

Sorts familiaux

Les dragons pratiquent la magie, ça ce n'est pas une découverte. Mais si parfois on pense que tous les sorts et masques sont fixés à tout jamais, on a tort.

Toutes les familles de dragons ont des capacités différentes. Dans la même optique, elles ont développé des sorts spécifiques, propres à leur famille.

Parfois, elles auront adapté de manière inhabituelle des masques à certains sorts, des fois elles utiliseront des masques d'une manière différente, parfois elles auront développé carrément de nouveaux masques ou de nouveaux sorts.

Dans cette optique familiale, les nouveautés qui vont être décrites ci-dessous seront spécifiques à une famille. Des dragons d'une autre famille pourront apprendre et utiliser les nouveautés, mais ces sorts coûtent deux fois plus cher en expérience pour les apprendre, dépensent deux fois plus de mana et nécessitent deux fois plus de réussite remarquable pour pouvoir progresser dans le sort.

Etonnant non ? Certains dragons théoriciens de la magie estiment que ces nouveautés sont plus difficiles à apprendre et maîtriser quand on ne fait pas partie de la bonne famille car ils dépendent de la manière dont le corps d'un dragon canalise la mana.

Ainsi, les sorts développés par la famille des dragons rouges sont à base de feu. On comprendra aisément d'où leur vient leur facilité à maîtriser ce type de sort.

Argenté

Oubli type : Sort

Coût : 2 Durée : instantanée

Effet : Ce sort est proche du sort d'Amnésie, la grande différence étant qu'il ôte tous les souvenirs de la cible depuis une heure. La cible aura définitivement un trou d'une heure dans sa mémoire.

Peut être associé aux masques suivants : brasserie, dessin, horlogerie, ikébana

Recherche type : Sort

Coût : 3 Durée : instantané

Effet : Ce sort permet de contrer les effets d'un sort d'Oubli, ou d'Amnésie. De même, il permet de faire précisément rejaillir des événements profondément enfouis dans la mémoire de la cible. La cible pourra revivre une discussion, revoir des images, se souvenir de n'importe quoi comme s'il était en train de vivre les événements passés. Et ce avec une très grande précision (par exemple : il suffirait que le personnage ait juste jeté un œil rapide sur une série de 100 chiffres pour s'en rappeler avec précision.)

Peut être associé aux masques suivants : Chant, Poésie, Cinéma, Horlogerie.

Empathie type : Sort

Coût : 2 Durée : 1 minute

Effet : Ce sortilège permet de connaître l'état émotionnel de la cible. C'est l'émotion dominante qui est ressentie par le lanceur de sort. Attention : ce sort n'est pas un détecteur de mensonge, un menteur avec beaucoup d'aplomb donnera un sentiment de sérénité parce qu'il est sûr de lui, alors qu'un innocent stressé et timide peut ressentir un moment de stress si on lui pose des questions un peu abruptes.

Peut être associé aux masques suivants : Brasserie, Cuisine

Asiatique

Lévitiation type : Sort

Coût : 1 Durée : 10 mn

Effet : Ce sort permet à un dragon asiatique d'alléger son corps. Cela lui permet de grimper à quatre pattes sur des parois verticales à vitesse normale (comme une araignée) ou de sauter de grandes distances (environ 10m) à l'horizontal. Attention, pour grimper à la verticale, le dragon aura besoin au mi-

nimum d'un support (mur, cordelette, arbre...)
Peut être associé aux masques suivants :

Vol de masque type : Sort

Coût : fonction du masque Durée : Définitif
Effet : Ce sort permet de "voler" le masque d'un autre dragon. Pour cela, le dragon asiatique doit maîtriser l'art du masque qu'il souhaite voler au moins au niveau débutant. Ensuite, il suffit qu'il lance son sort sur le masque et ainsi il en devient propriétaire, un contact corporel est obligatoire. Le coût du sort est équivalent au coût du masque. Ce sort, qui n'a pas de masque propre, est considéré comme automatiquement masqué.

Si le dragon asiatique ne sait pas utiliser le sort qui est lié au masque, il ne peut pas s'en servir. Si le dragon maîtrise le sort lié au masque, on considère qu'il est à son niveau normal dans le lancement de ce sort avec ce masque. Il n'existe pas de version non masquée de ce sort quel que soit le masque d'origine. (Attention : pour le masque de Tatouage, il devient évidemment impossible de voler le masque. Et bien évidemment pour tous les masques "volatiles" (chant, danse, mime, etc.) ce sort est inutile).

Vol de Mana type : Sort

Coût : 3 Durée : 1d10 tours
Effet : : Ce sort permet de "voler" la mana se dégageant d'un réceptacle brisé par un autre dragon. Pour cela, le dragon asiatique doit se trouver à moins de 10 mètres du réceptacle brisé. Ensuite, il suffit qu'il réussisse normalement son jet d'absorption de mana. Le dragon "spolié" se rend parfaitement compte du phénomène de fuite de la mana, mais sans pouvoir localiser précisément où la mana s'en va.

Peut être associé aux masques suivants : bonzaï, horlogerie, origami, kité, ikébana

Photographie type : Masque

Coût : 3 ou 15 Durée : 1d10 heures ou jours
Effet : Ce sort fonctionne de deux manières, et chaque méthode correspond à un masque à part entière :

1^{re} manière : Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une photo

originale (ce qui prendra un très court moment à photographier, mais plus longtemps à développer), Il lancera le sort juste au moment de terminer le développement de la photo et devra en même temps dépenser 3 points de Mana. En cas de jet raté, 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) et en redéveloppant la photo.

On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque photo. 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 la photo (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 : Confusion, Idiotie, Rire, Vomissement

Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts
2^{me} manière : Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une photo originale de la cible (ce qui prendra un très court moment, jamais plus de quelques minutes). Il faut alors un portrait de bonne qualité (pas un truc au téléobjectif, pris à deux cents mètres, ou flou). Il faut une bonne photo ! Il lancera le sort juste au moment de développer la photo et devra en même temps dépenser 15 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 photo. 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'il le souhaite. La cible de la photo subira les effets du sort et cela quelle que soit la distance à laquelle elle se trouve. Un tel objet reste enchanté durant 1d10 jours ou jusqu'à sa destruction totale

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Spasme, Malédiction, Bénédiction, Sommeil.

Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts.

Dans les deux cas, le dragon doit lui-même procéder au développement de sa photo, et ce masque ne fonctionne pas avec un appareil numérique.

A vous de voir, mais personnellement, je rendrais la première version du masque accessible à tous, considérant que la photographie en tant qu'art a été oubliée par les concepteurs du jeu.

Blanc

Armure Mentale type : Sort

Coût : Bonus x 5 Durée : 1d10 heures

Effet : Ce sort permet au personnage d'avoir une sorte de protection mentale contre les sorts (ou pouvoirs) qui sont censés "influencer" son comportement (Séduction, Rire, Suggestion, Peur, etc). Le personnage porteur de l'objet enchanté par ce sort se comportera comme s'il possédait une Volonté innée à un niveau qui dépend du nombre de points de Mana dépensés (avec un maximum de +5), et ce pour 1d10 heures. Cette "Volonté Magique" est cumulable avec la caractéristique normale.

Peut être associé aux masques suivants : coiffure, couture, Architecture, Tannerie, Tissage, Jardinage.

Secret type : Sort

Coût : 10 ou 50 Durée : 1d10 heures ou permanent

Effet : Ce sort permet d'interdire à tout pouvoir (sort ou inné) d'apprendre quelque chose de personnel sur le personnage. Il rend aussi inefficace les pouvoirs innés de détection ou de localisation de certaines créatures magiques (Pistage du Minotaure, du Cerbère, de la Goule, de l'Ogre, Sort de Divination, Compétence mémorisation du Fantôme, Liaison funeste du Feu-Follet [impossible de contacter l'esprit d'un Blanc, si le sort utilise le masque Tatouage], Détection du Danger, Point Faible du Strige, etc.). Ce sort peut être utilisé avec le masque Tatouage, dans ce cas, il coûte 50 points de Mana.

Peut être associé aux masques suivants : Tatouage, Joaillerie, Architecture, Gravure

Bleu

Electronique type : Masque

Coût : 5 Durée : 1d10 mois

Effet : Ce masque permet de transformer un objet ayant une base électronique en œuvre d'art. On applique ensuite les sorts sur l'objet. L'objet doit être une création à part entière du dragon, ou au pire, une refonte complète du système électronique. Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer un système électronique original (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 système. 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 pas de version non masquée de ce masque.

Peut être associé aux sortilèges suivants : Combustion, Dysfonctionnement, Télékinésie, Anaérobiose

Informatique type : Masque

Coût : 5 Durée : jusqu'à activation.

Effet : Pour utiliser ce masque il faut créer un programme informatique (une sorte de virus dormant) qui peut se mêler à n'importe quel autre programme. Ensuite, lors d'un événement spécifique, le sort supporté par le programme se déclenche. Il suffit ensuite de placer le programme sur l'ordinateur cible. Ex : Toto se fait pirater son ordinateur par un triste inconnu. Mais comme son masque est prévu pour se copier automatiquement sur tout ordinateur essayant de le pirater, Toto sait que normalement son programme se trouve sur la machine du pirate. Le programme est conçu pour s'activer

dès que l'ordinateur hôte se réallumera. Si, et ce serait normal, le pirate se trouve devant son ordinateur quand il le réallumera, il subira l'effet du sort masqué par Informatique. (Attention, si le programme venait à être copier sur de multiples ordinateurs, en fonction de l'événement déclencheur, le dragon risque de se retrouver rapidement à 0 point de mana). En ce cas, tous les sorts qui s'activent et qui ne peuvent pas se fournir en mana, deviennent inopérant définitivement). Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer un programme informatique original (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 et après réécriture du programme (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque programme. Par la suite, le pouvoir magique pourra être déclenché à distance par une opération spécifique de l'ordinateur contenant le programme (mot spécifique, opération spécifique, etc.). L'effet et son déclenchement sont simultanés. Un tel objet reste enchanté jusqu'à son activation. Lorsque le sort s'active, le créateur du programme perd immédiatement la mana correspondante au sort prévu (à condition qu'il réussisse son jet de lancement de sort) et ce quelle que soit la distance à laquelle il se trouve lorsque le sort se déclenche.

Il n'existe pas de version non masquée de ce masque. Il faut bien comprendre que le sort se déclenche tout seul et que le dragon peut ou pas fournir la mana (volontairement ou non), c'est tout ce qu'il peut faire.

Peut être associé aux sortilèges suivants : Combustion (ce qui détruit bien évidemment l'engin qui contient le programme), Idiotie, Phobie, Amnésie, Vomissement, Fatigue, Spasme.

Féérique

Hallucination type : Sort
Coût : 10 Durée : 5 minutes

Effet : Ce sort permet au dragon de faire voir ce qu'il veut à sa cible. Celle-ci "hallucinera". Il est impossible d'enlever des éléments du décor, mais seulement d'en rajouter. L'hallucination pourra être de n'importe quel type visuel et la cible sera la seule à la voir. De même, si par exemple la cible se fait attaquer par l'hallucination, celle-ci sera effectivement immatérielle et ne causera aucun dégâts (si ce n'est une grosse peur). Il est possible de mettre une hallucination devant quelque chose que le dragon veut cacher (s'il met un mur devant quelque chose, la cible ne verra que le mur et pas ce qui se trouve derrière). Bien évidemment, un "mur invisible" montrera ce qu'il y a derrière lui, mais bien utilisé, ce sort peut fournir une sorte d'invisibilité (à condition d'être malin). Si la cible ne se doute pas d'une illusion, il y est forcément soumis à moins d'un pouvoir de résistance mentale quelconque. Autrement, s'il se doute, sur un jet de Perception Difficile, le sort sera percé à jour (avec bonus de Sens particulier et de Résistance Mentale ou d'analyse dans le cas d'un dragon bleu)

Peut être associé aux masques suivants : Histoire drôle, Théâtre, Littérature, Jeux de Réflexion.

