



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Unknown armies > Aides de jeu > Ecoles de Magie > **Les Jéjunomanciens**

Les Jéjunomanciens

mercredi 12 avril 2006, par [antoine](#)

Les sacs d'os, les squelettes, les rachos

Magie de la privation de nourriture : "Transcendez vos besoins et dominez votre corps !"

Depuis toujours, l'homme a utilisé le jeûne pour affermir sa volonté. En maîtrisant ses besoins vitaux, il pouvait se dépasser, se préparer à affronter des épreuves. Le prêtre pour résister à la tentation, l'écuyer pour passer l'adoubement, le fakir pour se livrer à des exercices défiant la physiologie. Le jeûne est le symbole de la maîtrise de l'esprit sur le corps. En tant qu'Adeptes, vous savez canaliser les besoins physiologiques inassouvis en une maîtrise absolue de votre corps. Pour vous, la nourriture et la boisson ne sont en aucun cas nécessaires à la vie : elles ne sont que des drogues ataviques qui nous assomment et limitent les possibilités fantastiques de notre organisme. Réussir à s'en passer, résister au manque, y survivre, c'est accéder à un plan d'existence supérieur...

Style de Blasts en Jéjunomancie

Le jéjunomancien peut attaquer au toucher. Il perturbe violemment le métabolisme de sa cible. Ses Attaques sont plus douloureuses que directes, mais peuvent être très dangereuses à plus long terme, à cause des dysfonctionnements physiologiques engendrés.

En termes techniques

Générer une charge mineure : 1 charge mineure est gagnée par jour passé sans manger.

Générer une charge conséquente : 1 charge conséquente est gagnée par semaine passée sans manger ou par jour passé sans manger ni boire.

Générer une charge majeure : 1 charge majeure

est gagnée par trimestre passé sans manger ou par 10 jours sans manger ni boire.

Tabou : manger, plus particulièrement ne plus être en état de besoin. Le jéjunomancien doit être en permanence affamé. Si un jéjunomancien mange assez pour être rassasié (s'il récupère des malus provoqués par son état de dénutrition), il perd ses charges. Il a le droit de s'alimenter juste assez pour ralentir la dégradation de son état son état, mais cela brise le cycle d'accumulation de charges. Une perfusion importante (telle que celle donnée aux comateux), compte comme une forme d'alimentation, car les besoins du corps sont satisfaits.

Tension symbolique : en s'astreignant au jeûne, le jéjunomancien peut arriver à une maîtrise totale de sa physiologie. Mais, ce faisant, il détruit son corps.

Domaine de magie aléatoire : Le contrôle des fonctions physiologiques du corps. Le jéjunomancien est capable de contrôler toutes les fonctions du corps, particulièrement les fonctions non-conscientes. Il peut les accélérer, les décélérer, les provoquer ou les annuler. Cela marche sur lui-même, mais également sur d'autres personnes au contact. Il a un petit faible pour les fonctions digestives !

Conseil pour les charges : pour accumuler des charges, le jéjunomancien ne doit recevoir aucun nutriment quelqu'il soit par quelque voie que ce soit.

Sauf description explicite, les rituels qui s'appliquent à le jéjunomancien peuvent affecter une seule personne extérieure si l'adepte la touche et dépense une charge mineure ou significative supplémentaire pour un rituel respectivement mineur ou significatif (c'est gratuit dans le cas d'un effet



majeur !!).

Effets mineurs de Jéjunomancie

J'ai pas faim

Coût : 1 charge mineure

Effet : Ce rituel permet au jéjunomancien d'ignorer les effets de la faim et de la soif pendant 1 round. Il ne subit plus aucun malus ni handicap, et cela ne lui fait pas briser son tabou.

Je vais bien, tout va bien

Coût : 1 charge mineure

Effet : En libérant des endorphines, l'adepte se place dans un état de légère euphorie pendant un nombre de minutes égal à la somme des dés. Il voit la vie en rose et prend tout avec détachement. Il rigole tout le temps. Il bénéficie d'un bonus de 10% à ses jets de stress. Il a également tendance à sous-estimer toute menace.

Envie pressante

Coût : 1 charge mineure

Effet : Agit sur une cible extérieure. Le jéjunomancien doit toucher sa cible. La victime du rituel a une envie irrésistible d'aller aux toilettes. Elle peut vouloir résister avec un jet de Corps. Si elle rate, elle se fait dessus.

