

# Vous allez jouer un Enchanteur



Les pouvoirs des enchanteurs reposent sur la connaissance des potions, de leurs préparations et de leurs effets. Il existe en fait de très nombreux mélanges, mais ils sont tous réalisés à partir des trois poudres appelées Aut, Ark et Aÿ. Chaque maître enchanteur garde donc jalousement ses secrets et ne les dévoile que lentement à ses compagnons. De plus, pour devenir maître, un compagnon doit obligatoirement présenter à son maître une potion qu'il aura lui même inventée. Ainsi, à partir du niveau 5, les enchanteurs possèdent une préparation qui leur est propre.

## I. Connaissance des poudres et des préparations

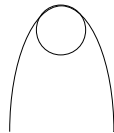
Il existe 18 préparations courantes réalisées en mélangeant dans les bonnes proportions les 3 poudres. Les enchanteurs commencent donc le jeu avec un nombre fixé de poudres Lun, Ark et Aÿ. Ils pourront réaliser en jeu n'importe quel rituel dont ils connaissent la composition, à condition bien sûr qu'il leur reste suffisamment de poudres et que le niveau de ce rituel soit inférieur ou égal à leur niveau d'enchanteur. Les poudres ne sont pas transmissibles par nature, mais elles sont cessibles, ce qui veut dire que vous pouvez les échanger, les donner ou les vendre librement.

Toutes les potions courantes, et leur mise en oeuvre, sont décrites plus bas. Vous disposez de plus d'un livre de formules.

**Lun (prononcer [loun] )**



**Ark**



**Aÿ**



## II. Les mélanges nocifs

Au fil des années les enchanteurs ont découvert (souvent aux dépens d'un patient) que certains mélanges peuvent être nocifs. Il existe donc également des potions prosrites par la confrérie. Ces potions son appelées poudres noires. Il faut noter que tout guérisseur qui utiliserait sa connaissance de telles mélanges passerait immédiatement en jugement devant le Calice. De plus, il est demandé à tout guérisseur de signaler au Calice toute personne les utilisant, ou même les possédant. Vous ne pouvez fabriquer ces potions

que si vous possédez la compétence "connaissance des poudres noires" (ce qui vous sera alors précisé). Par contre, rien n'empêche un enchanteur d'utiliser une potion déjà préparée et conservée.

## III. Les potions

Pour créer des potions, les enchanteurs utilisent :

- un livre de rituels (fourni en fin de document, à imprimer pour le jeu)
- une chandelle de Vie (fournie)
- des fioles purifiées (fournies)
- de l'élixir de guérison (de l'eau, à fournir)
- et des doses de trois poudres qu'on appelle : Lun, Ark et Aÿ (fournies)

Les enchanteurs allument la chandelle, versent de l'élixir dans une fiole purifiée, puis y ajoutent une ou plusieurs des poudres selon le rituel choisi, tout en prononçant les paroles du rituel correspondant.

En fonction de son niveau, l'enchanteur possède un nombre variable de ces 3 poudres.

Niveau	Lun	Ark	Aÿ
1	-	2	5
2	-	6	6
3	2	6	9
4	5	8	11
5	6	10	13
6	10	11	15
7	14	15	19

Il possède également une fiole purifiée vide par niveau d'enchanteur. Il connaît tous les rituels d'enchanteur mais ne peut normalement utiliser que celles de son niveau ou moins.

L'enchanteur va donc utiliser durant le jeu ses poudres pour créer les potions de son choix parmi celles qu'il maîtrise. Quand il n'a plus de poudres il ne peut plus créer de potion, et tant qu'une de ses fioles purifiées n'est pas vide il ne peut pas en créer une nouvelle.

Une potion ne fait normalement effet que sur une seule personne, mais celles qui ont été créées avec un rituel de cercle mineur peuvent faire effet sur  $2x+2$  personnes (x étant le niveau de l'enchanteur) et celles qui ont été créées avec un rituel de cercle majeur peuvent faire effet sur  $3x+3$  personnes.

Toutefois l'ingestion de la potion par les participants doit se faire en même temps (on ne peut pas mettre en réserve une partie de la potion).

Les poudres, les fioles vides et les potions ne sont pas transmissibles par nature, mais elles sont cessibles, ce qui veut dire qu'on peut les échanger, les donner ou les vendre librement. Il est cependant possible que certaines potions portent un triangle, auquel cas elles sont bien sûr transmissibles.

