



L'île du docteur Momo

**Ce scénario va entraîner le shaani sur une île perdue dans la mer des limbes.
Là, il y fera la rencontre de peuples hybrides primitifs, ainsi que de leur dieu créateur.
Des actions des personnages va dépendre le destin de l'île...**

Allô Momo bobo...

L'histoire commence il y a une soixantaine d'années de cela. Maurique Albamani, Momo pour les intimes, brillant généticien schizophrène et mégalomane, se fait muter à pétaouchnok par les hautes instances humaines, à cause de ses agissements sur les autochtones, jugés indignes par ses collègues (c'est dire...). En route pour une mission scientifique, flanqué de quelques collaborateurs tous aussi écervelés que lui, le convoi, à la suite d'un sabotage (en langage humain, on appelle ça une classification de dossier), s'écrase sur une île perdue au beau milieu de la Mer des Limbes.

La petite équipe se remet difficilement de l'atterrissage forcé, mais ne tarde pas à passer pour des dieux tombés du ciel par les trois peuples primitifs de l'île (un peuple de Kelwins, un d'Ygwans et un autre de Woons). Très vite, Momo prend la direction de l'île, lobotomise ses collaborateurs et se laisse peu à peu aller à des dérives psychotiques. Une scientocratie s'instaure, les primitifs servent de cobayes à Momo qui met alors en place un vaste projet de colonisation insulaire par trois essences primaires auxquelles il voue un culte fanatique : l'objet, le végétal et l'animal...

Les Kelwins se voient greffer une grosse mécanique en guise de système vital ou locomoteur, les Ygwans mutent en hybrides végétaux et on associe aux gènes des Woons des propriétés d'animaux sauvages. Puis, une fois tout son petit monde créé, le dieu Momo sème la pagaille au sein de ces trois peuples pour conforter le fameux adage : diviser pour mieux régner. Semant des reliques divines dans l'île, sacrant l'un des peuples "élu du dieu Momo", affublant un autre d'une malédiction divine, Momo s'amuse comme un petit fou, jusqu'au jour où, atteint d'une maladie tropicale, il est condamné à rester cloîtré dans son laboratoire. Là, il se greffe un double cybernétique pour enrayer la maladie. Coupé du reste de son île, il ne peut savoir ce qui s'y passe qu'à travers les yeux de ses voyeurs, sortes d'insectes cyborgs démesurés. Il s'attelle alors à sa plus grande création: le concept...

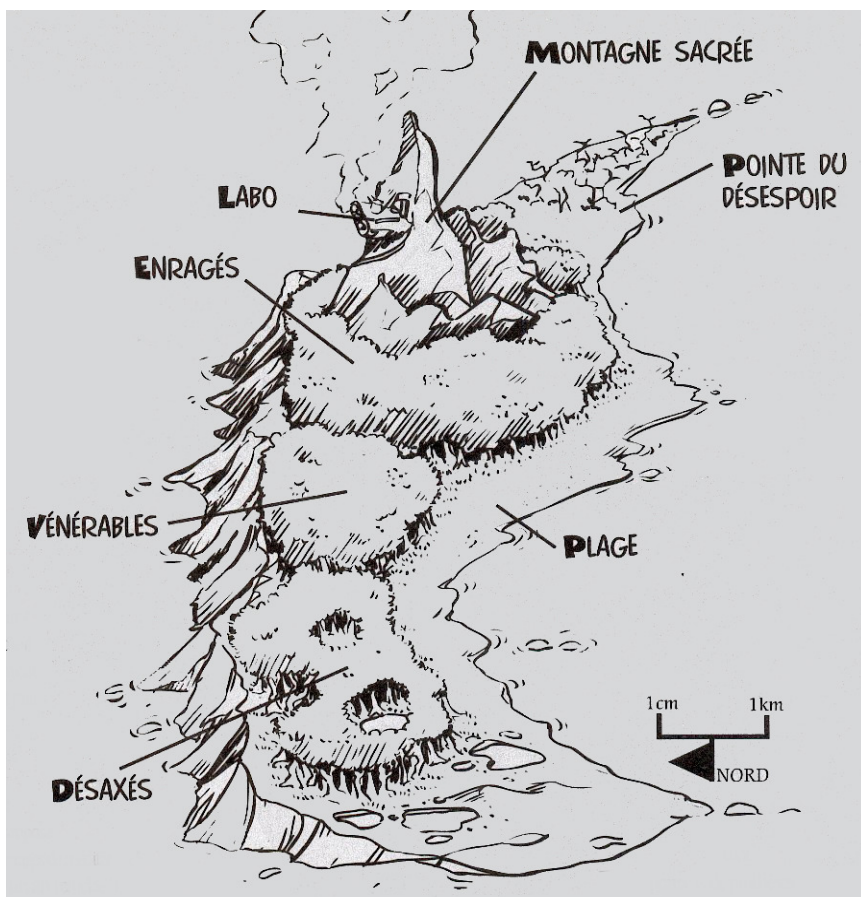
Oh mon batôôô !

