

SORCELLERIE, PRÊTRES ET ~~LOSERS~~ MAGES

RÈGLES CONCERNANT LA MAGIE FANGHIENNE (V.3.2)

On peut faire plein de trucs bizarres en terre de Fangh : le pays a été foulé par de nombreux dieux dans le passé et se trouve ainsi parcouru par des courants d'énergie magique qu'on peut apprendre à maîtriser. Depuis des générations, des érudits mettent au point des sortilèges qu'ils apprennent ensuite à d'autres gens, et ainsi se perpétue la tradition magique. Au fil des siècles, tout cela est devenu très compliqué car de nombreuses disciplines sont apparues (voir le document « Disciplines de Magie »).

Le joueur qui choisit d'être mage doit savoir cela : il sera à la fois plus fragile et plus puissant que les autres aventuriers. Il ne sera pas très impressionnant au début de sa carrière (et aura souvent des problèmes), mais saura par la suite lancer des sortilèges cataclysmiques, fabriquer des potions, enchanter des objets...

Choisir de jouer un mage (ou un prêtre) implique la lecture d'un certain nombre de documents et donc de s'engager plus profondément dans le jeu que la moyenne des autres joueurs (qui peuvent débarquer uniquement avec leurs chips et leur feuille de perso...). Le mage/prêtre devra lire et comprendre ses grimoires, devra s'imprégner du fonctionnement de tous ces sortilèges ou prodiges avant de partir à l'aventure... Sans quoi il sera, au choix, inutile ou dangereux (ou même les deux). Un petit tableau récapitule habituellement les possibilités de chaque collègue.

Les sorts accessibles en magie fonctionnent par palier de niveau : un mage de niveau 1 aura accès aux sorts de niveau 1, un mage de niveau 2 aux sorts de niveau 2, etc. Un mage peut lancer autant de sortilèges qu'il le désire et ne sera limité que par son quota d'énergie astrale. Sans énergie astrale, pas de sortilèges, c'est tout simple. Il devra donc surveiller de près son quota de PA en plus de son énergie vitale.

Pour finir, voici quelques points importants :

- On dépense des points astraux (PA) avec un sortilège/prodige, même si on le rate. Sauf cas particulier.
- Un **mage** n'a pas forcément besoin d'un bâton pour pratiquer son art, mais cette arme lui est utile pour ce qui concerne les bonus, et pour combattre au corps à corps. De plus il ne peut pas trop en utiliser d'autre.
- Un **prêtre/paladin** sera limité par les doctrines du dieu auquel il a choisi de s'affilier : pour eux, pas de règles générales, il faut se référer au document relatif à chaque type de prêtre. Idem pour les armes.
- De nombreux articles permettent d'améliorer la vie du mage ou du prêtre (bagues, bâtons, vêtements spéciaux, reliques), mais ils coûtent en général assez cher — c'est la vie !
- Les prêtres comme les paladins peuvent transporter des « reliques mystiques » et profiter de leurs bienfaits — pour les autres, une relique ne sert à rien d'autre qu'à gagner de l'argent (ne pas confondre les « reliques mystiques » avec les « reliques historiques », celles-ci sont des armes légendaires ayant appartenu à des héros et tout le monde peut les utiliser).
- Les **mages** ne peuvent s'équiper d'armures lourdes, ils peuvent bénéficier de protections physiques limitées mais pourront porter des robes enchantées qui auront le même effet qu'une armure (en plus cher).
- Les sorts/prodiges ne sont pas lancés à chaque seconde... Pour certains d'entre eux il faut se préparer mentalement, se concentrer... Et c'est pourquoi chaque sort est noté avec une durée d'incantation minimum. Le MJ peut décider d'augmenter cette durée en fonction du contexte.
- Ces érudits ont besoin d'acheter des LIVRES pour progresser ! Ils ne rêvisent pas dans le vent et ne trouvent pas les détails concernant leurs sortilèges dans le derrière des poneys. Et les livres coûtent cher.

MAGIE PHYSIQUE ET MAGIE PSYCHIQUE

La principale caractéristique utilisée pour ces disciplines est *l'intelligence*, c'est bien connu. Cependant, l'intelligence ne suffit pas toujours. Par exemple, un mage très maladroit aura souvent des problèmes pour viser avec des projectiles magiques. De la même façon, un invocateur dénué de charisme ne pourra contrôler des créatures ou les invoquer. Il existe donc deux caractéristiques secondaires destinées aux mages et aux prêtres :

- **MagiePhys** : moyenne de INT et AD (arrondissez au supérieur) généralement pour le combat
- **MagiePsy** : moyenne de INT et CHA (arrondissez au supérieur) pour l'invocation et la prière

Ces caractéristiques sont utiles pour lancer des sorts, appeler des prodiges et passer des épreuves d'invocation uniquement. Elles n'ont donc aucun intérêt pour les guerriers, les marchands ou les réparateurs de chaises en bois.