En cas de cession d'une potion, il faut absolument faire passer (même hors-jeu si besoin) au nouveau propriétaire les informations relatives à ses effets

#### IV. Les rituels

Les rituels sont résumés dans le tableau ci-dessous. Une description plus précise et les détails de leur mise en oeuvre sont décrits dans le livre des rituels qui suit (à imprimer pour le jeu).

A droite du nom du rituel est indiqué le niveau minimum requis pour que l'enchanteur sache le préparer. Vous trouvez également à droite du nom, la composition du rituel en runes primaires.

Le nom du rituel est précédé de son niveau entre parenthèses, et suivi des doses de poudre nécessaires.

Niveau	Nom du rituel	Poudres	Effet
1	Soins	Aÿ	Redonne tous ses PI à une personne et la fait sortir des états Endormi, Inconscient et Blessé.
1	Revitalisation	Ark-Aÿ	Permet de réutiliser $4x+4$ bandeaux de soins ( $x$ = niveau du Guérisseur).
1	Régénération	Ark	Comme Soins mais en plus redonne tous les PB.
2	Cercle majeur de soins	Aÿ-Aÿ	Redonne tous les PI à $3x+3$ personnes et les fait sortir des états Endormi, Inconscient et Blessé.
2	Cercle majeur de régénération	Ark-Ark	Redonne tous les PB à $3x+3$ personnes ( $x$ = niveau du Guérisseur).
2	Purification	Ark-Ark-Aÿ-Aÿ	Double les effets d'un autre rituel et guérit les effets des potions noires.
3	Immunité	Lun-Aÿ	Permet de résister au prochain coup empoisonné reçu.
3	Arche de soins	Lun-Aÿ-Aÿ	Permet d'unir les effets de deux Guérisseurs : les participants à chaque rituel bénéficieront des deux effets.
3	Férocité	Lun-Ark	Double les PI jusqu'au prochain combat ou pour une ½ heure. Une fois engagé on doit combattre même ses amis jusqu'à avoir perdu les PI temporaires.
4	Philtre de commandement	Lun-Ark-Aÿ	Permet de donner un ordre de 15 mots pour 5 minutes.
4	Archipel de Vie	Lun-Ark-Ark-Aÿ	Pour 30 mn tous les participants au rituel (max : niveau du Guérisseur +2) ont les PI max de celui qui en a le plus.
5	Détermination	Lun-Ark-Ark	Résiste au 1er effet Repoussé ou Endormi.
5	Don	Lun-Lun	Les participants au rituel (max : niveau du Guérisseur) donnent leurs PI à une personne et sombrent dans l'inconscience. L'effet dure jusqu'au prochain combat ou tant que les donneurs restent inconscients.
6	Sincérité	Lun-Ark-Aÿ-Aÿ	Empêche une personne de mentir pendant 30 mn.
6	Source de force	Lun-Lun-Ark	Protège contre les armes normales toutes les personnes qui touchent le Guérisseur, pendant 15 min max. Le Guérisseur est Paralysé pendant ce temps.
6	Philtre d'ombre	Lun-Lun-Ark-Aÿ	Le Guérisseur devient un esprit pendant 30 mn.
7	Chasser la douleur	Lun-Lun-Ark-Aÿ-Aÿ	Double les PI pour 30 mn.
7	Résistance arcandienne	Lun-Lun-Ark-Ark	Permet de résister au 1er sort « Des Larmes de... » reçu.



# ***L*ivre de rituels d'enchanteur**

### **(1) Soins : Aÿ**

La poudre est mélangée avec l'eau dans la fiole, puis le Guérisseur allume sa chandelle de Vie. Il médite pendant 100 battements de cœur, puis passe ses mains au-dessus de la fiole et prononce la formule :

*Des Mains de l'Arcande,  
Par cette préparation  
Pouvoir de guérison  
Que ta chair meurtrie  
Reprenne Vie !*

La potion a pour effet de faire regagner tous les PI et de sortir des états Endormi, Inconscient et Blessé.