Va chier

Coût : 2 charges mineures

Effet : Attaque mineure. Agit sur une cible extérieure. Le jéjunomancien doit toucher sa cible. Celle-ci subit de très violents maux d'estomac et de ventre, s'accompagnant souvent de vomissements et d'excretions incontrôlables. Il n'y a pas de dommage directs, mais elle subit un malus de 20% à toutes ses actions pendant un nombre de rounds égaux à la somme des deux dés du jet.

Bon pied bon œil

Coût : 2 charges mineures

Effet : L'adepte peut aiguïser ses sens et ses réflexes en augmentant consciemment ses flux d'adrénaline. Il gagne un bonus de 10% à toutes ses actions de perception et de rapidité de réaction pendant un round (et un round supplémentaire par

charge mineure dépensée).

Petite sieste

Coût : 3 charges mineures

Effet : Agit sur une cible extérieure. Le jéjunomancien doit toucher sa cible et celle-ci doit avoir mangé quelque chose dans les trois dernières heures (le rituel est donc peu effectif contre les autres jéjunomanciens). La cible est prise d'une crise de somnolence subite, comme une sieste post-dinatoire. Si elle est dans une position adéquate, elle s'endormira instantanément pour une ou deux heures. Elle se réveillera avec une faim de loup.

Mens Sana in corpore sano

Coût : 4 charges mineures

Effet : Le jéjunomancien peut se débarrasser de toute affliction physiologique mineure (rhume, mal de gorge, grippe, tendinite, foulure...) et se retrouver en forme. Ce rituel n'affecte pas les maladies graves, les effets durables de la faim et de la soif... S'il est blessé, le jéjunomancien récupère le plus petit des dés en points de Résistance, ce qui correspond à la guérison des blessures superficielles. Le rituel ne marche qu'une fois sur une personne.

Effets conséquents de Jéjunomancie

Volonté de Fer

Coût : 1 charge conséquente

Effet : Le jéjunomancien peut maîtriser ses réactions physiologiques aux chocs émotionnels. A la suite d'un test de Stress qui aurait échoué, l'adepte qui réussit à lancer ce rituel peut en ignorer les effets physiques et donc se soustraire à la règle de la Panique, Paralysie ou Frénésie. Il décide de son comportement de façon tout à fait maîtrisée. Cela n'annule pas l'échec et ses effets psychologiques à long termes.

Hypoglycémie

Coût : 1 charge conséquente

Effet : Agit sur une cible au toucher. La victime subit une violente crise d'hypoglycémie qui lui fait perdre connaissance en deux rounds et s'effondrer sur place si elle rate un jet de Corps. Si elle le



réussit, elle subit tout de même un malus de 20% pendant un nombre de rounds égal à la somme des dés du jet.

Occlusion

Coût : 2 charges conséquentes

Effet : Attaque majeure. Agit sur une cible extérieure que l'adepte doit toucher. Le cible est terrassée par une douleur abdominale atroce qui l'empêche de faire quoi que se soit. Elle peut entreprendre des actions simples (ramper, parler...) sur un jet de Corps réussi, mais a toujours un malus de -30%. Ces effets durent la somme des dés en minutes. La victime fait ensuite un jet de Corps. Si elle échoue, elle est atteinte d'une occlusion intestinale ou d'un grave ulcère qui impose une intervention chirurgicale sous peine de mort en 1d10 jours. Même si elle réussit, elle subit un malus de 10% et des désordres intestinaux pendant toute cette période. Un traitement médical peut aider à la remise en forme.

Catalepsie

Coût : 2 charges conséquentes

Effet : L'adepte peut ralentir les fonctions vitales de son corps. Son cœur bat à 3 coups par minute, sa tension est très faible, il respire 10 fois moins qu'une personne normale... Les effets durent une journée, mais le jéjunomancien peut les étendre à raison d'une charge mineure par jour (si ce rituel est appliqué à une cible extérieure, toutes les charges doivent être dépensées au lancement du rituel). L'adepte ne peut strictement rien faire pendant cette période et ne réagit que très peu aux stimuli. Elle se réveillera à la suite d'une violente douleur. On peut facilement la croire morte.