Les moyennes **MagiePhys** et **MagiePsy** évoluent bien sûr avec le temps. Elles peuvent être modifiées par du matériel (qui augmente une caractéristique) et doivent être réévaluées à chaque fois que le joueur prend un niveau ou récupère du matériel donnant du bonus ou du malus. Prenez bien soin de noter ces bonus sur la feuille de personnage, car il est important de savoir où on en est. Sinon, ça devient n'importe quoi.

RÉUSSITE CRITIQUE DU SORTILÈGE

En cas de réussite critique d'un sortilège ou d'un prodige (1 au D20), les effets sont doublés ou améliorés (dans un sens favorable au lanceur évidemment). C'est TOUJOURS le MJ qui décide de l'effet critique du sortilège.

ÉCHEC DU SORTILÈGE

En cas d'échec simple au lancement d'un sortilège ou d'un prodige, le lanceur perdra la moitié de l'énergie astrale investie dans ce sortilège, avec un minimum de 1. Et à part ça, il ne se passe rien.

MALADRESSE, ÉCHEC CRITIQUE AU LANCEMENT DU SORTILÈGE

Tout comme pour les combats, le score de 20 sur une épreuve liée à un sortilège indique un échec critique, une incantation grotesque. Souvent, le sort ou le prodige est décrit avec ses effets de critique et de maladresse. Sinon, le joueur s'en ira vérifier les effets catastrophiques de son erreur en tirant à nouveau le D20 dans la table générique de « Maladresse au lancement du sort ». C'est valable aussi pour les prodiges.

Dans le cas où la table indique un « sort entropique » (maladresse au lancement du sort + 19 ou 20 sur la table des maladresses), le MJ doit tirer un nouvel effet ou un sort au hasard dans le « Tableau des sorts et prodiges entropiques » et en appliquer les effets, ou piocher selon son inspiration. Le MJ peut également choisir de tirer un fléau quelconque dans la table des malédictions de Mankdebol, c'est un autre style.

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Pour tenter de résister à la magie, le personnage ou monstre doit réussir l'épreuve sur une moyenne de COURAGE, INTELLIGENCE et FORCE (avec une difficulté parfois indiquée, parfois définie par le MJ). Une case prévue à cet effet figure dans la feuille de personnage. Pour en savoir plus consulter le chapitre « Les caractéristiques et leur usage » dans le document des règles de base. Cette résistance (RM) est indiquée aussi pour la plupart des opposants. La moyenne de RM d'un héros évolue en même temps que ses caractéristiques.

BONUS D'INTELLIGENCE

Pour ce qui concerne les sorts offensifs, et comme pour les guerriers qui disposent d'un bonus de FORCE appliqué aux points d'impact des armes, les mages et prêtres peuvent augmenter les dégâts de leurs sorts en développant leur INTELLIGENCE (voir les règles de base). Dans le cas où le bonus n'est pas compté, c'est indiqué dans la page du grimoire. Il est également indiqué de quelle manière le bonus est compté dans certains cas particuliers.

RÈGLES D'INVOCATION

Pour invoquer une créature, un élémentaire, un démon ou toute autre entité provenant d'un plan d'existence étrange dans lequel le mot « pantoufle » n'existe pas, il y a toujours trois étapes. Pour chacune d'entre elles, le CHARISME est une valeur très importante (car on utilise la moyenne MagiePsy).

Le mage doit :

- réussir une épreuve de **MagiePsy** plus ou moins difficile selon les cas (**invocation**)
- parvenir à **contrôler** la créature avec une épreuve de confrontation (**contrôle**)
- renvoyer la créature d'où elle vient... (**révocation**)

Les détails concernant cette discipline figurent en général dans les pages des grimoires concernés. Sinon, vous en trouverez une version abrégée dans le « Grand tableau des invocations », nécessaire à toute invocation si vous n'êtes pas un spécialiste. On y trouve les ingrédients nécessaires, les caractéristiques de l'entité, les règles spéciales... Si quelque chose tourne mal, le MJ décidera des conséquences liées au problème rencontré. Invoquer des créatures peut se révéler complexe au début, mais on comprend vite le principe. En revanche, c'est toujours un peu dangereux... Car le risque d'échec est grand pour les créatures puissantes. Il faut être à moitié fou, de toute façon, pour appeler à son secours des êtres venus d'un autre plan d'existence... Il existe une spécialité pour ça.