Plusieurs raisons peuvent amener le shaani à accoster sur l'île. À vous de choisir celle qui vous convient le mieux sachant que le prétexte n'a pas grande importance :

- le shaani est poursuivi par les autorités humaines, il s'échappe dans un jet et s'écrase sur la plage à cause mauvais temps...
- le shaani fait partie d'une délégation de dirigeables marchands. Ce dernier se fait canarder par la DCA automatique de Momo. Seul le shaani survit à la catastrophe...
- le shaani est à bord d'un bateau-monde résistant qui capte un appel au secours provenant de l'île. Le shaani est envoyé en mission de reconnaissance...
- le shaani est à bord d'une galère d'esclaves (allez savoir comment ils ont atterri là). Tempête. Le navire coule. Les personnages se réveillent sur une île exotique...

Debout fainéants !

Peu importe la façon dont les personnages arrivent sur l'île. Soit ils sont inconscients et reprennent lentement leurs esprits, soit ils accostent par la plage. De toute façon, les personnages se retrouvent sur la plage. En fonction de la direction qu'ils vont choisir, le scénario prendra une certaine tournure car l'ordre de rencontre des amis peuples a son importance. Le shaani peut très bien se séparer et explorer les trois directions proposées : le nord, l'est ou l'ouest (le sud étant la nier), ou partir ensemble à la découverte de l'île.



Une famille en nord

La forêt devient plus dense. Par endroits, certains arbres s'entremêlent pour former de véritables forteresses. La lumière a du mal à pénétrer. Le silence est troublant, comme si rien n'existait. Cela frappera d'autant plus les personnages s'ils ont eu l'occasion d'aller à l'est ou à l'ouest de l'île. En s'enfonçant petit à petit, les personnages vont se perdre. Ils auront le sentiment d'être déjà passés à certains endroits, de tourner en rond. Pire, que la forêt se déplace en même temps qu'eux...

Les Vénérables (Population : 35)

Arts	10	Combat	2
Technologie	0	Nature	10
Sciences	5	Commerce	2
Religion	5	Magie	10

Les vénérables sont le fruit d'un croisement entre Ygwans et règne végétal. Lents et paisibles, ils peuvent rester immobiles des semaines entières à méditer. Ils utilisent une magie très particulière : la Maan. Un vénérable invoque un trihn d'Âme (la Maan ne fonctionne qu'avec un trihn d'Âme) par la méditation mais, contrairement à la magie nomoï, il laisse pénétrer le trihn en lui. Comme un rituel d'embiose, il y a conflit (avec jet sous Âme + Personnel + Marin - diff. trihn). Si le maaniste rate son jet, il perd 1 point d'Âme (durée de l'invocation : puissance du trihn/minute) !

