s'il s'agissait d'une attaque à distance).

Fatigue

Coût : 2 par victime.

Durée : 10 minutes.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Chant, Danse, Jonglage, Parfumerie, Poésie.

Effet : La victime de ce sort est prise d'un brusque accès de Fatigue qui la force à ne rien faire pendant les dix minutes qui viennent. Si elle est agressée et qu'elle doit se défendre (ou fuir), elle ne subira cependant aucun malus à ses chances de réussite.

Folie

Coût : 20 par victime.

Durée : 30 minutes.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Littérature, Musique, Peinture, Poésie.

Effet : La cible de ce sort est victime d'un soudain accès de Folie. Le type de Folie devra être choisi par le magicien qui lance le sort. Si la victime du sort est obligée par ses pulsions à attaquer un membre de son gestalt ou à mettre sa vie en péril, elle pourra tenter d'y résister en réussissant un jet Non Qualifié / Moyenne (chances de base : 2).

Guérison

Coût : 5 par personne à guérir

Durée :

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : *Brasserie, Cuisine, Construction navale*

Effet : Ce sort permet à la cible qui ingurgite la nourriture d'être totalement guérie de toutes les blessures que porte son corps. Précisons qu'un personnage dans le coma ne peut pas absorber de nourriture. Ce pouvoir ne guérit pas les poisons et Maladies présentes dans le corps du sujet

Idiotie

Coût : 5 par victime.

Durée : 10 minutes.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Calligraphie, Dessin, Gravure, Jeu de réflexion, Mime, Musique, Peinture, Raconter des Histoires drôles.

Effet : La cible de ce sort perd tous les bonus de caractéristiques mentales dont elle pourrait être dotée. D'un côté plus roleplaying, le personnage devra agir comme s'il était un profond débile, ne ratant jamais une occasion de se faire remarquer en rigolant bêtement. En cas de danger, il pourra cependant réagir assez rapidement, son instinct de préservation reprenant le dessus.

Infravision

Coût : 1 par minute.

Durée : Variable.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Calligraphie, Cinéma, Dessin, Maquillage, Tatouage (pour lancer ce sort de façon permanente, on doit dépenser 50 points de Mana).

Effet : La cible de ce sort gagne une vision infrarouge des plus utiles. Certains dragons les plus anciens estiment que ce sort est le premier à avoir été appris et qu'il correspond au pouvoir qu'utilise le dragon céleste pour repérer les dépenses de Mana non masquées. Malheureusement, aucun dragon n'a jamais été capable de repérer quoi que ce soit de magique avec ce sortilège. Peut-être qu'à un très haut niveau de maîtrise il en est autrement...

Invisibilité

Coût : 3 fois le niveau demandé (jusqu'à un maximum de 12 points)

Durée : une heure

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : *Broderie, Coiffure, Couture, Tissage*

Effet : Ce sort permet à la personne qui porte le vêtement d'être considérée comme étant dotée du pouvoir magique inné d'invisibilité à un niveau qui dépend du nombre de points de Mana dépensés, et ce pour une heure. Le bonus d'invisibilité est par ailleurs valable même (et surtout) si l'individu est habillé.

Longévité

Coût : 25

Durée : permanent

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Cuisine, *Bonsai*, *Horlogerie*

Effet : Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 25 points de Mana et permet à la personne qui en est la cible d'augmenter sa durée de vie maximale de 10%. On considère donc que, dans le cas d'un humain, un tel sort lui permettra de vivre 7 à 8 ans de plus.

Maladie

Coût : 10 par victime

Durée : 6 mois

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Cuisine, Parfumerie

Effet : Le personnage qui mange la nourriture (ou qui est parfumé) est immédiatement victime d'une Maladie dont les premiers effets sont visibles 1d10 jours après. Cette Maladie est fatale dans les 6 mois si elle n'est pas guérie magiquement avant cette date. La victime subit un malus de 1 point à toutes ses caractéristiques physiques pendant toute cette durée.

Malédiction

Coût : 3 par heure.

Durée : variable

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : *Armurerie*, *Bonsai*, *Calligraphie*, *Ebénisterie*, *Gravure*, *Horlogerie*, *Joaillerie*, *Origami*, *Poterie*, *Sculpture*, *Vannerie*

Effet : Le personnage qui porte l'objet en question subit un malus d'un point à tous ses jets de dés. On ne peut cumuler les effets de plusieurs sorts identiques de ce type. Un sort de malédiction lancé simultanément à un sort de bénédiction ne permettra que d'annuler les deux sortilèges

Météorologie

Coût : variable

Durée : 1 journée

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Chant, *Construction navale*, Musique

Effet : Ce sort permet au personnage qui lance le sort

de modifier très légèrement les conditions climatiques de l'endroit où il se trouve pour une durée d'une journée et dans un rayon de dix kilomètres. Le coût en points de Mana dépendra du changement demandé (faire pleuvoir en plein mois d'août coûtera 5 points, alors que faire tomber de la neige au mois de février ne coûtera qu'un point).

Paralysie

Coût : 1 par minute

Durée : variable

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Architecture, *Armurerie*, Jardinage

Effet : Le personnage qui est la cible de ce sortilège est totalement immobilisé par une plante ou par un meuble qui se déplace par télékinésie. Cela ne cause aucun dommage mais bloque tout mouvement pendant une minute par point de Mana dépensé

Phobie

Coût : 10 par victime.

Durée : 30 minutes.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Littérature, Musique, Peinture, Poésie.

Effet : La cible de ce sort est victime d'une nouvelle Phobie. Le type de Phobie devra être choisi par le magicien qui lance le sort. Si la victime du sort est obligée par ses pulsions à attaquer un membre de son gestalt ou à mettre sa vie en péril, elle pourra tenter d'y résister en réussissant un jet Non qualifié / Moyenne (chances de bases : 2).

Piège

Coût : 4 par attaque

Durée : instantanée

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Architecture, Jardinage

Effet : Le personnage qui est la cible de ce sortilège est frappé de plein fouet par une plante ou par un meuble qui se déplace par télékinésie. Le toucher est automatique et les dommages causés sont de puissance " Faible " (ces dommages seront lus comme s'il s'agissait d'une attaque au contact).

Protection

Coût : 3.

Durée : une minute

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Architecture, *Construction navale*, Jardinage

Effet : Le personnage est protégé par les plantes et les meubles de l'endroit où il se trouve. Il sera considéré comme étant protégé par une Armure de 2 points contre toutes les attaques physiques qu'il pourrait subir.

Psychothérapie

Coût : 10 ou 50.

Durée : Permanent.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Chant, Ikébana, Mime, Musique, Poésie.

Effet : Le magicien qui lance ce sort peut guérir une Folie ou une Phobie chez un patient de son choix (sauf lui-même). Si cette Folie ou Phobie est due à un sort de magie draconique, le prix à payer est de 10 points par Phobie (ou par Folie) alors que si cette tare est naturelle, cela lui coûtera 50 points.

Puanteur

Coût : 2.

Durée : 1 heure (ou plus).

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Architecture, Brasserie, Cuisine, Jardinage, Parfumerie.

Effet : Ce sort crée une sorte de nuage puant de 3 mètres cube. Le nuage ne se déplace normalement pas (sauf s'il est poussé ou aspiré par un fort courant d'air) et se dissipe en une heure à l'extérieur. Dans un lieu fermé, le nuage peut rester actif durant plusieurs jours si aucun effort n'est fait pour aérer l'endroit. Toute personne qui entre dans le nuage et qui ne retient pas sa respiration est prise de nausées qui lui causent un malus d'un point à toutes ses chances de réussite.

Puissance

Coût : 5

Durée : variable

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Armurerie, Broderie, Coiffure, Couture, Maquillage, Tannerie, Tatouage, Tissage

Effet : Chaque sort de ce type augmente la caractéris-

tique de force de la cible d'un point (dans le cas de la couture, l'effet dure 1d10 mois). On peut cumuler les effets de plusieurs sorts identiques de ce type.

Rajeunissement

Coût : 50 par an.

Durée : Permanent.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Cinéma, Cuisine, Poterie, Tissage, Vannerie.

Effet : Ce sort permet à la cible de rajeunir physiquement d'un an à chaque utilisation (on ne peut rajeunir que d'un an par sort lancé). Ce sort ne peut être utilisé comme magie de combat puisque la victime doit être volontaire.

Repos

Coût : 1 par personne

Durée : permanent.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Chant, Cinéma, *Construction navale*, Danse, Jeux de réflexion, *Jonglage*, Mime, Musique, Peinture, *Poterie*, *Vannerie*

Effet : Le personnage est guéri de tous les dommages causés par une arme de type " corps à corps " et ce instantanément. Il est aussi parfaitement Reposé (ce sort permet d'annuler les effets néfastes d'un Cauchemar).

Rire

Coût : 5 par cible

Durée : 10 minutes

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Cinéma, *Coiffure*, dessin, *Histoire drôle*, Jeux de réflexion, Littérature, Mime, Théâtre

Effet : Le personnage victime du sort est pris d'un fou Rire irrésistible qui l'empêche d'agir correctement. Il subit un malus de 2 points durant les dix minutes qui suivent ainsi qu'un malus de 5 points à son initiative.

Séduction

Coût : 2 par victime (sur plusieurs personnes) ou 10 sur une seule cible.

Durée : voir ci-dessous.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Cal-

ligraphie, Chant, Coiffure, couture, Danse, dessin, Ikébana, joaillerie, Mime, Musique, Poésie, Théâtre

Effet : Ce pouvoir, très présent dans toute la magie draconique, permet au jeteur de sort d'obtenir les faveurs d'un être humain qui est victime de ce sortilège. S'il est lancé sur plusieurs individus à la fois, les effets seront relativement minimes et ne seront considérés que comme un bon feeling des victimes envers le lanceur. S'il est lancé sur une seule cible, le coût sera majoré et les effets seront beaucoup plus importants. Un personnage du sexe opposé tombera amoureux du jeteur de sort et un individu du même sexe deviendra un ami pour toujours (ou jusqu'à ce qu'on le trahisse). Les effets de la Séduction sont permanents, jusqu'à ce que le jeteur du sort fasse une action qui contredise le principe même de la relation entre ses victimes et lui.

Sens Accru

Coût : 1 par minute.

Durée : Variable (voir ci-dessus).

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Calligraphie, Cinéma, Dessin, Maquillage, Tatouage (pour lancer ce sort de façon permanente, on doit dépenser 50 points de Mana).

Effet : Ce sort permet à la cible de gagner un sens nouveau au choix du lanceur. On peut citer, par exemple, le sonar ou l'odorat hyperdéveloppé. Il existe en fait autant de versions du sort qu'il existe de sens différents. En effet, une fois que le magicien a choisi un sens associé à un art, il ne peut en changer sans apprendre de nouveau le même sort en choisissant un autre sens.

Sommeil

Coût : 4 par victime

Durée : 1d10 heures

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Armurerie, Brasserie, Cuisine, Histoire drôle, Ikébana, Littérature, Musique, Parfumerie, Peinture

Effet : Une victime de ce sort tombe dans un profond Sommeil pendant 1d10 heures. Elle pourra néanmoins être réveillée si elle est secouée, blessée ou si elle est dérangée par des bruits trop importants.

Souplesse

Coût : 5

Durée : variable

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Armurerie, Broderie, Coiffure, Couture, Maquillage, Tannerie, Tatouage, Tissage

Effet : Chaque sort de ce type augmente la caractéristique d'agilité de la cible d'un point (dans le cas de la couture, l'effet dure 1d10 mois). On peut cumuler les effets de plusieurs sorts identiques de ce type.

Spasme

Coût : 2 par victime.

Durée : 5 minutes.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Mime, Musique, Raconter des Histoires drôles.

Effet : La cible de ce sort est victime d'un spasme régulier et fréquent d'un muscle choisi par le jeteur du sort. Cela ne crée aucun malus spécifique à aucune action, mais le Spasme peut gêner la victime si elle tente une action délicate ou qui demande de la concentration (en général, cela cause un malus d'un point). Cela peut aussi la gêner en cas de conflit verbal utilisant la Séduction.

Suggestion

Coût : 20 par victime.

Durée : Variable.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Chant, Cinéma, Littérature, Musique, Poésie.

Effet : Ce sort est une sorte de charme qui frappe la victime sans aucune chance de résistance. Le magicien qui lance le sort plante dans l'esprit du sujet un ordre qu'il devra tenter de suivre le plus tôt possible. Cet ordre ne pourra pas le forcer à se tuer ou à faire du mal à un membre de son gestalt. L'ordre devra être réalisé dans les 24 heures qui suivent le lancer du sort. Dans le cas contraire, le sort sera dissipé et n'aura plus aucun effet.

Sustentation

Coût : 2 par victime.

Durée : 1 semaine.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Cuisine, Maquillage.

Effet : Ce sort permet à la victime qui en est la cible de pouvoir survivre pendant une semaine sans absorber aucune nourriture et sans boire aucun liquide. Attention : ce pouvoir ne protège pas contre la déshydratation et ne peut donc pas être utilisé pour survivre dans le désert.

Télékinésie

Coût : 3 par Tour et par attaque

Durée : variable

Peut être associé avec les formes d'art suivantes :

Ebénisterie, Horlogerie, Joaillerie, Sculpture

Effet : L'objet enchanté se conduira comme une arme dont les chances de base de toucher seront de 8. Il n'attaquera que son porteur et causera des dommages de puissance " Moyenne " à chaque tour (ces dommages seront lus comme s'il s'agissait d'une attaque au contact).

Télépathie

Coût : 1 par minute de conversation

Durée : variable

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : chant, Poésie

Effet : Ce pouvoir permet de communiquer avec la victime du sort comme si l'on possédait le pouvoir inné de " Télépathie " mais sans limitation de distance.

Vaccin

Coût : 5 par cible

Durée : 1 mois

Peut être associé avec les formes d'art suivantes :

Brasserie, Cuisine, Parfumerie

Effet : Ce sort permet au personnage qui en est victime d'être immunisé contre tous les types de Maladie qu'il pourrait contracter dans le mois qui suit et guérir toutes celles dont il est actuellement porteur.

Vieillessement

Coût : 50 par an.

Durée : Permanent.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Cinéma, Cuisine, Poterie, Tissage, Vannerie.

Effet : Ce sort permet à la cible de vieillir physiquement d'un an à chaque utilisation (on ne peut vieillir que d'un an par sort lancé). Ce sort ne peut être utilisé comme

magie de combat puisque la victime doit être volontaire.

Vitesse

Coût : 3 par personne

Durée : dix minutes

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Architecture, *Coiffure*, Jardinage, *Mécanique*

Effet : Un personnage qui est la cible d'un tel sort pourra se déplacer deux fois plus vite dans le jardin ou le bâtiment enchantés. En fait, ce n'est pas lui qui va plus vite, mais ses adversaires qui sont gênés dans leurs déplacements par des plantes ou des meubles qui se dressent sur leur chemin.

Voix

Coût : 5 par victime.

Durée : Une journée.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Chant, Coiffure, Couture, Maquillage.

Effet : La victime du sort (qui peut d'ailleurs être celui qui lance le sort) reçoit un bonus de 3 points lors de tous ses conflits verbaux. Sa Voix est claire, assurée et semble capable de débiter les pires mensonges avec l'assurance des meilleurs joueurs de poker.

Vomissement

Coût : 3 par victime.

Durée : 1 minute.

Peut être associé avec les formes d'art suivantes : Brasserie, Cuisine.