Blink type : Sort
Coût : 5 Durée : 5 minutes

Effet : Ce sort permet de créer une sorte d'illusion d'optique. Le personnage qui porte ce sort actif semble toujours être à un ou deux mètres de l'endroit où il se trouve réellement pour toutes les personnes qui le voit.

Peut être associé aux masques suivants : Théâtre, Mime, Danse, Joaillerie, Couture.

Hydre

Sort multiple type : Sort
Coût : 1+1 par sort en simultané Durée : Instantané
Effet : Ce sort permet à l'hydre qui se trouve dans le lieu qu'elle a enchantée (fonctionne aussi à distance) de lancer simultanément au tour suivant autant de sort qu'elle a de tête. Bien évidemment, les sorts lancés devront l'être à partir du même masque ou sous forme non masquée. Un mélange des deux

est possible. Bien sûr, elle devra tout de même dépenser la mana nécessaire pour activer chacun de ses sorts.

Peut être associé aux masques suivants : Architecture, Jardinage, Construction Navale.

Désodorisant type : Sort

Coût : 10 Durée : en fonction du masque

Effet : Ce sort est vraiment conçu par une hydre. Il permet à la cible de perdre toute odeur gênante et ainsi d'être plus difficilement repérable.

Peut être associé aux masques suivants : couture, tissage, broderie.

Noir

Ombre type : Sort

Coût : 5 Durée : 1 heure

Effet : Ce sort permet de neutraliser toute émission du corps (chaleur, radiation, etc.). Ainsi on peut considérer que c'est une forme de camouflage. Avec ce sort, la cible ne produit plus aucune chaleur, son, champ électrique, rayon X, etc. Ainsi, les systèmes de détection basés sur le thermique, le son, les radiations diverses et variées, le champ électrique deviennent inefficaces. Par contre, la cible reste toujours passible d'être vue.

Peut être associé aux masques suivants : couture, tissage, broderie, coiffure, maquillage, armurerie, tannerie.

Danse des Ombres type : Sort

Coût : 5 + Durée : 10 minutes

Effet : Ce sort permet "d'éteindre" toutes les sources de lumières qui ne proviennent pas du soleil (ou de la lune). Le feu brûle encore, les lampes sont encore chaudes, etc. mais ils n'émettent plus aucune lumière. Le centre du cercle de "ténèbres" est focalisé sur la source du masque. Le rayon d'action du sort dépend de la surface que l'on veut éteindre, il est de 5 mètres de rayon plus un mètre par point supplémentaire de Mana dépensé dans le sort. à la conception du sort, il suffit de lier le sort au masque avec uniquement la dépense minimale (5 points plus évidemment le coût du masque). Ensuite, il est possible d'ajuster le rayon à chaque fois

que le sort est lancé à partir du masque.

Peut être associé aux masques suivants : joaillerie, Architecture, Jardinage, Macramé, Mécanique

Or

Polyglotte type : sort

Coût : 1 point Durée : 1 minute/point

Effet : Le lanceur de ce sort peut se faire comprendre de toutes les personnes qui peuvent l'entendre et ce, qu'elle que soit la langue de l'interlocuteur. Il permet aussi de comprendre toutes les personnes qui s'adressent à lui.

Peut être associé aux masques : couture, broderie, maquillage, coiffure

Stylisme type : Masque

Coût : 3 Durée : 1d10 heures

Effet : Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer un "look" original à partir de divers éléments de vêtement (ce qui prendra un certain nombre de 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 de jet raté, le lanceur pourra tenter un nouvel enchantement en dépensant une nouvelle fois le total des points en réarrangeant les pièces de vêtements (le jet à réaliser prend en compte ce nombre de points). On ne peut jeter qu'un seul sortilège sur chaque look. 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 heures ou jusqu'à sa destruction totale.

Attention, un "look" comprend forcément au moins un haut, un bas, des chaussures, et trois "accessoires" (chapeaux, gants, bijoux, sacs, capes, lingerie apparente, manteaux, bonnets, etc.). Un accessoire doit obligatoirement être un élément visible et constitutif du Look. Si à la base, le masque est conçu avec plus que le nécessaire, les "accessoires" superfétatoires peuvent être ôtés sans altérer le masque. Si par contre, il manque un des éléments

de base, le sort ne peut pas être lancé (ou devient inactif) tant que le "look" ne retrouve pas l'ensemble de ses éléments de base.

Cette forme d'art peut être associée avec les sortilèges suivants : Armure, Puissance, Séduction, Souplesse, Voix. Il n'existe aucune forme non masquée de ces sorts

Haute couture type : sort

Coût : 2 points Durée : 10 minutes

Effet : Ce sort permet de changer l'apparence d'un vêtement ou d'un ensemble de vêtements. Il a été spécialement développé pour les Aurores et n'est connu que par les membres de cette section.

Peut être associé aux masques : Couture, joaillerie, broderie, Stylisme.

Rouge

Contrôle du feu type : Sort

Coût : Variable Durée :

Effet : Ce sort permet d'atténuer ou d'augmenter un feu existant. Passer d'une flamme de bougie à un feu de camp coûte 5 points, à un bon petit incendie 10 points, à un gros incendie 15, à un brasier énorme 20. Dans le principe il faut 5 points de mana au sort pour monter d'un niveau (variable selon la volonté du master, à lui d'estimer les différentes phases du feu). En sens inverse, le coût est le même, mais avec un niveau dégressif de feu.

Bien évidemment, s'il n'y a rien pour nourrir le feu, il ne peut s'étendre.

Peut être associé aux masques suivants : chant, musique,

Création de feu type : Sort

Coût : 3 Durée : instantanée

Effet : permet de déclencher de petites flammes sur la cible. Rien de bien grave, c'est facilement éteignable avec la main. Mais si on la laisse faire, petite flamme deviendra grande.

