

à acheter
d'urgence !



*Attention ! Ce guide pour les nazes
est juste un accessoires de délire
il ne doit en aucun cas remplacer le
merveilleux livre de règles pour lanfeust...*

*Soutenez les auteurs de lanfeust en achetant leurs oeuvres,
bd, produits dérivés, cd, produits alimentaires, etc...*

Merci pour eux!

Des enchantements ultra-performants

Enchantements POUR LES NAZES

174^e édition

Mini Référence

Top Chrono !

**L'aide mémoire
indispensable
à la survie des sages
et pour briller en société**



Notes :

Vous avez entre vos mains le manuel du Sage, qui vous permettra de toujours garder à l'esprit ce qui vous a été enseigné lors de votre formation au Conservatoire.

L'usage de ce manuel est réservé exclusivement aux Sages. Aucune autre personne n'est autorisée à consulter les pages suivantes.

*Nous vous remercions d'avoir renoncé à votre pouvoir individuel afin de maintenir autour de vous un **Champ de Magie**, qui est indispensable pour que chaque homme puisse exercer son pouvoir. Vous êtes maintenant une des personnes les plus importantes de Troy, et ce quel que soit le lieu qui vous est attribué (Eckmül et le Conservatoire, ville de province, campagne, ...)*

Ce Manuel apporte tous les renseignements vous concernant, vous et votre rôle. Il vous rappellera également le matériel indispensable pour vos enchantements. Pour le reste, c'est à vous de le compléter.

Si vous trouvez ce Manuel, vous êtes prié de l'envoyer au Conservatoire d'Eckmül qui le restituera à son propriétaire.

*Ce manuel est le seul
approuvé par le Conservatoire.
17^e édition.*

Fiche d'identité

Nom :

Zone d'activité :

Surface d'émission :

Chaque sage maintient autour de lui un Champ de Magie. Il le fait de manière inconsciente, et donc ce Champ de Magie est constant. En revanche, si le Sage est inconscient (points de vie ou d'énergie à 0), le Champ de Magie cesse, et par conséquent la magie n'est plus relayée dans la région (à moins qu'un autre sage soit présent).
La surface d'émission du Champ de Magie par un Sage est de 10km + sagesse. (ajouter le niveau si le Sage a une Zone Étendue comme atout).

Points d'énergie :

Niveau de concentration :

Un Sage peut renoncer à sa carrière par le **Rituel de Renoncation**. Si le rituel est réussi, l'ancien sage retrouve son ancien pouvoir individuel, mais la présence d'un autre sage est nécessaire pour qu'un champ de Magie existe.
Pour réussir le rituel, la difficulté de Concentration est de 15 ; en cas de réussite, un seul point d'énergie est dépensé.

Attention : ce processus est irréversible.

Ancien Pouvoir individuel :

Connaissances

Un Sage d'Echnuil est un érudit. Il est nécessaire qu'il ait des connaissances importantes. Durant sa formation au Conservatoire, l'étudiant (le futur sage) choisit au moins deux spécialités dans lesquelles il excelle. Ces domaines de connaissances peuvent être très variés. Bien entendu, un sage n'est pas obligé de se limiter à deux domaines (s'il n'a rien d'autre à faire, il peut étudier encore et encore... personnellement je préfère d'autres distractions...)

D'autre part, un Sage peut exercer un métier (si si !). Cette profession est généralement en rapport avec son statut (enseignant, alchimiste, guérisseur, ...) mais ce n'est pas une obligation. La profession peut également être considérée comme une connaissance de l'érudit.

Ces quelques pages permettent de prendre quelques notes sur vos connaissances. Ceci pourra vous éviter les désagréments des petits trous de mémoire intempestifs.

Enchantement 7

Comment apaiser un homme en colère.

Matériel : trois pétales de rose, un solide gourdlin.