La réussite du conflit ne fait pas gagner de points d'acquis, mais provoque une torsion de la réalité, dont l'effet dépend de la puissance du trihn invoqué. Les effets de la Maan ne sont pas tous connus : on a déjà pu remarquer de nombreuses modifications du son et de la vision, ainsi que des effets kinésiques. Un Maaniste puissant est capable d'invoquer des personnes et des animaux réels en les substituant à leur lieu d'origine...

Évidemment, cette magie peut nécroser à vitesse grand V si on en abuse trop. C'est pour cette raison que les vénérables n'en font que très rarement usage. D'ailleurs, dès qu'un vénérable se fait nécroser, il s'exile à l'extrême Est de l'île, où se trouve une forêt d'arbres morts. Ce sont en fait de vénérables nécrosés qui se sont laissés mourir de désespoir. Ce lieu porte d'ailleurs le nom de Pointe du Désespoir.

Mode d'emploi : Les vénérables sont l'incarnation de la sagesse. Plus philosophes que shaanistes, ils consacrent leur temps à la méditation. Totalement détachés du monde qui les entoure, ils n'aiment pas les conflits, d'où leurs tentatives de réconcilier enragés et désaxés. Momo leur est totalement étranger. Pour eux, ils ont toujours été comme cela. Les vénérables sont lents, ils peuvent mettre une journée (38 heures) pour dire bonjour (d'où les échecs systématiques de leurs délégations diplomatiques). Pour marcher, c'est du même ordre. Notez qu'un vénérable en danger pourra tout de même doubler sa vitesse de déplacement, soit 10 m/h !

Pour se faire bien voir d'un vénérable, deux attitudes : la patience et tenter de réconcilier les enragés avec les désaxés. D'autant plus que la magie des vénérables est la seule porte de sortie des personnages pour quitter l'île rapidement...

Système social : Le plus vieux est le plus sage, donc le plus respecté. Les vénérables ne se nourrissent que de soleil, de pluie et de sels minéraux. Ils n'ont aucun autre besoin, pas de village, pas d'enfant, pas de commerce, même pas de boulangerie, rien. En revanche, les vénérables sont les inventeurs d'un art floral mimétique des plus surprenants. Chaque saison, ils se concentrent pour que leur feuillage prenne certaines teintes, en harmonie avec celles des autres individus. C'est un peu long comme expression artistique, mais c'est beau, typiquement un truc qui peut plaire à un Nomoï.

Événements chez les vénérables :

- un vénérable propose à l'un des personnages de méditer avec lui durant un an (chiche !).
- un vénérable entreprend une discussion philosophique avec un personnage. Chaque mot est espacé d'environ une heure.
- un vénérable se fait nécroser alors qu'il tentait un sort de Maan. Il s'exile à l'extrême Est de l'île. Les personnages peuvent l'accompagner. Le voyage ne durera qu'une semaine (1 jour en temps normal).

A l'ouest y a que du nouveau

Les personnages longent la plage. La forêt semble moins dense, les arbres plus petits. Une odeur de brûlé siège en permanence. De nombreuses clairières calcinées sont à l'origine de ces senteurs. Une épaisse matière genre aluminium recouvre le sol calciné. Le shaani peut entrevoir plusieurs groupes de Kelwins en train de ratisser cette étrange matière. Ils sont totalement absorbés par ce qu'ils font et ne prêtent aucune attention aux personnages. Comme s'ils étaient programmés pour une tâche, et

rien d'autre. En observant ces Kelwins de plus près, on peut remarquer que tous sont pourvus de prothèses mécaniques ou électriques. Bientôt, une délégation ne tarde pas à venir à leur rencontre. Ils sont trois. Le premier, le plus petit, semble avoir une grosse boule de pétanque à la place du crâne. Son bras droit est remplacé par un pseudopode biomécanique et son bassin, dépourvu de jambes, est monté sur un socle bourré d'électronique, en lévitation. Les deux autres font office de gardes du corps, tant leurs armures mécaniques et les pinces qui leur servent de mains ont l'air menaçantes. Le diplomate s'adresse au shaani en héossien. D'une voie automatique, monocorde et suraiguë, il se présente sous le nom de Palos. Il demande aux personnages la raison de leur présence ici, s'ils ont déjà eu affaire aux enragés ou aux vénérables, ce qu'ils attendent d'eux et ce qu'ils peuvent apporter à leur communauté.