Peut être associé aux masques suivants : architecture, jardinage, mécanique, calligraphie, cinéma, dessin, ikébana, bonzaï, littérature.

Silence type : Sort

Coût : malus x 2 Durée : 10 minutes

Effet : Ce sort permet d'annuler tous les bruits que produit la cible du sort. Un personnage qui tente d'entendre ce que dit la cible subit un malus équivalent à la puissance du sort.

Une autre version de ce sort peut-être utilisé en tant que sort "d'attaque". Par exemple, il peut rendre quelqu'un de muet (auquel cas, c'est la caractéristique d'Endurance qui sert de résistance). En terme de niveau, une puissance de 1 camoufle un chuchotement, 2 points des paroles normales, 4 points un hurlement, 8 points un souffle de dragon d'or. (En termes de dommages par rapport à un Souffle de Dragon d'Or, sur le dé de dommage on enlève, 1, 2, 4, totalité point sur le dé 10). Par rapport à un niveau sonore "classique", une puissance fait descendre un niveau sonore d'une valeur. (puissance de 1, fait passer une parole normale à chuchotement, et hurlement à parole normale, puissance de 2, fait passer une parole normale au silence et hurlement à chuchotement, etc.

Peut être associé aux masques suivants : chant, musique, horlogerie, mime.

Serpent à Plumes

Annulation type : Sort

Coût : Fonction du sort à annuler + 3 Durée : 1 heure.

Effet : Ce sortilège permet d'annuler un sortilège actif, ou l'empêche de se déclencher, à condition que la source du sortilège cible soit doit un rayon de dix mètres lors du lancement du sortilège d'Annulation. Le dragon lanceur du sort qui est annulé est automatiquement prévenu que son sort ne fonctionne plus. Son coût est le même que le sort cible, le sort cible est spécifique. Seul le sort est touché, en cas de Masque durant plus longtemps que le Sort d'Annulation, l'objet redevient "enchanté" au bout de la période d'une heure et fonctionnera dorénavant tout à fait normalement. Si le sort cible dure plus d'une heure, au bout de cette période, il se réactivera sans qu'il soit besoin de le relancer. Bien évidemment, les sorts tels que Guérison, Vieillessement, Antidote, Combustion, etc. ne peuvent pas voir leurs effets annulés, on ne peut que tenter

d'empêcher leur déclenchement.

Peut être associé aux masques suivants : vannerie, macramé, bonzaï, tannerie

Pistage type : Sort

Coût : 5 Durée : 1 jour

Effet : Ce sort permet de suivre visuellement le lien qui unit un masque à celui qui l'a créé. Le Serpent à Plume qui utilise ce sort peut voir visuellement une traînée lumineuse qui part du masque et se dirige vers celui qui l'a conçu en ligne droite. Si le concepteur du masque se trouve à moins d'un mètre de son masque rien ne se passe (ainsi, il n'est pas possible de voir si le porteur d'un vêtement les a enchantés ou pas). Par contre, dans l'exemple d'un masque Architecture, il devient possible de suivre le "fil d'Ariane" jusqu'au concepteur du masque s'il se trouve à plus d'un mètre de sa maison.

Peut être associé aux masques suivants : Coiffure, Maquillage, Tissage, Tannerie

Serpent de Mer

Condensation type : Sort

Coût : 5 Durée : Instantané (quelques secondes)

Effet : Ce sort permet de créer une très forte condensation dans un objet spécifique (intérieur d'un ordinateur, d'une voiture, d'un carburateur...). La condensation est telle, que l'objet s'il est électrique risque d'avoir un court-circuit, un carburateur se noiera, etc... Il faudra que le dragon dessine, grave un dessin sur l'objet en question. Le dragon n'a pas besoin d'être présent lors du lancement du sort. Il peut le faire à distance pour un coût 5 fois supérieur.

Peut être associé aux masques suivants : Dessin, Gravure, Calligraphie

Déshydratations type : Sort

Coût : 5 Durée : instantanée

Effet : ce sort permet de déshydrater la cible. Cela cause des dommages Corps à Corps Important.

Peut être associé aux masques suivants : cuisine, brasserie, chant, musique

Pipi type : Sort

Coût : 2 Durée : instantanée

Effet : Ce sort (probablement inspiré par un féérique) donne une envie irrésistible à la cible. Tant qu'elle ne s'est pas soulagée et si elle veut se retenir absolument, elle le peut sans problème (mais cela génère un malus de 2 à toute ses actions). Le moyen le plus simple d'éviter ces inconvénients est encore de se laisser aller.

Peut être associé aux masques suivants : Cuisine, Brasserie, Chant, Musique.

Vert

Ami des Bêtes type : Sort

Coût : 2 par animal Durée : 1d10 heures

Effet : Ce sort ne fonctionne que sur les animaux. Utilisé sur un animal, il permet ensuite au Dragon Vert de lancer n'importe quel sort sur cet animal (ou ces animaux) de la même manière que sur des "humains". Le dragon n'aura pas besoin d'être au niveau +4 et ne subira plus le malus de deux points pour les sorts qu'il lancera ensuite sur les animaux charmés. Bien évidemment, ce sort ne nécessite pas d'être à +4 pour être utilisé sur un animal et ne subit lui-même aucun malus.

Peut être associé aux masques suivants : Jardinage, Cuisine, Chant, Musique, Parfumerie, Mime.

Langage animal type : Sort

Coût : 3 Durée : 10 minutes

Effet : Ce sort permet "plus ou moins" de comprendre et se faire comprendre par un animal. C'est plus une compréhension intuitive qu'un langage parlé et cela reste donc relativement imprécis (sans tenir compte en plus de l'intelligence initiale de l'animal. Tentez donc d'avoir une conversation avec un poisson rouge dont la mémoire ne dépasse pas 4 secondes).

Peut être associé aux masques suivants : Jardinage, Cuisine, Chant, Musique.

