

GRIMOIRE

SÉMANTIQUE

Le GRAND ART FÉERIQUE

Éditions Improbables, 2016

Sommaire

1	Avant-propos.....	5	5.1.6	Dangers.....	37
2	Les sémanticiens féériques.....	8	5.2	La Lybrescence.....	37
	2.1	Introduction.....	5.2.1	Introduction.....	37
	2.2	Généralités sur les sémanticiens.....	5.2.2	Effets de la Lybrescence.....	38
	2.3	Rôles et devoirs.....	5.2.3	Lybrescence Élémentaire.....	38
		2.3.1	5.2.4	Lybrescence Artisanale.....	39
		Les boutiques à miracles.....	5.2.5	Lybrescence Intellectuelle.....	39
	2.4	Les immortels, un cas à part.....	5.2.6	Lybrescence de Perception.....	39
	2.5	Les dangers des arts sémantiques.....	5.2.7	Lybrescence Sociale.....	39
3	Une Chronologie des Sémantiques.....	12	6	La magie orale.....	40
	3.1	Introduction.....	6.1	L'exemple de Cylith.....	40
	3.2	Chronologie générale.....	6.2	Système.....	40
	3.3	Incarnation.....	6.2.1	La Garde.....	40
	3.4	Les premiers pas.....	6.2.2	Vitesse d'Incantation.....	41
	3.5	Formalisation.....	6.2.3	La Fatigue.....	43
	3.6	Le temps des conflits.....	6.2.4	Les effets sémantiques.....	44
	3.7	La fondation de Crystals.....	6.2.5	Portée, qualités et corollaires.....	45
	3.8	Le nouveau monde.....	6.2.6	Temps et Magie.....	46
	3.9	Le désaveu : la Guerre des Pouvoirs.....	6.2.7	Se déplacer par magie.....	46
	3.10	Retour en grâce.....	6.2.8	Effets collatéraux.....	47
4	Les sémanticiens.....	18	6.2.9	Sorts à retardement.....	47
	4.1	La formation des sémanticiens.....	6.2.10	Les boucles de sorts.....	47
	4.2	Les principales universités magiques.....	6.2.11	Le Krysmé dans les objets.....	48
		4.2.1	6.2.12	La Qualité dans les sortilèges.....	48
		L'Empire.....	6.3	Particularités de l'Argilisme.....	49
		4.2.2	6.3.1	Création d'objets complexes.....	49
		Le Nédyr.....	6.3.2	Création d'éléments de qualité.....	49
		4.2.3	6.3.3	La solidité des objets.....	50
		Le Pral.....	6.4	Particularités du Spiritisme.....	52
		4.2.4	6.4.1	Caractéristiques des esprits.....	52
		Le Néderne.....	7	La Magie écrite.....	57
		4.2.5	7.1	Les écritures sémantiques.....	57
		Imaginya.....	8	Objets.....	58
	4.3	Les guildes de sémanticiens.....	8.1	Grimoires célèbres.....	58
		4.3.1	8.1.1	Ouvrages autorisés.....	58
		L'Empire.....	8.1.2	Ouvrages contrôlés.....	59
		4.3.2	8.1.3	Ouvrages interdits.....	60
		Le Nédyr.....	8.2	Objets occultes.....	61
		4.3.3	8.2.1	Le sélénium.....	61
		Le Pral.....	8.2.2	Lames de sélénium.....	63
		4.3.4	8.2.3	Les Tables d'Elestranne.....	64
		Les Myriades.....	8.2.4	Les portails de communication du Nédyr.....	65
		4.3.5	8.2.5	Le Soleil de Minuit.....	65
		Le Syrénage.....	8.2.6	Les vaisseaux File-Chimère.....	65
		4.3.6	8.3	Plantes.....	66
		Le Néderne.....	8.3.1	Princesse des Vertus.....	66
		4.3.7	8.3.2	Caféline.....	66
		Les patentes sémantiques.....	8.3.3	Séméryanne.....	66
		4.3.8	8.3.4	Quémeyne.....	67
		Sémantiques, degrés de maîtrise et recherches.....	8.3.5	Ramoisille.....	67
		4.3.9	8.3.6	Drévéloroya.....	67
		Magie et justice : rappel des sanctions.....	8.4	Objets divers.....	67
		4.4	9	Clarifications de règles et cas spéciaux.....	69
		Sémanticiens célèbres.....	9.1	Sorts révisés.....	69
		4.4.1	9.1.1	Spiritisme.....	69
		Célyades (par ordre de naissance).....	9.1.2	Spiritisme /Magikryelisme.....	70
		4.4.2	9.1.3	Argilisme.....	70
		Néryades (par ordre de naissance).....	9.1.4	Argilisme Corpus.....	71
		4.4.3	9.1.5	Argilisme Corpus/ Magikryelisme.....	72
		Ulériels.....	9.1.6	Argilisme / Magikryelisme.....	73
		4.4.4			
		Jarnades.....			
		4.4.5			
		Minériens.....			
		4.4.6			
		Artinites.....			
		4.4.7			
		Sunériens.....			
		4.4.8			
		Lutins.....			
		4.4.9			
		Animorphes.....			
		4.4.10			
		Fenriges.....			
		4.4.11			
		Deslanes.....			
		4.4.12			
		Tralams.....			
5	Règles additionnelles.....	35			
	5.1	La magie basique : le Krysmé.....			
		5.1.1			
		Gains.....			
		5.1.2			
		Le terrain.....			
		5.1.3			
		Le niveau de Krysmé du personnage.....			
		5.1.4			
		Le Cœur de Dréanne.....			
		5.1.5			
		Avantages.....			

9.1.7Temporème.....	74	9.13Encaisser un sortsilège.....	86
9.1.8Alchimie.....	74	9.13.1Cas du Spiritisme.....	86
9.2Nouveaux sorts.....	75	9.13.2Cas de la Divination.....	86
9.2.1Argilisme / Magikryelisme.....	75	9.14L'Alchimie.....	87
9.2.2Argilisme/ Argilisme Corpus/ Magikryelisme/ Alchimie.....	76	9.14.1Coût des objets magiques.....	87
9.3Pouvoirs et capacités des Majystrés.....	77	9.14.2Géode krysmatique.....	88
9.3.1Anatomie.....	77	9.15Le salaire de la magie.....	88
9.3.2Pouvoirs connus.....	77	10Remerciements.....	90
9.4Nouveaux avantages.....	78	11Annexes.....	91
9.4.1Avantages physiques.....	78	11.1Sorts pré-construits.....	91
9.4.2Avantages d'expérience.....	78	11.1.1Spiritisme.....	91
9.5Les sorts complexes.....	78	11.1.2Spiritisme et Argilisme.....	94
9.5.1Les Conditions.....	79	11.1.3Spiritisme et Argilisme Corpus.....	94
9.5.2Les sort imbriqués.....	80	11.1.4Spiritisme et Magikryelisme.....	94
9.5.3Bonus des spécialisations / expertises sur la magie.....	80	11.1.5Argilisme.....	95
9.6Contrôler la progression des sémanticiens.....	81	11.1.6Argilisme, Argilisme Corpus et Temporème.....	97
9.7Les dangers de la magie.....	81	11.1.7Argilisme et Magikryelisme.....	97
9.7.1Échecs critiques.....	81	11.1.8Argilisme Corpus.....	99
9.8Abus de Krysm.....	83	11.1.9Argilisme Corpus et Magikryelisme.....	101
9.9Les dommages inoculés.....	83	11.1.10Magikryelisme.....	101
9.10Contrer la Magie.....	84	11.1.11Temporème.....	105
9.10.1Protections sémantiques.....	84	11.1.12Divination.....	106
9.11Points d'Essence.....	84	11.1.13Alchimie.....	107
9.12Esquiver un sort.....	86	11.2Tableaux utiles.....	109

Index des tableaux

Tableau 1 : résistance krysmatique.....	36
Tableau 2 : gain de Krysm des Purperines.....	36
Tableau 3 : dépense maximale de Krysm en fonction de la génération d'une Ériée.....	37
Tableau 4 : difficulté de la Garde d'un sort.....	41
Tableau 5 : calcul des actions-sémantiques.....	42
Tableau 6 : chronogramme d'actions sémantiques.....	42
Tableau 7 : seuil de Fatigue d'un sort.....	43
Tableau 8 : nombre de sorts par jour.....	43
Tableau 9 : modificateurs de qualité au nombre d'Étincelles d'un objet.....	48
Tableau 10 : coûts des Sémantiques de qualité d'un sort.....	49
Tableau 11 : modificateurs de qualité aux prix de vente et points de Structure.....	50
Tableau 12 : armure des matériaux.....	50
Tableau 13 : bonus de taille aux points de Structure.....	51
Tableau 14 : modificateurs de qualité aux points de Structure.....	51
Tableau 15 : forme d'une Élaboration Chimérique en fonction de sa qualité.....	54
Tableau 16 : capacités harmonisées du sélénium.....	63
Tableau 17 : caractéristiques d'une lame de sélénium.....	63
Tableau 18 : Sémantiques particulières de l'Éclat des Chimères.....	70
Tableau 19 : Sémantiques particulières des modificateurs de qualité aux prix de vente et aux points de structure.....	70
Tableau 20 : Sémantiques particulières de Métamorphose – volumes.....	71
Tableau 21 : Sémantiques particulières de Métamorphose – caractéristiques physiques de la transformation.....	71
Tableau 22 : Sémantiques particulières du Souffle de Tempête.....	72
Tableau 23 : Sémantiques particulières de l'Enjambée de Sept Lieues.....	73
Tableau 24 : Sémantiques particulières d'Accélération temporelle.....	74
Tableau 25 : Sémantiques particulières de l'Élaboration Chimérique.....	75
Tableau 26 : Sémantiques particulières de la Galerie des Miroirs Trompeur.....	75
Tableau 27 : paliers de difficulté de création d'une Purperine.....	76
Tableau 28 : Sémantiques particulières de l'Élaboration de Purperine.....	76
Tableau 29 : altérations des effets de base des sorts.....	79
Tableau 30 : échecs critiques des sortilèges - ampleur du désastre.....	81
Tableau 31 : échecs critiques des sortilèges – Spiritisme.....	82
Tableau 32 : échecs critiques des sortilèges – Argilisme.....	82
Tableau 33 : échecs critiques des sortilèges – Argilisme Corpus.....	82
Tableau 34 : échecs critiques des sortilèges – Magikryelisme.....	82
Tableau 35 : échecs critiques des sortilèges – Temporeme.....	82
Tableau 36 : échecs critiques de sortilèges – Divination.....	83
Tableau 37 : échecs critiques des sortilèges – Alchimie.....	83
Tableau 38 : calcul des points d'Essence selon la qualité du sort concerné.....	85
Tableau 39 : difficultés des tests d'Esquive appliqués aux sorts.....	86
Tableau 40 : contingence krysmatique.....	87
Tableau 41 : modificateurs de qualité à la contingence krysmatique.....	88
Tableau 42 : Géodes krysmatiques, qualité et efficacité.....	88

1 AVANT-PROPOS

L'univers de Coeur de Dréanne foisonne de magie. La rupture d'avec les canons de high-fantasy que nous proposons est qu'elle ne dirige pas le monde pour autant... Même si les Fées Ériées le pourraient mais ne s'y risquent pas.

Cet ouvrage a été pensé à la fois pour couvrir des détails de règles aussi bien que de contexte : on y aborde donc autant la fluidité du jeu que la législation encadrant l'activité des sémanticiens.

Ce texte est le fruit de nos multiples campagnes qui nous ont permis de développer un contexte étoffé et des règles fluidifiées (ou au moins éclaircies) sur la magie féerique.

Puissent vos charmes être nombreux et pleins de merveilles.

Fabien Hyvert

La petite fille se tenait bien droite à côté d'un haut rocher et semblait minuscule et fragile comparée au roc acéré. Autour, les hautes montagnes aux profils dentelés étaient les témoins contemplatifs d'une scène en apparence banale. En apparence seulement : la petite Cyliandre attendait sa mère qui s'était téléportée au plus près du domaine de sa grand-mère et, déroutée par l'absence de comité d'accueil, elle avait pris les devants en sommant sa fille de ne pas bouger.

« Et toi ? Comment t'appelles-tu ? »

Cyliandre sursauta quand elle comprit que c'était à elle que la question s'adressait. Elle avisa les alentours et son regard perdu croisa celui de la dame qui venait de poser la question. Elle possédait un visage de poupée aux cheveux d'or, mais la douceur de son regard contrastait avec son équipement : un encombrant haubert de mailles et de plates complété d'un tabard blanc. La main de l'élégante gardienne reposait sur une redoutable épée longue. Bien que l'arme soit au fourreau, les nerfs à vifs de la nouvelle venue en ressentaient le pouvoir malgré la distance de plusieurs mètres.

« Tu es perdue ? »

L'adorable visage se fendit d'un sourire en demi teinte. Son regard d'azur se fit plus inquisiteur et gagna en intensité. D'instinct, Cyliandre ramena ses bras contre elle, délaissant la lourde valise que sa mère lui avait fait emporter.

« Alors ? » lança la dame qui perdait patience.

« Je... je suis venue avec ma mère... On vient voir ma tante et ma grand mère.

- Je n'étais pas au courant de votre venue. Où est ta mère ?

- Ici... lança Geneviève. »

Dans son grand manteau de voyage aux bords fourrés et armée de deux épées dont elle avait attaché les baudriers dans le dos, l'Ériée semblait prête à affronter tous les éléments. Cyliandre sentit l'atmosphère se tendre entre sa mère et la gardienne.

« Depuis quand la petite et arrière-petite-fille de la Duchesse doivent-elles présenter patte blanche pour revenir sur les terres familiales, gardienne ? »

La guerrière laissa transparaître sa surprise.

« Pardon madame ! J'ai croisé votre fille alors qu'elle était seule. Je ne faisais qu'une patrouille de routine, je ne songeais pas à vous froisser. »

Geneviève se détendit et l'ambiance cessa d'être électrique.

« Repos, jeune fille. Vous m'avez posé une question et je me suis justifiée avec un ton déplacé. Je m'appelle Geneviève et voici Cyliandre. Nous venons au domaine pour inscrire ma fille au collège... et j'en profite pour venir prendre quelques nouvelles de mes parentes. Mais puisque vous êtes là, je vous serai gré de me mener jusqu'à elles. »

La gardienne hésita avant de répondre. « Je suis désolé, dame Geneviève, mais le collège est en effervescence : Une Chimère s'est manifestée à proximité et elle semble avoir déjà massacré plusieurs têtes de bétail aux alentours. Des éleveurs sont venus pour demander de l'aide et mes sœurs d'armes patrouillent les alentours pour stopper le massacre.

- J'en suis navrée mais j'ai mes propres affaires à régler au domaine. Dame Éliette s'est-elle déplacée ?

- Non. Elle est restée au collège, et attend les nouvelles des patrouilles.

- Fort bien... Je présume que mon entrée sera plus aisée si je me fait accompagner... mademoiselle ?

- Miryane... Je ne suis Gardienne que depuis peu de temps et la situation actuelle ne fait rien pour m'épargner. »

Ce faisant, la jeune Célyade avait ouvert la voie à Geneviève. Cyliandre se débanchait pour porter sa lourde valise.

« Ne vous offusquez pas, mais les gardiennes du collège ont toujours des débuts difficiles. Je ne me souviens pas d'avoir eu du temps pour souffler à l'époque de ma promotion.

- Ah, s'exclama la demoiselle. Vous avez servi au collège ?

- Oui... Presque soixante dix ans. Mais j'ai poursuivi les cours pour obtenir le niveau que je désirais en gravure et Alchimie. C'est une chose de vouloir faire de l'enchantement, c'en est une autre de pouvoir en vivre.

- C'est un honneur pour moi de pouvoir vous escorter de la sorte, madame.

- Vous m'en voyez ravie. D'ailleurs, j'espère que ma fille saura trouver une voie similaire à la mienne et qu'elle saura s'y illustrer. Mais pour l'heure, je préfère la placer en sécurité entre les mains de mes parentes : ma situation est devenue enviable et je commence à avoir peur pour elle. D'ici à ce qu'elle termine ses études parmi vous, j'espère que vous l'aurez formée au maniement des armes.

- Dame Visage y pourvoira certainement. Elle continue d'enseigner l'escrime à tous les échelons du collège.

Le trio arrivait maintenant en vue d'une falaise qui surplombait un jardin, lequel encadrait quelques bâtiments abondamment vitrés. Une forêt de dimension restreinte, mais dont les arbres étaient de véritables géants, s'élevait sur la gauche. Geneviève l'inspecta en soupirant d'aise.

- J'aurai besoin d'une cabane de gardienne le temps de conclure mes affaires. J'espère qu'il y en a de disponibles ?

- Il y en a, dame Geneviève... Soit dame Éliette, soit dame Vanéra pourront superviser votre retour parmi nous. »

Le poids de la valise était devenu épuisant. Cyliandre la traînait comme elle pouvait à travers les sentiers du vaste jardin. Alors qu'elle était à bout de forces et que sa main était devenue douloureuse, un grand bosquet aux fleurs exubérantes proposait son parfum raffiné. Ce dernier faisait les délices d'une sylphe : la minuscule fille-libellule capturait le pollen à l'aide d'une longue tige... le spectacle de la fée mineure ébérée fut rompu par le rappel à l'ordre de Geneviève. Cyliandre en sursauta et la fée mineure disparut dans un tourbillon de bulles irisées.

« Tu ne devrais pas te laisser distraire !

- Mais c'est ma valise : elle lourde et j'ai mal au bras... »

Geneviève contempla le vaste bagage, fronça les sourcils et s'empara de la poignée qu'elle souleva avec aisance.

« On y va ! »

Cyliandre savait que sa mère la laisserait en pension le temps d'apprendre les pouvoirs qui feraient d'elle une sémanticienne. Sans trop savoir si cette formation serait ardue, elle souhaitait que le bosquet enivrant soit un geste de bienvenue et que la fuite de la sylphe ne soit pas un présage cruel.

Alors que Geneviève revenait vers la gardienne, cette dernière l'interpella.

« Vous voyagez abondamment armée pour revenir parmi nous.

- L'une des deux épées me vient de mon service d'érydine gardienne. La seconde est un cas épineux que je désire soumettre à dame Éliette... Et tout indique que pour récupérer le paiement de la seconde, la première sera bien utile.

- Vous êtes aussi cryptique que vos aïeules, madame.

- Pardonnez-moi. C'est une sale manie qui vient avec l'âge. Vous comprendrez mieux les tourments qui nous affligent quand vous aurez plusieurs décennies d'existence supplémentaire... Pour le moment, vous êtes encore condamnée à être traitée comme une jeune fille. Ce qui est étonnant vu votre haubert. J'avais passé votre âge quand j'ai gagné le droit de porter le mien.

- Serait-ce un compliment, madame ?

- C'est le cas. »

Le trio parvenait enfin à la lisière de la forêt. Celle-ci dégagait une atmosphère vénérable qui invitait au respect et au silence. Malgré son rang, même Geneviève se mit à chuchoter.

« C'est étrange... où est Mystelle ? »

- Oh, vous connaissez la mascotte du collège ?

- J'en suis la créatrice. Il n'avait pas la taille d'un poulet quand je l'ai évoqué mais à mon départ, il était grand comme un poney...

- Et maintenant, il a l'encolure d'un cheval de guerre. Votre création a été invitée à soutenir les équipes de traque. Il peut revenir d'un instant à l'autre... sitôt que la Chimère aura été retrouvée et bannie. »

Geneviève hocha de la tête gravement. La pénombre conférait aux deux adultes une aura irréaliste alors qu'elles progressaient vers le centre de la forêt. Le trio dépassa un petit pont qui enjambait une rivière au son mélodieux. Au loin, un oiseau appelait un comparse mais personne ne se laissa distraire du spectacle de la cité qui avait pris place au cœur de la forêt. Des centaines de lumières diffuses s'échappaient des hautes fenêtres en ogive des multiples bâtiments. Ces derniers étaient de grands troncs d'arbres ébranchés, reliés entre eux par des passerelles. Quelques unes étaient empruntées par des enfants qui avançaient, entre ciel et terre, en petits groupes. On les distinguait à cause de leurs cheveux resplendissants. Certaines n'étaient qu'une lumière tamisée mais d'autres éclairaient comme des torches ardentes. Tout en progressant, le groupe obliqua vers un tronc épais supporté par un ensemble de puissantes racines qui émergeaient largement du sol torturé. Particulièrement haut, le tronc était évasé à son sommet. Plusieurs bâtiments avaient été rajoutés à la surface de son écorce centenaire et il fallait détailler l'assemblage pour faire la part de la nature et l'œuvre de la magie.

Cyliandre marqua le pas pour contempler la hauteur de l'édifice, bien plus grand que ce que son vocabulaire pouvait le décrire. À son tour, sa mère fit une halte et lui chuchota :

« Bienvenue chez nous. »

2 LES SÉMANTICIENS FÉERIQUES

2.1 Introduction

Les magiciens sont devenus très abondants dans les œuvres de fictions modernes. Ils peuvent être déclinés en plusieurs genres : l'apprenti sorcier, le vieux sage, le pratiquant des arts obscurs... mais aussi le tyran, qui use de ses connaissances occultes pour conserver son pouvoir politique et commettre toutes sortes d'exactions. Pourtant, tous les univers montrent des mages pratiquement solitaires qui appartiennent à une élite. Celle-ci est discrète, parfois haïe et pourchassée, ou bien œuvre pour la bonne cause en dehors de tout cadre officiel... D'autres essaient tout simplement de survivre dans un univers aseptisé par la raison cartésienne.

Mais Crysaly propose un cadre très différent car les créatures féeriques sont toutes susceptibles d'accomplir des exploits surhumains. Ces derniers puisent leurs sources dans une utilisation judicieuse de Krysmes ou par la force des Sémantiques. Qui plus est, leur pouvoir est aussi vaste que flexible... ce qui permet d'exploiter des failles cruelles dans les rouages économiques, judiciaires et politiques d'un univers où la magie est une force avec laquelle les gouvernants doivent compter. Ces lacunes ouvrent pourtant des perspectives fascinantes. Quel est le rôle des lanceurs de sorts ? Quelles sont leurs place et rang dans la société ? Comment sont-ils perçus par les différentes couches sociales ? Comment sont-ils encadrés dans leurs pouvoirs et attributions ? Autant de questions qui, si elles ne sont pas cruciales pour le joueur, le sont pour le meneur de jeu car il détient les clefs d'un univers où la magie est un élément essentiel...

2.2 Généralités sur les sémanticiens

Tout d'abord, il faut comprendre que si les Feys montrent des prédispositions pour faire de la magie, il n'y a qu'une élite (moins d'un individu sur mille) qui peut se vanter de pouvoir accéder à un apprentissage et d'en maîtriser les subtilités... car tout comme un enfant humain normalement scolarisé sait lire et compter, il ne devient pas technicien ou ingénieur sans une prédisposition et une éducation. Il est donc légitime de créer des analogies entre les sémanticiens et les scientifiques contemporains. Par exemple, les cerveaux de notre société humaine travaillent rarement pour leur propre compte : l'immense majorité œuvre dans des centres détenus par des sociétés privées ou des gouvernements. Il en est de même pour les sémanticiens, qui sont généralement courtisés par de puissants seigneurs, ligues, guildes, pour leur prêter compétences et pouvoirs...

Crysaly compte des sémanticiens de tous types et toute nature. Depuis l'artisan de village qui utilise des charmes pour lancer le feu de son four au puissant archimage qui veille sur la sécurité des alentours, il existe de multiples degrés de puissance et de nombreux moyens d'employer la force des Sémantiques.

Les sémanticiens féeriques sont généralement des gens sérieux qui ont pignon sur rue. Enquêteurs, médecins, artisans, alchimistes et prêtres... Ces spécialistes considèrent souvent que les Sémantiques sont des outils comme les autres et l'intellect, l'inspiration de l'utilisateur font la différence entre le Mage et le tâcheron. De ces professionnels dépendent la sécurité des nations, la santé de sa population, la sécurité de ses frontières, la force de son économie, la réactivité de ses infrastructures (postes, routes, etc.). La spécialité que peut endosser un sémanticien est très variable.

La santé publique est de loin le rôle où l'on trouvera le plus de sémanticiens : être médecin s'accompagne souvent du respect de toutes les classes sociales qui se voient soignées et choyées par ces gens au train de vie abondant. Même si la manipulation des Sémantiques n'est pas indispensable, les qualités requises pour apprendre la médecine sont les mêmes que celles pour étudier les Sémantiques. D'excellentes écoles de médecine ont donc mélangé les cours d'anatomie et les cours sémantiques.

Les Alchimistes sont des commerçants regardés avec une certaine suspicion car leurs laboratoires dégagent parfois des odeurs étranges, voire nauséabondes. Il est rare que les relations soient bonnes entre les Alchimistes et leurs voisinage, d'autant que les tarifs pour un objet enchanté sont prohibitifs. Ils sont donc régulièrement victimes de vols ou d'escroquerie. De tous les sémanticiens, ils se doivent d'être les plus instruits dans les Sémantiques, tant en force qu'en diversité car ils peuvent recevoir une demande pour tout et n'importe quoi : une brique qui tiédit sur commande pour réchauffer un lit, un charme développant la force du porteur d'une arme magique, un bijou protégeant contre le Spiritisme, un sceau infalsifiable, un pot qui garde les aliments à l'écart de la corruption... et la liste est presque infinie. Parfois, les Alchimistes acceptent des missions ponctuelles comme la transformation d'immondices en engrais, l'assainissement de l'eau d'un puits, la recherche de sources souterraines ou de gisement de métal précieux...

Notez que seules de grosses entreprises peuvent se permettre de fabriquer des objets alchimiques en grand nombre. La majorité des alchimistes conservent jalousement leur tour de main, forment leurs apprentis et travaillent à l'unité, de manière totalement artisanale. Ceci est encouragé par les difficultés pour se déplacer et les clauses, très restrictives, des guildes de sémanticiens qui contingentent les tarifs et les autorisations d'exercices. La fabrication industrielle est donc l'œuvre de professionnels installés de longue date : Hartson et Morgantz (pour les épées), Éliette de Mandaury (pour les armures de plates) sont les noms les plus célèbres. Si le secteur des armes foisonne, celui du textile enchanté est encore plus âprement disputé. Ferganne, Melissandre et Gerenne sont des marques qui se sont imposées dans l'enchantement de tissus et la confection de vêtements aux propriétés alchimiques. D'autres sont des ébénistes qui créent des meubles glacières, des fours, et autres petites merveilles.

Les Spirités sont de loin ceux dont le niveau de vie est le plus inégal : les représentants de cultes jouissent de la sécurité des dons des croyants. D'autres agissent comme des pédagogues et des médiateurs, voire des psychiatres. Ils ont des revenus nettement moins constants et sont très surveillés car ils peuvent utiliser leurs capacités pour prendre le contrôle d'esprits, ce qui inclut aussi les foules de badauds qui vauquaient encore l'instant auparavant à leurs occupations.

Les trois métiers de scientifiques ne sont pas les seuls utilisateurs d'Arcanes et tout le monde peut développer des capacités remarquables dans ce domaine.

Les Légats sont autant des policiers que des enquêteurs ou des agents administratifs. Qu'ils se spécialisent dans le combat, l'enquête, la sécurité ou la détection de faux, les Sémantiques sont aisément accessibles pour ces agents administratifs pour qui elles sont autant un outil qu'un péril constant.

Les combattants sont souvent des grosses brutes qui manipulent des armes sans finesse et dont le vocabulaire et copieusement garni d'insultes. Mais il y a aussi des alchimistes qui choisissent une voie plus virile que les enchantements communs : un gros canon est toujours un bon sujet d'expérience, voire un exemple à suivre quant à sa puissance de destruction. L'épée n'est pas l'apanage unique des généraux et même les spirités évoquant des constructs ou assurant la transmission des ordres peuvent influencer le déroulement de toute une campagne militaire.

Les Crysalydiens possèdent peu de scientifiques qui ne soient pas des sémanticiens, car nombre de qualités et connaissances sont communes aux deux branches. Cependant, les sorciers et les rebouteux constituent la classe inférieure de la profession.

Les gazettes s'étendent parfois sur les mérites de chercheurs de haut vol. Ces derniers cumulent les connaissances pratiques à un prodigieux tour de main sémantique, car les Arcanes permettent de recréer toute un panel d'engins de mesure et d'observation indispensables pour progresser dans leurs recherches. Dans ce contexte, les activités des Tralams paraissent d'autant plus troublantes à la population qui crée un amalgame entre deux classes qu'elle ne comprend pas.

Les recherches des esprits les plus avancés portent donc autant sur les Sémantiques que sur les découvertes qui en découlent. Que ce soit à l'aide de sorts ou d'expériences et d'éprouvettes, la recherche avance. Toutefois, les deux communautés ne s'apprécient guère. Les bricoleurs tentent de purger les véritables lois naturelles de tout mysticisme, mais ils butent sur le manque de moyens d'étude... Les sémanticiens voient cette divergence comme une simple mode motivé par un esprit de contradiction borné.

Il est cependant un domaine que les Sémantiques ne peuvent égaler : la mécanique. Si évoquer des objets aux formes simples ne pose guère de problème, les formes élaborées, dotées de dimensions précises pour réduire les aléas de fonctionnement ne sont pas dans les possibilités du Grand Verbe. C'est pour cette raison que les Tralams s'illustrent dans cette branche d'artisanat et qu'ils chassent ouvertement les Sémantiques de leurs travaux.

2.3 Rôles et devoirs

Qu'il officie dans le domaine privé ou public, un sémanticien emploie le pouvoir des Sémantiques au nom de son employeur et il n'y a guère que les personnages-joueurs qui emploient leurs charmes pour leur propre bien. À première vue : agissant parfois comme un mercenaire, les charmes lui permettant de déjouer les difficultés servent indirectement son commanditaire.

Il est fréquent de voir les seigneurs et les administrations employer des sémanticiens spécialisés qui sont confinés dans un rôle particulier. Ils peuvent aussi embaucher des spécialistes indépendants car cela évite de les rémunérer en permanence. Les sémanticiens mineurs compensent leur manque de puissance par le nombre et si l'un d'entre eux doit faire défaut, il sera plus aisé de le remplacer. De ce fait, seules les guildes et les royaumes les plus puissants peuvent se permettre de patronner des sémanticiens talentueux... Les entreprises privées, les seigneurs de bas rang se contentent d'un unique sémanticien... Les moins nantis comme des citadins ou des villageois doivent se cotiser afin de démarcher un lanceur de sort compétent pour une mission ponctuelle.

Une fois sa formation terminée, un sémanticien peut se tourner vers les carrières administratives (légat ou bureaucrate par exemple) ou rester indépendant. Spirité, médecin, alchimiste sont des emplois qui entretiennent la double casquette de sémanticiens et de prestataires indépendants, ce qui sied à un personnage-joueur.

Mais il faut garder à l'esprit que la confiance que les diverses nations placent dans les Arcanes reste mince : dans le Pral, l'Empire et le Syrénage, les gouvernements sont réticents à se reposer sur une dynamique essentiellement sémantique. Parallèlement, les entreprises privées ne peuvent se permettre de passer à côté d'une pareille aubaine. Ainsi, de nombreuses guildes proposent des places de choix aux utilisateurs d'Arcanes, car contrairement à la majorité des autres univers fantastiques, les sémanticiens crysalydiens ont des boutiques et des échoppes et ils proposent leurs services au grand public. Naturellement, leurs prestations ne sont pas gratuites : il faut compter cinquante écus par Sémantique orale et cinq cents par Sémantique écrite. De plus, l'achat ou la possession d'un objet sémantique n'est acceptée par les forces de l'ordre que s'il s'agit d'un charme inoffensif. Le meneur de jeu comprendra aisément que pour encadrer les sémanticiens indépendants, il faille une administration avec des spécialistes qui puissent réguler et légiférer efficacement sur l'usage de la magie.

2.3.1 Les boutiques à miracles

Cette dénomination commune est donnée par la populace aux échoppes des sémanticiens qui ont pignon sur rue. La Sémantique étant une chose relativement courante en Crysals, il convient de détailler le fond et la forme que les indépendants ont donné à leurs boutiques.

Aleth Zeia, médecin jarnade

Aleth est la fille d'un riche marchand d'armes qui a préféré rompre ses liens avec sa famille. Elle a étudié la médecine dans les universités du Nédyr et possède un cabinet contiguë à son logement. Cette célibataire élégante et endurcie est une féale de Mérédith et propose des soins étendus sur tous les petits et gros bobos : coupures et accidents mais aussi rages de dents et maladies de tous poils.

En effet, les capacités médicales d'un médecin sont très vastes et en Crysals, un généraliste possède des attributions multiples. Quelques médecins seulement possèdent des spécialisations sur certains organes ou quelques familles de maladies...

En plus des points de suture, un médecin peut préparer diverses potions et lancer des charmes d'Argilisme Corpus. Les potions sont généralement préparées à l'aide de plantes reconnues pour leurs vertus curatives mais au préalable à tout traitement, un sémanticien peut lancer des soins de lecture de vie, divination ou carrément métamorphoser la zone suspecte du patient pour observer le mal de près...

Liagdan Refenn, spirite artinite

Liagdan a choisi une fonction cléricale pour exaucer les souhaits de ses parents. Déçu du fonctionnement du clergé officiel, il a préféré se défroquer et épouser une spirite ulérielle. Il a depuis appris les rudiments du Spiritisme et fréquente assidûment les cercles des feys mineures. Ce bonhomme jovial accepte volontiers les rémunérations en nature alors qu'il gère les innombrables conflits entre les fées intermédiaires et mineures, mais aussi les querelles de voisinage. En effet, Liagdan vit en milieu rural et il lui incombe de régler les conflits qui sortent du champ de compétence de la milice locale. Il fait également office d'investigateur si les autorités en expriment la demande.

Dans son échoppe, les rayonnages croulent sous les encens et les figurines d'esprits. On y trouve aussi des babioles et des verroteries. Mêmes si elles n'ont que peu de valeur marchande, elles peuvent intéresser et amadouer les esprits en tant qu'offrandes.

Gurenn Torg, alchimiste sunérien

Gurenn est un colosse à la personnalité simple et rustre mais la taille de ses bras (comparable à une jambe de cycliste) annonce clairement la couleur de la puissance physique de ce colosse dont la pratique des Sémantiques suscite l'étonnement général. Cet ancien mercenaire (y a-t-il autre chose chez les Sunériens ? Oui, mais uniquement après quarante ans et chez les moins de cent cinquante kilos) a été la petite main du forgeron de sa compagnie. Son expérience et son expertise de l'acier lui viennent d'années passées à réparer toutes sortes d'armes et ferrer les portes de forteresse ainsi que les sabots des chevaux de guerre.

En tant qu'artisan, Gurenn tient une forge. Cet établissement bruyant est susceptible de fournir ou réparer tout objet de nature métallique : clous, armes, protection, fer et autres casseroles ou gamelles. Dans cet antre, ses fils peuvent proposer leurs services de rémouleurs ou acheter le surplus dont les paysans et visiteurs veulent se débarrasser.

Gurenn possède de multiples contacts avec ses anciens compagnons d'armes, ses collègues de guildes et les villageois.

On peut décliner les modèles ci-dessus selon des standards classiques ou iconoclastes. Nous pouvons tout de même citer la voyante, car la Divination reste toujours d'actualité malgré ses résultats douteux. Le Temporeme est une Arcane puissante mais qui ne révèle sa puissance qu'en plein combat : son usage est l'apanage des mercenaires. L'Alchimie demande un tour de main créatif très affirmé ; les plus talentueux des graveurs multiplient les expositions de leurs œuvres et produisent des peintures, sculptures et séries de dessins en parallèle à leurs travaux sémantiques.

2.4 Les immortels, un cas à part

Les possesseurs de Purperine sont des créatures dont la puissance est suffisante pour créer des mondes et, plus sûrement encore, les défaire. De ce fait, l'Impératrice a exigé des immortelles de se tenir en retrait des affaires des mortels, sauf en cas de charte signée de sa main. Ces permis sont rares : les duchesses cardinales, Crysanthe de Marjyr, le Conseil Majeur sont les exceptions permettant à des individus possédant une grande espérance de vie de s'immiscer dans le quotidien des mortels.

Chaque immortel subit cet ostracisme de manière différente selon son âge et son caractère mais il convient de signaler que les dispositions de l'édit impérial ne concernent que les individus déjà puissants et âgés de plusieurs siècles. Les plus jeunes sémanticiens peuvent donc opérer en fonction des lois locales car on les estime « inexpérimentés » et ont le champ libre pour

parfaire leur éducation. Les choses changent quand ils atteignent le statut d'archimage et tout effet un peu trop enthousiaste leur sera fortement reproché : le fautif verra son entrée dans le cercle fermé de l'élite sémantique retardé ou même annulé de manière définitive... Cela peut sembler trivial, mais nombreuses sont les immortels qui jouissent d'un statut prestigieux parmi les élites et la population (Darmanne, Mérédith en particulier) et une critique de leur part crée ou détruit une carrière en quelques heures.

Les immortels les plus versés en politique continuent de fréquenter les pays des mortels. Dans les faits, ces apparitions se font de plus en plus rares et sont toujours très encadrées. Même si elles détestent ce fait, il est indéniable que le monde féérique évolue plus rapidement que les immortelles les plus anciennes et les plus traditionalistes ne le souhaitent. Certaines nient vigoureusement et continuent d'aider et fréquenter des civilisations complètes... qui sont soigneusement dissimulées, comme le royaume des Jarnades. D'autres s'intéressent activement à des sujets spécifiques et se tiennent au courant de toute évolution dans ce domaine, mais elles ne peuvent que constater l'écart qui les sépare maintenant des cercles intellectuels qui comptent : ces derniers font preuve d'une originalité et de subtilités qui ont dérouter les sémanticiennes millénaires plus souvent qu'à leur tour.

Il en résulte que le temps et les modes façonnent le monde féérique et l'éloignent du monde idéal façonné par les élites immortelles. Ces dernières le voudrait utopique et idéal ; il serait également dogmatique et uniforme.

Et l'Impératrice désire laisser ses enfants se débrouiller seuls. Ses filles considèrent que les désordres qui secouent Crysaly sont majoritairement des chamailleries de gamins et que leur prestige s'en trouverait terni si elles devaient prendre parti. Cette attitude garantit également une certaine stabilité entre les relations des cousines rivales... Célyades et Néryades ont été éprouvées par les combats de la Guerre des Dréannes et souhaitent éviter une nouvelle confrontation à grande échelle.

Cependant, nombre d'immortels réalisent des accroc à la loi tacite qui sépare les activités mortelles et immortelles : la garde de territoires complets contre des dangers potentiels ou permanents (tels les intrusions des Chimères, des dévoreurs et de créatures non-féériques), la pérennisation de cultures, d'élevage... Mais plus une intrusion est grave ou voyante, plus elle se doit d'être constructive et altruiste.

2.5 Les dangers des arts sémantiques

Tout comme la science moderne, les bases des Sémantiques sont connues du plus grand nombre... mais on ne peut pas en dire autant de leur fonctionnement. De ce fait, un sémanticien en action sera aisément et largement repéré. Cela est d'autant plus certain qu'alors qu'il s'exécute, le sort révèle le Nexus du sémanticien et ce qui permet à un adepte du Haut Verbe de signer ses charmes permet aussi de le reconnaître et le confondre en cas de doute. Cependant, si les pouvoirs des sémanticiens leur confèrent une aura de puissance et un statut que même un roi n'écornera pas à la légère, tout le monde se méfie aussi des catastrophes qui pourraient survenir au cas où un mage ne réussirait pas à maîtriser les forces qui œuvrent à son service.

En effet, si les risques qu'un sort tourne à la catastrophe sont minces, ces dernières laissent souvent des séquelles remarquables sur les alentours. C'est de cette éventualité qu'est née la théorie justifiant les patentes sémantiques. Pour les défenseurs de cette restriction, aucun accident important, aucune défaillance ne pourrait prendre de l'ampleur si le sémanticien y souscrit de bon gré. Comme c'est rarement le cas, les autorités ont créé de multiples guildes, afin d'encadrer les pratiques sémantiques et de surveiller de près les divers magiciens. En échange de quelques avantages, les adhérents sont tenus de respecter une législation édictée par la caste militaire dominante.

Cependant la société de Crysaly arrive à un tournant social remarquable : les esprits aiguisés ont déjà compris que le temps des seigneurs, qui dominaient leurs terres depuis leur forteresse et les champs de bataille depuis le haut de leur monture est révolu. Maintenant, les banques, les guildes et les entrepreneurs sont à la tête de la finance et parlent à l'oreille des nobles. Ces derniers acquiescent car à force de querelles, ils ont dilapidé les richesses de jadis. De ce fait, le pouvoir de l'argent prend petit à petit l'ascendant sur le pouvoir des militaires et la dictature des seigneurs de guerre laisse place à l'oligarchie des échevins. Mais ces derniers ne voient pas les Sémantiques d'un œil plus favorable que ceux qu'ils ont remplacés ou évincés, et nombre de sémanticiens considèrent qu'il est vital de rester éloigné des querelles politiques. Les autres participent aux querelles de pouvoir en tant que garde du corps, conseillers et exécuteurs.

3 UNE CHRONOLOGIE DES SÉMANTIQUES

Voici un aperçu des événements qui permirent d'élaborer les Sémantiques telles qu'elles sont pratiquées par les sémanticiens crysalydiens. Toutes les dates données par la suite correspondent au calendrier iriséen, également dit « valérien modifié » utilisé par les feys ; celui-ci possède environ trois mille ans d'écart avec le nôtre.

3.1 Introduction

La magie est à la base du monde féerique. Grâce aux grandes connaissances de la Dréanne dans les divers arts sémantiques, les fées intermédiaires et majeures ont pu voir le jour, puis Crysalyse se transformer en un monde fertile. Hélas, de telles connaissances peuvent aussi causer de larges destructions, comme l'a encore prouvé la Guerre des Pouvoirs, qui a largement entamé le crédit des sémanticiens auprès des populations. Malgré le déni dont elles sont encore victimes, les Sémantiques forment un savoir vivant et largement utilisé, au point que le nombre de pratiquants des Arcanes s'accroît à nouveau régulièrement...

3.2 Chronologie générale

Incarnation

- -16.900 : première tentative de matérialisation de l'Impératrice.
- -15.280 : réussite de l'incarnation définitive de Cendréale
- -15.260 : mise au point des premiers sorts de Spiritisme.
- -15.190 : mise au point du Magikryelisme.
- -15.003 : mise au point de l'Alchimie.

Les premiers pas

- -14.680 : apparition des premiers Ulériels.
- -14.470 : mise au point des premières applications de l'Argilisme.
- -14.457 : découverte du sort de Poupée de chair.
- -13.280 : apparition des premiers Jarnades.
- -11.720 : apparition des Serliens.
- -11.198 : l'Impératrice viabilise les terres de Taersyl.
- -10.150 : mise au point de l'Arcane de Divination.
- -10.121 : découverte de la Transformation matérielle.
- -10.050 : apparition des Célyades de la Première Génération.
- -9.795 : Darnara rédige la Première Encyclopédie sémantique.
- -8.820 : plusieurs Célyades de la Première Génération cessent de donner signe de vie.
- -8.789 : le remède au mal qui ronge les fées Ériées est enfin découvert.
- -5.380 : Élyxienne raye le Taersyl de la carte.
- -5.310 : naissance de l'Infante Mandréanne.
- -4.420 : apparition des Lutins.
- -4.050 : naissance des huit Néryades de la Première Génération.
- -3.680 : on signale l'existence des Tralams.

Le temps des conflits

- -3.660 : Mandréanne fonde l'Arche. Création des fées Animorphes.
- -3.620 : Création des Fenriges.
- -3.590 : l'île de Céros est abandonnée.

La fondation de Crysalyse

- -875 : l'Impératrice décide de s'exiler vers un nouveau havre de paix.
- -842 : la Lune est atteinte par les 69 exilés et l'Impératrice.
- -765 : la sphère interne est isolée de la croûte extérieure.
- -757 : les premières pluies rincent l'air ambiant de sa poussière.
- -450 : Crysalyse entre en rotation sur son premier axe... le second suivra trois ans plus tard.
- -360 : Darnara revient sur les Basses Terres pour amorcer la colonisation de Crysalyse. Elle annonce que des terres sont prêtes à accueillir les transfuges.
- -90 : après une marche longue de 57 ans, les derniers convois Jarnades passent la porte.
- An Zéro : élaboration du calendrier iriséen (environ -3.000 avant J.C).
- 2.888 : évasion massive des Fenriges et des Fées Animorphes.
- 3.740 : Arrivées des Dragons Majeurs et des Seigneurs Sunériens.

Le désaveu : la Guerre des Pouvoirs

- 4.393 : une loi impériale contrôlant sévèrement les actions des sémanticiens est promulguée.
- 4.424 : premiers attentats déguisés en accidents.
- 4.425 : début de la chasse aux sorciers.

Retour en grâce

- 4.899 : mise à pied de Crysanthé de Marjyr.

3.3 Incarnation

Au commencement, la Dréanne était une créature spirituelle qui coexistait avec ses semblables dans la Chimère, le monde flou et intangible des esprits. Dans cette dimension étrange et fluctuante, la future Impératrice féérique pouvait satisfaire tous ses désirs d'une simple pensée. Mais elle était tentée par un monde nouveau et différent, un monde où les choses étaient solides, fixes et ne fluctuaient qu'avec de grandes difficultés, mais où tout ce qui avait poussé, tout ce qui avait été bâti ne pouvait être détruit qu'avec des efforts comparables.

Il n'était pas possible à un esprit aussi puissant de se matérialiser sans que son corps ne prenne des proportions titanesques mais atrocement fragile. Afin de remédier à ce problème la Grande Architecte utilisa un focus pour gagner en densité et diminuer sa taille finale. Le premier résultat de cette démarche fut un arbre gigantesque, le Sylvia-Dyazeris. Il produisit une unique graine porteuse de nervures aux propriétés alchimiques balbutiantes. Une fois la graine éclos, l'Impératrice eut enfin un corps susceptible d'arpenter librement son nouveau territoire, mais cette enveloppe était d'un inconfort extrême et brimait largement les pouvoirs d'origine de la haute fée. Pour pallier cette perte, elle se lança alors dans de longues études.

Le résultat de ses recherches fut d'abord un ensemble fruste de mots et de gestes qui influèrent sur l'esprit et sur les forces du Krysmé, les deux composantes de la Chimère. Les pouvoirs afférents au Spiritisme et au Magikryelisme furent donc les premiers que l'Impératrice développa.

Certains occultistes prétendent que les premiers Géminirs Ulériels sont apparus à cette époque et qu'ils étaient très différents de ceux que l'on rencontre aujourd'hui, qu'ils étaient une simple forme colorée tourbillonnante, celle d'un esprit contrôlant un vortex krysmatique. Bien entendu, les Ulériels, qui sont les gardiens de l'Histoire féérique, doublés de maîtres des Arcanes confirmés, démentent formellement cette rumeur.

La création des Ulériels fut dictée par l'infestation des terres impériales, fraîchement revendiquées, par des centaines d'esprits et autres créatures indésirables. Avec l'apparition des premiers feys débutait la Première Guerre Chimérique, qui devait perdurer pendant des siècles. Ainsi, les premiers Ulériels menèrent une chasse effrénée aux esprits, aux bêtes féroces et aux hommes préhistoriques.

3.4 Les premiers pas

Puis l'Arcane de l'Argilisme Corpus connut un grand développement. Même si les débuts furent décevants, ce pouvoir déboucha sur d'extraordinaires applications.

Les races féériques actuelles trouvent leurs origines dans les travaux que l'Impératrice et les Ulériels conduisirent de concert. Les corps fins et élégants des Ulériels datent assurément de cette période faste. Là encore, des rumeurs circulent sur des expériences qui furent tentées pour débroussailler un pan complet du domaine de la magie. Peut être que l'Alchimie fut élaborée en même temps que la race des Ulériels mais il n'en est pas explicitement fait mention. La polémique court toujours pour savoir si l'art de l'Alchimie a été développé durant cette période par les Premiers Nés ou s'ils n'ont fait que de redécouvrir des principes émis par l'Impératrice en premier. A priori, la Dréanne a préféré laisser l'honneur d'une telle découverte à ses protégés, mais les indices affirmant le contraire sont nombreux.

Les Ulériels étaient matérialistes et l'Arcane d'Argilisme fut la dernière Arcane Majeure à être mise au point. L'Impératrice créa ensuite les Géminirs Jarnades. Ils furent la seconde race intelligente à coloniser les terres que la Dréanne défrichait dans le monde matériel.

Les Jarnades avaient des opinions éloignées de celles de leurs cousins. Ils étaient déjà à cette époque beaucoup moins matérialistes que les Premiers-Nés et préféraient à toute autre les considérations métaphysiques. Ainsi, l'Arcane de Divination fut mise au point afin de réaliser les augures dont ce peuple spirituel était friand.

La création des trois branches de Serliens fut un travail très laborieux. L'Impératrice se désintéressa rapidement des Sunériens et des Artinites. Elle ne prêta attention aux Minériens qu'une fois ces derniers chassés par leurs cousins. Les terres qu'elle offrit en compensation aux exilés fragilisa la position impériale, accusée de faire du favoritisme en faveur des faibles. L'Impératrice aida ensuite l'installation des dragons Deslanes pour renforcer sa position en s'alliant à une race neuve et puissante. Dorénavant, les races féériques fidèles au pouvoir impérial étaient au nombre de quatre et possédait chacune un royaume florissant car grâce à l'apparition de magiciens remarquables, les Sémantiques devenaient un secteur artisanal florissant et la pierre angulaire de l'économie des différents royaumes : les cultures pouvaient être protégées, le bétail soigné ou remplacé, les cités étaient défendues et les décideurs conseillés.

Au fur et à mesure que les Sémantiques se transmettaient, les recherches se poursuivaient. Des spécialistes apparurent et créèrent des sorts nouveaux comme l'Enjambée de Sept Lieues ou la Création Krysmatique.

Mais les Sémantiques restaient un ensemble de connaissances dépareillées, qui se transmettaient avec les plus grandes difficultés. De plus, les entorses aux lois étaient déjà multiples : de nombreux magiciens utilisaient leurs pouvoirs à des fins personnelles ; escrocs ou mégalomanes, ils approchaient les rois et les princes pour les servir en apparence et les voler autant que possible. D'autres s'aventurèrent dans des recherches dangereuses, comme des élixirs d'immortalité ou le contrôle de créatures ou de Chimères toujours plus puissantes. Il fallut fonder des ordres de sémanticiens militants pour limiter les dommages causés par les individus les plus retors : la Chevalerie Draconique est la descendance directe – et très militarisée – de ces vieilles traditions.

Plusieurs fondations se sont succédé ou complété, tels « les Gardiens du Grand Verbe » en Dernyelle ou « les Compagnons Militants » de l'Anse du Gallandyr. Ces organisations ont été dissoutes par la fuite vers Crysaly. De nos jours, le Nédyr tente d'organiser une institution centralisée pour former et mobiliser leurs mages-censeurs et les multiples chasseurs de prime qui agissent individuellement.

La Seconde Guerre Chimérique opposa les censeurs de tous ordres aux malversations de spirites. Ces derniers tentèrent massivement de détruire des Chimères honorées pour y substituer leurs propres créations et se faire porter à la tête de cultes réorganisés... pour le plus grand bénéfice des prêtres. Depuis, les cultes sont étroitement surveillés mais se sont renforcés en devenant un auxiliaire indispensable à la noblesse combattante.

3.5 Formalisation

Ce n'est que bien plus tard que les Célyades apparurent. De par leur nature et leur filiation, les filles de la Dréanne entretenaient un lien particulièrement étroit avec les Sémantiques. Nombre d'entre elles ont acquis un tour de main exemplaire ; la majorité de ces fées majeures a tenté de le perpétuer en instruisant sa descendance.

C'est alors que Darnara, l'une des sages parmi les sages, réalisa la synthèse de tous les savoirs et usages accumulés au fil des siècles. La magie sémantique cessait d'être un domaine nébuleux et contradictoire : la classification des charmes par domaine magique et par effet est l'acte majeur de ses travaux.

À partir des écrits de Darnara, l'apprentissage des Sémantiques devint nettement moins ardu. Les différentes Arcanes furent rationalisées dans une classification encore en usage aujourd'hui grâce à un alphabet spécialement créé pour l'occasion. Les nombreux textes apparus depuis s'appuient toujours sur cette organisation et ne se contentent que d'apporter des détails sur un sort ou un tour de main particulier.