En fonction des réponses données (cf. *Mode d'emploi*), le Kelwin demandera aux personnages de faire demi-tour ou leur offrira l'hospitalité au nom de son peuple.

Les désaxés (Population : 47)

Arts	0	Combat	7
Technologie	10	Nature	2
Sciences	8	Commerce	3
Religion	1	Magie	0

Les désaxés ont servi de cobayes à Momo pour tester toutes sortes d'alliages métalliques, de systèmes électroniques ou encore de modules cérébraux que leur métabolisme n'a pas rejetés. Ceci afin que Momo puisse donner vie à son alter ego mécanique en toute sérénité. Les désaxés ont subi la malédiction de Momo. Ils ne peuvent rien faire d'autre que travailler.

Mode d'emploi : Les désaxés vouent une haine farouche à Momo, qu'ils ne prennent pas du tout pour un dieu, mais comme un imposteur. Ils ont d'ailleurs décidé de faire la révolution (comme tout bon Kelwin qui se respecte). La matière qu'ils étalent sur les carrières calcinées sert de capteur solaire afin d'emmagasiner de la chaleur, puis de l'électricité pour alimenter une technologie qui leur est propre. Le jour de la révolte approche, ils vont montrer à ces crétins d'enragés, ainsi qu'à ce Momo de malheur qui sont les véritables maîtres de l'île ! Pour se faire accepter d'un désaxé, il suffit de crier à tout bout de champ : Mort à Momo. Tout comme chez les enragés, les personnages peuvent séjourner chez les désaxés. Ces derniers prennent les vénérables pour des débilés mentaux, totalement gâteux, en ignorant tout de leur puissance magique.

Système social : Les désaxés n'ont pas de chef. C'est une autogestion parfaite, où chacun est programmé à une tâche spécifique, utile à l'ensemble de la communauté. Les morts sont brûlés et l'on prend bien soin de récupérer toute partie mécanique qui servira à la collectivité.

Événements chez les désaxés :

- la maison du maître de la forge vient d'exploser, un incendie menace le village. Il faut des secours.
- un désaxé se déprogramme. Il se met à insulter et à menacer l'un des personnages.
- attaque surprise des enragés.
- visite diplomatique des vénérables. Ils demandent à ce que les désaxés cessent la guerre avec les enragés.
- un désaxé montre à l'un des personnages un prototype d'arme électrique redoutable (FA: 15). Cette arme provient d'un dépôt placé au cœur du village.
- un désaxé ramène une étrange bestiole, sorte de gros insecte mécanique volant, avec des yeux multiples (jet Culture humaine laborieux pour reconnaître un système de caméras).
- un désaxé propose à l'un des personnages d'accroître sa vue par une greffe optique (résultat après opération : -1 en Sensuel et une cybertronche d'enfer).

Les personnages peuvent décider d'aller vers le nord (les vénérables), le sud (retour vers la plage) ou l'est (les enragés puis le labo).

La beauté cachée de l'est...

Le shaani s'enfonce dans la forêt. La végétation d'abord éparse, s'épaissit de plus en plus. La flore luxuriante, les arbres gigantesques, les plantes tentaculaires, les fleurs fluorescentes mettront à l'aise un natif des grands arbres. Les autres risquent de se sentir épiés en permanence, de se faire piquer par toutes sortes de bestioles, voire d'attraper des maladies.