Effet : La cible de ce sort est victime d'une série de haut-le-cœur qui l'oblige à vomir durant une minute. Cela ne crée aucun malus spécifique à aucune action, mais le Vomissement l'empêche de faire quoi que ce soit pendant tout le temps que dure le pouvoir (en cas d'urgence, il pourra agir avec un malus de 3 à toutes ses chances de réussite). Cela peut aussi le gêner en cas de conflit verbal (il aura en effet un peu de mal à parler).

Rituels fractionnés

Lien Primitif

Le lien primitif permet de figer la mana stockée dans un objet. Cela permet, entre autres, de réaliser un sortilège qui demande un nombre de points de mana très important et que le joueur ne possède pas. Il peut donc dépenser les points qu'il possède (5 en général), se reposer, dépenser à nouveaux ses points, etc.

Il faut aussi noter que le rituel de Lien Primitif est bien inutile à qui ne possède pas son complément : la Griffes Primitif (voir ci-dessous). Il n'est pas obligatoire que ce soit le créateur du sort ou de l'enchantement qui lance le Lien primitif, mais il doit cependant être présent.

Obtention : De nombreux dragons possèdent le Lien Primitif, mais les personnages joueurs débutants ne connaissent peut-être pas cet étrange rituel. A la création du personnage dragon, on estimera qu'un serpent à plumes possèdera directement ce rituel. Les autres devront contacter un serpent à plumes (ou un autre dragon qui s'y entend dans les arts magiques) afin que ce dernier leur enseigne ce rituel.

L'enseignement lui-même peut prendre de quelques jours à plusieurs mois selon la puissance de l'élève et la puissance du professeur. Le joueur devra aussi dépenser des points d'expérience afin de l'acquérir une fois pour toutes.

Le nombre de points nécessaires dépend aussi du temps passé à apprendre le rituel. Le tout étant résumé dans le petit tableau qui suit. Il est bien évident, mais ai-je seulement besoin de le préciser, que le professeur doit connaître le rituel de Lien Primitif.

La valeur indiquée dans le tableau avant la parenthèse représente le nombre de jours de travail (théorique et pratique). La valeur entre parenthèses représente le nombre de points d'expérience qui doivent être dépensés.

Utilisation : Pour utiliser le Lien Primitif, le joueur devra tout d'abord utiliser une forme d'art qui enchante un objet (la mana ne peut être stockée que dans un objet). Il pourra ensuite lancer le sort de " Lien Primitif" afin de bloquer la magie déjà dépensée. Cette procédure coûte 2 points de mana (le sort devra être lancé en prenant comme base cette valeur).

Si le sort échoue, les deux points dépensés sont considérés comme non masqués et l'objet enchanté perd un point de mana par jour (le dragon est tout à fait au courant de ce qui se passe).

Si le sort réussit, les points de mana stockés dans l'objet sont bloqués et l'on ne pourra pas ajouter de nouveaux points de mana avant que le rituel de " Griffes Primitif" ne soit lancé sur l'objet (voir à ce sujet le chapitre qui

suit).

Lancer un rituel de " Lien Primitif" est quasiment instantané (un tour tout au plus).

Il faut noter que le rituel de " Lien Primitif" peut bénéficier d'expérience, de la même façon que les autres sorts, avec cependant une table de progression différente.

Nombre de " réussites remarquables"	
Passer de 0 à +1	2
Passer de +1 à +2	3
Passer de +2 à +3	4
Passer de +3 à +4	5

On estime qu'une réussite est remarquable si le résultat du jet de dé est égal à 10 et que le rituel utilisé l'a été pour sauver la vie d'un membre du gestalt ou pour faire progresser le scénario.

Elève	Enfant	Parent	Grand-Père
Professeur*			
Pas de pouvoir inné " Magie draconique"	64(6)	32(5)	16(4)
Magie draconique (niveau 1)	32(5)	16(4)	8(3)
Magie draconique (niveau 2)	16(4)	8(3)	4(2)
Magie draconique (niveau 3 et +)	8(3)	4(2)	2(1)

* si le professeur est un serpent à plumes, l'obtention du Lien Primitif est deux fois plus rapide et coûte deux fois moins de points (arrondi au chiffre inférieur, avec un minimum de 1 point).

Griffes Primitif

Une fois des points de mana bloqués dans un objet (à l'aide du Lien Primitif), le magicien responsable de cette (ou ces) première(s) dépense(s) (ou un autre) devra utiliser la Griffes Primitif afin de pouvoir placer de nouveaux points de mana dans l'objet.

Il n'est pas obligatoire que ce soit le créateur du sort ou de l'enchantement qui lance la Griffes Primitif, mais il doit cependant être présent.

Obtention : De nombreux dragons possèdent la Griffes Primitif, mais les personnages joueurs débutants ne connaissent peut-être pas cet étrange rituel. A la création du personnage dragon, on estimera qu'un serpent à plumes possèdera directement ce rituel. Les autres devront contacter un serpent à plumes (ou un autre dragon qui s'y entend dans les arts magiques) afin que ce dernier leur enseigne ce rituel.

L'enseignement lui-même peut prendre de quelques jours à plusieurs mois selon la puissance de l'élève et la puissance du professeur. Le joueur devra aussi dépenser des points d'expérience afin de l'acquérir une fois pour toutes.

Le nombre de points nécessaires dépend aussi du temps passé à apprendre le rituel. Le tout étant résumé dans le petit tableau qui suit. Il est bien évident, mais ai-je seulement besoin de le préciser, que le professeur doit connaître le rituel de Griffes Primitives.

La valeur indiquée dans le tableau avant la parenthèse représente le nombre de jours de travail (théorique et pratique). La valeur entre parenthèses représente le nombre de points d'expérience qui doivent être dépensés.

Utilisation : Pour utiliser la Griffes Primitives, le joueur devra tout d'abord disposer d'un objet préalablement enchanté et " bloqué " avec un Lien Primitif. Il pourra ensuite lancer le sort de " Griffes Primitives " afin de débloquent la magie déjà dépensée. Cette procédure coûte 1 point de mana (le sort devra être lancé en prenant comme base cette valeur).

Si le sort échoue, le point dépensé est considéré comme non masqué et le joueur devra à nouveau lancer le sort afin de libérer la magie.

Si le sort réussit, les points de mana stockés dans l'objet sont débloquentés et le joueur pourra ensuite ajouter de nouveaux points de mana. Si le sort n'est toujours pas terminé, le joueur pourra utiliser une nouvelle fois le " Lien Primitif " afin de bloquer à nouveau la mana dépensée (et ainsi de suite tant que le nombre de points de mana minimum n'est pas atteint)

Lancer un rituel de " Griffes Primitives " est quasiment instantané (un tour tout au plus).

Il faut noter que le rituel de " Griffes Primitives " peut bénéficier d'expérience, de la même façon que les autres sorts, avec cependant une table de progression différente.

Nombre de " réussites remarquables "	
Passer de 0 à +1	1
Passer de +1 à +2	2
Passer de +2 à +3	4
Passer de +3 à +4	6

On estime qu'une réussite est remarquable si le résultat du jet de dé est égal à 10 et que le rituel utilisé l'a été pour sauver la vie d'un membre du gestalt ou pour faire progresser le scénario.

Professeur*	Elève		
	Enfant	Parent	Grand-Père
Pas de pouvoir inné " Magie draconique "	32(4)	16(4)	8(4)
Magie draconique (niveau 1)	32(4)	16(4)	8(4)
Magie draconique (niveau 2)	8(3)	4(3)	2(2)
Magie draconique (niveau 3 et +)	4(2)	2(2)	1(1)

* si le professeur est un serpent à plumes, l'obtention de la Griffes Primitives est deux fois plus rapide et coûte deux fois moins de points (arrondi au chiffre inférieur, avec un minimum de 1 point).

** si un personnage connaît déjà le rituel " Lien Primitif " le temps passé et les points à dépensés sont divisés par deux (arrondi au chiffre inférieur, avec un minimum de 1 point).

Lien Minéral

Le principal défaut du Lien et de la Griffes Primitives est que ces rituels ne peuvent pas être utilisés pour alimenter un sort au-delà du minimum possible. Par exemple, une Griffes et un Lien Primitif ne peuvent pas permettre de lancer un sort de " Maladie " sur plus cible (10 points de mana). Pour pouvoir lancer un sort qui affecte de nombreuses cibles en même temps, il faut disposer du Lien Minéral.

Il n'est pas obligatoire que ce soit le créateur du sort ou de l'enchantement qui lance le Lien Minéral, mais il doit cependant être présent.

Obtention : La plupart des grands dragons possèdent le Lien Minéral (tout au moins ceux qui sont passionnés par la magie). Certains pères connaissent aussi ce rituel, mais les personnages joueurs débutants ne le connaissent certainement pas. Ils devront contacter un serpent à plumes (ou un autre dragon qui s'y entend dans les arts magiques) afin que ce dernier leur enseigne ce rituel. Ce dernier ne sera peut-être pas très enclin à partager cette connaissance et on peut même imaginer qu'il échangera aux joueurs le rituel contre un service ou contre des renseignements importants.

L'enseignement lui-même peut prendre de quelques jours à plusieurs mois selon la puissance de l'élève et la puissance du professeur. Le joueur devra aussi dépenser des points d'expérience afin de l'acquérir une fois pour toutes.

Le nombre de points nécessaires dépend aussi du temps passé à apprendre le rituel. Le tout étant résumé dans le petit tableau qui suit. Il est bien évident, mais ai-je seulement besoin de le préciser, que le professeur doit connaître le rituel de Lien Minéral.

La valeur indiquée dans le tableau avant la parenthèse représente le nombre de jours de travail (théorique

et pratique). La valeur entre parenthèses représente le nombre de points d'expérience qui doivent être dépensés.

Utilisation : Pour utiliser le Lien Minéral, le joueur devra tout d'abord utiliser une forme d'art qui enchante un objet (la mana ne peut être stockée que dans un objet). Il pourra ensuite lancer le sort de "Lien Minéral" afin de bloquer la magie déjà dépensée. Cette procédure coûte 4 points de mana (le sort devra être lancé en prenant comme cette valeur).

Si le sort échoue, les quatre points dépensés sont considérés comme non masqués et l'objet enchanté perd un point de mana par jour (le dragon est tout à fait au courant de ce qui se passe).

Si le sort réussit, les quatre points de mana stockés dans l'objet sont bloqués et l'on ne pourra pas ajouter de nouveaux points de mana avant que le rituel de "Griffe Minérale" ou de "Lame Minérale" ne soit lancé sur l'objet (voir à ce sujet le chapitre qui suit).

Lancer un rituel de "Lien Minéral" double la durée d'enchantement du sort lié.

Il faut noter que le rituel de "Lien Minéral" peut bénéficier d'expérience, de la même façon que les autres sorts, avec cependant une table de progression différente.

Nombre de "réussites remarquables"	
Passer de 0 à +1	4
Passer de +1 à +2	6
Passer de +2 à +3	8
Passer de +3 à +4	10

On estime qu'une réussite est remarquable si le résultat du jet de dé est égal à 10 et que le rituel utilisé l'a été pour sauver la vie d'un membre du gestalt ou pour faire progresser le scénario.

Professeur* \ Elève	Parent	Grand-Père
Pas de pouvoir inné "Magie draconique"	112(16)	56(12)
Magie draconique (niveau 1)	56(12)	28(8)
Magie draconique (niveau 2)	28(8)	14(4)
Magie draconique (niveau 3 et +)	14(4)	7(2)

Lame Minérale

Le rituel de "Lame Minérale" permet de libérer un sortilège incomplet bloqué par un Lien Minéral. Ce rituel correspond exactement à la Griffes Primitive en ce sens qu'il permet de libérer un rituel bloqué par un Lien Minéral. La grosse différence entre la Lame Minérale et

la Griffes Primitive est que le nombre de points amassés dans l'objet peut dépasser la dépense minimum. Exemple : un sort de Joaillerie (Malédiction) lancé avec une Griffes et un Lien Minéral ne peut normalement pas dépasser 13 points (10 pour le bijou et 3 points pour une heure de malédiction). Avec le Lien et la Lame Minérale on peut amasser bien plus de points.

Il n'est pas obligatoire que ce soit le créateur du sort ou de l'enchantement qui lance la Lame Minérale, mais il doit cependant être présent.

Obtention : La plupart des grands dragons possèdent la Lame Minérale (tout au moins ceux qui sont passionnés par la magie). Certains pères connaissent aussi ce rituel, mais les personnages joueurs débutants ne le connaissent certainement pas. Ils devront contacter un serpent à plumes (ou un autre dragon qui s'y entend dans les arts magiques) afin que ce dernier leur enseigne ce rituel. Ce dernier ne sera peut-être pas très enclin à partager cette connaissance et on peut même imaginer qu'il échangera aux joueurs le rituel contre un service ou contre des enseignements importants.

L'enseignement lui-même peut prendre de quelques jours à plusieurs mois selon la puissance de l'élève et la puissance du professeur. Le joueur devra aussi dépenser des points d'expérience afin de l'acquérir une fois pour toutes.

Le nombre de points nécessaires dépend aussi du temps passé à apprendre le rituel. Le tout étant résumé dans le petit tableau qui suit. Il est bien évident, mais ai-je seulement besoin de le préciser, que le professeur doit connaître le rituel de Lame Minérale.

La valeur indiquée dans le tableau avant la parenthèse représente le nombre de jours de travail (théorique et pratique). La valeur entre parenthèses représente le nombre de points d'expérience qui doivent être dépensés.

Utilisation : Pour utiliser la Lame Minérale, le joueur devra tout d'abord disposer d'un objet préalablement enchanté et "bloqué" avec un Lien Minéral. Il pourra ensuite lancer le sort de "Lame Minérale" afin de débloquent la magie déjà dépensée. Cette procédure coûte 2 points de mana.

Le rituel réussit obligatoirement, les points de mana stockés dans l'objet sont débloqués et le joueur pourra ensuite ajouter de nouveaux points de mana. Si le sort n'est toujours pas terminé, le joueur pourra utiliser une nouvelle fois le "Lien Minéral" afin de bloquer à nouveau la mana dépensée (et ainsi de suite tant que le nombre de points voulu n'est pas atteint. Lancer un rituel de "Lame Minérale" n'est pas instantané (cela prend environ 10 minutes).

Professeur*	Elève	Parent	Grand-Père
Pas de pouvoir inné " Magie draconique "		56(8)	28(8)
Magie draconique (niveau 1)		28(8)	14(8)
Magie draconique (niveau 2)		14(6)	7(6)
Magie draconique (niveau 3 et +)		7(4)	3(4)

Griffe Minérale

Ce rituel est utilisé lorsqu'un sort est bloqué par un Lien Minéral et que le magicien veut le déclencher. Libérer les points à l'aide d'une Lame Minérale ne suffit pas. Il faut utiliser la Griffe Minérale.

Il n'est pas obligatoire que ce soit le créateur du sort ou de l'enchantement qui lance la Griffe Minérale (et il n'a même pas besoin d'être présent).

Obtention : Le Grand Dragon Blanc et le Grand Serpent à Plumes sont les seuls à connaître ce rituel magique. Ils ne l'enseignent à personne et il est donc impossible aux personnages joueurs de l'utiliser.

Utilisation : Pour utiliser la Griffe Minérale, le joueur devra tout d'abord disposer d'un objet préalablement enchanté et " bloqué " avec un Lien Minéral. Il pourra ensuite lancer le sort de " Griffe Minérale " afin de débloquent la magie déjà dépensée et de faire fonctionner le sortilège. Cette procédure coûte 4 points de mana.