Nombre d'immortelles de la Première Génération, les Reines de Lumière, et leur progéniture de l'époque, considèrent cette période comme le seul véritable Âge d'Or de la civilisation féerique. Si les Jarnades possèdent nombre d'historiens ayant rédigé des textes soutenant les allégations des Célyades, les Ulériels et les Minériens sont plus dubitatifs : beaucoup d'essais insinuent que les lois des Célyades avaient créé une société terriblement rigide, prompte à briser les individus pour les modeler en un idéal utopique. Le Conseil Majeur utilise volontiers ces textes pour ostraciser les immortelles de puissance et de talent. Depuis la nomination d'Antynéab de Loktryns au Duché Cardinal du Nord, ces pratiques tombent peu à peu en désuétude. Mais il reste toujours difficile de se faire une idée exacte des conditions de vie imposées alors aux citoyens de l'Alliance des Quatre Royaumes.

Parallèlement à ces grands progrès, les Célyades furent la cause du premier choc socio-économique connu par la société féerique. Quand il fut rendu public que certaines immortelles souffraient de graves faiblesses, les institutions et l'économie de l'Alliance des Quatre Royaumes basculèrent dans le chaos.

L'édit de Varyanne est une plaie qui reste béante dans l'esprit de nombreuses immortelles, mais il permet de légiférer sur les déviances générées par les filtres de longévité. Rédigé par Darmanne mais rectifié par l'Impératrice, le texte du traité est devenu flou et reste assez difficile d'interprétation. Depuis sa promulgation, l'édit est l'une des rares lois impériales à avoir résisté au voyage vers Crysaly. Son application reste délicate car il vise des gens puissants : rois, princes, archimages et immortels. Cependant, bon nombre de plénipotentiaires bien placés finissent par abdiquer de bon gré, lassés par l'accumulation de responsabilités, ou de force, sous l'effet d'un chantage ou la lame d'un assassin.

La destruction du Taersyl par Élyxianne reste un événement largement évité ou négligé par les historiens. Elle n'en reste pas moins le point d'orgue de la Troisième Guerre Chimérique. Les plus hautes instances deslanes avaient ourdi un complot contre une Reine de Lumière afin de lui arracher sa Purperine et de s'en servir pour créer quatre Chimères très puissantes mais féroces et incontrôlables. Ces dernières dévastèrent les terres féeriques avant d'être stoppées par Élyxianne, qui profita des inimitiés qui existaient entre les esprits dévastateurs. Elle fut victorieuse de trois des quatre monstres car le dernier réussit à lui échapper in extremis. Mais Élyxianne est patiente et s'entraîne quotidiennement pour écraser sa proie quand elle la retrouvera.

Après ce désastre, l'Impératrice réactiva son plus puissant artefact afin de créer une Purperine qui soit exempte de défaut. Cette action engendra la seconde Dréanne, héritière incontestée des talents magique de sa mère ; le premier pas vers un conflit sanglant.

La fille de l'Impératrice reçut le nom de Mandréanne et fut éduquée par les esprits les plus avisés de son temps. Elle assimila les notions sémantiques avec aisance et montra immédiatement des capacités hors du commun. Mais elle attendait aussi autant d'honneurs et ces derniers furent éclipsés par les multiples railleries dont les conseillers de l'Impératrice firent preuve à son égard. Elle quitta les royaumes féeriques la rage au cœur et travailla secrètement pour prouver son talent. Elle créa les Lutins, les Néryades et les Tralams, avant d'embarquer pour une île et y rencontrer les indigènes qui l'habitaient et cohabiter avec eux.

Toutes les fées crièrent à la trahison d'une même voix.

3.6 Le temps des conflits

L'histoire du grand Art Féerique connut des heures sombres et de ces ténèbres naquit la seule Arcane spécifiquement développée dans un but guerrier : le Temporème.

L'île de Céros se préparait à subir un assaut des forces fidèles à l'Impératrice, lesquelles pouvaient compter sur un nombre considérable de combattants de grand talent. Du fond des laboratoires sémantiques de la cité de Cynne, capitale de Céros, le pouvoir du Krysmé causa de nouvelles entorses au tissu de la réalité : dorénavant, les Néréyades savaient maîtriser la vitesse d'écoulement du temps.

Dans le même temps, de nouvelles applications alchimiques virent le jour. C'est dans des cuves à incubation accélérée que les combattants d'élite de l'Infante – les Fenriges – furent conçus et produits à la chaîne grâce à un générateur alchimique.

L'Impératrice démarra la guerre avec des militaires pressés d'en découdre, mais très mal préparés et peu aguerris. Le premier débarquement fut refoulé. Le second fut contré avec énergie et il fallut des efforts logistiques considérables pour maintenir la tête de pont sur l'île des insurgés. Pendant les vingt-cinq ans qui suivirent, les combats furent ininterrompus et les multiples fortins qui défendaient les terres de l'Infante furent tous conquis au prix fort.

La défense de l'île fut officiellement partagée entre les Néréyades et les Fenriges. Mais les fées Animorphes eurent aussi une part importante dans le conflit, tout comme diverses créatures monstrueuses qui devinrent ensuite autant d'icônes légendaires. Certaines perdurent actuellement en tant qu'esprits et fantômes. Mais la recherche de nouveaux moyens de destruction poussa les sémanticiens des deux camps dans leurs derniers retranchements : attaques par gaz empoisonnés, pièges magiques à retardement, armes alchimiques toujours plus perfectionnées, fabrications d'objets sémantiques à la chaîne... la Guerre des Dréannes fut une guerre totale.

Les Jarnades se trouvèrent souvent en première ligne et subirent les plus lourdes pertes. L'arrivée des Sunériens dans les dernières années du conflit, jointe à la création du corps des Érydines impériales, permit de créer un véritable rouleau compresseur. Relégués au rang de troupe de soutien, les lanciers Jarnades et les archers Ulériels furent largement oubliés par l'Histoire et l'Impératrice au moment de remettre les honneurs aux vainqueurs.

Les Jarnades se dédommagèrent en récupérant la majorité des Fenriges qu'ils utilisèrent comme esclaves, puis comme auxiliaires. Les autres furent exécutés, ce qui alourdit un peu plus le bilan de cette guerre qui devait coûter la vie à près de 4 800 000 combattants.

À la fin de la guerre, un complexe dispositif d'autodestruction pulvérisa les derniers bastions des rebelles. L'île elle-même fut précipitée dans les flots peu de temps plus tard. Malgré l'interdit de l'Impératrice empêchant de fouiller les restes de l'île engloutie, les pillards ont été nombreux à s'embarquer pour les fouiller. Aucune équipe n'enregistra le moindre succès et, les morts s'accumulant, les recherches cessèrent.

La légende raconte que des Néréyades captives troquèrent leurs connaissances contre leur liberté. Peut être aussi que des mages rangés sous la bannière de l'Impératrice percèrent à leur tour les mystères de Céros...

En tout cas, plus aucune nouvelle Arcane n'a été découverte depuis ces temps reculés. Dans le même temps, des expériences très poussées réussirent à créer de nouveaux charmes complexes. Les philtres de longévité furent les créations qui générèrent le plus de tourments : avant la découverte du Temporème, ces agents régénérants étaient bien moins stables qu'actuellement. Pourtant, les risques de mutations incontrôlables n'empêchaient pas leurs utilisateurs d'y recourir fréquemment...

De même, le Souffle de Tempête a toujours été perçu comme un sort extrême et n'a jamais été enseigné. Pourtant, génération après génération, des mages en redécouvrent l'ultime secret. Et ceux qui ne sont pas détruits par leur propre tentative sont suffisamment traumatisés par l'expérience pour ne pas diffuser ce savoir.

L'Alchimie subit elle aussi d'importantes modifications avec le temps. Beaucoup de règles d'or aujourd'hui énoncées dans tous les cours élémentaires de magie n'ont été découvertes qu'après la guerre des Dréannes ; celles, actuelles, énonçant les contingences krysmatique datent donc de l'immédiat après-guerre. Aucun nom n'a jamais été mis en avant quant à cette découverte capitale et personne ne s'est porté volontaire pour endosser la paternité de travaux : pour les érudits, leur importance ne se compare qu'à l'obscurité de leurs origines.

Suite à la Guerre des Dréannes, l'Impératrice offrit de multiples récompenses à ceux qui avaient combattu pour sa cause. Les Sunériens avaient exigé de pouvoir piller les fortifications des rebelles, mais ces dernières ne livrèrent qu'un maigre butin. Ils sommèrent la Dréanne de payer afin qu'ils poursuivent l'effort de guerre. Ils obtinrent donc des places politiques de premier plan, une extension de leurs territoires et la Sunérie fut embellie par des larges bandes de terres arables et des milliers de têtes de bétail.

3.7 La Fondation de Crysalyx

La pression des humains préhistoriques devenait préoccupante alors que les fées s'engageaient dans une guerre d'usure contre des créatures hostiles qui ravageaient leurs frontières au nord. Consciente qu'elle ne pourrait gagner la guerre contre les humains et les Dévoreurs du Nord, l'Impératrice envoya des messagers vers de nouvelles terres... Et ces dernières étaient déjà largement occupées par des bandes d'humains en maraude.

Parallèlement, les dissensions et les désobéissances allaient en s'aggravant : les Sunériens arguèrent que le conflit contre les Dévoreurs ne les concernait pas pendant que les Ulériels subissaient de plein fouet les raids incessants de leurs adversaires. Il fallait donc se montrer audacieux pour frapper les esprits et réunifier un peuple dont les chamailleries divisaient les forces. L'Impératrice opta donc pour la Lune. Elle avait une solide expérience en matière d'aménagement et de viabilisation de vastes territoires, mais la décision de terra-former un monde stérile et inaccessible souleva des problèmes d'une infinie complexité.

Le premier défi fut d'atteindre le nouveau monde. Afin de faire le voyage, l'Impératrice choisit la Chimère et pour effacer la plus importante trace de son passage sur les Basses Terres, elle décida d'utiliser le focus qui lui avait permis de s'incarner. En effet, l'arbre gigantesque dont elle avait été l'unique fruit était visible à une centaine de kilomètres alentour. Pour faciliter le voyage, elle fit construire un puissante citadelle autour du tronc : ce bastion servirait d'habitat pour tous les fondateurs volontaires. Plusieurs charmes alchimique envoyèrent l'arbre, la terre où il avait pris racine et ses nouvelles dépendances dans la Chimère avant de le propulser vers son nouveau monde. La traversée fut longue mais sous l'impulsion des sémanticiens les plus éclairés, les magiciens affûtèrent leurs compétences. Ce fut le plus important échange de connaissances jamais réalisé dans les cercles occultes. Quand les fondateurs atteignirent leur destination, ils étaient fin prêts...

... du moins le croyaient-ils.

L'arrivée sur la Lune fut une cruelle déception : l'astre était désert, dépourvu d'atmosphère et sa pesanteur trop faible pour retenir la moindre molécule de gaz. Il y eut un grand mouvement de protestation parmi l'assemblée, mais l'Impératrice fit taire les mécontents : la route avait été longue et l'échec n'était pas une option acceptable. Malgré la difficulté de la mission, les fondateurs devaient réussir. Mais des propositions devaient être faites pour débloquer la situation et des groupes de travail furent créés pour surmonter les difficultés. Ce fut Flambeau qui trouva la première piste de travail, même si cela sous-entendait un travail titanesque : creuser la planète afin de créer un espace fermé assez grand pour qu'un écosystème complet puisse être mis en place. La proposition fut unanimement huée, sauf par Élyxienne pour qui l'idée était un défi à sa hauteur.

Les charmes permirent d'abord d'enfoncer la citadelle dans une profonde crevasse, qui fut refermée pour générer une atmosphère respirable dans une enceinte moins confinée que la grande forteresse impériale.

Malgré des mois de travail, la pesanteur était toujours aussi faible. L'émerveillement causé par les bonds prodigieux n'avait été que de courte durée et maintenant, la situation causait de nombreux désagréments à cause de la poussière des excavations qui restait en suspension et s'insinuait partout, gâchant la nourriture et l'eau potable.

Un consensus se forma péniblement autour de la nécessité de provoquer plus de gravité, même artificielle. Les premiers tests se firent avec des moyens magiques... Outre le fait que les charmes étaient temporaires, ils étaient aussi très inefficaces et variaient selon des conditions imprévisibles et assez brutales. Iriséanne se fit alors la porte-parole d'un projet dantesque : évider totalement la Lune pour créer une surface intérieure et lancer cette dernière à grande vitesse pour créer un effet centrifuge... Le charme pour générer l'élan et en maintenir indéfiniment l'effet serait mille fois moins lourd qu'un enchantement attirant à lui les personnes et les objets... Ce que personne ne savait vraiment réaliser dans l'assemblée. Élyxienne se mit immédiatement à l'ouvrage. Les fondateurs se rendirent rapidement compte que le sort de Transformation matérielle était de loin le plus performant pour créer une cavité sans remblais, déchets ou poussières. Tous se firent un devoir de plancher sur la question : les uns répétèrent le même sort indéfiniment jusqu'à l'épuisement, puis ils optèrent pour des sorts moins puissants, mais dotés d'une fréquence qui relançait le sort plusieurs fois par jour. Les autres se réfugièrent dans le grand laboratoire impérial pour œuvrer sur des objets enchantés capables d'anéantir le volume de la matière à grande échelle. Ce fut une période indécise durant laquelle les conflits d'intérêts et de personnes allaient bon train. Ceux que les paroles de l'Impératrice ne parvenaient pas à calmer avaient à faire à Élyxienne qui semblait parfaitement à son aise dans ces travaux de terrassements que les fondateurs jugeaient impossibles.

Enfin, la citadelle impériale parvint au centre exact de l'astre au terme d'un tunnel interminable. C'est à partir de ce point que les fondateurs se mirent au travail, illuminés par le cristal installé au sommet de l'arbre-forteresse. Élyxienne s'isola pour travailler sur ce qu'elle appela par la suite le « gros œuvre » : séparer la lune en deux sphères, la première contenant la seconde, qui devait tourner à vive allure pour accueillir les phénoménales quantités d'eau nécessaires à l'écosystème futur. Les fondateurs encore en vie parlent souvent de cette zone comme d'une « dépendance technique » : personne ne s'y rend jamais, mais tous les feys devraient croiser les doigts pour que celle-ci ne connaisse jamais d'avarie. Cette zone de vide qui sépare les deux coquilles est d'une largeur inférieure à dix kilomètres. C'est énorme, mais insignifiant à l'échelle d'un planétoïde. Pendant ce temps, les fondateurs s'employaient à évider la nouvelle sphère, ce qui nécessitait de travailler sur un volume nettement plus important que celui sur lequel travaillait l'ainée des Célyades. La quantité phénoménale de matière à évacuer devait poser de nombreux problèmes, puisqu'il n'y avait aucun moyen de la sortir de la zone de chantier... jusqu'à ce qu'Iriséanne trouve la réponse à l'angoissant problème : durcir la terre en réduisant son volume était possible en la tassant via une transformation, mais la compression que pouvait subir l'élément ciblé n'était pas illimitée. En revanche, téléporter un volume dans un autre pouvait être répété un nombre de fois nettement plus important tout en dégageant définitivement l'espace nécessaire.

Mais ce procédé ne pouvait garantir la reconversion de tous les déchets à lui seul, d'autant que si le seuil critique était dépassé, la matière devenait très instable : plusieurs fondateurs furent tués lors d'explosions cataclysmiques. Les travaux furent donc interrompus pour travailler d'arrache-pied sur le problème. La solution fut heureusement simple à trouver : il fallait au monde futur de l'espace, mais aussi de l'eau, de l'air respirable et de la terre assez riche pour nourrir des cultures et du bétail.

Des charmes complexes furent mis au point pour se lancer automatiquement plusieurs fois par jour sur de longues périodes. Chaque mage se fit un devoir d'en lancer des centaines et à mesure, les travaux gagnaient en vitesse quand des milliers de charmes opéraient chaque heure pour téléporter les volumes les uns dans les autres ou en modifier la nature pour créer de l'eau et de l'air. Une fois que les grands travaux furent achevés, les fondateurs refirent la jonction avec Élyxienne qui avait isolé la coque extérieure du nouvel astre, invisible, qu'était Crystals... Ainsi, même si les Humains posaient le pied sur la Lune, les fées ne pourraient pas en être chassées.

Peu de temps après la fin des terrassements, les fondateurs amorcèrent la mise en rotation de Crysals en unissant leurs compétences sur le dernier pilier qui unissait encore Crysals à son enveloppe extérieure : le monde se mit à tourner à allure régulière autour de cet axe de trente kilomètres de diamètre, dont la périphérie est saturée de charmes de Magikryalisme... Afin d'assurer aux feys une gravité maximale, les terres habitables étaient disposées sur l'équateur.

Cette énergie est générée par des machines alchimiques soigneusement dissimulées : leur force est telle qu'elles pourraient anéantir un pays féérique et ses habitants en quelques instants. Leur puissance se double aussi d'une extrême fragilité et elles doivent être gardées dans des pièces sèches, froides et exemptes de toute poussière. La pérennité de Crysals en entier est à ce prix.

3.8 Le nouveau monde

Les Jarnades furent les premiers à émigrer car ils sont un peuple de bâtisseurs supérieurement organisés et les multiples augures leur assuraient un avenir funeste s'ils ne hâtaient pas leur départ. Leur nouvelle civilisation atteindra rapidement une apogée qui durera jusqu'à l'arrivée de la dernière vague de colons.

Les Ulériels, les Minériens, les Tralams et les Artinites arriveront par vagues massives et auront le plus grand mal à s'intégrer dans les rouages de la société jarnade, qui est très exigeante envers ses membres. Ce décalage provoquera de vives tensions entre les différentes ethnies, au point de créer une série de révoltes où Artinites, Ulériels et Minériens s'entre-déchirent pour accéder à des statuts plus reluisants au sein de l'empire jarnade, dont les plus belles propriétés furent pillées par les mécontents.

Mais ce fut l'arrivée des Sunériens et des Dragons Majeurs qui fit bousculer le régime politique en place. Malgré leur iniquité, les Sunériens reconnurent les diverses minorités afin de s'attirer leurs bonnes grâces et accélérer leur installation... Mais une fois les terres des Jarnades dépecées, les Sunériens se lancèrent dans une guerre fratricide où tous les moyens furent bons pour capturer de nouvelles terres et s'accaparer de nouveaux sujets.

C'est l'arrivée de la Néryade Crysanthé de Marjyr sur le devant de la scène politique qui fera de la milice draconique une force armée capable d'écraser les seigneurs de guerres et de briser leurs ambitions. Graduellement, les Sunériens se civilisent et rejoignent les cercles féériques en tant que membres à part entière.

3.9 Le désaveu : la Guerre des Pouvoirs

L'époque des grandes découvertes était terminée depuis longtemps et les recherches sémantiques difficiles à mener. Dans un premier temps, cela était dû au manque de matériel : il fallut recréer les outils de développement perdus lors de l'exode massif des fées vers Crysals. Ensuite, les nouveaux gouvernants crysaldiens ne voulaient plus partager le sommet de l'échelle sociale avec les sémanticiens. Les magiciens sont considérés comme des rivaux et deviennent très surveillés. Lors de la guerre qui opposa les sémanticiens rebelles au Conseil Majeur, connue depuis sous le nom de « Guerre des Pouvoirs », des sémanticiens se révoltèrent et cherchèrent à obtenir plus d'indépendance. Il est d'ailleurs étonnant que des feys d'un tel pouvoir se soient abaissés de la sorte, mais les sources historiques sont peu nombreuses et les chroniques de l'époque ont toutes été détruites ou rédigées par les forces victorieuses du Conseil Majeur. Et peu de leurs travers sont mieux connus que leur manie de réécrire l'Histoire à leur avantage...

Les Sémantiques servirent d'un côté à perpétrer des actions terroristes et de l'autre à protéger les forces de l'ordre et détecter les auteurs de troubles. Les sémanticiens et universitaires de l'Empire Arnéen qui enseignaient la magie avant la guerre furent d'abord emprisonnés, puis enrôlés de force pour livrer bataille contre leurs confrères.

Les premières actions des réfractaires furent d'abord pacifistes : ils se regroupèrent pour faire pression sur l'administration et desserrer le carcan légal qui les restreignait. Mais les émissaires furent éconduits de plus en plus brutalement. Excédés, les sémanticiens les plus engagés passèrent à la clandestinité et procédèrent à plusieurs attentats. Rapidement, les enquêtes mirent en avant les moyens magiques employés pour développer les jouets ou les cadeaux meurtriers gracieusement offerts aux maîtresses, épouses ou enfants de cadres administratifs notoirement rétifs aux Sémantiques. La réponse de l'administration fut d'une extrême brutalité et une répression sanglante fut organisée à travers tout le territoire impérial : les guildes furent démantelées, les groupes de pressions interdits et les sémanticiens contrôlés, voire abattus sans sommation.

Des milliers de perquisitions, d'interrogatoires accompagnés de tortures furent réalisés. Rapidement, plusieurs extrémistes furent identifiés et pourchassés à travers toutes les terres féériques et la Chimère. En cette époque sombre, des centaines de cavaliers aux armures rouges écumaient les campagnes et abattaient tout ceux qui s'enfuyaient à leur vue, interrogeaient souvent brutalement les notables et de nombreuses échauffourées éclatèrent entre les propriétaires de domaine, les miliciens d'un village ou les forces armées d'un domaine et les chevaliers draconiques.

Au final, chacun des activistes fut acculé et abattu.

Si la Guerre des Pouvoirs commence comme une suite d'attentats perpétrés par quelques extrémistes, elle prend rapidement de l'ampleur et acquiert un caractère terrible qui dépasse même celui de la Guerre des Dréannes. En effet, le conflit de Céros concerna deux camps qui s'organisèrent en armées conventionnelles. La Guerre des Pouvoirs fut plus insidieuse et l'on assista à des prises de contrôle massives sur des populations innocentes, des attaques d'automates indestructibles, des ravages commis par des insectes venimeux ou des esprits ivres de carnages. En réponse à ces attaques, la Chevalerie monta en première ligne en recrutant massivement et s'équipant en urgence auprès de tous les sémanticiens fiables. Depuis, les armureries de la Chevalerie conservent toujours ces reliques d'un temps que tout le monde espère révolu car la Guerre des Pouvoirs a tué 2 400 000 civils et 320 000 Tourmenteurs Pourpres.

Après cette guerre, le sort des sémanticiens se dégrada encore plus. On se détourna longtemps des secrets des mots magiques pour ne pas être mis au ban de la société ou subir une censure féroce.

3.10 Retour en grâce

De nos jours, les limitations imposées par le Conseil Majeur sont rentrées dans les mœurs et les sémanticiens ont pris l'habitude de se plier aux exigences légales... et ont également appris à les contourner.

Graduellement, les sémanticiens ont réussi à revenir dans les bonnes grâces populaires : il n'est plus rare de voir des artisans enrichir leur tour de main à l'aide de quelques charmes, mais les maîtres-sémanticiens restent rares et sont surveillés et courtisés à part égale ; les universités de l'Empire sont toujours contrôlées par les autorités et leurs élèves systématiquement mis à contribution pour aider à débusquer des sémanticiens déviants.

Les guildes ont été massivement reformées. Cependant, ces institutions, qui fonctionnaient autrefois comme des cercles de diffusion de savoir et des groupes de pression, sont devenu des instruments de surveillance, contrôle et répression envers leurs membres – dont l'adhésion est parfois obligatoire. Chaque nation de Crysalyx entretient donc des rapports ambigus avec les Sémantiques.

4 LES SÉMANTICIENS

4.1 La formation des sémanticiens

La pratique des Sémantiques est un art où la politique n'est jamais absente : former un sémanticien est long, onéreux, s'adresse à une minorité de gens doués ou à des individus nantis. Une fois ces derniers formés, ils pourront soit devenir des indépendants (médecins, alchimistes, artisans, gourous de sectes...) soit embrasser une carrière administrative. Généralement, les états paient mal mais les salaires sont versés régulièrement. De plus, les sémanticiens qui embrassent une carrière dans les rouages administratifs pourront rapidement faire connaissance avec des personnages importants et se constituer un annuaire de contacts impressionnant.

Comme il l'a déjà été expliqué, l'Empire ne laisse pas le choix et les sémanticiens promus sont systématiquement enrôlés dans l'administration pour remplir les objectifs de censure et de contrôle que la bureaucratie des Dragons Majeurs s'est fixée.

Ailleurs, les sémanticiens alternent entre les deux occupations de façon régulière afin de répondre à leur train de vie ou aux nécessités du moment. Mais sitôt qu'il en a les moyens, un sémanticien se met à travailler à son compte, ce qui engendre une concurrence féroce entre les mages indépendants.

Dans tout les cas, les sémanticiens restent un rouage indispensable du fonctionnement d'une administration et, que ce soit pour répondre aux exigences d'hygiène publique, de protection de ses employeurs, de transmission de courrier, d'espionnage, d'expertise magique, les besoins en individus de pouvoir ne manquent pas mais les postes sont rarement permanents.

4.2 Les principales universités magiques

4.2.1 L'Empire

Les écoles de l'Empire Arnéen sont les mieux financées donc les plus riches grâce à l'argent public. Mais les élèves y sont constamment surveillés et systématiquement fichés dès leur entrée. Selon leur cursus, leur temps de service obligatoire dans les services de contrôle des sémanticiens sera rallongé : les élèves trop inventifs ou individualistes font toujours un passage supérieur à deux années alors qu'un élève jugé sans histoire sera lâché au bout de quelques mois... Au bout du temps réglementaire, la patente sémantique est limitée à vingt-cinq Sémantiques. Il faut tenir encore six mois pour espérer un permis pour les charmes à trente Sémantiques en entrant dans la Guilde Impériale des Sémanticiens.

C'est en Empire que l'apprentissage des Sémantiques est le plus largement dispensé : Draco Majoris abrite depuis peu la nouvelle Académie Impériale des Sciences et des Arts Sémantiques, une monstrueuse institution qui instruit chaque année des milliers d'élèves de tout âge et toute catégorie. Bien que largement financée par l'argent public, l'inscription à l'année coûte tout de même six mille écus. Les cours proposés sont d'un excellent niveau, mais très orientés : les écoles de l'Empire forment plus sur le savoir que le pouvoir et l'accent est particulièrement mis sur la législation magique impériale, qui est lourde et contraignante au possible. Notez que cette généralité prévaut dans toutes les provinces impériales. En plus de former ses élèves, l'Académie gère aussi des dizaines d'autres écoles – privées ou publiques – de l'Empire.

Les principales institutions se sont installées à Jalnagre et Kanylsy. Si la première possède son établissement de toute éternité, la seconde est récente. Lors de l'affranchissement de la cité côtière de Séphariandre, les autorités ont cru bon de déplacer les professeurs considérés comme peu fiables vers un nouveau centre. L'établissement de Séphariandre n'a toutefois rien à envier aux meilleurs établissements, puisque des mages du Nédyr sont venus travailler aux postes laissés vacants.

4.2.2 Le Nédyr

Le Nédyr possède d'excellents établissements, notamment les universités sémantique de Byal, de Lydyl, de Kalyas et d'Ishtar. Les cours y sont plus fragmentaires et plus concis. Ces établissements forment vite car il dispensent une formation moins complète que les universités impériales. Ils sont systématiquement payants (cinquante mille ducats soient vingt-cinq mille écus par an pour chaque élève, qui étudie en pension complète). Les cours qui sont donnés ne sont qu'un à-côté du très vif esprit de compétition qui y sévit entre les promotions, classes et élèves. À sa sortie, l'élève peut prétendre à de multiples emplois publics ou privés. Cependant, le niveau du lauréat peut influencer sur le prestige des postes qu'il peut ambitionner : la protection du territoire, la défense des institutions, la recherche ne sont ouvertes qu'aux mieux placés.

4.2.3 Le Pral

Les Marches du Pral et le Syréniage n'ont pas de cours institutionnalisés. Seule la cité de Lycanthe peut s'enorgueillir de posséder une véritable école, mais avec seulement quarante-cinq places, elle est loin de pouvoir faire de l'ombre aux grandes universités de l'Empire et du Nédyr qui proposent des établissements accueillants une moyenne de six cent cinquante élèves. Les Marches possèdent de nombreux sages qui enseignent leur art. Les cours sont de qualité très aléatoires et pour des sommes qui peuvent varier du simple au triple (en moyenne deux mille surins, soient six mille écus par an, pension comprise). Seuls les gens proches viennent y faire éduquer leurs prodiges... Et il n'est pas rare de voir la Chevalerie Draconique, passer faire une inspection de routine, s'étalant d'une heure à une semaine complète...

Il faut tout de même noter que le Duché Cardinal du Sud était une école ouverte aux seules fées Ériées, mais la duchesse a permis l'accès aux cours sans distinction raciale à certaines gens de sa connaissance...

4.2.4 Le Néderne

Tout comme l'Empire, le Néderne ne ménage pas ses efforts pour financer les écoles de Sémantiques. Les Jarnades en ont une longue pratique et n'entendent pas les remplacer par des moyens artificiels car ils n'ont que du dédain pour les matérialistes... pour un Jarnade, la richesse spirituelle et la connaissance passent avant tout.

De ce fait, les Jarnades suivent un cursus scolaire obligatoire qui leur enseigne la lecture et l'écriture auprès de maîtres spécialisés, alors que la majorité des enfants des autres pays rejoignent leurs parents dans leurs servitudes sitôt qu'ils sont âgés d'une dizaine d'années. Ces cours sont gratuits car financés par l'état. Un concours sélectionne les meilleurs élèves et leur offre l'accès à des universités spécialisées qui forment les élèves pour remplir des fonctions publiques ou judiciaires. Les écoles n'ont pas pour vocation de sélectionner les candidats, car cela a déjà été fait lors de l'examen intermédiaire. Cependant, les meilleurs pourront intégrer leur fonction définitive plus ou moins rapidement selon leurs capacités à la fin d'un cursus d'une durée variable assortie de travaux pratiques et de stages. Une fois formé, l'élève doit faire ses preuves en situation réelle : on n'attend que peu d'efforts de sa part auparavant. La titularisation n'est effective qu'après la validation des compétences par un inspecteur dépendant des administrations de tutelle.

Pour les élèves les moins brillants, la porte n'est pas close pour autant, cependant, la formation devient payante (une forte somme : trois mille cinq cents nacres, soient trente-cinq mille écus par an) et cette durée peut être très variable.

Les institutions jarnades sont ouvertes aux Ériées qui envoient quelques élèves ou s'engagent comme professeur. Les modalités d'entrée se résument au concours intermédiaire, qui permet à l'élève de rentrer comme boursière ou payante...

4.2.5 Imaginya

La contrée des fées Ériées ne possède pas d'institution particulière, si ce n'est le système des cent jours : autant de journées de corvées collectives réalisées dans l'indolence par les habitantes séculaires. Les cadres d'Imaginya instruisent elles-mêmes leurs subordonnées sur les points de détail qui en feront des expertes en Sémantiques. Pour le professeur et l'élève, il s'agit toujours d'un jour de corvée déductible. Les enfants sont soit redirigées chez les Jarnades, soit sur le Collège Sémantique du Duché Cardinal du Sud, auprès de la duchesse Élysandre de Vancoury.

Cependant, les Néryades préfèrent éduquer elles-mêmes leur progéniture et confient leur enfants à des institutrices spécialisées qui accomplissent ainsi leurs corvées entre les travaux communs et les cours. Ces pratiques ne vont pas sans éveiller des soupçons chez les Célyades, mais elles reconnaissent que les Jarnades ne sont pas aussi enclins à ouvrir leurs écoles aux filles de l'Infante qu'à celles de l'Impératrice et que les places du Collège Cardinal ne sont pas illimitées. Enfin, et surtout, les mères Néryades ne sont pas aussi promptes à se séparer de leur progéniture que leurs cousines car elles possèdent un instinct maternel nettement plus développé...

4.3 Les guildes de sémanticiens

Même si la Guerre des Pouvoirs a singulièrement écorné leur prestige, les groupements de sémanticiens redeviennent influents.

À l'origine, les guildes ont été créées par les services civils jarnades pour permettre une circulation rapide des connaissances et mettre les ressources les plus basiques à la disposition du plus grand nombre. Avec l'avènement de la Chevalerie Draconique, de l'administration impériale, du défi et de la rivalité qui s'est instauré entre le pouvoir politique et les utilisateurs de Sémantiques, le rôle des guildes s'est transformé et bon nombre de contrées utilisent maintenant ces organismes pour contrôler leurs membres.

Ce contrôle s'exerce de manière assez abrupte : il commence par un enregistrement couplé avec un fichage systématique des utilisateurs d'Arcanes. Chaque antenne de la guilde en répond à un organisme national (en théorie), qui possède l'identité, le profil distinctif anthropologique ou descriptif, ainsi que son niveau de patente. Pour le pratiquant des Arcanes, ce document est aussi important qu'un permis de conduire contemporain.

Une guilde trouve sa légitimité dans la patente qu'elle est la seule à pouvoir délivrer. Une patente fixe la valeur maximale des sorts légalement autorisés. En général, cette limite flirte avec les niveaux les plus bas, à savoir quinze à vingt-cinq Sémantiques. En échange d'une cotisation, un adhérent peut espérer lancer des sorts plus puissants que ce minimum légal et ils peuvent légitimement exercer entre vingt-cinq et trente-cinq Sémantiques sans remplir trop de conditions. Mais les difficultés pour obtenir des patentes de haut niveau (quarante-cinq Sémantiques et au-delà) augmentent au fur et à mesure. Pour atteindre le degré de liberté dépassant les quarante Sémantiques, un sémanticien devra montrer patte blanche... ce qui peut entraîner de grosses complications selon les lieux où la requête est déposée. Certaines autorités se contenteront d'un casier judiciaire vierge, d'autres délivreront un blanc-seing uniquement si le sémanticien a fait ses preuves, une confiance qui ne lui est acquise qu'après une collaboration étroite avec les services judiciaires ou les autorités politiques.

Accessoirement, une antenne de guilde laisse à disposition un annuaire de sémanticiens locaux : il est consultable par tous et un client à la recherche d'un objet magifaturé, d'un service sémantique, d'un professeur trouvera sûrement satisfaction.

D'autre part, une guilde reste à la disposition de ses adhérents et propose de nombreux services annexes, comme une épargne retraite, une caisse maladie, une bibliothèque occulte et – ce n'est pas le moindre des avantages – un service juridique réactif et compétent.

Ce dernier point est aussi capital que la patente dont bénéficie le magicien : un agent administratif tatillon, un accident, un client mécontent sont autant de situations communes contre lesquels un sémanticien a du mal à se défendre seul.

Même si les sémanticiens répugnent à se lier à ces administrations embourbées dans la bureaucratie et gangrenée par les espions, bon nombre d'entre eux sont obligés d'y souscrire.

4.3.1 L'Empire

Les guildes impériales sont les plus importantes, autant en nombre d'adhérents qu'en trésorerie. En Arnalya, l'inscription à une guilde est obligatoire, mais grâce à un large financement public, ce sont elles qui ont les tarifs d'adhésions les plus bas. En revanche, elles bénéficient de multiples moyens de pression sur leurs adhérents... et un sémanticien qui n'est pas inscrit à une guilde ne peut pratiquement pas exercer. Dans le cadre de son organisation, il sera souvent épié ou espionné par ses cadres. Ces derniers ne sont pas des professeurs ou des experts, mais des taupes qui travaillent directement pour l'administration. Celle-ci contrôle les sémanticiens plus étroitement que partout ailleurs.

En échange de leur inscription obligatoire, les sémanticiens peuvent discuter de leurs travaux en cours, consulter des livres spécialisés ou rencontrer des sommités pour des conseils. Il est même possible que les membres les mieux notés puissent porter le regard sur des livres et des textes interdits, tant que ces derniers sont consultés pour des recherches purement technique, et non des applications pratiques.

Techniquement, chaque bourg, chaque cité possède un siège de la guilde. L'organisation de ces dernières suit une arborescence qui les classe par ordre d'importance. Les locaux sont à mi-chemin entre la bibliothèque et l'atelier, car la guilde a une obligation d'assistance technique envers ses membres. Chaque cité dirige les locaux des bourgs alentours. Chaque région possède son siège départemental, qui garde les livres, les annuaires et les outils les plus sensibles ; la direction générale est située à Draco Majorys, où une armée d'employés s'attelle à éplucher les rapports des cadres et rappeler les adhérents déviants à l'ordre par des courriers, des amendes, voire des pelotons de Tourmenteurs Pourpres.

L'inscription à la guilde impériale est annuelle, obligatoire et payante (mille quatre-cents écus).

4.3.2 Le Nédyr

Contrairement à l'Empire, le Nédyr possède une législation minimaliste sur les guildes et les sémanticiens. D'une part, les Ulériels entretiennent d'excellents rapports avec les Arcanes, au point de les considérer comme leurs alliées de toujours ; d'autre part la nation est ostensiblement placée sous le patronage de dame Darmanne, Reine de Lumière et archimage de son état.

Les sémanticiens du Nédyr n'ont pas l'obligation d'être guildés. Ils ne sont pas soumis aux limites des patentes sémantiques et plusieurs guildes spécialisées dans la pratique sémantique se côtoient et s'opposent.

La première est la Guilde des Compagnons-Postiers, qui s'occupe du transport de personnes et de courriers à l'aide de sorts de téléportation. Elle est présente dans tous les bourgs d'importance. Une adhésion à cette guilde est exigée pour postuler à un poste aux communications du Nédyr, le courrier voyageant par des portails de téléportation, des Enjambées de Sept Lieues ; les messages les plus importants prenant directement des formes spirituelles. Créer des esprits assez puissants pour diffuser leur message sous formes d'illusions visuelles ou de bandes enregistrées requiert un grand talent et le sémanticien compétent peut vite attirer l'attention pour un poste plus prestigieux.

La deuxième est formée par les Compagnons Foudroyeurs. Ces derniers sont tous des cadres dans l'armée régulière du Nédyr. À cause de leur faiblesse physique relative, les Ulériels s'organisent souvent en compagnie de francs tireurs. Pour assurer les mêlées dont les armées régulières des autres nations sont friandes, le Nédyr loue des mercenaires à grands frais et entretient un corps de sémanticiens qui sont formés à tous les aspects de l'art militaire et du combat.

Les autres guildes ressemblent plus à des clubs fermés ou des cercles ésotériques. Le contrôle des associations est moins répressif qu'en Empire, mais ces cercles sont tout de même espionnés par les autorités locales afin d'éviter tout complot, tout attentat visant à les renverser...

Les cercles occultes les plus connus sont :

- Le Pentagramme Dialectique, qui officie dans le nord du pays et couvre l'immense ville de Lydil et des alentours. Ce cercle propose une bibliothèque assez complète et plusieurs séminaires par an. Bien que purement théoriques, les sujets sont à la pointe en matière de techniques sémantiques. De grandes sommités s'y déplacent volontiers en tant qu'invités d'honneur ou intervenants. Grâce à sa taille, cette guilde peut se permettre d'afficher des tarifs assez attractifs (deux mille deux cents ducats, soient mille cent écus) mais la participation aux principaux colloques est systématiquement aux frais des participants.
- La Mandragore est un cercle qui est propre à Lydil. Activement soutenue par le très puissant conseil de Lydil, ce cercle propose chaque année un salon qui s'intéresse spécifiquement à l'Alchimie. Bien que de taille très restreinte, cette guilde possède des tarifs attractifs et se montre particulièrement active face à sa rivale directe qui est le Pentagramme Dialectique. La participation est de neuf cents ducats soient quatre cent cinquante écus.
- La Main de Vérité, qui possède des milliers d'adhérents dans le sud du pays. Il s'agit d'une guilde de mercenaires sémanticiens tronquée, qui offre volontiers une couverture sociale contre une adhésion mensuelle... qui est chère. Cette espèce de banque privée est une force économique et financière de premier ordre. L'adhésion à cette association est de huit mille ducats, soient quatre mille écus.
- L'Étincelle Florale, qui est une guilde de médecins. Afin de contrôler le marché des produits pharmaceutiques les plus sensibles, des pharmaciens, chimistes et divers philanthropes se sont rassemblés. La guilde subit rapidement une déviance quand une minorité de financiers « charitables » établirent des cultures de stupéfiants à grande échelle. Il fallut la poigne des Tourmenteurs Pourpres pour faire intervenir plusieurs compagnies de mages-censeurs mandatés par les patriarches pour détruire les champs et assainir les finances de l'institution gangrenée par le crime organisé. Le passé des candidats est maintenant sévèrement contrôlée avant toute adhésion, dont le montant est de trois mille ducats, soient mille cinq cents écus.
- Le Cercle de Chêne est un cercle régional du sud du Nédyr composé des anciens élèves de l'Université des Applications sémantiques de Byal. Seuls les anciens élèves de cette prestigieuse institution y sont acceptés. La cotisation est une obole qui permet de financer les événements internes et le courrier que le Cercle diffuse à ses inscrits. L'adhésion est de mille deux cents ducats, soient six cents écus

4.3.3 Le Pral

Le Pral est encore une mosaïque politique complexe et il est difficile d'établir une généralité sur le fonctionnement des cercles de sémanticiens. Il est tout de même possible de définir les statuts des sémanticiens selon plusieurs zones.

Le Nord est une région qui est en contact avec l'Empire . On y trouve des guildes et une université sémantique mineure à Lycanthe. En dépit de son inimitié avec l'Arnalya, le Pral en capte l'organisation fondamentale et les grandes lignes de son administration. De ce fait, la couronne a édicté les grands principes suivants : seules les zones urbaines sont soumises à des restrictions sémantiques et la justice est encouragée à traiter les délits assistés par Sémantiques avec une extrême sévérité. Cependant, les campagnes et les routes du Pral sont mal défendues et peu surveillées. Que ce soit par la force ou la magie, il est nécessaire de considérer sa sécurité avec sérieux. De ce fait, un sort létal pulvérisant des bandits de grand chemin ou des monstres sera nettement mieux perçu qu'en ville où les risques de provoquer un incendie sont grandes et les chances de l'arrêter très minces...

La Guilde Royale des Sémanticiens du Pral est une organisation poussive et empâtée. Ses ressources sont particulièrement maigres, tant au niveau du financement royal que de son atelier. Les sémanticiens qui s'y inscrivent payent une cotisation dérisoire, uniquement pour ne pas attirer l'attention des Tourmenteurs Pourpres qui débordent régulièrement de leurs frontières. L'adhésion est de quarante surins soient cent-vingt écus pour l'année.

La vallée du Brolyne est en contact permanent avec ses voisins du Nédyr. Il n'est pas rare que les sémanticiens du Pral adhèrent à une organisation locale du Pral et qu'ils se fendent d'une cotisation pour accéder à des services prodigués au Nédyr qui est le paradis des sémanticiens. Le nombre de sémanticiens est largement plus élevé dans la vallée du Brolyne que dans celle du Méryde : la concentration de grandes cités et une meilleure organisation politique rendent la vie et le travail plus faciles.

La vallée du Méryde n'a de contact avec aucun voisin significatif. Les sémanticiens que l'on y trouve sont d'un niveau très inégal, allant de l'ermite ou l'artisan maîtrisant quelques bribes de Sémantique à l'immortelle archimage, en passant par le sémanticien impérial exilé volontaire ou en fuite.

Dans les deux vallées du Pral, les conditions des sémanticiens varient de domaines en domaines. Les cercles ésotériques sont informels et fluctuants et seuls quelques-uns jouissent d'un peu de considération de la part des autorités. Ces dernières leur font parfois appel pour résoudre des problèmes que les magiciens royaux, mal formés ou débordés, ne peuvent traiter.

4.3.4 Les Myriades

Être sémanticien dans les Myriades ne constitue pas un métier, tout juste une occupation. La forêt manque de sémanticiens publics car les conditions de vie et l'absence de centres urbains obligent les habitants à être des survivants performants... si repousser des malfrats, lever un mur de terre, détruire une muraille ou réaliser des illusions spectaculaires est source d'émerveillement ou de suspicion, de tels prodiges n'affectent que peu les grands vers des forêts, les saurets et les scorpions géants... en tout cas pas autant qu'un bon coup de marteau et la Sémantique ne protège pas aussi bien qu'une bonne détente vers une basse branche pour échapper aux prédateurs. Les organisations de sémanticiens sont inexistantes.

Cependant, les Arcanes sont tout de même hautement considérées : elles sont un legs de l'Infante et les Animorphes sont des sémanticiens aussi doués que les Ulériels ou les Ériées. La transmission du savoir est une affaire sérieuse et l'on attend des Animorphes qu'elles puissent accomplir par la ruse et la magie ce que les Fenriges achèvent avec de la détermination et leur sens aigü du maniement du marteau de guerre ou de l'arc.

4.3.5 Le Syrénia

Le Syrénia manifeste un dédain complet pour les arts sémantiques. Les frontières de ce pays chaotique abritent malgré tout de nombreux exilés et réprouvés, des charlatans et des sorciers qui vivent autant de leurs pouvoirs que de la sainte terreur qu'ils inspirent à leurs voisins.

4.3.6 Le Néderne

La patrie d'adoption des Jarnades a été édifée par la magie et, pour les Jarnades, les Sémantiques sont restées une histoire sérieuse dont l'étude est maintenant largement encouragée.

Aucun autre pays de Cystalys n'entretient de relations aussi complexes et nombreuses avec les Sémantiques que les Jarnades. L'Empire les opprime, les Ulériels en ont fait un objet de consommation, le Pral ne s'en sert qu'à contre-cœur afin de se protéger et le Syrénia les méprise ouvertement. Les Jarnades en ont fait un objet de dévotion au point d'en faire un outil gouvernemental incontournable : le Conseil des Oracles. Tel un sénat ou un conseil d'éthique, ces patriarches utilisent les augures pour déterminer l'impact des mesures passées et à venir... Mais n'oubliez pas que le Néderne soit un paradis fleur bleue : c'est un lieu où les citoyens sont encouragés à vivre chichement, où les désespérés, les aigris tournent volontiers leurs pouvoirs contre les institutions qui ont trahi leurs citoyens en abandonnant leurs anciennes terres sans combattre, où les écarts de richesses sont immenses et la pression démographique exige du pays de nombreux sacrifices sociaux et écologiques.

Tout comme les Ulériels, les Jarnades disposent de plusieurs centres de formations où l'enseignement est une affaire sérieuse, traitée par des gens compétents. Qu'il soit médecin, enchanteur ou artisan, un Jarnade du Néderne maîtrise au moins une Arcane. La Guilde des Arts Sémantiques Appliqués est une institution toute puissante. Elle inscrit d'office les promus des diverses universités dans son giron et n'accepte de ces derniers qu'ils ne pratiquent qu'après un stage de deux ans auprès d'un sémanticien plus expérimenté. Ce dernier achèvera la formation pratique du débutant et refroidira ses ardeurs en lui montrant ce qui est nécessaire et trivial quant à l'usage des Sémantiques.

Tout ce petit monde est surveillé par l'Ordre du Sceptre Royal, dont les membres forment l'élite des mages-censeurs du Néderne. Si leurs compétences occultes sont indéniables, ce sont également d'excellents enquêteurs.

4.3.7 Les patentes sémantiques

Les patentes ont été la cause d'une révolte très violente des sémanticiens. Ce conflit est passé à la postérité sous le nom de Guerre des Pouvoirs. Véritable humiliation pour les uns, outil de législation et de contrôle indispensable pour les autres, les patentes sont plébiscitées par le commun féérique, ce qui place les sémanticiens (qui aimeraient les voir abolir) en large minorité. L'Empire et les Marches du Pral sont les nations qui font le plus largement appel à cette restriction. Cependant, ces deux pays ont une législation et des moyens de contrôle très différents, ce qui conduit à de larges disparités.

Les contrées de l'Empire sont très policées et c'est à l'intérieur de ses frontières que les contrôles sont les plus nombreux et les plus féroces. Dans le Pral, seules les cités sont véritablement couvertes par les agents chargés de mener les contrôles. De plus, l'ensemble du pays est nettement moins sûr que les tranquilles et magnifiques routes impériales, qui permettent aux chevaliers draconiques de traverser le pays à bride abattue. Les occasions d'utiliser tous les moyens disponibles pour se défendre d'un monstre, d'un brigand, ou débarrasser la route d'un obstacle imprévu ne manquent pas : les autorités du Pral admettent donc de fait que là où il n'y a pas de contrôle, l'usage des Sémantiques revient à l'unique appréciation de leur utilisateur.

Dépasser les limites

Les patentes limitent les sémanticiens à des sorts de faible puissance. Il est fréquent que ces derniers doivent opérer en dehors de leurs autorisations. Si un dépassement occasionnel sera oublié dans les cités du Pral, en Empire, la limite est la limite : la dépasser constitue une infraction grave.

Un sémanticien peut tout de même obtenir aisément un relèvement temporaire de son seuil sémantique : dans le Pral, on exigera du sémanticien qu'il prévienne quelques heures ou quelques jours à l'avance et on le laissera vaquer à ses occupations. En Empire, il y a un délai incompressible de trois jours minimum, une augmentation maximale qui ne peut dépasser la moitié de la charte d'origine (une patente à vingt Sémantiques ne peut être relevée à plus de trente) et l'obligation d'officier en présence d'un agent de contrôle assermenté... et ces derniers sont des peaux de vache haïes de l'ensemble des sémanticiens.

Les moyens de contrôle

Chaque bourg d'importance possède un joueur d'Arcane, même passable, qui se livre à des contrôles routiniers. Au pire, un non-sémanticien équipé d'une amulette de détection pourra faire l'affaire en cas d'indisponibilité d'un pratiquant du Grand Art. En général, les contrôleurs sont accompagnés de gardes ou de miliciens. Ces derniers sont de piètres combattants mais les mairies les plus riches confient souvent un objet permettant de protéger partiellement les agents dans une zone de 3 mètres³. Les gardes ont des notions minimales quant à la législation : ils connaissent la limite de la valeur sémantique des sorts autorisés sur leur périmètre, acceptent volontiers un pot de vin pour oublier un dérapage mineur et feront une déclaration lapidaire de l'incident si un sémanticien utilise son art en situation de légitime défense. Par contre, ils ne feront pas de cadeaux à un sémanticien utilisant son talent pour molester, duper ou terroriser les citoyens : ce sera une charge suivie d'un matraquage en règle, voire d'une volée de carreaux d'arbalètes.

Le pire cas de figure reste malgré tout l'arrivée d'une escouade de Tourmenteurs Pourpres. Même en dehors de leurs frontières, ils ont les coudées franches pour enquêter à loisir. Il est possible qu'un sémanticien ayant versé un pot de vin aux autorités locales afin de faire oublier une incartade se retrouve à devoir rendre des comptes. Les visites de contrôle des Tourmenteurs sont toujours longues et pointilleuses. Elles mettent les nerfs des autorités et de la population à rude épreuve car ils n'hésitent pas à s'arroger de larges prérogatives : abattre un malfrat surpris en flagrant délit, enquêter de manière systématique dans les fichiers des guildes et des milices locales et reprendre les enquêtes qui piétinent sur les délits magiques sont autant de pratiques courantes de la Chevalerie Draconique.

Bien entendu, la Chevalerie n'est pas accueillie à bras ouverts partout. Cependant, ses agents savent utiliser le chantage et la corruption pour se faire ouvrir les portes. Celles qui restent obstinément closes peuvent être ouvertes par d'autres moyens : le plus courant consiste à envoyer un agent moins voyant, pour que ce dernier prépare le terrain par de douces promesses, voire un pot de vin. Le plus extrême consiste à « indisposer » le réfractaire, que ce soit par une douce menace, une blessure sérieuse ou le tir d'un assassin.

Dans le même ordre d'idées, le Nédyr et le Néderne entretiennent des rapports à géométrie très variable avec les sémanticiens : si ceux qui se plient aux règles élémentaires sont laissés à leurs expériences, ceux qui dévient d'une utilisation judicieuse auront vite à faire à des agents spécialisés : les mages-censeurs. Ces derniers sont des légats-sémanticiens qui appartiennent à un ordre spécialisé dans l'interpellation des criminels déviants. Ils possèdent une excellente maîtrise des sorts de combat ; une expérience des champs de bataille est souhaitable.

Les mages-censeurs du Nédyr n'ont pas d'organisation centralisée : la majorité sont des agents agissant pour le compte d'une guildes de mercenaires ou ils sont attachés à un secteur géographique particulier. Certaines guildes se sont spécialisées dans ce secteur lucratif : les capacités des sémanticiens rompus à l'enquête et au dépistage de criminels deviennent rapidement des investigateurs appréciés.