Sculpture type : Masque

Coût : 25 Durée : 1 mois

Effet : Pour lancer un sort de ce type, le personnage devra être en mesure de créer une statuette originale de sa cible, à laquelle le personnage mêlera des élé-

ments du corps de la cible (cheveux, ongles, transpiration, salive ou autre). Il lancera le sort juste au moment de terminer l'ouvrage et devra en même temps dépenser 25 points de Mana. En cas de jet raté, la statuette est détruite.

On peut jeter jusqu'à trois sortilèges sur chaque statuette. 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) et la cible subira les effets du sortilège, ce quelle que soit la distance à laquelle elle se trouve. Un tel objet reste enchanté durant 1 mois ou jusqu'à sa destruction totale

Cette forme d'art peut être associée aux sortilèges suivants : Malédiction, Maladie, Confusion, Rire, Phobie, Idiotie, Vomissement, Sommeil.

Wyvern

Art martial type : Masque
Coût : 3 Durée : un combat.

Effet : ce sort permet de déclencher des sorts lors d'une lutte. Ensuite, pour la durée du combat, la cible qui est obligatoirement le lanceur du sort, subira les effets du sort. J'appelle durée du combat le fait de changer d'adversaire, une fuite ou la mort de l'adversaire, pas le fait de prendre un tour de repos. Dans le cas où le personnage entame son combat contre plusieurs adversaires, le sort reste effectif jusqu'au dernier adversaire. Si au cours du combat, un nouvel adversaire se mêle au combat avant la disparition du premier adversaire, le sort restera actif. Il faut au moins lutter deux tours pour que le sortilège prenne effet. Le jet pour savoir si le sort fonctionne se fait au bout de ces deux tours, le sort sera effectif (si le sort est réussi) dès le début du troisième tour. Le coût total pour chaque sort est celui du sort et du masque. Il n'existe pas de version non masquée de ce masque. Par contre, on peut lancer autant de fois le sort que l'on veut, mais toujours lié au masque. (On peut cumuler ainsi plusieurs puissance)

Peut être associé aux sortilèges suivants : Puissance, Souplesse, Armure, Courage, Combativité.

Les sorts monstrueux

Voici quelques sorts qui sont très puissants, mais qui demandent énormément de Mana. Seuls quelques rares dragons (ou Druides) seront aptes à les lancer tout seul. En fait, en général, il faut aussi maîtriser plusieurs masques (qui ne sont pas pris en compte pour la dépense de mana) pour un seul sort, histoire de dissimuler la dépense de mana. Mais ils sont tous lançables sans masque, avec des effets visuels des plus remarquables. Pour tous ces sorts, la préparation prend 1 semaine si le sort est en Maîtrise +0, 1 Jour pour une Maîtrise +1 (24 heures), $\frac{1}{2}$ Journée pour une Maîtrise +2 (12 heures), $\frac{1}{3}$ de Journée pour une Maîtrise +3 (8 heures) et $\frac{1}{4}$ de Journée pour une Maîtrise +4 (6 heures), pendant cette durée de préparation, les participants au sort devront pratiquer les masques suivants Chant, Musique, Danse, Théâtre, plus une Sculpture.

Lancer sans masque divise par deux la durée nécessaire à l'exécution du sort.

Par contre, le lanceur de sort se trouve forcément dans la zone du sort quand il se déclenche.

Dysfonctionnement amélioré

Coût : $(50 + 10 \times P) \times FT$ **Zone d'action** : 10^P km²

Durée : voir Table du Temps

Effet : Ce sort permet de faire agir une sorte de dysfonctionnement sur une vaste zone. Seules les mécaniques simples fonctionneront dans la zone (levier, roue, arme à feu peu complexe...). Les effets du dysfonctionnement agissent aussi dans l'atmosphère qui surplombe la zone. Ainsi un avion volant au-dessus de la zone subit ces effets, mais pas

un satellite.

Pour lancer ce sort, il faut dépenser 50 points de mana de base pour une surface de 10 puissance P km² (donc 1 km² pour une Puissance de 0, 10 km² pour une Puissance de 1, 1000 km² pour une puissance de 2, etc.).

La durée du sort est un facteur multiplicatif de la dépense en point de mana. On prend le nombre de points de mana et on le multiplie par la valeur du Facteur Temps utilisée pour la durée du sort. Bien sûr, le dragon peut toujours choisir de stopper son sort quand il le souhaite.

Pour le calcul général (notamment du seuil de lancement) du lancement du sort, on prend la valeur $(50 + 10 \times P) \times FT$

Table de Temps	FT
Permanent	10
1d10 Années	6
1d10 Mois	5
1d10 Semaines	4
1d10 Jours	3
1d10 Heures	2
1d10 Minutes	1
1d10 Tours	1/2

exemple : Toto le dragon veut lancer un sort sur une zone de 10 km², avec un effet de 1d10 heures. 10 km² donne une Puissance P = 1, 1d10 heures FT = 2 multiplie par 2. On a donc un sort qui coûte $(50 + 10 \times 1) \times 2 = 120$ points de Mana. Avec un seuil de 11.

Tremblement de Terre

Coût : $(30 + 10 \times P) \times M$ **Zone d'action :** 10^P km² **Durée :** maximum 1 minute

Effet : Ce sort permet de provoquer un tremblement de terre sur une vaste zone. La base de calcul se fait à partir de l'Echelle de Mercalli (M), ainsi que les dégâts provoqués par le tremblement de terre.

Pour lancer ce sort, il faut dépenser 30 points de

mana de base pour une surface de 10 puissance P km² (donc 1 km² pour une Puissance à 0, 10 km² pour une Puissance de 1, 1000 km² à pour une puissance de 2, etc.).

Les dommages engendrés par le tremblement de terre sont un facteur multiplicatif de la dépense en point de mana. On prend le nombre de points de mana et on le multiplie par la valeur de L'Echelle de Mercalli utilisée.

Pour le calcul général (notamment du seuil de lancement) du lancement du sort, on prend la valeur $(30 + 10 \times P) \times M$

L'**Echelle de Mercalli** est une échelle de classification des séismes. Elle est subjective, fondée sur l'étendue des dégâts observés. Elle comporte douze degrés.