Le rituel réussit obligatoirement et les points de mana stockés dans l'objet sont débloqués et fonctionnent immédiatement.

Lancer un rituel de " Griffe Minérale " est quasiment instantané (tout juste un tour).

Rituel d'Osmose

Obtention : De nombreux dragons férus de magie connaissent ce rituel. S'ils ne sont pas toujours prêts à ce que vous participiez à des sortilèges avec eux, ils sont cependant souvent relativement d'accord pour vous apprendre cette étrange pratique magique. Evidemment, il ne faut pas être un rebelle de la famille à qui vous en faites la demande. Tous les grands dragons connaissent le rituel d'Osmose, même s'ils ne sont pas tous d'accord pour partager leurs connaissances en la matière.

L'enseignement lui-même peut prendre de quelques jours à plusieurs mois selon la puissance de l'élève et la puissance du professeur. Le joueur devra aussi dépenser des points d'expérience afin de l'acquérir une fois pour toutes.

Le nombre de points nécessaires dépend aussi du temps passé à apprendre le rituel. Le tout étant résumé dans le petit tableau qui suit. Il est bien évident, mais ai-je

seulement besoin de le préciser, que le professeur doit connaître le rituel d'Osmose.

La valeur indiquée dans le tableau avant la parenthèse représente le nombre de jours de travail (théorique et pratique). La valeur entre parenthèses représente le nombre de points d'expérience qui doivent être dépensés.

Utilisation : Pour utiliser le rituel d'Osmose, le dragon magicien devra être accompagné au moins d'un autre dragon possédant le même pouvoir (ne peut participer à un rituel d'osmose que celui qui connaît le rituel).

Jeter un rituel d'osmose coûte 1 point de mana (en plus des points placés ensuite dans le sort) et prend un tour. Cette première phase nécessite un jet de réussite normal. Le dragon dépense ensuite autant de points qu'il le désire pour faire fonctionner le sort (cela demande à nouveau un jet de réussite (1 point)).

Si l'un des deux jets échoue, le dragon responsable ne peut pas participer au rituel et les points dépensés ne servent à rien.

L'instigateur du rituel (celui qui connaît le sort associé à l'art choisi) doit obligatoirement participer à ces deux phases et s'il rate un des deux jets, le sort est annulé et tous les points (les siens et ceux des autres participants) sont dépensés en pure perte.

Un des avantages (mais en est-ce un vraiment ?) de cette pratique est que tous les participants du rituel peuvent ensuite dépenser des points pour faire fonctionner le sort au moment où il peut être mis en marche. C'est d'ailleurs pour cela que la coutume veut que lors de puissants enchantements (au moins 50 points de man) le dragon instigateur invite son grand-père. ce dernier ajoute symboliquement 1 point de mana à l'ensemble et cela lui permet d'avoir un relatif contrôle sur l'enchantement ainsi lancé.

Il faut noter que le " Rituel d'Osmose " peut bénéficier d'expérience, de la même façon que les autres sorts, avec cependant une table de progression différente.

Nombre de " réussites remarquables "	
Passer de 0 à +1	2
Passer de +1 à +2	3
Passer de +2 à +3	4
Passer de +3 à +4	5

On estime qu'une réussite est remarquable si le résultat du jet de dé est égal à 10 et que le rituel utilisé l'a été pour sauver la vie d'un membre du gestalt ou pour faire progresser le scénario.

Professeur*	Elève		
	Enfant	Parent	Grand-Père
Pas de pouvoir inné " Magie draconique "	64(7)	32(6)	16(5)
Magie draconique (niveau 1)	32(6)	16(5)	8(4)
Magie draconique (niveau 2)	16(5)	8(4)	4(3)
Magie draconique (niveau 3 et +)	8(4)	4(3)	2(2)

Aide de jeu

Apprentissage des rituels magiques

Le modificateur indiqué dans la table de la page suivante est à utiliser comme malus lors du jet de " Demander un coup de main " ayant trait à l'obtention de cours pratiques nécessaires à l'apprentissage des rituels magiques décrits en pages 18-24. tous les autres modificateurs normaux (voir l'extension " Politique ") sont aussi à prendre en compte (surtout celui qui découle des relations entre les différentes familles de dragons).

Bonus dus à l'expérience

Niveau +0

Ce niveau correspond à la base de la magie draconique. Il n'est pas très évolué et ne permet pas au joueur qui l'utilise de contrôler quoi que ce soit. Il faut aussi noter que le maître de jeu peut interdire au joueur de relire la description d'un sort (et de l'art qui l'accompagne) durant le jeu. C'est au joueur de se souvenir des effets d'un tel sort et des restrictions qui s'y rapportent.

Côté artistique, le possesseur d'un sort à ce niveau est un besogneux. Ses créations ne sont pas très inspirées et respirent à plein nez le plagiat. Exception : si le joueur possède comme hobby la forme d'art en question on prend plutôt en compte le niveau du hobby que celui du sort pour connaître la puissance créatrice de ses œuvres.

Niveau +1

Le personnage qui possède un sort à ce niveau est relativement expérimenté et peut à tout moment lire (ou relire) la description du sort et la forme d'art qui y est associée dans les règles du jeu. Il peut même noter la description entière sur sa fiche de personnage. C'est le seul avantage lié à ce niveau.

Côté artistique, le personnage est relativement doué,

même s'il manque légèrement de pratique. Cela peut d'ailleurs sembler bizarre aux êtres humains qui ne comprennent rien à la magie et qui peuvent donc croire que cette inspiration soudaine est due à l'utilisation d'un nègre. Exception : si le joueur possède comme hobby la forme d'art en question on prend plutôt en compte le niveau du hobby que celui du sort pour connaître la puissance créatrice de ses œuvres.

Niveau +2

Le personnage connaît le sort sur le bout des doigts. Il est capable de le reconnaître lorsqu'il est lancé par quelqu'un d'autre que lui (à l'unique condition que ce soit bien le même effet associé à la même forme artistique). Il est aussi capable de reconnaître au premier regard une victime de ce sort (il pourra, par exemple, différencier un homme saoul parce qu'il a bu deux litres de vodka de celui qui est victime d'un sort d'ébriété).

Côté artistique, on estime que le personnage possède le hobby correspondant au niveau " Amateur " à moins que le personnage possède déjà ce hobby à un niveau supérieur.

Niveau +3

Le personnage peut désormais masquer la dépense de mana avec plus de facilité lorsqu'il lance le sort de façon non masquée ;

Un nouveau tableau est donc utilisé pour connaître la portée de détection de la version non masquée qu'il possède au niveau +3.

Côté artistique, on estime que le personnage possède le hobby correspondant au niveau " Averti " à moins que le personnage possède déjà ce hobby à un niveau supérieur.

Type de créature*	rayon de repérage
Etre magique	0
Enfant dragon	nombre de points dépensés fois 1 mètre
Nouveau-né	nombre de points dépensés fois 10 mètres
Parent dragon	nombre de points dépensés fois 100 mètres
Grand-Père	nombre de points dépensés fois 10 kilomètres
Dragon céleste	nombre de points dépensés fois 100 kilomètres

*si le personnage à portée connaît le sort en question au niveau +4, il utilise la table normale. Notez aussi que la puissance des Grands Dragons (et du Dragon Céleste) est tellement immense qu'ils ne sont pas affectés par cette version du sort.

Niveau +4

Le personnage est au top de son art. Il connaît le sort de façon parfaite et peut donc l'utiliser de façon bien plus puissante. Chaque fois qu'un jet de dé est fait pour connaître les effets du sort (pas pour savoir si le sort fonctionne), le joueur peut ajouter un bonus de 2 points à chaque dé. Ce pouvoir est cumulatif avec celui qui permet de contrôler de tels jets (voir page 53 des règles du jeu). Le personnage peut aussi désormais masquer la dépense de mana avec encore plus de facilité lorsqu'il lance le sort de façon non masquée. Un nouveau tableau est donc utilisé pour connaître la portée de détection de la version non masquée du sort qu'il possède au niveau +4.

Côté artistique, on estime que le personnage possède

le hobby correspondant au niveau " Spécialiste" . Il est d'ailleurs tellement expérimenté dans cette pratique que les œuvres qu'ils créées peuvent aussi affecter des animaux. Il subira cependant un malus de 2 points à ses chances de réussite de base du sort.

Type de créature*	rayon de repérage
Etre magique	0
Enfant dragon	0
Nouveau-né	nombre de points dépensés fois 1 mètre
Parent dragon	nombre de points dépensés fois 10 mètres
Grand-Père	nombre de points dépensés fois 10 kilomètres
Dragon céleste	nombre de points dépensés fois 100 kilomètres

*si le personnage à portée connaît le sort en question au niveau +4, il utilise la table normale. Notez aussi que la puissance des Grands Dragons (et du Dragon Céleste) est tellement immense qu'ils ne sont pas affectés par cette version du sort.

Type de dragon	Lien Primitif	Griffe Primitif	Lien Minéral	Lame Minérale	Griffe Minérale	Rituel d'Osiose
Dragon argenté (grand-père)	-2	-3	-4	-4	imp	-3
Dragon argenté (parent)	-4	-5	-7	-7	imp	-5
Dragon argenté (enfant)	-6	-7	imp	imp	imp	-7
Dragon asiatique (grand-père)	-1	-1	-2	-2	imp	-1
Dragon asiatique (parent)	-1	-1	-3	-3	imp	-1
Dragon asiatique (enfant)	-1	-1	imp	imp	imp	-1
Dragon blanc (grand-père)	-2	-2	-3	-3	imp	-2
Dragon blanc (parent)	-4	-4	-6	-6	imp	-4
Dragon blanc (enfant)	-6	-6	imp	imp	imp	-6
Dragon bleu (grand-père)	imp	imp	imp	imp	imp	-3
Dragon bleu (parent)	imp	imp	imp	imp	imp	imp
Dragon bleu (enfant)	imp	imp	imp	imp	imp	imp
Dragon brun (grand-père)	imp	imp	imp	imp	imp	-3
Dragon brun (parent)	imp	imp	imp	imp	imp	imp
Dragon brun (enfant)	imp	imp	imp	imp	imp	imp
Dragon doré (grand-père)	-2	-3	-4	-4	imp	-3
Dragon doré (parent)	-4	-5	-7	-7	imp	-5
Dragon doré (enfant)	-6	-7	imp	imp	imp	-7
Dragon féérique (grand-père)	-2	-2	-3	-3	imp	-2
Dragon féérique (parent)	-3	-3	-5	-5	imp	-3
Dragon féérique (enfant)	-4	-4	imp	imp	imp	-4
Dragon noir (grand-père)	imp	imp	imp	imp	imp	-3
Dragon noir (parent)	imp	imp	imp	imp	imp	imp
Dragon noir (enfant)	imp	imp	imp	imp	imp	imp
Dragon rouge (grand-père)	imp	imp	imp	imp	imp	-3
Dragon rouge (parent)	imp	imp	imp	imp	imp	imp
Dragon rouge (enfant)	imp	imp	imp	imp	imp	imp
Dragon vert (grand-père)	-2	-3	-4	-4	imp	-3
Dragon vert (parent)	-3	-4	-6	-6	imp	-4
Dragon vert (enfant)	-4	-5	imp	imp	imp	-5
Hydre (grand-père)	imp	imp	imp	imp	imp	-3
Hydre (parent)	imp	imp	imp	imp	imp	imp
Hydre (enfant)	imp	imp	imp	imp	imp	imp
Serpent à plumes (grand-père)	-1	-1	-2	-2	imp	-1
Serpent à plumes (parent)	-1	-1	-3	-3	imp	-1
Serpent à plumes (enfant)	-1	-1	imp	imp	imp	-1
Serpent de mer (grand-père)	imp	imp	imp	imp	imp	-3
Serpent de mer (parent)	imp	imp	imp	imp	imp	imp
Serpent de mer (enfant)	imp	imp	imp	imp	imp	imp
Wyvern (grand-père)	imp	imp	imp	imp	imp	-3
Wyvern (parent)	imp	imp	imp	imp	imp	imp
Wyvern (enfant)	imp	imp	imp	imp	imp	imp
Dragon céleste	-1	-1	-2	-2	imp	-1

Imp : le dragon en question ne connaît pas le rituel.

Niveau +4

Le personnage est au top de son art. Il connaît le sort de façon parfaite et peut donc l'utiliser de façon bien plus puissante. Chaque fois qu'un jet de dé est fait pour

connaître les effets du sort (pas pour savoir si le sort fonctionne), le joueur peut ajouter un bonus de 2 points à chaque dé. Ce pouvoir est cumulatif avec celui qui permet de contrôler de tels jets (voir page 53 des règles du jeu). Le personnage peut aussi désormais masquer la dépense de mana avec encore plus de facilité lorsqu'il

lance le sort de façon non masquée. Un nouveau tableau est donc utilisé pour connaître la portée de détection de la version non masquée du sort qu'il possède au niveau +4.

Côté artistique, on estime que le personnage possède le hobby correspondant au niveau " Spécialiste" . Il est d'ailleurs tellement expérimenté dans cette pratique que les œuvres qu'ils créées peuvent aussi affecter des animaux. Il subira cependant un malus de 2 points à ses chances de réussite de base du sort.

Type de créature* rayon de repérage
 Etre magique 0
 Enfant dragon 0

Nouveau-né nombre de points dépensés fois 1 mètre
 Parent dragon nombre de points dépensés fois 10 mètres
 Grand-Père nombre de points dépensés fois 10 kilomètres
 Dragon céleste nombre de points dépensés fois 100 kilomètres

*si le personnage à portée connaît le sort en question au niveau +4, il utilise la table normale. Notez aussi que la puissance des Grands Dragons (et du Dragon Céleste) est tellement immense qu'ils ne sont pas affectés par cette version du sort.

Traitement des réceptacles

Expérience

Certains dragons, qui brisent fréquemment des réceptacles afin de récupérer la magie qui y est contenue, peuvent développer une expérience très utile dans ce genre de pratique. Tous les dragons commencent donc avec une sorte de petit " rituel" simple appelé " Récupération de Mana" au niveau +0. il n'accorde aucun bonus spécial, mais peut être développé de la façon suivante.

Nombre de " réussites remarquables"	
Passer de +0 à +1	2
Passer de +1 à +2	3
Passer de +2 à +3	4
Passer de +3 à +4	5

On estime qu'une réussite est remarquable si le résultat du jet de dé est égal à 10 et que le rituel utilisé l'a été pour sauver la vie d'un membre du gestalt ou pour faire progresser le scénario.

Niveau +0

Une fois l'objet brisé, le joueur doit réussir un jet de dé supérieur ou égal à la puissance du réceptacle. Il peut ajouter à son jet son niveau dans le pouvoir " Magie draconique " ainsi qu'un bonus qui dépend de son âge. Si le jet est réussi, la Mana libérée peut être conservée par le dragon pendant 1d10 jours. Si le jet est raté, le joueur choisit entre perdre la moitié de la Mana tout en pouvant

la conserver 1d10 jours ou la garder seulement 1d10 minutes mais en bénéficiant du total.

Niveau +1

Ce niveau permet d'ajouter un bonus de 1 à son jet de contrôle de la mana issue d'un réceptacle (n'oubliez pas que tout dragon possédant le pouvoir inné " Magie draconique" bénéficie aussi d'un bonus substantiel. Ce bonus sera ajouté à celui qui correspond à son âge.