Les mages-censeurs du Néderne appartiennent tous à l'Ordre du Sceptre Royal, une institution centralisée qui forme chaque année des dizaines d'enquêteurs. Ces derniers viennent compléter les équipes de traqueurs ou s'attachent à un conseil municipal ou un territoire particulier. Le grand maître de l'Ordre n'est pas toujours un sémanticien de grand talent : on attend surtout qu'il soit un bon diplomate et un organisateur.

4.3.8 Sémantiques, degrés de maîtrise et recherches

On ne rappellera jamais assez que les Sémantiques constituent un patrimoine vaste et ancien mais qui continue à être exploré et amélioré en permanence. Le cas le plus emblématique est le Souffle de Tempête : il n'est recensé par aucun ouvrage et peu de professeurs y font allusion lors de leurs cours. En effet, c'est un signe de talent et d'opiniâtreté que d'avoir réussi à redécouvrir et maîtrisé ce sort seul. Pour l'ensemble de la population des sémanticiens, le Souffle de Tempête et l'Enjambée de Sept Lieues sont les marques qui séparent le simple répéteur de sort du créateur de magie.

Même si les sémanticiens n'y font que rarement référence, il existe une classification de rang.

- Les **novices** qui maîtrisent une Arcane de la Détection à la Transformation
- Les **chantres** qui maîtrisent deux Arcanes ou un sort de Création
- Les **virtuoses** qui peuvent lancer les sort mariant plusieurs Arcanes, dont l'Enjambée de Sept Lieues
- Les **archimages** qui maîtrisent l'Alchimie en plus du Souffle de Tempête et trois Arcanes majeures.

À partir de la seconde catégorie, un sémanticien peut être appelé à rejoindre un groupe de travail. Ces derniers sont formés par des chercheurs doublés d'historiens pour travailler sur un sort ou un effet particulier. Ces recherches visent à assouplir l'usage ou augmenter le potentiel d'un charme. Généralement, ces groupes sont le noyau dur des guildes ou des universités. Si les travaux sont concluants, il sont imprimés et rendus publics via les journaux corporatistes ou des cours universitaires. Pour les découvreurs, le prestige de voir leurs noms associés à une percée majeure est un honneur, qui ouvre la porte vers la postérité. Mais il existe aussi des décorations, des récompenses qui sont distribuées annuellement aux groupes les plus émérites sans distinction de race et de nation – les Sunériens restent largement sous-représentés – tandis que les Artinites et les Ulériels se livrent ici encore une concurrence féroce.

Les principales distinctions sont réparties entre l'Empire et le Nédyr. La plus prestigieuse est nédyrienne : le Prix Nybelle est décerné par le doyen des patriarches de Lydil. Dame Darmanne se déplace souvent pour assister à la remise de la médaille et féliciter personnellement les lauréats. La récompense qui accompagne le prix est de cent mille ducats (soient cinquante mille écus), mais elle exige que les travaux primés soient publiés dans les meilleurs gazettes spécialisées.

Moins dotée mais également prestigieuse, la Croix du Mérite Universitaire est décernée par l'Académie Impériale des Arts Sémantiques. La récompense est de trente-cinq mille écus mais elle s'accompagne du titre de Chevalier des Arts Sémantiques, qui est un grade nobiliaire non transmissible mais légal et d'une patente d'usage de trente-cinq Sémantiques.

Moins prestigieuse et peu dotée, la médaille de Maîtrise Sémantique Supérieure est propre à l'université de Byal, qui est un haut lieu de la recherche sémantique. Elle récompense le meilleur cursus universitaire de toute la région mais elle n'est pas systématiquement décernée. Cependant, elle sert souvent de point de départ pour une carrière prometteuse. Le prix qui accompagne cette médaille est de cinq mille ducats (soient deux mille cinq-cents écus).

Le roi Tanguyr n'est pas un fin politique mais il a le mérite de porter de l'intérêt aux Sémantiques. Il a donc déterré le Prix de la Couronne, une vieille récompense, et remet maintenant chaque année un prix spécial au nom des Marches du Pral. Peu connue et mal cotée (deux mille surins, soient six mille écus), elle vise surtout à attirer les jeunes sémanticiens étrangers tentés de venir faire carrière dans le Pral.

Le Trophée Interguille pour la Recherche : cette distinction prisée est accessible à tous les sémanticiens. Elle est dotée d'une haute récompense (quarante-cinq mille écus) mais le maître d'œuvre de la cérémonie n'est autre que la Chevalerie Draconique, laquelle est discrète, mais omniprésente lors de la cérémonie organisée par Crysanthé de Marjyr en personne. Ces derniers temps, son rôle a été effacé et c'est un jury qui tranche en faveur du meilleur candidat. Ce dernier verra rapidement toutes ses relations être mise sous surveillance pour vérification des travaux des uns et des autres. C'est grâce à cette méthode que les Tourmenteurs s'immiscent dans les milieux intellectuels et en vérifient les travaux en cours et leur moralité.

D'autres prix sont souvent distribués afin de récompenser l'abnégation ou la persévérance des meilleurs chercheurs. Toutefois, médailles et citations ne sont jamais dépourvues de calculs politiques : afin de motiver les agents du bureau de contrôle des sémanticiens dans leur tâche de surveillance et répression, les autorités impériales délivrent une version moins clinquante de l'Ordre du Mérite Impérial. La médaille est remise à huis clos pour éviter les débordements et protestations. Le Nédyr n'est pas plus avare de calculs politiques et chaque année, une poignée de mages-censeurs sont présentés pour la remise d'une distinction d'honneur. Les deux médailles s'accompagnent d'une prime de cinq mille écus ou dix mille ducats.

4.3.9 Magie et justice : rappel des sanctions

Les textes de loi concernant les Sémantiques sont de tous types car le pouvoir de chaque domaine ou pays se méfie largement des sémanticiens, y compris ceux qu'il emploie dans son administration. Afin d'encadrer au mieux les activités magiques, une législation complexe s'est imposée. Elle fixe les droits et les devoirs des sémanticiens de tous les niveaux mais les usages et détails varient de pays en pays, et même de régions en régions. Nombre de sémanticiens se plaignent des restrictions que l'ensemble des législations leur impose mais pour le reste de la population, il vaut mieux trop que pas assez. C'est pour s'échapper de ce carcan que les plus hardis des sémanticiens ont initié la Guerre des Pouvoirs... Même si le détail des exactions qui ont été commises par les belligérants s'est perdu, le traumatisme de la guerre perdure. Depuis, politiques et militaires sont en alerte et les sémanticiens sont tenus de faire profil bas. Pourtant, les puissances économique et militaire du Nédyr comme de l'Empire ne seraient rien sans leur participation active dans ces deux branches.

Pour les sémanticiens et les citoyens qui ont à faire avec la justice, le premier problème est de savoir par quelle juridiction l'accroc sera jugé et ensuite seulement vient la gravité du méfait. En effet, seuls le Nédyr, l'Empire, et le nord du Pral (Marche d'Allantryl, de Maranne) ont constitué des tribunaux dotés de juristes formés aux méthodes d'enquêtes et d'investigations. Dans les autres contrées, le pouvoir de justice est entre les mains du chambellan ou du chancelier, et dans le pire des cas, concentrées entre les mains du seigneur local. En effet, le seigneur n'a pas à justifier ses jugements devant qui que ce soit, à moins que son suzerain ne s'intéresse à l'affaire... mais le suspect à maintes fois le temps de finir sur un bûcher ou pendu. Plus fréquemment, un seigneur n'hésitera pas à accabler un sémanticien afin de faire pression pour que le mage travaille gratuitement pour le compte de son juge.

Détail des catégories de sorts

- **Sorts encouragés** (pour autant que cela soit possible) : ce sont des sorts de neutralisation. Réduire son adversaire à l'impuissance sera perçu d'un bon œil en cas de légitime défense. Dans ce but, les sorts d'Argilisme ou des contre-sorts de Magikryelisme sont les plus adaptés.
- **Sorts tolérés** : usage de magie incapacitante, de magie à but de spectacle (éclairage, pyrotechnie). Les sorts d'Alchimie sont tolérés car le sémanticien est couvert par le contrat qui le lie aux exigences du client... Par la suite, c'est le client qui risque d'avoir des comptes à rendre avec la justice s'ils se sert d'un objet alchimique de manière abusive...
- **Délits mineurs** : dépassement de patente, blessure légère sans provocation.
- **Sorts réprouvés** : gros dépassement de patente, métamorphose dégradante, blessure grave ou pire sur un tiers dépourvu d'intentions hostiles, possession d'un sort ou d'un ouvrage classé litigieux (ouvrage contrôlé ou censuré).

Les lois crysalydiennes considèrent généralement qu'une métamorphose est dégradante lorsqu'elle rencontre un ou plusieurs des critères suivants : le magicien qui en use le fait gratuitement ou dans son intérêt personnel ; la dignité du fey métamorphosé est bafouée ; la personne visée n'est pas consentante.

Les autorités seront toutefois enclines à laisser passer ce type de sortilège s'il est utilisé afin d'arrêter de façon non-létale un contrevenant à la loi... Gare cependant à ne pas déborder sur d'éventuels passants !

- **Sorts inacceptables** : blessure mortelle ou métamorphose très dégradante, espionnage, vol d'objets de valeur, possession de traité de démonisme, sorcellerie sans les accréditations nécessaires.

Sanctions

- Première catégorie : applicables aux délits mineurs. Amende de deux-cent cinquante écus à deux mille cinq-cents écus, commuable en travaux d'intérêts généraux.
- Deuxième catégorie : applicable aux sorts réprouvés. Amende de deux mille cinq-cents à dix mille écus et peine de deux semaines à vingt ans de prison.
- Troisième catégorie : applicable aux sorts inacceptables. Amende de quinze mille à deux-cent-cinquante mille écus plus une peine de prison allant dix ans de prison à perpétuité. La moindre circonstance aggravante (blessure, récidive) causera l'exécution par pendaison ou au bûcher.

Même si les autorités de Crysalyd regardent les individus qui bricolent les cerveaux à l'aide du Spiritisme d'un sale œil et les condamnent très durement (souvent à mort) pour avoir osé briser la volonté d'individus intelligents, un courant de contestation existe. Selon lui, il vaut mieux temporairement réduire la Volonté d'un fey à néant pour stopper une action dangereuse ou violente que de l'occire à l'aide d'un sort offensif, au risque de causer des dommages à des tiers. Après tout, même le plus humble agriculteur arguera que si les Sunériens avaient l'usage d'un cerveau pour vivre, ça se saurait...

Des cas de légitime défense bien étayés et défendus ont permis à des sémanticiens coupables de sorts réprouvés de voir leur peine réduite à portion congrue. De même, une infraction de deuxième catégorie pourra être reclassée en troisième catégorie en fonction de l'ampleur des dégâts provoqués...

Une simple prison n'est pas capable de retenir un lanceur de sorts et il est légitime de se demander comment ces personnes puissantes peuvent être retenues contre leur gré. Outre le fait qu'un sémanticien est toujours susceptible d'être victime d'une exécution préventive, les moyens de l'empêcher d'exercer son art sont multiples : une entrave au niveau des mains l'empêchera d'incanter, tout comme un bâillon. Quant aux cellules, un grand nombre disposent d'un enchantement fixé dans les fondations. Celui-ci absorbe le Krysmes des personnes placées en détention (et accessoirement même celui des géoliers)... Il est facile d'empêcher un sémanticien de pratiquer le Grand Art et toutes les possibilités sont bien connues des services d'ordre.

4.4 Sémanticiens célèbres

Les sémanticiens sont nombreux à être passés à la postérité. Certains ont accompli des prodiges qui ont marqué les mémoires. D'autres ne sont connus que d'une élite pour leur tour de main inimitable ou leurs écrits qui continuent de former de nouvelles générations de mages siècle après siècle. Vous trouverez en premier lieu les immortels, puis les montreurs de merveilles.

Cendréale : dame Cendréale, Impératrice de Lumière, règne de droit sur l'ensemble des terres féériques. La dernière apparition publique de l'Impératrice date d'il y a plus de deux siècles et le sort qu'elle employa à cette occasion rassa la capitale de l'Empire Arnéen et terrassa plusieurs des plus grandes créatures de Crysals, des Dragons Majeurs. Dame Cendréale connaît toutes les Arcanes et excelle dans leur manipulation. Elle reste probablement la meilleure sémanticienne connue... mais la concurrence est rude et il est probable que d'autres immortelles puissent la surpasser dans l'un ou l'autre des domaines sémantiques.

4.4.1 Célyades (par ordre de naissance)

Élyxienne : associer la très puissante Élyxienne aux arts sémantiques ne se fait pas sans efforts... Par le fer ou la Sémantique, elle a anéanti des royaumes entiers et massacré plus d'armées et de combattants que l'on ne puisse en énumérer. Malgré son physique gracile, celle qui se présente comme une jeune fille aux airs sauvages est une alchimiste de talent et ses pouvoirs de destruction paraissent illimités.

Darmanne : dame Darmanne assume volontiers le rôle qui est naturellement associé à son art de prédilection : les Sémantiques. Considérée comme une valeur sûre en termes de sagesse, de compétence et de pouvoir, cette Célyade aux toilettes sobres et luxueuses possède des entrées dans toutes les cours, tous les établissements, toutes les guildes et entretient des contacts et des fidèles dans toutes les couches de la société. Autrefois remarquablement active, Darmanne est devenue plus distante. Elle délègue volontiers les tâches importantes aux membres de sa suite pour se consacrer corps et âme à son domaine : Imaginya, le royaume des immortelles.

Darnara : dame Darnara est la fille aînée de dame Darmanne et du roi Jarnade Mystrill le Sage. Cette Célyade de la Seconde Génération s'est retirée de la vie publique pour se concentrer sur son domaine, le Fragment Chimérique de Médrival. Malgré son lien de parenté avec Darmanne et leur talent commun pour les Sémantiques, il est bien connu que leurs relations sont houleuses depuis l'édit de Varyanne sur les Immortels.

Flambeau : mage parmi les mages, dame Flambeau est un esprit créateur de premier ordre. Cependant, ses pensées sont largement inintelligibles par le commun des mortels car elle est experte en création de mondes paradisiaques, au point de passer pour aussi puissante que l'Impératrice en personne. Ses apparitions en public sont toujours des événements sérieux, car Flambeau n'a aucun goût pour les ronds de jambes et n'en répond qu'à sa mère... et même ses propres sœurs prennent soin de ne pas offusquer cette dame au tempérament froid.

Narah : si dame Flambeau est une artiste et dame Darmanne une icône, dame Narah est un ingénieur architecte. Sa vision de la Sémantique est basée sur des théories logiques et des calculs complexes. Son art implique souvent des bouliers, des formules mathématiques et il débouche parfois sur des théorèmes impénétrables... mais toujours exacts. Narah et Flambeau travaillent régulièrement ensemble et forment le meilleur duo créatif du genre féérique. Des mondes entiers sont déjà nés de leurs travaux et d'autres paradis verront encore le jour car les deux dames se complètent et collaborent volontiers.

Mérédith : de nombreuses Ériées se sont illustrées dans la création de formules, de races, de royaumes... Dame Mérédith a surtout travaillé dans le domaine de la médecine, des soins et de la chirurgie. En collaboration ou seule, elle a créé toute une gamme de plantes curatives, a intercepté des armées en marche pour empêcher des batailles, elle a milité et marchandé pour faire cesser plusieurs guerres. Elle est en opposition directe avec dame Élyxienne, mais même si elles ne s'entendent guère et qu'elles ne s'apprécient que moyennement, elles s'estiment trop pour se détester et se nuire.

Élysandre de Vancoury : Élysandre est une petite-fille d'Élyxienne et une alchimiste au talent reconnu. Elle a fortement contribué à l'édification de Crysals et assume depuis le rôle de Duchesse Cardinale du Sud, une place difficile car elle doit jongler avec l'instabilité politique d'un pays qui cherche sa voie, des parentes qui la jalouent et les terres des Dévoreurs qui cherchent à remonter vers le nord pour piller les ressources qui leur manquent.

Mandrénne : la dix-huitième fille de l'Impératrice n'est pas une Célyade, mais une créature en tout point comparable à sa mère. Éduquée par l'Impératrice, perfectionnée par Élyxienne, Mandrénne a toujours montré un esprit curieux et de remarquables aptitudes artistiques et techniques. Elle est la créatrice des Lutins, des Néryades, des Tralams, des fées Animorphes et des Fenriges. L'histoire lui attribue plusieurs filles directes. Après le conflit qui l'opposa à sa mère lors de la Guerre des Dréannes, Mandrénne a quitté l'île de Céros et s'est enfuie après avoir emporté la majorité de ses inventions et travaux. Ces derniers sont largement

inconnus, mais il est certain que comme sa mère, Mandréanne possédait une Table d'Elestranne. Pour accélérer la création des Fenriges, elle aurait développé une machine unique, capable d'incuber des dizaines d'embryons et de les mener vers un âge adulte à une vitesse grandement accélérée.

Minéalle de Gerdinor : cette Célyade de la Seconde Génération était la troisième fille de dame Flambeau. Elle a été l'une des héroïnes de la Guerre des Dréannes, une combattante puissante, doublée d'une sémanticienne de grand talent qui s'est illustrée face aux Fenriges et aux Néryades. Une fois la guerre finie, elle s'engage aux côtés de sa mère afin de construire le fragment de Gerdinor, dont elle reçoit la tutelle. Pendant des siècles, Minéalle se conduira en monarque éclairée. C'est pour cela que l'honneur de faire partie des soixante-dix fondateurs de Crysals lui sera publiquement refusé, car l'Impératrice lui préféra dame Iriséanne, l'une de ses filles directes. Mais le passé d'Iriséanne est entaché de rumeurs selon laquelle elle aurait séjourné à Céros avant la Guerre des Dréannes. L'accroc à la fierté de Minéalle la plonge dans une crise terrible et singulière : elle renie son héritage féerique et démarre une série d'exactions visant à démontrer son pouvoir. Elle dévaste la capitale de son fragment et s'attaque systématiquement à tous ceux qui sont envoyés à sa rencontre pour tenter de la raisonner. Même sa propre mère ne sortira pas intacte de sa tentative de médiation ; elle laissera Mérédith pour morte sans que la Reine de Lumière ne puisse dire un seul mot. Ses exactions lui attirent les foudres de Darmanne qui constitue un groupe de chasse pour la détruire. Quand les six traqueuses acculent enfin leur proie, cette dernière a pratiquement tout perdu de sa prestance d'antan : elle est devenue une fée sauvage, un hybride mi-Ériée, mi-végétal qui mute en permanence, régénère à vitesse accélérée et attaque n'importe qui à vue. Elle décime la moitié du groupe de chasse, qui se replie. C'est la Néryade Crysante de Marjyr, aidé de Visage de Travyanne (troisième fille d'Élysandre de Vancoury) qui mettra fin à l'existence du monstre au prix d'un combat épique. Les forces déchaînées à cette occasion rendent toujours la région ardue à traverser malgré le passage du temps.

Éliette de Mandaury : cette Célyade de la Troisième Génération est une alchimiste de grand talent et une ferronnière de premier ordre. Elle est devenue une sommité en matière de création d'armures enchantées.

4.4.2 Néryades (par ordre de naissance)

Cylériame : descendante directe de Mandréanne, la plus puissante des Néryades était sûrement Dréanne elle-même. La princesse aux cheveux de nuit a mené des recherches para-sémantiques avec une acuité qui laisse rêveur. Ses travaux auraient largement débouché sur la manipulation d'un matériau au potentiel immense mais peu connu des profanes : le sélénium. Moins d'une demi-douzaine d'Ériées connaissent l'étendue des découvertes de Cylériame, dont deux de ses quatre filles. Bien que capturée et exécutée, puis découpée pour que sa Purperine lui soit ôtée, elle serait toujours vivante et d'aucuns disent qu'elle serait de nouveau active. Si tel est le cas, elle serait sûrement capable de réaliser les plus grandes merveilles, mais plus sûrement encore les pires atrocités.

Céliarumel : cette fille de l'Infante est l'héritière incontestée des travaux menés sur Céros... une majorité étant d'ailleurs issu de son esprit fertile et charismatique. Elle est toujours recherchée mais reste murée dans son domaine, sur la planète Mars, qu'elle défend bec et ongles.

Néante : malgré sa discrétion, Néante a marqué l'histoire en participant à la guerre des Dréannes, en collaborant à la création des Fées Animorphes et en œuvrant significativement à la création des Fenriges et, croit-on, à l'accélérateur métabolique qui a permis de fabriquer ces derniers à une vitesse fortement accrue.

Maryande : Maryande est une énigme qui vit à l'écart de tous. Elle travaille dur pour se constituer une bibliothèque qui rassemble de multiples connaissances. Pour qui la recherche, Maryande n'accorde aucune entrevue. Pour qui recherche le savoir, Maryande est capable de marchander des textes rares ou de copier parfaitement des textes uniques. Elle ne connaît qu'une seule valeur : le savoir. Elle n'échangera ses reliques que contre des originaux ou des connaissances de la plus haute valeur, qu'elle soit historique, occulte ou sémantique.

Dénérya : elle fut la première Néryade de la Seconde Génération à voir le jour... Dénérya est née de l'union de Cylériame et d'un père anonyme. Elle a rapidement eu quatre filles... Néfrénésys de Marjyr en est l'aînée. Elle maîtrise les Sémantiques à haut niveau et elle est toujours recherchée pour le rôle prépondérant qu'elle a eu lors de la défense de Cyne, la capitale de Céros. Morganne de Ferdalle est la seconde : elle a été bannie de Crysals pour usage de sorcellerie. Myranéah a disparu lors de la guerre des Dréannes et Crysante de Marjyr a fait le chemin que l'on connaît. Dénérya s'est rapidement investi dans l'apprentissage des Sémantiques, elle se perfectionna auprès de la fille d'Élyxienne, dame Larme de Cendres Étoilées. Elle embarqua sur Céros avant d'être rejointe par deux de ses quatre filles, alors que la colonie est en train de se construire à une vitesse accélérée. Elle collabore à la création des Fenriges, assure un soutien sémantique après de ses sœurs combattantes, et disparaît après la défaite. On perd sa trace pendant des siècles avant qu'elle ne réapparaisse parmi les « Matriarches des Chimères » une coterie de Néryades de grand pouvoir qui parcourt le monde des esprits.

4.4.3 Ulériels

Férélyon le Beau Parleur : Férélyon était un spécialiste du Magikryelisme et ses écrits compulsés par son arrière-petit-fils Valkyar le scintillant font toujours école actuellement, plus de six millénaires après sa mort (à l'âge de six-cent-soixante-dix-huit ans !). Les textes de Férélyon font un état exhaustif de la Création krysmatique, depuis la création de brasiers et de champs de protection à la création et sculpture d'illusions visuelles, sonores et tactiles les plus évoluées.

Barystiar : de son vrai nom Arézien Lukreyne, il fut un spirite adepte des effets de manches et des tours pyrotechniques. Son égocentrisme lui valut de multiples blâmes. Pour se venger, Arézien convoqua plusieurs Chimères et se livra à une vaste supercherie, en éliminant une Chimère consensuelle révérée à l'époque (Trévarys le preux) et en y substituant l'une de ses créations. L'affaire serait passée inaperçue si la divinité – normalement révérée par les Sunériens – ne s'était subitement entichée de ce sémanticien et avait exigé la destitution du grand prêtre du culte au profit du petit Ulériel. L'enquête fut menée à l'époque par plusieurs légats qui mirent à jour la supercherie. Arézien parvint à s'enfuir pendant un temps mais fut tout de même rattrapé, traduit en justice et condamné au bûcher. Lors de sa crémation son corps explosa et l'on ne retrouva que son petit doigt. Ce dernier est devenu le réceptacle de son esprit retors et s'échange comme un bien inestimable entre cultes d'hédonistes.

Eriskar de Velmyenne : Eriskar fut un alchimiste et un spirite avant-gardiste quant à l'animation des grosses structures. Son principal haut-fait reste la terraformation de Crysalyss car il a compté parmi les soixante-dix Fondateurs. Son rôle exact est sujet à toutes les conjectures parce qu'il était un enchanteur hors pair, au point que plusieurs Célyades ont évoqué son tour de main exceptionnel, ainsi que les monstres qu'il aurait créé pour réaliser la tâche incroyable de forer le noyau d'un planétoïde, les méganolithes... ces derniers étaient des crabes de roc de plus de cent mètres de haut capables de vomir de la lave en fusion, de broyer des rocher entre leurs pinces, de lever des montagnes et de tracer le cours de fleuves. L'Ulériel serait mort lors de la terraformation de Crysalyss, écrasé par un monstrueux éboulement. Ses créatures seraient alors devenues folles et se seraient enfuies et dispersées. Plusieurs auraient été retrouvées et détruites, mais il en resterait encore au moins trois intactes.

Morestierre : il fut un temps où les Ulériels se passionnaient pour les arts encore plus que maintenant. Toute une génération de sémanticiens vit alors le jour. Ces derniers étaient tous artisans, des sculpteurs, des orfèvres d'exception. De cette coterie, un nom se détache largement : Morestierre. Orfèvre de génie, ses parures de bijoux atteignaient des sommes astronomiques ; les enchantements subtils qui les complétaient mettant toujours l'utilisateur à son avantage. En dépit du temps qui passe, ses parures continuent d'être exhibées lors de grandes occasions.

Ferdenn, l'alchimiste d'acier : Ferdenn a été un alchimiste de grand talent. Pendant longtemps, il a été la référence en matière d'enchantements de bijoux, tout en gardant du temps pour son loisir de prédilection, la création de jouets enchantés. Avec la mise en place d'une administration de plus en plus répressive à l'égard des lanceurs de sorts, Ferdenn, qui avait travaillé pour tous les puissants de Crysalyss, s'est pris de sympathie pour les réfractaires au nouveau système de contrôle des sémanticiens. Ce qui aurait dû être un mouvement contestataire pacifique dégénéra rapidement quand Ferdenn offrit plusieurs jouets et bijoux piégés aux maîtresses et aux enfants des têtes pensantes de l'administration. Le lien entre les victimes et les raisons de l'attentat furent difficiles à mettre en évidence, mais une fois la causalité comprise, Ferdenn devint vite un fey à abattre tandis que la vaste campagne de répression visant les sémanticiens gagnait en intensité, au point de devenir la Guerre des Pouvoirs. Malgré les moyens déployés, il parvint à tenir ses poursuivants à distance grâce à des compagnies complètes de pantins métalliques, avant qu'il ne soit tué d'un tir d'arbalète par une équipe de Tourmenteurs plus de quinze ans après le déclenchement de la vague de répression.

Systarane la Maîtresse du ciel : Systarane était une spirite qui aurait pu être la grande prêtresse de n'importe quel culte majeur. Sous ses airs de jouvencelle se cachait un esprit acéré et ses tractations avec les esprits lui étaient toujours particulièrement favorables. Mais Systarane s'était intéressée de longue date aux cultes animistes et élémentaires et croyait réellement être une force de la nature, comme en témoigne son auto-proclamation de « Maîtresse du ciel ». Systarane s'engagea aux côtés des sémanticiens rebelles lors de la Guerre des Pouvoirs et causa des dommages considérables à plusieurs cités et massacra toutes les légions de la Chevalerie Draconique lancées contre elle avec ses alliées spirituels lors de la bataille de Wysenblast. Malheureusement pour elle, son orgueil fut la cause de sa perte et ce sont des citoyens impériaux déchaînés qui l'assaillirent et la débordèrent lors alors qu'elle livrait bataille à une coalition de sémanticiens servant la Chevalerie Draconique. Elle fut engloutie dans une portion de terrain rendue liquide et enterrée vivante. On raconte que la grande forêt de Carnisas sortit de terre en quelques heures à l'endroit exact où la sémanticienne avait péri. Ses meurtriers devaient tous connaître un sort funeste peu de temps plus tard.

Baronne Isabel de Harn : la baronnie de Harn était jadis juchée sur une hauteur surplombant la capitale du Pral. Hélas, un glissement de terrain devait faire s'effondrer plusieurs dizaines de kilomètres carrés dans un creux de terrain profond de deux centaines de mètres, plongeant les champs fertiles et la belle forêt du domaine dans l'obscurité éternelle d'une profonde vallée. Quand elle revint de ses études sémantiques brillamment réussies au Nédyr, la jeune baronne se jura de rendre ses terres à la lumière du Cœur. Sa connaissance exemplaire du Magikryelisme permettra peut être à la jeune Ulérielle paraplégique de créer un artifice...

4.4.4 Jarnades

Mylanoë : à l'époque où les Jarnades s'intéressaient à l'astrologie, aux augures et à la politique, Mylanoë fit exception par ses exceptionnels talents d'alchimiste. Cette fine dame devint la suivante de l'Impératrice en personne quand elle s'intéressa aux travaux novateurs de la Jarnade sur les enchantements alchimiques. Elle fut à l'origine de la découverte du Grand Don des Arcanes et elle s'en servit pour des applications mécaniques qui firent sensation à l'époque. Mylanoë devint une « montreuse de merveilles » réputée pour ses automates, au point de recevoir des subventions pour créer une école spéciale. Celle-ci était autant un cours pratique qu'un atelier capable de répondre à toute demande et les clients se déplaçaient des Quatre Royaumes pour passer commande et prendre réception de leurs marchandises. Mylanoë cessa ses activités à la suite d'une dégénérescence articulaire. Le tour de main de cette sémanticienne ne s'est jamais totalement transmis et ses œuvres n'ont pas réussi à traverser le temps.

Ezalyan : Sans être un esprit aussi avancé que dame Mylanoë, Ezalyan fut son plus digne successeur. Il rédigea le « Codex de bronze », une suite de plans issus de la main de Mylanoë qu'il annota du mieux qu'il put pour le vulgariser. Le roi Jarnade de l'époque fit immédiatement intercepter la diffusion du livre et stopper sa publication et interdit à Ezalyan de sortir du royaume, de converser avec des étrangers et d'accepter toute commande n'émanant pas du gouvernement pour lui faire fabriquer les coursiers d'or, des aigles géants mécaniques entièrement de métal précieux, capables de s'élever dans les airs et de répondre à des ordres complexes. Dix-neufs exemplaires ont été construits ; un vingtième était en cours d'achèvement à la mort d'Ezalyan. Plusieurs de ces automates volants seraient encore en activité. Leur valeur est certes historique, mais la quantité de métaux précieux qui les compose est exceptionnelle. Il n'existe aucune fortune connue en Crysaly qui soit susceptible de s'échanger contre un de ces engins sans prix.

Exalyd de Corestenn : on oublie volontiers que les Jarnades ont été pendant longtemps un peuple de guerriers. Et si leur physique ne leur permettait pas de briller en combat individuel, leur sens de la discipline et de la stratégie permettait de combler cette lacune. Exalyd, né dans une famille de princes marchands, s'est engagé dans la maréchaussée avant d'obtenir une mutation dans les forces royales du Ménéryande. À la déclaration de la guerre des Dréannes, Exalyd est un colonel qui participe à la première vague de l'assaut. Malgré l'échec de la tête de pont, il organise la retraite et rapatrie ses hommes, mais subit une grave blessure. Il s'en remettra de justesse pour ensuite se perfectionner dans les arts sémantiques au point d'obtenir le rang d'archimage. C'est auprès de lui que la capitaine des Érydines impériale viendra demander conseil pour la constitution de son corps de garde et le développement des tactiques de combat de sa formation. Exalyd obtiendra la permission de reprendre un commandement peu de temps avant la fin de la guerre ; il organisera la percée définitive sur les derniers bastions de l'Infante avec un sens tactique manifeste. Mais ce sont les seigneurs des clans barbares sunériens qui hériteront des lauriers de la victoire. Exalyd abandonnera alors l'armée pour se consacrer au domaine familial qu'il embellira fortement. Il décédera à l'âge de deux-cent cinquante ans, léguant un domaine et des entreprises en pleine santé à ses successeurs.

Masgaranne : cette Jarnade est née dans une famille noble du royaume de Ménéryande et fut rapidement dirigée vers les Sémantiques. Elle excella en Argilisme, Alchimie et en Spiritisme au point de délaissier la place de comtesse qui lui tendait les bras pour devenir l'un des meilleurs cadres magique du royaume Jarnade. Si elle était douée en tant que sémanticienne, c'est en tant qu'organisatrice des postes royales qu'elle se fit un nom, puis comme ambassadrice du Ménéryande. Quand l'Impératrice manifesta son désir de déplacer les civilisations féeriques vers une terre qui n'appartiendrait qu'à elles, Masgaranne demanda à faire partie des fondateurs des nouvelles terres. Elle prit une part significative aux travaux, notamment en arrondissant les angles entre les divers archimages qui avaient de grandes difficultés à travailler de concert. Les travaux furent longs, et malgré son énergie Masgaranne sentit ses forces l'abandonner. Elle confectionna alors des élixirs de jouvence, qui firent fureur auprès des sémanticiens les plus touchés par le temps car pour la première fois, le Temporème entraînait pour une part importante dans la fiabilité de ces potions, jusque là dangereuses et d'un effet limité. Elle organisa ensuite le déplacement de la population Jarnade et de leurs auxiliaires Fenriges et Animorphes vers Crysaly. On perd sa trace après que celle-ci ait supervisé la réinstallation de son peuple, plus de mille trois-cents ans après sa naissance.

Sédillia Garda : est une prophétesse aux capacités visionnaires hors normes. Celle-ci a passé de nombreux pactes avec les esprits afin qu'ils l'instruisent sur la connaissance du futur... Mais ses multiples détracteurs assurent qu'elle leur a surtout laissé des consignes pour que ces derniers agissent conformément à ses pseudo-prédictions.

Crymoenne : né en Arnalya pendant l'âge d'or du royaume de Ménéryande, Crymoenne a été l'un des organisateurs de l'administration royale et le fondateur du Collège Royal des Arts Sémantiques. Il a réussi à déplacer les plus grandes sommités, dont dame Darmanne et dame Mérédith, pour donner des cours sur les Sémantiques. Il est aussi à l'origine de la reconstruction de la première guilde de sémanticiens du royaume Jarnade.

Prince Asmynn : fils cadet du roi Jarnade Astryal III. Destiné à devenir un haut fonctionnaire d'un empire fragilisé par l'arrivée massive de colons, Asmynn se dirigea vers une école d'administration, mais il brilla tellement dans l'apprentissage des Sémantiques qu'il obtint de son père de pouvoir intégrer l'Académie Royale des Arts Sémantiques. Son cursus fut une réussite et il obtint un diplôme en Argilisme Corpus.. Même dame Mérédith, qui enseignait à l'époque, avoua être étonnée de l'application du prince. Asmynn se maria ensuite à une autre élève de l'école : la princesse Lycielle. Hélas, celle-ci tomba gravement malade peu de temps après leur voyage de noces et sa santé déclina en quelques mois. Le jour du décès de la princesse fut marqué par un bain de sang car le Parlement était sauvagement massacré par des barbares sunériens. Face à cette double perte, Asmynn perdit la raison. La version officielle affirme qu'il s'empoisonna de chagrin d'avoir perdu sa bien-aimée. Il est maintenant certain qu'il fut tué par son propre père qui préféra faire disparaître l'arme mise au point par le prince sur la base de l'étrange maladie de sa femme. De nombreuses rumeurs fantaisistes courent sur cette arme bactériologique, car si Astryal III assassina son fils pour l'empêcher d'utiliser le fruit de ses travaux, il ne put détruire l'arme et refusa de la laisser aux mains des envahisseurs. Elle fut donc emportée au sein de l'un des navires de la flotte Jarnade qui disparut corps et bien lors du voyage.

Sylvéryys : l'archimage contemporain du roi Astryal III et du prince Asmynn étudia les Arcanes à l'Université des Arts Sémantiques de Breviel et fit un parcours remarqué. Sa basse extraction ne le gêna pas pour briguer plusieurs postes importants avant de s'imposer dans l'entourage immédiat du roi. Ce personnage simple eut la tâche pénible d'assister à l'explosion du royaume Jarnade sous la pression des colons et des barbares sunériens et d'entériner la volonté de l'Impératrice de déposséder son peuple au profit des Sunériens. Sylvéryys aurait disparu avec plusieurs hauts fonctionnaires et des membres de la famille royale en emportant le « testament du prince Asmynn », arme biologique dévastatrice à bord du « Joyau d'Astranne », galère d'apparat de la marine royale.

Erminael de Fordenne : ce jeune général s'est illustré lors de la bataille de Jalnagre. Il s'agissait de protéger la ville d'un clan de Sunériens qui venait de Nymène, massacrant et pillant tout sur son passage. Son usage judicieux de harcèlement par des francs tireurs qui rompaient le combat pour entraîner leurs poursuivants face à des sémanticiens entraînés, des escouades de lanciers disciplinées ou des charges de cavalerie vigoureuses fit intervenir des proches de l'Impératrice qui lui intimèrent de cesser immédiatement le combat. Erminael ne l'entendit pas de cette oreille et exigea un duel contre l'émissaire impérial. Ce fut un combat sémantique qui mit les environs à rude épreuve. Une fois l'émissaire repoussée, Erminael attaqua les Sunériens de front et les accula dans une vallée qu'il fit s'effondrer sur les barbares terrorisés. L'Impératrice en personne somma alors au général qu'il dépose les armes et déploya ses Érydines pour que les Sunériens avancent dans le calme et que les Jarnades leur laissent leurs possessions. Erminael ne put se résoudre à une telle infamie et trouva la mort alors qu'il défendait la cité de Londane contre un autre clan de barbares.

Caradanne le Mystifique : ce spirite a longtemps été un intermédiaire habile avec les esprits, qu'ils soient incarnés ou non. Manipulateur, séducteur, il vivait le plus clair de son temps dans la Chimère où il courtisait tous les esprits à son avantage. Ses pratiques lui attirèrent l'inimitié de certains esprits puissants, qui manipulèrent la Chevalerie Draconique afin qu'elle enquêtât sur son cas. La traque fut longue mais Caradanne fut dépeché et pris en chasse. Ce dernier se défendit âprement mais sans subtilité. Au bourg de Tryzianne, il lança plus de trois-cents personnes contre les forces qui le poursuivaient et les combats ravagèrent la cité. Les Tourmenteurs le poursuivirent d'autant plus vigoureusement qu'il usait d'esprits ou de civils innocents pour couvrir sa fuite. Ses exactions atteignirent leur point culminant à la bataille de Wysenblast où Caradanne combattit aux côtés de Systerane la maîtresse du ciel. La bataille fut une boucherie pour les forces des dragons et sur les huit cents combattants engagés, moins de quarante en ressortirent vivants : Caradanne avait tourné les chevaliers les uns contre les autres. Il devint la cible principale de la Chevalerie, ce qui poussa Crysanthé de Marjyr à prendre personnellement l'affaire en main. Elle convoqua des centaines d'esprits traqueurs et les lâcha autant dans la Chimère que dans le monde matériel. Caradanne fut alors longuement poursuivi, traqué et épuisé pour devenir une cible accessible. Trois années furent nécessaires pour le pousser à la faute, et au détour d'un bosquet, il se fit surprendre par Crysanthé en personne qui le transperça de sa lame à l'issue d'un bref duel sémantique. On raconte que cette épée emprisonne toujours l'âme du sémanticien...

4.4.5 Minériens

Néhotarh Garme : il était un médecin réputé pour son talent, un professeur d'Argilisme Corpus qui forma de nombreux apprentis et livra plusieurs écrits de grande qualité sur la biologie. Par la suite, sa réputation fut largement ternie par plusieurs scandales, notamment l'usage immodéré qu'il faisait de ses pouvoirs afin de se créer des compagnes d'un soir ou du trafic d'esclaves qu'il élaborait avant de les céder à des maisons closes. Néhotarh finit sa vie en prison où il démarra la rédaction d'une vaste encyclopédie. Il est certain qu'il travailla pendant plus de dix ans sur la question mais ses travaux furent confisqués. Peu après, ses conditions de détention se durcirent brutalement au point d'avoir raison de sa santé auparavant inaltérable.

Syméstin Pryse : Syméstin a longuement travaillé dans un domaine occulte combinant le Spiritisme et le Magikryelisme. Ses travaux auraient été largement repris et développés sur Céros peu de temps avant la Guerre des Dréanne.

Dorgaunne Bryesque : Dorgaunne a été le directeur de l'École des Techniques Sémantiques de l'Anse de Gallandy. Il fit partie des soixante-dix Fondateurs mais son travail exact se perd dans les méandres du chaos qui régnait alors. On pense que Dorgaunne ne put voir l'achèvement de la dernière tranche des travaux car il décéda, probablement d'une infection pulmonaire. Dorgaunne a laissé derrière lui un courrier assez abondant : il entretenait un excellent réseau de correspondance avec nombre de ses anciens élèves.

Brysianne de Merestenne : éminent professeur d'Argilisme et d'architecture, Brysianne a également fait partie des fondateurs de Crysals. Son rôle fut plus largement connu que celui de Dorgaunne car il survécut à la terraformation et resta longtemps sur le nouveau monde, accueillant avec joie les premiers Jarnades et s'impliquant fortement dans leur installation. Brysianne reçut de multiples distinctions pendant sa longue vie : sa mort est datée de mille huit-cent vingt-cinq ans après sa naissance. Il reçut des funérailles nationales. Son cercueil fut emporté par huit Érydines impériales et dame Antynéah de Loktrys ouvrit personnellement la route du cortège funéraire.

Mansfaard le chirurgien : il passe pour un biologiste de premier plan. Il reçut son enseignement du Collège Royal des Arts Sémantiques où il fut décoré de nombreuses fois tout au long de son parcours universitaire, avant d'aller officier comme sémanticien indépendant, puis de revenir aux cours en tant que professeur d'Argilisme Corpus. Sa rencontre avec le jeune prince Asmynn forme un double déclic. De Mansfaard, Asmynn apprend une somme de pouvoir et de connaissance colossale. D'Asmynn, Mansfaard apprendra la rigueur et l'amour des institutions égalitaires où la compétence passe avant la naissance. Confronté aux troubles qui secouent l'Arnalya avec l'arrivée des Sunériens, Mansfaard sera chassé de l'université et jeté sur les routes comme un mendiant, parmi les dizaines de nobles et de savants jarnades plongés dans la panique et la fuite. Mansfaard fut recueilli par Sylvéry, qui lui confia son inquiétude quant à la santé mentale du prince prodige. Une fois ce dernier décédé, Sylvéry et Mansfaard étudièrent de près la source de ce qui deviendra « le Testament du prince Asmynn ». Devant la perversité des germes infectieux, Sylvéry et Mansfaard décident d'exiler l'unique souche existante vers d'autres contrées. Sylvéry s'engage à veiller le testament jusqu'au bout, Mansfaard préfère rester et les contacts entre les deux archimages s'interrompent. Mansfaard assiste à la désintégration du domaine des Jarnades en silence, mais revient sur le devant de la scène des siècles plus tard en prenant la tête de la première guildes de sémanticiens de l'Empire Draconique. Il devient un élément clef de la représentation des sémanticiens en Empire où son ton est aussi autoritaire que ses propos sont vindicatifs. Les institutions ne l'apprécient guère et les Tourmenteurs Pourpres se mettent à le surveiller de près. Mansfaard est rongé par la haine envers les Sunériens et garde de multiples contacts avec

les Jarnades qu'il continue de fréquenter en secret. On ignore tout du contenu de leurs correspondance mais quand les autorités impériales annoncent un durcissement sur la législation et le contrôle sémantique, Mansfaard cède à la colère. Il milite pour une liberté totale des sémanticiens, arguant que le savoir sémantique est un legs impérial et que seuls les sémanticiens les plus puissants sont à même d'administrer les domaines et les gens qui y vivent. La Guerre des Pouvoirs commence par des accidents et la mort d'anonymes : Mansfaard perd immédiatement le contrôle des forces qu'il a mises en marche. Les Tourmenteurs s'en prennent rapidement au Minérien charismatique. Ce dernier possède plusieurs clones et peut créer des armées entières, des monstres colossaux, des maladies incurables, des insectes au dard mortel à volonté... et il en fera l'ample démonstration. Mansfaard s'attire l'hostilité générale et sa disparition devient une priorité absolue. Acculé par cinq-cents cavaliers lourds assistés de plusieurs dizaines de sémanticiens près des berges du lac Prémantys, Mansfaard se transforme en un monstre titanesque, une sphère de chair et d'écaillés de soixante-cinq mètres de diamètre qui se met lentement en branle pour tout écraser sur son passage. Ne pouvant affecter un tel monstre, les sémanticiens loyaux téléportent toutes les armes de sièges de l'Ordre Rouge. Trois heures passées sous les salves explosives des balistes laisseront le corps de Mansfaard exsangue ; il sera achevé par des charges massives de chevaliers qui écraseront leurs lances contre les entrailles à nu du monstre pendant des heures pour venir à bout de la dernière incarnation du sémanticien.

4.4.6 Artinites

Gilmohenn le faiseur de Chimères : il ne fut pas le plus puissant sémanticien de son temps, mais à la fin de sa très longue carrière, il était largement plus populaire et respecté que n'importe quel prince ou roi. Alors que les Minériens venaient juste d'apparaître, les Sunériens se rassemblèrent pour instaurer leur suprématie sur les Artinites et les Minériens. Si les petits Artinites se laissèrent aisément dominer, les Minériens résistèrent et s'exilèrent pour ne pas se faire massacrer par leurs cousins. Les Artinites commencèrent une vie de servitude pour leurs nouveaux maîtres. Dans les faits, les Artinites apprirent vite à se rendre indispensables. L'expulsion des Minériens avait plongé l'Impératrice dans une colère suffisante pour qu'elle mette les Sunériens au ban de la société féerique. Isolés et proscrits, les Sunériens se cherchèrent de nouveaux dieux et un autre au-delà. Gilmohenn répondit présent en créant le panthéon de Veurne, ce qui empêcha les Dragons Majeurs de s'immiscer dans la vie spirituelle des barbares pendant des siècles. L'Artinite autoproclamé prophète mena une existence comblée de richesses et d'honneurs. Il fut canonisé dès sa mort et son esprit continue régulièrement de représenter Veurne, bien que plusieurs millénaires se soient écoulés depuis.

Jonouar : lors de la guerre des premières terres (également appelées Basses Terres) contre les Dévoreurs, les Sunériens débutèrent les combats sans soutien sémantique. Il fallut que les Dragons Majeurs payent de leurs personnes pour que l'alliance entre les grands vers et les barbares devienne effective. Cependant, les quelques dizaines de dragons ne pouvaient être partout sur la ligne de front. Jonouar proposa de former des sémanticiens qui pourraient, par leur nombre, rendre service. Il forma donc activement ses premières recrues (dont plusieurs Sunériens), rédigea un ensemble de textes sur la détection et la sélection des candidats potentiels et l'instruction des Sémantiques. Plusieurs exemplaires de cet ouvrage ont survécu entre les mains de collectionneurs avisés. À partir de la guerre contre les Dévoreurs, les Artinites s'alignèrent aux côtés des Sunériens non en assistants mais en pairs, voire en officiers.

Edraïss Varn : après l'éclatement du royaume jarnade et après la mise en coupe réglée des domaines des seigneurs de guerre par Crysante de Marjyr, il fallut trouver un organisateur assez brillant pour reconstruire les institutions sémantiques. Edraïss fut proposé à la suite d'une campagne de propagande intense, complétée par plusieurs pots de vins. Il forma l'ancêtre de l'Académie Impériale des Arts Sémantiques, la première guilde (impériale, naturellement) de sémanticiens de l'Empire ainsi qu'un code (impérial) pénal sur les délits magiques, qui durcissait fortement le ton envers les délits utilisant les Sémantiques.

Férenn de la Tour Forte : il est un puissant spirite qui habite une tour fortifiée sur les hauteurs d'Antygra. Sa durée de vie est d'ores et déjà proverbiale. L'on murmure que des dizaines d'esprits sont à ses ordres, espionnant pour son compte ou lui servant de messagers. Les ambassadeurs des nations étrangères qui sont en fonction à Antygra prennent garde de ménager ce petit fey au physique disgracieux, colérique, dont l'avis est écouté de tous les Maîtres-terres du sud du Syréniage.

Galdyr Mélégnar : Galdyr collectionne les récompenses et les prix depuis plusieurs années. Bien qu'il soit proche du système, les recherches de son équipe sont à la pointe en matière de génétique, tant animale que végétale.

4.4.7 Sunériens

Lurkass : un sémanticien Sunérien... voilà qui laisse rêveur. Lurkass a relevé le défi lors de la guerre contre les Dévoreurs. Il devint vite un sémanticien de pouvoir dont le talent pour lancer des sorts létaux rendit de grands services. Il forma de nombreux sémanticiens mineurs, mais indispensables. Lurkass rendit l'âme en plein cœur de la bataille, des mains de Manaryann en personne contre lequel il livra un duel épique.

Eprahinn Kreys : elle était une authentique sorcière, à la beauté sombre et aux desseins ténébreux. Fille d'un seigneur de guerre récemment installé dans les terres jarnades, Eprahinn empoisonna son père et emprisonna sa mère pour revendiquer aussitôt les trois cent kilomètres alentours de son domaine en compagnie de son amant, le connétable de feu son père. Elle se lança dans une campagne épouvantable, empoisonnant systématiquement les puits et les cours d'eau des terres sur lesquelles elle avait jeté son

dévolu. Ses armées prenaient ensuite possession de villages emplis de cadavres ou de gens agonisants, qui étaient le plus souvent achevés dans la foulée. Eprahinn fut assassinée par un tir d'arbalète alors qu'elle se déplaçait pour ratifier une annexion spontanée sur l'une de ses frontières. Aucune démarche n'a jamais été entamée pour confondre son assassin.

4.4.8 Lutins

Thoryus le roi-sorcier : il accompagna la délégation de mystiques qui annonça à la cour de l'Impératrice que la présence féérique sur les Basses-Terres devait être reconsidérée. Il fut tué par Antynéah de Loktrys, sénéchale de l'Impératrice, lors d'un duel épique qui brisa le grand hall du palais impérial. Ressuscité par la propriétaire des lieux, il revint vers son peuple qui se prépara à affronter un futur incertain.

Amiennass : la prophétesse Amiennass est sans âge. Mi fey, mi arbre, elle compte parmi les trésors cachés et mythiques de la tribu de la forêt de Garadraï.

4.4.9 Animorphes

Phélyne : elle fut l'une des premières fées animorphes à avoir été créée. Issus de la main de Cylériame, son intelligence était incomparable. Elle fut l'assistante de plusieurs Néréades dont les noms sont entrés dans la légende : Cyléryame, Céliarumel, Néfrénéys... autant de sémanticiennes dont les compétences ont fait trembler le monde. Phélyne planifia de nombreux projets, qu'ils soient abstraits comme la géomancie et l'astrologie, ou concrets comme la constitution de la mythique bibliothèque de Céros où des armées d'animorphes copièrent des centaines d'ouvrages sur les sciences et les arts sémantiques, ou bien encore l'accélérateur métabolique qui permit de créer une armée de Fenriges en quelques mois. Lors de la dernière décennie de sa vie, elle était devenue l'ordonnance de dame Céliarumel et ne quittait jamais le général fenrige Krimyorh Forte-Poigne. Elle fut tuée au combat sur Céros.

Astarhanne : elle est actuellement l'une des grandes prêtresses du clan Mélvène et la sémanticienne la plus influente des Myriades. Sa décision fait force de loi et seul Lufrane ose lui tenir tête lors de joutes oratoires passionnées.

4.4.10 Fenriges

Oryon Cœur-de-fer : le premier Fenrige à avoir accédé au Grand Verbe eut une vie violente et brève. Oryon fut à la base des traditions druidique qui prévalent depuis dans les Myriades. On dit qu'il fut un chef de guerre tempétueux. Il disparut à l'occasion d'une violente escarmouche, l'une des premières contre les habitants des Terres Blanches.

Mariff aux-longs-bras : Mariff fut l'un des sémanticiens les plus émérites de la race fenrige. Issus du clan des Orkontes, il devint rapidement un ermite cherchant les augures et les plantes vertueuses aux quatre coins de la forêt. Les miracles qu'il a accompli sont innombrables, mais ils sont occultés par les démarches politiques de premier plan qu'il réalisa au nom de la forêt des Myriades, dont la Concorde avec la civilisation impériale.

Lufrane : le patriarche mélvène est le plus célèbre des sémanticiens fenriges. On lui reproche volontiers de manquer de sens pratique et d'être plus proche des arbres et des esprits que de son peuple. Cependant, la puissance de ce spirite est réelle et il la cache soigneusement en passant pour un illuminé. Ses conseils vont du cryptique au trivial mais cet ancien aventurier ne laissera jamais quiconque dans le besoin.