SPÉCIALISATION

Les mages qui désirent faire carrière doivent se spécialiser dans l'application de magies bien spécifiques. Ils choisissent une branche particulière en début de carrière : Combat, Domestique, Feu, Métamorphose, Thermodynamique, Nécromancie, Illusion, Eau et Glace, Terre, Air, Invocation, Magie Noire (cette dernière était réservée aux cultistes de Tzinntch). Les autres sortilèges de base sont considérés comme « généralistes » ou « domestiques », même s'ils sont liés à certaines disciplines, et sont utilisables par la plupart des mages.

LE MAGE :

- doit choisir une discipline au début de sa carrière — il peut en savoir plus sur les différentes carrières en lisant le document « Manuel des types de magie »
- n'ignore pas que, dans certaines spécialités, on n'accède pas forcément à des nouveaux sorts à chaque niveau
- peut choisir une nouvelle spécialité à partir du niveau 5 (l'effet est rétroactif : les sorts de plus bas niveau de la nouvelle spécialité lui sont donc accessibles), et une autre au niveau 10
- pourra donc cumuler jusqu'à un maximum de 3 spécialités + la magie généraliste (sauf cas particulier)
- cas particulier 1 : sorciers affiliés à Tzinntch, mage nécromancien — magie généraliste + 1 spécialité seulement
- cas particulier 2 : mage invocateur — spécialité invocateur au niveau 1, puis une autre spécialité (hors Nécromancie et Tzinntch) seulement au niveau 5

LE MAGE/PRÊTRE EN RÉSUMÉ

Pour incarner une personne qui pratique la magie ou les prodiges, il vous faut donc :

- Une *fiche d'origine*, comme les autres
- Une *fiche de métier* (mage/prêtre/paladin)
- Une *fiche add-on* dans certains cas (aide au background) — ce sera souvent une fiche de cultiste
- Un *grimoire* ou *manuel* décrivant les sorts/prodiges et leur utilisation, regroupés par niveaux

Il est préférable que le MJ lise également les manuels et grimoires qu'il confie à ses joueurs, ce qui lui permettra d'en connaître les limites et d'éviter au maximum les dérives (traduire : ne pas se faire pigeonner)...

APPRENDRE À LIRE LES GRIMOIRES

Les grimoires sont prévus pour être parcourus avant de se lancer à l'aventure. Les informations y sont désormais assez complètes (c'est pourquoi l'ancienne version de magie « abrégée » n'est plus proposée dans le site). Vous disposez maintenant pour la plupart des disciplines de magie d'un grimoire de plusieurs pages, avec une page par sortilège ou prodige, et pas mal d'explications.

Rubriques les plus importantes :

- le **symbole d'épée** indique en général les dégâts — plus ils sont importants, plus l'épée est suivie de +
- le **symbole coût** en PA est désigné par une ou plusieurs étoiles — on retrouve également sous ces symboles le type d'épreuve à réussir pour lancer le sort — grand nombre d'étoiles = coût élevé
- la **portée** (symboles de pas) permet de définir la zone et/ou la distance à laquelle on peut lancer le sort
- le **temps d'incantation** (symboles de sabliers) défini en assaut (1 assaut = 2 secondes) peut être plus ou moins important, en général plus important si le sort est plus puissant (nombre de sabliers changeant)
- Le **niveau** du sort (en haut à droite) indique le niveau minimum à partir duquel le mage peut le lancer

Informations supplémentaires :

- la **durée d'incantation** ou **durée de prière** permet de savoir de combien de temps le pratiquant a besoin pour réussir à lancer le sort
- la **durée du sort** indique combien de temps dure le sortilège, quand il s'étend dans le temps — c'est parfois important pour la gestion temporelle dans l'aventure
- le **mot de pouvoir** ajoute des informations de *roleplay*
- parfois une rubrique **ingrédients** existe également quand il est nécessaire d'en rassembler (rituels)
- le terme « niveau » se réfère au chiffre du niveau du mage qui lance le sort : niveau 1, niveau 2, etc.
- « **Dégâts : 1D+1** » signifie que l'ennemi encaisse 1D6+1 points de blessure directs du sort
- « **Dégâts : 2D+2/cible** » signifie que chaque ennemi encaisse les 2D6+2 BL (voir plus bas exemple 2) — il faut tirer les dés pour chaque ennemi bien sûr — sinon c'est indiqué
- bien vérifier dans la rubrique **dégâts** si le sort ignore l'armure (dans ce cas, la valeur de PR non magique — armure naturelle — de la cible ne compte pas, mais le score PR magique sera compté en général)
- bien vérifier dans la rubrique **épreuve** si la résistance à la magie de la cible s'applique
- le nombre d'ennemis touchés est relatif à la zone d'action, rubrique **portée** — le MJ décide de qui est touché
- « **Selon cas** » indique que le MJ doit décider de la résolution de l'action avec le joueur
- « **INT+2** » indique une épreuve facile, avec deux points de bonus à l'intelligence pour le mage
- « **INT-3** » indique une épreuve difficile, avec trois points de malus à l'intelligence pour le mage
- une épreuve « **confrontation** » indique que le MAGE (en premier) est confronté à sa CIBLE (en deuxième)
- en cas de confrontation, l'épreuve est généralement détaillée dans le manuel
- « **1 combat** » signifie que le sortilège s'évanouit quand il n'y a plus d'ennemis en jeu dans le combat
- « **Zone 10 m** » signifie que c'est un cercle de dix mètres de diamètre, la **portée** est donc calculée par rapport au centre de l'effet de sort et permet au mage de ne pas s'y trouver