Intensité 1 : Aucun mouvement n'est perçu, sauf par quelques personnes dans des situations particulières. Détecté seulement par des instruments très sensibles.

Intensité 2 : Quelques personnes peuvent sentir un mouvement si elles sont au repos et/ou dans les étages élevés de grands immeubles. Balancement des objets suspendus.

Intensité 3 : À l'intérieur de bâtisses, beaucoup de gens sentent un léger mouvement. Les objets suspendus bougent pas mal. En revanche, à l'extérieur, rien n'est ressenti, à part par quelques véhicules stationnés qui peuvent bouger.

Intensité 4 : À l'intérieur, la plupart des gens ressentent un mouvement. Certaines personnes sensibles qui dorment peuvent se réveiller. Les objets suspendus bougent, mais aussi les fenêtres, plats, assiettes, loquets de porte.

Intensité 5 : La plupart des gens ressentent le mouvement. Les personnes sommeillant sont réveillées. Les portes claquent, la vaisselle se casse, les tableaux bougent, les petits objets se déplacent, les arbres oscillent, les liquides peuvent déborder de récipients ouverts, les objets instables basculent.

Intensité 6 : Tout le monde sent le tremblement de terre. Quelques personnes paniquent et courent à l'extérieur. Les gens ont la marche troublée, les objets et tableaux, tombent, le plâtre des murs peut se fendre, les arbres et les buissons sont secoués, des

cheminées perdent des morceaux. Des dommages légers peuvent se produire dans des bâtiments mal construits, mais aucun dommage structural.

Intensité 7 : Les gens ont du mal à tenir debout. La plupart des gens panique et court à l'extérieur. Les conducteurs sentent leur voiture secouée. Quelques meubles peuvent se briser ou se renverser. Des briques peuvent tomber des immeubles. Les dommages sont modérés dans les bâtiments bien construits, mais peuvent être considérable dans les autres. Dommages minimes pour les constructions conçues pour les zones sismiques, de minime à moyen chez les bonnes constructions ordinaires, importantes sur les mauvaises constructions.

Intensité 8 : Les chauffeurs ont du mal à conduire. Les maisons avec de faibles fondations bougent. De grandes structures telles que des cheminées ou des immeubles, peuvent se tordre et se briser. Les bâtiments bien construits subissent de légers dommages, contrairement aux autres qui en subissent de sévères. Les dommages sont importants sur les bonnes constructions ordinaires avec effondrement possible. Les dommages sont catastrophiques sur les mauvaises habitations. Les branches des arbres se cassent. Les collines peuvent se fissurer si la terre est humide. Le niveau de l'eau dans les puits peut changer.

Intensité 9 : Tous les immeubles subissent de gros dommages. Les maisons sans fondations se déplacent. Quelques conduits souterrains se brisent. La terre se fissure.

Intensité 10 : La plupart des bâtiments et leurs fondations sont détruits. Il en est de même pour quelques ponts. Des barrages sont sérieusement endommagés. Des éboulements se produisent. L'eau est détournée de son lit. De larges fissures apparaissent sur le sol. Les rails de chemin de fer se courbent.

Intensité 11 : La plupart des constructions s'effondrent. Des ponts sont détruits. Les conduits souterrains sont détruits. Très larges fissures dans le sol.

Intensité 12 : Presque tout est détruit. Le sol bouge en ondulant. De grands pans de roches peuvent se déplacer. Des objets sont projetés en l'air.

exemple : Toto le dragon veut lancer un sort sur une zone de 100 km^2 , avec un effet de 5 sur l'Echelle de Mercalli. 100 km^2 donne une Puissance $P = 2$, Echelle de Mercalli $M = 5$ multiplie par 5. On a donc un sort qui coûte $(30 + 10 \times 2) \times 5 = 250$ points de Mana. Avec un seuil de 11.

Tornade

Coût : $(50 + 10 \times P) \times (F+1)$ **Zone d'action :** 10^P km^2 **Durée :** Temps du parcours

Effet : Ce sort permet de provoquer une tornade sur une vaste zone. La base de calcul se fait à partir de l'Echelle de Fujita (F), ainsi que les dégâts provoqués par la tornade.

Pour lancer ce sort, il faut dépenser 50 points de mana de base pour une surface de 10 puissance $P \text{ km}^2$ (donc 1 km^2 pour une Puissance à 0, 10 km^2 pour une Puissance de 1, 1000 km^2 à pour une puissance de 2, etc.). Sachant que la tornade circule dans un couloir faisant au maximum 1 kilomètre de large et qu'elle-même ne fait jamais plus de cent mètres de diamètre. La vitesse de déplacement de la tornade dans son couloir est d'environ un quart de la vitesse du vent qu'elle génère. Par contre, le dragon lanceur du sort peut toujours arrêter la tornade quand il le souhaite.

Les dommages engendrés par la tornade sont un facteur multiplicatif de la dépense en point de mana. On prend le nombre de points de mana et on le multiplie par la valeur de l'Echelle de Fujita utilisée.

Pour le calcul général (notamment du seuil de lancement) du lancement du sort, on prend la valeur $(50 + 10 \times P) \times (F+1)$

exemple : Toto le dragon (très vindicatif en ce moment ce cher Toto) veut lancer un sort sur une zone de 10 km^2 , avec un effet de 3 sur l'Echelle de Fujita. 10 km^2 donne une Puissance $P = 1$, Echelle de Fujita $F = 3$ multiplie par 3. On a donc un sort qui coûte $(50 + 10 \times 1) \times (3+1) = 240$ points de Mana. Avec un seuil de 11.