### **(1) Revitalisation : Ark-Aÿ**

L'enchanteur doit étendre devant lui (en les déroulant complètement et en les mettant côte à côte) les bandeaux de soins qu'il souhaite régénérer. Il allume la chandelle de Vie, prépare sa potion, médite 100 battements de cœur, puis verse sur chaque bandeau une goutte de la préparation. Après une nouvelle méditation de 100 battements de cœur, il étend les mains au-dessus des bandeaux et prononce la formule :

*Des Mains de l'Arcande,  
Que ces fibres chargées d'humeur  
Retrouvent force et vigueur !*

Ce rituel permet de régénérer des bandages de Premiers soins déjà utilisés. Ces bandages ont pu être ramassés par terre, récupérés à l'occasion de certains rituels. Un enchanteur peut régénérer ainsi un nombre de bandeaux égal à 4 fois son niveau plus 4, à condition que tous les bandeaux concernés soient régénérés au même moment, après quoi la potion perd ses propriétés.

### **(1) Régénération : Ark**

L'enchanteur allume sa chandelle de Vie, médite pendant 100 battements de cœur, puis prépare sa potion en prononçant la formule :

*Des Mains de l'Arcande,  
Que la douleur  
Disparaisse de ton cœur  
Et que tes plaies  
S'effacent à jamais*

Cette potion permet de redonner au patient tous ses PI et PB, sans qu'ils ne dépassent leurs maximums actuels, et le fait sortir des états Endormi, Inconscient et Blessé.

### **(2) Cercle majeur de soins : Aÿ-Aÿ**

L'enchanteur prépare sa potion avec la formule :

*Des Mains de l'Arcande,  
Par cette préparation  
Pouvoir de guérison  
Que vos chairs meurtries  
Reprennent Vie !*

La potion a pour effet de faire regagner tous les PI et de sortir des états Endormi, Inconscient et Blessé. Elle peut être partagée entre 3+3x personnes, x étant le niveau du Guérisseur, mais à condition que tous les patients la consomment à quelques secondes d'intervalle, après quoi la potion perd ses propriétés.

### **(2) Cercle majeur de régénération : Ark-Ark**

L'enchanteur allume sa chandelle de Vie, médite pendant 100 battements de cœur, puis prépare sa potion en prononçant la formule :

*Des Mains de l'Arcande,  
Que la douleur  
Disparaisse de vos cœurs  
Et que vos plaies  
S'effacent à jamais*

Cette potion permet de redonner au patient tous ses PI et PB, sans qu'ils ne dépassent leurs maximums actuels, et le fait sortir des états Endormi, Inconscient et Blessé. Elle peut être partagée entre 3+3x personnes, x étant le niveau du Guérisseur, mais à condition que tous les patients la consomment à quelques secondes d'intervalle, après quoi la potion perd ses propriétés.

### **(2) Purification : Ark-Ark-Aÿ-Aÿ**

Ce rituel est le secret le mieux gardé des enchanteurs. Il est en effet le seul à pouvoir soigner les affections graves causées par les poudres noires. De même, les effets des poudres noires trouvent leurs équivalents chez les apothicaires et les herboristes. Mais seul le rituel de purification permet de les guérir. Ce rituel trouve également une autre utilisation lorsqu'il est ajouté à un autre rituel. En effet, il permet de rendre une autre préparation plus pure et donc d'en augmenter les effets. Un rituel ainsi purifié peut alors être utilisé sur un nombre de participants double du nombre d'origine (2 personnes pour un rituel individuel par exemple). L'enchanteur prépare sa potion, puis en verse quelques gouttes sur l'objet à purifier (malade ou potion) puis prononce la formule :

*Des Mains de l'Arcande,  
Mon savoir est pureté,  
Par cette potion  
Que ceci soit lavé  
De ses infections !*

### **(3) Immunité : Lun-Aÿ**

L'enchanteur prépare sa potion puis médite 100 battements de cœur, étend ses mains sur la potion et prononce la formule :

*Des Mains de l'Arcande,  
Que cette préparation  
Protège contre le poison !*

Il applique ensuite la potion sur tout le corps du bénéficiaire. Celui-ci résistera ensuite à la prochaine attaque empoisonnée auquel il sera soumis (dire par exemple, "Lâche, ton poison n'a pas prise sur moi, j'y résiste !"). La protection n'est valable que pour un coup mais dure jusqu'au prochain lever du soleil. Elle n'est pas cumulable.