L'humidité ambiante est étouffante, le moindre geste fait transpirer, la progression est de plus en plus difficile. Soudain, des hurlements leur vrillent les tympans. Cinq gigantesques créatures woonesques à carapace, munies de tentacules et recouvertes d'une épaisse fourrure, se jettent sur les personnages en les encerclant. Pas moyen de parlementer, il faut engager le combat. Ceux qui se font blesser tomberont rapidement dans l'inconscience en raison du climat ; les autres pourront fuir vers le sud (la plage d'où ils sont venus), l'est ou l'ouest. Dans le cas peu probable où les personnages viendraient à bout des mastodontes, faites-en rappliquer le double, ça les calmera. En tout état de cause, le shaani est fait prisonnier (sauf ceux qui ont pu s'enfuir ou qui sont déjà morts - mais là c'est que vous êtes pas très cool) et amené au camp des enragés.

Le peuple des enragés (Population : 64)

Arts	4	Combat	8
Technologie	1	Nature	6
Sciences	2	Commerce	1
Religion	10	Magie	3

Les enragés sont des Woon dont Momo s'est amusé à modifier l'ADN, afin de leur donner des caractéristiques étonnantes. Chaque enragé a une apparence différente : carapace, tentacules, langue démesurée, plusieurs bras, trompe, grandes oreilles, mâchoire proéminente, queue de lézard, parfois tout à la fois...

Les enragés peuvent se reproduire entre eux, d'où des mutations encore plus étonnantes. Seul un Woon parmi le shaani pourrait communiquer avec eux et encore, avec difficulté. Les autres ne percevront que grognements, jets d'excréments, bave et hurlements. Le chef des enragés se nomme Mombo. Excessif et taciturne, c'est un grand chasseur. Il leur expliquera dans sa langue qu'ils ont violé son territoire et qu'ils méritent la mort. Avec un peu de magie, de psychologie ou de comédie, le shaani devrait d'une part comprendre le sort qui lui est réservé et d'autre part tenter d'éviter le pire. Laissez un peu monter la pression, ça ne peut pas faire de mal, puis avisez en fonction des suggestions des joueurs. Après cet incident, les personnages peuvent passer quelques jours chez les enragés, ponctués d'événements divers.

Mode d'emploi : Les enragés sont totalement fanatiques envers le dieu Momo. Ils s'étonnent d'ailleurs de ne plus avoir de nouvelles malgré les invocations répétées. Ils redoutent une attaque des désaxés qui pourraient leur voler le Mombolo, sorte de radio montée sur un sceptre, attribut divin du chef investi de toute la puissance du dieu Momo. Pour se faire accepter d'un enragé, il suffit de crier "Avec Momo" à tout bout de champ. Les enragés craignent le feu et les désaxés. Ils ont en revanche un profond respect pour les vénérables, même s'ils les trouvent un peu longs à la détente. Ils ont reçu la bénédiction du dieu Momo et protègent corps et âme la montagne sacrée, siège du labo de Momo, qui est pour eux un lieu tabou et inviolable.

Système social : Un chef, assisté d'un conseil, décide de la répartition du produit de la chasse et de la cueillette générale, ainsi que de la célébration des rituels initiatiques de passe-âges (la vie d'un enragé est ponctuée d'une dizaine de ces passe-âges). Le chaman fait office de médecin et de confesseur. Les morts sont édentés puis enterrés.

Événements chez les enragés :