La tornade parcourra 10 km, à une vitesse d'environ 60 kilomètres par heure (Soit en 10 minutes)

TAB. 1 – Echelle de Fujita

Force (F)	Vitesse du vent (km/h)	Type de dommage
F0	65-115	Dommages légers aux cheminées, antennes TV tordues, caravanes déplacées, branches cassées...
F1	115-180	Dommages modérés. Maisons mobiles abîmées ou renversées, quelques arbres arrachés, voitures en mouvement poussées hors des routes...
F2	180-250	Dommages importants. Destruction des maisons mobiles, déracinement des grands arbres, toitures arrachées, objets légers transformés en projectile, structures légères brisées...
F3	250-320	Dommages sévères. Trains renversés, murs des maisons démolis, grands arbres de forêts arrachés, projectiles de grande dimension...
F4	320-420	Dommages dévastateurs. Maisons soulevées, autos projetées, quelques arbres emportés par le vent...
F5	420-500.	Dommages incroyables. Fortes structures envolées, arbres emportés par le vent, projectile à grande vitesse Désintégration des maisons et voitures projetées à plus de 100 mètres...

Cyclone

Coût : $(50 + 10 \times (P+1)) \times SS$ **Zone d'action** : 10^{P+1} km^2

Durée : 1 jour

Effet : Ce sort permet de provoquer un cyclone sur une vaste zone (il faut quand même reconnaître que des cyclones sur une petite zone, par exemple ma salle de bain, ça fait un peu ridicule). La base de calcul se fait à partir de l'Echelle de Saffi-Simpson (SS), ainsi que les dégâts provoqués par le cyclone. Pour lancer ce sort, il faut dépenser 50 points de mana de base pour une surface de 10 puissance P+1 km² (donc 10 km² pour une Puissance à 0, 100 km² pour une Puissance de 1, 10 000 km² à pour une puissance de 3, etc.). Durant toute la préparation du sort, il y a des gros nuages, des vents et la montée des eaux qui se mettent en place. En revanche, le dragon lanceur du sort peut toujours arrêter le cyclone quand il le souhaite.

Les dommages engendrés par le cyclone sont des multiples de la dépense en point de mana. On prend le nombre de points de mana et on le multiplie par la valeur de l'échelle de Saffi-Simpson utilisée (aïe, ça fait mal, très mal pour l'exemple suivant...).

Pour le calcul général (notamment du seuil de lancement) du lancement du sort, on prend la valeur $(50 + 10 \times (P+1)) \times SS$

Les cyclones sont classés selon l'**échelle de Saffi-Simpson** du nom de ses deux concepteurs (SS pour les intimes) et décrite dans le tableau suivant.

exemple : Toto le dragon veut lancer un sort sur une zone de 100 km², avec un effet de 3 sur l'Echelle de Saffi-Simpson. 100 km² donne une Puissance P = 1, Echelle de Saffi-Simpson SS = 3 multiplie par 3. On a donc un sort qui coûte $(50 + 10 \times (1+1)) \times 3 = 210$ points de Mana. Avec un seuil de 11. Le petit Toto a tout intérêt à bien se préparer...

Il faut tout de même avouer que Toto exagère ces derniers temps. Non seulement il a dû piquer plein de réceptacles pour pouvoir lancer autant de sorts, mais en plus, il fait que s'amuser à faire des misères à de pauvres gens qui n'avaient certainement pas demandé à avoir autant de catastrophes naturelles sur le dos ! Mais que fait le conseil ?

Regardons ensemble les dégâts de ce genre de sort... 210 points de mana dépensés avec une SS de 3, ça nous fait la bagatelle de 630 points de dégâts. On croirait du ADD !

Force (SS)	Vitesse du Vent km/h	Niveau	Description
1	118-152	MINIMAL	Dommages primaires aux bosquets, arbres, feuillage et aux maisons mal construites. Pas de dégâts aux autres structures. Quelques dommages aux faibles infrastructures. Routes côtières basses inondées, dégâts mineurs sur les jetées et les petites embarcations qui ont cassé leurs amarres. L'élévation du niveau de la mer est de 1 m à 1,70 m
2	155-175	MODÉRÉ	Dégâts considérables à la végétation, quelques arbres sont déracinés. Dégâts majeurs aux maisons mobiles exposées. Gros dégâts aux faibles infrastructures. Quelques dommages aux toitures, aux fenêtres et aux portes. Pas de dégâts majeurs aux bâtiments. Les routes côtières et les routes basses de l'intérieur peuvent être submergées 2 à 4 heures avant l'arrivée du cyclone. Dégâts considérables aux jetées. Les ports de plaisance sont submergés. Les bateaux de plaisance exposés cassent leurs amarres. L'évacuation des résidences sur le rivage et des régions basses est nécessaire. L'élévation du niveau de la mer atteint 1,80 m à 2,60 m.
3	175-210	ÉTENDU	Le feuillage des arbres est déchiqueté ; de grands arbres sont déracinés. Pratiquement toutes les faibles infrastructures sont soufflées. Dommages aux toitures, portes et fenêtres. Quelques dégâts sur les structures des petits bâtiments. Destruction des maisons mobiles. Inondations sérieuses sur la côte ; beaucoup de constructions sur les régions proches de la côte sont détruites. Les grandes structures côtières commencent à être endommagées par les coups de boutoir des vagues et des débris flottants. Les routes intérieures d'évacuation sont coupées par la montée des eaux 3 à 5 heures avant le passage du cyclone. Les terrains situés à 5 pieds au-dessus du niveau de la mer sont inondés à plus de 8 miles de la côte. L'évacuation des résidences basses à quelque distance du rivage peut être nécessaire.. L'élévation du niveau de la mer atteint 2,70 m à 3,80 m.
4	210-250	EXTRÊME	Toute la végétation est jetée bas. Dommages sévères aux toits, portes et fenêtre. Beaucoup de toits emportés. Destruction complète des maisons mobiles. Inondations de toutes les terres situées à 10 pieds au-dessus du niveau de la mer et ce jusqu'à 6 miles à l'intérieur. Dégâts majeurs toutes les structures battues par les flots. Toutes les routes sont inondées 3 à 5 heures avant l'arrivée du cyclone. Érosion majeure des plages. Évacuation massive et obligatoire de toutes les résidences à 2 milles du rivage. L'élévation du niveau de la mer atteint 3,90 m à 5,60 m.