Niveau +2

Ce niveau permet d'ajouter un bonus de 2 à son jet de jet contrôle de la mana issue d'un réceptacle (n'oubliez pas que tout dragon possédant le pouvoir inné " Magie draconique" bénéficie aussi d'un bonus substantiel. Ce bonus sera ajouté à celui qui correspond à son âge. En cas de jet réussi, la mana est conservée pendant 2d10 jours. En cas d'échec, la moitié de la mana peut être conservée 2d10 jours ou la totalité pendant 2d10 minutes.

Niveau +3

Ce niveau permet d'ajouter un bonus de 3 à son jet de jet contrôle de la mana issue d'un réceptacle (n'oubliez pas que tout dragon possédant le pouvoir inné " Magie draconique" bénéficie aussi d'un bonus substantiel. Ce bonus sera ajouté à celui qui correspond à son âge. En cas de jet réussi, la mana est conservée pendant 3d10 jours.

En cas d'échec, la moitié de la mana peut être conservée 3d10 jours ou la totalité pendant 3d10 minutes. Ce niveau permet aussi de bénéficier d'un bonus de 1 à son jet lorsqu'il tente de repérer un réceptacle.

Niveau +4

Ce niveau permet d'ajouter un bonus de 4 à son jet de jet contrôle de la mana issue d'un réceptacle (n'oubliez pas que tout dragon possédant le pouvoir inné " Magie draconique" bénéficie aussi d'un bonus substantiel. Ce bonus sera ajouté à celui qui correspond à son âge. En cas de jet réussi, la mana est conservée pendant 4d10 jours. En cas d'échec, les trois quart de la mana peuvent être conservés 2d10 jours, la moitié durant 3d10 jours,

le quart de la mana pendant 4d10 jours ou la totalité pendant 4d10 minutes. Ce niveau permet aussi de bénéficier d'un bonus de 2 à son jet lorsqu'il tente de repérer un réceptacle.

Paramètre	bonus au jet de récupération
Magie draconique (niveau x)	+x
Niveau +1	+1
Niveau +2	+2
Niveau +3	+3
Niveau +4	+4
Parent dragon	+1
Grand-père	+2
Dragon céleste	+5

Réceptacles

Voici le pourcentage des réceptacles que l'on peut trouver dans la nature

Type de réceptacle	% du total
Normal	99%
Annulation	0,3%
Absorption	0,1%
Instable	0,2%
Stable	0,2%
Surpuissant	0,1%
Actif	0,1%

Tous ces réceptacles spéciaux sont repérables préalablement à leur destruction dans le cas très spécial où le dragon obtiendrait un jet de 1 à sa tentative de repérage du réceptacle (alors que normalement un jet réussi permet de connaître seulement la puissance du réceptacle).

Réceptacle d'annulation

Ce réceptacle, lorsqu'il est brisé, absorbe tous les points de mana dont le personnage pourrait être porteur (cela inclut toute la mana de son corps ainsi que celle qu'il pourrait avoir accumulée en brisant d'autres réceptacles). Repéré normalement (sans jet de dé égal à 1), ce réceptacle apparaît comme un réceptacle de puissance 1.

Réceptacle d'absorption

Ce réceptacle très spécial absorbe la mana d'une manière régulière mais ne la conserve pas. Tant qu'il n'est pas brisé, le réceptacle absorbe toute la mana de la Terre dans un rayon de 1d10 mètre(s) autour de lui (ce jet est à réaliser une fois pour toutes à la création de l'objet). S'il

est brisé, le réceptacle ne génère aucune mana. S'il est déplacé, la mana e la Terre dans sa nouvelle aire d'effet est absorbée en quelques semaines. L'endroit qui était dépourvu de toute mana retrouve sa nature magique au bout de quelques jours. Repéré normalement (sans jet de dé égal à 1), ce réceptacle apparaît comme un réceptacle de puissance 1d10 (le même jet que ci-dessus).

Réceptacle instable

La mana fournie par le réceptacle est particulièrement instable et chaotique. Le joueur recevra donc un malus de 1d10 (à jeter une fois pour toutes à la création de l'objet) à toute action qui utiliserait la mana ainsi récoltée (le plus souvent lorsqu'il enchante un objet ou lorsqu'il lance un sort). Repéré normalement (sans jet de dé égal à 1), ce réceptacle apparaît comme un réceptacle de puissance normale (à déterminer indépendamment).

Réceptacle stable

La mana fournie par le réceptacle est particulièrement stable et apporte un sentiment de confiance au personnage qui l'absorbe. Le joueur recevra donc un bonus de 1d10 (à jeter une fois pour toutes à la création de l'objet) à toute action qui utiliserait la mana ainsi récoltée (le plus souvent lorsqu'il enchante un objet ou lorsqu'il lance un sort). Repéré normalement (sans jet de dé égal à 1), ce réceptacle apparaît comme un réceptacle de puissance normale (à déterminer indépendamment).

Réceptacle surpuissant

La mana fournie par le réceptacle est particulièrement incontrôlable. Elle pousse le personnage à amasser une trop grande quantité de puissance magique. Le personnage devra donc jeter 1d10 auquel il ajoutera son niveau de " Récupération de mana" et il consultera ensuite la table ci-dessous afin de connaître les effets de la mana sur son organisme.

Résultat	Effet
1-3	Le personnage est totalement choqué et tombe dans le coma pendant 1d10 jour(s)
4-5	Le personnage est assommé (voir règles du jeu page 29)
6-7	Le personnage est sonné (voir règles du jeu page 29)
8-10	Le personnage est légèrement sonné (voir règles du jeu page 29)
11 et +	Il ne se passe rien. Le personnage contrôle la situation

Repéré normalement (sans jet de dé égal à 1), ce réceptacle apparaît comme un réceptacle de puissance normale (à déterminer indépendamment mais en tenant compte du fait que la puissance devra être supérieure ou égale à 50).

Réceptacle actif

Le réceptacle actif puise directement la mana de la Terre pour majorer sa propre puissance. Les quelques rumeurs qui courent au sujet de cet objet laissent à penser qu'un tel réceptacle récupère 1 point de mana tous les 50 ans. La plupart de ces réceptacles sont donc relativement puissants. Notons au passage que dès que le réceptacle atteint sa puissance maximale (en général 100), il explose et la mana est libérée sans pouvoir être utilisée. Les dommages causés par une telle explosion sont de puissance " Moyenne" (combat à distance) et ce dans un rayon de 10 mètres autour de l'objet. Repéré normalement (sans jet de dé égal à 1), ce réceptacle apparaît comme un réceptacle de puissance 1.

Evolution des pouvoirs magiques

Il était indiqué dans les règles de base qu'aucun enfant dragon ne peut espérer augmenter le niveau de ses pouvoirs innés ni augmenter son potentiel maximum de mana. Ce n'est pas tout à fait vrai. En effet, un rituel particulier permet aux jeunes dragons de se développer relativement rapidement, à l'instar des êtres magiques du groupe.

Pour connaître ce rituel, le dragon de votre groupe devra être initié par un membre de sa famille et ce même s'il est rebelle (s'il est vraiment repoussé par tous les membres de sa famille, il ne pourra jamais connaître les modalités de ce rituel).

Cet initiateur sera le plus souvent son père ou sa mère elle-même, mais ce pourrait aussi être n'importe quel oncle ou tante si ses parents draconiques sont morts.

La seule règle à suivre est la suivante : ce ne peut être qu'un père ou qu'une mère dragon de la même race que le personnage ;

Le rituel lui-même est plutôt simple à expliquer puisque c'est plus une révélation qu'une procédure magique longue à mettre en œuvre.

En effet, pour développer ses pouvoirs, le dragon devra mettre au monde un enfant et dévorer une partie de la coquille de son œuf après sa naissance. Cette opération est relativement rapide et permet tout de suite au dragon d'obtenir les pouvoirs décrits dans les quelques chapitres qui suivent.

Toute autre progression ne sera possible qu'après une longue période passée à élever son enfant au mieux de ses possibilités et dans le respect des coutumes draconiques enseignées par ses propres parents.

Augmentation des points de mana

Les points de mana maximum augmentent régulièrement après la naissance du premier enfant : 1d6 se-

maine(s) après que le dragon ait dévoré la coquille de l'œuf de son enfant, il disposera d'un point de mana supplémentaire. Il gagnera ensuite un point supplémentaire tous les 10 ans. Le maximum possible n'est pas encore déterminée puisqu'en théorie on ne connaît pas encore la longévité maximale des fils dragons (et des pères non plus d'ailleurs).

Augmentation des pouvoirs innés

Les listes qui suivent indiquent les pouvoirs possédés par les dragons après qu'ils ont dévoré la coquille de leurs enfants. Certains pouvoirs peuvent donc encore progresser : il est donc indiqué après chacun des pouvoirs de ce type la façon dont il peut encore se développer. Note importante : le niveau des pouvoirs innés des enfants ne peut jamais dépasser les niveaux indiqués pour les parents dans les règles de base de Scales page 44 et 46.

PS. Ce qui est écrit en petit et italique correspond au pouvoir après l'absorption de l'œuf, j'ai eu la flemme de faire les corrections et j'ai pris directement le truc sur le site

Dragons Argentés :

Parents : Carapace 6, Mode d'Attaque (griffes) 1, Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Mode d'Attaque (queue) 1, Mode d'Attaque (ailes) 1, Polymorphie (draconique) 3, Souffle (gaz soporifique) 2, Vol 4.

Enfants : Carapace 3 (4, +1/25 ans), Mode d'Attaque (griffes) 1, Mode d'Attaque (mâchoire) 1 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (queue) 1, Mode d'Attaque (ailes) 1, Polymorphie (draconique) 1 (2, +1/25 ans), Souffle (gaz soporifique) 1 (+1/25 ans), Vol 3 (+1/25 ans).

Dragons Asiatiques :

Parents : Invisibilité 2, Magie Alchimique 1, Magie Draconique 4, Mode d'Attaque (mâchoire) 1, Polymorphie (draconique) 3, Télépathie 4, Vol 1.

Enfants : Invisibilité 1 (+1/25 ans), Magie alchimique 1 (uniquement après 25 ans), Magie Draconique 2 (3, +1/25 ans), Mode d'Attaque (mâchoire) 1, Polymorphie (draconique) 1 (2, +1/25 ans), Télépathie 2 (3, +1/25 ans), Vol 1 (uniquement après 25 ans).

Dragons Blancs :

Parents : Carapace 4, Combativité (au choix) 3, Immunité (froid), Mode d'Attaque (griffes) 3, Mode d'Attaque (mâchoire) 5, Mode d'Attaque (queue) 1, Mode d'Attaque (ailes) 1, Peur 3, Polymorphie (draconique) 6, Vol 4.

Enfants : Carapace 2 (3, +1/25 ans), Combativité (au choix) 2 (+1/25 ans), Immunité (froid), Mode d'Attaque (griffes) 2 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (mâchoire) 3 (4, +1/25 ans), Mode d'Attaque (queue) 1 (2, +1/25 ans), Mode d'Attaque (ailes) 1 (+1/25 ans), Peur 1 (2, +1/25 ans), Polymorphie (draconique) 3 (4, +1/25 ans), Vol 3 (+1/25 ans).

Dragons Bleus :

Parents : Carapace 3, Compétence (esprit d'analyse) 3, Mode d'Attaque (griffes) 2, Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Mode d'Attaque (queue) 2, Mode d'Attaque (ailes) 2, Polymorphie (draconique) 1, Souffle (décharge électrique) 3, Vol 4.

Enfants : Carapace 1 (2, +1/25 ans), Compétence (esprit d'analyse) 2 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (griffes) 1 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (mâchoire) 1 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (queue) 1 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (ailes) 1 (+1/25 ans), Polymorphie (draconique) 1, Souffle (décharge électrique) 1 (2, +1/25 ans), Vol 3 (+1/25 ans).

Dragons Bruns :

Carapace 8, Mode d'Attaque (griffes) 8, Mode d'Attaque (mâchoire) 6, Mode d'Attaque (queue) 4, Polymorphie (draconique) 2, Résistance (feu) 5, Sens accru (vibration) 4.

Dragons Dorés :

Parents : Carapace 3, Compétence (discussion) 3, Mode d'Attaque (griffes) 1, Mode d'Attaque (mâchoire) 1, Mode d'Attaque (queue) 1, Mode d'Attaque (ailes) 1, Polymorphie (draconique) 3, Souffle (attaque sonique) 5, Vol 4.

Enfants : Carapace 1 (2, +1/25 ans), Compétence (discussion) 2 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (griffes) 1, Mode d'Attaque (mâchoire) 1, Mode d'Attaque (queue) 1, Mode d'Attaque (ailes) 1, Polymorphie (draconique) 1 (2, +1/25 ans), Souffle (attaque sonique) 1 (2, +1/25 ans), Vol 3 (+1/25 ans).

Dragons Féeriques :

Parents : Camouflage (forêt tempérée) 6, Invisibilité 4, Majoration (Réflexes) 3, Polymorphie (draconique) 4, Télépathie 8, Venin (mâchoire, soporifique) 3, Vol 6.

Enfants : Camouflage (forêt tempérée) 3 (4, +1/25 ans), Invisibilité 2 (3, +1/25 ans), Majoration (Réflexes) 2 (+1/25 ans), Polymorphie (draconique) 2 (3, +1/25 ans), Venin (mâchoire, soporifique) 1 (+1/25 ans), Télépathie 4 (5, +1/25 ans), Vol 5 (+1/25 ans).

Dragons Noirs :

Parents : Camouflage (ombre) 3, Carapace 3, Combativité (au choix) 2, Compétence (poisons) 6, Immunité (poisons), Mode d'Attaque (griffes) 3, Mode d'Attaque (mâchoire) 3, Mode d'Attaque (queue) 3, Mode d'Attaque (ailes) 3, Peur 3, Polymorphie (draconique) 1, Venin (mâchoire) 6, Vol 4.

Enfants : Camouflage (ombre) 1 (2, +1/25 ans), Carapace 1 (2, +1/25 ans), Combativité (au choix) 1 (+1/25 ans), Compétence (poisons) 3 (4, +1/25 ans), Immunité (poisons), Mode d'Attaque (griffes) 2 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (mâchoire) 2 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (queue) 2 (+1/25 ans), Peur 1 (2, +1/25 ans), Polymorphie (draconique) 1 (+1/25 ans), Venin (mâchoire) 3 (4, +1/25 ans), Vol 3 (+1/25 ans).

Dragons Rouges :

Parents : Carapace 4, Compétence (expertise) 3, Mode d'Attaque (griffes) 3, Mode d'Attaque (mâchoire) 3, Mode d'Attaque (queue) 2, Mode d'Attaque (ailes) 1, Peur 4, Polymorphie (draconique) 3, Résistance (feu) 6, Souffle (flammes) 5, Vol 4.

Enfants : Carapace 2 (3, +1/25 ans), Compétence (expertise) 2 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (griffes) 2 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (mâchoire) 2 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (queue) 1 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (ailes) 1 (+1/25 ans), Peur 2 (+1/25 ans), Polymorphie (draconique) 2 (+1/25 ans), Résistance (feu) 3 (4, +1/25 ans), Souffle (flammes) 2 (3, +1/25 ans), Vol 3 (+1/25 ans).

Dragons Verts :

Parents : Camouflage (jungle) 4, Carapace 3, Mode d'Attaque (griffes) 2, Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Mode d'Attaque (queue) 1, Nage 4, Polymorphie (draconique) 3, Résistance (poisons) 4, Venin (mâchoire) 3, Vol 3.