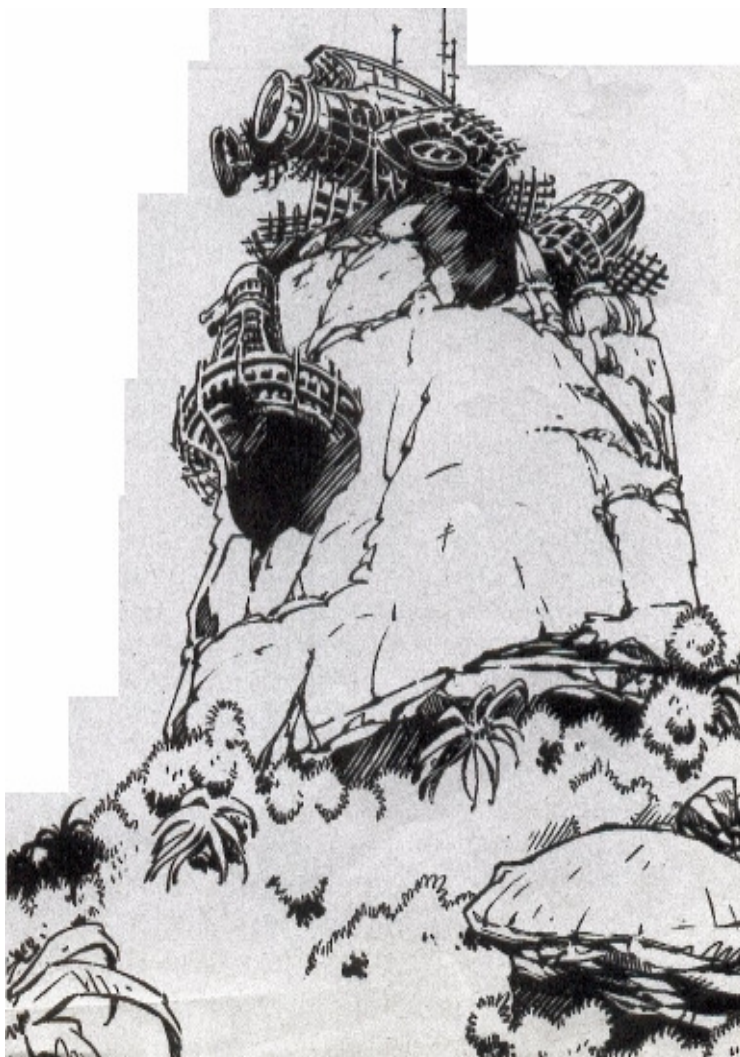
- visite diplomatique des vénérables. ils demandent à ce que les enragés cessent la guerre avec les désaxés. L'entrevue dure deux jours, à raison d'un mot par heure !
- attaque massive de désaxés.
- on a volé le Mombolo. Les soupçons se portent sur le shaani. Une enquête est ouverte, la tension monte...

- un grand banquet est organisé en l'honneur d'un des personnages. Un enragé, ivre, défie l'un d'eux...
- la fille du chef a été enlevée par des désaxés pour servir de monnaie d'échange ; une escouade est montée pour la récupérer...
- une délégation de vénérables vient parlementer. Un enragé fanatique veut faire un attentat et faire porter le chapeau au Shaani
- la fille de l'un des membres du conseil entre dans l'âge adulte, mais pour se faire, elle doit perdre sa virginité. L'un des personnages semble lui avoir fait beaucoup d'effet, chose qu'approuve grandement le conseil...
- au Cours d'une chasse, un groupe d'enragés ramène une étrange bestiole, sorte de gros insecte mécanique, volant, avec des yeux multiples (jet culture humaine laborieux pour reconnaître un système de caméras).

Les personnages peuvent décider d'aller vers l'ouest (les désaxés), le sud (retour vers la plage), le nord (les vénérables) ou encore vers l'est (la montagne sacrée).

La-haut, sur la montaaagneu

Situé encore plus à l'Est des enragés, le labo de Momo se dresse fièrement sur sa montagne volcanique. Son accès devrait s'effectuer sans trop de difficultés, ponctué de quelques jets d'escalade de-ci de-la. Fait de bric et de broc à partir de la navette qui a amené la délégation scientifique sur l'île, le laboratoire est équipé d'une tourelle offensive de quatre canons ne pouvant viser que le ciel. Le laboratoire, d'une superficie totale de 1000 m², se répartit sur quatre niveaux compartimentés. Au premier, anciennement le poste de pilotage, se trouvent les entrepôts de nourriture et un capharnaüm d'attirail électronique. Les deuxième et troisième niveaux (les soutes) sont occupés par l'espace habitable (salon, chambres multiples, salle d'eau, caisson à oxygène, holothèque, connexion arpège). Le dernier niveau (les moteurs) constitue le laboratoire de Momo, siège de toutes ses expériences, manipulations diverses et carnet de bord... C'est à cet endroit que se trouvent les cercueils de ses collègues cryogénisés, qui lui servent de matière première, ainsi que la cuve de matérialisation de son dernier bébé : le concept. L'ensemble du laboratoire reste d'une saleté hors du commun - mélange d'huile de moteur, de vapeurs d'hydrocarbure, de poussière agglutinée et de moisissure. Même les appartements les plus intimes de Momo sentent l'urine et le renfermé. Bref, c'est dégueu.