Nestréah : l'autre poids lourd sémantique des Myriades est un monstre de pratiquement quatre mètres doté d'un corps d'athlète, de muscles d'acier, d'une patience d'ange et d'une voix douce et fluette. Alors qu'il est encore dans la force de l'âge, Nestréah, de la tribu des Garlins, est déjà un intime des plus hautes autorités publiques des Myriades

4.4.11 Deslanes

Gylgador : il fut un sémanticien de grand talent, doublé d'un cadre administratif des plus efficaces à l'apogée du Taersyl, la patrie des Deslanes dans les Basses Terres. Il fut le seul à tenter de s'opposer aux Quatre quand ces derniers ravagèrent les contrées limitrophes du Taersyl : il s'attaqua à Xarsath qui, dans sa finesse coutumière, le massacra.

Mylfurenne : ce professeur de spiritisme à l'Académie Impériale des Arts Sémantiques bénéficia de la protection de nombreux esprits mais est régulièrement dépossédé de ses chaires universitaires car il est très critique envers le clergé du culte de Veaurne.

4.4.12 Tralams

Le Marionnettiste : de son vrai nom Vildar Merozène, le Marionnettiste est un criminel de grande envergure doublé d'un alchimiste de talent. Il marche sur les traces de Ferdenn, l'alchimiste d'acier, dont il a récupéré une grande part de la correspondance et plusieurs grimoires. Le Marionnettiste est spécialisé dans le vol d'objets anciens, le cambriolage et l'assassinat grâce à ses créations qu'il dissimule aisément sous la forme de jouets inoffensifs. Les Tourmenteurs Pourpres recherchent activement celui qui se cache sous ce pseudonyme.

La salle de classe circulaire était étroite et mal éclairée. En compagnie de quatre autres fillettes, Cyliandre recopiait un abécédaire... Un travail délicat pour la petite fille car son jeune âge était incompatible avec une pratique irréprochable de l'exercice. Alors que ses camarades de classe terminaient leur page d'écriture, Cyliandre se battait toujours avec son plumier et accumulait le retard.

Depuis son bureau, madame Vanéra profitait du silence pour corriger les devoirs d'élèves de troisième année. Mais elle avait rapidement noté que la benjamine de la classe ne se montrait pas à la hauteur de la tâche. Elle se décida alors de congédier les autres élèves.

« C'est bon mesdemoiselles. Celles qui ont terminé peuvent se rendre à l'étude. Pour les autres, il ne vous reste plus beaucoup de temps alors veuillez vous hâter. »

Au sein du collège, dame Vanéra de Serelle était une personnalité importante. Outre le fait qu'elle enseignait l'Argilisme à ses élèves, elle gérait toute l'organisation des divers corps d'artisans du site. Sa personnalité volontaire était doublée d'un comportement maniaque : l'ordre, la politesse et l'orthographe étaient des vertus cardinales pour cette Célyade, hautaine à en devenir intimidante. Elle avait enseigné à Geneviève pendant de longues années et s'impatientait de voir la fille d'un alchimiste talentueuse souffrir sur un devoir aussi simple. Elle se replongea dans ses corrections. La copie était une page de papier étroite mais de grande longueur. Elle s'archivait en rouleau avec ses comparses dans des tubes de cuir ou de carton fort. Vanéra avisa la prose et fronça le nez devant la réponse à l'orthographe bâclée. De son porte-plume, elle souligna à l'encre rouge les erreurs qui parsemaient la copie. Son regard revenait sans cesse sur le nom de l'élève : son devoir défaillant compromettait sérieusement son passage en quatrième année.

La Célyade poussa un soupir de satisfaction quand elle changea de copie. L'écriture des réponses était nette et celles-ci exemptes d'erreur. Vanéra se reporta au nom de l'auteur dans la marge et esquissa un sourire en coin : mademoiselle Malinya, seconde année de troisième cycle mais redoublante volontaire pour pallier ses carences en sciences générales. Elle se destinait à une carrière de médecin et son caractère posé lui permettait de produire des copies de qualité... corriger celle-ci fut deux fois plus rapide que la précédente.

« Vous avez terminé mademoiselle? » demanda Vanéra sans lever le nez de son travail.

« Oui madame. »

« Ah, tout de même. Vous pouvez disposer et rejoindre vos camarades. Mais le temps qui vous était imparti est écoulé depuis longtemps. Je demanderai à vos cousines de vous aider pour rattraper votre retard en usage écrit. C'est impératif si vous voulez rester ici. »

Cyliandre baissa la tête et acquiesça silencieusement. Elle poussa l'étroite porte d'osier et sortit de la pièce pour plonger dans l'obscurité de la forêt. La passerelle qui desservait la salle de classe dominait le sol d'une dizaine de mètres. Elle menait vers une bâtisse similaire à celle que la fillette quittait : un arbre séculaire dans lequel les habitants avaient creusé diverses commodités : chambres, vestiaires, salles de classe. Bien que le collège soit entièrement dissimulé dans la petite forêt, il était suffisamment grand pour être organisé en plusieurs quartiers. Le collège se divisait entre les classes, l'internat et le laboratoire, qui était un lieu hautement confidentiel. L'autre moitié de la forêt abritait les dépendances de l'établissement et les artisans professionnels qui l'alimentaient. Les artisans lavaient le linge, produisaient du papier et des composants pour les sémanticiens et les alchimistes. Les chambres individuelles des gardiennes ceinturaient le périmètre. Le parc personnel de la duchesse se tenait à l'orée de la forêt : il comptait lui aussi divers bâtiments. Le jardin d'hiver accueillait diverses plantes. Le zoo se trouvait juste en face, abritant plusieurs créatures étranges et dangereuses, ainsi qu'une multitude de volatiles sauvages qui profitaient des plans d'eau du jardin. Personne ne parlait du dernier bâtiment. Il se tenait sur le bord de la serre de verre et des cages, dominant les deux installations de ses trois étages. C'était aussi le seul édifice des environs construit en pierre de taille.

Vanéra ôta ses lunettes et se frotta les yeux. Les corrections indiquaient que le passage de plusieurs élèves vers le cycle supérieur était compromis. Et nombre d'entre elles devraient recevoir des cours complémentaires en orthographe pour se mettre à niveau. Son impopularité augmenterait encore d'un cran ; elle sourit à cette pensée. Froide et crainte, Vanéra assumait volontiers son rôle de croquemitaine. C'est en refermant la porte de la salle que la Célyade s'aperçut que les copies des nouvelles élèves étaient restées sur les bureaux. Elle réajusta les rouleaux de copies sous son bras et fit demi-tour pour récupérer les pages. Les premières élèves qui avaient quitté la salle avaient copié l'abécédaire d'une écriture large à une distance confortable. Elles n'avaient pas réellement triché mais leur devoirs jouaient avec les limites de l'acceptable. La copie de la petite dernière était sale, et son écriture était gauche. Mais les lettres étaient petites et serrées plus que de raison, à la manière de rongeurs qui font front pour affronter le froid ou un prédateur. Chaque ligne comportait six à huit signes de plus que les autres élèves.

Vanéra soupira d'aise et songea que bon sang ne saurait mentir.

5 RÈGLES ADDITIONNELLES

La magie des fées naît du Krysmes. Cette énergie délicate à maîtriser permet deux grands types d'applications :

- la magie basique, qui consiste à investir du Krysmes dans des actions.
- la magie sémantique, qui est la forme la plus aboutie de la magie.

De plus, l'art des Sémantiques peut être divisé en deux genres : la magie orale et la magie écrite, qui est l'Alchimie. La profondeur du sujet requiert des précisions additionnelles, aussi bien pour assurer la fluidité du jeu qu'offrir de nouvelles possibilités. Les pages suivantes reprennent les fondamentaux des Sémantiques et les replacent dans un contexte plus ludique, pour une utilisation plus facile en toutes circonstances...

5.1 La magie basique : le Krysmes

Le Krysmes est un fluide volatil et capricieux, dont les effets sont instantanés et aléatoires. Son utilisation la plus répandue, puisqu'accessible à tout fey, est surnommée « magie basique » par les érudits les plus hautains. Les plus neutres l'appellent « magie physique », mais les deux expressions sont tout à fait interchangeables...

5.1.1 Gains

Les fées intermédiaires ont la possibilité de créer du Krysmes à l'occasion de réussites exceptionnelles. Normalement, le gain de Krysmes intervient dès qu'un test obtient une réussite Surnaturelle. Ce gain peut profiter des bonus d'avantages (comme « Vue Perçante » et « Bête Hurlante »), de sorte comme la Métamorphose mais il est gêné par des malus de blessures.

Seules les fées intermédiaires et majeures peuvent recevoir du Krysmes sur leurs réussites surnaturelles. Les animaux doivent pour ce faire stationner sur un point nodal et les esprits et fées mineures doivent s'en emparer par un moyen mystique (un simple test de Charisme). Si elles n'en gagnent pas sur leurs réussites, toutes les créatures « physiques » peuvent utiliser du Krysmes.

Une exception importante doit être signalée, celle du port d'armure. Les protections sont des bonus qui s'additionnent sur l'Endurance de l'utilisateur. Cependant, la fréquence des tests d'encaissement soulève des problèmes d'accumulation d'Étincelles assez aigüis : un personnage puissamment protégé sera plus à son aise si le bonus de protection est ajouté à la marge de réussite de l'encaissement au lieu de tester le cumul Endurance + Armure.

De plus, il existe des modificateurs autres que l'état de santé et les avantages que possède le personnage.

5.1.2 Le terrain

Il existe des endroits où le Krysmes est plus abondant.

Pour la plupart des lieux, il n'y a aucun modificateur, le gain de Krysmes intervient dès la réussite Surnaturelle. Lorsqu'un personnage se trouve sur un tertre funéraire ou un point nodal simple (faisant intervenir de deux à quatre laies), la création d'Étincelles se fait dès la réussite Critique.

Les temples et points nodaux complexes (comprenant de cinq à quinze laies) font baisser le seuil à la réussite Particulière. Les cathédrales et points nodaux remarquables (possédant seize laies et plus), eux, permettent de gagner des Étincelles dès la réussite Normale...

On comprend dès lors beaucoup mieux l'attitude particulièrement posée qu'il convient d'adopter dans les lieux sacrés : ces derniers sont toujours soigneusement situés et construits pour catalyser les étincelles de Krysmes...

Les nodes sont des lieux stratégiques où l'on peut trouver du Krysmes en abondance. Ce sont toujours des endroits où les fées mineures se regroupent pour se disputer l'accès à cette manne, tant qu'un temple ou qu'un collège de sémanticiens ne vient pas en capter les bénéfices pour ses travaux en cours.

Mais si les points nodaux sont dispensateurs de bienfaits, il en est qui sont soigneusement évités. Généralement cachés dans les plus sombres recoins de Crysalys, ces nodes dispensent de la Sombrescence et les esprits qui gravitent autour sont généralement des esprits malins méprisés de tous, même par les autres fées mineures.

5.1.3 Le niveau de Krysmes du personnage

Même si le corps d'un personnage est capable d'emmagasiner une grande quantité de Krysmes, le principe des vases communicants tend à restreindre le nombre d'Étincelles que le personnage gagne quand il est déjà « chargé ». De ce fait, plus le personnage en possède, plus il lui devient difficile d'en gagner en quantité. Dès lors, un nouveau modificateur fait son apparition : si le personnage est peu pourvu en Krysmes, il en gagnera sans restriction. Mais au fur et à mesure que son corps se sature en énergie krysmatique, des résistances se mettent en place.

Il est important de noter que les objets magiques et les sorts d'augmentation portés par le personnage « bloquent » des points de Krysmes. Chaque objet alchimique, chaque charme compte donc comme une Étincelle dans le tableau ci-dessous. Les charmes soutenus par une Alimentation de l'Affamé comptent pour deux points.

Notez que les caractéristiques améliorées par magie sont dotées de leurs propres modificateurs. Ils s'additionnent avec ceux présentés ici (pour un malus maximum de trois points).

Krysmes possédés	Modificateur au gain	Malus
Inférieur ou égal à l'Endurance	Aucun	Aucun
Supérieur à l'Endurance jusqu'à Endurance doublée	-1 point	Migraine (= un palier de malus)
Au delà du double de l'Endurance	-2 points	Migraine et blessure si effort violent

Tableau 1 : résistance krysmatique

Si le niveau de Krysmes d'un personnage dépasse le double de son Endurance, toute réussite égale ou supérieure à la Particulière lui causera une blessure et aggraverait automatiquement son état de santé d'un palier. Il est impossible d'encaisser ces blessures.

Un guerrier sunérien possède une Endurance de 12 : il peut cumuler jusqu'à 12 Étincelles sans malus. Quand il gagne le treizième point, il développe une sévère migraine, mais tous ses gains de Krysmes sont amputés d'un point. Il lui faut atteindre la Surnaturelle 2 pour obtenir une nouvelle Étincelle. S'il atteint le total de 24 Étincelles, il se blesse automatiquement s'il ne se limite pas à des réussites Normales. En revanche, tous ses gains sont amputés de 2 points : il lui faut donc atteindre la Surnaturelle 3 et risquer sa vie pour gagner une Étincelle...

5.1.4 Le Cœur de Dréanne

Les fées majeures peuvent créer naturellement du Krysmes au quotidien grâce à leur Purperine et peuvent s'en nourrir comme le font les fées mineures. Elles peuvent également cumuler ce gain avec celui du marquage magique des sémanticiens, le Majystré.

Le tableau qui suit donne le détail des gains et capacités de dépenses des fées Ériées en fonction de leur génération.

Génération	Production	Excédent quotidien
Sixième	4 Étincelles	1 Étincelle
Cinquième	4 Étincelles	1 Étincelle
Quatrième	5 Étincelles	2 Étincelles
Troisième	6 Étincelles	3 Étincelles
Deuxième	8 Étincelles	5 Étincelles
Première	11 Étincelles	8 Étincelles

Tableau 2 : gain de Krysmes des Purperines

5.1.5 Avantages

Les fées intermédiaires peuvent utiliser un point à chaque tour de dix secondes pour :

- améliorer leur Force de 1d10 points
- augmenter leur Endurance de 1d10 points
- bonifier les compétences dépendant de la Force, l'Agilité ou de l'Endurance de un à cinq points (soit 1d10 divisé par deux, arrondi au supérieur)
- élever leur Volonté de un point
- gagner une action de combat.

Comme les autres créatures féeriques, les Ériées peuvent à loisir améliorer leurs traits par une dépense de Krysmes. Cependant, même si leur organisme est mieux protégé contre les retours de flamme, il reste susceptible d'être endommagé par des efforts trop importants. En effet, une Ériée de la Sixième à la Quatrième Génération peut dépenser deux points de Krysmes par tour : elle peut les utiliser à deux occasions séparées ou bien cumuler les résultats des deux dés sur un seul test. Mais alors, c'est le total des deux dés qui est pris en compte et comparé à l'Endurance de la fée.

Notez que quel que soit le niveau de l'excès, un personnage ne peut perdre qu'un niveau de santé par test.

Génération	Dépense maximale de Krysmes par tour
Sixième	2 Étincelles
Cinquième	2 Étincelles
Quatrième	2 Étincelles
Troisième	3 Étincelles
Deuxième	5 Étincelles
Première	8 Étincelles

Tableau 3 : dépense maximale de Krysmes en fonction de la génération d'une Ériée

Cyliath, dont l'Endurance est de 3, possède l'avantage Maîtrise du Krysmes qui double son Endurance et 1 point dans l'Arcane de Magikryselisme. Elle aura donc un seuil d'incident de $3 \times 2 + 1$ soit 7.

5.1.6 Dangers

Quel qu'en soit le prétexte, une augmentation d'un trait par le Krysmes comprend toujours un risque de retour de flamme : si le résultat du dé de Krysmes est supérieur à l'Endurance du personnage, ce dernier subit un niveau de blessure.

Pour limiter les dommages de tels contrecoups, un personnage peut prendre l'avantage Maîtrise du Krysmes, qui double son Endurance quand il s'agit de connaître le point de rupture de son organisme ou investir des points d'expérience dans l'Arcane de Magikryselisme, chaque point de compétence dans cette Arcane reculant le seuil d'incident d'un point.

Si Cyliath utilise du Krysmes pour augmenter sa Force, son Endurance ou sa Volonté, elle subira une blessure sur un résultat de 8 et plus. Si la fée Ériée utilise plusieurs dés, elle subira une blessure dès que le total des dés dépasse 7. Les risques de subir une blessure sont donc importants : il vaut mieux que le jeu en vaille la chandelle.

Un cas technique particulier apparaît avec le sort Souffle de Tempête. Il modifie les règles sur le gain et la dépense de Krysmes en plus d'annuler les risques de retour de flammes si le total du gain dépasse l'Endurance de l'utilisateur, à moins qu'un 10 apparaisse sur l'un des dé de bonus. Ce sort complexe est aussi destructeur pour l'organisme du bénéficiaire que pour son entourage... Aussitôt qu'un 10 naturel apparaît sur le jet de Krysmes de l'utilisateur, ce dernier subit une blessure (dans la limite d'une seule blessure par test). Heureusement, si le bénéfice d'un Souffle de Tempête à cinq dés indique deux 10 naturels, ils n'infligent tout de même qu'une seule blessure pour ce test. Mais ces blessures devront s'ajouter à celles reçues précédemment et à celles à venir...

La fatigue influe aussi sur les capacités d'encaissement du personnage mais en cas de retour de flamme, elle n'a aucune influence et n'aggrave pas la blessure. De plus, si le personnage est à la fois blessé et fatigué, il faut prendre en compte l'état le plus handicapant, mais ne cumulez pas les deux...

La gestion du moniteur de santé d'un personnage subissant à la fois des blessures physiques et des retours de flammes peut se compliquer avec un cumul de Krysmes qui affligera encore le personnage. Combattre sur un point nodal est donc une situation désastreuse : toute action le méritant provoquera un gain de Krysmes. Tout retour de flammes rajoutera une blessure au moniteur de dommages et le personnage subira un palier de malus si son niveau de Krysmes dépasse son Endurance, à moins de remplir les spécifications citées plus haut.

Pour éviter cela, n'oubliez la possibilité de limiter la réussite d'un test, à condition de déclarer le palier maximal que le personnage atteindra avant de lancer le dé.

5.2 La Lybrescence

5.2.1 Introduction

La Lybrescence est une utilisation particulière du Krysmes, qui permet à son utilisateur de transformer ses gains de Krysmes en bonus. Pour accéder à cette capacité, le personnage doit posséder un trait supérieur ou égal à 7 en Occultisme.

Quand il possède cette expertise, un personnage peut reverser le Krysmes qu'il gagne lors de ses tests de compétence dans des effets spéciaux. Cette expertise permet d'améliorer l'impact des réussites du personnage. Le joueur peut aussi limiter le niveau de Krysmes de son alter-ego en transformant le Krysmes récolté dans des stimulations élémentaires, comme des effets pyrotechniques, des brouillards aveuglants ou pour acquérir des niveaux de conscience supérieurs.

Rappelez-vous que la Lybrescence ne fonctionne que sur les gains de Krysmes lors de l'usage de compétences.

Un personnage qui gagne du Krysmes peut alors choisir entre stocker le Krysmes ou le dépenser immédiatement. Cependant, s'il est possible de rediriger la totalité du gain dans un effet (que le personnage ait gagné 1 ou 10 points de Krysmes), il est impossible de générer un effet avec Krysmes issu de la réserve du personnage. La Lybrescence échappe aux règles normales de dépense de Krysmes : que le personnage en gagne une fois ou trois fois dans le tour n'a aucune espèce d'importance.

Par exemple, un combattant Fenrige réalise une attaque qu'il réussit en Surnaturelle 2. Il peut alors stocker ces points comme du Krysmes ou le dépenser immédiatement sous forme de Lybrescence.

5.2.2 Effets de la Lybrescence

Dès qu'un personnage gagne du Krysmes sur un test de compétence (et à cette occasion uniquement), il peut rediriger tout ou partie points gagnés pour obtenir des effets. Ils sont spécifiques au type d'action tentée. Notez que la Lybrescence a des effets directs :

- un jet d'attaque pourra améliorer les dommages qu'il cause ;
- une esquive pourra améliorer la protection du personnage même s'il est touché ;
- un test d'artisanat pourra produire un objet aux capacités/solidité/esthétique amélioré ;
- un test de perception peut amener le personnage à des niveaux de conscience supérieurs.

Dans le même ordre d'idée, une action qui ne peut profiter d'un bonus pourra provoquer un malus à l'adversaire, mais suit la règle générale voulant que le dernier qui teste remporte le test en cas de résultats identiques.

5.2.3 Lybrescence Élémentaire

En utilisant ses ressources physiques poussées à leur paroxysme, le personnage stimule les esprits élémentaires qui sommeillent dans son corps et les pousse à libérer de la Lybrescence dont les bénéfiques seront brefs mais permettront cependant de faire la différence, en particulier pendant un combat.

- Lybrescence de Feu

Elle permet de générer une flamme vive alimentée par la vie même du personnage. Le feu crée une lumière d'un mètre de diamètre ou des dommages de trois points par Étincelle au contact ou de deux points à un mètre par point de Krysmes investi.

- Lybrescence de Terre

Elle permet de créer de la matière à partir du sang et de la chair du personnage. La terre génère un décimètre-cube de pierre procurant trois points d'armure par Étincelle employée ou une arme rudimentaire en acier causant deux points de dommages ajoutés à sa Force. Ces créations sont compatibles avec de la Lybrescence Artisanale mais ne durent qu'un tour par point de Krysmes investi. Les gains peuvent être redirigés selon la volonté du joueur.

- Lybrescence d'Eau

Elle permet au personnage de stimuler l'humidité de son corps pour générer de la brume ou de la glace. L'eau génère trois mètres-cubes de brume dense par point de Krysmes et deux paliers de malus aux tests d'Observation adverses (visuels, olfactifs ou auditifs). Si le personnage crée de la glace, il peut créer des formes simples qui ajoutent deux points de dommages à sa Force ou emprisonner des objets pour une heure par Étincelle.

- Lybrescence d'Air

Elle permet au personnage d'utiliser l'air de ses poumons. Elle crée un courant d'air direct rapportant ou étouffant tous les bruits, toutes les odeurs à dix mètres par point de Krysmes pour une minute. Elle permet aussi de créer un tourbillon d'air générant trois points de dommage ou protégeant de trois points de dégât par Étincelle investie pendant une action.

5.2.4 Lybrescence Artisanale

La maîtrise du personnage lui permet de sublimer son talent et de donner à son travail des capacités hors normes. Le service, l'objet créé peuvent recevoir un bonus dans les effets, dans les dommages, dans la qualité, ou dans la capacité d'accueil sémantique. L'objet devient donc partiellement magique... Si une Transformation, une Création ou une Élaboration Chimérique obtient un test d'artisanat fournissant de la Lybrescence, ce point peut être dépensé pour améliorer les capacités du sort ou de l'objet qu'il génère.

Le personnage peut doter le bien ou le service qu'il réalise avec les bonus suivants :

+1 point de dommages permanent par point de Krysmes

+1 point d'armure permanent par point de Krysmes

+10 points de Structure ou +5 points d'Essence par point de Krysmes

+5 points de Sémantiques par Étincelle (ce qui augmente d'autant la capacité d'accueil sémantique de l'objet)

Tous les bonus sus-cités sont octroyés de manière définitive, sauf si l'objet est de nature temporaire (comme une création de Lybrescence élémentaire).

5.2.5 Lybrescence Intellectuelle

Le personnage assimile totalement les leçons à tirer de son expérience. Il peut convertir chaque point de Krysmes gagné en 5 points d'expérience, à noter uniquement sur la compétence testée. **Ces points doivent être dépensés à la fin de la séance de jeu durant laquelle ils ont été acquis sous peine d'être perdus...**

5.2.6 Lybrescence de Perception

Le personnage atteint des niveaux de perception surnaturelle et acquiert le don de double vue. Il gagne la capacité de Psychométrie : ses sens sont devenus suffisamment aiguisés pour se passer de calme ou de lumière... Ils sont même susceptibles d'explorer le futur ou de remonter le temps pour livrer des témoignages inaccessibles autrement.

Pour une Étincelle, le personnage peut tenir en main un objet et lire la dernière émotion dominante la personne précédente à l'avoir touché ou utilisé parmi joie, peur, désir et colère.

Pour un coût d'un point supplémentaire, le personnage peut étendre l'un des pouvoirs de lecture à dix mètres. Ce pouvoir est cumulatif avec les autres effets de psychométrie et la distance peut être augmentée plusieurs fois.

Pour deux Étincelles, le personnage peut toucher un objet et procéder à une lecture d'objet. Il déterminera les pensées dominantes des 1D10 personnes à avoir touché l'objet avant lui ou les procédures pour activer un objet, outil, passage, coffre...

Pour quatre points de Krysmes, le personnage pourra réaliser une lecture de pensée secrète ou enfouies d'une personne ou la lecture des pouvoirs/capacités d'un objet (et ses procédures d'activation).

Notez que ces pouvoirs ont une acuité égale à la réussite du test de perception moins trois paliers.

5.2.7 Lybrescence Sociale

Le personnage peut utiliser son Charisme, ou ses compétences sociales, pour affecter une grande quantité de personnes. Il affectera alors 1d10 personne(s) par Étincelle investie. Ce pouvoir est cumulable avec l'aura des Ériées.

6 LA MAGIE ORALE

Le système proposé ici diffère de celui du livre de règles : il supprime le jet de pouvoir pour ne conserver que le test de Garde. De plus, le test de Garde a subi une simplification qui permet aux utilisateurs de Sémantique d'opérer avec une aisance largement accrue. Les textes qui suivent présentent les nouveautés avec les exemples adéquats.

Ce sont les mêmes règles que celles de la mise à jour, accompagnées de quelques développements.

6.1 L'exemple de Cyliath

Nous reprendrons l'exemple du personnage développé dans *Cœur de Dréanne*, à savoir Cyliath. Ce sont ses traits liés aux Sémantiques qui nous intéressent et que nous reportons ci-dessous. Ces derniers sont :

Intelligence 8
Volonté 10
Endurance 3
Arts 8
Occultisme 3
Sciences 2
Argilisme 1
Magikryelisme 1

6.2 Système

Le lancement d'un sort demande deux étapes et la dépense obligatoire d'au moins un point de Krysmes.

La première étape est un calcul qui permet de connaître la difficulté d'un sort en fonction de sa puissance. Le sémanticien va alors additionner au coût de base du sort les coûts :

- de portée,
- de cible,
- de durée,
- d'effet,
- et les coûts annexes (qualité, protection, conditions, paramètres supplémentaires).

Nous rappelons que le coût de base du sort est le paramètre le plus important et qu'il est indexé sur l'Intelligence de l'utilisateur : un sémanticien ne peut donc pas lancer de sort dont la complexité est supérieure à cette dernière

Cyliath a une Intelligence de 8, elle peut lancer des sorts allant de la Détection à la Transformation.

D'autres limitations peuvent entrer en ligne de compte, comme le niveau d'Occultisme ou d'Art qui plafonne les effets des sorts.

Cyliath a un niveau de 8 en Arts : ses effets en Argilisme peuvent aller jusqu'au niveau Surnaturel 3.

La seconde étape est un test qui compare la difficulté du sort à la Volonté du personnage. Car posséder du Krysmes en quantité ne permet pas de lancer un sort : encore faut-il que le sémanticien parvienne à triompher de la difficulté du charme.

6.2.1 La Garde

La Garde représente la complexité, la possibilité de dysfonctionnement, d'un contre-coup ou d'une déviation de sa zone d'effet d'un sort. Voici une version simplifiée – elle ne requiert qu'un seul jet de dé – de la procédure de lancement de sortilèges. Elle se calcule toujours en fonction du coût sémantique total du sort et fait appel au tableau de résolution d'actions comme présenté ci-dessous.

Puissance du sort (en Sémantiques)	Test sous Volonté
0 à 10	De Justesse
11 à 15	Simple
16 à 20	Normale
21 à 25	Particulière
26 à 30	Critique
+5	+ 1 palier

Tableau 4 : difficulté de la Garde d'un sort

Si un sémanticien lance un sort de 24 Sémantiques (tel que le charme d'Affaiblissement présenté page 100), il devra vaincre une Garde Particulière.

Vous pouvez baisser la difficulté d'un palier en utilisant une Étincelle de Krysmes supplémentaire en plus de celle utilisée pour alimenter le sort.

Vous ne pouvez pas utiliser plus d'Étincelles que le niveau d'Arcane le plus bas que votre personnage utilise pour incanter. Une fois les valeurs de Portée, de Cible, de Durée et d'Effet additionnées au coût de base du sort, vous n'avez plus qu'à regarder la difficulté correspondante. Des modificateurs extérieurs peuvent affecter cette dernière :

- Sort incanté dans des circonstances normales : relance du test si résultat indésirable (conserver le meilleur des deux) ;
- Sort complexe (imbrication de plusieurs Arcanes, portées ou durées) : +2 points pour l'imbrication de plusieurs Arcanes ; +5 points pour l'imbrication de plusieurs portées ou durées (voir le chapitre 9.5.1 Les Conditions page 77) ;
- Situation de combat : + 5 points
- Géode Krysmatique ou Éclat des Chimères : retirez le bonus conféré au total du sort.

Afin de générer un sort, il faut utiliser au minimum une Étincelle. Lancer des sort puissants en toute sécurité exige du temps et plus de Krysmes. Mais la maîtrise d'une Arcane permet, au terme de longues années d'études et de pratique, d'économiser le pouvoir nécessaire pour lancer un sort puissant.

Ainsi, un personnage atteignant un score de 11 dans une Arcane pourra dépenser un point de Krysmes de moins quand il lance un sort en dépendant. S'il atteint un score de 21, il économisera deux Étincelles, trois à partir de 31 et ainsi de suite...

Pour le cas d'un sort combinant plusieurs Arcanes (comme l'Enjambée de Sept Lieues le fait avec l'Argilisme et le Magikryelisme), c'est la plus basse de toutes qui est utilisée.

Ce rabais ne saurait en aucun cas dispenser un sémanticien d'utiliser du Krysmes afin d'alimenter un sort : la dépense minimale reste donc d'une Étincelle en toutes circonstances.

6.2.2 Vitesse d'Incantation

La règle est simple : **une action permet d'incanter cinq Sémantiques.**

Par exemple, si Cyliath passe cinq actions en incantation, elle pourra évoquer entre 21 et 25 Sémantiques, à raison de cinq Sémantiques pour la première action, qui se cumulent aux cinq de la deuxième action et ainsi de suite...

Le nombre d'actions qu'un sémanticien peut incanter durant chaque tour de dix secondes se calcule de la même manière que les actions de combat, l'Intelligence se substituant à la Force ou l'Agilité et le niveau d'Arcane à la compétence de combat.

Nous rappelons cette règle pour mémoire :

Total Intelligence + Arcane	Points d'action disponibles
2 – 3	Trois actions par tour (soient 15 Sémantiques maximum)
4 – 6	Quatre actions par tour (soient 20 Sémantiques maximum)
7 – 10	Cinq actions par tour (soient 25 Sémantiques maximum)
11 – 15	Six actions par tour (soient 30 Sémantiques maximum)
16 – 21	Sept actions par tour (soient 35 Sémantiques maximum)
22 – 28	Huit actions par tour (soient 40 Sémantiques maximum)
29 – 36	Neuf actions par tour (soient 45 Sémantiques maximum)
37 – 45	Dix actions par tour (soient 50 Sémantiques maximum)
46 – 55	Onze actions par tour (soient 55 Sémantiques maximum)
56 – 65	Douze actions par tour (soient 60 Sémantiques maximum)
Gagnez une action pour dix points après cette limite (pour un bonus de +5 Sémantiques)	

Tableau 5 : calcul des actions-sémantiques

Évidemment, si un sémanticien incante un sort qui dépasse sa vitesse d'incantation, le compte se poursuivra au tour suivant.

Une fois le décompte complété, le sémanticien peut libérer son sortilège. L'initiative se calcule de la même manière que pour le combat armé présenté dans la *Mise à Jour*. Elle utilise un chronogramme de cinq cases de deux secondes dans lequel les actions disponibles dans le tour sont réparties.

La première case de la ligne indique le niveau total d'action et les cinq suivantes donnent la répartition du total entre les cinq cases, en les répartissant pour éviter les fractions. Chaque section de cinq actions est compatible : répartir six actions revient à additionner la répartition des lignes 1 et 5.

Total d'actions	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
1 action			1		
2 actions		1		1	
3 actions	1		1		1
4 actions	1	1		1	1
5 actions	1	1	1	1	1
6 actions	1	1	2	1	1
7 actions	1	2	1	2	1
8 actions	2	1	2	1	2
9 actions	2	2	1	2	2
10 actions	2	2	2	2	2

Tableau 6 : chronogramme d'actions sémantiques

La vitesse d'incantation d'une Arcane que possède un sémanticien dépendant de la maîtrise qu'il possède de celle-ci, il faut donc procéder à ce calcul pour chacune d'entre elles...

Cyliath a droit à six actions sémantiques, car son Intelligence est de 10 et son Arcane est de 1, soit un total de 11. Si elle veut lancer un Ciselage (cf page 94) sort d'Argilisme d'un total de dix-neuf Sémantiques, il lui faudra utiliser trois actions complètes (pour incanter les quinze premières sémantiques), et une quatrième action, pratiquement complète, pour énoncer les quatre dernières syllabes de son sort et parvenir à dix-neuf... Le charme devrait être complètement énoncé en huit secondes.

Comme montré dans l'exemple, un sort fera rarement un multiple exact de cinq. Dans la mesure où les sémantiques pour rejoindre la limite supérieure sont gratuites (un charme de vingt-et-un ou de vingt-cinq points ayant la même difficulté de lancement), les sémanticiens optimiseront souvent leurs sorts pour les arrondir au mieux. Mais dans le cas contraire, la règle suivante sert à établir la hiérarchie des actions de la ronde :

- Si le charme compte entre une à trois Sémantiques dans l'action où il est lancé, (par exemple 25+2 pour un sort de 27 sémantiques) il sera pris en compte comme une attaque rapide.
- Si le charme compte de quatre à cinq Sémantiques dans l'action où il est lancé, (par exemple 30+4 pour un sort de 34 sémantiques) il sera pris en compte comme une attaque normale.
- Si le charme est mis en attente grâce à un geste ou mot de commande, il comptera comme une attaque rapide, quel que soit son total Sémantique.

Si une égalité apparaît entre deux combattants, considérez les Sémantiques comme étant une arme moyenne.

Il est possible d'accélérer la vitesse d'incantation d'un sort lors du test de Garde. Un sémanticien peut délibérément ignorer des actions-Sémantiques lorsqu'il lance son sort pour accélérer le processus. Mais toutes celles écartées se rajoutent au test de Garde à raison d'un palier de difficulté par action-Sémantique éludée.

Cyliath lance un sort de 15 Sémantiques mais elle le réduit à 5. Complet, ce sort prendrait 3 actions-sémantiques et sa Garde demanderait une réussite Simple sous Volonté. Réduit de la sorte, il se lance en 1 action, mais la Garde devient Particulière.

Il devient aisé de raccourcir le lancement d'un sort : si le sémanticien ose doubler la valeur du charme, il peut l'incanter dans le temps d'une attaque rapide.

6.2.3 La Fatigue

Qu'ils soient intellectuels ou physiques, il n'existe pas d'effort sans impact sur les capacités du personnage. De ce fait, tout effort violent provoque de la fatigue, qui se gère de la même manière que des blessures.

Il suffit d'une période de quatre heures de repos pour récupérer un palier : un effort qui laissera littéralement un personnage « mort de fatigue » (cinq paliers de malus) sera totalement récupéré en un jour et une nuit de sommeil. De même, si un sort demande au sémanticien de tester une Garde dont la difficulté est supérieure à ce que lui autorise ses ressources mentales, il subit immédiatement un palier de malus dû à la fatigue.

Volonté	Seuil de Fatigue
Inférieure ou égale à 10	Garde Particulière
11 à 20	Garde Critique
21 à 30	Garde Surnaturelle
31 à 40	Garde Surnaturelle 2
Supérieure ou égale à 41	Garde Surnaturelle 3

Tableau 7 : seuil de Fatigue d'un sort

Ces malus sont cumulatifs à mesure que la Garde est élevée par rapport à ce seuil, à raison d'un palier de fatigue pour chaque palier d'effort.

De plus, l'excès de concentration use le sémanticien. Dès qu'un sort est mal maîtrisé, il demande un effort de Volonté supplémentaire pour être poussé et dirigé correctement. Dans des circonstances normales, un lanceur de sort peut lancer quotidiennement autant de charmes que son score en Volonté ne le permet avant de rencontrer les premiers signes de fatigue (et son premier niveau de malus).

Volonté	Nombre de sorts par jour
4 – 6	3
7 – 10	4
11 – 15	5
16 – 21	6
22 – 28	7
29 – 36	8

Tableau 8 : nombre de sorts par jour

Un personnage peut subir un nombre de paliers de fatigue illimité contrairement aux blessures. Tout comme pour son état de santé physique, ses forces mentales s'étioleront à mesure que le sémanticien enchaînera les sorts.

Avec 10 en Volonté, Cyliath peut lancer 4 sorts sans malus. Elle subira un palier de fatigue si elle en lance un cinquième. Si elle se force à en lancer 9 sans prendre de repos, elle subira un second palier de malus.

Potentiel d'un personnage sémanticien

Les deux tableaux ci-dessus exposent clairement les limites d'un magicien sur le nombre de sorts quotidien et la limite de Garde/fatigue, ainsi que les risques qui vont avec. Un joueur se posera légitimement la question de ce qu'il peut faire sans courir de risques et la réponse est déjà moins évidente. Nous suggérons les valeurs suivantes comme autant d'indicateurs précédant l'atteinte du seuil de fatigue d'un personnage.

Volonté de 3 à 10 : sorts de difficulté Particulière (15 Sémantiques)

Volonté de 11 à 20 : sorts de difficulté Critique (20 Sémantiques)

Volonté de 21 à 30 : sorts de difficulté Surnaturelle (25 Sémantiques)

Par point dans l'Arcane : +5 Sémantiques

Les valeurs données ont été calculées pour lancer un sort sans risque important ni fatigue. Cependant, elle dévoilent qu'un personnage doté d'une Volonté de 10 et néophyte dans une Arcane (ce qui est le cas de la majorité des personnages débutant en magie) prend un risque dès qu'il dépasse vingt-cinq Sémantiques, risque qui s'accroît à mesure que le total du sort augmente...

6.2.4 Les effets sémantiques

Les effets d'un sort sont de tous types : dommages physiques, spirituels, puissance d'un soin, amplitude de la téléportation, bonus de Krysmes d'un Souffle de Tempête, et autres. Ils sont systématiquement générés par les Sémantiques : le magicien impose une puissance supérieure à son environnement, tant qu'il en a la puissance. C'est ainsi qu'un charme affecte tout état qui lui serait inférieur.

Un Fenrige qui possède une Force de 15 empoigne un objet qui lui donne une Force de 12. Il conserve sa Force de 15.

Si le même Fenrige trouve une potion qui lui confère une Force de 21 et la boit, sa Force montera à 21.

Notre Fenrige subit une blessure grâce à un sort de Magikryselisme bien senti : il doit y résister à l'aide d'un test sous Endurance. Son éventuelle armure doit être prise en compte.

Les règles insistent sur le fait que les effets des sorts ne sont jamais testés : un sémanticien qui évoque un effet de 4 points pour une Transformation Krysmatique obtiendra un effet Particulier. Les effets suivent les degrés de réussite de la table de simulation et ne se testent jamais... sauf cas particulier.

Il existe trois types d'effets :

- **les effets d'action**, qui fixent une valeur à atteindre pour les annuler. Typiquement, il va s'agir des sorts infligeant des dégâts directs. Ils ne sont cependant jamais testés : ils sont juste transformés en degrés de réussite (Particulière ou Surnaturelle par exemple) et comparés à un éventuel test sous une valeur opposée (généralement l'Endurance).
- **les effets de substitution**, qui remplacent une valeur par une autre. Le cas le plus emblématique est le sort de Métamorphose qui permet de générer des capacités physiques largement supérieures à celles que la cible possède à l'origine (voir les exemples donnés plus haut). Malheureusement, une capacité améliorée par un sort génère plus difficilement du Krysmes. En effet, le Krysmes permettant de gonfler l'attribut testé entre aussi en compétition avec celui que le personnage peut gagner en réussissant un exploit. Chaque sort stocké empêche le gain d'un point de Krysmes (cf 5.1.3 Le niveau de Krysmes du personnage page 35).
- **les effets d'addition**, qui correspondent à un ou des bonus. L'addition typique est l'armure qui élève l'Endurance de son porteur. Toutefois, il est important de dissocier le bonus de la caractéristique lors du test. Si un joueur teste une caractéristique appariée avec un gros bonus, il est possible qu'il gagne une quantité de Krysmes hors de proportion avec le trait initial. La solution pour éviter les dérapages consiste à traiter le trait brut, puis de rajouter le bonus sans tenir compte du gain de Krysmes que l'éventuelle réussite peut apporter.

Il est possible de cumuler ces trois effets différents mais il est impossible d'en cumuler deux similaires sur la même cible. Seul l'effet le plus puissant est alors pris en compte. La magie ne doit rien à l'artisanat et ne peut pas apporter les mêmes aides que les armures ou les avantages (tels que « Vue Percante » ou « Bête Hurlante »). Les effets d'addition (dommages empoisonnés ou écrans de protection) ne peuvent dès lors pas être pris en compte lors d'un test. Le personnage doté d'un effet d'addition doit donc tester son attribut seul pour voir s'il atteint le seuil lui permettant de gagner du Krysmes. Il rajoute ensuite le bonus pour annoncer sa réussite finale et résister à l'effet.

Si un combattant cumule une haute Endurance, une bonne armure et un champ de protection, le total de sa valeur d'encaissement prendra en compte la caractéristique et tous les bonus. Admettons que son endurance soit de 12, qu'il porte une plate de bataille de 6 points de protection et qu'un mage a posé sur lui un charme de protection formant un bouclier de 20 points. Le total est donc de 38, auquel il peut encore rajouter éventuellement l'avantage Bête Hurlante ou la dépense de Krysmes. Lors d'un test d'encaissement, son dé donne un résultat de 2 : la marge de 10 donne une réussite Critique, il ne gagne pas de Krysmes. Mais son armure monte le résultat à 16 et le bouclier magique à 36 : son encaissement, au final, est une réussite Surnaturelle 4.

Si tous les bonus étaient pris en compte, un tel guerrier pourrait mourir à cause de ses gains de Krysmes en essuyant une pluie de flèches et sans essayer d'autres blessures que celles, internes, causées par le trop-plein des Étincelles...

Cyliath se pare d'une protection à l'aide d'une Transformation Krysmatique qui va réduire les dégâts physiques qu'on lui porte. Son Endurance avec armure est de 8 et l'effet de sa protection Krysmatique est de 8. Si un coup de valeur Surnaturelle la touche, elle testera son Endurance seule dans un premier temps, avant de rajouter le global de ses protections (armure + sort). Elle ne gagnera une Étincelle que si la marge de réussite de son Endurance seule est supérieure à 11 points.

Cette manipulation vous semble étrange ? Rappelez-vous que les armes ont des dommages minimaux qui sont égaux à leur bonus et que les effets des sorts ne se testent pas...

Ciblage des effets

Un effet est obligatoirement ciblé, que ce soit sur une personne, un objet ou une surface. Si la cible est mobile, l'effet le suit jusqu'à sa dissipation. Si un objet est porteur d'un sort, le Krysmes qui maintient le sort en place est transféré au porteur. Si un objet subit un effet d'addition, il le compte comme un effet de substitution.

6.2.5 Portée, qualités et corollaires

Les sorts s'appliquent sur un effet, une portée, une cible (soit une surface, un volume ou une créature) de la manière la plus littérale : si la cible est au delà de la portée, elle n'est pas affectée. Le sort s'estompe une fois la durée atteinte et un sort lancé sur une foule affectera les gens les plus proches de l'épicentre de la zone d'effet.

Cependant, le cas des cibles est complexe : si une créature de grande taille (Fenrige, Deslane) se trouve dans l'épicentre d'un sort ciblant plusieurs personnes, il sera affecté en priorité car la créature représente une cible plus cohérente qu'un rassemblement de personnes de taille moindre... Ce qui n'a pas été sans causer de gros problèmes à des sémanticiens réalisant une dératisation : ce sont plus souvent des passants ou des compagnons d'arme qui ont été pris pour cible par le sort, avec des effets hautement néfastes pour leur santé.

De ce fait, une cible multiple peut requérir une condition si les cibles sont ambiguës (comme aider un Fenrige encerclé par des assaillants de petite taille). Sinon, tout se passe comme d'habitude.

Toujours à propos des cibles, les vastes zones peuvent être affectées partiellement. Une puissante muraille, le mur d'une grande bâtisse, un dragon dyrélien, une clairière sont toutes des cibles ardues à englober totalement... Comme il est possible de viser spécifiquement une partie du sol, il est aussi possible de viser spécifiquement un bras blessé ou tranché, une artère ou une glande quelconque. Cependant, une cible plus grande que le sort visé profitera de bonus significatifs pour l'encaissement d'éventuels effets ou dégâts.

Par exemple, un Fenrige veut que son bras gauche soit protégé par un champ de force pour lui permettre de parer les coups armés comme s'il avait un bouclier. Le sort vise à la fois un membre (un point) et une zone (un mètre²) en plus d'avoir une durée et une valeur de protection. Le sort s'applique sur une cible consentante ne provoquant pas de difficulté supplémentaire.

Nouvel exemple : un dragon Deslane est pris pour cible par un sort de dommages. Mais le sort cible un caillou de la taille d'une pomme qui est propulsé à la vitesse d'un projectile. Ce dernier acquiert assez d'élan pour blesser comme une balle. Malheureusement pour le Deslane, le sort porte sur le caillou et non sur lui. Il subira les dommages complets du sort si le projectile le touche.

Ce qu'il faut comprendre de la règle, c'est que l'effet d'un sort est modifié par la différence de taille entre la cible affectée et la cible réelle. Si le sort possède une valeur de cible plus importante, il affectera les environs immédiats de son lieu d'impact. En revanche, si la créature affectée est plus imposante que la cible du sort, elle recevra des bonus pour encaisser. En effet, **une créature possédant une taille supérieure à la cible du sort résistera avec un palier de bonus par palier de différence de taille.**

Un sort vise directement le Deslane sus-cité. Il compte pour cinq personnes, mais le sort n'en vise qu'une. Le sort est alors réduit d'un palier de dommages, ce qui correspond à l'écart entre les deux paramètres de Sémantiques correspondants.

Cependant, les sorts affectant partiellement des créatures, des objets ou des zones de terrains font pleinement leur effet... dans la zone qui leur est assignée. Ce qui permet de soigner une blessure localisée pour un coût moindre, de rendre un pan de muraille intangible, de déplacer du Krysmes d'une personne vers une autre, détecter une source de vie, des métaux précieux enterrés et bien d'autres choses encore.

Le sémanticien se trouvera dans deux cas bien distincts :

- celui où il doit produire un effet localisé
- celui où il doit englober la totalité de la cible

Tout ce qui ne possède pas une valeur de taille significative est traité comme une cible à deux points. Ce sera le cas d'une blessure localisée, mais un Fenrige gravement brûlé sur la totalité de son corps comptera pour une grande cible de cinq personnes. Idem si on veut lui faire subir une métamorphose ou un contrôle mental. Même si le cerveau ne remplit qu'un demi-mètre³, c'est bien la personne que l'on désire soumettre. De toute manière, une cible mobile et / ou non consentante compte toujours pour sa valeur de cible maximale.

Les effets des détections sont un cas qu'il convient d'éclaircir à part. Une cible prise dans le champ d'une détection renvoie un écho au bénéficiaire / utilisateur du sort. Si la Sémantique de cible fixe le nombre de personnes que le sort peut distinguer, c'est la Sémantique de qualité qui permettra de distinguer si la cible détectée est un lapin, une personne ou un dragon dyrélien. Paramètre éminemment important pour se préparer à une éventuelle confrontation...

Qualité Particulière : indication de taille en fonction de la cible (petite, moyenne, etc...)

Qualité Critique : indication de la morphologie (pattes, ailes, etc...)

Qualité Surnaturelle : indication de la couleur, équipement, etc...

6.2.6 Temps et Magie

Un sortilège doit avoir une durée minimale d'une action (une seconde en temps de jeu) : il peut agir librement selon les désirs du joueur pendant ce laps de temps, que ce soit d'un coup ou tout au long de ce délai. Une fois l'effet révélé, il agit à son plein potentiel jusqu'à la fin du sort et ne peut être annulé ou interrompu avant expiration, sauf par une condition ou un autre sort.

Un charme causant des dégâts sur une longue période ou sur une large zone peut exposer ses victimes à encaisser les dommages de manière cyclique : c'est la répétition de dégâts. Le temps minimum de cycle de dégâts est de dix secondes pour un sort fixe.

La notion de répétition de dégâts se comprend plus facilement à l'aide d'une Création Krysmatique lancée sur une large zone : les intrus qui passent à travers cette zone s'exposent aux dommages du sort et s'ils ne peuvent pas en sortir, ils subiront de nouveau les dommages au bout d'un tour de combat (soient 10 secondes), lors du segment correspondant..

Les sorts affectant l'état naturel du psychisme ou du métabolisme (Spiritisme et Argilisme Corpus) d'un être vivant sont toujours temporaires... à moins qu'ils ne causent la mort de la cible ou ne la ramène à son état normal pour une durée plus longue que le sort offensif.

Les sorts visant les matériaux suivent aussi leurs propres règles : parce que la matière inerte ne peut pas se régénérer ou changer d'état par elle-même, les sortilèges visant à en changer la taille, la nature ou l'état sont souvent permanents : donc un sort de Métamorphose sous Argilisme n'a besoin d'une durée que d'une action pour être permanent.

Ensuite, le nombre de points de Structure de l'objet pourra être modifié si des dommages sont infligés. Ces dommages sont causés par l'Arcane d'Argilisme via l'Abolition de forme, la Transmutation et la Transformation et par l'Arcane de Magikryelisme grâce à la Création Krysmatique.

Pour encaisser les dommages magiques, tout élément a droit à un test d'encaissement sous sa Solidité. Si le test est pleinement réussi, la cible ne subira pas de dommages. En revanche, si le test est insuffisant, la cible subira de profondes dégradations, à raison de dix points de structure (notés pS) par palier d'écart entre l'encaissement et les Sémantiques d'effet. Elle pourra s'écrouler, s'effriter ou être totalement réduite en poussière selon la portion de l'objet qui est affligée par le sort et si le test d'encaissement échoue et que sa structure est réduite à zéro.

Les objets magifabriqués sont moins solides que leurs homologues. C'est pour cela que toutes les règles habituelles de qualité et de solidité s'appliquent. Mais leur points de Structure seront égaux à la moitié de ceux d'un objet fabriqué sans l'aide de la magie. Cette règle est valable pour tous les sorts de Création à l'exception toutefois d'un sort d'Alchimie : l'Élaboration Chimérique.

6.2.7 Se déplacer par magie

Créer un corps volant, se faire pousser des pattes, léviter, être propulsé par un sortilège, devenir immatériel ou gazeux sont autant d'altérations permettant à un sémanticien d'évoluer à grande vitesse ou dans des milieux qui lui sont normalement interdits. Quand les valeurs physiques du sémanticien s'effacent devant une situation imprévue, la Volonté prend la place de la Force et de l'Endurance et l'Intelligence celle de son Agilité. Cette règle rejoint, dans son esprit et ses applications, les cas spécifiques que sont les esprits...

Un corps quadrupède rajoute vingt-cinq pour-cent à la vitesse de course.

Des ailes permettent de ralentir une chute. Il faut qu'elles soient de qualité Particulière pour permettre de se maintenir dans les airs et Surnaturelle pour permettre de réelles évolutions aériennes. Là, l'Endurance se compare à la Force et le sémanticien avance à raison de dix mètres par tour pour chaque point de Force dépassant son Endurance.

Être immatériel permet de passer les obstacles les plus minces mais les portes et les murs sont faciles à blinder : de nombreuses forteresses et prisons sont dotées de charmes dissipant les sorts d'intangibilité... La mort attend ceux qui se laissent surprendre car ils se réintègrent dans la maçonnerie.

Cependant, l'immatérialité permet de se placer en lévitation, d'avancer sans le moindre bruit et de passer par les cloisons de bois ou de plâtre (à raison de dix centimètres d'épaisseur par point de Volonté de l'utilisateur). Elle permet de léviter aussi jusqu'à dix centimètres par point de Volonté de l'utilisateur du sort (ce qui annule et remplace la règle précédente de *Cœur de Dréanne*). Dans les faits, les immatériels peuvent prendre appui sur les surfaces les plus dures et épaisses et graviront les escaliers de pierre comme un utilisateur normal.