Enfants : Camouflage (jungle) 2 (3, +1/25 ans), Carapace 1 (2, +1/25 ans), Mode d'Attaque (griffes) 1 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Mode d'Attaque (queue) 1, Nage 2 (3, +1/25 ans), Polymorphie (draconique) 1 (2, +1/25 ans), Résistance (poisons) 2 (3, +1/25 ans), Venin (mâchoire) 1 (2, +1/25 ans), Vol 2 (+1/25 ans).

Hydres :

Parents : Carapace 3, Mode d'Attaque (mâchoire) 5, Mode d'Attaque (queue) 2, Polymorphie (draconique) 3, Résistance (attaques mentales) 4, Sens accru (vue) 3.

Enfants : Carapace 1 (2, +1/25 ans), Mode d'Attaque (mâchoire) 3 (4, +1/25 ans), Mode d'Attaque (queue) 1 (+1/25 ans), Polymorphie (draconique) 2 (+1/25 ans), Résistance (attaques mentales) 2 (3, +1/25 ans), Sens accru (vue) 1 (2, +1/25 ans).

Serpents à Plumes :

Parents : Camouflage (jungle) 4, Compétence (biologie) 3, Magie Draconique 2, Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Polymorphie (draconique) 2, Sens accru (ther-

mographie) 4, Télépathie 2, Vol 8.

Enfants : *Camouflage (jungle)* 1 (+1/25 ans), Compétence (biologie) 2 (+1/25 ans), Magie Draconique 1 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (mâchoire) 1 (+1/25 ans), Polymorphie (draconique) 1 (+1/25 ans), Sens accru (thermographie) 2 (+1/25 ans), Télépathie 1 (+1/25 ans), Vol 6 (7, +1/25 ans).

Serpents de Mer :

Parents : Carapace 4, Immunité (pression), Majoration (endurance) 3, Mode d'Attaque (mâchoire) 6, Mode d'Attaque (queue) 6, Nage 6, Polymorphie (draconique) 4, Sens accru (sonar) 6.

Enfants : Carapace 2 (3, +1/25 ans), Immunité (pression), Majoration (endurance) 1 (2, +1/25 ans), Mode d'Attaque (mâchoire) 3 (4, +1/25 ans), Mode d'Attaque (queue) 3 (4, +1/25 ans), Nage 3 (4, +1/25 ans), Polymorphie (draconique) 2 (3, +1/25 ans), Sens accru (sonar) 3 (4, +1/25 ans).

Wyverns :

Parents : Carapace 3, Combativité (au choix) 3, Majoration (force) 2, Mode d'Attaque (mâchoire) 4, Mode d'Attaque (queue) 4, Mode d'Attaque (ailes) 1, Peur 4, Polymorphie (draconique) 6, Résistance (poisons) 6, Venin (queue) 4, Vol 5.

Enfants : Carapace 1 (2, +1/25 ans), Combativité (au choix) 2 (+1/25 ans), Majoration (force) 1 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (mâchoire) 3 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (queue) 2 (+1/25 ans), Mode d'Attaque (ailes) 1, Peur 2 (3, +1/25 ans), Polymorphie (draconique) 3 (4, +1/25 ans), Résistance (poisons) 3 (4, +1/25 ans), Venin (queue) 2 (3, +1/25 ans), Vol 4 (+1/25 ans).

Nouveaux-Nés :

Carapace 2, Mode d'Attaque (griffes) 2, Mode d'Attaque (mâchoire) 2, Mode d'Attaque (queue) 1, Mode d'Attaque (ailes) 1, Polymorphie (draconique) 2, Résistance (attaques mentales) 2, Vol 3.

Etres magiques

Les dragons disposent de nouvelles formes d'art et de nouveaux effets magiques. Les technomanciens peuvent équiper de véritables ateliers pour travailler correctement. Que reste-t-il aux êtres magiques ? Juste une petite révélation. . . Mais elle est de taille. Lisez plutôt.

Comme vous pouvez le penser, la phase de la transformation n'est pas la phase finale de développement des pouvoirs magiques innés des êtres magiques. Même si les joueurs qui incarnent des êtres magiques de retour de la phase du voyage ne pensent qu'à une seule chose : être capable de prendre une forme naturelle magique à volonté. Mais avant cela, ils devront dominer les pouvoirs déjà acquis afin de bien comprendre leur vraie nature. La phase de la transformation est donc composée de cinq sous-phases distinctes. Chacune de ces phases doit permettre à l'être magique d'utiliser un de ces pouvoirs de façon remarquable afin de la dominer totalement. Il devra s'écouler au moins 5 séances entre chacune de ces sous-phases. Résumons cependant la façon dont cela se déroule à l'aide de cette petite liste récapitulative.

Première sous-phase de la transformation

L'être magique doit utiliser son premier pouvoir inné de façon remarquable afin de passer à la prochaine phase. Une utilisation est considérée remarquable si elle sauve le personnage ou un personnage de son gestalt (ou bien encore si elle fait progresser de façon importante le scénario). Il doit cependant passer au moins 5 séances entre cette sous-phase et la suivante. Le personnage ne pourra en aucun cas utiliser son pouvoir spécial de transformation totale.

Deuxième sous-phase de la transformation

L'être magique doit utiliser son deuxième pouvoir inné de façon remarquable afin de passer à la prochaine phase. Une utilisation est considérée remarquable si elle sauve le personnage ou un personnage de son gestalt (ou bien encore si elle fait progresser de façon importante le scénario). Il doit cependant passer au moins 5 séances entre cette sous-phase et la suivante. Le personnage ne pourra en aucun cas utiliser son pouvoir spécial de transformation totale.

Troisième sous-phase de la transformation

L'être magique doit utiliser son troisième pouvoir inné de façon remarquable afin de passer à la prochaine phase. Une utilisation est considérée remarquable si elle sauve le personnage ou un personnage de son gestalt (ou bien encore si elle fait progresser de façon importante le scénario). Il doit cependant passer au moins 5 séances entre cette sous-phase et la suivante. Le personnage pourra involontairement prendre une forme magique totale lorsqu'il se trouvera en danger et uniquement s'il est dans son milieu naturel.

Quatrième sous-phase de la transformation

L'être magique doit utiliser son quatrième pouvoir inné de façon remarquable afin de passer à la prochaine phase. Une utilisation est considérée remarquable si elle sauve le personnage ou un personnage de son gestalt (ou bien encore si elle fait progresser de façon importante le scénario). Il doit cependant passer au moins 5 séances entre cette sous-phase et la suivante. Le personnage pourra involontairement prendre une forme ma-

gique totale lorsqu'il se trouvera en danger (ou lorsqu'un membre de son gestalt, sera lui-même en danger) et uniquement s'il est dans son milieu naturel.

Cinquième sous-phase de la transformation

L'être magique doit utiliser son pouvoir unique inné de façon remarquable afin de passer à la prochaine phase. Une utilisation est considérée remarquable si elle sauve le personnage ou un personnage de son gestalt (ou bien encore si elle fait progresser de façon importante le scénario). Il doit cependant passer au moins 5 séances entre cette sous-phase et la suivante. Le personnage pourra involontairement prendre une forme magique totale lorsqu'il se trouvera en danger (ou lorsqu'un être magique de la même race, ou un membre de son gestalt, sera lui-même en danger) et uniquement s'il est dans son milieu naturel.

Transformation totale

Même si l'article sur le scénario que chaque être magique doit jouer seul lors de sa phase du voyage n'est pas très précis à ce sujet, je dois maintenant vous préciser que la créature se transforme réellement au moment le plus exaltant de l'aventure. Ce secret doit être gardé le plus longtemps possible afin que chaque être magique (et donc chaque joueur) revienne de son voyage initiatique avec un secret que personne d'autre ne connaît (en tout cas pas avant de l'avoir découvert lui-même). Notons au passage que la plupart des parents, tous les enfants et tous les nouveaux-nés ne savent pas que les êtres magiques peuvent prendre une forme qui correspond réellement à ce qu'ils sont.

Evidemment, après s'être transformé une fois, l'être magique ne pourra plus prendre cette forme (ou tout du moins pas avant qu'il ait encore franchi quelques limites qui bloquent encore sa totale compréhension de sa vraie nature). Les prochaines phases d'évolution lui permettront certainement de développer de nouveaux pouvoirs, qui seront autant de clefs nécessaires à l'ouverture des portes mentales qui bloquent toujours sa progression vers l'osmose totale entre l'être magique et l'être

humain.

Règles concernant la transformation totale

A la différence de la polymorphie draconique, la transformation totale des êtres magiques est immédiate et ne demande aucune concentration spéciale. Elle est en fait pratiquement involontaire lors des phases de développement décrites dans ce livret.

Il n'existe aucun tabou lié à cette transformation, même si les êtres magiques prennent le plus grand soin de cacher leur nature aux êtres humains normaux. De plus, le lieu de la transformation étant le plus souvent un endroit lié à la nature même de l'être magique (et donc éloigné de la civilisation humaine), elle aura lieu le plus souvent sans témoin oculaire humain.

Description des êtres magiques transformés

Se reporter à l'extension concernant les êtres magiques sur le site.

Afin d'aider les maîtres de jeu, j'accompagnerai chaque description d'une notation simple visant à déterminer si la créature transformée peut passer inaperçue parmi les êtres humains normaux.

Cette caractéristique s'échelonne de 1 à 4, ce qui correspond à peu près aux définitions suivantes.

Apparence	Effet(s)
1	La créature peut passer totalement inaperçue même étudiée de près
2	La créature peut à la rigueur passer inaperçue si on ne l'observe pas avec soin
3	La créature doit camoufler une partie de son corps pour ne pas être repérée
4	La créature est obligatoirement reconnue comme un être surnaturel

Gestalts

Comme vous avez pu le comprendre en lisant les règles de base de Scales, le concept du gestalt est l'un des plus importants du jeu. C'est le lien qui relie les personnages entre eux et qui permet aussi au maître de jeu d'être toujours certain que les joueurs vont s'entraider, quoi qu'il arrive.

Même si le gestalt du groupe a été défini à sa création et même si sa forme physique ne peut se modifier, sa puissance peut augmenter et ses pouvoirs se développer au cours du jeu. Le gestalt ne doit pas être considéré comme un personnage à part entière, même si le maître de jeu doit consacrer à cet objet un peu de son temps. Les quelques règles qui suivent devront être lues et appliquées une fois que le groupe de joueurs aura été définitivement formé et que la campagne aura pris sa vitesse de croisière.

Développement des gestalts

Chaque gestalt est caractérisé par deux valeurs distinctes : la taille (déterminée en jetant un d10/2 et en ajoutant le nombre de joueurs présents au moment du tirage) et la puissance (déterminée en lançant $(d10/2)+5$). La taille ne pourra en aucun cas être modifiée avec le temps. La puissance pourra par contre évoluer selon le comportement des joueurs qui composent le gestalt (donc, le plus souvent, vos joueurs).

Le maître de jeu devra tenir un compte strict des Points d'Evolution (PE) gagnés ou perdus par chaque gestalt. Le total de départ des Points d'Evolution est fixé à zéro. Cette valeur va varier selon les actions réalisées par les joueurs (ou, dans certains cas, par les actions qu'ils ne vont pas entreprendre).

Les Points d'Evolution peuvent être négatifs puisqu'un gestalt composé de personnages aux opinions totalement divergentes pourra dépérir de la même façon que certains autres évoluent positivement.

La petite table ci-dessous vous permettra de connaître le nombre de Points d'Evolution nécessaire afin d'aug-

menter ou de réduire la puissance du gestalt.

Notez bien que lorsque la puissance d'un gestalt est modifiée, le total de Points d'Evolution est remis à zéro.

Exemple : un groupe complètement soudé parvient à accumuler 100 Points d'Evolution. La puissance de leur gestalt est de 7 points. Il devient égal à 8 et le total de Points d'Evolution est remis à zéro.

Le prochain changement pourra s'effectuer lorsque les Points d'Evolution atteindront 150 points (ou -75 points auquel cas la puissance descendra d'un point).

Puissance à atteindre	PE nécessaires
Pour passer de 1 à 2	40
Pour passer de 2 à 3	50
Pour passer de 3 à 4	60
Pour passer de 4 à 5	70
Pour passer de 5 à 6	80
Pour passer de 6 à 7	90
Pour passer de 7 à 8	100
Pour passer de 8 à 9	150
Pour passer de 9 à 10	200
Pour passer de 10 à 11	250
Pour passer de 11 à 12	300
Pour passer de 12 à 13	400
Pour passer de 13 à 14	500
Pour passer de 14 à 15	600

Points nécessaires à l'augmentation de la puissance d'un gestalt

Il faut noter que la puissance théorique maximale d'un gestalt est de 15. vos joueurs ne pourront pas dépasser cette valeur. La puissance théorique minimale est de 1, mais des rumeurs laissent à penser que certains gestalts de cette puissance peuvent s'autodétruire et entraîner des vagues de pulsions suicidaires parmi les membres qui le composent.

Evidemment la façon la plus simple de majorer la puissance d'un gestalt est de composer une équipe soudée. Mais le maître de jeu ne devra pas uniquement tenir compte de cela. La vie de tous les jours du gestalt servira de bonne base pour que le maître de jeu établisse si oui ou non la puissance du lien mérite d'évoluer (et dans quel sens).

Puissance à atteindre	PE nécessaires
Pour passer de 2 à 1	-350
Pour passer de 3 à 2	-300
Pour passer de 4 à 3	-250
Pour passer de 5 à 4	-200
Pour passer de 6 à 5	-150
Pour passer de 7 à 6	-100
Pour passer de 8 à 7	-75
Pour passer de 9 à 8	-50
Pour passer de 10 à 9	-40
Pour passer de 11 à 10	-30
Pour passer de 12 à 11	-20
Pour passer de 13 à 12	-10
Pour passer de 14 à 13	-10
Pour passer de 15 à 14	-10

Points nécessaires à la réduction de la puissance d'un gestalt

Précision importante : Les gestalts sont des objets magiques qui demandent du temps pour se développer. Ainsi, même si les Points d'Evolution le permettent, la puissance du gestalt ne pourra pas être modifiée plus d'une fois toutes les 16 heures de jeu (4 séances).

Aider un membre du gestalt en détresse rapporte un certain nombre de Points d'Evolution. La valeur gagnée dépend des risques encourus par la personne qui répond à l'appel à l'aide, mais ce ne sera jamais supérieur à 50 points (et gageons que dans ce cas extrême, les risques encourus seront énormes) et plus souvent comprises entre 5 et 20 points.

Dans le même ordre d'idée, ne pas répondre à un appel de détresse fera perdre autant de points que cela en aurait fait gagner. La fourchette de valeurs est donc comprise entre -5 et -20 avec des pointes exceptionnelles vers les -50 dans les cas critiques.

La deuxième façon de faire gagner des points à son gestalt est d'aider réellement et physiquement un autre membre du gestalt (ou plusieurs). En fait, il ne suffit pas d'être présent pour que l'on soit considéré comme étant un allié de poids. Chaque personnage qui en aide

un autre peut faire gagner entre 1 et 10 points à son gestalt. Attention à ne pas utiliser cette option avec trop de zèle : aller faire les courses ou prêter de l'argent ne rapporte aucun point.

On peut aussi faire gagner des points au gestalt en prenant des risques afin d'aider un ou plusieurs autres membres du groupe. Le gain dépend non pas de l'aide accordée mais bien du risque encouru. Le gain est toujours une valeur comprise entre 1 et 10 points.