Ça c'est concept !

Momo a trop joué avec le feu. Dans ses recherches effrénées, il a tenté de supprimer le corps d'un être pour ne conserver de lui que son essence vitale. Le pire, c'est qu'il a réussi...

Mais l'être en question tient davantage de la méduse lobotomisée que de l'être conscient Baptisé concept, il vient de s'échapper de son bocal et n'a qu'une seule idée : intégrer un autre corps en se logeant dans la tête de sa victime. En pratique, il en est incapable, mais son simple contact suffit à exploser les neurones. Comme il est invulnérable à toute attaque physique, on a intérêt à avoir de bonnes jambes...



Vol en plein dans un nid de coucous !

Lorsque les personnages arrivent dans le laboratoire par le poste de pilotage, Momo a perdu la boule et le concept hante les lieux. On peut imaginer qu'ils vont être déboussolés par l'endroit et qu'ils vont se perdre. On obtient alors un petit huis clos sympathique avec le concept dans le rôle du méchant qui rend fou et contre lequel on ne peut rien, sauf avec la Maan (le concept ne correspondant à aucun élément, aucun schème ne peut lui être attribué), et dans le rôle du parano qui ouvre et ferme les portes à distance quand on ne s'y attend pas et qui tire à vue sans sommation : Momo, le dieu vivant!

Tout est possible, ne zappez pas !

La tournure des événements risque fort de varier

considérablement selon les alliances passées ou non avec certaines tribus. Vous allez comprendre la structure somme toute assez simple du scénario. Seule la Maan peut vaincre le concept. Or, seuls les vénérables pratiquent la Maan. Mais pour qu'un Vénérable suive les personnages, il faut que ces derniers se soient fait bien voir, en réconciliant les désaxés et les enragés. De plus, les enragés ne laisseront les personnages approcher la montagne sacrée que si les ces derniers sont accompagnés d'un vénérable. Si les personnages ont dès le début développé des trésors de réconciliation, ils ne devraient pas avoir trop de problème. En revanche, s'ils n'ont pas réussi à convaincre un vénérable de les accompagner, les enragés ne les laisseront pas passer. Un passage en force avec l'aide des désaxés reste envisageable, mais face au concept...

The end

La fin dépend évidemment des actions des joueurs. L'île peut devenir un véritable asile de fous avant que les vénérables n'aient le temps de réagir. Une guerre ouverte peut éclater entre désaxés et enragés. Ou tout peut se terminer en happy end, avec réconciliation des enragés et des désaxés, et renvoi des personnages sur le continent à l'aide de la Maan, avec pourquoi pas auparavant, une petite initiation .

Caractéristiques des personnages

Enragé type :

Corps : 5 – Ame : 2 – Esprit : 2
 Rel : 3 – Pers : 2 – Sens : 5
 Pts vie : 10/20 – Gabarit : très grand (3m – 250 kg)
 Langage du corps 15, Vie en nature 20, Vigilance 17, Discrétion 15, Dissuasion 22, Zoologie 12, Botanique 15, Education physique 20.