Même pas mal

Coût : 2 charges conséquentes

Effet : Le jéjunomancien peut nier toute forme de gêne physiologique (douleur, chaleur, faim, froid...) et les malus qui vont avec pendant 1 round (et un round supplémentaire par charge mineure dépensée).

Flux d'adrénaline

Coût : 3 charges conséquentes

Effet : Équivalent musclé de bon pied bon œil.

L'adepte gagne un bonus de 20% en Corps, Vitesse et Esprit pour un round (et un round supplémentaire par charge mineure dépensée). Il subit par contre un violent contrecoup à la fin du rituel et a un malus de 10% à toutes ses actions pendant un nombre de minutes égales au nombre de rounds passés sous l'influence du Flux d'adrénaline.

Guérison miraculeuse

Coût : 4 charges conséquentes

Effet : Le jéjunomancien peut guérir d'une affliction grave (hépatite, sida, blessures grave...) avec une grande rapidité. Son corps met tout en œuvre pour se rétablir. Le processus mobilise toutes les ressources de la personne et est particulièrement épuisant. Si la personne rate un jet de Corps, elle subit une violente fièvre pendant un nombre de jours égal à la somme des dés du jet de rituel, et subira par la suite un malus de 10% pendant la même durée. Si elle réussit, la phase fiévreuse ne dure qu'une journée. Si la victime rate son jet de Corps sur un double, elle meurt d'un choc métabolique violent. Sinon, à l'issue de la phase de fièvre, la personne se retrouve violemment courbaturée mais en parfaite santé.

Effets majeurs de Jéjunomancie

Arrêt du vieillissement, maîtrise physiologique totale, plus besoin de manger ni de boire...

P.-S.

Effets du manque de nourriture et d'eau : (pompés sur le Cours du DIU Soins Palliatifs DIJON-NANCY)

L'asthénie, la faiblesse, l'amaigrissement avec perte de graisse sous-cutanée puis fonte musculaire retentissent rapidement sur l'activité physique du patient. Il s'en suit une dépendance, voire une grabatisation atteignant par là même la qualité de vie du patient. Il existe également des perturbations des grandes fonctions de l'organisme :



- atteinte du système digestif à type de trouble du goût (dysgueusie parfois agueusie), lésions buccales favorisées par des appareils dentaires devenus inadéquats,
- la fonction respiratoire est diminuée pouvant être un facteur de dyspnée,
- le système immunitaire est altéré conduisant à des épisodes infectieux fréquents et évolutifs, et prédispositions accrue aux complications.

La peau est très fragile, parfois parcheminée, s'arrachant au moindre contact, avec une fréquence plus grande des escarres aux points d'appuis.

Un individu moyen meurt de faim en 40-60 jours et en 4-6 jours s'il est privé d'eau ET de nourriture. La mort survient en général après une perte de poids de 40-50% du poids moyen.

Sachant que :

- Poids idéal pour un homme = Taille (en centimètres)*0.75 - 62.5
- Poids idéal pour une Femme = Taille (en centimètres)/2 - 25

En termes de jeu, on considèrera que, du fait de son état physique diminué, la personne subit un malus cumulatif de -2% par jour de privation de nourriture. Si elle se prive nourriture ET d'eau, elle subit un

malus de 15% par jour. Une fois que ce malus atteint le score de Corps, les effets se traduisent par une perte de points de Résistance. Tous les jours la personne fait un jet sous ses points de Résistance restants :

- en cas de privation de nourriture, si elle réussit, elle perd 2 points de Résistance, si elle rate, elle perd 1d10 points de Résistance et 1 point définitif de Corps.
- en cas de privation de nourriture et d'eau, si elle réussit, elle perd 3d10 points de Résistance et 1 point définitif de Corps, si elle échoue, elle perd 1d100 points de Résistance et 1d10 points définitifs de Corps.

Certains jéjunomanciens futés se gavent de compléments vitaminés, minéraux et de médicaments pour éviter les carences et autres infections. Ils gagnent alors un bonus de +5% à leurs jets. Sous assistance médicale avancée, le bonus est de +10% (trouver un médecin compréhensif !). Les malus se récupèrent à raison de 10% par jour d'alimentation normale et de repos. Les points de Résistance se récupèrent conformément aux règles de guérison. Il est possible de s'alimenter partiellement et de tripler les périodes de pertes. Cela ne brise pas le tabou mais casse le cycle d'accumulation de charges.