Energie : 1d6

Concentration : spécial

Description :

Cet enchantement (qui fonctionne également sur une femme) n'est pas très difficile à réaliser. Si le sage parvient à placer les trois pétales de rose dans les narines et dans la bouche de la cible, c'est que la magie a déjà fonctionné. Autrement, il peut jeter les pétales avant de passer à la phase deux de l'enchantement : mettre un coup de gourdlin en travers de la tête de la cible. Cela se passe comme pour assommer quelqu'un.

Si l'attaque est réussie, la victime doit réussir un jet de sauvegarde avec une difficulté égale à la somme des dégâts occasionnés et du résultat du jet de concentration du sage. En cas d'échec, elle est assommée normalement. Si par contre elle réussit, le sage est bon pour recommencer son incantation et revenir dix minutes plus tard...

Enchantement 8

Comment ne jamais se perdre dans une bibliothèque.

Matériel : un sac de petits cailloux blancs.

Energie : 1d6

Concentration : 15

Description :

Voilà une formule utile dans la vie de tous les jours ! Etant donné le nombre, la taille et surtout le système de classement de la plupart des bibliothèques d'Echnuil, on conçoit que cet enchantement soit le plus populaire parmi les sages. L'orai dire, ce n'est pas vraiment la magie qui est à l'œuvre, mais plus le sens de l'orientation et les techniques de mémorisation cognitives subconscientes que les sages développent à leur insu au fil des années passées entre les rayonnages. Quoi qu'il en soit, tant que le sage ne tombe pas à court de petits cailloux, il n'a aucune chance de se perdre. Il peut rajouter un bonus de +20 à tous ses jets de survie, pour la peine.

C'est un fait peu connu, mais cet enchantement peut également marcher hors des bibliothèques.

Enchantement 5

Comment arrêter le temps.

Matériel : une demi-écaille de dragon de mer, un sigesfrin en argent massif, un pétaure fenelle gravide au pelage roux, un petit mortier de bois de vigne, une Darshanide vierge, deux mesures d'eau du lac Pelludée.

Energie : 10d6

Concentration : 25

Description :

Pire encore que l'enchantement précédent, celui-ci requiert un matériel encore plus difficile à obtenir. D'autant plus qu'à l'heure actuelle, personne ne sait ce qu'est un sigesfrin. De nombreux assistants bibliothécaires se relaient pour trouver une réponse à cette question mais sans succès jusqu'à maintenant. Cependant, d'après les archives, les effets de cette formule sont impressionnants : en une fraction de seconde, le temps s'arrête autour du sage. Tout se fige, y compris lui-même, les alentours, et le reste de Troy. Puis, au bout d'une période indéterminée, le temps reprend son vol, comme si de rien n'était. Maintenant, s'il existait un enchantement qui puisse préserver quelqu'un des effets de l'arrêt du temps, ce serait vraiment *l'Arme Absolue*.

Enchantement 6

Comment marcher sur l'eau.

Matériel : une couronne d'épine, une croix de chêne nuif d'Isaacre, quatre clous à moitié rouillés, des petits pains au sésame, douze disciples et une bonne paire de chaussures de marche.

Energie : 2d6

Concentration : 15

Description :

Il s'agit d'un petit enchantement qui aurait servi par le passé à fonder des religions. De nos jours, les gens sont moins crédules et il faudrait aller dans les régions les plus reculées de Troy pour trouver des gogos suffisamment naïfs. Mais qui aurait envie de devenir gourou au fin fond des jungles de Qwestie ou dans le Delpont occidental ? L'enchantement permet au sage de marcher sur l'eau pendant une heure, après quoi il lui faut recommencer. Notez que pendant ce laps de temps, le sage peut en profiter pour essayer de faire une pêche miraculeuse.

Domaine de connaissance :
Aptitude (bonus) :
Connaissance Totale :
Notes :

Domaine de connaissance :
Aptitude (bonus) :
Connaissance Totale :
Notes :

Domaine de connaissance :
Aptitude (bonus) :
Connaissance Totale :
Notes :

Domaine de connaissance :
Aptitude (bonus) :
Connaissance Totale :
Notes :

Domaine de connaissance :
Aptitude (bonus) :
Connaissance Totale :
Notes :

Domaine de connaissance :
Aptitude (bonus) :
Connaissance Totale :
Notes :

Domaine de connaissance :
Aptitude (bonus) :
Connaissance Totale :
Notes :

Les Huit Enchantements Majors.