Toute personne immatérielle possède une furtivité Surnaturelle (ce degré de discrétion augmente d'un degré de Surnaturelle tous les dix points d'Arcane) et obtient un bonus à l'encaissement des dommages égal à son niveau d'Arcane. Être immatériel ne protège pas des sorts de Spiritisme.

6.2.8 Effets collatéraux

Les différents charmes peuvent produire des effets qui débordent de leurs zones d'effet assignées.

Un sort destiné à produire de la lumière pour éclairer se lancera sur une zone ou un objet, et la lumière illuminera les alentours, à raison d'un mètre par deux points de Sémantique d'effet ou de cibles.

Un autre exemple peut venir dans le cas de flammes : un sort crée du feu, lequel enflamme les objets les plus prompts à brûler... Dès la fin du sort, les dommages résiduels sont la moitié de ceux du sort et les chances pour que le feu poursuive son œuvre sont représentées par un test d'armure du matériau enflammé. Un haut niveau d'humidité réduira les chances que le feu se poursuive, mais les chances que le foyer se change en incendie augmenteront significativement à mesure que la température monte (100°C par minute, soit un palier de bonus aux dégâts par tour).

Dans tous les cas, considérez qu'un charme qui dépasse sa zone d'assignation voit ses effets réduits de deux paliers. La distance maximale d'effet collatéral est égale à un mètre par deux points de dommages. Cependant, cette règle est modulable par des conditions extérieures sur lesquelles l'arbitre a toute autorité.

Rappel : un sort, c'est toujours un effet qui reste inchangé tant que la durée n'est pas écoulée... Mais si la durée du sort est supérieure à un tour de combat, les effets se testent toutes les dix secondes, c'est à dire tous les tours.

Quand un sémanticien lance un sort impliquant plusieurs valeurs de temps, de portées, ou de cibles, il doit toujours toutes les prendre en compte dans son sort, avec un surcoût de deux points de garde.

S'il faut dissocier les effets du sort selon les cibles, elles doivent toutes être comprises dans le sort qui exige une condition.

6.2.9 Sorts à retardement

Ces sorts sont spécifiques. Ils peuvent être lancés dans un sort complexe possédant soit une condition de mot de commande pour en révéler l'effet, soit posséder deux durées (une qui fixe la durée de disponibilité et l'autre le temps d'activité).

Un résultat plus maniable peut être obtenu, grâce à l'Arcane de Magikryelisme et au sort Alimentation de l'affamé doté de deux conditions. La première permet au sort d'en garder un autre en réserve, la seconde d'en activer le déclenchement selon un mode précis, un geste, un mot de commande, ou tout ce qui semblera pertinent au lanceur de sort. Une fois la condition remplie, le sort à retardement prend effet et demande un test de Volonté Particulier pour être dirigé correctement.

En cas d'échec, le sort agit mais frappe à côté donc avec des effets réduits d'un palier par palier d'échec sur le test de Volonté.

6.2.10 Les boucles de sorts

La condition cyclique permet, pour un surcoût calqué sur celui de l'Arcane d'Alchimie, de relancer le même sort avec une fréquence. Celle-ci, qui peut atteindre plusieurs fois par jour, est utile pour des sorts de préservation... mais reste totalement hostile à toute évolution du sujet sur lequel le sort est lancé, que ce soit en bien (comme une amélioration du trait visé) ou en mal (comme une maladie ou une blessure).

Le cas qui semble le plus représentatif est celui d'un champ de force.

Si le magikryeliste qui lance un sort de bouclier crée une protection de 12 points en qualité Inouïe, il aura un charme susceptible d'absorber 12 points de dommages sur chacun des coups reçus (en plus d'éventuelles armures et de réussites sous endurance) et possédant 60 points de Structure.

Seul problème, le champ s'évanouit s'il subit un soixantième point de dommage... et relancer un charme de ce niveau en plein combat n'est pas une mince affaire ! Mais à l'aide d'un surcoût Sémantique et d'une fréquence, notre sémanticien peut démultiplier la durée de

vie de son sort : on aura donc un écran qui aura 60 points de Structure qui réapparaîtra une fois, deux fois, ou plus après la destruction du premier bouclier.

Les sorts de soins suivent la même logique, car il est possible paramétrer des sorts qui auront des usages uniques... qui ne le sont plus. Si ces charmes sont accompagnés d'instructions pertinentes du genre « agir dès la Blessure Grave », un combattant gagne une réelle résistance et des chances accrues de vaincre.

6.2.11 Le Krysmes dans les objets

Un objet qui reçoit un sort d'Argilisme peut changer de forme, de matière, de qualité. Les changements réalisés à l'aide de la Transformation sont définitifs. Tant qu'il est modifié, l'objet conserve le Krysmes qui lui impose son nouvel état. Même s'il ne partage qu'un point par sort avec son porteur, ce point est bloqué et inutilisable par l'utilisateur de l'objet.

En revanche, l'objet affecté donne à son porteur une sensation électrique. Pour que l'objet retrouve son état initial, il suffit de retirer l'Étincelle qui alimente le sort actif. Cependant, les sorts de Transmutation et de Transformation sont permanents, ce qui signifie que l'objet modifié conserve le pétilllement signalant qu'il est enchanté... définitivement.

De nombreux faussaires cherchent à masquer cette marque indélébile, mais leurs tentatives connaissent des succès très mitigés : seuls les meilleurs sémanticiens peuvent créer des objets comportant une signature krysmatique réduite en produisant des sorts puissants à l'aide d'une unique Étincelle et une qualité supplémentaire sur le confort du sort.

Reconnaître un objet contrefait demande un test d'Observation. Le seuil de réussite est égal à la qualité du sort, chaque Étincelle utilisée confère un palier de bonus au test. Reconnaître un objet modifié par un sort sans qualité est une réussite automatique. Chaque palier à partir de la qualité Bonne permet de glisser une Étincelle supplémentaire...

Ce procédé limite le surplus de Krysmes à cinq Étincelles au maximum, mais rien n'empêche d'enchanter plusieurs objets en même temps. Ceci permet de diviser le Krysmes du sort entre les différentes cibles, chaque cible comptant au minimum pour un point. Les sort reçoit aussi un surcoût de deux points car il devient « complexe ».

Qualité	Nombre d'Étincelles supplémentaires
Bonne	1
Superbe	2
Excellente	3
Inouïe	5

Tableau 9 : modificateurs de qualité au nombre d'Étincelles d'un objet

Si le charme possède un lissage égal ou supérieur à son niveau de Krysmes, son utilisation est exempte de vices. Mais plus un enchantement possède du Krysmes surnuméraire, plus il renforce la sensation de fourmillement et les désagréments qui l'accompagnent.

Un objet fortement parasitaire (porteur de plus d'Étincelles que sa qualité peut en accueillir), causera l'échec automatique de l'action sitôt qu'un test obtiendra un 1 naturel. Le port de gants ou de protections n'atténue pas ce désagrément car c'est le métabolisme même du personnage qui se révolte à cause de la torsion qu'une telle quantité de Krysmes engendre.

Un combattant reçoit une épée mal enchantée. Dorénavant et tant qu'il porte l'arme, toutes ses réussites obtenues grâce à un 1 naturel sur le dé causeront l'échec de l'action à cause de l'électrocution que le métabolisme du personnage subit.

6.2.12 La Qualité dans les sortilèges

La table de qualité sert pour de nombreuses choses, comme la solidité, l'esthétique ou la précision des évocations.

Pourtant, ce n'est pas la seule fonction de cette charte.

En magie, la qualité est une variable qui exige un bon niveau en :

- Art (création / modification d'objets et formes esthétiques)
- Science (création / modification de matières premières, de créatures vivantes et plantes)
- Mécanique (objets de précision ou d'interactions mécaniques)
- Occultisme (esprits et schémas géomantiques)

Une qualité permet de créer des sorts plus performants en terme de :

- Protection du Krysmes les alimentant

- Esthétique du sortilège
- Solidité du produit fabriqué
- Conformité d'un duplicata / précision
- Confort

Une qualité n'augmente pas la puissance d'un paramètre autre mais peut diminuer une gêne ou améliorer le confort selon les modalités suivantes :

Qualité	Coût en Sémantiques
Bonne	2
Superbe	4
Excellente	7
Inouïe	11

Tableau 10 : coûts des Sémantiques de qualité d'un sort

Une qualité ne peut dépasser onze points de Sémantique, qui correspond au niveau Inouï.

Les Sémantiques de qualité coûtent toujours un point de Sémantique pour chaque point de qualité.

Les sorts se défendent des agressions magiques de la même manière que les objets : ils possèdent une armure qui permet de tester leur solidité et leur résistance est amélioré par un éventuel facteur de qualité. Le total de la défense d'un sort est représenté par ses points d'essence (cf. 9.11 Points d'Essence page 82)

Élaborer un charme permettant de se cacher d'une détection n'est pas réalisable car les puissances magiques qui s'opposent génèrent de multiples étincelles et crépitements. Mais il est possible de donner au sort une résistance accrue contre la dissipation. De plus, la qualité permet aussi d'affiner les résultats d'une Lecture ou d'une Détection.

La qualité d'une Détection est opposée à deux types de cibles : active ou passive. Dans le premier cas, c'est ce qui est détecté (la personne qui dissimule un objet ou essaie de se cacher) qui devra faire un test de Furtivité. Dans le second cas (un objet n'ayant ni conscience ni mobilité), c'est au sémanticien de tester sous la qualité de son sort.

Comme pour un objet fabriqué sans soin excessif, un charme possède toujours la qualité Moyenne par défaut. Il suffit juste de payer les points surnuméraires pour accéder à des qualités plus élevées. Cependant, seules les détections – charmes basiques reposant sur des sens communs – bénéficient de ce bonus. Les charmes d'élaboration et de création sont soumis aux compétences du sémanticien, afin que le mage ne produise pas instantanément et sans effort de meilleures armes que celles qu'un maître artisan fabriquerait à grand peine en plusieurs semaines, faisant usage de toute sa science et tout son art... Un magicien verra donc la qualité de ses productions limitée par ses propres compétences ; de tels objets, dits magifabriqués, ne possèdent par surcroît que la moitié des points de Structure de leur homologues manufacturés.

6.3 Particularités de l'Argilisme

6.3.1 Création d'objets complexes

Obtenir l'équivalent d'un objet finement manufacturé par sémantiques est une entreprise qui requiert du talent : ainsi, un objet peu complexe pourra être grossier, mais un outil élaboré, un objet d'art, une machine de précision exigeront la même procédure qu'un test de création artisanale (voir livre de règles page 118). De plus, le nombre de points de qualité que le sémanticien a incantés en plus des Sémantiques de son sort peut lui permettre de créer un objet mélangeant divers matériaux.

Dans ce cas, le sort doit prendre en compte le matériau le plus cher et rajouter quatre points afin de différencier les différentes composantes. En outre, le sort doit être intégralement prononcé pour que le sémanticien puisse prendre le temps de se concentrer sur les diverses étapes du montage, la nature de chaque pièce et leur composition : on ne peut donc pas réduire le temps d'incantation d'un tel sortilège.

6.3.2 Création d'éléments de qualité

La qualité revêt de nombreuses formes :

- solidité : fixe la résistance d'un objets aux contraintes physiques et les dégâts ;
- dimensionnement : fixe les dimensions exactes de l'objet fabriqué (les écarts de taille se réduisant de un pour-cent par point) ;
- fiabilité : si l'objet possède des fonctions mécaniques, la qualité peut être testée comme une compétence ;

- ergonomie, confort ou esthétique : un objet peut présenter des qualités autres que mécaniques.

Le prix des sorts se trouve donc revisité à la hausse selon le barème suivant :

Qualité	Points investis	Solidité	Armure	Précision	Prix
Bonne	2 – 3	x1,5	+1	± 7 à 8 %	x2
Excellente	4 – 6	x2	+2	± 6 à 4 %	x5
Superbe	7 – 10	x3	+3	± 3 à 0,5 %	x10
Inouïe	11 et +	x4	+4	± 0,1%	x25

Tableau 11 : modificateurs de qualité aux prix de vente et points de Structure

Pour dépasser les limites de la qualité Inouïe, seule une Élaboration Chimérique, rituel alchimique de haut niveau, permettra d'atteindre la qualité Fabuleuse. Un personnage peut aussi employer un éventuel gain de Lybrescence pour augmenter son nombre de points de Structure si un test d'Arts dégage une réussite Surnaturelle ou supérieure.

Gardez à l'esprit que ce système peut être utilisé au sens large. Ainsi, une Détection spirituelle pourra bénéficier d'un paramètre de qualité pour écarter tous les éléments spirituels différents de ceux que cherche le sémanticien. Des modifications très importantes de caractéristiques pourraient voir la gêne qu'ils occasionnent au corps du receveur annulée par la qualité de leur conception ou bien des charmes recevoir une protection contre la dissipation en recevant une armure ou être plus difficiles à détecter et bien d'autres choses encore...

6.3.3 La solidité des objets

De par leur nature, l'intégrité physique des objets subit les agressions différemment des êtres vivants : pour commencer, ils ne saignent pas... D'un point de vue technique, ils possèdent cependant un point commun avec la majorité des guerriers : ils réduisent les dommages grâce à une armure. Celle-ci dépend en premier lieu du type de matériau dont est constitué l'objet concerné ; qualité et taille sont les deux autres modificateurs à cette caractéristique. Ce chapitre se propose de résumer les tableaux et les points les plus importants de la gestion des objets et de simuler les structures de grande taille, les machines de tous types, les véhicules et les automates.

Généralités sur l'encaissement des objets

Les constituants d'une pièce mécanique commune sont en bois. Facile à travailler et peu onéreux, on le retrouve comme matière première des objets les plus bruts (tonneaux) aux plus évolués (instruments de musique de qualité et même les horloges).

Quand cela est possible, les objets de qualité supérieure sont en laiton. En Crysals, les meilleurs artisans fondeurs se trouvent en Empire et les premiers consommateurs de cet alliage sont les Tralams. Le laiton commence à concurrencer le bois pour les objets les plus précis comme les montres. Mais ce matériau est cher, surtout s'il est correctement fabriqué.

Le fer n'est pas un métal très aisé à employer car il rouille aisément. Il ne permet pas de tailler des pièces précises parce qu'il se dilate, ce qui est catastrophique pour travailler avec précision, mais ce métal bon marché permet de façonner des plaques de blindage, des clous ou des rivets et bon nombre d'armes.

Le minerai nécessaire pour fondre un acier de qualité supérieure vient du Syréniage. Cet alliage est bien plus puissant que le fer. Quand il est fabriqué à cette fin, on parlera même d'« acier à blindage ».

Les armures des différents composants énumérés ci-dessous possèdent les valeurs suivantes pour un centimètre d'épaisseur.

Matériau	Armure	Points de Structure
Cuir	1	5
Bois	4	5
Fer, pierre	5	10
Acier	6	10
Acier trempé / à blindage	7	10

Tableau 12 : armure des matériaux

La valeur d'armure ci-dessus est donnée pour un centimètre d'épaisseur. Elle augmente d'un point à chaque fois que l'épaisseur double.

Notez que la valeur d'armure des matériaux correspond aux coûts sémantiques nécessaires pour magifabriquier ceux-ci ou bien les affecter.

Les armures se testent de la même manière que l'encaissement des personnages, mais l'absence d'organes vitaux les empêche de rater ce test. On considère donc qu'il est toujours au minimum réussi De Justesse. Les jets de 1 naturels peuvent être relancés. Chaque palier de blessure que leur armure ne parvient pas à encaisser cause la perte de dix points de Structure.

La taille est aussi un élément essentiel de la formule. Retenez ces quatre échelles :

Taille	Coût Sémantique	Bonus de structure
Objet à main (arme, outil)	1 point	x10
Objet de grande taille (porte, gros mécanisme, vélo, ...)	2 points	x10
Véhicule (monture, chariot, ...)	6 points	x50
Bâtiment* (maison, forteresse, ...)	30 points	x150

Tableau 13 : bonus de taille aux points de Structure

*Les bâtiments les plus grands sont comptés comme des ensembles de bâtiment plus petits. Les forteresses et engins blindés reçoivent toujours un fort bonus de qualité et leur construction est simplifiée pour offrir une résistance maximale.

La qualité de l'assemblage est un autre paramètre essentiel : même s'il est en bois, un objet n'aura pas la même solidité s'il a été monté en planches de sapins grossièrement clouées ou en épais planches de chêne parfaitement chevillées et ajustées. Les modificateurs habituels viennent ajuster la puissance de la structure.

Qualité	Réussite	Structure
Abominable	Échec Simple ou pire	÷2
Faible	De Justesse	÷1,5
Moyenne	Simple	x1
Bonne	Normale	x1,5
Superbe	Particulière	x2
Excellente	Critique	x3
Inouïe	Surnaturelle et +	x4

Tableau 14 : modificateurs de qualité aux points de Structure

Ainsi, une porte d'entrée en bois de chêne de cinq centimètres d'épaisseur pour deux mètres de haut aura, sans modificateur de qualité, 50 points de Structure et une armure de 4. Passons-la à la qualité Superbe : son armure reste de 4, mais ses pS passent à 100.

Les encaissements des objets sont soumis à cette charte pour les blessures, mais toutes les actions visant leur intégrité, comme les désintégration ou transformation se gèrent de la même manière : les Sémantiques d'effet sont traitées comme des dommages qui ne nécessitent pas de qualité.

L'objet se défend en testant son armure. La réussite se retranche des dommages (et un objet ne rate jamais ses tests d'encaissement). Les dommages restants sont alors de dix points de Structure par palier d'effet.

On notera que l'armure d'un objet peut être améliorée par de la Lybrescence et que la qualité (représentant la solidité de l'objet) influe directement sur son nombre de points de Structure.

Niveaux de santé des structures

Formes et fonctions font qu'un engin sera plus ou moins aisément mis hors service.

Si on compare un mur fortifié à une baliste géante, le mur ne bouge pas et n'a aucun mécanisme. La baliste en revanche peut projeter de puissants projectiles contre le mur et y causer des dommages sévères. Malheureusement, la baliste est en bois et la corde qui se détend pour projeter ses carreaux géants est plus vulnérable encore. Le mécanisme qui libère la corde est un levier qui peut lui aussi s'abîmer rapidement ; laisser la corde en tension fatigue la machine. De ce fait, si de nombreuses forteresses ont traversé les batailles et les âges, peu des machines censées les détruire sont parvenues intactes jusqu'à nos jours...

La résistance d'une machine est donc tributaire de ses constituants, mais aussi de sa fonction : plus c'est compliqué, plus il y a des risques que cela tombe en panne. Et les pannes peuvent être prématurément déclenchées par un sortilège adapté.

Parmi les diverses solutions néfastes possibles, l'une consiste à utiliser une arme ou un outil pour la fracturer, une autre consiste à la soumettre à une combustion plus ou moins contrôlée et une troisième consiste à bouter le feu à la mèche d'un baril de poudre explosive. L'on peut également utiliser une mixture chimique susceptible d'endommager les matériaux de la cible, exactement de la même manière qu'un sémanticien peut générer des dommages à l'aide d'un sort.

La complexité de l'objet fixe sa résistance définitive. Les objets les plus rustiques sont les plus difficiles à abîmer: armes, armures, murs... même construits en matériaux peu durants, il faudra leur ôter TOUS leurs points de Structure pour les rendre inutilisables.

Les objets de complexité commune sont dépourvus de fonction mécanique, même s'ils sont composés de plusieurs pièces : on trouve le mobilier rustique en bois épais, les portes d'intérieur et toutes les choses qui ne tombent pas dans le domaine mécanique. Pour les endommager significativement, il suffit de leur ôter **la moitié** de leur structure.

La dernière catégorie est la plus fragile : il s'agit des machines et des engins ayant des fonctions mécaniques évoluées. On compte parmi celle-ci les roues de chariot ajourées, les chaudières à vapeur, et bien d'autres encore... Pour les endommager, il faut leur ôter plus **du quart** de leur structure, à la condition expresse d'agir au bon endroit.

En effet, les réalisations les plus complexes peuvent recevoir un soin particulier, allant de plaques protégeant les parties sensibles ou les opérateurs de certains rouages, ou bien la machine peut être conçue pour dissimuler ses composantes les plus délicates. La charte de qualité permet alors de déterminer de combien le seuil fatidique de vingt-cinq pour-cent peut être relevé en y appliquant les modificateurs associés (Bonne x1,5 = 37%, Inouïe x4 = 100%).

Il est conseillé de prodiguer à un objet à la fois des Sémantiques de solidité et des Sémantiques de fiabilité.

6.4 Particularités du Spiritisme

6.4.1 Caractéristiques des esprits

Les esprits sont des outils puissants entre les mains de Spirités compétents. Leur souplesse permet d'en faire des gardiens, des compagnons, des armes ou des agents de surveillance. À l'aide des sorts appropriés, un sémanticien peut lier un esprit à un objet et transformer ce dernier en piège mortel. Toutefois, utiliser un esprit en tant qu'arme sera réprouvé, aussi bien par les instances spirituelles supérieures que les autorités séculières...

Chimère ou Chimères ? Les Chimères sont les esprits qui habitent la dimension fantôme, la Chimère étant la dénomination générale de cet univers mal connu tant il est immense. Pour s'y rendre, un sémanticien doit incanter un charme de Spiritisme lui permettant de passer la Marque, une barrière dont la force est de onze points. Les esprits qui veulent s'échapper de la Chimère doivent réussir un test de Volonté et battre une difficulté Surnaturelle ou s'incarner grâce au pouvoir de Matérialisation.

Si la Chimère est un monde alternatif semblable à celui des fées, la Haute Chimère est un endroit auquel on n'accède que difficilement, mais dont l'espace semble infini : on n'y trouve que des nuages argentés à perte de vue et des étoiles. Il est dit que loin en-dessous des nuages se trouve la Morne Chimère, une dimension inconnue dont personne n'est jamais revenu. En l'absence de témoignage, les sages pensent qu'il s'agit d'une dimension où le temps et l'espace n'ont plus cours. Les démagogues pensent plutôt qu'il s'agit d'une sorte d'enfer qui accueille les feys qui ne croient pas dans les dieux...

Quoi qu'il en soit, personne ne se vante d'être ressorti de la zone en dessous des nuages d'argent : une fois qu'un File-Chimère commence à s'y enfoncer et qu'il ne peut réactiver sa sustentation, il est condamné.

Un esprit issu de la Chimère est un personnage non-joueur, généralement peu disposé envers son invocateur, surtout s'il l'a arraché à son quotidien. Il fera beaucoup pour bâcler son travail et repartir au plus tôt. Mais il arrivera avec ses propres connaissances et compétences. Ces traits peuvent se monnayer très cher auprès d'autres sémanticiens. Des esprits sachant se battre sont toujours très demandés et des échantillons de leurs compétences peuvent être stockés dans des cristaux afin d'éduquer d'autres esprits ou permettre une amélioration spectaculaire des talents de combat de l'utilisateur de la pierre.

Les esprits ont des caractéristiques et des capacités dignes de n'importe quel PNJ. Il n'y a guère que les Anges Guerriers débutants qui possèdent des caractéristiques à l'emporte pièce...

Meneur de jeu et Spirités pourront utiliser des esprits possédant les capacités décrites dans la section Bestiaire de *Cœur de Dréanne*. Il pourront les convoquer en accomplissant des quêtes spécifiques, agir pour leur compte ou plus simplement quémander des faveurs sous forme de prière.

Certains esprits sont attachés de manière permanente à des groupes, guildes ou entreprises particulières. De ce fait, ils reçoivent des offrandes régulières et accordent des bénédictions permanentes.

Mais l'intérêt d'appeler des esprits ne se limite pas à ce genre de commerce ; bien que placé dans la Chimère, un esprit possède une certaine conscience de ce qui se passe dans le monde physique car des modifications de grande ampleur du monde matériel modifient aussi son pendant chimérique et réciproquement. De plus, certains esprits sont porteurs d'une symbolique puissante et le rôle des spirités est de reconnaître et exploiter ces avantages. Chaque meneur de jeu aura sûrement une vision personnelle de ce concept nébuleux. Nous les invitons pourtant à se pencher sur la question afin de la clarifier car des joueurs trouveront pertinent d'aller dans la Chimère pour aller voir ce qu'il s'y passe.

Dans l'état actuel des travaux sur l'univers, nous pouvons uniquement donner des guides généraux sur les éléments spirituels qu'un sémanticien peut utiliser :

- Ville : élémentaires de terre, Ancienniste, Chimère consensuelle.
 - Bâtiment, entreprise ou temple : esprit dédié
 - Campagne : esprits mineurs et élémentaires de tous types
 - Forêt : dryade, elfes, prince des forêts
- Chaque esprit est porteur de sa propre symbolique mais en général, les bénédictions ou services accordés dépendent de la sphère d'origine en plus de posséder divers pouvoirs basiques :
- Apparition : l'esprit peut se manifester sous la forme d'un esprit intangible et diffus, comme un fantôme
 - Lecture et langage spirituel : comme les sorts de Spiritisme. Forcer la volonté d'un individu exige la dépense d'une Étincelle. L'esprit utilise alors sa caractéristique d'Intelligence ou de Volonté pour vaincre celle de sa victime.
 - Contrôle du Krysmes : comme le sort de Magikryelisme du même nom, mais l'esprit n'a pas besoin de dépenser de Krysmes. Cette capacité permet de transférer du Krysmes du donneur vers n'importe quel récipiendaire.
- En plus de ces pouvoirs basiques, un esprit peut choisir de un à trois des pouvoirs de la liste suivante. Le premier mot est le pouvoir de base et le second correspond toujours au niveau exalté. Le premier coûte un point de Krysmes et le second cinq. Seul les esprits les plus puissants déploient autant d'énergie mais les résultats sont spectaculaires. De plus, les esprits peuvent « prêter » ces capacités à des groupes de personnages.
- Matérialisation / avatar monstrueux : permet d'agir dans le monde matériel, puis de générer un corps particulièrement puissant
 - Silence / invisibilité : permet de n'émettre aucun bruit ou de disparaître des sens adverses (tous les sens !)
 - Charme / hypnose : permet d'envoûter un individu en trois tours pour en faire un serviteur dévoué
 - Soin / guérison : permet de soigner une blessure ou une maladie ou un empoisonnement
 - Évocation / cataclysme élémentaire : permet d'évoquer une manifestation violente d'un élément (terre, air eau feu)
 - Bouclier / armure : permet de contrer une blessure avec un bouclier ou une armure intégrale
 - Rage / fureur : permet de simuler les mêmes effet qu'une « bête hurlante » ou une « bête hurlante doublée »
 - Connaissance / talent remarquable : permet de simuler une compétence intellectuelle ou carrément un artisanat
 - Possession / possession de masse : permet de contrôler un esprit ou une personne ou de contrôler une foule pour une durée moindre.
- Les pouvoirs décrits ci-dessus possèdent la même échelle de puissance.
- Les esprits mineurs peuvent en maîtriser un et uniquement à niveau Surnaturel au contact maximum. L'utilisateur peut utiliser la charte magique pour transformer un palier de dommage en portée et agir à 10 mètres avec un effet Particulier, affecter une zone de 10 m², ou agir pendant dix minute si la durée du sort n'est pas permanente (comme les sorts Soin et Transformation matérielle).
 - Pour les esprits les plus puissants, l'usage d'un pouvoir exalté est une formalité, qu'ils peuvent remplir une fois par semaine, ou si le demandeur consent à leur offrir la quantité de Krysmes nécessaire. Mais un esprit demandera souvent largement plus.
 - Un pouvoir exalté possède toujours un effet Surnaturel 5 au contact. Là encore, l'esprit peut baisser la puissance du pouvoir pour gagner en portée à raison d'un palier pour porter à cent mètres, une durée d'une semaine ou pour affecter une zone de 30m².
 - Il y a cependant une exception, qui est la matérialisation : en effet, l'esprit s'incarne et utilise alors les caractéristiques données dans le Bestiaire. Cependant, la capacité d'Avatar Monstrueux permet de substituer n'importe laquelle de ses caractéristique de Dommage, d'Endurance, de Combat ou d'Esquive par un trait monstrueux (40). Son nombre d'actions pourra monter à 20. L'utilisateur de ce pouvoir peut choisir quel est le trait qu'il exalte et ne pourra plus en changer avant une nouvelle utilisation de ce pouvoir.

Pour les esprits créés de toutes pièces, les règles sont différentes. Parfaitement soumis aux désirs de leurs créateurs, ils sont d'une totale inexpérience dans tous les domaines de la vie courante car sans conscience, pas d'indépendance. Ils sont donc parfaitement désaxés par rapport au monde qui les entourent et l'adaptation à leur nouvel environnement est une affaire de plusieurs jours. Néanmoins, de tels inconvénients disparaissent vite. Même si un esprit n'est pas très doué, il apprendra rapidement.

Guide des convocations

Créer un esprit serviteur demande un certain doigté. Nous donnons ici quelques points qui permettent à ses serviteurs dociles, mais de faible compétence, de trouver une place de choix dans les arsenaux des personnages.

Nature et compétence d'un esprit

Un esprit créé à l'aide de l'Arcane de Spiritisme arrive du néant dans un état de trouble relatif. Il sait parler, mais il ne connaît rien ni au temps qui passe, ni à la rigueur des mathématiques. Pire, sa perception jongle avec la Chimère. La couleur qu'il perçoit est donc faussée, ce qui peut donner des quiproquos assez cocasses entre le convocateur et sa création. Mais ce trouble n'est que passager et durera un temps qui se réduira à mesure que le magicien prendra du temps pour éduquer sa création.

Un esprit peut varier en fonction du soin qui a présidé à sa création. Un charme d'Élaboration Spirituelle peut donc recevoir une qualité qui aura l'impact suivant.

Qualité	Capacité
Moyenne (0 pts)	Ectoplasme informe et flottant (vitesse de marche maxi)
Bonne (2 pts)	Fantôme reconnaissable (vitesse de trot maxi)
Excellente (4 pts)	Reconnaissable, compétent, solide (vitesse de course)
Superbe (7 pts)	Reconnaissable, compétent, solide, incarnable (vitesse de vol)
Inouïe (11 pts)	Reconnaissable, compétent, solide, incarnable, (vitesse de vol) pouvoir (téléportation)

Tableau 15 : forme d'une Élaboration Chimérique en fonction de sa qualité

Les capacités des esprits que l'on convoque sont les suivantes.

Reconnaissable : l'esprit possède des signes distinctifs grâce à des outils (bonus de +1 à +3 en Force ou Endurance. Chaque point de bonus retire une action en combat). L'esprit peut aussi avoir une forme d'animal.

Compétent : l'esprit peut être enchanté pour recevoir un savoir ou une compétence particulière, comme les esprits conseillers.

Solide : l'esprit ne se dissipe plus automatiquement pour une semaine quand il est frappé par une blessure Particulière ou supérieure : il a le choix de perdre un point de Krysmes par blessure.

Incarnable : possède la possibilité de se forger un avatar comme un ange guerrier, ses traits physiques sont égaux à son trait de Volonté

Pouvoir : l'esprit possède la capacité soit de rajouter huit points à une caractéristique de son avatar, soit de générer un sortilège dont le coût de base est au maximum de huit. Un tel sortilège aura toujours au maximum un effet Critique ; ses paramètres de portée, cible et durée étant modulables à raison d'un palier supplémentaire pour un palier d'effet de moins.

Groupes chartés et blasonniers

Les croyances, les espoirs, les peurs et les pulsions se répercutent dans toute la Chimère avec des effets très divers. En fonction de la puissance et de la redondance de l'émotion, les effets peuvent être plus ou moins puissants et persistants. De nombreux spirites gardent un œil attentif sur ces phénomènes et n'hésitent pas à agir pour en capter la puissance ou détruire une menace potentielle. Cependant, les relations entre blasonniers, groupes chartés et esprits sont de loin les plus stables et les plus profitables pour l'ensemble des protagonistes. Si un groupe le souhaite, il peut se faire patronner par un esprit qui leur fournira assistance et protection. Cependant, cette union ne perdure que si un blasonnier crée une icône spéciale qui servira de focus pour l'esprit du groupe. Ce dernier peut soit être la manifestation de l'unité du groupe, soit être une pièce rapportée collaborant régulièrement.

Cette pratique a longtemps été contestée par les autorités mais elle revient à la mode et les groupes chartés ne sont plus autant brimés qu'ils ne l'étaient auparavant. Cependant, l'Empire n'en accepte la création sur son sol que pour les groupes ayant une excellente cote de confiance auprès de l'administration.

Champ d'action

Un esprit sans corps est traité comme un fantôme. Il peut attaquer des personnes intangibles et passer à travers des obstacles de faible densité comme des portes, mais ne peut pas traverser des épaisseurs supérieures à dix centimètres par point de Volonté.

Un esprit étant avant tout une conscience désincarnée, c'est le Krysmes qui lui a donné naissance qui peut recevoir des charmes afin de doter l'esprit de sortilèges supplémentaires. Il faut donc maîtriser le Magikryelisme pour retoucher un esprit après sa création.

Il est possible de donner des compétences particulières à un esprit : il faut alors passer par un Langage spirituel qui donne automatiquement un point de compétence par palier de compétence de l'utilisateur (un sémanticien possédant une compétence de 7 peut donner immédiatement une compétence de 5 à une entité spirituelle ou un autre personnage). Ce transfert coûte un point de

Sémantique pour un point. Il peut sembler curieux qu'une compétence nulle du sémanticien puisse donner une compétence à 1 à son récipiendaire... Nous arguerons donc que seules les notions de bon sens sont transmises et qu'il vaut parfois mieux tester les caractéristiques pour de meilleures chances de succès.

Un esprit peut capter le Krysmes d'un point nodal ou celui d'un personnage sur un simple geste afin de pouvoir s'alimenter pour une semaine. Un esprit peut échanger son Krysmes avec un autre esprit ou personnage dans la limite d'un point sur un test de Charisme, mais seul un esprit allié fera cet effort gratuitement.

Si un esprit peut capter du Krysmes, il ne peut en dépenser pour monter ses scores, même s'il se matérialise.

Un esprit ne peut pas avoir plus d'Étincelles que sa Volonté : il perd automatiquement l'excédent.

Expérience

Un esprit qui perdure devient une extension du personnage. Il gagne vingt pour-cent de ses gains d'expérience. Ses gains ne sont pas prélevés sur ceux du personnage : l'esprit devient une entité autonome capable de s'instruire à son gré.

Matérialisation

La Chimère étant un flux de conscience alimenté par des forces ésotériques, c'est toujours sur ces deux axes qu'un esprit se matérialise.

Un esprit possède parfois la capacité de s'incarner, comme peuvent le faire les fées mineures à raison d'un point de Krysmes chaque semaine, mais le charme qui a permis de le créer doit au moins posséder une qualité Superbe (sept points).

En général, le score de Volonté est conservé et sert de référence pour la Force. Le score d'Intelligence sert pour l'Agilité. L'Endurance est un cas particulier car les fées mineures peuvent se dissiper en un nuage de bulles au moindre choc. Au cas où elles devraient encaisser malgré tout l'attaque (parce qu'elles se sacrifient pour un tiers ou parce qu'elles sont attaquées par une arme apte à blesser les créatures spirituelles) leur valeur de Volonté leur tient lieu d'Endurance. Elle possède autant de niveaux de santé que de points de Krysmes. Sinon, elles sont dissipées pour une semaine par point de dégâts.

Un esprit qui veut s'enfuir pour échapper à un dégât peut devenir immatériel et se réfugier derrière la Marque. Une fois qu'il est dans la Chimère, il peut se dissimuler grâce à un jet d'Intelligence.

Pour les créations passant par un Lien de velours (Spiritisme + Argilisme) ou une Chaîne de velours (Spiritisme + Argilisme Corpus), on peut utiliser le Spiritisme pour améliorer, retoucher ou détruire l'esprit ; l'Argilisme ou le Magikryelisme pourront en affecter la manifestation matérielle ; l'Argilisme Corpus ou le Magikryelisme en affecteront la forme vivante.

Au cas où un sémanticien voudrait retoucher et améliorer un esprit dans le but de lui greffer des compétences, il doit posséder :

- Spiritisme pour enchanter un esprit dans un corps.
- Spiritisme pour enchanter un esprit dans un objet.
- Spiritisme et Magikryelisme pour enchanter un esprit intangible ou esprit pur, qui ne possède pas de vecteur physique de manifestation.

Dans le dernier cas sus-cité, une amélioration sur un esprit immatériel requiert de lancer le sort de Langage spirituel combinant Spiritisme et Magikryelisme (ce qui implique toutes les pénalités habituelles pour ce type de manipulations). Notez que ce cas est valable uniquement pour des esprits sans substance, ce qui est le cas de ceux créés par magie et ceux de la Chimère.

*Un esprit qui n'est pas lié à un focus peut profiter de charmes supplémentaires à celui qui a servi à sa création à condition de posséder l'Arcane de Magikryelisme car c'est l'énergie qui anime l'esprit qui est la seule base qui peut recevoir un enchantement... **Le nombre de sorts que peut stocker un esprit ne peut pas dépasser le niveau en Magikryelisme du sémanticien qui lance le sort visant à modifier l'esprit.***

Un esprit ne peut pas être instruit des Arcanes par le biais d'un sortilège de Langage spirituel : il devra se former à l'art délicat des Sémantiques comme s'il était un personnage et utiliser le système d'expérience habituel. Mais il faut que l'esprit possède le Krysmes nécessaire en plus de celui qui sert à maintenir son unité et cohérence : il pourra alors, comme n'importe quel sémanticien, utiliser ses Étincelles pour les convertir en sorts.

Priver un esprit de son Krysmes exigera l'Arcane de Spiritisme et de Magikryelisme. Dès lors, l'esprit ne pourra plus maintenir la moindre présence dans le monde matériel et se dissipera... sauf si son essence est contenue dans un réceptacle particulier, un focus. Un esprit ne pourra être détruit qu'une fois que son essence et ses attributs seront réduits à néant.

Combat

Un esprit est immunisé aux attaques physiques non magiques à moins qu'ils ne s'incarne. Cela peut se faire de deux manières : soit un charme de création corporelle, soit un affaiblissement de la Marque qui lui permettra d'entrer dans le monde matériel. Peu d'esprits passeront véritablement le pas pour ne pas devenir inutilement vulnérables. Ils n'attaqueront de la sorte que par surprise afin de ne pas subir une riposte dévastatrice. Un esprit qui en combat un autre ne se contente pas simplement de le labourer avec ses griffes et crocs tout simplement car il ne possède pas systématiquement ce type d'outils. Il préfère de très loin s'emparer du Krysmé de son adversaire. Il peut ainsi lui voler une Étincelle par palier de réussite lors de test opposant leurs deux scores de Volonté. Chaque esprit a droit à un test par action de combat (le chronogramme est alors basé sur l'Intelligence).

Les esprits ne peuvent pas utiliser de Krysmé pour gonfler leurs attributs : ils préfèrent les utiliser pour générer leurs pouvoirs.

Ils possèdent autant de paliers de santé qu'ils possèdent de degrés de qualité. Toutefois, une incarnation physique ne possède que les cinq niveaux de santé habituels. Un esprit blessé subit les malus normaux.

7 LA MAGIE ÉCRITE

7.1 Les écritures sémantiques

La pratique de l'Alchimie en vue de l'enchantement d'un objet nécessite l'utilisation de gravures afin de fixer – littéralement – les Sémantiques utilisées dans la matière afin que la magie soit pérennisée et fasse effet. Il existe actuellement trois types d'écritures sémantiques qui permettent d'enchanter un objet, chacune possédant avantages et inconvénients. Un sémanticien compétent sera donc capable de comprendre les effets d'un article alchimique en observant minutieusement les gravures qui l'ornent.

La plus ancienne et la plus utilisée est constituée de glyphes runiques aisés à creuser profondément dans des objets solides. Créés par l'alchimiste ulériel Justilien, elle est principalement constituée de points carrés et de lignes droites de différentes longueurs. Le défaut de cette technique est qu'elle affaiblit systématiquement l'armure de l'objet enchanté car elle creuse des lignes de faiblesses sur sa surface. Cette écriture a connu un net regain d'intérêt depuis qu'elle est pratiquée par l'ajout de métaux tendres soudés sur l'objet. L'alchimiste Morganne d'Estrée est l'un des maîtres de cette technique dite « runique rapportée » mais elle la déploie avec d'autres écritures.

L'écriture « cursive » est délaissée depuis le retour de la « runique rapportée ». La cursive se caractérise par des entrelacs finement gravés qui n'ont que peu d'impact sur l'armure de l'objet. Elle est pourtant plus économique en place pour la même efficacité que la runique car elle permet plus de points de connexion entre les symboles du sort, ce qui permet une dispersion moindre de l'énergie magique.

La « symbolique » est sans conteste la plus complexe car elle utilise des symboles complexes arrangés plutôt que des lettres aisées à manipuler pour créer un langage. Esthétiquement, la graphie symbolique est la plus aboutie mais le résultat est parfois fragile car elle demande une surface plane, lisse et plus importante que les deux précédentes. Cette méthode n'accepte le recouvrement que s'il est réalisé par des sommités artistiques et alchimiques. Ces dernières se compte sur les doigts d'une main : la Néryade Morganne d'Estrée, le Minérien Fifrelonius et les Ulériels Gigonchyr et Artolius.

8 OBJETS

8.1 Grimoires célèbres

Les auteurs des ouvrages cités ci-dessous ne sont pas tous présentés parmi les sémanticiens célèbres afin d'éviter de créer des doublons. Cependant, les spécialistes qui ont couché leur talent par écrit n'ont pas toujours eu le temps de s'illustrer ailleurs... et réciproquement. De ce fait, même si l'Impératrice est l'auteur de textes particulièrement instructifs, ces derniers n'ont jamais été publiés. Les ouvrages qui suivent permettent d'acquérir des compétences en magie. Une majorité de ces livres sont accessibles, au point d'être disponibles en passant par des réseaux à peine spécialisés... pour les versions les plus édulcorées. Les volumes les plus sensibles ont soit été détruits, soit sont sous bonne garde dans les bibliothèques de particuliers ou d'institutions des plus prestigieuses... Et il faut montrer patte blanche pour les consulter : un bon nombre d'ouvrages ont échappé aux flammes en se faisant enfermer dans des cages d'acier, garnies de serrures complexes. Il n'y a que quelques clefs, particulièrement élaborées, qui peuvent déverrouiller les fermoirs des grimoires les plus sensibles.

La majorité des grimoires sont en Ilyani, l'écriture de l'Ulériel archaïque. Cette écriture est tellement proche de l'écriture sémantique qu'une version tronquée en a été développée afin de permettre une communication aisée... sans générer d'accidents. Depuis, même si cette écriture reste la plus cohérente pour apprendre les symboles magiques à incanter, les apprentis sont conviés d'en faire l'apprentissage sous la surveillance d'un mage expérimenté.

Lire un grimoire est une tâche de longue haleine qui prends de quelques semaines à plusieurs mois selon l'instruction initiale du lecteur et la densité des informations accessibles.

Si de nombreux ouvrages sont restreints ou censurés, les éditions originales se payent significativement plus cher (x1D10). De nombreux correctifs copiant les éditions originales pour enrichir les volumes censurés circulent sous le manteau. Bien évidemment, posséder de tels fragments est un délit grave...

8.1.1 Ouvrages autorisés

Encyclopédie sémantique : ce texte fondateur est de la main de dame Darnara. L'original a été conservé et les rouleaux de parchemin calligraphiés trônent fièrement au milieu de l'Académie Impériale des Arts Sémantiques de Draco Majorys. Les textes codifient les possibilités des Arcanes et effleurent le vaste domaine qu'est l'Alchimie. On peut trouver ces textes imprimés dans des livres assez minces mais régulièrement remis à jour. Les dernières moutures sont annotées de la main de leur auteur d'origine. Il semble que l'ouvrage n'ait jamais eu à subir les foudres de la censure.

Ce grimoire offre cinquante points d'expérience à son lecteur pour chacune des quatre Arcanes majeures et en Alchimie. Grâce aux versions remises à jour, l'ouvrage offre vingt points d'expérience en Occultisme auxquels on ajoute encore 1d10 multiplié par dix.

Le Grand Dictionnaire alchimique : est un ouvrage assez mince de l'Ulériel Senethyrh Doigts-d'or sur les bases de l'enchantement. On y trouve les sorts de Don de Pouvoir Mineur, Majeur, Régénération / Soin, Transformation, Transmutation, Contrôle du Krysmes. Dans sa forme actuelle, l'ouvrage a été lourdement censuré car les sorts de Création Krysmatique, Métamorphose et Transformation spirituelle ont été bannis de ses pages. Son édition originale existe encore à quelques exemplaires qui sont très appréciés des collectionneurs comme des débutants.

Ce grimoire offre cinquante points d'expérience à son lecteur, à ajouter en Alchimie, en Occultisme, en Argilisme et en Art. Cet ouvrage classique possède de multiples versions qui ont été corrigées, dénaturées ou au contraire complétées. La version de 2354 est de loin la plus prisée car elle est très complète et outre les sorts suscités, elle offre en bonus la spécialisation de « Chimie »

Initiation à l'Argilisme : est un ouvrage issu d'un collectif d'auteurs d'une épaisseur conséquente. Il traite de l'Argilisme et de la chimie d'une manière presque exhaustive. De nombreux passages ont été remaniés car l'Argilisme possède moult variantes, comme la création de faux et l'élaboration de substances illégales ou dangereuses. La version actuelle est donc très dénaturée en ce qui concerne les applications « pratiques ».

Ce grimoire offre cinquante points d'expérience à son lecteur, en Occultisme, en Argilisme, en Sciences et l'expertise « Chimie » (pour les versions les plus complètes)

La Médecine Opératoire : cet ouvrage épais est le plus ancien dictionnaire médical du genre féérique. Issu de la main du chirurgien jamade Ménether Urulyen, l'ouvrage a subi des améliorations et des corrections constantes. Notez que la version corrigée par Grismet Norencyl est de loin la plus mauvaise car truffée d'erreurs. Heureusement, les versions déficientes sont petit à petit écartées du commerce et détruites.

Ce grimoire offre cinquante points d'expérience à son lecteur en Occultisme, ainsi qu'en Argilisme Corpus et en Médecine. Les versions les plus complètes offrent la spécialisation « Pharmacologie »

Le Trysinome : véritable objet de curiosité, ce grimoire modeste est une base occulte à l'intérêt négligé par les professeurs et les maîtres des Arcanes qui lui reprochent sa présentation bâclée. Mais pour l'amateur, de petites perles l'attendent au détour de chaque chapitre. Il y a bien longtemps que ce livre n'est plus réédité et on ne le trouve plus que dans les bibliothèques les plus complètes.

Ce grimoire offre soixante-dix points d'expérience à son lecteur en Occultisme.

Codex des Augures : issus de la main du grand devin Jarnade Marcellus Myrinyus, ce livre donne de nombreuses clefs pour comprendre le symbolisme, les rêves prémonitoires et divers signes annonciateurs. Marcellus était aussi un fin psychologue et sa prose laisse planer un doute omniprésent sur les révélations contenu dans un livre rébarbatif, mais réimprimé à de multiples reprises sans que le propos d'origine ne soit modifié... et malheureusement, ni aéré ou éclairci.

Ce grimoire offre cinquante points d'expérience à son lecteur en Divination et la spécialisation « Psychologie ».

8.1.2 Ouvrages contrôlés

Il existe de nombreuses connaissances qui ne sont diffusées qu'avec parcimonie. La cause principale de cette défiance provient du pouvoir brut qu'elles abritent : entre des mains inconscientes, les sorts de ces grimoires peuvent transformer des foules de badauds en fauves déchaînés, un vieillard bossu en monstre surhumain... Mais malgré le danger que de tels livres peuvent présenter, les autorités ont préféré les mettre sous clefs et en réserver la lecture à des lecteurs triés sur le volet plutôt que de les réduire en cendres à cause de leur valeur intellectuelle ou historique.

L'art du combat et Sémantiques : la Néréade de Seconde Génération et Principat Majyster Chrysanthe de Marjyr est plus célèbre pour ses tortures raffinées et les massacres qu'elle a ordonné – voire commis elle-même – que pour sa prose. Pourtant, la maîtresse des Tourmenteurs Pourpres a écrit et diffusé un petit carnet, censé instruire les agents d'élite de l'Ordre Rouge. Il ne s'en est pas imprimé beaucoup et le livre aborde de multiples sujets dans un style aride où il est question tour à tour de la place des censeurs, de l'intérêt d'encadrer l'usage des Sémantiques et de savoir obéir sans se poser de questions. Un bel emballage pour le fond du livret, qui fournit des pistes sur l'usage de la Lybrescence et invite le lecteur à réfléchir et développer son potentiel militaire dans tous les domaines et par tous les moyens. Depuis sa parution, ce livre est resté une curiosité confidentielle. Sa lecture est aisée mais corruptrice car elle agit de manière néfaste sur l'Instinct de son porteur.

Ce grimoire offre quarante points d'expérience à son lecteur en Occultisme, quarante points en Politique et quarante en Magikryelisme. Il donne une vision exhaustive sur l'utilisation agressive qu'un sémanticien peut faire de ses Arcanes : il augmente donc également l'Instinct de son porteur de trois points, moins un par palier de réussite sous Volonté.

Manuel de recrutement standard : écrit par Jonouar, le sémanticien artinite le plus instruit de son temps, ce livre aride est une véritable mine pour les chefs de guerre en herbe. Le recrutement, la formation, l'encadrement des sémanticiens sont parfaitement décrits dans cet ouvrage dont les exemplaires d'origine ont tous disparu, à l'exception d'une copie de l'original qui est maintenant solidement gardé dans le Musée de Fer de la forteresse centrale des Chevaliers Draconiques.

Ce texte offre trente points d'expérience en Occultisme et trente en Spiritisme, tout comme en Argilisme et Magikryelisme. Les versions complètes, les plus rares, peuvent offrir quarante points d'expérience en Commandement et une spécialisation « enseignement ».

Le Livre de Bronze : ce grimoire parle surtout d'Argilisme et de ce qu'il faut savoir pour créer des métaux de qualité, voire sensibles. Ce livre ne présente pas d'usages dangereux en soi mais les indications qu'il contient peuvent jeter à terre les institutions financières de pays complets. Les autorités ont préféré mettre cet ouvrage à l'index avant que des populations complètes n'aient décidé d'adopter la feuille d'arbre comme dernière monnaie sûre.

Ce grimoire offre quatre-vingt points d'expérience en Arts et autant en Argilisme.

Le Règne du Savoir : ce livret a été écrit par un personnage assez trouble. Mirivyus est le pseudonyme d'un prince Géminir Ulériel qui passa sa vie dans la débauche. Après avoir pratiquement tout essayé, sans jamais réussi à arrêter quoi que ce soit, l'auteur a couché ses expériences sous forme de testament. Plus qu'un livre sur la magie, ce texte traite de l'usage de Sémantiques pour les buts les moins avouables – dont l'usage des Sémantiques pour l'espionnage, l'intensification des sens et divers moyens pour diminuer la fatigue après l'usage des sorts, dont les drogues.

Ce grimoire offre cinquante points d'expérience en Occultisme. Il augmente aussi l'Instinct de son porteur de trois points, moins un par palier de réussite sous Volonté.

Le Livre des Métamorphoses : ce livre n'existant pratiquement plus dans sa version d'origine à la suite de censures multiples, les guildes de sémanticiens ont récemment réussi à obtenir qu'un exemplaire complet survivant soit recopié et réimprimé. Les rares exemplaires qui sont sortis des presses ont été diffusés sous haute surveillance et seules les institutions les plus sérieuses ont pu s'en procurer des exemplaires.

Ce grimoire offre cent cinquante points d'expérience en Argilisme Corpus, ainsi que de nombreuses variantes sur le sort de Métamorphose en procurant une spécialisation « Mutation corporelle ».

Dictionnaire des maladies et des plantes curatives : cet ouvrage est le fruit de décennies de travail, ce qui lui permet d'être exhaustif sur son sujet. Malheureusement, le fait qu'il décrive de multiples germes infectieux responsables de toutes sortes d'afflictions lui a apporté l'opprobre du clergé de Veaurne pour qui « un corps sain ne doit être habité que par la foi ».

Ce grimoire offre cinquante points en Argilisme Corpus, ainsi que les spécialisations « Diagnostic » et « Micro-organismes ».