### **(3) Arche de soins : Lun-Aÿ-Aÿ**

Ce rituel est le seul qui permette de cumuler des rituels de Guérisseurs. A l'aide de ce rituel deux Guérisseurs, ou plus, peuvent unir leurs efforts et cumuler leurs rituels. Le nombre de participants possible sera alors la somme des participants des rituels de chaque Guérisseur. Par exemple, un enchanteur connaît le cercle majeur de soins pour 12 personnes, un autre possède lui le rituel de férocité pour une personne et le rituel d'arche de soins : ils pourront à eux deux donner à 12 personnes le bénéfice d'un « Soins » et d'un "Férocité". Les Guérisseurs peuvent s'inclure dans le nombre des participants. Tous les rituels combinés doivent provenir de Guérisseurs différents, mais l'Arche de soins peut être

accomplie par l'un d'entre eux en plus d'un autre rituel.

Les participants doivent être en cercle autour des Guérisseurs. L'enchanteur prépare donc sa potion d'Arche de soins. Puis il allume sa chandelle de Vie. Il fait le tour des participants avec la chandelle, puis revient au centre. Les mains au-dessus de sa potion il prononce la formule :

*Des Mains de l'Arcande,  
Par les mots que je scande,  
L'arche de Vie  
Unit les esprits,  
Mélange les préparations,  
Secrets de Guérison*

Il sort du cercle et verse la potion sur le cercle extérieur aux participants, en prononçant la formule :

*Par le pouvoir des Enchanteurs  
Par le savoir et la valeur,  
Le cercle que je trace,  
Purifie cette place,  
Où les frères de la Confrérie,  
S'unissent pour défendre la Vie.*

Il revient au centre du cercle. Les Guérisseurs qui participent à l'Arche, préparent et accomplissent alors leurs rituels ensemble (c'est-à-dire leurs potions s'ils sont des enchanteurs). Si l'enchanteur n'y participe pas il se contente de méditer sur sa chandelle de Vie.

### **(3) Férocité : Lun-Ark**

L'enchanteur prépare sa potion, puis allume la chandelle de Vie. Il prononce ensuite la formule suivante :

*Des Mains de l'Arcande,  
Que cette vive flamme  
Embrase ton âme.*

La potion doit être appliquée ensuite sur les tempes du patient, qui verra ses PI augmenter jusqu'au prochain combat d'un nombre égal à son maximum de PI. Le bénéficiaire, une fois engagé dans un combat, ne peut pas s'arrêter avant d'avoir utilisé tous ces PI supplémentaires. Au besoin il attaquera même ses amis !



#### **(4) Philtre de commandement : Lun-Ark-Aÿ**

L'enchanteur prépare sa potion, puis allume la chandelle de Vie. Il prononce ensuite la formule suivante :

*Des mains de l'Arcande,  
Par cette potion,  
Force et domination,  
Ecoute-moi et obéis à mon ordre !*

Celui qui boira la potion obéira pour 5 min à l'ordre donné par celui qui la lui a fait boire. Cet ordre doit comporter au plus 15 mots.

#### **(4) Archipel de Vie : Lun-Ark-Ark-Aÿ**

Ce rituel assez étrange permet de lier la Vie de plusieurs personnes (au maximum le niveau en enchanteur plus 2). Pendant 30 minutes, toutes les personnes qui auront participé au rituel auront un nombre de PI égal à celui du participant en ayant le plus. C'est l'un des rares cas où le nombre de PI peut dépasser le maximum. Attention, ce n'est pas un nouveau maximum, et si un participant perd ses PI, il retrouvera son maximum habituel. Par contre si celui qui a donné ses PI tombe inconscient avant les 30 minutes, tous les participants tombent également inconscients (donc à 0 PI). De même, si un participant s'éloigne hors de portée de vue du donneur il tombe inconscient.

L'enchanteur prépare sa potion, puis allume la chandelle de Vie. Il prononce ensuite la formule suivante :

*Des Mains de l'Arcande,  
Par ce don de l'Esprit  
Que naisse l'Archipel de Vie !*

Pour utiliser la potion, il suffit que les participants forment une roue en posant leur main droite sur le donneur (au centre de la roue). Puis les bénéficiaires boivent un peu de la potion, et en dernier celui qui donne ses PI.

#### **(5) Détermination : Lun-Ark-Ark**

L'enchanteur prépare sa potion, puis allume la chandelle de Vie. Il prononce ensuite la formule suivante :

*Des Mains de l'Arcande,  
Que la flamme de Vie,  
Force d'Esprit,  
Guide la volonté !*

Jusqu'au prochain lever du soleil, le patient buvant la potion bénéficiera d'une et une seule résistance aux sortilèges lancés avec "Des larmes de l'Arcande, ..." qui vous plongent dans un état Repoussé ou Endormi. Cette résistance doit être utilisée sur le premier de ces sorts subi (dire "Ah,

ah manant, ton sortilège n'a pas d'emprise sur moi, j'y résiste"). Ce rituel ne peut pas être cumulé.