Attention : avoir une attitude suicidaire peut rapidement faire évoluer le gestalt mais mourir (voir plus loin) peut aussi dramatiquement le faire chuter.

La mort d'un membre du gestalt est un moment critique dans la vie du groupe et la puissance de l'objet lui-même s'en ressent. Le nombre de points perdus dépend du temps que le personnage mort a passé lié au gestalt. Cette valeur est égale à 25 points par an.

Lorsque les joueurs s'éloignent ou se désintéressent du gestalt, ce dernier peut aussi perdre quelques points (ce n'est jamais catastrophique, mais à la longue la perte peut être importante). Ces pertes correspondent aux limitations expliquées en page 67 des règles de base. Elles sont néanmoins résumées ci-dessous.

Lorsque le gestalt est brisé : il est réellement et définitivement (encore que certains êtres magiques sont réputés capables de réparer les gestalts et les réceptacles brisés) détruit. La puissance n'a donc plus aucun lieu d'être. La taille non plus d'ailleurs.

Lorsqu'un membre du gestalt ne reste pas à une portée raisonnable du gestalt (telle qu'elle est définie par la règle page 67 du jeu de base) : le gestalt perd un point par mois et par membre hors de portée.

Lorsqu'un membre du gestalt ne touche pas l'objet au moins une fois tous les 6 mois : perte de 2 points par membre (tous les 6 mois).

Lorsque les membres du gestalt utilisent les pouvoirs de l'objet-gestalt de façon égoïste, le gestalt perd des Points d'Evolution à raison de deux points par pouvoir utilisé. Dans le même ordre d'idée, si le pouvoir utilisé l'est pour le bien du groupe dans son ensemble, le gestalt gagne un point par utilisation. N'abusez pas de ce modificateur et dans le doute, considérez que l'utilisation ne rapporte ni n'enlève aucun point. Il faut aussi noter qu'il est relativement difficile d'utiliser les pouvoirs du gestalt de façon égoïste.

Les autres raisons qui peuvent permettre de gagner ou de perdre des points sont multiples et je ne prendrai pas plus de temps à vous les expliquer. Les quelques règles ci-dessus et les exemples qui y sont associés devraient vous permettre de juger à tout moment ce qui représente un événement propre à faire varier les Points d'Evolution du gestalt de vos joueurs.

Avantages spéciaux des gestalts

Les règles du jeu de base (page 65 à 67) décrivaient les capacités des gestalts ne dépassant pas 10 points de puissance. La liste qui suit vous permettra d'utiliser de façon plus importante les pouvoirs existants, mais aussi de découvrir les nouvelles capacités offertes à tous les gestalts qui possèdent une puissance supérieure à 10.

Tous les pouvoirs décrits ci-dessous ne peuvent être utilisés que si le gestalt en question possède au moins une puissance de 11. ils ne doivent théoriquement pas être connus des joueurs avant que leur utilisation soit possible. Cela devrait vous donner quelques occasions de les étonner avant qu'eux aussi dominent ces nouvelles capacités.

Nouvelles utilisations des pouvoirs existants

Etat physique d'un membre du gestalt (0) : Sans aucun malus supplémentaire, le gestalt permet de connaître l'état psychique d'un membre du gestalt. Cela inclut bien entendu les folies et les phobies dont la personne visée est victime. Avec un malus de -2, le gestalt permet de faire un check-up complet de la cible, d'une façon aussi précise que pourrait le faire un médecin dans un hôpital de haute technologie.

Localisation d'un membre du gestalt (-2) : La distance calculée est précise au centimètre près et la direction est précise au dixième de degré près. Lorsqu'il est utilisé sur l'objet-gestalt lui-même, cette précision n'est possible qu'avec un malus de -1 supplémentaire. Notez que lorsque la puissance du gestalt est inférieure ou égale à 10, la direction est précise au décimètre près et la direction à plus ou moins 3 degrés.

Message télépathique (-3) : A partir de cette puissance, la portée n'est pas calculée de la même façon (jusqu'à 10 points de puissance, la portée est de (Puissance fois 10) kilomètres) et le nombre de mots dépend de la puissance exacte. Le tout est résumé sur la petite table qui

suit.

Puissance	Portée	Nombre de mots
11	15 km	30
12	20 km	40
13	50 km	60
14	100 km	80
15	500 km	100

Notez aussi que la portée peut être doublée avec un malus de -3 supplémentaire et que le nombre de mots peut être majoré de 10 par point de malus supplémentaire (jusqu'à un maximum de -5, c'est-à-dire 50 mots supplémentaires).

Conversation télépathique (-4) : Les mêmes valeurs doivent être prises en compte pour la conversation télépathique à la seule exception que les malus spéciaux doivent être doublés (-6 pour une portée doublée et -2 pour 10 mots supplémentaires).

Concentration de la puissance (-5) : Le bonus gagné et la durée du pouvoir dépendent d'une petite table qui précise ces deux valeurs. N'oubliez pas que tous les autres participants subissent un malus identique pour une durée 60 fois plus importante.

Puissance	Bonus	Durée
11	+1	15 minutes
12	+1	20 mn
13	+2	20 mn
14	+2	1 heure
15	+3	1 heure

Nouveaux pouvoirs

résistance mentale (-6) : Le personnage qui utilise ce pouvoir doit être en contact avec le gestalt (sans que cela ne lui accorde aucun bonus) et cela lui permet de résister à toute joute verbale auquel il pourrait participer. le pouvoir dure 10 minutes et accorde un bonus de 2 points à tout jet ayant trait à une joute verbale.

Conversation continue (-8) : Ce pouvoir est pratiquement identique à celui de " conversation télépathique " à la seule différence que le nombre de mots n'est pas pris en compte, et que la conversation dans un sens comme dans l'autre peut continuer pendant toute la durée d'utilisation du pouvoir. Notez aussi que la portée est bien moindre que lors d'une utilisation de " conversation té-

lépathique".

Puissance	Durée	Portée
11	15 secondes	100 mètres
12	30 secondes	250 mètres
13	1 minute	500 mètres
14	2 minutes	1 kilomètre
15	5 minutes	2 kilomètres

Résistance magique (-10) : Le personnage qui utilise ce pouvoir doit être en contact avec le gestalt (sans que cela ne lui apporte aucun bonus) et cela lui permet de résister à tout pouvoir mental dont il pourrait être victime. Le pouvoir dure 5 minutes et accorde un malus de 2 points à tout jet d'attaque magique (charme, contrôle, etc.) affectant le joueur en question.

Appel au secours (-10) : Ce pouvoir se déclenche automatiquement lorsqu'un membre du gestalt est en danger de mort. Si le pouvoir fonctionne, chaque membre du gestalt à part celui qui est en danger, reçoit un petit message (c'est plus une sensation qu'un message parlé). Si le personnage qui est en danger de mort souhaite utiliser le pouvoir (s'il en a le temps), il pourra fonctionner avec un bonus de +3 (pour un malus final de -7).

Guérison (variable) : Ce pouvoir très rarement utilisé (pour des raisons que vous allez découvrir ci-dessous) permet à celui qui l'utilise de soigner un patient qui doit lui-même être un membre de son gestalt. Les deux individus doivent toucher l'objet-gestalt et rester dans le calme le plus total pendant 8 heures. Au terme de ce laps de temps, on devra jeter un dé afin de savoir si le pouvoir fonctionne (ne pas oublier le modificateur indiqué dans la table ci-dessous). Si c'est le cas, la guérison a lieu dans les 2d6 heures qui suivent et le gestalt entre en sommeil pendant cette même durée. Si le pouvoir échoue, le gestalt est en sommeil pendant 1d6 semaines et perd immédiatement un point de puissance. Un gestalt en sommeil ne peut plus servir à fournir aucun pouvoir bien que les membres du gestalt eux-mêmes subissent toujours les malus provoqués par l'objet (en résumé, il n'a plus aucune utilité, mais garde tous ses inconvénients).

Type de guérison	Malus*
Guérison d'une phobie (mineure)	-14
Guérison d'une phobie (majeure)	-18
Guérison d'une folie (mineure)	-15
Guérison d'une folie (majeure)	-20
Blessure légère	-14
Blessure grave	-18

* Si les chances de réussite sont inférieures ou égales à zéro, le pouvoir échoue obligatoirement.

Vous noterez aussi qu'un groupe de joueurs "normaux" (c'est-à-dire pas vraiment au courant du fonctionnement des gestalts) ne devra pas connaître l'utilisation de ce pouvoir. Une éventuelle initiation prodiguée par un autre groupe expérimenté ou par un dragon très puissant (et qui s'intéresse aux gestalts, Wiesarèk par exemple) permettra de le découvrir en cours de jeu.

Nouvelles limitations

Tous les malus indiqués en page 67 des règles du jeu de base sont amplifiés lorsque la puissance du gestalt atteint 11. Les limitations sont donc modifiées comme suit :

Gestalt brisé : malus de -2 à tous les jets durant 2d10 ans.

Mort d'un membre du gestalt : malus de -2 durant 2d10 jours.

Distance entre le gestalt et ses membres : la portée peut être calculée en suivant le tableau suivant. Notez que lorsque le gestalt a une puissance inférieure ou égale à 10, les êtres magiques en phase 6 et 7 doivent rester à une portée inférieure ou égale à (Puissance fois 50 kilomètres). Comme vous pouvez le voir, arrivé à 11 points de puissance, le gestalt demande à ses membres d'être de plus en plus proche de lui.

Puissance	11	12	13	14	15
Grand-père	10k	8k	6k	3k	1k
Parent	100k	80k	60k	30k	10k
Enfant	500k	400k	300k	150k	50k
Nouveau-né	1000k	800k	600k	300k	100k
Etre magique (phase 1 à 2)	5000k	4000k	3000k	1500k	500k
Etre magique (phase 3 à 4)	1000k	800k	600k	300k	100k
Etre magique (phase 5)	500k	400k	300k	150k	50k
Etre magique (phase 6)	100k	80k	60k	30k	10k
Etre magique (phase 7)	10k	8k	6k	3k	1k

Alchimie

Dans les règles de base, nous avons considéré que les technomanciens lançaient leurs sorts dans le calme et la sérénité de leur laboratoire. Malheureusement pour eux (et heureusement pour les autres), ils n'ont pas tou-

jours accès à cette sérénité et surtout à tout l'équipement adéquat. Nous décrivons donc ci-après plusieurs types d'ateliers avec, à chaque fois, le type de bonus/malus que cela implique lorsque le technomancien s'en sert.

Ateliers d'alchimie

Atelier improvisé

L'atelier improvisé peut être mis en place n'importe où. Dans une cuisine, dans une caravane ou même dans une chambre d'hôtel. Le sorcier devra néanmoins disposer d'eau courante et d'une source de chaleur (qui peut être amenée sur place sous la forme d'un petit réchaud de camping). Il devra aussi pouvoir se rendre dans une grande surface afin de récolter les quelques ingrédients de base nécessaires à la bonne tenue de son art. Cela inclut toutes sortes d'acide et quelques produits d'utilité courante (savon, lessive, sable, etc.). Les ingrédients plus pointus (organes d'êtres magiques et de dragons) ne pourront généralement pas être conservés bien longtemps (dans une glacière tout au plus). Les formules magiques doivent être conservées dans un classeur ou à la rigueur dans un petit ordinateur portable.

En ce qui concerne les travaux de conception et de retranscription de formules magiques, toute tentative de ce type dans un atelier improvisé subira un malus de 3 points.

Ce type d'atelier limite très sensiblement le type de travaux réalisables par le magicien qui l'utilise. Les restrictions sont nombreuses (il ne faut pas apeurer les voisins et donc éviter les bruits et les odeurs suspectes) mais on ne retiendra que celles qui ont un effet réel sur le système de magie alchimique.

- La puissance maximale du sort préparé ne peut excéder 5

- Le jet de dosage aura pour base 4 (au lieu de 8 dans les règles de base)
- En cas d'échec, on devra consulter la table suivante

D10	Effet
1-3	le sort prend effet normalement 2d10 heures plus tard
4-5	le sort rate totalement mais les ingrédients peuvent être réutilisés
6-7	un ingrédient a été oublié (le maître de jeu doit indiquer lequel)*
8	le sort prend effet avec une puissance réduite de 4 points**
9	le sort prend effet mais le technomancien est repéré***
10	le sort rate totalement et les ingrédients sont perdus

* : Le travail sera suspendu jusqu'à ce que l'ingrédient soit rajouté. Un nouveau jet de dosage sera alors réalisé.

** : Si la puissance finale du sort devient inférieure ou égale à 0, on considère que le sort rate et que les ingrédients sont perdus.

*** : Les voisins peuvent faire appel aux forces de l'ordre ou, pire encore, un dragon peut repérer le technomancien si peu discret.

Atelier exigu

Un atelier de ce type est très bien équipé mais trop peu spacieux pour permettre de grand travaux. Il est souvent constitué d'une petite cave (genre local à poubelle ou à vélos) ou d'une cuisine de taille normale. Les ingrédients périssables peuvent être conservés dans un petit frigo et les formules peuvent être consultées à l'aide d'une petite bibliothèque ou d'un ordinateur personnel. le tout est encore relativement repérable par un voisin curieux.

En ce qui concerne les travaux de conception et retranscription de formules magiques, toute tentative de ce type dans un atelier exiguë subira un malus de 2 points.

Ce type d'atelier limite très sensiblement le type de travaux réalisables par le magicien qui l'utilise. Les restrictions sont nombreuses (il ne faut pas apeurer les voisins et donc éviter les bruits et les odeurs suspectes), mais on ne retiendra que celles qui ont un effet réel sur le système de magie alchimique.

- La puissance maximale du sort préparé ne peut excéder 10 ?
- Le jet de dosage aura pour base 6 (au lieu de 8 dans les règles de base).
- En cas d'échec, on devra consulter la table suivante.

D10	Effet
1-3	Le sort prend effet normalement 2d10 heures plus tard
4-5	Le sort rate totalement mais les ingrédients peuvent être réutilisés
6	Un ingrédient a été oublié (le maître de jeu doit indiquer lequel)*
7	Le sort prend effet avec une puissance réduite de 2 points**
8	Le sort prend effet avec une puissance réduite de 4 points**
9	Le sort prend effet mais le technomancien est repéré***
10	Le sort rate totalement et les ingrédients sont perdus

* : Le travail sera suspendu jusqu'à ce que l'ingrédient soit rajouté. Un nouveau jet de dosage sera alors réalisé.

** : Si la puissance finale du sort devient inférieure ou égale à 0, on considère que le sort rate et que les ingrédients sont perdus.

*** : Les voisins peuvent faire appel aux forces de l'ordre ou, pire encore, un dragon peut repérer le technomancien si peu discret.

Atelier conventionnel

C'est la base de travail de tout technomancien digne de ce nom. Le laboratoire (on peut commencer à l'appeler de cette façon) est camouflé adroitement (il est le plus souvent caché dans une cave ou dans la pièce d'une maison à l'écart des curieux). Les ingrédients peuvent être conservés dans de grands congélateurs. Les formules sont conservées dans une grande bibliothèque qui contient plus de 500 livres ou dans un ordinateur personnel équipé d'un lecteur de SyQuest ou de CD-ROM. Ce type d'atelier n'apporte ni bonus ni malus par rapport aux règles de base du jeu. Les chances de base du dosage sont de 8, la puissance maximale du sort préparé n'est pas limitée et la table à consulter en cas d'échec est celle qui se trouve en bas de la page 73 des règles du jeu.