Codex des évocations : ce grimoire a immédiatement été placé sous haute surveillance. Il n'en existe que cinq exemplaires et ces derniers ont tous survécu au temps qui passe grâce aux soins constants de leurs propriétaires successifs. L'un des exemplaires est détenu par la Chevalerie Draconique ; un autre est la propriété de la famille Valadielle du Nédyr ; le troisième a récemment été acquis par l'Université sémantique de Byal ; le quatrième est en la possession de la famille Ichenbach, dans le Pral ; le dernier repose depuis peu dans les cryptes de l'Académie Impériale des Arts Sémantiques. Issu d'un collège de spécialistes en Spiritisme, ce livre épais regorge d'informations essentielles sur de multiples entités spirituelles. Ces dernières sont classées par ordre de puissance et par niveau d'activité.

Ce grimoire offre cent points d'expérience en Spiritisme, cinquante points en Occultisme et la spécialisation « Esprits »

L'Étincelle Ardente : cet ouvrage est une curiosité qui n'a été copiée qu'à un petit nombre d'exemplaires. Tous sont la propriété de grandes universités ou guildes qui les gardent sous clefs. L'auteur de l'ouvrage est la très éclairée Isabelle de Harn, qui l'a écrit comme thèse universitaire alors qu'elle achevait sa dernière année d'études sémantiques dans l'université de Byal. Bien plus qu'un moyen d'évoquer des éclairs et des boules de feu, elle a travaillé sur les multiples moyens d'alimenter des sortilèges et sur les possibilités de créer des machines susceptibles de créer ou d'alimenter des flux magiques, créant ainsi des points nodaux portatifs.

Ce grimoire offre soixante-quinze points d'expérience en Magikryelisme, autant en Alchimie et en Sciences et enfin cinquante en Occultisme.

Index des révélations : ce livre écrit par la devineresse jarnade Sédillia-Garda n'existe qu'à quelques exemplaires dont la majorité est détenue par des officiels du Néderne qui ont préféré laisser meubles et richesses pour avoir la place et le temps d'emporter l'ouvrage. Il en reste encore trois exemplaires en Empire et trois autres au Nédyr. Ces livres sont étroitement surveillés car même s'ils sont encore à moitié vierge, l'histoire s'écrit seule dans leurs pages, le texte possédant de quelques mois à quelques années d'avance sur les événements. Cependant, la lecture en est ardue car la conjugaison (et particulièrement la concordance des temps) n'est pas le fort de l'esprit qui commente sa vision du futur dans l'ouvrage. Mais pour les gens puissants, la connaissance n'a pas de prix.

Le propriétaire de cet ouvrage reçoit des visions du futur à la discrétion du meneur de jeu.

8.1.3 Ouvrages interdits

Les ouvrages de cette section traitent de sorcellerie ou de démonologie. D'autres présentent des erreurs telles qu'ils mettent en péril la vie du sémanticien qui en suivrait à la lettre les procédés... que ce soit parce que l'auteur était un ignorant ou parce que des copistes incompetents y aurait glissé une déplorable erreur.

Le Cœur du pouvoir : issu de la main de Beruel le transcendantal, cet ouvrage déplorable fait suite au pourtant intéressant « Réflexion sur le sens du Verbe ». Mais son deuxième opus a jeté un tel discrédit sur l'ensemble de son œuvre que les guildes se sont débarrassées de l'ensemble de sa prose et détruit les deux ouvrages sans distinction. Le grimoire est un gros livre qui assomme son lecteur de banalités redondantes. Mais le pire, c'est que de multiples coquilles parsèment l'ouvrage et en altèrent le contenu, au point d'en rendre le propos dangereux. Personne ne s'est jamais occupé d'écrire les correctifs qui permettraient d'utiliser le livre sans danger, car la qualité de l'ouvrage ne justifie pas le travail de titan nécessaire. À cause des accidents qui ont coûté la vie à de nombreux sémanticiens débutant, les autorités ont retiré le livre de la circulation : il n'en reste plus qu'un ou deux exemplaires perdus on ne sait où.

Ce livre offre vingt-cinq points d'expérience en Occultisme MAIS à cause des coquilles qui en parsèment le texte, tous les échecs en Occultisme et en magie en général sont aggravés d'un palier.

Le Dragon de Néther : ce grimoire est l'archétype du livre de sorcellerie. Il couvre largement les pratiques les plus sordides liées au Spiritisme et à la Divination et est depuis longtemps recherché par toutes les autorités qui brûlent systématiquement le livre ET les utilisateurs sur le même bûcher. Même le Nédyr livre une chasse effrénée aux utilisateurs de cet ouvrage hautement corrompue. Contrairement à d'autres grimoires, le Dragon de Néther a reçu une édition imprimée. Des milliers d'exemplaires ont été façonnés et se revendent ou s'échangent sous le manteau. L'auteur de cet ouvrage glauque reste inconnu.

Ce livre offre cent points d'expérience en Occultisme, trente points en Spiritisme et en Divination et dix points d'Instinct, moins un par palier de réussite d'un test sous Volonté.

Le Livre des Murmures : issu du Géminir Jarnade Sanuëlle le Thanathoséen, ce livre parle du grand mystère de l'après-vie. Dans les faits, le propos général est nettement moins reluisant et parle surtout de nécro-animation tout en étalant les pulsions suicidaires de l'auteur. Il a depuis été démontré que cet ouvrage n'était qu'une vaste fumisterie mais il revient régulièrement au centre de scandales, de tombes profanées, de trafic d'organes et pire encore.

Ce livre offre vingt-cinq points d'expérience en Occultisme, cinquante points d'expérience en Spiritisme et en Argilisme Corpus. Il inflige aussi cinq points d'Instinct, moins un par palier de réussite sous Volonté.

8.2 Objets occultes

8.2.1 Le sélénium

« Le facteur aléatoire détermine l'activité scientifique de manière indiscutable. Nous pouvons prouver que se concentrer sur l'observation de faits naturels est plus judicieux que de provoquer de tels événements en laboratoire : un bon scientifique devrait passer plus de temps à flâner, loupe et carnet de notes en poche, qu'à tenter de recréer ce que la nature nous offre. »

Néfrénéys de Marjyr, Île de Céros, Mer Noire, 8.000 avant J.C.

Découvert par dame Cendréale qui s'en est servi pour forger sa Purperine et se matérialiser dans le Substant, le sélénium, également appelé « argent des étoiles », est un minéral léger dont l'apparence est spongieuse et généralement sombre. Il se réduit en une poudre fine qui réagit mal avec d'autres agents chimiques car si son intégrité physique est fragile, elle ne se mélange que difficilement avec d'autres corps du fait de sa température de fusion très élevée. Le sélénium ne peut donc pas être fondu par des moyens normaux et sa résistance à la magie l'immunise aux sorts.

Ces multiples propriétés ont attiré l'attention des sémanticiens les plus habiles du genre féerique. Mais malgré les multiples recherches, il n'y a guère que trois personnes qui possèdent une bonne connaissance du sélénium : l'Impératrice, Néfrénéys de Marjyr et sa sœur Morganne. Les deux Néréades ont déserté les terres féeriques depuis des siècles mais une partie de leur connaissance est parvenue entre les mains de la Duchesse Cardinale de l'Est, dame Lystranne : elle se sert depuis du sélénium pour créer des esprits synthétiques afin d'animer les automates qui gèrent et protègent son domaine.

On ne trouve pas de sélénium à l'état natif sur Crysalyx. Il n'est possible d'en obtenir que dans la Chimère et à condition qu'un esprit extrêmement puissant (au minimum un céleste) daigne vous accorder cette grâce...

Pouvoirs natifs

De par sa nature, le sélénium possède des pouvoirs affectant puissamment la magie. À l'état brut, ses capacités sont les suivantes :

- Immunité aux sorts directs : le sélénium présente une résistance élevée aux sortilèges de toutes natures et tous niveaux. Seuls les sorts de détection de zone peuvent révéler une pierre de sélénium. Celle-ci renferme un esprit dont la puissance varie selon la quantité de matériau présent.
- Charisme : 8
- Intelligence : 8
- Volonté : égale à la masse en grammes
- Protection de 11 points contre le vol de Krysmes et contre le Spiritisme
- Contrôle Du Krysmes/ Maîtrise Krysmatique : comme tous ses semblables, l'esprit peut gratuitement s'emparer d'un point de krysmes sur un test de Charisme. La limite d'efficacité de ce pouvoir est d'un point par palier de réussite d'un test de Charisme. Un esprit de sélénium peut retenir au maximum une Étincelle par point de Volonté. La version exaltée de ce

pouvoir permet de prendre des points même sur les supports protégés ou difficiles tels que les sorts, y compris ceux en cours d'incantation. L'esprit interceptera systématiquement tout les sorts dirigés contre lui (à l'exception d'une détection) en les privant de leur Sémantiques de durée. Chaque palier de réussite sous Intelligence permet de passer outre un palier de qualité ; chaque palier de réussite sous Charisme permet d'annuler un palier de durée. Un sort dont la durée est nulle est automatiquement dissipé.

L'Intelligence de l'esprit ne varie pas, mais sa force et sa résistance sont formidables. Il dispose de pouvoirs de dissipation magique très importants dès qu'il est agressé par une attaque directe de tout type... et cela dès les sorts d'Identification. Le sélénium défait tous les sorts qui le visent ou l'incluent dans son aire d'effet grâce à un sort de Magikryelisme de qualité Surnaturelle. Sa résistance est toujours égale à sa Volonté.

Si l'esprit décide de se matérialiser, il aura des attributs physiques égaux à sa Volonté et prendra systématiquement la forme d'une créature humanoïde de grande taille (généralement deux mètres cinquante), fine et élégante, dotée d'au moins une paire d'ailes, aux grands yeux noirs. La tête porte une coiffe de plumes blanches ; l'esprit est toujours doté d'un pagne de plumes et d'une arme dont la forme diffère selon son rang de puissance, mais généralement une épée ou une lance.

Des morceaux de sélénium séparés donnent des esprits plus ou moins translucides et distincts mais qui fusionneront sitôt regroupés dans une zone de dix mètres pour des pépites d'environ dix grammes. Cette distance n'est pas fixe et peut augmenter si plusieurs dizaines de grammes sont mis en présence. L'esprit ne s'éloigne pas de plus de mètres qu'il y a de dizaines de grammes de sélénium présent. Si la source de sélénium est fracturée ou dispersé, l'esprit disparaît et suivra son fragment propre. Ils ne fusionneront que quand ils seront à nouveau assez proches.

Il est possible de raffiner le sélénium ou de mélanger la poussière de ce minerai avec d'autres métaux lors de la fonte ou la forge. Le métal alors obtenu devient cassant à mesure que la proportion de poussière de sélénium augmente.

Les armes à une main perdent un palier de solidité par tranche de cinq grammes de sélénium présent.

Les armes à deux mains, armures et boucliers perdent un palier de solidité par tranche de dix grammes de sélénium présent.

Raffiner le sélénium

Le cycle complet de raffinage exige un équipement sidérurgique très conséquent et volumineux (fourneau à gaz pour chauffer à plus de mille degrés Celsius, colonne de séparation résistante à la chaleur, divers adjuvants chimiques, bac d'électrolyse, etc.), ainsi qu'une réussite Surnaturelle 2 en Mécanique (spécialisations Chimie + Mécanique exigées) pour réaliser les diverses opérations indispensables au processus. Le métal obtenu est alors d'une dureté et d'une légèreté remarquable. Il possède toutes les caractéristiques d'un matériau Inouï. Il se compare en bien des points au titane.

Pouvoirs harmonisés

Le sélénium est une pierre magique qui rayonne de pouvoir. Elle affecte son entourage en y superposant sa propre existence : les plantes deviennent plus vigoureuses, les organismes deviennent plus résistants et de grands exploits deviennent possibles quand un personnage parvient à entrer en harmonie avec l'esprit.

Les relations avec un esprit de sélénium sont généralement minimalistes. Ces esprits sont muets et se contentent d'observer car ils semblent apprécier plus que tout la solitude. Attirer leur attention, puis leur intérêt, est une tâche ardue qui ne peut passer que par des actes désintéressés... Ce n'est que lorsque le personnage n'attend plus rien que ces esprits se montrent enfin réceptifs.

Pour y parvenir, il faut que le personnage se lie au sélénium à l'aide d'un test d'Intelligence, un d'Occultisme puis deux de Séduction. Ce test prolongé doit obtenir une réussite Particulière afin d'être fructueux... Une fois accordé à son fragment (qui doit être composé d'au moins dix grammes) un utilisateur peut adresser une requête par journée de douze heures à l'esprit.

Cette opération occulte établit un lien empathique et symbiotique entre le sélénium et le personnage. On considérera alors le métal de la même manière qu'une Purperine : les deux entités partagent désormais leur Krysmes. Notez également que tout gain d'Instinct de l'un est répercuté sur l'autre...

À l'aide d'une réussite Particulière de Séduction, le possesseur d'un morceau de sélénium peut déclencher les effets suivants :

- récupérer un palier de Fatigue.
- dissiper le Krysmes d'un sort et de briser son alimentation. L'esprit réalise alors un test : chaque niveau de réussite sous sa Volonté permet de dissiper dix points d'Essence du sort (voir le chapitre 9.11 Points d'Essence page 82). Le sort visé devient inopérant une fois réduit à zéro.

Marge/ Réussite	Réussite, Qualité et protection
2 à 3 / Normale	Enlève 30 points d'Essence au sort ciblé
4 à 6 / Particulière	Enlève 40 points d'Essence au sort ciblé
7 à 10 / Critique	Enlève 50 points d'Essence au sort ciblé
11 à 15 / Surnaturelle	Enlève 60 points d'Essence au sort ciblé
16 à 21 / Surnaturelle 2	Enlève 70 points d'Essence au sort ciblé
22 et plus / Surnaturelle 3 et plus	Enlève 80 points d'Essence au sort ciblé

Tableau 16 : capacités harmonisées du sélénium

Chaque usage d'une capacité coûte une Étincelle à l'esprit. Les effets des pouvoirs peuvent utiliser plusieurs points de Krysmes si l'esprit en possède suffisamment.

Dans ce cas, les effets du pouvoir bénéficient d'un palier de bonus par Étincelle investie après la première.

Une fois que l'utilisateur s'est lié avec l'esprit, il peut utiliser ses connaissances pour développer les connaissances sémantiques de l'esprit et lui enseigner un unique charme. Cette action demande une semaine et une réussite Critique sous Intelligence pour le personnage et pour l'esprit. En cas d'échec, la tentative peut être reconduite au prix d'un test par jour supplémentaire de délai.

En échange, l'esprit reçoit vingt pour-cent des points d'expérience du personnage.

8.2.2 Lames de sélénium

Les lames de sélénium sont des reliques de la guerre des Dréannes. En dépit du temps qui passe, elles restent les armes individuelles les plus puissantes qui aient été forgées par les alchimistes féériques. La majorité des lames est restée en possession de leurs utilisateurs respectifs ou ont été conservées à titre de prise de guerre ou de dédommagement. Les Néréades ont été les premières à s'équiper de lames de bronze nervurées de sélénium. Elles ont causé des ravages parmi les troupes de l'Impératrice au point que même ses meilleures combattantes ont été fauchées par ces lames redoutables. Il faudra attendre des années et la constitution du corps d'élite des Érydines Impériales pour que les troupes de l'Impératrice retrouvent leur suprématie sur les combattantes de l'Infante.

On estime que cinquante lames ont été forgées et que la majorité d'entre elles existe encore. Elles possèdent des pouvoirs variés. Les plus nombreux sont des pouvoirs utilitaires, mais chaque lame possède un à deux pouvoirs martiaux de grande puissance.

Leurs esprits possèdent les caractéristiques suivantes :

Charisme : 8

Intelligence : 8

Volonté : 8 + 3D10

Volonté	Potentiel de Krysmes	Qualité de la lame
11 à 15	+2 Étincelles / jour ; max. 15	Fabuleuse
16 à 21	+3 Étincelles / jour ; max 20	Inouïe
22 à 28	+4 Étincelles / jour ; max 25	Superbe
29 et plus	+5 Étincelles / jour ; max 30	Excellente

Tableau 17 : caractéristiques d'une lame de sélénium

Pouvoirs

Les lames de sélénium possèdent des esprits plus actifs que le minerai brut. Le propriétaire de la lame peut solliciter leurs pouvoirs dans la limite du potentiel de Krysmes (une lame créant 3 Étincelles produits trois pouvoirs par jours). Les effets des pouvoirs peuvent utiliser plusieurs points de Krysmes si l'esprit en possède suffisamment : en effet, toute réussite supplémentaire consomme une Étincelle en plus de la première.

- Protection de onze points contre le vol de Krysmes et contre le Spiritisme
- Dissipation de fatigue (Séduction Particulière) pour un palier de malus.
- Contrôle du Krysmes permet d'échanger une Étincelle par palier de réussite d'un test de Séduction entre la lame et le personnage.

- Protection Sémantique (Séduction Critique) s'oppose à n'importe quel sort adverse (hors Alchimie) en utilisant la Volonté de l'esprit. Chaque palier de réussite augmente la force du contre :
 - Normale, -30 pts d'Essence ; Particulière, -40 pts d'Essence ; Critique, -50 pts d'Essence ; Surnaturelle, -60 pts d'Essence.
- Soins (Séduction Critique) pour regagner un niveau de santé.
- Pouvoir de combat (Séduction Critique) la lame libère un charme qui exige cinq points de Krysmes...
 - Soupir déchirant : ce sort cause une perte de quatre-vingt-dix points de Structure de tout matériau à dix mètres de l'utilisateur sur un mètre cube. Les effets sont permanents et alchimiques ; ils ne peuvent être annulés que par un sort identique. Les dommages Surnaturels 4 de la lame sont spirituels et physiques.

Les lames des Néréyades étaient de longues épées de bronze frappées d'une Élaboration Chimérique afin de leur garantir une solidité maximale. Les épées des Célyades étaient en acier. La majorité des armes possédaient une poignée courte mais au fil des combats, des poignées plus longues assurant une meilleure prise en main se sont imposées. Les dernières modifications se sont faites des siècles plus tard pour modifier les quillons. Mais les lames elles-mêmes ont peu évolué, même si les robustes formes angulaires des origines ont cédé la place à des formes plus douces et une pointe en ogive.

Depuis les travaux de Néfrénésys de Marjyr, une nouvelle génération d'armes a vu le jour : elles sont formées d'un alliage d'acier forgé et de sélénium métallique. De telles armes ne sont pas disponibles sur Crysalyss mais il est possible de s'en procurer auprès de dame Morganne de Marjyr.

Ces lames ne reçoivent pas d'enchantement alchimique car elles sont trop dures pour être gravées et enchantées. En échange, l'alliage possède une armure de douze et la Qualité Fabuleuse. Si l'utilisateur parvient à réveiller le sélénium présent dans la lame, il gagne la possibilité d'utiliser les capacités du sélénium décrites plus haut. Si jamais le porteur d'une Purperine était blessé au torse à l'aide d'une de ces lames, il subirait de façon **définitive** les effets d'une blessure Critique.

8.2.3 Les Tables d'Elestrane

Ces artefacts sont d'épaisses tables de marbre circulaire d'un mètre cinquante de diamètre et de vingt centimètres d'épaisseur. Leur face supérieure est recouverte de pistes de bronze permettant à des curseurs de métal précieux d'égrener des milliers de symboles Sémantiques.

Deux tables similaires ont été créées par l'Impératrice : la première lui servit pour forger les Purperines des Célyades de la Première Génération, puis celle de l'Infante. Elle élabora la seconde pour l'offrir en cadeau à sa fille.

Les deux Tables d'Elestrane sont des artefacts majeurs de l'histoire féerique, mais leur existence n'est connue que d'une élite. La première table est restée sur les Basses Terres féeriques. Elle a été abandonnée par l'Impératrice au fond d'une profonde crypte qui abriterait toujours les restes de son laboratoire personnel.

La seconde a été offerte en cadeau à sa fille, qui en fit grand usage pour s'instruire des Sémantiques avant de la retourner contre les troupes de sa mère lors de la Guerre des Dréannes. Les sages pensent que la table a été détruite sur Céros. D'autres pensent qu'elle a été emportée dans la fuite malgré son poids significatif.

Malgré les multiples tentatives pour atteindre les restes engloutis de l'île, personne n'est jamais parvenu à atteindre les fonds où reposent les ruines de la cité de Cyne. Cet échec permet toutes les spéculations : d'après certains historiens et romanciers, la table est activée et protège les derniers secrets des Néréyades et de leur mère. Les conjectures les plus folles se sont donc répandues depuis quelques siècles et continuent de faire rêver les amateurs de trésors fabuleux...

Les Tables d'Elestrane sont des calculateurs sémantiques capables de créer des effets magiques de puissance significative et ce à un rythme accéléré. Leur utilisation est complexe mais un alchimiste averti peut en comprendre l'utilisation en peu de temps. Contrairement à un sémanticien, la table ne connaît pas de fatigue et répétera le sort à l'infini tant qu'elle est alimentée en Krysmes.

Elles ont été délaissées après la Guerre des Dréannes : leur utilisation n'était pas assez souple et quand elles sont trop sollicitées, elles génèrent des accidents fâcheux. Ils sont d'autant plus graves que lorsque les Tables s'emballent, elles crépitent d'arcs électriques meurtriers et mitraillent littéralement les alentours d'effets sémantiques.

Capacités

Les tables génèrent n'importe quel sort de Spiritisme, Magikryelisme et d'Argilisme, de la Transformation à la Création (ainsi que les sorts opposés). Elles peuvent gérer des effets dont la valeur sémantique est techniquement illimitée, car elles transforment le Krysmes issu de leur noyau de sélénium en sortilèges à raison de dix Sémantiques par Étincelle fournie.

Les Étincelles doivent être générées par un moyen externe : un sémanticien doit lancer un sort de Création Krysmatique pour activer la Table et le sort qu'il a programmé.

Les tables sont aussi l'un des moyens les plus aisés pour travailler de grandes quantités de sélénium et d'exécuter des travaux artistiques et techniques complexes car leur cœur, constitué de ce matériau, affecte la réalité alentour par l'annulation réciproque des essences spirituelles du sélénium... dans la limite de la quantité du noyau de la table.

Les tables d'Elestrane facilitent les tests de compétences visant à la création d'objets. Un test d'Occultisme réussi permet de lancer des dés supplémentaires, à raison d'un dé par palier de réussite dès la Particulière (donc trois dés pour la Critique, quatre pour la Surnaturelle, et ainsi de suite.) Le joueur choisira le dé lui offrant la meilleure réussite.

Les désavantages sont que ces artefacts peuvent subir des dysfonctionnements violents : chaque point de Krysmé utilisé provoque un risque sur dix pour que la table génère un contrecoup de Magikryélisme dont les dommages sont d'un palier de Surnaturelle par Étincelle engagée. Sur chaque 1, la Table s'emballé et génère le contrecoup toutes les dix secondes pour 1d10 tours de combat. La portée de l'éclair est de dix mètres par Étincelle utilisée.

Ceci explique aussi pourquoi elles ont fini par être considérées comme étant des outils plus dangereux qu'utiles...

8.2.4 Les portails de communication du Nédyr

Le Nédyr subit une restructuration profonde et vit depuis peu à l'ère de la vapeur grâce à la laborieuse minorité de Tralams qui travaille pour le compte des diverses guildes et cités. Cependant, la magie continue d'être la cheville ouvrière du pays et les portails de communication en sont l'un des artefacts les plus jalousement gardés. Pour les différents patriarches, la nécessité de communiquer rapidement et en sécurité s'est imposée et comme les Enjambées de Sept Lieues sont des sorts coûteux, des objets alchimiques complexes sont venus remplacer les incantations des sémanticiens. Afin d'éviter toute invasion par ce biais, les plaques gravées en argent de soixante-dix centimètres de circonférence ne peuvent laisser passer que des coffres spéciaux d'un demi-mètre cube (et tout ce qui se trouve à l'intérieur : ce qui est suffisant pour acheminer plusieurs colis ou une musette pleine de courriers.) Les cités les plus importantes du pays sont équipées et peuvent ainsi communiquer pratiquement en temps réel.

8.2.5 Le Soleil de Minuit

La cité de Byal ne se contente pas d'abriter l'Université des Arts Sémantiques Appliqués. Son éloignement du Cœur Céleste la situe dans une région froide et mal éclairée. Pour pallier ce problème, la ville est ceinturée de douze hautes tours dont le dernier étage est une réplique du soleil féérique. Les remparts de la citadelle sont ceinturés de miroirs dont la fonction est double : rediriger la lumière vers les rues de la cité ou vers l'extérieur. Dans cette seconde configuration, cependant, de vastes plaques réfléchissantes et des loupes en décuplent les effets et forment un arsenal de défense terrifiant qui peut embraser même un bâtiment de pierre...

Chaque miroir possède une capacité de dommages Surnaturelle 2 sur 1 m². Ces effets sont cumulatifs sur les dégâts ou la surface (soit Surnaturelle 24 sur 1 m² ou Surnaturelle 2 sur 12 m² au maximum de l'un ou l'autre paramètre). Attention, le rayon de la mort ainsi créé n'est pas un sortilège mais une application du principe d'Archimède et de ses miroirs, les dommages ne sont donc pas réduits par la taille de la cible ou autre annulation krysmatique due à un éclat de sélénium...

Il est cependant possible d'esquiver les dégâts : une réussite Normale suffit pour un miroir. Chaque miroir supplémentaire requiert un palier en plus.

8.2.6 Les vaisseaux File-Chimère

Ces navires sont d'un genre très particulier car ils sont capables de naviguer sur les flots mais aussi sur les courants de la Chimère supérieure : l'Éther. Pouvoir accéder à la dimension fantôme et en parcourir les courants permet aux File-Chimère de rejoindre les royaumes chimériques. Ces navires sont généralement de petite taille, mais on sait que lors de l'apogée de l'alliance, des bâtiments très imposants assuraient des voyages réguliers entre les différents mondes féériques. Les File-Chimère sont devenus rares en Crysaly depuis l'avènement des Tourmenteurs Pourpres car il n'y a pas de portail connu qui permette la communication avec l'extérieur de Crysaly. Il est probable que le Nédyr possède toujours une petite flotte mais il se garde de communiquer l'emplacement du portail qui permet aux vaisseaux de s'acquitter de leur tâche.

Bien que l'âge d'or des chantiers navals soit révolus, les charpentiers jarnades et ulériels maîtrisent toujours les enchantements qui permettent aux File-Chimère de rejoindre les royaumes chimériques. Le premier charme permet de passer la Marque une fois par jour, le second de naviguer sur les nuages d'Éther comme s'ils étaient constitués d'eau et le dernier porte sur les voiles qui utilisent la lumière des étoiles pour se propulser. Les File-Chimère sont rapides et permettent de rallier des endroits très éloignés en l'espace de quelques semaines. Cependant, les risques sont grands et seuls les capitaines expérimentés peuvent tirer le plein potentiel de leurs embarcations et voyager en sécurité.

Les royaumes chimériques sont multiples ; situés de loin en loin à travers la Chimère Supérieure ou Haute-Chimère. La majorité d'entre eux est constituée de fragments qui dérivent sur l'Éther. Pleinement matérialisés, ils peuvent accueillir des formes de vie féériques dans d'excellentes conditions. Cependant, les risques de s'exposer aux Chimères qui bantent les flux de l'éther sont grands : tous les domaines possèdent donc un service d'ordre réactif et musclé. Fruit du travail d'archimages, les royaumes peuvent avoir la taille d'une demeure avec parc ou celui d'un grand département. Le plus important de tous est sans conteste Ceras-Ithil, le royaume de la forêt de

crystal. D'autres domaines sont aussi d'un intérêt significatif, comme Ofloros ou Tacylis... ou bien il méritent d'être consciencieusement évités, comme Achéronne. Certains marins assurent que des royaumes de très grande taille sont apparus récemment et que leur taille est comparable à celle d'un pays.

8.3 Plantes

Si les Sémantiques permettent la création d'objets, elles permettent également la manipulation des êtres vivants... Le monde végétal ne fait pas exception et si de nombreuses plantes possèdent naturellement des vertus thérapeutiques, les feys ont eu tout le loisir, durant plusieurs millénaires, de mener des expériences poussées et abouties sur le sujet, pour le meilleur comme pour le pire.

8.3.1 Princesse des Vertus

Cette plante est le fruit des travaux de dame Mérédith qui voulait synthétiser un stimulant organique complexe et efficace. La princesse des vertus a demandé des décennies de tests et d'élaboration pour aboutir à un montage génétique particulièrement puissant. Son suc est un alcaloïde qui constitue un poison effroyablement violent mais une fois distillé, il sert de base à toute sortes de tonifiants. Cette plante est très rare et seules les personnes de confiance se transmettent des boutures de cette fleur aux multiples clochettes blanches dont la configuration est proche de celle du muguet.

La princesse des vertus est un tonifiant qui améliore les défenses naturelles. Les applications de cette panacée sont tellement vastes que vous devez compter deux paliers de bonus à l'Endurance du bénéficiaire des soins pour tout ce qui concerne son rétablissement.

Utilisé sans préparation, son suc est un poison de virulence Surnaturelle 4.

8.3.2 Caféline

Cette plante est un excitant léger d'origine naturelle. Les étudiants du Nédyr l'utilisent régulièrement pour combattre le sommeil alors qu'ils veillent pour réviser ou prendre de l'avance sur les programmes officiels.

La caféline réduit les envies de sommeil mais son abus peut provoquer des troubles physiologiques et détériore le comportement. Chaque prise annule trois heures de sommeil, mais augmente l'Instinct d'un point. Heureusement, le contre-coup disparaît après une bonne nuit de sommeil sans usage de substances.

8.3.3 Séméryanne

Cette plante est le fruit de manipulations génétiques. Elle produit un antiseptique très efficace.

La séméryanne permet de réduire les risques d'infections après une coupure ou une opération de chirurgie. Elle est très appréciée des praticiens car elle ne possède pas d'effets secondaires aussi remarquable que la vénérille, qui déclenche souvent de violent rejets sous formes d'allergies.

8.3.4 Quémyne

La quémyne est un légume dont les propriétés vertueuses ont été développées pour en faire un antibiotique à large spectre. Elle a longtemps été délaissée au profit d'autres produits plus puissants (la morderime et la cligulaire qui produisent des sécrétions toxiques à moyen terme) mais aussi plus spécifiques. La quémyne revient peu à peu dans les herbiers des médecins car même si elle est moins efficace, elle est plus saine et aisée à employer.

La quémyne rajoute un palier à l'Endurance pour résister aux maladies de n'importe quel type.

8.3.5 Ramoisille

Cette plante possède des racines dont les propriétés anesthésiques ont fait leurs preuves. Bien que mortelle à haute dose, la ramoisille est une tisane des plus efficaces dont les vapeurs peuvent étourdir quiconque les inhale.

La ramoisille est un somnifère qui agit pendant une heure. À forte dose (et la concentrer demande un laboratoire fourni), elle peut générer un suc dont une goutte permet de tuer sans douleur. La distillation d'un tel poison requiert un test prolongé de Médecine (x1) et Sciences (x2).

Un produit d'une qualité Normale possède un effet Critique. S'il est d'une qualité Bonne, sa virulence sera Surnaturelle. Pour un distillat de qualité Superbe, il faudra compter une puissance Surnaturelle 2. La qualité Excellente offrira un poison Surnaturel 3 et

l'Inouïe un Surnaturel 4 ; cette huile essentielle est absorbée très facilement par la peau et fonctionne donc au contact... ce qui nécessite des précautions redoublées lors de son élaboration et pour son usage.

8.3.6 Drévélorya

Il existe de nombreuses drogues capables de stimuler les capacités intellectuelles d'un sémanticien, comme la caféline, la sulumine ou la carénadre... mais aucune n'est plus violente ou plus addictive que la drévélorya.

La fleur de cette plante possède un petit bulbe d'où suinte un lait orangé qui peut s'ingérer. Pour l'utilisateur, de légères hallucinations lui donnent l'impression de gagner en concentration et lui donnent l'illusion de lancer ses sorts plus efficacement. Mais par la suite, les effets pernicieux de la plante le rattrapent : addiction, paranoïa poussent l'utilisateur à augmenter les doses jusqu'à la rupture d'anévrisme.

La drévélorya compte tous les dés lancés sous Volonté et d'Intelligence et dont le résultat est supérieur à 7 comme étant égaux à 7... Par la suite, diverses manies apparaissent et augmentent l'Instinct de un point par mois de prise...

Il existe une décoction à base de drévélorya et de cafélyne qui possède des effets dévastateurs : ses consommateurs se retrouvent dans un état proche de celui provoqué par la Bête Hurlante des Serliens Sunériens. Outre une frénésie guerrière, ce produit, appelé drévéloryane, offre une résistance à la douleur et aux blessures extrêmement accrue qui possède l'avantage (douteux) de ne pas retomber dès la première blessure...

La consommation d'une dose confère immédiatement l'avantage Bête Hurlante pour deux heures. Mais vingt minutes après la prise, les effets sont doublés pendant une heure, l'Endurance étant alors triplée (notez que les bonus magiques améliorant ce trait seront ignorés). Chaque dose prise impose un test de Volonté et un autre d'Endurance. Chaque palier d'échec de Volonté implique le gain permanent d'un point d'Instinct ; chaque palier d'échec sous Endurance la perte d'un point d'Intelligence, de Volonté et d'Agilité. Notez qu'un individu sous l'emprise de la drévéloryane ne peut faire usage de Krysmé, de quelque façon que ce soit. Une fois les effets de la drévéloryane dissipés, outre les éventuelles blessures, le consommateur subit six paliers de Fatigue dont il se débarrassera au rythme normal...

8.4 Objets divers

Nous pourrions dresser une liste de divers objets, mais ce serait une double erreur : chaque utilisateur du monde de Cœur de Dréanne a le droit d'en avoir sa propre approche et d'y placer les éléments qui lui semblent les plus pertinents... Mais il faut garder à l'esprit que la société féerique est ancienne et qu'elle est installée sur Crysaly depuis longtemps. Les modes et les civilisations les plus avancées ont créé toutes sortes d'objets usuels, comme des « armoires blanches » qui sont des placards dont la température est artificiellement baissée... (qui a parlé de réfrigérateur ?). Dans les anciennes demeures jarnades, il est fréquent de trouver une cave envahie par la glace, ou des pots froids grâce aux incantations appropriées

On pourra aussi trouver des pierres semi-précieuses ou des petits coffres qui permet de visionner des hologrammes de toutes sortes. Des sémanticiens travaillent afin de créer des supports pour différents types d'images.

Des automates sont devenus les phénomènes à la mode, détrônant les sociétés de service de nettoyage par l'aspiration des Tralams.

De nombreuses entreprises ont développé des charmes et les commercialisent soit sous forme de bien, soit sous forme de service ou louant leur savoir faire : gardiennage, nettoyage, sécurité ou protection, mais aussi création d'objet sur mesure... La magie des Sémantiques n'est pas très éloignée de notre science actuelle et la dépasse même parfois : comme les drones de guerre, des communications par télépathie et des divertissements holographiques géants.

C'est donc aux joueurs de créer leurs propres objets magiques, des plus utilitaires aux plus létaux, en gardant toutefois à l'esprit la sévère législation qui entoure la Sémantique.

9 CLARIFICATIONS DE RÈGLES ET CAS SPÉCIAUX

Ce chapitre traite de tous les cas épineux pouvant se poser lors de l'élaboration d'un charme. Il y a certainement des répétitions par rapport au livre de base et des contradictions aussi. Dans ce dernier cas, c'est le texte ici présent qui a la priorité.

9.1 SORTS RÉVISÉS

9.1.1 Spiritisme

Destruction spirituelle

Coût de base : 4 points

Contexte : ce sort utilise les Sémantiques générales de Portée, Cible, Temps et de dégâts. Ces derniers coûtent deux points de Sémantique pour chaque point de dommage. Les effets peuvent être encaissés avec la Volonté de la cible (si elle possède du Krysmé).

Effet : ce sort permet d'affliger la victime en détruisant sa caractéristique d'Intelligence et/ou de Volonté. La cible ressent automatiquement l'attaque et peut l'encaisser par un jet sous Volonté, la marge d'une réussite diminuant les dégâts. Si l'encaissement n'annule pas le sort, la cible est immédiatement déconcentrée : un combattant perd son action et un sémanticien arrête immédiatement le sort qu'il incantait. Si le sort est supérieur à la réussite de l'encaissement, la marge (en points) est retirée de la caractéristique visée. Quand l'Intelligence ou la Volonté de la cible deviennent nulles, il ne reste plus qu'une enveloppe physique ou spirituelle sans intelligence et la cible retourne au stade végétal. Elle recouvre ses statistiques dès la fin du sort.

Notez que l'usage de ce sort est réprouvé en dehors d'une situation de légitime défense et que son utilisateur encourt des sanctions très sévères.

Transformation spirituelle

Coût de base : 8 points

Contexte : ce sort utilise les Sémantiques générales de Portée, Cible, Temps et dégâts. La Sémantique de Cible comporte soit des personnes, soit une surface. Il permet aussi de modifier une portion du terrain si le sort porte sur une zone des Chimères. À noter que sa durée sur des éléments inactifs de la Chimère est permanente. Une Transformation Spirituelle permet une manipulation profonde des traits mentaux de la cible et vous donne les mêmes possibilités qu'un Contrôle (à raison d'un point de Sémantique pour un point d'effet...). Ce sort très discret agit sur la psyché de la cible d'une manière détournée et subtile. Il est idéal pour fournir une protection magique contre les sorts de Spiritisme.

Effet : une Transformation spirituelle peut vous permettre de faire varier entre elles les caractéristiques d'Intelligence, de Volonté et d'Instinct (toujours pour le même total) à raison d'un point de Sémantique pour un point manipulé. Elle permet d'influencer l'intellect de la cible pour la rendre plus perméable à votre influence par une manipulation de ses pensées ou au contraire de rendre la cible plus colérique grâce à une augmentation de son Instinct aux dépens de sa Volonté. L'Instinct est un trait qui ne peut être qu'augmenté. Il est également possible de conférer à autrui un des avantages suivants pour un coût en Sémantiques égal au coût en points de carrière de l'avantage :

Bête Hurlante, Doué pour la Mécanique, Doué pour les Arts, Esprit Vif, Volonté de Fer.

Cette manipulation de la psyché possède toutefois un contrecoup : la cible verra son Instinct augmenter d'autant de points que le coût de l'avantage tant que dure le sortilège.

9.1.2 Spiritisme /Magikryelisme

Éclat des Chimères

Coût de base : 12 points

Contexte : ce sort utilise les Sémantiques générales de Portée, Cible, Temps et les Sémantiques de qualité. Ce sort permet de manipuler le flux du Krysmes quand le personnage en utilise une ou plusieurs Étincelles, éloignant ainsi les risques d'une mauvaise performance. L'appréhender demande un niveau de quatre en Occultisme et le magicien doit se livrer à de longues recherches pour obtenir le fruit de ses travaux, mais il peut débloquer de nouveaux niveaux de puissance à mesure que son trait d'Occultisme s'élève.

Niveau	Coût	Étincelles enchantées / bonus de palier sur incantation
Braise	4 Sémantiques	1
Flamme	7 Sémantiques	2
Lanterne	11 Sémantiques	3
Étoile	16 Sémantiques	4
Pleine Lune	22 Sémantiques	5
Solaire	29 Sémantiques	6

Tableau 18 : Sémantiques particulières de l'Éclat des Chimères

Effet : ce sortilège demande un long temps d'étude pour être assimilé. Il sert particulièrement aux alchimistes par le biais de sa cristallisation naturelle, la géode krysmatique. Dans ce cas, il diminue la difficulté d'incantation d'un sortilège d'un palier par niveau d'effet engagé. L'Éclat des Chimères permet également de limiter d'éventuels mauvais résultats sur les jets de Krysmes des actions physiques. Cette utilisation permet de fixer le résultat d'un dé de Krysmes à cinq

Cylith utilise une géode empruntée pour l'occasion pour faciliter le lancement d'un sort d'Alchimie. Elle utilise deux points de Krysmes et gagne deux paliers sur la réussite de sa garde (y compris le Krysmes mérité sur le test de garde). Si l'Éclat des Chimères lui offre un bonus de 4 paliers, elle pourra gagner un bonus maximum de 4 paliers grâce à ce sort/objet.

9.1.3 Argilisme

Abolition de forme

Coût de base : 4 points

Contexte : Ce sort utilise les Sémantiques générales de Portée, Cible, Temps et cause des dommages à raison d'un point de dommage pour deux Sémantiques. Ces dommages peuvent être diminués par l'armure de la cible qui se teste comme l'Endurance d'un personnage. Contrairement aux autres sorts d'Argilisme, une Abolition de forme n'est pas permanente : elle demande donc une Sémantique de temps, sauf si vous parvenez à détruire complètement l'objet visé.

Les Sémantiques particulières qui correspondent à l'armure du matériau visé se trouvent dans le Tableau 12 : armure des matériaux situé page 49.

Qualité	Points investis	Efficacité
Bonne	2 – 3	x 1,5
Excellente	4 – 6	x 2
Superbe	7 – 10	x 3
Inouïe	11 et +	x 4

Tableau 19 : Sémantiques particulières des modificateurs de qualité aux prix de vente et aux points de structure

Effet : ce sort permet de désintégrer la cible en détruisant sa cohésion moléculaire. Il faut garder à l'esprit que le système de dégâts sur le matériel est légèrement différent de celui des personnages. En effet, un objet possède des points de structure au lieu des niveaux de santé : un sort causant des dommages ôtera 10 points de structure par palier de dégât. La puissance du sort peut être réduite par un test d'armure de l'objet ; la marge de réussite des dégâts sont retirés de la structure. Quand tous les points de structure de l'objet sont détruits, il ne reste plus qu'une bouillie ou un tas de poussière. Cependant, les objets les plus complexes sont fragilisés ou mis hors d'état plus facilement qu'un outil simple fabriqué dans un matériau solide : une machine à vapeur ou un fusil seront plus sensibles aux mauvais traitements qu'une robuste enclume ou un marteau.

9.1.4 Argilisme Corpus

Métamorphose

Coût de base : 8 points

Contexte : ce sort utilise les Sémantiques générales de Portée, Cible, Temps. Notez que ce sort peut créer de graves dommages à un corps (un point de dommage pour un point de Sémantiques engagé). La cible peut résister aux effets du sorts tant quelle possède un point de Krysmes et qu'elle n'est pas volontaire. Ce sort est idéal pour fournir une protection magique contre les sorts d'Argilisme Corpus.

Transformation	Coût
Créature minuscule (amas microbien, insecte, grenouille, poisson rouge, etc.)	15 points
Créature petite (lapin, chat, furet, aigle, chien, renard, etc.)	7 points
Créature moyenne (Gémimir, homme adulte, daim, chevreuil, etc.)	2 points
Grande créature (Oste, Fenrige, Tigre, Ours, Cerf, etc.)	10 points
Très grande créature (Cheval, Taureau, Dragon Deslane, etc.)	20 points
Créature gigantesque (éléphant, Dragon Majeur, etc.)	40 points

Tableau 20 : Sémantiques particulières de Métamorphose – volumes

Reportez vous au Bestiaire le plus proche pour les caractéristiques des créatures. Sinon, le sémanticien peut répartir les coûts de la transformation entre les caractéristiques de Force, Agilité et Endurance de la cible, en remplacement des traits d'origine. Et si vous vous demandez si un amas microbien peut avoir un quelconque trait physique notable, la réponse est négative, mais sa virulence ne saurait être mise en doute...

La Métamorphose est un sort puissant qui possède une grande souplesse : il permet de changer l'apparence ou les caractéristiques physiques et mentales de la cible.

Une transformation ne peut affecter que vos traits physiques et ne diminue vos traits mentaux que si vous vous transformez en une créature minuscule (dans ce cas, votre Intelligence et votre Volonté subissent une diminution de 5 points chacune).

Les caractéristiques et pouvoirs spéciaux que vous voulez attribuer à la nouvelle créature ou nouvelle apparence que vous forgez doit être payée soit lors du sort, soit à l'aide de sortilèges de finition et une recherche artistique dans l'apparence est soumise à la compétence d'Arts du sémanticien. Modifier une morphologie pour copier celle d'une autre personne demande un surcoût sémantique : vous pouvez vous référer au sort d'Argilisme "Transmutation" pour plus de détails.

La table ci-dessous permet de modifier les traits du corps ciblé.

Modification	Coût
Modification de Force ou d'Endurance	Niveau visé
Modifier la couleur des yeux ou des cheveux	1 point
Modification d'Agilité ou de Charisme	Niveau visé x 2
Greffer de la fourrure / des écailles	2 points
Donner un avantage de perception ou physique	Coût de l'avantage
Changer le système respiratoire / sculpter la chair	3 points
Modification d'Intelligence ou de Volonté	Niveau visé x 3
Transformation totale en liquide ° / sculpter les os / ailes	5 points
Transformation totale en gaz °	7 points
Devenir immatériel *£	11 points

Tableau 21 : Sémantiques particulières de Métamorphose – caractéristiques physiques de la transformation

* être immatériel ne protège que contre les dommages physiques, pas spirituels.

° demande l'Arcane d'Argilisme

£ demande l'Arcane de Spiritisme

Effet : une Métamorphose permet de changer la forme d'une créature vivante et d'en affecter le volume pour un surcoût sémantique. Grâce à ce sortilège, un Sémanticien peut transformer son corps ou celui d'un autre et en modeler la forme vers celle qu'il désire. Les vêtements, et tout ce que le personnage tient en main, le suivent dans sa transformation à condition, essentielle, de posséder l'Arcane d'Argilisme. Il peut aussi affecter les traits physiques et mentaux de la créature ciblée qui peut résister au charme (grâce à son Endurance) tant qu'elle possède un point de Krysmes.

Notes : modifier les caractéristiques physiques n'est pas sans danger. Il faut d'une part avoir des connaissances solides en Médecine ou en biologie (spécialisation de Sciences) pour ce faire. Tout ce qui touche au domaine musculaire requiert un niveau Normal ; tout ce qui modifiera le fonctionnement cérébral et nerveux demande un niveau Critique. Les modifications d'ordre hormonal ou bien relevant des micro-organismes tels que microbes et virus nécessitent un niveau Surnaturel.

Si le sortilège octroie une caractéristique qui est le double du score actuel de la cible, il faut y ajouter des Sémantiques de qualité à un niveau Excellent (4 points). Si l'effet sort dépasse le maximum de la race du bénéficiaire, c'est une qualité Superbe (7 points) qu'il faudra adjoindre au sort ; si les deux critères sont cumulés, une qualité Inouïe (11 points) devient nécessaire. Sans cette précaution, tout test de caractéristique modifiée dépassant la réussite Particulière cause un niveau de blessure. Celles-ci sont cumulatives et ne peuvent pas être encaissées mais n'entraînent jamais la mort. Les soins qu'elles exigent demandent l'intervention d'un autre sort de Métamorphose pour réparer les dommages organiques.

Les avantages qu'une Métamorphose permet d'octroyer sont les suivants :

Immunité aux poisons, Insensible, Odorat Développé, Oûie Fine, Souplesse prodigieuse, Santé de fer, Vision Nocturne, Vue Percante

9.1.5 Argilisme Corpus/ Magikryelisme

Souffle de Tempête

Coût de base : 15 points

Contexte : Ce sort utilise les Sémantiques générales de Portée, Cible, Temps. Ce sort très dangereux affecte le rapport entre le corps et les sources d'énergies qui le compose. Ce sort ne peut cibler que des personnes, sauf s'il est utilisé en conjonction avec l'Alchimie. Son usage est incompatible avec la Lybrescence.

Bonus	Coût
1 dé de Krysmes pour chaque action	6 points
2 dés de Krysmes pour chaque action	12 points
3 dés de Krysmes pour chaque action	18 points
+ 1 dé	+ 6 points

Tableau 22 : Sémantiques particulières du Souffle de Tempête

S'il est un sort qui échappe à l'enseignement traditionnel, c'est le Souffle de Tempête. Sortilège ultime, source de toutes les légendes féeriques, le Souffle de Tempête est un charme qui date de la Guerre des Dréannes. Instable, dangereux, ce sortilège n'est vraiment utile que pour les activités physiques les plus intenses, ce qu'un sémanticien habile évite généralement grâce à un sort bien senti... Il n'y a donc que pour les combattants qu'il est utile, mais il est capable d'infliger de cruelles blessures indifféremment aux deux camps. Ce sort est une clef vers le Grand Œuvre et le titre d'Archimage.

Pour les joueurs, les prérequis (Magikryelisme, Argilisme Corpus, Intelligence de 15, Occultisme de 16) donnent une idée de la somme de recherches qu'il faut mener pour conceptualiser le sort... Soient plusieurs années d'efforts. Cependant, une fois que ces obligations sont remplies, le sémanticien obtient enfin l'accès au charme et au statut qui l'accompagne.

Ce sort donne à son récipiendaire la force des Purperines mais le retour de bâton est tel que seuls quelques mages très expérimentés utilisent ce sort. Il est obligatoire de posséder un niveau supérieur ou égal à seize en Occultisme pour pouvoir prétendre employer ce Charme extrêmement puissant qui possède deux parts distinctes.

Effet : Ce sort permet au bénéficiaire d'améliorer ses traits de la somme des tests de tous les dés conférés par le sort.

D'une part, le bénéficiaire est mis en prise directe avec une source de Krysmes générée pour l'occasion. Le gain que lui procure cette source est provisoire (le temps de l'action), mais elle alimente le personnage sans interruption quelle que soit la situation et selon les besoins du personnage.

D'autre part, le bénéficiaire peut dépenser plusieurs points de Krysmes à chaque action : les règles normales régissant l'utilisation du Krysmes (qui limite l'usage du Krysmes à un point par tour) cessent de s'appliquer le temps du sort. C'est l'effet du sort qui devient prioritaire et qui est applicable sur **tous** les tests que le personnage pourra tenter...

Donc, un personnage peut utiliser un point de Krysmes à chaque action, voire plus si le sémanticien qui lance le sort est suffisamment adroit pour lui procurer un meilleur bonus.

Cependant, ce sort possède des inconvénients très restrictifs :

- La règle du dix (0 sur le dé) continue de s'appliquer en toute circonstance, provoquant un niveau de blessure automatique à chaque fois qu'un jet de Krysmes entraîne l'apparition d'un dix naturel. Plusieurs dix sur le même jet ont le même effet qu'un seul.
- la modification ne peut jamais dépasser le score de l'Arcane de Magikryelisme du personnage qui lance le sort.

Éclat des Chimères et Souffle de Tempête

Ces sorts possèdent deux fonctions très différentes : l'un garantit un résultat minimum sur les Étincelles de Krysmé (l'Éclat des Chimères) et l'autre augmente la possibilité de dépenser du Krysmé pour augmenter ses traits (le Souffle de Tempête). Les deux peuvent fonctionner de concert, le premier améliorant les des utilisés par le second. Toutefois, si l'Éclat des Chimères affecte la Garde d'un sort, le Souffle de Tempête permet aux sémanticiens, lors d'une incantation, d'augmenter leur Volonté pendant un instant : le Souffle de Tempête n'affecte à aucun moment les sortilèges à proprement parler.

9.1.6 Argilisme / Magikryelisme

Enjambée de Sept Lieux

Coût de base : 12 points

Contexte : Ce sort utilise les sémantiques générales de Portée, Cible, Temps. Il affecte l'espace et le compresse pour diminuer les distances d'un point à un autre. Le nombre de cibles qu'il vise indique le nombre de personnes qui pourront passer la porte. Le Sémanticien devra prendre en compte la distance à laquelle se trouvent ses cibles et la portée où il compte les envoyer.

Si son usage est plus indiqué, vous pouvez intervertir ce tableau avec les portées des « Marches des Landes Spirituelles » : les deux fonctionnant à peu près de la même manière, leurs composantes sont totalement interchangeables.

Ce sortilège peut causer des dommages considérables à raison de deux points de dégâts pour chaque Sémantique, dès que vous vous en servez pour ouvrir une fenêtre sur un endroit empli d'un élément hostile (fond d'océan, lave en fusion, vide cosmique).

Portée	Coût
Dix mètres	1 point
À vue / Deux cents mètres	2 points
Un kilomètre	3 points
Cinq kilomètres	4 points
Dix kilomètres	5 points
Cinquante kilomètres	6 points
Cent kilomètres	8 points
Cinquante kilomètres supplémentaires	2 points

Tableau 23 : Sémantiques particulières de l'Enjambée de Sept Lieux

Effet : Ce sort, qui ouvre des fenêtres sur d'autres lieux, permet de faire voyager sans danger des personnes ou des objets sur de longues distances. Cette approche de la téléportation permet d'ouvrir des portes pour voir et entendre dans un autre lieu, faire communiquer deux endroits, etc. La fenêtre se ferme dès que le nombre de personnes prévues dans le sort est passé, que le temps d'ouverture soit écoulé ou non...