Désaxé type :

Corps : 2 – Ame : 2 – Esprit : 5
 Rel : 2 – Pers : 3 – Sens : 5
 Pts vie : 5/10 – Gabarit : petit (1,3m – 60 kg)
 Aérologie 18, Géologie 14, Culture humaine 18, Discrétion 17, Vigilance 16, Armes électriques 15, Mécanie 15, Morphie 8
 Potentiel d'attaque arme électrique 22, FA : 8, portée 60m
 Protection 1 (plaques de métal)

Vénérable type :

Corps : 7 – Ame : 6 – Esprit : 4
 Rel : 1 – Pers : 5 – Sens : 4
 Pts vie : 20/40 – Gabarit : très grand (3 à 4m – 500 kg)
 Arts appliqués 18, Langage 17, Légendes 15, Lettres 33, Botanique 24, Vie en nature 18,

Vigilance 6, Psychologie 14, Maan 20
 Potentiel d'attaque écrasement 20, FA : 12
 Protection 10 (écorce)

Maurique Albamani, dit

« Momo » :

Corps : 3 – Ame : 0 – Esprit : 0
 Rel : 2 – Pers : 6 – Sens : 3
 Pts vie : 9/18 – Gabarit : moyen (1,80m – 130 kg)
 Comédie 18, Culture humaine 22, Bionie 22, Morphie 24, Informatique 14, Droit divin 15, Armes de poings 16, Pilotage 14, Technicom 12
 Potentiel d'attaque arme de poing 22, FA : 9
 Protection 7 (cyberarmure)

Au moment où les personnages rencontrent Momo, ce dernier vient de subir les derniers assauts de son concept. Une partie de lui est devenue totalement débile, tandis que sa cybermoitié tente de prendre le contrôle de son corps. Bref, il est totalement imprévisible, pouvant tirer sur tout ce qui bouge, voir de se donner la mort ! Une bonne dose de psychologie sera bien utile.

Le concept :

Corps : 0 – Ame : 0 – Esprit : 0
 – Rel : 2 – Pers : 6 – Sens : 3
 Pts vie : 6/12 – Gabarit : moyen (1,5m de diamètre – 0 kg)
 Potentiel vampirisme 20
 Sauvegarde Esprit + Rel + vigilance ou shaan – marge réussite vampirisme
 Echec : perte de marge échec points d'esprit.

Le concept se déplace en lévitant à raison d'un mètre par seconde. Il peut franchir tous les obstacles physiques. Seule la Maan peut l'affecter en le solidifiant. Il aura alors l'équivalent de 6 points de vie. Un bon coup d'épée et le tour est joué ! Si les personnages tardent trop à pénétrer dans le labo de Momo, on peut tout à fait imaginer que le concept se mette à faire du tourisme dans l'île en rendant visite aux désaxés et que ces derniers devenus dingues transforment la dite île en boucherie. La Maan pratiquée par quelques vénérables devenus fous furieux pourrait également avoir quelques effets inattendus, etc.

La Maan

La puissance du trihn invoqué est déterminée par le meneur de jeu (1d6)

Puissance du trihn	Effets
1-2	-1 pt de Corps, jet de Maan laborieux (-5)
3-4	-2 pts de Corps, jet de Maan difficile (-10)
5	-3 pts de Corps, jet de Maan très difficile (-15)
6	-4 pts de Corps, jet de Maan héroïque (-20)

Si un 1 sur le d20 est obtenu : +1 en Ame (définitif)

Si le Maaniste sent que le trihn invoqué est trop puissant pour lui, il peut tenter de se dérober avec un jet sous Ame + Personnel + Maan difficile. Il ne pourra refaire une invocation que le lendemain !

Effet maanique en fonction du trihn invoqué (durée des illusions puissance trihn/heure)

- 1 Très léger : petites illusions sonores et visuelles, déplacement de petits objets à courte distance (2m)
- 2 Léger : illusions de tailles moyennes (1m3), déplacement d'objets (chaise) à moyenne distance (10 m)
- 3 Moyen : grandes illusions, vol personnel dans les airs (pendant 3 heures)
- 4 Fort : illusions solides, vol d'un groupe d'individus dans les airs
- 5 Très fort : petite téléportation d'individus ou d'animaux (100 m)
- 6 Colossal : téléportation et invocation d'êtres vivants situés à 1000 km.

Auteur : Igor Polouchine
 Illustrations : Christophe Swal