



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shaan > Aides de jeu > Le Monde > La Magie > **La Maan**

La Maan

vendredi 3 mars 2006, par [Igor Polouchine](#)

Comment tordre la réalité en fusionnant avec un trihn ?...

Il s'agit d'une magie de l'illusion très particulière. Un Maaniste invoque un trihn d'Ame (la Maan ne fonctionne qu'avec un trihn d'Ame) 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 lors de la fusion avec le trihn (avec jet sous Ame + Personnel + Maan - diff. trihn). Si le Maaniste rate son jet, il perd un point d'Ame (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...

Evidemment cette magie peut nécroser à vitesse grand V si on en abuse trop. C'est pour cette raison qu'il est rarement fait usage de cette forme de magie.

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.