D10	Effet
1-3	le sort prend effet normalement 1d10 heures plus tard
4-5	le sort rate totalement, mais les ingrédients peuvent être réutilisés
6-7	un ingrédient a été oublié (le mj doit indiquer lequel)*
8	le sort prend effet avec une puissance réduite de 2 points**
9	le sort prend effet avec une puissance réduite de 4 points**
10	le sort rate totalement et les ingrédients sont perdus

* : le travail sera suspendu jusqu'à ce que l'ingrédient soit rajouté. Un nouveau jet de dosage sera alors réalisé.

** : si la puissance finale est inférieure ou égale à 0, le sort rate et les ingrédients sont perdus.

Atelier spécialisé

Tout atelier de technomancien peut être transformé en atelier " spécialisé" sans grandes modifications. On ne peut cependant pas choisir plus d'une spécialité par atelier conventionnel.

Le seul moyen d'accumuler plusieurs spécialités est de construire un " grand atelier" (voir ci-dessous).

Précisons cependant qu'un atelier spécialisé n'accorde un bonus que s'il est utilisé avec tout le temps nécessaire.

La préparation prendra donc 2 heures (au lieu d'une heure) par point de puissance si on veut prendre en compte les bonus décrits ci-dessous.

Atelier de précision : Le laboratoire comprend un équipement de précision qui permet de doser avec finesse tous les ingrédients utilisés. Les chances de base du dosage sont de 9 en plus de tous les modificateurs habituels.

Atelier d'analyse des ingrédients : Les instruments contenus dans cet atelier permettent de savoir si l'ingrédient utilisé est bien utilisable pour un rituel magique. Cela permet d'éviter certains effets néfastes en cas d'échec. On utilise alors la table suivante.

D10	Effet
1-3	le sort prend effet normalement 1d10 heures plus tard
4-6	le sort rate totalement, mais les ingrédients peuvent être réutilisés
7-8	un ingrédient à été oublié (le mj doit indiquer lequel)*
9	le sort prend effet avec une puissance réduite de 2 points**
10	le sort prend effet avec une puissance réduite de 4 points**

* : le travail sera suspendu jusqu'à ce que l'ingrédient soit rajouté. Un nouveau jet de dosage sera alors réalisé.
 ** : si la puissance finale est inférieure ou égale à 0, le sort rate et les ingrédients sont perdus.

Atelier d'analyse des formules magiques : La bibliothèque utilisée par le magicien est doublée par une banque de données informatique spécialisée. Les informations contenues dans les ouvrages et dans le disque dur de la machine sont longuement vérifiées et annotées ; cela permet d'éviter certains effets néfastes en cas d'échec. On utilise alors la table suivante.

D10	Effet
1-4	le sort prend effet normalement 1d10 heures plus tard
5-7	le sort rate totalement, mais les ingrédients peuvent être réutilisés
8	le sort prend effet avec une puissance réduite de 2 points*
9	le sort prend effet avec une puissance réduite de 4 points*
10	le sort rate totalement et les ingrédients sont perdus

* : si la puissance finale est inférieure ou égale à 0, le sort rate et les ingrédients sont perdus.

En ce qui concerne les travaux de conception et de retranscription des formules magiques, toute tentative de ce type dans un atelier spécialisé dans l'analyse des formules magiques se verra majorée d'un bonus de 2 points.

Grand atelier

Le grand atelier est simplement un atelier conventionnel qui peut contenir jusqu'à deux spécialisations.

Si l'atelier choisi comporte à la fois l'analyse d'ingrédients et l'analyse de formules magiques, on utilise la table suivante qui est beaucoup plus intéressante que les deux autres prises séparément.

D10	Effet
1-5	le sort prend effet normalement 1d10 heures plus tard
6-8	le sort rate totalement, mais les ingrédients peuvent être réutilisés
9	le sort prend effet avec une puissance réduite de 2 points*
10	le sort prend effet avec une puissance réduite de 4 points*

* : si la puissance finale est inférieure ou égale à 0, le sort rate et les ingrédients sont perdus.

Précisons cependant qu'un grand atelier, comme un atelier spécialisé n'accorde un bonus que s'il est utilisé avec tout le temps nécessaire. La préparation prendra donc 3 heures (au lieu d'une heure) par point de puissance si on veut prendre en compte les bonus décrits ci-dessus.

Si le technomancien reçoit l'aide d'une tierce personne (qui n'a pas besoin d'y connaître quoi que ce soit), il peut réussir un sort avec tous les bonus dus aux deux spécialisations en prenant seulement 1 heure par point de puissance (comme dans un atelier conventionnel).

Atelier de haute technologie

L'atelier de haute technologie coûte cher, mais ne prend que très peu de place (pas plus qu'un atelier conventionnel).

Tout technomancien qui y travaille dispose de tous les bonus décrits au chapitre " Atelier spécialisé" et le confort de travail permet aussi de réduire de moitié le temps nécessaire à la réalisation des sorts. Chaque point

de puissance ne prend donc pas plus d'une demi-heure. En ce qui concerne les travaux de conception et de retranscription des formules magiques, toute tentative de ce type dans un atelier de haute technologie se verra majorée d'un bonus de 3 points.

Un autre avantage, plus "roleplaying" celui-là, permet de faire passer un atelier de technomancien de haute technologie pour un simple laboratoire médical (ou scientifique en général).

Seul un personnage connaissant la magie alchimique pourra découvrir la vérité à moins, bien sûr, de tomber sur un frigo plein de queues de dragon fraîchement coupées.

Grand atelier de haute technologie

Identique à celui décrit ci-dessus, le grand atelier de haute technologie permet simplement à plusieurs technomanciens de travailler en même temps sur le même projet (ou sur des projets différents, mais cela n'affecte pas le système de jeu).

Chaque technomancien après le premier permettra de réduire de 5 minutes le temps de lancement d'un sort (en prenant pour base les 30 minutes indiquées au chapitre "Atelier de haute technologie". Note : chaque point de puissance ne pourra pas être réalisé en moins de 5

minutes ; afin de clarifier tout cela, jetez donc un coup d'œil sur la table suivante.

Nombre de technomanciens	Temps nécessaire*
1	30 minutes
2	25 minutes
3	20 minutes
4	15 minutes
5	10 minutes
6 et +	5 minutes

*pour préparer un point de puissance de sort

Laboratoire de la M&D

Les laboratoires de la M&D ne respectent en aucun cas les règles qui viennent d'être décrites ci-dessus. Ils sont hors normes et le maître de jeu, lorsqu'il préparera un scénario, pourra considérer qu'un laboratoire de la M&D offre encore plus de possibilités que n'importe quel dragon peut l'imaginer. Pour vous mettre dans l'ambiance relisez les prouesses techno-magiques réalisées par les ateliers de la M&D et décrites dans l'extension "Technologie".

Liste d'ingrédients

Les listes d'ingrédients servent pour tous ceux qui veulent créer des formules magiques et qui utilisent la magie alchimique. Avant tout chose, je me permets de résumer en quelques lignes le principe même de l'utilisation desdits ingrédients.

Détermination du nombre d'ingrédients

Lorsque le maître de jeu ou lorsqu'un joueur alchimiste (il ne faut jamais oublier que les êtres magiques et les dragons sont très rarement alchimistes) crée une formule magique, il doit déterminer la puissance de base de la formule (voir règles du jeu page 71 ainsi que les règles de conception des formules magiques dans cette extension).

C'est cette valeur qui détermine le nombre de composantes nécessaires à la réalisation de l'effet magique décrit par la formule magique.

Détermination du type d'ingrédient

En tenant compte du résultat obtenu ci-dessus, vous devez ensuite consulter une ou plusieurs fois les deux tables qui suivent et qui servent à déterminer la nature exacte des composantes nécessaires.

D10	Table 1
1-2	1 composante mineure
3-4	2 composantes mineures
5-6	1 composante majeure
7-8	2 composantes majeures
9-10	Aucune composante*

D10	Table 2
1	1 composante mineure
2	2 composantes mineures
3	1 composante majeure
4	2 composantes majeures
5-6	Aucune composante*
7	1 organe mineur
8	2 organes mineurs
9	1 organe majeur
10	2 organes majeurs

* le sort a peut-être été mal recopié. Consultez les règles page 71 du livret de base ou les quelques exceptions décrites dans cette extension.

Puissance	Type de composantes
1	1 composante sur la table 1
2	2 composantes sur la table 1
3	3 composantes sur la table 1
4	4 composantes sur la table 1
5	5 composantes sur la table 1
6	6 composantes sur la table 1
7	7 composantes sur la table 1
8	8 composantes sur la table 1
9	9 composantes sur la table 1
10	9 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
11	10 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
12	11 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
13	12 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
14	13 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
15	14 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
16	15 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
17	16 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
18	17 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
19	18 composantes sur la table 1, 1 composante sur la table 2
20	18 composantes sur la table 1, 2 composantes sur la table 2
21	19 composantes sur la table 1, 2 composantes sur la table 2

Il ne vous reste ensuite qu'à inventer les composantes tirées au sort et/ou utiliser les tables qui suivent.

Les quelques listes qui suivent ne doivent pas être utilisées que si le maître de jeu n'a pas la présence d'esprit de donner au joueur qui en a besoin un ingrédient original et en accord avec le sort qu'il est en train de préparer. Comme toujours dans le cas des tables aléatoires, elles ne doivent pas être un frein à l'imagination mais bien un guide pour permettre au maître de jeu de se consacrer à des tâches plus importantes.

Lorsque le terme "dragon" ou "être magique" est utilisé, le maître de jeu devra déterminer aléatoirement ou choisir de quel type de dragon ou d'être magique il s'agit.

Notez cependant que les organes suivis d'un astérisque ne sont pas présents chez tous les dragons.

	composante mineure	composante majeure	organe mineur	organe majeur
01-02	sel	gui	dent de dragon	cœur de dragon
03-04	souffre	mandragore	poil de dragon	cerveau de dragon
05-06	gland	insecte	langue de dragon	tête de dragon
07-08	salpêtre	mollusque	sperme de dragon	intestin de dragon
09-10	terre	petit mammifère	œil de dragon	crâne de dragon
11-12	vinaigre	petit oiseau	doigt de dragon	colonne vertébrale de dragon
13-14	sable	batracien	patte de dragon	moelle épinière de dragon
15-16	eau douce	arachnide	queue de dragon	foie de dragon
17-18	plomb	reptile	oreille de dragon	pancréas de dragon
19-20	acier	poterie	organe génitaux de dragon	poumon de dragon
21-22	mercure	pièce de vêtement	corne de dragon	cage thoracique de dragon
23-24	poivre	époxy	rein de dragon	cervelet de dragon
25-26	blé	neige	griffe de dragon	fœtus de dragon
27-28	poussière	uranium	écaille de dragon	sang de dragon grande quantité
29-30	granit	caoutchouc	peau de dragon	vésicule biliaire de dragon
31-32	alcool	coquillage	sang de dragon	estomac de dragon
33-34	craie	crustacé	cordes vocales de dragon	maxillaire inférieur de dragon
35-36	plastique	eau bénite	glandes à venin de dragon	corps thyroïde de dragon
37-38	papier	météorite	dard de dragon	vessie de dragon
39-40	acier	diamant	générateur de souffle de dragon	rate de dragon
41-42	huile	perle	os de dragon	duodénum de dragon
43-44	pétrole	topaze	crête de dragon	plèvre de dragon
45-46	essence	rubis	nageoire de dragon	œsophage de dragon
47-48	glace	améthyste	plume de dragon	cou de dragon
49-50	algue	émeraude	aile de dragon	bulbe rachidien de dragon
51-52	boue	eau de mer	excrément de dragon	cœur d'être magique
53-54	plume	eau de pluie	urine de dragon	cerveau d'être magique
55-56	poil	miroir	viande de dragon	tête d'être magique
57-58	peau	poudre	sperme d'être magique	intestin d'être magique
59-60	or	dynamite	œil d'être magique	crâne d'être magique
61-62	bronze	encre	doigt d'être magique	colonne vertébrale d'être magique
63-64	laiton	titane	bras d'être magique	moelle épinière d'être magique
65-66	nickel	semtex	jambe d'être magique	foie d'être magique
67-68	argent	nitroglycérine	organes génitaux d'être magique	pancréas d'être magique
69-70	feuille d'arbre	xénon	rein d'être magique	poumon d'être magique
71-72	fleur	fréon	ongle d'être magique	cage thoracique d'être magique
73-74	verre	saphir	peau d'être magique	cervelet d'être magique
75-76	bois	turquoise	pied d'être magique	fœtus d'être magique
77-78	tissus	rose des sables	sang d'être magique	sang d'être magique
79-80	aimant	corail	os d'être magique	vésicule biliaire d'être magique
81-82	fruit	ivoire	oreille d'être magique	estomac d'être magique
83-84	graine	ambre	main d'être magique	maxillaire inférieur d'être magique
85-86	os	ambre gris	excrément d'être magique	corps thyroïde d'être magique
87-88	chair	safran	urine d'être magique	vessie d'être magique
89-90	soie	pourpre	dent d'être magique	rate d'être magique
91-92	nylon	cocaïne	poil d'être magique	duodénum d'être magique
93-94	marbre	opium	langue d'être magique	plèvre d'être magique
95-96	quartz	andromorphine	viande d'être magique	œsophage d'être magique
97-98	brindille	latex	cordes vocales d'être magique	cou d'être magique
99-00	acide	héroïne	cheveux d'être magique	bulbe rachidien d'être magique

Nouveaux effets

Dans les règles de base, on pouvait choisir parmi trois sorts de vecteurs alchimiques. Le vecteur solide, le vecteur liquide et le vecteur gazeux. Chacun pouvait abriter des pouvoirs magiques différents. Je me propose donc d'étendre la liste des effets magiques possibles en tenant compte des nouveaux décrits dans cette extension.

Vecteur solide

Durée : indéfinie (durée du sort lui-même ou lorsque l'objet est détruit).

Aire d'effet : le porteur de l'objet (sauf exceptions).

Effet magique :

- amnésie
- anaérobiose
- bénédiction
- camouflage
- empoisonnement
- invisibilité
- maladie
- malédiction
- sens accru
- télépathie

Vecteur liquide

Durée : 1d10 jour(s) (avant d'être bu).

Aire d'effet : celui qui boit ou qui se fait injecter le produit.

Effet magique :

- antidote
- apaisement
- cauchemar
- combativité
- confusion
- courage
- ébriété
- empoisonnement
- guérison
- longévité
- maladie
- rajeunissement
- repos
- rire
- sommeil
- spasme
- sustentation
- vaccin
- vieillissement
- vomissement

Vecteur gazeux

Durée : 1d10 heure(s) (avant d'être inhalé).

Aire d'effet : uniquement ceux qui respirent le gaz.

Effet magique :

- antidote
- apaisement
- cauchemar
- combativité
- confusion
- courage
- empoisonnement
- fatigue
- guérison
- longévité
- maladie
- puanteur
- repos
- rire
- sommeil
- vaccin
- vomissement

Vecteurs composites

En associant les trois vecteurs précédemment décrits, on obtient une série de sous-vecteurs qui peuvent être utilisés afin d'obtenir de nouveaux effets. Manipuler les vecteurs composites est un art difficile à maîtriser et tout technomancien qui prépare un sort alchimique utilisant un vecteur de ce type reçoit un malus de 2 points à son jet de dosage.