Ce charme peut être utilisé pour augmenter l'espace à l'intérieur des bâtiments en conjonction avec une « Dilatation ». Cependant, ce sort n'est pas permanent...

9.1.7 Temporeme

Accélération Temporelle

Coût de base : 5 points

Contexte : ce sort utilise les Sémantiques générales de Portée, Cible, Temps et des Sémantiques spéciales d'accélération.

Accélération	Coefficient	Coût
10 %	1,1	1
20 %	1,2	2
30 %	1,3	4
40 %	1,4	7
50 %	1,5	11
60 %	1,6	16
70 %	1,7	22
80 %	1,8	29
90 %	1,9	37
100 %	2	46
110 %	2,1	56
+10 %	+0,1	+10

Tableau 24 : Sémantiques particulières d'Accélération temporelle

Effet : ce sort permet de rendre le temps plus rapide pour les objets ou les personnes enchantées. De fait, elles agissent et vieillissent selon le tempo plus rapide que vous leur imposez grâce à ce sort. Les personnes frappées d'une Accélération changent de rythme temporel et peuvent agir plus vite.

De ce fait, un combattant pourra choisir entre améliorer son nombre d'actions de combat ou bien reporter ce bonus sur une compétence pour une action dans le tour.

Toute action réalisée sous Accélération Temporelle rapporte autant d'Étincelles que le facteur de Surnaturelle correspondant à l'effet du sort (un point pour un effet de onze Sémantiques, deux pour seize, et ainsi de suite). La résistance krysmatique (*cf.* 5.1.3 Le niveau de Krysmes du personnage page 35) joue dessus et dès lors qu'un personnage atteint ses limites, le sort ne lui fera pas gagner d'Étincelle surnuméraire.

De plus, réaliser une action sous Temporelle permet de reporter le pourcentage de bonus sur une compétence physique. Si plusieurs actions sont envisagées, le pourcentage de bonus peut être fractionné. Dans ce cas, les actions supplémentaires accordées ne sont pas utilisées.

Ce type de charme permet également de relancer le dé lors du test de toute compétence intellectuelle, comme un test de Garde réalisé dans des circonstances exemptes de stress.

Les gains de Krysmes répondent à l'ensemble des spécifications et rien ne vous empêche de profiter des règles de Lybrescence.

9.1.8 Alchimie

Élaboration Chimérique

Coût de base : 12 points

Contexte : ce sort n'agit que sur des objets métalliques et en conjonction avec l'Argilisme. Il affecte la solidité des métaux pour les hisser au niveau de la qualité Fabuleuse.

Effet : ce sortilège permet de créer des objets incassables. Il doit être lancé sur des métaux de haute qualité et il doit intervenir à tous les stades de la création de l'objet. Ce dernier devient alors d'une solidité inégalable et peut gagner par ce biais des avantages certains, comme un multiplicateur de qualité de cinq et vingt pour-cent de bonus de dommage ou de protection. Ce bonus ne peut cependant pas dépasser +2 et ne peut se cumuler avec les avantages offerts par la Lybrescence.

Cependant, l'Élaboration Alchimique s'altère au contact des autres charmes alchimiques lors de leur pose et sa qualité chute d'un palier par charme. Un sémanticien ne peut faire reculer ce seuil qu'en produisant un travail exceptionnel et en réunissant les Sémantiques suivantes :

Qualité	Points investis	Enchantements tolérés
Fabuleuse 1	16 – 21	0
Fabuleuse 2	22 – 28	1
Fabuleuse 3	29 – 36	2
Fabuleuse 4	37 – 45	3
Palier supplémentaire	+10	+1

Tableau 25 : Sémantiques particulières de l'Élaboration Chimérique

9.2 Nouveaux sorts

9.2.1 Argilisme / Magikryelisme

Galerie des Miroirs Trompeurs

Coût de base : 14

Prérequis : Occultisme 16, Science 16

Contexte : ce sort est une variante plus complexe de l'Enjambée de Sept Lieues. Il permet de créer un « corridor » ; une ouverture sur le non-espace, qui sera pourvu de plusieurs sorties. Ce sort utilise les Sémantiques générales de temps, de volume ou de surface. Son effet se limite à une seule créature (sans limite de taille) car elle est la seule à pouvoir entrer dans l'espace central du sort : le « corridor ». Ce dernier est un espace spécial qui peut ouvrir sur plusieurs lieux dont le nombre et la distance de séparation est variable.

Chaque « sortie » peut bénéficier d'une Enjambée de Sept Lieues et ouvrir sur n'importe quels lieux connus du personnage. Les Sémantiques particulières sont identiques pour les deux sortilèges (*cf.* Enjambée de Sept Lieues page 71)

Chaque sortie peut recevoir des sémantiques pour la distance de séparation : ces dernières doivent être payées au prix des Sémantiques de portée pour chaque porte. Le sémanticien peut choisir gratuitement comment il les dispose afin d'améliorer de manière significative la couverture d'un sort. Si les zones se chevauchent, les dommages ne sont pas modifiés mais les effets d'une parade, d'une esquive ou d'un test de Furtivité seront réduits d'au moins un palier si la cible se trouve dans une zone chevauchée par plusieurs effets. Ce malus est cumulatif.

Coût	Sorties	Disposition
10 points	2	Accolées
20 points	3	Triangle
30 points	4	Carré
40 points	5	Pentagone
50 points	6	Hexagone
70 points	8	Octogone

Tableau 26 : Sémantiques particulières de la Galerie des Miroirs Trompeur

Effet : ce sortilège permet de démultiplier un effet sémantique, un coup, une attaque. Il permet soit de couvrir une zone plus vaste, soit de réduire les possibilités de parade et d'esquive de sa cible.

Si une créature vivante passe à travers les portes, elle devra choisir une unique sortie. Mais si elle reste dans le corridor, elle démultiplie l'effet qu'elle projette : attaques de sort, d'arme blanche seront ainsi démultipliés, réduisant les chances de parades ou d'esquive d'un palier par sortie encadrant la cible.

En revanche, toute attaque ou émanation hostile traversant n'importe quel portail se retrouve dans le corridor et affecte celle ou celui qui s'y trouve.

9.2.2 Argilisme/ Argilisme Corpus/ Magikryelisme/ Alchimie

Élaboration de Purperine

Coût de base : 24 points

Contexte : ce sort permet d'enchanter un cristal spécial afin de le transformer en un vortex de Krysmes. Il utilise des tables spéciales pour les effets et le temps. En effet, la durée est fixée par l'Arcane d'Alchimie... ce sort est donc permanent à condition d'utiliser les bons éléments : du sélénium est indispensable, ainsi qu'un laboratoire correctement équipé. Il est possible de trouver la pierre à l'état naturel mais il vaut mieux la créer de toutes pièces car la qualité du matériau de base est plus aisée à garantir. L'élaboration du cristal demande un test étendu (Intelligence, Volonté, Science puis Arts) dont la valeur finale dépend de la génération maximale qu'il est possible d'obtenir.

Difficulté	Génération
Particulière	Cinquième (Dame des Flambeaux)
Critique	Quatrième (Fille de Lumière)
Surnaturelle	Troisième (Dame de Lumière)
Surnaturelle 2	Seconde (Princesse de Lumière)
Surnaturelle 3	Première (Reine de Lumière)
Surnaturelle 4	Dréanne (Impératrice de Lumière)

Tableau 27 : paliers de difficulté de création d'une Purperine

Une fois le cristal obtenu, il faut le sculpter pour y représenter les ventricules qui feront office de pompes pour le sang et ficeler la pierre avec du fil de sélénium. En fonction de la pureté de ce fil, qui est un alliage nécessitant un travail alchimique lourd (cf. 8.2.1 Le sélénium page 60), la Purperine acquiert son pouvoir définitif.

Notez bien que la possession de sélénium est indispensable pour réaliser cet enchantement.

Niveau	Coût Sémantique	Production	Excédent	Dépense	Sélénium requis
Purperine de la Sixième Génération	7	4	1	2	4 grammes
Purperine de la Cinquième Génération	11	4	1	2	4 grammes
Purperine de la Quatrième Génération (Fille de Lumière)	22	4	1	2	4 grammes
Purperine de la Troisième Génération (Dame de Lumière)	44	5	2	2	5 grammes
Purperine de la Deuxième Génération (Princesse de Lumière)	88	8	5	5	8 grammes
Purperine de la Première Génération (Reine de Lumière)	176	11	8	8	11 grammes
Purperine de Dréanne (Impératrice de Lumière)	352	20	12	20	20 grammes

Tableau 28 : Sémantiques particulières de l'Élaboration de Purperine

Effet : ce sort très complexe permet de créer un Cœur de Dréanne ou d'améliorer la puissance de celui-ci. Toutefois, les interventions ainsi pratiquées demandent une expertise sans pareil et seules les Ériées les plus puissantes osent pratiquer de telles modifications et accorder pareille distinction.

Les Purperines sont le cœur magique de toutes les Ériées et de certains individus particulièrement rares. Le pourcentage de non-Ériées à posséder une Purperine est infime et si les Ulériels sont de loin les plus courants, ils restent silencieux sur les raisons de cette anomalie. Les Purperines se conduisent comme des organes cardiaques normaux, mais chaque Purperine est propre à son propriétaire : les transplantations sont possibles, mais ce n'est pas sans risque. De plus, le nouveau propriétaire subira rapidement des mutations qui en feront le sosie de l'ancien porteur...

Bien que les Purperines soient très solides, et naturellement résistantes à la magie, elles ne fonctionnent qu'enveloppées dans une poche cardiaque qui tient lieu de cœur normal où elles collectent puis redirigent le sang vers les divers organes. Cette poche est très solide mais elle ne résistera pas mieux aux blessures qu'un cœur normal.

De plus, le Krysmé que la Purperine produit au quotidien peut déborder l'organisme porteur, au point que même le cristal finit par saturer : l'esprit du sélénium parvient alors à prendre le dessus sur celui du propriétaire qui entre d'abord en léthargie, puis en catalepsie. Seules les Néréyades possèdent une réelle résistance face à ce phénomène. Pour les autres propriétaires, un médicament existe mais son efficacité est loin d'être garantie...

9.3 Pouvoirs et capacités des Majystrés

9.3.1 Anatomie

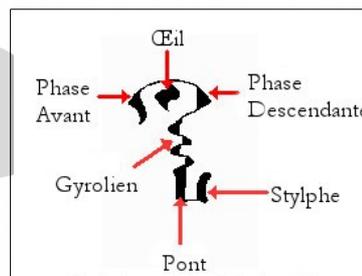
Un Majystré est un symbole sinueux que les feys arborent parfois sur le front – il est obligatoire chez les Ériées – et plus rarement sur le poignet. Cette rune en forme d'œil permet à celui qui en est paré de gagner du Krysmé tous les jours. Le gain est systématique et se manifeste le matin, au réveil du personnage. Il est toutefois possible de le refuser.

Le symbole des Dréannes s'est transmis à ses enfants directs et si les magiciens s'en parent le front, ce n'est pas par hasard : en effet ce symbole est une rune alchimique élémentaire sur laquelle Dame Cendrèale s'est acharnée pendant des siècles pour la mettre au point. Pour les fées Ériées, il apparaît comme une tâche de naissance petite et précise, invariablement placée sur le front de la fée... Ce type de symbole n'est pas une preuve de pouvoir, mais plutôt une filiation génétique. Il existe donc des Majystrés qui ont subi des altérations ou des déviations par rapport au modèle normal, mais ces altérations se répètent toujours à l'identique entre la mère et sa fille.

Pour les Sémanticiens désireux d'utiliser la force des Dréannes, les choses sont beaucoup plus complexes : exécuter le tatouage demande une grande expertise de la magie pour greffer le charme sans que ce dernier ne parasite le porteur. Il agit donc plus comme un catalyseur pour le Krysmé ambiant, qui est attiré par le signe, plutôt que comme un enchantement alchimique, certes plus efficace, mais bien moins confortable.

S'il est facile de recevoir le signe des Dréannes auprès d'un maître en magie – beaucoup d'Alchimistes peuvent graver ce symbole – s'en montrer digne l'est beaucoup moins : en plus d'une forte somme (comprise entre trois et cinq mille écus), le sémanticien n'hésitera sûrement pas à envoyer le demandeur dans une quête dangereuse afin d'obtenir un élément alchimique rare.

Physiquement, un Majystré se décompose en plusieurs parties. L'Œil, la Phase Avant et la Phase Descendante forment la partie supérieure du Majystré. Faisant suite à la Phase Descendante, le Gyrolien est une succession de courbes déliées qui s'appuient sur le Pont, tout comme le Stylphe qui achève le signe. Cependant, de nombreuses fioritures peuvent être associées au Majystré d'origine, sous forme de déformations ou d'ajouts. Mais dans tous les cas, la forme générale n'est pas altérée sous peine de sérieux ennuis pour l'utilisateur. Pour les victimes de telles erreurs, une nécrose des tissus, voire des cas extrêmes de cancer, ne sont pas à écarter.



Anatomie d'un Majystré

9.3.2 Pouvoirs connus

Les Majystrés n'ont pas d'autres rôle que de permettre au sémanticien d'obtenir un apport régulier en Krysmé, ce qui lui permet d'officier aisément dans son rôle premier : lancer des sorts.

Un Majystré permet de gagner chaque matin un point de Krysmé. Ce symbole peut être doublé et certains sémanticiens payent pour en avoir un second tatoué sur le poignet. Les Ériées possèdent déjà un symbole sur le front, lequel est une marque de naissance qui ne confère aucun avantage et préfèrent donc s'en remettre à leur Purperine pour générer le Krysmé nécessaire à la création de leurs sorts. Sinon, elle se font tatouer un symbole sur le poignet, généralement gauche.

Un personnage peut cumuler deux Majystrés, un sur le front et un sur le métacarpien de la main non directrice. Si jamais le personnage se le fait placer sur la main directrice, une perte d'Agilité peut survenir en cas de retour de flamme, car les nerfs peuvent alors éclater ou brûler.

L'avantage « Majystré » est gratuit pour tous les personnages qui choisissent une carrière scientifique et deux Arcanes différentes lors de leur création. Les autres personnages peuvent acheter ce symbole avec des points de création ou de l'expérience. Reportez vous pour cela au 9.4 Nouveaux avantages page 76.

Les personnages peuvent s'en faire tatouer auprès d'alchimistes compétents pour trois mille écus ou un service moyen.

Il existe des versions plus puissantes de ce charme mais elles causent de nombreux problèmes aux sémanticiens les moins actifs car ces derniers accumulent les Étincelles à une vitesse alarmante. Ils payent alors pour les faire modifier vers des versions moins puissantes mais plus faciles à vivre.

Certaines rumeurs veulent que des mages de combat particulièrement agressifs possèdent même plus de deux Majystrés...

Réaliser un Majstré nécessite la spécialisation « Symboles magiques » et un test prolongé d'Arts. La réussite minimale à obtenir est Particulière. Tout résultat inférieur provoquera de nombreux désagréments à l'organisme du porteur...

Seul un sort d'Argilisme permettra d'effacer un Majstré.

9.4 Nouveaux avantages

Les personnages peuvent être dotés de divers avantages : il y a ceux qui sont présents dans le livre de règles et ceux qui sont présentés plus loin. Cependant, nous sommes bien conscients que les nouveautés suivantes arrivent tardivement pour équiper votre alter-ego habituel...

Vous pourriez recréer un personnage pour l'équiper d'avantages plus à votre goût, mais ce serait tout de même extrême : les avantages qui suivent sont équilibrés dans le but de ne pas déstabiliser la mécanique du jeu. Il est possible d'acquérir de nouveaux défauts pour acheter ces nouveaux avantages, à condition de ne pas dépasser la limite de dix points.

Mais si vous avez encore de la place, nous vous proposons d'acheter ces derniers à raison de vingt-cinq points d'expérience par point d'avantage. Notez que pour le même coût, vous pouvez aussi racheter vos défauts : après tout, il est possible qu'une personne parvienne à surmonter une phobie, une aversion ou la peur du vide.

9.4.1 Avantages physiques

Majstré (2 points / 50 points d'expérience) : le personnage possède sur le front la marque des Dréannes : il gagne automatiquement un point de Krysmes chaque matin. Ce glyphe peut être commandé auprès d'une alchimiste compétente pour environ trois mille écus.

Normalement, une marque comme le Majstré est un tatouage mystique très onéreux à réaliser, mais la majorité des alchimistes ont fait leur classes en appliquant ce marquage sur le front de leurs camarades. Même si le processus est laborieux, il est parfaitement maîtrisé au point de subir une importante décote. En effet, l'opération coûte à la base plus de 15.000 écus.

Notez que le sort est tronqué pour que le symbole se serve dans le Krysmes ambiant du milieu où se repose le sémanticien. Il existe des versions assez puissantes du Glyphe qui absorbent le Krysmes à chaque contact avec une autre personne, créent du Krysmes temporaire, ou bien placent le sémanticien en connexion avec un point nodal. Les désagréments causés par des maux de crâne persistants aux mages bénéficiaires ont forcé les alchimistes à revoir leur copie.

Majstré supplémentaire (3 points / 75 points d'expérience) : uniquement accessible aux sémanticiens expérimentés qui possèdent déjà une première marque sur le front. Le cumul est mal perçu car seuls les sémanticiens qui sollicitent fortement leurs Arcanes se parent de la sorte... et ces derniers sont généralement des sémanticiens combattants ou des fuyards.

9.4.2 Avantages d'expérience

Patente Sémantique améliorée (1 point / 25 points d'expérience) : Le sémanticien possède une patente à 30 Sémantiques grâce aux bons et loyaux services qu'il a autrefois rendus aux autorités. Cet avantage est gratuit pour les Légats sémanticiens, à condition qu'ils ne portent pas d'arme plus encombrante qu'un sabre droit.

Guerrier Mage (3 points / 75 points d'expérience) : le sémanticien possède une bonne expérience des situations de stress et de combat. Il s'est entraîné pour glisser ses gestes incantatoires dans ses attaques ou parades. Ceci exige d'avoir une main de libre et de pouvoir parler à voix haute. En échange, cet avantage réduit le surcoût d'une situation de combat à deux points au lieu de cinq.

Expertise (2 points / 50 points d'expérience) : le sémanticien possède un don rare dans un domaine particulier (Enchantement, Création, Spiritisme, Divination, etc...) et économise un palier sur sa Garde quand il est dans son domaine de prédilection. Cet avantage ne peut être acquis qu'une seule et unique fois par Arcane.

9.5 Les sorts complexes

Il est possible d'utiliser des Sémantiques pour créer des effets spéciaux grâce à la qualité du sort généré. Ainsi, une illusion pourrait bouger et parler, un éclair électrique pourrait décrire un arc de cercle gracieux et le gigot qui vient d'apparaître pourrait avoir un arrière-goût particulièrement savoureux.

Mais ces modifications peuvent aller au delà d'une simple amélioration de qualité de l'objet du sortilège.

Nous allons maintenant aborder la création de sorts très complexes.

Toutes les améliorations qui suivent comportent un surcoût Sémantique qui est à payer en plus du sort. Elles doivent être répercutées sur le calcul de la Garde en plus des éventuels pré-requis pour accomplir la manipulation.

Effet désiré	Surcoût et pré-requis
<p>Altération légère du sort</p> <p><i>Le sémanticien veut que son charme prennent une apparence particulière ou veut en lancer un effet inversé (comme un contre).</i></p>	Gratuit (peut nécessiter un test de compétence appropriée)
<p>Objet de qualité</p> <p><i>Le sémanticien veut obtenir une qualité supérieure.</i></p>	Voir charte de qualité (additionnez les coûts quand plusieurs paramètres demandent une qualité supérieure)
<p>Condition</p> <p><i>Le sort doit agir lors d'un événement précisé par le sémanticien.</i> <i>Le sort est régi par un geste / mot de commande.</i> <i>Une autre personne doit déclencher le sort.</i> <i>La zone du sort doit être mobile à volonté du sémanticien.</i></p>	+ 5 points par Condition ; Occultisme à 5 minimum
<p>Alliance de sorts ou cibles multiples</p> <p><i>Le sortilège allie les pouvoirs de plusieurs Arcanes ou possède des cibles différentes ou imbriquées.</i></p>	+ 2 points à la Garde ; Occultisme à 7 minimum <i>(Additionnez tous les coûts de base utilisés et prenez les en compte dans le total de Sémantiques à obtenir pour lancer le sort).</i>
<p>Boucle de sorts</p> <p><i>Le sort est destiné à se répéter de manière cyclique pendant la durée du sort (selon la fréquence, le sort demande un surcoût qui est similaire au Don de Pouvoir majeur).</i></p>	+ 7 points + surcoût de fréquence ; Occultisme à 11 minimum

Tableau 29 : altérations des effets de base des sorts

9.5.1 Les Conditions

Le livre de règles cite le terme de Contrainte... Après coup, le terme Condition est apparu comme étant plus adapté.

Une Condition est un paramètre sémantique particulier qui échappe aux données basiques de base (portée, cible, durée, effet, qualité). Dès lors que le sémanticien possède un niveau d'Occultisme de cinq, il lui devient possible de glisser un ou plusieurs paramètres en plus de ceux du sort, comme une portée ou une durée masquée, un prérequis ou un déclencheur pour un **coût unique de cinq Sémantiques**.

- **Apparence particulière (forme, couleur) :** le sémanticien peut choisir librement l'apparence finale de son sort et d'en lancer la version normale ou inversée. Mais cela n'est pas une condition... Sculpter son sort selon la nécessité du moment est donc gratuit.
- **Arc de cercle :** normalement, une détection ou un sort offensif suit un couloir sans épaisseur ou une périphérie complète autour du sémanticien, ce qui a pour effet de placer tous ses compagnons et suivants dans l'aire d'effet et d'en parasiter l'efficacité. À l'aide d'une condition, le sémanticien peut se contenter de son arc avant (hémicycle ou quart de cercle) et ignorer les échos représentant ceux qui le suivent.

Cyliath lance une Détection Krysmatique de zone alors qu'elle est accompagnée de trois compagnons. Ces derniers apparaissent dans le spectre de détection de son sort. À l'aide d'une Condition et en s'avançant légèrement, elle peut se contenter de l'arc avant de sa zone et ignorer les présences de ses compagnons, mais le sort ne couvre plus entièrement les flancs du groupe et offre de dangereux angles morts contre une embuscade.

- **Auto-déclencheur :** déclencher le sort sur un mot ou un geste de commande. Un événement peut également remplir cet office. Le sémanticien peut choisir de lancer un sort préparé à l'avance et durant une longue période et d'en révéler l'effet à son aise selon la condition évoquée. Voir 9.5.2 Les sort imbriqués ci-dessous pour tous les détails.

Cyliath élabore un sort d'attaque qu'elle garde en réserve grâce à une Alimentation de l'Affamé. En cas de besoin, il lui suffit de pointer sa cible du doigt en prononçant le mot de commande et le sort se libère en une seconde à peine.

- **Auto-directeur :** demande au sort de se diriger sur la cible spécifiée ou de l'éviter. La trajectoire peut être courbe mais la précision ne peut dépasser la réussite Particulière (après tout, une condition ne coûte que 5 points...) Une éventuelle qualité pourra améliorer cette précision si elle dépasse le niveau Particulière. Un sort auto-dirigé n'a pas besoin de ligne de vue directe sur sa cible... Il suffit que le sémanticien en détecte la présence par n'importe quel moyen.

Cyliath libère un sort de feu sur un compagnon d'arme encerclé. Afin d'épargner son allié et d'affaiblir ses adversaires, une couronne de flammes frappera les assaillants et évitera celui qui se trouve au centre du tourbillon de flammes.

- **Double paramètre** : il faut parfois glisser deux fois le même paramètre dans un sort, notamment quand ce dernier est placé en réserve pour servir plus tard ou se déclencher en cas d'un événement nécessitant quelques précautions.

Il s'agit des sorts imbriqués, expliqués ci-dessous.

- **Explosif** : le personnage veut que son sort déborde de sa zone d'effet grâce à une puissante détonation. Les personnes situées à cinq mètres autour de l'aire d'effet du sort subissent la moitié des dommages.

Cyliath lance un sort explosif de puissance Surnaturelle 2 qui vise un adversaire. La cible subira les pleins dommages, les gens situés dans les cinq mètres alentours devront encaisser une explosion Critique.

- **Flexible** : le sémanticien désire que son sort crée une surface solide, mais capable d'épouser des formes simples et de se déformer dans certaines conditions, voire de suivre les mouvements de l'utilisateur.
- **Graduel** : cette condition est l'application de l'adage « qui peut le plus peut le moins » et permet de limiter l'effet d'un sort en dessous de son maximum, au même titre que l'on peut choisir de limiter la réussite d'un test de compétence ou de caractéristique.
- **Infectieux / Empoisonné** : transmet des germes (Argilisme Corpus) ou des toxines (Argilisme) si le sort parvient à blesser sa cible. Cette Condition est un usage réprouvé des Sémantiques. Voir 9.9 Les dommages inoculés page 81 pour plus d'informations.
- **Limiteur** : le sort s'active quand la valeur stipulée est atteinte au niveau requis.

Cyliath a peur que son niveau de Krysmes ne deviennent un problème et décide de mettre en place une barrière de protection. Une fois qu'elle engrange une septième Étincelle, le sort se met en action et dissipe son Krysmes superflu.

- **Perforant** : réduit la Sémantique de cible à un point quelle que soit la taille de l'individu visé ; confère la capacité « point faible » (identique à celles des épées légères) au sort. Ne fonctionne que pour un sort infligeant des dégâts. Non cumulable avec « Explosif ».
- **Procurateur** : permet de donner le sort à un autre personnage, qui peut alors le déclencher lui-même par un mot de commande. Référez-vous aux paragraphes ci-dessous pour tous les détails.

Cyliath veut conférer un sort d'Invisibilité krysmatique différé à un compagnon. Elle lui donne une durée d'une journée. Le sort pourra se déclencher sur simple mot de commande pendant toute la durée du sort.

9.5.2 Les sort imbriqués

Un sort requiert parfois de gros aménagements dans son calcul, notamment en cas de sort prêtés ou transférés car ils exigent plusieurs niveaux de portée ou durée : il devient ainsi possible de détecter ce qui se trouve dans un cube d'un mètre de côté, mais qui serait mobile dans une portée nettement plus grande, de l'ordre des trois cents mètres. De même, un sort durant une journée pourrait s'activer ou se relancer automatiquement plusieurs fois par jour. Un transfert de Krysmes ou une communication spirituelle pourrait concerner spécifiquement deux individus parmi une foule dense.

Pour que le sémanticien puisse lancer ces charmes complexes, il doit payer les coûts respectifs des diverses cibles, portées ou durée et s'acquitter d'un surcoût de deux Sémantiques car le sort est « complexe ».

Le déclenchement des sort imbriqués demande souvent des mots de commande, surtout si le charme impliqué est prêté à un autre personnage.

Cyliath veut décharger le guerrier Fenrige de son Krysmes en surnombre : la formule du sort est un Contrôle du Krysmes (7 points), sur une personne de grande taille (4 points), vers une personne (2 points), au contact (1 point), en une action (1 point), pour trois Étincelles (3 points), en un sort complexe (2 points)... soit 7+4+2+1+1+3+2 pour un total de 20 points.

Notez que les sorts d'Alchimie échappent à cette règle : ils possèdent leurs propres durées et limitations qui sont stipulées. Ce sont toujours des sorts complexes qui demandent un surcoût de deux points lié à l'utilisation de deux Arcanes.

9.5.3 Bonus des spécialisations / expertises sur la magie

Il existe des spécialisations qui peuvent s'appliquer à l'usage des Sémantiques. Si tel est le cas, la Garde du sort est diminuée de deux points si une spécialisation s'applique et d'un point supplémentaire par spécialisation en plus.

Un sémanticien possédant la spécialisation « Enchantement » pourra retirer 2 points au coût total du sort s'il lance un charme d'Alchimie.

9.6 Contrôler la progression des sémanticiens

Comme précisé dans *Cœur de Dréanne*, la progression des sémanticiens est limitée par leurs carrières : ne serait-ce que par souci de cohérence, ils sont restreints dans le choix de leurs Arcanes mais surtout le développement de celles-ci.

Nous vous rappelons donc que les carrières scientifiques sont liées chacune à un domaine sémantique précis : l'Argilisme Corpus pour les médecins, l'Argilisme pour les alchimistes et le Spiritisme pour les spirites. Un personnage possédant **deux carrières scientifiques** pourra monter les Arcanes correspondantes à un **maximum égal au double de son score en Intelligence**.

Dans le même ordre d'idées, un personnage possédant **une seule carrière scientifique** aura le droit d'apprendre un **maximum de trois Arcanes ; son Arcane primaire sera au mieux égale à son Intelligence et les autres sont limitées à la moitié de celle-ci**.

Enfin, un personnage **sans carrière scientifique** aura droit à **une seule Arcane, limitée à la moitié de son Intelligence**.

De plus, et dans un souci de cohérence,, il est également possible de limiter les capacités sémantiques en fonction des connaissances réelles des personnages-joueurs, représentées par leurs compétences. Le lien entre les unes et les autres se fait comme suit, en fonction des besoins :

- Spiritisme : Occultisme, Empathie ou Art
- Argilisme : Art, Mécanique ou Science
- Argilisme Corpus : Médecine et Science
- Magikryelisme : Science ou Art
- Temporème : Science
- Divination : Occultisme
- Alchimie : Occultisme et Art

La valeur de la compétence limite la qualité finale de la réalisation, chaque point de la compétence autorisant l'accès à un nouveau palier de qualité. Un mage possédant quatre points en Art pourrait magifacter des objets d'une valeur Superbe, puis Inouïe s'il investit un cinquième point dans sa compétence. Au final, la qualité Inouïe marque le maximum de raffinement ou solidité qu'un objet puisse recevoir, à moins qu'un alchimiste ne lance le sort *Élaboration Chimérique* ou qu'un artisan ne maîtrise la *Lybrescence artisanale*.

Il est aussi possible de limiter la qualité qu'un sémanticien peut apporter à son sort. Sa compétence d'Occultisme, de Science, Médecine ou d'Artisanat **en points** fixe le niveau de qualité maximal à raison d'un point de Qualité pour un point de compétence.

9.7 Les dangers de la magie

Une fois libéré, un charme peut jouer des tours à son utilisateur : le test de Garde sert d'ailleurs à mesurer le contrôle que le sémanticien possède sur sa création. Et parfois, celle-ci échappe à son auteur...

9.7.1 Échecs critiques

Cette table n'est utile que si un échec en magie rend la situation incontrôlable, ce qui ne devrait arriver que dans des cas très exceptionnels. Lancez 1D10 et reportez vous au tableau qui suit. Les effets s'appliquent sur le sémanticien fautif et s'aggravent à mesure que la dépense de Krysmes pour le sort échoué est importante.

Krysmes dépensés	Effet
1 Étincelle	Effet mineur, centré sur le sémanticien
2 à 3 Étincelles	Effet nocif : ajoutez une cible, palier ou d10 points de dégâts
4 à 6 Étincelles	Effet calamiteux : ajoutez cinq cibles, paliers ou d10 points de dégâts
7 Étincelles et plus	Effet cataclysmique : ajoutez dix cibles, paliers ou d10 points de dégâts

Tableau 30 : échecs critiques des sortilèges - ampleur du désastre

Notes : les cibles ne bénéficient pas de réduction de dommages sur les contre-coups magiques et un Fenrige ou Deslane compte alors comme une créature de taille standard.

Spiritisme	
1d10	Effet
1	Déphasage : expulsion dans la Chimère
2 à 3	Trou noir : coma pour 1D10 actions
4 à 6	Vertiges : 2 paliers de malus pour 1D10 heures
7 à 10	Possession : un objet se tord et se débat pour 1D10 tours

Tableau 31 : échecs critiques des sortilèges – Spiritisme

Argilisme	
1d10	Effet
1	Désintégration : un vêtement ou objet subit un dommage de 50 pS.
2 à 3	Rupture : un vêtement ou objet subit un dommage de 20 pS.
4 à 6	Déchirure : un vêtement ou un objet subit un dommage de 10 pS.
7 à 10	Pliure : un objet se vrille ou subit une déformation permanente.

Tableau 32 : échecs critiques des sortilèges – Argilisme

Argilisme Corpus	
1d10	Effet
1	Transmogrification : le personnage se métamorphose et subit une Blessure Critique
2 à 3	Élancement : le personnage subit une vive douleur qui le laisse inconscient pour 1d10 actions
4 à 6	Démangeaison : le personnage subit 2 paliers de malus pour 1d10 heures
7 à 10	Inflammation : -3 en encaissement pour un jour.

Tableau 33 : échecs critiques des sortilèges – Argilisme Corpus

Magikryelisme	
1d10	Effet
1	Brasier : le retour de flammes cause une blessure Critique
2 à 3	Explosion : le retour de flammes cause une blessure Particulière
4 à 6	Brûlure : un vêtement ou un objet perd 3d10 pS
7 à 10	Projection : blessure Particulière et chute aléatoire

Tableau 34 : échecs critiques des sortilèges – Magikryelisme

Temporème	
1d10	Effet
1	Stase : paralysie pour 1D10 tours
2 à 3	Ralentissement : perte de 4 actions pour ce tour
4 à 6	Retard : perte de 2 actions par tour pour une heure
7 à 10	Brûlure : blessure Particulière

Tableau 35 : échecs critiques des sortilèges – Temporème

Divination	
1d10	Effet
1	Vision de cauchemar : évanouissement 1D10 tour
2 à 3	Vision brouillée : -2 en Observation pour 10 minutes
4 à 6	Vertige : perte de 2 actions ce tour
7 à 10	Malaise : un palier de fatigue

Tableau 36 : échecs critiques de sortilèges – Divination

Alchimie	
1d10	Effet
1	Désintégration : l'objet se transforme en poussière
2 à 3	Éclair : blessure critique chaque tour (permanent)
4 à 6	Chaleur brûlante : blessure particulière chaque tour (permanent)
7 à 10	Brûlure : l'objet perd 3D10 pS (charme inutilisable mais réparable)

Tableau 37 : échecs critiques des sortilèges – Alchimie

9.8 Abus de Krysmes

Des concentrations prolongées de Krysmes peuvent aussi donner lieu à de sérieux déboires : les retours de flamme peuvent survenir brutalement pour des raisons encore mal connues, quand un esprit ne s'empare pas purement et simplement de cette source de pouvoir. Ces apparitions spontanées ne sont pas forcément destructrices mais débouchent toujours sur des désagréments notables : avoir une épée qui se tortille d'un coup en hurlant, un bâton de mage qui éclate net ou un anneau qui se débat pour quitter le doigt de son propriétaire est toujours nuisible.

Il n'existe pas de règles pour générer et gérer ce type d'apparitions, mais les concentrations de Krysmes supérieures à vingt Étincelles peuvent, si elles ne sont pas protégées, provoquer des incidents spontanés tels que ceux décrits dans les tables d'échecs critiques... ou d'autres selon l'inventivité du meneur de jeu. Sachez que même la dépense d'une telle quantité de Krysmes lors de l'incantation d'un sortilège possède des effets secondaires tels que la réalité elle-même vacille...

Les Terres Déchirées, ce territoire pour le moins hostile situé autour du Cœur, sont la conséquence de la débauche de Krysmes utilisée par l'Impératrice lors de la terraformation de Crysahys. On y croise des rochers ayant la texture et le moelleux d'une éponge, des forêts dont la localisation varie régulièrement, sans compter sur l'aisance avec laquelle les esprits peuvent se matérialiser... Tout ceci étant arpenté par les mythiques tigres impériaux qui ne sont pas moins que les féroces gardiens de cette folie.

Le premier risque est celui d'une apparition spirituelle. Toute latitude est laissée au meneur de jeu sur le sujet.

Le second est celui du retour de flamme aggravé : sur un test obtenant un 1 naturel, le personnage rate son action ou l'objet devra encaisser des dégâts égaux, en pS, au nombre d'Étincelles de son porteur.

Les protections les plus efficaces prennent généralement la forme d'un bouclier spirituel doublé d'un champ de protection krysmatique.

9.9 Les dommages inoculés

Les dommages inoculés couvrent tous les cas de figures de sources provoquant des blessures à effet multiples.

Si une arme est porteuse d'une règle additionnelle telle que empoisonnée, dommages spirituels ou germes infectieux, elle fonctionne comme suit.

Ses dommages physiques **doivent** blesser la cible pour causer des dommages, mais même une blessure « De Justesse » suffit pour que l'effet secondaire ou le charme associé s'applique à la cible.

Les charmes secondaires de poison / infection / flammes / électricité sont alors encaissés sous l'Endurance de la cible **sans prendre en compte son armure ni utiliser de Krysmes**. Bien entendu, les avantages Immunité aux Poisons et Santé de Fer s'appliquent pleinement dès lors qu'ils sont concernés. Une fois la victime infectée, les soins et délais de rémission sont ceux décrits dans les règles idoines...

Les charmes de dommages spirituels sont encaissés sous la Volonté. Notez que les esprits incarnés dans le Substant subissent obligatoirement la pire blessure entre la physique et la spirituelle... d'où leur réticence à s'impliquer dans un combat physique. Les

anges guerriers ne font malheureusement pas exception. Les effets du sort provoquent l'hébétude de la victime, en plus de ceux de la blessure physique.

D'éventuels charmes de protections sont applicables pour améliorer l'encaissement de la cible.

Un mercenaire utilise une arme affectant les esprits grâce à un sort mineur causant cinq points de dommages spirituels. Lors d'un combat, il porte une attaque massive et cause des dégâts Surnaturels 3. Le test d'encaissement (Endurance modifiée par armure) donne une réussite Surnaturelle, ce qui plonge la cible en blessure Sérieuse. Le charme s'applique ensuite : il cause une blessure Particulière que la cible doit encaisser sous sa Volonté.

Les joueurs à l'esprit vif auront sûrement deviné que, tout comme l'Arcane de Spiritisme permet de créer des dommages spirituels, l'Arcane d'Argilisme Corpus permet de générer des maladies et celle d'Argilisme de créer des poisons. Nous tenons cependant à rappeler qu'outre le danger que représentent des armes ainsi piégées pour leur propre porteur, de telles pratiques sont tenues pour illégales car elles sont l'apanage des tueurs professionnels et sont condamnables au même titre qu'un acte magique réprouvé.

9.10 Contre la Magie

Les pouvoirs des Arcanes sont aisés à réduire, aussi bien par des biais ésotériques que physiques. Les protections mystiques sont relativement courantes et remporter l'opposition entre deux sortilèges est une question de talent de la part des sémanticiens. Après, il reste toujours la possibilité d'esquiver littéralement un sortilège, pour peu que l'on soit conscient d'en être la cible... Ou bien encaisser directement et faire confiance à sa résistance, physique ou mentale selon les circonstances.

9.10.1 Protections sémantiques

Les protections sémantiques reposent sur des contre-sort, généralement assez efficaces. Considérées comme défensives, ces protections sont peu surveillées et permettent aux alchimistes de travailler en accomplissant des démarches légales réduites au minimum. Le récipiendaire devra en revanche fournir les justificatifs nécessaires à la réalisation de ce genre d'accessoire magique : les forces de l'ordre n'acceptent guère que de potentiels hors-la-loi puissent utiliser de puissants boucliers pour couvrir leurs exactions.

Les sorts de protection immunisent contre une Arcane et les sorts qui en dépendent. L'appariement entre l'une et l'autre se fait comme suit :

- Spiritisme : Contre Transformation Spirituelle (base de huit points)
- Argilisme : Contre Transformation (base de huit points)
- Argilisme Corpus : Contre Métamorphose (base de huit points)
- Magikryelisme : Contrôle du Krysmé (base de sept points)
- Temporème : Contre Ralentissement (base de six points)
- Divination : Prescience (base de quatre points)

Les sorts décrits comme des contres sont des altérations mineures des sorts de Transformation ou Contrôle auxquelles ne correspond aucun surcoût Sémantique. Vous remarquerez l'absence de l'Alchimie dans la liste ci-dessus. C'est parce qu'il n'est pas nécessaire de se protéger de ses effets propres, mais de ceux des sortilèges qu'elle pérennise...

Le Contrôle du Krysmé peut également être utilisé pour dissiper n'importe quel sort adverse. En affectant le Krysmé du sort ennemi, on peut aussi bien briser un autre sort de Magikryelisme que l'énergie utilisée pour alimenter un charme répondant d'une autre branche du Grand Art. Généralement, les disruptions anéantissent définitivement le sort, sauf si la cible a été créée avec de l'Alchimie : le sort se régénérera dans la demi-journée dès la fin du Contrôle. Pour que le sort fonctionne, un test d'Occultisme doit être réussi. Sa difficulté est égale à la base du sort visé (une Identification (base de trois points) demandera une réussite Normale alors qu'une Création (base de neuf points) demandera une réussite Critique). Une fois ce jet réussi, le Sémanticien comprend le schéma du sort et pourra en briser la continuité en agissant sur le Krysmé adverse.

Un contre-sort prend toujours la forme d'un bouclier qui s'ajoute aux capacités d'encaissement de son bénéficiaire, que ce dernier soit une personne, un objet ou un sort. Si enchanter un objet ou une personne demande d'assumer le coût des paramètres de cible, viser un sort est une entreprise plus ardue qui exige de lancer un sort complexe sur le Krysmé (une Sémantique pour la cible et requiert l'arcane de Magikryelisme).

9.11 Points d'Essence

Un sortilège ne cédera pas spontanément face à un assaut ou une protection. Il possède une sorte de consistance intrinsèque dépendant ni de son Arcane ni de son type, mais de sa complexité initiale. Cette consistance est représentée par les points d'Essence, pendants ésotériques des points de Structure ; les deux fonctionnent de manière rigoureusement identique.

Les sorts sont composés de Krysmes qui est un fluide immatériel. Comme tout ce qui est le produit de la magie est moitié moins solide qu'un objet manufacturé, l'Essence d'un sort est tributaire de son **meilleur coût sémantique d'effet modifié par sa qualité** (cf. tableau Tableau 38 : calcul des points d'Essence selon la qualité du sort concerné ci-dessous). Les charmes les plus concernés sont ceux qui durent dans le temps (en général, au-delà d'une heure) et **tous** les sortilèges de protection : bref, tous les charmes susceptibles d'être la cible d'un contre-sort.

Effet	Points d'Essence	Qualité Bonne	Qualité Excellente	Qualité Superbe	Qualité Inouïe
De Justesse	10	15	20	25	30
Simple	15	22	30	45	60
Normale	20	30	40	60	80
Particulière	25	37	50	75	100
Critique	30	45	60	90	120
Surnaturelle 1	35	52	70	105	140
Par degré supplémentaire de Surnaturelle	(+ 5)	(+7)	(+ 10)	(+ 15)	(+ 20)

Tableau 38 : calcul des points d'Essence selon la qualité du sort concerné

Un sort de Détection Matérielle d'effet Critique aura 30 points d'Essence. En y ajoutant une qualité Bonne, ceux-ci passent à 45.

Au cas où un magicien raterait son test de Garde d'un palier et verrait l'effet amputé de moitié, c'est ce paramètre amoindri qui serait pris en compte pour le calcul des points d'Essence.

Pour les charmes n'utilisant pas de Sémantiques particulières ou n'ayant pas de paramètre d'effet, on utilisera le paramètre de durée afin d'effectuer ces calculs.

Les sorts possèdent une armure, au même titre que les objets. Celle-ci correspond au coût de base du sort. Si ce dernier est une gravure alchimique, on prendra en compte le cumul des deux bases. Notez que **l'Alchimie améliore l'armure des sorts mais pas leurs points d'Essence**.

Le sort de Détection cité ci-dessus aura une armure de 2 ; un sort de contre-Transformation aura donc une protection de 8.

Si le sort de contre-Transformation est gravé sur un médaillon par un Grand Don des Arcanes, l'armure du total est de 9+8 soit 17.

Si le test sous l'armure du sort ne suffit pas pour absorber tous les dommages, chaque palier supplémentaire retire 10 points à l'Essence totale du sort. Ce dernier est détruit quand il ne lui en reste plus.

Tous les sorts permanents sont soumis à cette charte, quelle que soit l'Arcane dont ils sont issus. Qu'il s'agisse d'une corde évoquée par Argilisme ou d'un champ de protection créé par Magikryelisme, tous les sorts auront l'armure du constituant matériel (pour une corde, ça sera 1) et celle du sort qui lui a donné naissance. Ainsi, il peut être plus efficace d'attaquer l'effet du sort (dans ce cas, de trancher la corde à l'aide d'un poignard), plutôt que d'attaquer le sort par des moyens ésotériques.

Les objets évoqués par sémantiques doivent tester leur armure contre les attaques physiques et leur coût de base contre les attaques magique. Dans les deux cas, seul leur nombre de points d'essence est altéré.

L'utilisation de boucliers de protection évoqué à l'aide d'Argilisme ou de Magikryelisme est simplifiée : une « création Krysmatique » en champ de protection fixé sur le bras d'un personnage peut protéger son utilisateur à hauteur de 16 points. Ce bonus s'ajoute au test d'Endurance du personnage et à ses protections (armure). Contre les attaques, ce champ possède une armure de 9 qui se teste avec le même jet que celui d'encaissement du personnage. Chaque palier de dommages qui dépasse l'armure du sort provoque la perte de 10 points d'Essence. S'il ne possède pas de qualité, le sort de bouclier possède 40 points d'Essence. Si sa qualité est inouïe, son Essence monte à 160 points.

Un combattant est protégé par un bouclier krysmatique lui conférant une protection de 10 points. Le sort est de qualité Excellente, ce qui lui donne les traits suivants : Armure 9 (l'armure du sort n'est pas celle qu'il confère à son bénéficiaire...) et 60 points d'Essence. Outre son bouclier krysmatique, le bénéficiaire du sort possède une Endurance de 7 et des vêtements de cuir. Son encaissement et donc de 7 + 11. Si trois coups touchent l'utilisateur et provoquent des blessures, le sort sera affecté au même titre que son bénéficiaire. Ainsi, chaque dommage demandera un test d'encaissement, qui vaudra pour la cible des attaques et le sort. Face à une blessure Particulière, si le test d'encaissement donne un 6, le personnage encaissera avec une réussite Simple, assortie de 11 points de bonus, pour une réussite Surnaturelle (qui ne donnera pas lieu à un gain de Krysmes). Dans le même temps, le bouclier utilise le résultat du dé et sa réussite Normale (jet de 6 pour une armure de 9 : réussite Normale) lui cause une perte de 10 points de Structure : la réussite est inférieure d'un palier aux dégâts. Si les dommages avaient été d'un niveau Critique, les dégâts eussent été de 20 points d'Essence (ou de Structure) et contre une Surnaturelle 2, 40 points. Une fois annulé, le bouclier s'effondre. Notez que même raté, le test d'armure d'un sort ou d'un objet est considéré comme réussi « De Justesse ».

Si un objet alchimique permettant une fréquence ou un effet permanent est contrecarré, il recouvre automatiquement ses capacités 1d10 heures après la fin de ce qui a contrarié son fonctionnement, qu'il s'agisse d'une annulation de pouvoir ou un vol de Krysmes lancé sur l'objet enchanté en question.

9.12 Esquiver un sort

Si la cible d'un sort peut voir le sémanticien incanter son charme, il lui est possible de sortir du champ d'action du sort en réussissant un test d'Occultisme ou d'Esquive. La difficulté du test est en fonction de la **valeur sémantique de cible** du sort :

Cible	Coût sémantique	Difficulté du test d'Esquive / d'Occultisme
Petit animal	1	Simple
Une personne	2	Normale
Cinq personnes	4	Particulière
Dix personnes	6	Particulière
Trente personnes	9	Critique

Tableau 39 : difficultés des tests d'Esquive appliqués aux sorts

Plus la zone visée est large et plus les chances de s'éloigner des effets du sort faiblissent. Au cas où des conditions (« autodirecteur », « explosif », « perforant ») devaient être rajoutées au sort, leur valeur de cinq points se rajoute à la difficulté de l'esquive.

De plus, une cible surprise ne peut pas tenter d'esquive. Cela se vérifie pour les attaques physiques comme pour les sorts : seules **les cibles averties peuvent esquiver**. Si le lanceur de sort n'est donc pas dans l'arc de vision de sa cible, cette dernière est réduite à l'impuissance et ne pourra que résister aux effets du charme à l'aide d'un encaissement.

9.13 Encaisser un sortilège

N'importe qui peut résister aux effets d'un sort en testant son Endurance, sa Volonté ou parfois son Intelligence pour peu qu'il possède au moins une Étincelle de Krysmes. Tant que la cible est réticente, elle peut faire des tests pour absorber les dommages, comme elle le ferait contre une blessure physique. L'efficacité du sort est alors réduite d'un palier à mesure que la cible réussit son encaissement. La cible peut toujours utiliser une étincelle de Krysmes pour améliorer le trait visé afin de faciliter son test d'Endurance ou de Volonté, mais il est bien plus efficace de posséder des amulettes pour parer les sortilèges les plus violents.

Les dégâts d'un sort visant le physique de la cible (Argilisme, Argilisme Corpus, Magikryelisme) peuvent être encaissés à l'aide de son Endurance. Les armures sont systématiquement ajoutées, sauf si la condition Perforant est appliquée au sortilège.

9.13.1 Cas du Spiritisme

Les dégâts d'un sort visant le psychisme de la cible (Spiritisme) sont encaissés sous sa Volonté. Le moniteur de santé est également utilisé, mais son interprétation diverge alors...

- encaissement de Justesse : le sortilège n'a pas d'effet mais la cible perd tout de même une action de combat, le temps de se remettre de cette agression.
- blessures Légère, Sérieuse, Grave et Critique : les effets du sort sont intégralement appliqués mais la cible commence à récupérer immédiatement. Les malus habituels sont comptés normalement.
- au-delà : la cible du sortilège est complètement abattue par celui-ci. La domination est complète, ou bien la caractéristique visée est annihilée. Dans le premier cas, elle devient une véritable marionnette pour le spirite qui l'a ciblée ; dans le second, elle bavera gentiment dans un coin en attendant que ça passe. Les paliers de blessure psychiques correspondants se résorberont à compter d'un par nuit de repos, les éventuelles pertes de caractéristiques se soignant à raison d'un point par jour.

Au cas où la cible d'un tel sortilège ne posséderait pas de Krysmes, elle verrait les effets terminaux être purement et simplement appliqués.

9.13.2 Cas de la Divination

Il existe aussi des cas où des notions autres que l'intellect ou le physique du personnage seront visées. Biens matériels, Étincelles de Krysmes, intimité... autant de possibilités qu'un mage retors fera en sorte d'utiliser.

Cœur de Dréanne mentionne que c'est le Charisme qui sert à contrer les effets des sortilèges de Divination. Toutefois, les connaissances d'un personnage en Occultisme sont également susceptibles de servir à cet effet : elles permettent de se constituer des barrières en conduisant de petits rituels tels que lancer du sel par dessus son épaule... Ce ne sont toutefois pas de réelles protections telles qu'un bon talisman de contre-Divination offrirait.

L'Intelligence du personnage peut également être utilisée : dans ce cas, celui-ci va faire en sorte de laisser le moins de traces possibles dans sa vie ou bien au contraire d'en laisser tellement qu'elles deviennent un indémêlable écheveau de piste et contre-pistes...

On utilisera ce qui profite le plus à la victime des augures mal intentionnés – les guerriers seront donc bien avisés d'apprendre de solides bases d'Occultisme...

Considérez qu'un palier de réussite fait baisser d'un palier l'effet de la Divination, jusqu'à éventuelle annulation.

9.14 L'Alchimie

L'Alchimie ne consiste pas en un processus de raffinage métaphysique, contrairement à ce que son nom laisse penser. Cette Arcane est la magie de l'écriture et permet de fixer les enchantements sur un objet, même temporairement.

9.14.1 Coût des objets magiques

Un alchimiste doit passer trois heures de travail pour chaque Sémantique. Graver dix Sémantiques coûte $50 + 1d10$ écus.

Le prix final d'un objet doit inclure :

- le coût du support initial (voir charte de qualité) en écus ;
- la valeur Sémantique du sort (divisé par la moitié du nombre d'Étincelles de Krysmes investi dans l'objet) multiplié par 500 écus ;
- la qualité de la gravure alchimique (soit le palier de réussite sous Art multiplié par 100 écus).