5	+250	CATAS TRO- PHIQUE	Presque tout est cassé. Peut provoquer l'effondrement de grands immeubles.. L'élévation du niveau de la mer va au-delà de 5,60 m. Peu de portes et fenêtres résistent, les vitres explosent. Destruction de nombreuses habitations. Les plus légères sont renversées ou se disloquent. Dégâts majeurs aux étages inférieurs des constructions situées à 5 m au-dessus du niveau de la mer, jusqu'à 1 km des côtes. L'évacuation peut aller jusqu'à 6 km à l'intérieur des terres.
---	------	-------------------------	---

Eruption Volcanique

Coût : $100 \times Z$ **Zone d'action** : le volcan **Durée** : N/A

Effet : Ce sort permet de provoquer un volcan en éruption. La base de calcul se fait à partir de la Zone sur laquelle on veut faire entrer le volcan en éruption (Z).

Pour lancer ce sort, il faut dépenser 100 points de mana de base pour un volcan. Il faut au moins 1 journée pour que le volcan se mette en place et explose après la fin de la préparation s'il est créé à partir de rien ou à partir d'un volcan endormi. A l'inverse, si le lanceur de sort utilise déjà un volcan actif, une heure suffit pour faire exploser le volcan. Une fois créé, le volcan reste naturellement en place. S'il est sur une zone qui n'est normalement pas propice aux volcans, il s'éteindra en une semaine et s'endormira.

Zone du Volcan	Z
Volcan actif	1
Volcan endormi	2
Sur une zone propice aux volcans	3
A partir de rien	4

exemple : Toto le dragon (décidément très actif) veut lancer un sort sur une zone propice aux volcans $Z = 3$, soit une dépense de 300 points de Mana. Avec un seuil de 11.

Sur un volcan déjà en activité, il entrera en éruption pour 100 points de mana, et pour une zone où normalement il ne peut pas y avoir de volcan cela lui en coûtera 400 points de mana.

Surcharge Electrique

Coût : $(50 + 10 \times P) \times D$ **Zone d'action** : 10^P km² **Durée** : 1 journée

Effet : Ce sort permet de provoquer une accumulation monstrueuse d'électricité statique. Ainsi, toute personne qui viendrait à toucher un matériau conducteur dans la zone d'effet du sort, subirait les effets d'une décharge électrique. Bien évidemment, tout appareil électrique non protégé contre les surcharges subirait lui-même quelques dommages (pouvant aller de bénins à définitifs). La base de calcul se fait à partir de l'Echelle de Dommage (D).

Pour lancer ce sort, il faut dépenser 50 points de mana de base pour une surface de 10^P puissance P km² (donc 1 km² pour une Puissance à 0, 10 km² pour une Puissance de 1, 1000 km² à pour une puissance de 3, etc.). Durant toute la préparation du sort, il y a de petits phénomènes de décharge d'électricité statique. En pleine zone, il peut y avoir carrément des arcs électriques qui se produisent entre deux conducteurs. Par contre, le dragon lanceur du sort peut toujours arrêter le sort quand il le souhaite.

Les dommages engendrés par le sort sont un facteur multiplicatif de la dépense en point de mana. On prend le nombre de points de mana et on le multiplie par la valeur de L'Echelle de Dommage utilisée.

Pour le calcul général (notamment du seuil de lancement) du lancement du sort, on prend la valeur $(50 + 10 \times P) \times D$

exemple : Toto le dragon (désormais connu sous le sobriquet de catastrophe naturelle vivante...) veut

lancer un sort sur une zone de 10 km², avec un effet Corps à corps important sur l'Echelle des Dommages. 10 km² donne une Puissance P = 1, Echelle de Dommages D = 3 multiplie par 3. On a donc un sort qui coûte (50 + 10 x 1) x (3) = 180 points de Mana. Avec un seuil de 11.

Dommage	D	
Dommage	D	
Corps à Corps Faible	1	
Corps à Corps Moyen	2	
Corps à Corps Important	3	Sachant qu'à
Contact Moyen	4	
Contact Important	5	
Distance Moyen	6	
Distance Important	7	

partir du moment où il y a blessure, le personnage subit automatiquement un Assommé

Zone

Coût : (50 + 10 x P) x C **Zone d'action** : 10^P km² **Durée** : durée du second sort

Effet : Ce sort lancé avant un sort normal, permet d'étendre l'effet d'un second sort (lancé classiquement) sur toute la zone. Ainsi, toute personne qui serait dans la zone en subirait les effets. Pour y

résister, il faudrait que la personne face égale ou moins à sa Volonté (+pouvoir spécifique de résistance mentale) sur un dé 10. La base de calcul se fait à partir du second sort qui est lancé (C). On prend son coût minimum comme facteur multiplicatif.

Pour lancer ce sort, il faut dépenser 50 points de mana de base pour une surface de 10 puissance P km² (donc 1 km² pour une Puissance à 0, 10 km² pour une Puissance de 1, 100 km² à pour une puissance de 3, etc.).

Le second sort peut-être : Abrutissement, Amnésie, Apaisement, Cauchemar, Combativité, Confusion, Couardise, Courage, Démangeaison, Fatigue, Repos, Rire, Sommeil, Spasme, Suggestion, Vomissement.

Chaque "binome" de sort est un sort à part entière. Ainsi, par exemple Zone + Fatigue n'est pas le même que Zone + Vomissement et chacun aura son propre niveau de maîtrise.

exemple : Toto le dragon veut lancer un sort de Sommeil sur une zone de 10 km². 10 km² donne une Puissance P = 1, Sommeil donne C = 4 multiplie par 4. On a donc un sort qui coûte (50 + 10 x 1) x (4) = 240 points de Mana. Avec un seuil de 11. Pendant 1d10 heures.

Avec un sort de Cauchemar sur 1 km², on a (50 + 10 x 0) x 5 = 250 points de mana, pendant 1 semaine.