Poussière (Gazeux-Solide) : Ce vecteur plus proche du gaz que du solide permet de faire absorber le vecteur par la victime de façon plus discrète (les gaz magiques sont presque tous odorants et donc facilement repérables). Elle permet aussi de surprendre les dragons et les êtres humains qui pensent que la magie alchimique ne se résume qu'aux trois vecteurs de base.

Durée : Indéfinie (tant qu'il n'est pas inhalé).

Aire d'effet : Uniquement ceux qui touchent ou qui respirent la poussière.

Effets magiques :

Empoisonnement
Maladie

Vapeur (Gazeux-Liquide) : Ce vecteur est très proche du gaz et n'est pas vraiment plus discret que ce dernier. Il n'y a en fait pas grand avantage à utiliser la vapeur comme vecteur sauf quand la victime connaît parfaitement les trois vecteurs de base. On peut imaginer que dans certains cas (dans une usine, dans un pays tropical, dans un sauna) la vapeur peut s'avérer un vecteur très intéressant.

Durée : 1d10 minutes (avant que la victime ne touche ou

ne respire la vapeur)

Aire d'effet : uniquement ceux qui respirent ou touchent la vapeur

Effets magiques :

- antidote
- apaisement
- cauchemar
- combativité
- confusion
- courage
- empoisonnement
- guérison
- longévité
- maladie
- repos
- rire
- sommeil
- vaccin
- vomissement

Boue (Solide-Liquide) : ce vecteur peu ragoûtant est très limité dans son utilisation, mais peut cependant quelquefois être utile à des technomanciens particulièrement vicieux. On peut imaginer son utilisation pour un alchimiste vivant dans un bayou ou dans une région où il pleut souvent. Certains technomanciens utilisent aussi ce vecteur lorsqu'ils lancent des sorts au bord de la mer (attention cependant : Le sel de l'eau de mer peut avoir des effets destabilisateurs sur les préparations alchimiques).

Durée : 1d10 heure(s) (avant que la victime ne touche la boue)

Aire d'effet : uniquement ceux qui respirent ou touchent la boue

Effets magiques :

- Empoisonnement
- Maladie

Alchimie décomposée

On savait déjà que l'alchimie décomposée était une procédure relativement simple puisqu'elle requérait qu'une heure de plus par ingrédient et un jet de dosage supplémentaire. Ce que l'on ne savait pas, c'est que l'alchimie est une sorte de "compétence" spécialisée qui ne peut s'acquérir qu'avec l'expérience. Puisque les règles d'expérience en général (pour les technomanciens) se trouvent dans un chapitre suivant, je me bornerai simplement à expliquer comme un technomancien peut améliorer sa pratique de l'alchimie décomposée.

Lorsque l'alchimiste commence sa carrière, on estime qu'il possède une compétence spéciale "Alchimie décomposée" au niveau +0. elle n'accorde donc, comme on peut s'en douter, ni bonus ni malus. On peut ensuite augmenter le niveau de cette compétence (jusqu'au niveau +4) à l'aide du système désormais connu des réussites remarquables. Chaque fois que le deuxième jet de dosage lors d'une tentative d'alchimie décomposée est égal à 1 et que le sort est important pour la survie du technomancien (ou pour faire avancer le scénario), il gagne un point d'expérience. Arrivés à un certain seuil, la compétence augmente. On déterminera cette évolution en consultant la petite table suivante :

Nombre de "réussites remarquables"	
Passer de +0 à +1	2
Passer de +1 à +2	3
Passer de +2 à +3	6
Passer de +3 à +4	10

Chaque niveau au-dessus du +0 permet d'obtenir un bonus de 1 point au second jet de dosage lors d'une tentative d'alchimie décomposée. De plus, la durée supplémentaire pour chaque ingrédient est modifiée comme suit.

Durée supplémentaire	
Niveau +0	1 heure
niveau+1	45 minutes
Niveau +2	30 minutes
Niveau +3	15 minutes
Niveau +4	5 minutes

Conception et transcription des formules magiques

Il est très difficile de créer soi-même, au XX^{ème} siècle une formule magique de toute pièce. On estime d'ailleurs que ce n'est pas réellement possible. Les technomanciens ont cependant trouvé un moyen de passer outre ce petit problème en modifiant des formules magiques déjà existantes. Ce chapitre contient aussi les règles nécessaires pour la transcription des formules magiques écrites sur un support primitif.

Note importante : Tous les jets qui suivent subissent un malus supplémentaire calculé selon l'âge de la formule utilisée (voir règle du jeu page 70)

Conception des formules magiques

Pour modifier une formule existante et modifier ses effets, le personnage qui tente cette opération très difficile doit disposer d'un atelier particulièrement bien équipé. Les malus aux divers jets à réaliser sont indiqués dans la description de chaque atelier dans le chapitre précédent correspondant.

Réduction de la puissance : Le technomancien doit disposer d'une formule magique qu'il souhaite analyser afin de réduire la puissance des effets qu'elle engendre. Il devra réussir un jet de dé inférieur ou égal à 5 (modifié par sa caractéristique de Volonté). Le joueur devra tenter un jet pour chaque point de réduction. Un échec entraîne une perte de 1d6 point(s) au lieu d'un. Les ingrédients de la formule ne changent pas. Temps nécessaire : une journée par point de puissance de la formule (à l'origine).

Augmentation de la puissance : Le technomancien doit disposer d'une formule magique qu'il souhaite analyser afin d'augmenter la puissance des effets qu'elle engendre. Il devra réussir un jet de dé inférieur ou égal à 3 (modifié par sa caractéristique de Volonté). Le joueur devra tenter un jet pour chaque point supplémentaire. Un échec entraîne une perte de 1d6 point(s) au lieu d'un gain de 1 point. Des ingrédients (choisis par le maître de jeu) sont rajoutés pour atteindre la puissance désirée. Temps nécessaire : une journée par point de puissance de la formule (à l'origine) plus une semaine par point supplémentaire.

Séparation des effets magiques : Le technomancien doit disposer d'une formule magique qu'il souhaite analyser afin de créer une nouvelle formule qui ne contient qu'un des effets produits par la formule d'origine. Il de-

vra réussir un jet de dé inférieur ou égal à 1 (modifié par sa caractéristique de Volonté). Le joueur devra tenter un jet pour chaque effet qu'il souhaite isoler. Un échec entraîne une perte de 1d6 point(s) de puissance dans la formule sélectionnée. Les ingrédients de la formule ne changent pas (le technomancien n'est pas assez puissant pour enlever des ingrédients avec cette seule procédure). Temps nécessaire : une semaine par point de puissance de la formule (à l'origine).

Regroupement des effets magiques : Le technomancien doit disposer de deux formules magiques qui comprennent chacune un effet magique que le joueur souhaite regrouper. Il devra réussir un jet de dé inférieur ou égal à -2 (modifié par sa caractéristique de Volonté). Le joueur devra tenter un jet pour chaque effet qu'il souhaite regrouper. Un échec entraîne une perte de 1d6 point(s) de puissance dans la formule sélectionnée (deux jets ratés peuvent entraîner une perte de 1d6 point(s) pour chacune des deux formules). Temps nécessaire : une semaine par point de puissance de la formule (à l'origine).

Modification des ingrédients nécessaires : Le technomancien doit disposer d'une formule magique dont il veut modifier les ingrédients. Le jet à réaliser dépend du type de modification qu'il souhaite opérer. La petite table ci-dessous vous indique les jets à réaliser pour que cela soit possible (tous les jets sont modifiés par la Volonté du Technomancien). Tout jet raté réduit la puissance du sort de 1d6 point(s). En cas de nouvelle composante ou de nouvel organe à déterminer, c'est le maître de jeu qui choisira ou qui déterminera aléatoirement la nature de cette composante ou organe. Temps nécessaire : une semaine lorsque la modification a trait à une composante mineure, 15 jours pour une composante majeure, 1 mois pour un organe mineur et enfin 3 mois pour un organe majeur.

Type de modification	jet à réaliser
Enlever une composante mineure	2
Enlever une composante majeure	0
Enlever un organe mineur	-6
Enlever un organe majeur	-10
Remplacer une composante mineure par une composante majeure	4
Remplacer une composante mineure par un organe mineur	6
Remplacer une composante mineure par un organe majeur	8
Remplacer une composante majeure par une composante mineure	2
Remplacer une composante majeure par un organe mineur	4
Remplacer une composante majeure par un organe majeur	6
Remplacer un organe mineur par un organe majeur	0
Remplacer un organe mineur par une composante mineure	-4
Remplacer un organe mineur par une composante majeure	-2
Remplacer un organe majeur par un organe mineur	-4
Remplacer un organe majeur par une composante majeure	-6
Remplacer un organe majeur par une composante mineure	-8

Transcription des formules magiques

Certains technomanciens particulièrement expérimentés ont pris l'habitude de retranscrire les formules magiques qu'ils utilisent fréquemment. Ils créent ainsi une nouvelle génération de formules (le plus souvent sur un support informatique) qui leur permet d'échanger plus facilement leurs connaissances et lancer avec plus d'aisance les sortilèges que ces formules contiennent. La retranscription n'est cependant pas un art aisé, comme nous allons le voir dans le paragraphe suivant.

Pour transcrire une formule magique sur un support moderne et facile à utiliser, le technomancien doit réaliser un jet dépendant de l'ancienneté de la formule. A la différence de tous les autres jets de ce chapitre, le malus dû à l'ancienneté est inversé (il devient un bonus). En effet, il est bien plus facile de transcrire un sortilège déjà recopié plusieurs fois, qu'un sort quasiment original, écrit dans une langue plus que douteuse. Le seuil de réussite de jet de base de la recopie est de 0 (modifié par la Pré-

cision ou la Perception).

Il ne reste plus ensuite qu'à connaître le malus intrinsèque à la formule magique ainsi créée. Logiquement, il devrait être de -8 (puisque la formule a été écrite au XXème siècle). Heureusement, le fait que celui qui recopie la formule sache plus ou moins comment elle fonctionne lui permet de ne pas écrire n'importe quoi et cela réduira donc logiquement le malus dû à l'âge. Le résultat du jet de dé de recopie doit donc être utilisé avec la petite table suivante afin de connaître le malus associé à la formule.

Résultat du dé (sans aucun modificateur)	Malus
1	-6
2	-7
3-9	8 (malus normal)
10	-9

Le temps nécessaire pour réaliser cette nouvelle formule est égal à deux semaines fois la puissance de la formule d'origine.

Bonus dus à l'expérience

Nous avons déjà précisé qu'il n'y avait pas de métier ni de hobby qui prédisposait à l'alchimie (la vraie : Celle qui produit des effets magiques réels). Les technomanciens doivent donc exercer leur profession de façon plutôt chaotique, ne progressant que de manière sporadique selon les actions entreprises. Même si les possibilités de progression ont déjà été étudiées dans certains paragraphes précédents, je me permets de résumer ici toutes les façons possibles de devenir un alchimiste puissant et respecté.

Réalisation d'un sort : les technomanciens peuvent bien évidemment développer une certaine pratique du dosage des sorts à force de réaliser des effets magiques à l'aide de formules magiques. La procédure employée est presque identique à celle utilisée tout au long de cet ouvrage, à la seule différence qu'un échec catastrophique peut autant les faire progresser qu'une réussite remarquable.

Lorsque l'alchimiste comme sa carrière, on estime qu'il possède une compétence spéciale "Réalisation d'un sort" au niveau +0. elle n'accorde donc, comme on peut s'en douter, ni bonus ni malus. On peut ensuite augmenter le niveau de cette compétence (jusqu'au niveau +4) à

l'aide du système désormais connu des réussites remarquables (et avec un bonus supplémentaire : l'échec catastrophique). Chaque fois qu'un jet de dosage est égal à 1 et que le sort lancé est important pour la survie du technomancien (ou pour faire avancer le scénario), il gagne un point d'expérience. Arrivée à un certain seuil, la compétence augmente.

On déterminera cette évolution en consultant la petite table suivante. Un point d'expérience sera aussi gagné si le résultat du jet de dosage est égal à 10 (catastrophe !) et que le sort lancé est important pour la survie du technomancien (ou pour faire avancer le scénario).

Nombre de " réussites remarquables "	
Passer de +0 à +1	5
Passer de +1 à +2	10
Passer de +2 à +3	15
Passer de +3 à +4	20

Chaque niveau au-dessus du +0 permet d'obtenir un bonus de 1 point à tout jet de dosage.

Un alchimiste qui possède la compétence " Réalisation d'un sort " au niveau +3 (minimum) peut réaliser tous les travaux de ce type deux fois plus rapidement (donc seulement une demi-heure par point de puissance). Note : lorsque l'on emploie le terme de " jet de dosage " , on ne parle, bien entendu, pas du deuxième jet lors d'une tentative de magie décomposée (l'expérience et les bonus ayant trait à cette seconde pratique sont comptabilisés séparément).

Alchimie décomposée : Cette " compétence " permet de faire progresser ses chances de créer des effets alchimiques décomposés. La procédure exacte est décrite dans le chapitre traitant de ce type de magie.

Magie alchimique : Certains êtres magiques (et certains dragons) possèdent ce pouvoir inné qui accorde un bonus à tous les jets de dosage. Ce bonus n'augmentera jamais autrement que lorsque le pouvoir inné lui-même augmentera.

Conception et Transcription : Cette forme de pratique alchimique peut être accompagnée d'une " compétence " du même nom. Elle est rarement utilisée par les maîtres de jeu de Scales puisqu'elle est très difficile à faire progresser. On peut cependant utiliser la table suivante.

Lorsque l'alchimiste commence sa carrière, on estime qu'il possède une compétence spéciale " Conception et Transcription " au niveau +0. Elle n'accorde donc, comme on peut s'en douter, ni bonus ni malus. On peut ensuite augmenter le niveau de cette compétence (jusqu'au niveau +4) à l'aide du système désormais connu des réussites remarquables (et avec un bonus supplémentaire : l'échec catastrophique). Chaque fois qu'un jet de dé ayant trait à la conception ou à la transcription d'une formule magie dosage est égal à 1 et que la formule utilisée est importante pour la survie du technomancien (ou pour faire avancer le scénario), il gagne un point d'expérience. Arrivée à un certain seuil, la compétence augmente. On déterminera cette évolution en consultant la petite table suivante.

Nombre de " réussites remarquables "	
Passer de +0 à +1	5
Passer de +1 à +2	10
Passer de +2 à +3	15
Passer de +3 à +4	20

Chaque niveau au-dessus du +0 permet d'obtenir un bonus de 1 point à tout jet de conception ou de transcription d'une formule magique.

Un alchimiste qui possède la compétence " Conception et Transcription " au niveau +3 (minimum) peut réaliser tous les travaux de ce type deux fois plus rapidement.

Alchimie permanente

La magie alchimique permanente est impossible à réaliser sans une aide magique extérieure. Certains alchimistes parviennent cependant à créer des objets magiques avec l'aide de certains êtres magiques particulièrement portés sur l'alchimie. On peut citer, par exemple, les trolls qui pratiquent la magie alchimique métallique et qui peuvent donc, associés à des technomanciens, créer des objets magiques quasiment " permanents " . Ces rituels ne sont nullement réalisables par des joueurs sans l'aide de forces magiques extérieures.

En tant que maître de jeu, vous pouvez associer des effets magiques alchimiques à des objets et créer ainsi des objets magiques mystérieux mais pas obligatoirement très puissants. La magie de Scales doit apparaître par petites touches et je ne veux pas voir de reliques sorties tout droit de roman d'heroic-fantasy dans les mains de n'importe quel technomancien.