Un sémanticien devra lutter contre la contingence krysmatique. Un objet peut contenir du Krysmes à raison d'une Étincelle par point d'armure, multiplié par le volume en demi-mètre³.

Qualité	Armure
Matière peu dense (gaz)	1 point
Matière dense (liquide)	2 points
Matière très dense (Bois)	3 points
Matière dense et rigide (fer)	4 points
Matière dense et dure (acier)	6 points

Tableau 40 : contingence krysmatique

Un portail en acier d'un volume d'un mètre³ (armure 6) pourra donc accueillir un maximum de douze Étincelles.

Seul un travail d'artisanat de haute qualité peut reculer la limite d'accueil du Krysmes, selon le barème habituel :

Qualité	Points investis	Efficacité
Bonne	2 – 3	x 1,5
Excellent	4 – 6	x 2
Superbe	7 – 10	x 3
Inouïe	11 et +	x 4

Tableau 41 : modificateurs de qualité à la contingence krysmatique

Ainsi, la capacité d'accueil d'un arc ou d'un anneau est à la base de onze Sémantiques pour trois à quatre Étincelles.

La capacité de base d'un bracelet, d'un vêtement long, d'un arc long, d'un bâton ou d'une épée légère est de vingt-deux Sémantiques.

La capacité de base d'une épée moyenne à lourde, d'un bouclier ou d'une pièce d'armure est de vingt-neuf points. Cette capacité passe à trente-sept dans le cas des armures complètes dont la protection est supérieure à sept points.

9.14.2 Géode krysmatique

Les géodes krysmatiques sont des outils précieux pour les sémanticiens car elles améliorent les performances des Étincelles de Krysmes. Ces gros cristaux, pesant au minimum un kilogramme, possèdent le même effet que le sort Éclat des Chimères (cf. page 68). Ils sont toutefois nettement moins ergonomiques car ils nécessitent d'être tenus, au minimum à portée de main, pour faire effet. C'est pourquoi ces exceptionnelles pierres sont utilisées quasi-exclusivement pour lancer des sorts d'Alchimie, au moment de terminer l'incantation servant à finaliser l'enchantement d'un objet.

C'est la qualité d'une géode krysmatique qui détermine son efficacité.

Qualité	Étincelles enchantées / bonus de palier sur incantation
Faible	1
Moyenne	2
Bonne	3
Excellente	4
Superbe	5
Inouïe	6

Tableau 42 : Géodes krysmatiques, qualité et efficacité

9.15 Le salaire de la magie

Se faire protéger d'un sort, être soigné ou désenvoûté, obtenir un augure peut se négocier auprès de n'importe quel sémanticien compétent. Or ces derniers facturent leurs services à raison de cinquante écus par Sémantique (en moyenne). Cette base est multipliée par le nombre de Sémantiques que le sort exige. Un sort de dix-sept points coûtera la bagatelle de huit cent cinquante écus.

Les Alchimistes sont littéralement à prix d'or car leurs enchantements sont facturés cinq cents écus par Sémantique. Divers frais viennent s'ajouter à cette somme, notamment celui de l'objet (de qualité Superbe au minimum) que l'alchimiste enchante. Cependant, les composants du charme sont compris dans le coût de l'enchantement et n'occasionnent pas de surcoût.

Mais le confort vient toujours se déduire du coût financier du sort. Plus un sort demande du Krysmes pour être lancé, moins il sera agréable à supporter : tenir et jouer d'une arme contenant un point de Krysmes ne cause qu'une gêne mineure. Mais cette gêne s'aggrave quand le sort est lancé avec plusieurs points. Cinq points et plus rendent l'objet inconfortable car ils sont capables de générer de véritables décharges d'électricité statique. À partir de ce seuil, ils sont capables de nuire à la santé du personnage en lui causant deux paliers de blessure chaque fois qu'il obtient un dix naturel sur ses jets de Krysmes.

Chaque Étincelle de Krysmes employée après la première ampute donc le prix du sort de dix pour-cent.

Deux méthodes existent pour atténuer ces parasites : limiter le Krysmes que l'on place dans le sort lors du lancement, option qui n'est accessible que pour les sorts les plus faibles ou les mages les plus adroits, ou bien ajouter des Sémantiques de qualité pour lisser le Krysmes contenu dans le sort. Chaque nouveau palier de qualité supérieur à « Moyen » permet de glisser une Étincelle en plus de la première sans gêne supplémentaire.

Gagner sa vie en lançant des charmes est hautement lucratif. Les sémanticiens obtiennent rapidement des situations enviables autant grâce à leurs compétences que leurs assises financières. Cependant, il faut compter avec le coût de la vie, surtout en Empire et au Nédyr.

La fiscalité Impériale est de loin la plus lourde : il faut payer l'adhésion obligatoire à la guilde, payer pour les patentes exceptionnelles, et payer les taxes et divers loyers, voire les prêts qui ont permis d'éduquer le sémanticien... Au final, ce dernier y laissera entre quarante-cinq mille et soixante-quinze mille écus à l'année.

Le Nédyr est plus laxiste sur les frais d'adhésion et les patentes y sont inconnues... Mais les pots de vins sont une pratique courante afin de mettre la main sur les produits les plus sensibles, pour rester en bon termes avec les forces de l'ordre et les sommités politiques locales. De plus, la valeur locative des domaines est très élevée et les charges dues aux impôts locaux sont lourdes. Un sémanticien travaillant au Nédyr en sera de trente-cinq mille à soixante mille écus.

Le Pral est peu onéreux en termes de train de vie : quarante mille écus suffiront pour garder pignon sur rue en s'acquittant des divers impôts et loyers.

Le Syréniage est trop chaotique pour permettre un calcul qui soit stable. Si un sémanticien rentre des valeurs, il y aura toujours un petit malin pour prendre la tête d'une bande et venir le raçonner. Le mieux reste encore d'avoir le seigneur local dans sa poche en travaillant pour lui.

Parmi les divers frais qu'un sémanticien doit acquitter, le Krysmé vient juste derrière les impôts et les loyers. Que votre personnage soit un sémanticien à la recherche de pouvoir, ou un non-sémanticien gêné par la pression du fourmillement du Krysmé, une Étincelle peut s'échanger comme n'importe quel bien. Chaque sémanticien est tenu d'afficher à quel tarif il achète les Étincelles. Ces dernières sont facturées entre trente écus en zone rurale et soixante en ville dans les régions les plus fournies en universités.



10 REMERCIEMENTS

L'auteur tient à citer les personnes suivantes car elles ont été des joueurs, des relecteurs, des critiques et des testeurs, le plus souvent en même temps grâce à un sort de Spiritisme qui leur a permis de garder leur santé mentale et une vie privée en dépit de toutes les aides apportées ci dessous.

Sont donc chaleureusement remerciés pour leur contribution :

- Julien « Haratus » Michel, pour avoir été le premier à proposer le système à ses joueurs ;
- Alexis « Nalesk » Rival, pour son Fenrige sémanticien et sa patience ;
- Sylvaine et Bruno Lenferna de la Motte, pour les avis et la relecture ;
- Grégoire « Greg » Laurrière pour son avis technique qui rend justice aux personnages puissants ;
- Rémi « Albérik » Allinei pour sa campagne, ses avis et multiples suggestions ;
- John « Anacronox » Botella pour le site, le forum, la mise en page du bousin ;
- Pierre Fillat, Olivier et Xavier Bocquenet, Camille Grail, David Bouvier pour les tests, les avis, leur présence, entre autres dons désintéressés de friandises et de boisson.

11 ANNEXES

11.1 SORTS PRÉ-CONSTRUITS

11.1.1 Spiritisme

Détection d'esprits

Détecte de une à cinq personnes dans l'arc avant du lanceur. Le couloir de détection est un arc de cercle de quatre-vingt-dix degrés à l'avant du lanceur. Notez bien que la zone ciblée ne se déplace pas avec le sémanticien, sauf à utiliser une Condition « mobile » en plus...

- Détection Spirituelle : 2 points
- Portée cinquante mètres : 4 points
- Sur cinq personnes : 4 points
- Pendant dix minutes : 4 points
- Effet (détection de niveau Particulier) : 4 points
- Mot-clef « arc avant » : 5 points
 - **Total sémantique : 23 points ; 25 points d'Essence**

Identification

Rèvèle la puissance spirituelle d'un esprit (Intelligence / Volonté / Charisme) si ce dernier rate un test de Volonté.

- Identification Spirituelle : 3 points
- Portée cinquante mètres : 4 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant un tour de combat : 2 points
- Effet (identification de qualité Particulière) : 4 points
 - **Total sémantique : 15 points ; 25 points d'Essence**

Télépathie

Si la cible est consentante, ce charme permet de discuter avec elle en silence.

- Langage Spirituel : 4 points
- Portée cinquante mètres : 4 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant dix minutes : 4 points
- Effet (qualité Particulière) : 4 points
 - **Total sémantique : 18 points ; 25 points d'Essence**

Dard Mental

La cible doit encaisser une blessure Critique sous Volonté. Si elle échoue, elle perd son action.

- Destruction Spirituelle (sort réprouvé / interdit) : 4 points
- Portée cinquante mètres : 4 points
- Sur une personne : 2 points

- Pendant une action : 1 point
- Dégâts Critiques : 14 points
 - **Total sémantique : 25 points**

Illusion

La cible doit résister sous Volonté (réussite Critique) ou être victime d'une hallucination au choix du sémanticien.

- Illusionnisme Spirituel (sort réprouvé) : 5 points
- Portée cinquante mètres : 4 points
- Sur cinq personnes : 4 points
- Pendant une minute : 3 points
- Effet Critique : 7 points
 - **Total sémantique : 23 points ; 30 points d'Essence**

Poupée serviable

La cible doit réussir un test sous Volonté (difficulté Critique). Si elle échoue, elle se retrouve sous le contrôle du sémanticien. Elle perdra une action de combat même si elle réussit son test de Volonté.

- Contrôle Spirituel (sort réprouvé) : 6 points
- Portée cinquante mètres : 4 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant une minute : 3 points
- Effet (coercition Critique) : 7 points
 - **Total sémantique : 22 points ; 30 points d'Essence**

Chemin des esprits

Ce sortilège permet à l'esprit du sémanticien d'entrer dans la Chimère.

- Portail Spirituel : 7 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendant une action : 1 point
- Effet Surnaturel : 11 points
 - **Total sémantique : 22 points**

Entrer dans le monde des esprits ou affaiblir la Marque entre les mondes matériel et spirituel, la belle affaire... mais pour quoi faire?

Le charme de portail spirituel est mal compris, y compris des spirites les plus compétents. Pourtant, il est possible d'enchanter des lieux spécifiques (les nodes) pour faciliter le passage entre les deux mondes et parcourir la Chimère afin d'y trouver des esprits adéquats. On peut soit les convaincre, soit les soumettre pour les pousser à rendre de multiples services. Il est aussi possible de baisser le niveau de la marque d'un lieu particulier pour faciliter le gain de Krysmé. Cette option n'est possible que sur un node ou une ligne tellurique, c'est pourquoi cet enchantement n'est utile que pour les lieux chargés en Krysmé. De multiples charmes sont indispensables pour empêcher les esprits de se matérialiser dans le laboratoire du sémanticien et de le dévaster gratuitement...

Tour d'ivoire

Le sémanticien peut renforcer son esprit en échangeant deux points d'Intelligence pour obtenir deux points de Volonté.

- Transformation Spirituelle : 8 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points

- Pendant dix minutes : 4 points
- Effet (+2/-2 points) : 2 points
- Qualité Normale : 2
 - **Total sémantique : 19 points ; 20 points d'Essence**

Bouclier Psychique

Le bénéficiaire de ce sort résiste aux sorts d'Illusionnisme, Contrôle, Transformation avec un bonus de sept points.

- Transformation Spirituelle : 8 points
 - Qualité Excellente : 4 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendant un jour : 8 points
- Effet (défense Critique) : 7 points
 - **Total sémantique : 30 points ; 60 points d'Essence**

Serviteur dévoué

Le sémanticien peut générer un esprit susceptible d'accomplir des tâches simples.

- Élaboration Spirituelle : 9 points
- Portée dix mètres : 2 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant un jour : 8 points
- Effet (18 points de caractéristiques) : 9 points
 - **Total sémantique : 31 points ; 40 points d'Essence**

L'esprit ainsi créé possédera par exemple 8 en Intelligence, 4 en Volonté et 6 en Charisme ; on peut choisir toute autre répartition de points tant que le total est égal à 18.

Amélioration Mentale

Le bénéficiaire de ce sort reçoit un trait de 14 en Intelligence ou en Volonté.

- Élaboration Spirituelle : 9 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendant une heure : 6 points
- Effet (caractéristique de 14) : 7 points
 - Qualité Particulière : 4 points
 - **Total sémantique : 29 points ; 30 points d'Essence**

Téléportation Spirituelle

Le sémanticien peut se téléporter à travers la Chimère

- Marche des Landes Spirituelles : 12 points
- Au contact : 1 point
- Sur cinq personnes : 4 points
- Pendant une action : 1 point

- Sémantiques particulières de direction « logis peu utilisé » : 4 points
 - **Total sémantique : 22 points ; 25 points d'Essence**

11.1.2 Spiritisme et Argilisme

Possession

Permet de lier un esprit à un objet. Ce sort exige d'avoir les deux à disposition.

- Lien de Velours : 7 points
- Au contact : 1 point
- Sur 1m³ : 2 points
- Pendant un jour : 8 points
- Force 6 : 6 points
- Agilité 3 : 6 points
- Deux Arcanes : 2 points
 - **Total sémantique : 32 points ; 30 points d'Essence**

11.1.3 Spiritisme et Argilisme Corpus

Esclave de chair

Permet de lier un esprit à un corps. Ce sort exige d'avoir les deux à disposition.

- Chaîne de Velours : 7 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendant un jour : 8 points
- Deux Arcanes : 2 points
 - **Total sémantique : 20 points ; 30 points d'Essence**

11.1.4 Spiritisme et Magikryelisme

Éclat des Chimères

Ce sort permet de limiter l'impact de la chance lors des jets de dés de Krysme et de réduire la difficulté des sorts de 5 paliers de difficulté.

- Éclats des Chimères : 12 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendant un jour : 8 points
- Effet (cinq Étincelles enchantées / Cinq paliers de bonus sur l'incantation des sorts) : 16 points
- Association de deux Arcanes : 2 points
 - **Total sémantique : 41 points ; 40 points d'Essence**

11.1.5 Argilisme

Détection matérielle

Détecte jusqu'à un mètre-cube d'une matière déterminée. Le couloir de détection est un arc de cercle de quatre-vingt-dix degrés à l'avant du lanceur. Ce sort peut être contré à l'aide d'une contre-Détection ou une Transformation matérielle.

- Détection matérielle : 2 points
- À 50 mètres : 4 points
- Sur un mètre³ : 2 points
- Pendant dix minutes : 4 points
- Effet (détection de niveau Particulier) : 4 points
- Mot-clef « arc avant » : 5 points
 - **Total sémantique : 21 points ; 25 points d'Essence**

Identification

Permet de déterminer la qualité ou la nature d'un objet, y compris de déterminer une contrefaçon.

- Identification : 3 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur un demi-mètre³ : 1 point
- Pendant une action : 1 point
- Effet (identification de qualité Surnaturelle) : 11
 - **Total sémantique : 18 points**

Désintégration

Permet de transformer un objet en un petit tas de poussière. L'objet visé encaisse grâce à un test sous Armure modifié par sa qualité. L'objet est affecté à raison de dix points de Structure par palier de différence entre son encaissement et les dommages. Ce sort est réprouvé.

- Abolition de forme : 4 points
- À cinquante mètres : 4 points
- Sur un demi-mètre³ : 1 point
- Pendant une action : 1 point
- Dommages Critiques : 14 points
 - **Total sémantique : 24 points**

Peau de Chagrin

Ce sort permet de réduire temporairement la taille d'un objet. Il ne modifie pas son poids et ne peut affecter d'objets dont la qualité est supérieure à celle du sort.

- Réduction : 5 points
- À cinquante mètres : 4 points
- Sur un demi-mètre³ : 1 point
- Pendant une minute : 3 points
- Effet (divise par deux la taille d'un objet) : 11 points
 - Affecte les objets de qualité Superbe ou inférieure : 7 points
 - **Total sémantique : 31 points ; 35 points d'Essence**

Agrandissement

Ce sort permet d'augmenter temporairement la taille d'un objet. Il n'affecte pas son poids et ni les objets dont la qualité est supérieure à celle du sort.

- Dilatation : 6 points
- À cinquante mètres : 4 points
- Sur un demi-mètre³ : 1 point
- Pendant une minute : 3 points
- Effet : augmente de 50 - la taille d'un objet : 11 points
 - Affecte des objets de qualité Superbe ou inférieure : 7 points
 - **Total sémantique : 33 points ; 35 points d'Essence**

Transmutation

Ce sort permet d'affecter définitivement la qualité d'un objet. Si celle-ci n'est pas supérieure à Superbe, l'objet visé passe à ce niveau et acquiert les avantages qui y sont liés, à l'exception des points de structure (ceux-ci sont divisés par deux par rapport à un objet non-magique). Ce sort peut aussi modifier la matière de tout objet ratant son test d'Armure (modifiée par sa qualité). Le propriétaire gagne une Étincelle de Krysmes dès qu'il porte l'objet affecté sur lui.

- Transmutation : 7 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur un demi-mètre³ : 1 point
- Pendant une action : 1 point
- Effet (confère une qualité Superbe) : 7 points
 - **Total sémantique : 18 points**

Ciselage

Le sort de Ciselage permet de modifier la forme et la fonction des objets plutôt que leur qualité ou leur matière. Un objet peut ainsi être retaillé ou dégradé au point de ne plus remplir sa tâche. La cible a droit à un jet d'Armure pour résister aux effets du sort dont les effets sont permanents. L'objet ainsi affecté bloque un point de Krysmes dans le corps de son éventuel porteur. Ce charme cause la perte de dix points de Structure par niveau de dommages et permet de sculpter un objet au millimètre près.

- Transformation : 8 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur un demi-mètre³ : 1 point
- Pendant une action : 1 point
- Effet (confère une qualité Superbe) : 7 points
 - **Total sémantique : 19 points**

Protection

Ce sort permet de donner une protection temporaire contre tous les effets de l'Arcane d'Argilisme. Il requiert l'usage de l'Alchimie ou une Alimentation de l'Affamé pour en prolonger les effets

- Contre-Transformation : 8 points
- Au contact : 1 point
- Sur un mètre³ : 2 points
- Pendant une heure : 6 points
- Effet (protection Critique) : 7 points
 - **Total sémantique : 24 points ; 30 points d'Essence**

Glue

Ce sort crée un important volume de matière adhésive que l'utilisateur peut répartir comme bon lui semble... outre l'intérêt dans la lutte contre les mouches ou la protection contre les fourmis lors d'un pique-nique, ce sortilège permet également de sévèrement ralentir tout poursuivant.

- Création : 9 points
- Au contact : 1 point
- Sur un mètre³ : 2 points
- Pendant dix minutes: 4 points
- Effet (adhésif Surnaturel) : 6 points
- Densité de matière (gel) : 3 points
 - Qualité Excellente : 4 points
- Condition (Flexible) : 5 points
 - **Total sémantique : 34 points ; 35 points d'Essence**

Sculpture chimérique

Ce sort permet de créer rapidement les objets ou outils dont le sémanticien à besoin. Malgré une éventuelle qualité, leur résistance est très inférieure à leurs équivalents manufacturés. **Ce sort n'est pas permanent.**

- Création : 9 points
- Au contact : 1 point
- Sur un mètre³ : 2 points
- Pendant un jour : 8 points
- Effet (matériau solide bois / fer) : 3 points
 - Effet (qualité Superbe) : 7 points
 - **Total sémantique : 30 points ; 30 points d'Essence**

11.1.6 Argilisme, Argilisme Corpus et Temporème

Longévitité

Ce sort crée un effet qui prolonge la jeunesse de sa cible.

- Longévitité : 12 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendant un an : 13 points
- Trois Arcanes combinées : 4 points
 - **Total sémantique : 32 points ; 35 points d'Essence**

11.1.7 Argilisme et Magikryelisme

Cage de Glace

Ce sort permet de générer des volumes de glace, permettant de lier, d'emprisonner ou de provoquer des dommages. Ce sortilège réprouvé cause une blessure de froid Surnaturelle et entrave la cible tant qu'elle ne réussit pas un test de Force Surnaturelle pour se libérer

- Création (glace) + Création Krysmatique (froid) : 9 + 9 points

- À cinquante mètres : 4 points
- Sur cinq personnes : 4 points
- Pendant dix minutes : 4 points
- Effet (dégâts Surnaturels) : 6 points
- 1 m³ de glace : 2 points
- Association de deux Arcanes : 2 points
 - **Total sémantique : 40 points ; 35 points d'Essence**

Dard de glace

Ce sort permet de générer un projectile solide efficace contre une cible de n'importe quelle taille qui crée deux sources distinctes de dégâts : l'impact du projectile et la très basse température de celui-ci. C'est un sort réprouvé. Un test d'Intelligence déterminera la qualité du tir et donc la difficulté de l'esquive correspondante.

- Création (glace) : 9 points
 - Effet (matière très dense) : 3 points
- Création Krysmatique (froid) : 9 points
 - Effet (dégâts Surnaturels (froid)) : 6 points
- Création Krysmatique (mouvement) : 9 points
 - Effet (dégâts Surnaturels (cinétiques)) : 6 points
- À cinquante mètres : 4 points
- Sur ½m³ : 1 point
- Pendant une action : 1 point
- Sorts imbriqués : 2 points
- Association de deux Arcanes : 2 points
 - **Total sémantique : 50 points ; 35 points d'Essence**

Enjambée de Sept Lieues

Ce sort permet de téléporter des personnes en ouvrant des portes sur d'autres lieux.

- Enjambée de Sept Lieues : 12 points
- À dix mètres : 2 points
- Pour cinq personnes : 4 points
- Pendant une minute : 4 points
- Effet (cinquante kilomètres) : 6 points
- Deux Arcanes : 2 points
 - **Total sémantique : 30 points ; 25 points d'Essence**

Galerie des Miroirs Trompeurs

Ce sort permet de téléporter une attaque physique ou un effet de sort en divers endroits simultanément.

- Galerie des Miroirs Trompeurs : 16 points
- Au contact : 1 point
- Pour une personne : 2 points
- Pendant un tour : 2 points
- Effet (trois portes) : 30 points
 - distantes de dix mètres : $2 \times 3 = 6$ points

- Deux Arcanes : 2 points
 - **Total sémantique : 59 points ; 50 points d'Essence**

11.1.8 Argilisme Corpus

Perception vitale

Détecte de une à cinq personnes dans l'arc avant du lanceur. Le couloir de détection est un arc de cercle de quatre-vingt-dix degrés à l'avant du lanceur. Notez bien que la zone ciblée ne se déplace pas avec le sémanticien, sauf à utiliser une Condition « mobile » en plus...

- Détection de vie : 2 points
- À cinquante mètres : 4 points
- Sur cinq personnes : 4 points
- Pendant dix minutes : 4 points
- Effet (détection de qualité Particulière) : 4 points
- Mot-clef « arc avant » : 5 points
 - **Total sémantique : 23 points ; 25 points d'Essence**

Diagnostic vital

Permet de déterminer les caractéristiques d'un individu, les dommages internes dus à des blessures ou des maladies.

- Lecture de vie : 3 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant une action : 1 points
- Effet (lecture de qualité Critique) : 7 points
 - **Total sémantique : 15 points ; 30 points d'Essence**

Lèpre affligeante

Permet de corrompre l'intégrité physique d'un individu en détruisant la cohésion de sa chair et de ses os. Ce sort est temporaire, à moins que sa cible ne décède. Un tel sort est considéré comme étant répréhensible voire inacceptable en cas de décès de la cible.

- Abolition de vie : 4 points
- À cinquante mètres : 4 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant une action : 1 points
- Effet (blessure Critique) : 14 points
 - **Total sémantique : 25 points ; 30 points d'Essence**

Nanification

Ce sort permet de réduire temporairement la taille d'une créature. Il n'affecte pas son poids ; ni ses équipements s'il n'est pas cumulé avec son équivalent d'Argilisme.

- Réduction : 5 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant dix minutes : 4 points

- Effet (diviser la taille de la cible par deux) : 11 points
 - **Total sémantique : 24 points ; 35 points d'Essence**

Graine des Géants

Ce sort permet d'augmenter temporairement la taille d'une créature. Il n'affecte pas son poids ; ni ses équipements s'il n'est pas cumulé avec son équivalent d'Argilisme.

- Dilatation : 6 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant dix minutes : 4 points
- Effet (augmenter la taille de la cible de moitié) : 11 points
 - **Total sémantique : 25 points ; 35 points d'Essence**

Guérison

Ce sort permet de réparer tous les dommages récents qu'a pu subir la créature ciblée. Ce sort ne fonctionne pas sur les blessures cicatrisées. Il est permanent.

- Soin / régénération : 7 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant une action : 1 points
- Effet (blessure Grave) : 7 points
 - **Total sémantique : 19 points ; 30 points d'Essence**

Métamorphose

Ce sort permet de modifier l'apparence d'un personnage de manière à le rendre méconnaissable : les paramètres permettent d'en changer la race (sauf Fenrige et Deslane), la couleur de peau, des yeux et des cheveux, le temps de passer un contrôle de routine ou de se présenter à un contact douteux. Attention à l'usage de ce sort, qui peut aisément devenir répréhensible voire inacceptable en fonction de son usage...

- Métamorphose : 8 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant dix minutes : 4 points
- Effet (donner l'apparence d'un adulte) : 2 points
 - Qualité Critique : 7 points
 - **Total sémantique : 25 points ; 20 points d'Essence**

Force

Ce sort affecte la Force de toute créature dont la caractéristique de Force est inférieure à celle du sort. Ce charme est inopérant sur une valeur de Force égale ou supérieure.

- Métamorphose : 8 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendant dix minutes : 4 points
- Effet (conférer une Force de 12) : 12 points

- Qualité Bonne : 2 points
- **Total sémantique : 29 points ; 35 points d'Essence**

Ce sort propose un effet de substitution qui est l'unique effet magique qui se teste. Dans ce cas précis, toute personne possédant une Force inférieure à 12 obtiendra l'effet du sort comme nouveau score.

Modifier ainsi et sans risque aucun le score de Force (ou d'Endurance) d'un fey requiert un score de Médecine supérieur ou égal à 6.

Poupée chimérique

Ce sort permet de créer un corps animal ou végétal. Notez que pour un coût sémantique équivalent, lancer ce sort sur de la boue ou de la glaise modelée doublera la durée du sortilège. S'il est lancé sur un arbre, la durée sera triplée. L'apparence de la créature est intégralement soumise à un test d'Arts et ne coûte aucune Sémantique.

- Poupée de chair : 9 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant dix minutes : 4 points
- Effet (possède les caractéristiques suivantes : Force, Endurance, Agilité 6) : 6+6+12 points
 - **Total sémantique : 41 points ; 45 points d'Essence**

11.1.9 Argilisme Corpus et Magikryelisme

Souffle de Tempête

Ce sort améliore la capacité de l'utilisateur à créer/utiliser du Krysmes. Ce sort requiert d'avoir un niveau d'Occultisme égal ou supérieur à seize.

- Souffle de Tempête : 15 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendants dix minutes : 4 points
- Effet (2 Étincelles de Krysmes sur toute action) : 12 points
- Deux Arcanes combinées : 2 points
 - **Total sémantique : 36 points ; 35 points d'Essence**

11.1.10 Magikryelisme

Détection krysmatique

Ce sort permet de détecter entre une et cinq sources de Krysmes dans l'arc avant du lanceur. Notez bien que la zone ciblée ne se déplace pas avec le sémanticien, sauf à utiliser une Condition « mobile » en plus...

- Détection Krysmatique : 2 points
- À cinquante mètres : 4 points
- Sur cinq personnes : 4 points
- Pendant dix minutes : 4 points
- Effet (détection de niveau Particulier) : 4 points
- Mot-clef « arc avant » : 5 points
 - **Total sémantique : 23 points ; 25 points d'Essence**

Identification

Permet de déterminer avec précision le potentiel d'une manifestation énergétique, comme la puissance d'une machine, la charge krysmatique d'un lieu sacré ou d'une personne, etc.

- Identification des Puissances : 3 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur un mètre³ : 2 points
- Pendant un tour de combat : 2 points
- Effet (identification de niveau Surnaturel) : 11 points
 - **Total sémantique : 20 points ; 35 points d'Essence**

Affaiblissement

Ce charme permet d'annuler les efforts adverses en les diffusant. Tel quel, le sort enlève sept points à la Force visée (flamme, projectile, attaque...)

- Destruction inertielle : 4 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant un tour de combat : 2 points
- Effet (dissipe 7 points de Force / dommages) : 14 points
 - **Total sémantique : 24 points ; 35 points d'Essence**

Permanence

Ce sort permet de reconduire ou de prolonger un sort déjà lancé et actif. Attention, ce sortilège doit englober la même cible que le charme qu'il modifie.

- Alimentation de l'Affamé : 5 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendant une semaine : 9 points
 - **Total sémantique : 17 points ; 30 points d'Essence**

Conserve

Ce sort peut recevoir un autre charme et le placer en attente tant qu'il n'a pas expiré. Tel que présenté, il suffit d'un geste ou d'un mot de commande pour activer le sort mis en réserve dans ce charme.

- Alimentation de l'affamé : 5 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendant un jour : 8 points
- Condition (recevoir un autre sort) : 5 points
- Condition (activation sur mot de commande) : 5 points
 - **Total sémantique : 26 points ; 30 points d'Essence**

Échange de forces

Ce sort permet de redistribuer les étincelles de Krysmes entre deux personnes.

- Transformation Krysmatique : 5 points

- À dix mètres : 2 points
- D'une personne vers une autre personne : 2 + 2 points
 - Cibles multiples : 2 points
- Pendant une action : 1 point
- Effet (déplacer 4 Étincelles de Krysmes) : 4 points
 - **Total sémantique : 18 points**

Invisibilité

Ce sort permet de se rendre plus discret, au prix d'une baisse conséquente des sens de la vue et de l'ouïe du bénéficiaire, car il est entouré d'un cocon qui dévie la lumière et les sons. Notez que cette version du sort confère un malus de quatre points sur les tests d'Observation du bénéficiaire... Par surcroît et au regard des possibilités délictueuses qu'il offre, il s'agit d'un sort réprouvé.

- Invisibilité Krysmatique : 6 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2
- Pendant dix minutes : 4 points
- Effet (+4 en Furtivité) : 4 points
 - **Total sémantique : 17 points ; 25 points d'Essence**

Interception

Ce sort a été mis au point au cœur de batailles antiques afin de rendre inoffensif un sortilège, un peu de la même manière qu'un esprit de sélénium désagrège un charme. Il exige au préalable un test d'Occultisme dont la difficulté est égale au coût de base du sort ciblé. Si celui-ci est inaccessible au personnage, la difficulté augmente d'un palier ; si le personnage ne possède pas l'Arcane correspondante, la difficulté augmente d'un palier.

- Contrôle Krysmatique : 7 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur un sort : 1 point
- Pendant une action : 1 point
- Effet (Qualité Surnaturelle) : 11 points
 - **Total sémantique : 22 points**

Ce sortilège n'est ni très puissant ni très compliqué mais il requiert d'être incanté le plus vite possible – de préférence instantanément... Il ne peut viser qu'un charme offensif en vue du sémanticien.

Entrechats forcés

Ce sort permet de dévier les gestes ou la trajectoire de la cible. Il permet aussi de dissiper le Krysmes résidant dans un objet ou un sort. L'exemple qui suit repousse toutes les attaques d'une Force de sept et inférieure et ampute les autres d'autant de points de réussite. Il dissipe sept Étincelles de Krysmes ou rend un objet enchanté par un « Don de pouvoir majeur » temporairement inopérant.

- Contrôle Krysmatique : 7 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant une minute : 3 points
- Effet Critique : 7 points
 - **Total sémantique : 22 points ; 30 points d'Essence**

Évocation intangible

Ce sort permet de générer des sons, des lumières vives, des images projetées contre un mur ou en relief.

- Illusion Krysmatique : 8 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur un mètre³ : 2 points
- Pendant dix minutes : 4 points
- Effet (global) : 7 points
 - **Total sémantique : 23 points ; 30 points d'Essence**

Foudre / Flammes / Étincelles / Jouvence de Krysmé

Ce sort permet de générer des éclairs crépitants, des tourbillons de flammes ardentes ou plus pacifiquement des Étincelles de Krysmé. Ces dernières dureront aussi longtemps que le sortilège qui les a créées et ne sauraient être utilisées que pour lancer des sorts ayant une durée égale ou moindre. L'utilisation offensive de ce charme fait de lui un sort réprouvé.

- Création Krysmatique : 9 points
- À cinquante mètres : 4 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant une action : 1 point
- Effet (dégâts Surnaturels / créer six Étincelles de Krysmé) : 6 points
 - **Total sémantique : 22 points**

Écran / Champ de Force

Ce sort permet de créer une barrière invisible de protection pour le bénéficiaire. Un tel charme est considéré comme étant un usage toléré de la Création Krysmatique.

- Création Krysmatique : 9 points
- Au contact : 1 point
- Sur un bras : 1 point
- Sur 1 mètre² : 1 point
 - Deux cibles : 2 points
- Pendant un jour : 8 points
- Effet Surnaturel (bonus à l'encaissement de +12) : 6 points
- Qualité Superbe (105 points de Structure) : 7 points
 - **Total sémantique : 35 points ; 75 points d'Essence**

Les Boucliers krysmatiques sont des surfaces transparentes dont la protection est très efficace (une Sémantique d'effet octroie deux points de protection). Les effets de ce sortilège sont en tous points comparables à l'utilisation d'un bouclier (action, bonus d'agilité de +2 en parade, vulnérabilité sur le dos et le flanc, etc.)

Mais la structure de telles évocations est ténue : elles sont soumises à la règle des points d'Essence. Les boucliers peuvent recevoir une qualité pour augmenter leur structure, ainsi qu'une Sémantique de fréquence (identique à celle du sort d'Alchimie « Don de pouvoir majeur ») multiple. Ils forment alors de très bonnes protections car ces boucliers sont dépourvus de poids mais ne sont pas plus flexibles que leurs homologues, sauf si une condition est utilisée.

Note : un bouclier se comporte comme un bonus d'Endurance. Cet effet d'addition se rajoute au test d'Endurance après le test d'encaissement.

Exemple : un combattant pare une attaque massive. La blessure est assez puissante pour passer ses défenses. Il teste d'abord son Endurance puis rajoute la protection de son armure et du bouclier à son test d'encaissement (par exemple, son test de 5 comparé à son endurance de 9 donne une marge de 4 points. Le bonus de 8 points de son armure et les 16 points de son bouclier rajoutent 24 points à la réussite, pour un total de 28 : une Surnaturelle 3....

Notez que les Boucliers sont surtout adaptés pour se protéger des blessures physiques, mais ils sont inefficaces contre les autres types de charmes, surtout contre une Enjambée de Sept lieues ouvrant à l'intérieur du corps du « bénéficiaire »...

Il est possible de créer des boucliers offrant une protection totale pour leur bénéficiaire en enchantant des vêtements ou des pièces d'armures. Ces protections vont du plus simple (les bulles sphérique englobant l'utilisateur) aux plus complexes (une armure de plate formées de « tubes de force » sur les membres). Nous invitons les meneurs de jeu et joueurs à faire preuve de sens commun lors de la création de ces charmes : si le bouclier prend la forme d'une sphère, le bénéficiaire est isolé du monde extérieur, avec toutes les conséquences que cela implique lors d'échanges traversant l'écran (sons étouffés, impossible d'attraper un objet extérieur, etc.)

Armure invisible

Ce sort se conduit comme une armure qui protège le corps de la cible et tout son équipement. Elle est compatible avec une grande mobilité grâce à la Condition « flexible » assortie de paramètres spéciaux, mais les pieds, les mains, le visage ne sont pas couverts afin de permettre de respirer et attraper des objets ainsi que de conserver le contact des pieds avec le sol. Ce sort offre une protection contre les dommages physiques et se combine avec n'importe quelle armure. C'est un usage toléré du sort de Création Krysmatique.

- Création Krysmatique : 9 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendant un jour : 8 points
- Effet (protection de 12) : 6 points
- Condition « flexible » : 5 points
 - **Total sémantique : 31 points ; 35 points d'Essence**

L'armure invisible est un sort complexe, dont l'utilisation a entraîné de nombreux accidents graves, la moindre erreur de réglage des paramètres brisant le corps que le sort était censé protéger. Un test prolongé (Intelligence/ Volonté/ deux sous Art) permet de créer une superposition de boucliers cylindriques entourant son bénéficiaire (un pour la tête, un autour du torse, chacune des deux épaules, les deux avant-bras, un pour les hanches et cuisses et un pour chaque mollet) . Ce sort se conduit comme une armure rigide, avec toutes les faiblesses que cela comporte contre les armes dotées de la capacité « point faible » (perte d'un palier de protection). Cette protection requiert donc un test d'artisanat (Arts ou Mécanique) qui soit une réussite Critique ou supérieure pour être sculptée.

11.1.11 Temporeme

Accélération temporelle

Ce sort permet d'accélérer la vitesse de la cible de cinquante pour-cent, augmentant d'autant son nombre d'actions et sa vitesse de déplacement.

- Réduction temporelle : 5 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendant dix minutes : 4 points
- Effet (accélération de 50 %) : 11 points
 - **Total sémantique : 23 points ; 35 points d'Essence**

Ralentissement

Permet de freiner le flux temporel de la cible de moitié, divisant par deux actions et vitesse de déplacement.

- Dilatation temporelle : 6 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant un tour de combat : 2 points
- Effet (décélération de 50 %) : 11 points

- **Total sémantique : 23 points ; 35 points d'Essence**

Tempo Immanent

Ce charme permet d'annuler les sorts de Temporème ou de se protéger de ceux-ci.

- Contre-dilatation temporelle : 6 points
 - Qualité Excellente : 4 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendant un jour : 8 points
- Effet (protection Surnaturelle) : 11 points
 - **Total sémantique : 32 points ; 70 points d'Essence**

11.1.12 Divination

Lecture de pensées

Ce sort permet de procéder à une divination d'intention de la cible avec une probabilité de quatre-vingt-cinq pour-cent. La cible peut contrer ce sort par un test d'Occultisme ou de Charisme.

- Lecture d'aura : 3 points
- À dix mètres : 2 points
- Sur une personne : 2 points
- Pendant dix minutes : 4 points
- Lecture de pensées superficielles : 2 points
- Effet (sensibilisation 85%) : 12 points
 - **Total sémantique : 25 points ; 35 points d'Essence**

Psychométrie

Permet de deviner la nature du pouvoir d'un objet avec une probabilité de quatre-vingt-cinq pour-cent.

- Lecture d'aura : 3 points
- Au contact : 1 point
- Sur $\frac{1}{2}m^3$: 1 point
- Pendant un tour de combat : 2 points
- Divination d'un pouvoir précis : 11 points
- Effet (sensibilisation 85%) : 12 points
 - **Total sémantique : 30 points ; 35 points d'Essence**

Augure

Ce charme permet de deviner les événements entourant une personne à environ vingt-quatre heures près, dans le passé aussi bien que le futur avec une probabilité de quatre-vingt pour-cent.

- Prescience : 4 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendant un tour de combat : 2 points
- Effet (sensibilisation de 80 %) : 13 points

- Prédiction / lecture à un jour : 8 points
 - **Total sémantique : 30 points ; 35 points d'Essence**

Brouillard du Devin

Ce charme permet de contrer les charmes de Divination à hauteur de cinquante-cinq pour-cent.

- Contre-prescience : 4 points
 - Qualité Excellente : 4 points
- Au contact : 1 point
- Sur une personne : 2 points
- Pendant une semaine : 9 points
- Effet (protection Critique) : 7 points
 - **Total sémantique : 27 points ; 60 points d'Essence**

11.1.13 Alchimie

Don de Pouvoir Mineur

Ce sort permet de faire durer un charme en le liant dans un objet. Il s'ajoute aux sémantiques de durée du sort d'origine. Celui-ci doit durer un minimum d'une heure afin d'avoir le temps de préparer et mélanger les composantes alchimiques.

- Don de Pouvoir Mineur : 4 points
- Au contact : 1 point
- Sur un sort : 1 point
- Durée : spéciale
- Association de deux Arcanes : 2 points
 - **Total sémantique : 8 points +coût du sort ciblé**

N.B. : on ajoute encore deux points par Arcane supplémentaire

Don de Pouvoir Majeur

Ce sort permet d'enchanter un objet en y liant un sort que l'on pourra déclencher une fois par jour à l'aide d'un mot de commande. Il s'ajoute aux Sémantiques de temps du sort d'origine. Celui-ci doit durer un minimum d'une heure afin d'avoir le temps de préparer et mélanger les composantes alchimiques.

- Don de Pouvoir Majeur : 6 points
- Au contact : 1 point
- Sur un sort : 1 point
- Fréquence quotidienne : 5 points
- Condition « mot de commande » : 5 points
- Association de deux Arcanes : 2 points
 - **Total sémantique : 20 points +coût du sort ciblé**

N.B. : on ajoute encore deux points par Arcane supplémentaire

Grand Don des Arcanes

Ce sort permet d'enchanter un objet en y liant un sort, rendant celui-ci permanent. Ce sort a une utilisation permanente. Il remplace la Sémantique de temps du sort d'origine – celui-ci doit toutefois durer au minimum six heures au moment d'incanter l'enchantement afin d'avoir le temps nécessaire pour effectuer les gravures alchimiques...

- Grand Don des Arcanes : 9 points

- Au contact : 1 point
- Sur un sort : 1 point
- Durée : spéciale
- Association de deux Arcanes : 2 points
 - **Total sémantique : 13 points +coût du sort ciblé**

N.B. : on ajoute encore deux points par Arcane supplémentaire

Élaboration Chimérique

Ce sort permet de fabriquer un objet de qualité Fabuleuse, capable d'accueillir un charme.

- Élaboration Chimérique : 12 points
- Au contact : 1 point
- Sur un mètre³ : 2 points
- Durée permanente : 9 points
- Effet (qualité Fabuleuse 2) : 22 points
- Association de deux Arcanes : 2 points
 - **Total sémantique : 48 points +coût du sort de base**

N.B. : on ajoute encore deux points par Arcane supplémentaire

La contingence krysmatique d'un objet fixe le nombre maximal de Sémantiques que l'on peut fixer dans un objet. Mais si un objet reçoit un sort lancé avec plus de Krysmes que sa qualité ne peut en contenir, l'utilisateur de cet objet verra son action échouer sur tout résultat de 1 naturel lors de n'importe quel test...

Les alchimistes contournent cette restriction en préparant l'enchantement de plusieurs objets d'un coup afin de réduire la charge du sort : une simple division permet de créer des objets sémantiques inoffensifs – techniquement parlant – mais le temps de réalisation est démultiplié par le nombre d'exemplaires réalisés pour l'occasion.

Cette manière de procéder reste semi artisanale et rallonge d'autant les délais de livraison à partir de la commande. Elle permet cependant aux objets fabriqués en petite série d'être notablement plus fiables, d'où le succès de certains artisans dont les travaux s'accroissent bien de cette technique.

11.2 Tableaux utiles

Calcul de la Garde d'un sort	
Puissance du sort (en Sémantiques)	Test sous Volonté
0 à 10	De Justesse
11 à 15	Simple
16 à 20	Normale
21 à 25	Particulière
26 à 30	Critique
+5	+ 1 palier

Calcul des actions sémantiques	
Total Intelligence + Arcane	Points d'action disponibles
2 – 3	Trois actions par tour (soient 15 Sémantiques maximum)
4 – 6	Quatre actions par tour (soient 20 Sémantiques maximum)
7 – 10	Cinq actions par tour (soient 25 Sémantiques maximum)
11 – 15	Six actions par tour (soient 30 Sémantiques maximum)
16 – 21	Sept actions par tour (soient 35 Sémantiques maximum)
22 – 28	Huit actions par tour (soient 40 Sémantiques maximum)
29 – 36	Neuf actions par tour (soient 45 Sémantiques maximum)
37 – 45	Dix actions par tour (soient 50 Sémantiques maximum)
46 – 55	Onze actions par tour (soient 55 Sémantiques maximum)
56 – 65	Douze actions par tour (soient 60 Sémantiques maximum)
Gagnez une action pour dix points après cette limite (pour un bonus de +5 Sémantiques)	

Coûts et modificateurs de qualité					
Qualité	Points investis	Solidité	Armure	Précision	Prix
Bonne	2 – 3	x1,5	+1	± 7 à 8 %	x2
Excellente	4 – 6	x2	+2	± 6 à 4 %	x5
Superbe	7 – 10	x3	+3	± 3 à 0,5 %	x10
Inouïe	11 et +	x4	+4	± 0,1%	x25

Armure des matériaux		
Matériau	Armure	Points de Structure
Cuir	1	5
Bois	4	5
Fer, pierre	5	10
Acier	6	10
Acier trempé / à blindage	7	10

Échec critique de sortilège : ampleur du désastre	
Krysmes dépensés	Effet
1 Étincelle	Effet mineur, centré sur le sémanticien
2 à 3 Étincelles	Effet nocif : ajoutez une cible, palier ou d10 points de dégâts
4 à 6 Étincelles	Effet calamiteux : ajoutez cinq cibles, paliers ou d10 points de dégâts
7 Étincelles et plus	Effet cataclysmique : ajoutez dix cibles, paliers ou d10 points de dégâts

Échecs critiques de sortilèges : Spiritisme	
1d10	Effet
1	Déphasage : expulsion dans la Chimère
2 à 3	Trou noir : coma pour 1D10 actions
4 à 6	Vertiges : 2 paliers de malus pour 1D10 heures
7 à 10	Possession : un objet se tord et se débat pour 1D10 tours

Échecs critiques de sortilèges : Argilisme	
1d10	Effet
1	Désintégration : un vêtement ou objet subit un dommage de 50 pS.
2 à 3	Rupture : un vêtement ou objet subit un dommage de 20 pS.
4 à 6	Déchirure : un vêtement ou un objet subit un dommage de 10 pS.
7 à 10	Pliure : un objet se vrille ou subit une déformation permanente.

Échecs critiques de sortilèges : Argilisme Corpus	
1d10	Effet
1	Transmogrification : le personnage se métamorphose et subit une Blessure Critique
2 à 3	Élancement : le personnage subit une vive douleur qui le laisse inconscient pour 1d10 actions
4 à 6	Démangeaison : le personnage subit 2 paliers de malus pour 1d10 heures
7 à 10	Inflammation : -3 en encaissement pour un jour.

Échecs critiques de sortilèges : Magikryelisme	
1d10	Effet
1	Brasier : le retour de flammes cause une blessure Critique
2 à 3	Explosion : le retour de flammes cause une blessure Particulière
4 à 6	Brûlure : un vêtement ou un objet perd 3d10 pS
7 à 10	Projection : blessure Particulière et chute aléatoire

Échecs critiques de sortilèges : Temporème	
1d10	Effet
1	Stase : paralysie pour 1D10 tours
2 à 3	Ralentissement : perte de 4 actions pour ce tour
4 à 6	Retard : perte de 2 actions par tour pour une heure
7 à 10	Brûlure : blessure Particulière

Échecs critiques de sortilèges : Divination	
1d10	Effet
1	Vision de cauchemar : évanouissement 1D10 tour
2 à 3	Vision brouillée : -2 en Observation pour 10 minutes
4 à 6	Vertige : perte de 2 actions ce tour
7 à 10	Malaise : un palier de fatigue

Échecs critiques de sortilèges : Alchimie	
1d10	Effet
1	Désintégration : l'objet se transforme en poussière
2 à 3	Éclair : blessure critique chaque tour (permanent)
4 à 6	Chaleur brûlante : blessure particulière chaque tour (permanent)
7 à 10	Brûlure : l'objet perd 3D10 pS (charme inutilisable mais réparable)

Calcul des points d'Essence					
Effet	Points d'Essence	Qualité Bonne	Qualité Excellente	Qualité Superbe	Qualité Inouïe
De Justesse	10	15	20	25	30
Simple	15	22	30	45	60
Normale	20	30	40	60	80
Particulière	25	37	50	75	100
Critique	30	45	60	90	120
Surnaturelle 1	35	52	70	105	140
Par degré supplémentaire de Surnaturelle	(+ 5)	(+7)	(+ 10)	(+ 15)	(+ 20)

Index

A		
Abolition de forme.....	70	
Accélération temporelle.....	105	
Accélération Temporelle.....	73	
Affaiblissement.....	102	
Agrandissement.....	96	
Amélioration Mentale.....	93	
Armure invisible.....	105	
Augure.....	106	
Avantages.....	78	
B		
Bouclier Psychique.....	93	
Brouillard du Devin.....	107	
C		
Caféline.....	66	
Cage de glace.....	97	
Catégories de sorts.....	25	
Champ de Force.....	104	
Chemin des esprits.....	92	
Chimère.....	52	
Ciblage des effets.....	45	
Cible.....	45	
Ciselage.....	96	
Conditions.....	79	
Conserve.....	102	
Contingence krysmatique.....	87	
Coût des objets magiques.....	87	
D		
Dard de glace.....	98	
Dard Mental.....	91	
Désintégration.....	95	
Destruction spirituelle.....	69	
Détection d'esprits.....	91	
Détection krysmatique.....	101	
Détection matérielle.....	95	
Diagnostic vital.....	99	
Distinctions.....	25	
Don de Pouvoir Majeur.....	107	
Don de Pouvoir Mineur.....	107	
Drévéloriya.....	67	
Drévéloriyane.....	67	
E		
Échange de forces.....	102	
Échecs critiques.....	81	
Éclat des Chimères.....	70, 94	
Écran.....	104	
Élaboration Chimérique.....	74, 108	
Élaboration de Purperine.....	76	
Éliette de Mandaury.....	8	
Encaissement des sorts.....	85	
Enjambée de Sept Lieues.....	73, 98	
Entrechats forcés.....	103	
F		
Flammes.....	104	
Force.....	100	
Foudre.....	104	
G		
Gain de Krysm.....	35	
Galerie des Miroirs Trompeurs.....	98	
Garde.....	40	
Géode krysmatique.....	88	
Glue.....	97	
Graine des Géants.....	100	
Grand Don des Arcanes.....	108	
Grimoires.....	58	
Groupes chartés.....	54	
Guérison.....	100	
Guildes.....	20	
I		
Identification.....	91, 95, 102	
Illusion.....	92	
Interception.....	103	
Invisibilité.....	103	
J		
Jouvence de Krysm.....	104	
K		
Krysm.....	35	
L		
Lecture de pensée.....	106	
Lèpre affligeante.....	99	
Longévité.....	97	
Lybrescence.....	37	
M		
Majstré.....	77	
Métamorphose.....	71, 100	
N		
Nanification.....	99	
Niveau de Krysm.....	36	
P		
Patentes sémantiques.....	23	
Peau de Chagrin.....	95	
Perception vitale.....	99	
Permanence.....	102	
Plantes.....	66	
Q		
Quémyme.....	67	
R		
Ralentissement.....	105	
Ramoille.....	67	
Résistance krysmatique.....	36	
S		
Sanctions.....	26	
Sculpture chimérique.....	97	
Sélénium.....	61	
Sémanticiennes Célyades.....	26	
Sémanticiennes Néryades.....	28	
Sémanticiens animorphes.....	33	
Sémanticiens artinites.....	32	
Sémanticiens deslanes.....	33	
Sémanticiens fenriges.....	33	
Sémanticiens Jarnades.....	29	
Sémanticiens lutins.....	33	
Sémanticiens minériens.....	31	
Sémanticiens sunériens.....	32	
Sémanticiens tralams.....	33	
Sémanticiens Ulériels.....	28	
Séméryanne.....	66	
Serviteur dévoué.....	93	
Soleil de Minuit.....	65	
Sort inacceptable.....	26, 99, 100	
Sort réprouvé.....	26, 80, 91, 92, 95, 97-100, 103, 104	
Sort toléré.....	25, 105	
Sorts encouragés.....	25	
Souffle de Tempête.....	72, 101	
Soupir déchirant.....	64	
Structures (santé).....	51	
T		
Tables d'Elestrane.....	64	
Télépathie.....	91	
Téléportation Spirituelle.....	93	
Tempo Immanent.....	106	
Tour d'ivoire.....	92	
Transformation spirituelle.....	69	
Transmutation.....	96	
V		
Vaisseau file-Chimère.....	65	