#### **(5) Don : Lun-Lun**

Ce rituel permet à des donneurs (en nombre au maximum égal au niveau de l'enchanteur) de donner leurs PI à une tierce personne. Les donneurs perdent alors tous leurs PI (et tombent donc inconscients), et le receveur a alors un nombre de PI augmenté de la somme des dons. Ce don dure jusqu'à la fin du prochain combat ou tant qu'aucun des donneurs ne sort de l'inconscience. Une fois le don terminé, tous les participants retrouvent leur maximum de PI habituels mais gardent leurs PI actuels (donc 0 pour les donneurs !).

L'enchanteur prépare sa potion, puis allume la chandelle de Vie. Il prononce ensuite la formule suivante :

*Par la main de l'enchanteur,  
Par la main de la Vigueur,  
Que cette potion,  
Soit symbole du don.  
Des Mains de l'Arcande,  
Que vos esprits,  
Soient unis !*

La potion devra être bue par chaque participant en terminant par le bénéficiaire de l'effet.

#### **(6) Sincérité : Lun-Ark-Aÿ-Aÿ**

Il suffit de préparer la potion, puis d'allumer la chandelle de Vie et de prononcer la formule :

*Des Mains de l'Arcande,  
Toi qui a bu cette potion,  
Que tes paroles prononcées  
Soient l'entière Vérité,  
Et ce pendant une demi-solème !*

Celui qui boira la potion ne pourra plus mentir pendant une demi-heure. Il peut cependant choisir de se taire.

#### **(6) Source de Force : Lun-Lun-Ark**

L'enchanteur prépare sa potion, puis allume la chandelle de Vie. Il prononce ensuite la formule suivante :

*Des mains de l'Arcande,  
Voici la potion,  
Source de protection,  
Qui protège votre âme  
Comme un manteau de flamme !*

Toutes les personnes qui touchent la personne qui boit la potion bénéficient d'une protection contre les armes normales (par exemple, dire "Ah, ah ! Petit guerrier de pacotille, tes armes normales ne me font rien !"). S'ils lâchent cette personne, la protection cesse et ne peut plus être rétablie. La personne qui a bu la potion se trouve dans l'état Paralysé tant qu'elle veut maintenir la protection. La protection est valable au maximum pendant un quart d'heure.

#### **(6) Philtre d'ombre : Lun-Lun-Ark-Aÿ**

L'enchanteur prépare sa potion en prononçant la formule :

*Des Mains de l'Arcande,  
L'esprit lentement  
Du corps se détache,  
Pouvoir et volonté,  
S'unissent et s'attachent,  
La frontière entre nos deux mondes  
Devient floue,  
Rejoins ce monde qui  
Pour des yeux humains est fou,  
Désormais l'être a pris  
L'apparence d'un esprit.*

Celui qui boira la potion peut ensuite voyager pendant une demi-heure sous l'apparence d'un esprit. Il pourra l'interrompre quand il le veut. Ce rituel est à utiliser avec discrétion car il est mal vu par les Sadriss du Culte de la Vie.

#### **(7) Chasser la douleur : Lun-Lun-Ark-Aÿ-Aÿ**

L'enchanteur prépare sa potion en prononçant la formule :

*Des Mains de l'Arcande,  
Par la main du Guérisseur,  
Par la main de la vigueur,  
Que cette potion  
Deviennne protection.*

Pendant une demi-heure, les PI maximum de celui qui aura bu la potion seront doublés. Ce rituel n'est pas cumulable.

#### **(7) Résistance Arcandienne : Lun-Lun-Ark-Ark**

L'enchanteur prépare sa potion, puis allume la chandelle de Vie. Il prononce la formule :

*Des Mains de l'Arcande,  
Que les mots que je scande,  
Frappent l'Esprit,  
Protègent la Vie.  
Par cette potion,  
Force de l'Illusion,  
A la douleur je survis !*

Ce rituel permet au bénéficiaire de résister au premier sort sur le mode "Des Larmes de l'Arcande..." qui lui sera lancé (par exemple, dire "Ah ah !... sache que ton sortilège n'a pas eu d'emprise sur moi, minable sorcier"). La protection dure jusqu'au prochain lever de soleil. Cet effet n'est pas cumulable.