Ce sont les huit enchantements qui sont au cœur du cursus du Conservatoire, et tous les sages les apprennent. Il s'agit d'anciennes formules rituelles dont certaines remontent à la plus haute Antiquité. Toutes ne sont pas utiles dans la vie de tous les jours, mais la tradition veut qu'elles soient toujours enseignées.

Les formules sont prononcées en *Leesh-Tubhâr à Soyyn*, une langue complexe spécialement développée pour les enchantements.

Il faut dix minutes pour formuler correctement un enchantement. Si le sage est dérangé ou blessé pendant cette période, il doit recommencer au début.

Le matériel demandé pour l'enchantement est indispensable ; un seul ingrédient manque et le rituel échoue.

Le sage doit réussir un jet de Concentration. En cas d'échec, l'enchantement échoue.

Les points d'énergie sont dispensés quoi qu'il arrive.

Enchantement 1

Comment enchanter un troll.

Matériel : un troll immobilisé, trois braseros d'argent ouragés, de l'encens d' Inbone.

Energie : 8d6

Concentration : 10 si le troll est inconscient, sinon en opposition à la Sauvegarde du troll.

Description :

Cet enchantement est des plus utiles pour un sage qui s'aventure dans les régions rurales. On ne sait jamais quand on va tomber sur un troll à la recherche de son prochain repas. Grâce à cette formule, le sage peut faire du plus féroce des trolls l'un des plus fûté.

Notez qu'un enchantement peut se rompre dans certaines conditions, comme le coma éthylique, un séjour dans l'eau ou d'autres événements. Dans une telle situation, le troll peut tenter un jet de Sauvegarde de difficulté 20 pour se libérer de l'enchantement.

Enchantement 2

Comment faire sourire un perceur des taxes indirectes.

Matériel : une personne immobilisée.

Energie : 1 point par minute de durée souhaitée.

Concentration : opposé à la sauvegarde de la victime.

Description :

Malgré son inutilité, cet enchantement a plusieurs usages. Il permet de rendre les gens heureux, qu'ils soient perceurs ou non. La victime de cette formule est plongée dans un état de béatitude parfaite. Elle est complètement incapable de percevoir son environnement ou de réagir à un quelconque stimulus. N'y a que si elle subit des dégâts qu'elle sort de son état.

Enchantement 3

Comment créer un quignon de pain sec et un pichet d'eau fraîche.

Matériel : un pichet d'eau fraîche, un quignon de pain, ou tout objet de taille comparable.

Energie : 1d6

Concentration : 15

Description :

En pratiquant ce tour de passe-p... cet enchantement, le sage a acquis une grande dextérité manuelle. Il est capable de cacher sur lui des objets de la taille approximative d'un pichet d'eau, ce qui n'est pas négligeable. Ainsi, même si l'enchantement en lui-même n'est pas très intéressant, il est tout de même utile quand le sage a besoin de dissimuler sur lui ses exemplaires de « *Frioolites Souardes* » ou d'autres documents compromettants.

Enchantement 4

Comment provoquer un état qui passe communément pour la mort.

Matériel : sept monches prélevées sur un troll vivant, puis pilées et inhalées par le sujet.

Energie : 4d6

Concentration : 20

Description :

Cet enchantement n'est pas très communément pratiqué, principalement à cause des ingrédients nécessaires. Ceci dit, quand on arrive à les obtenir, l'effet est radical : le sujet peut rester en état d'animation suspendue pendant des années, voire des siècles. Et ce sans avoir besoin de se nourrir, ni même vieillir. Quel bon moyen d'explorer le futur ! Une fois le sujet endormi, il ne revient à lui que s'il subit plus de 5 points de dégâts d'un coup, ou si un sage récite devant lui la formule à l'envers (pas besoin de monches, cette fois-ci).