EXEMPLES D'UTILISATION DE LA MAGIE

CAS NUMÉRO 1 : LA BOULE DE FEU MINEURE – MAGIE DE COMBAT NIVEAU 1

La magicienne *Shamrock*, de niveau 1, décide de lancer une *boule de feu mineure* à un ivrogne malpoli qui se trouve à cinq mètres dans une taverne. Elle n'a besoin que d'un assaut (deux secondes) pour se concentrer, période à l'issue de laquelle l'ivrogne est toujours à la même place. La première chose à faire est de passer l'épreuve. Sous les symboles d'étoile de la page *boule de feu mineure* du grimoire de magie de combat, on peut voir que c'est un sort plutôt facile à lancer : il ne coûte que 2 PA et l'épreuve est facilitée par un bonus de +3. La feuille de personnage de *Shamrock* indique un score de 12 en MagiePhys. Avec le bonus de +3, le joueur doit obtenir un score inférieur ou égal à 15 (12+3) sur le D20 pour réussir à lancer le sortilège (75 % de chances de réussite donc). Le joueur obtient 8. Le MJ n'a pas besoin de regarder dans les caractéristiques de *Shamrock*, sachant qu'elle doit avoir au minimum 12 pour pratiquer la magie... C'est ainsi qu'on gagne du temps. Il considère que la boule de feu a touché sa cible correctement. Le MJ demande au joueur de tirer un D6 pour les dégâts (1D+1 dans le tableau), le joueur obtient 4. On ajoute 1, pour un total de 5 PI. Le MJ voit que l'ivrogne n'a qu'un point de PR et lui retire donc 4 PV. Le joueur retire aussi 2 PA du capital d'énergie astrale de *Shamrock*.

CAS NUMÉRO 2 : LE TOURBILLON DE WAZAA – MAGIE DE COMBAT NIVEAU 1

La magicienne *Shamrock*, toujours de niveau 1, décide de lancer un *Tourbillon de Wazaa* à une bande de gobelins (ça vous rappelle quelque chose ?). Les gobelins sont au nombre de trois, se trouvent à dix mètres derrière une grille et n'ont pas encore engagé le combat au corps à corps avec le reste du groupe. *Shamrock* peut donc lancer le sortilège pour les affaiblir, sachant que la rubrique portée « Aire d'effet » précise qu'il faut se tenir à cinq mètres au moins du centre du phénomène pour éviter d'en subir les effets. L'épreuve est de difficulté standard, car le grimoire indique simplement « MagiePhys » dans la rubrique « épreuve ». Le joueur, sachant que le sort coûte énormément de PA, annonce qu'il utilise une charge de la « Bague de sûreté des Universitaires » qui provient du *Donjon Facile* afin d'augmenter ses chances de succès. Cette bague donne un bonus de +2 à l'épreuve, pour un nombre limité d'usages. Le joueur lance son D20 : il obtient 14. Il se félicite d'avoir utilisé sa bague, car *Shamrock* n'avait que 12 en MagiePhys, et grâce au bonus +2 le sort est passé tout juste sur un 14 ! C'est un coup magnifique et les trois gobelins sont frappés par le sort. Il faut tirer les dégâts.

La rubrique « dégâts » du grimoire indique : 2D+2 par cible. Le MJ demande au joueur de lancer 2D6 pour chaque gobelin dans la zone, et sur chaque score il ajoute 2. Il retire les points de blessure du capital de santé de chaque gobelin, et force est de constater qu'ils sont presque morts. Mais ce sont des gobelins.

En revanche, *Shamrock* doit retirer 10 PA de son capital d'énergie astrale, comme l'indique la rubrique « Coût » du grimoire. Possédant 30 PA de base, c'est plus d'un tiers de ses points astraux qui sont partis sur un sort !

CAS NUMÉRO 3 : LA RÉPULSION DE JAKUEL – MAGIE GÉNÉRALISTE NIVEAU 1

La magicienne *Shamrock*, encore de niveau 1, décide d'éloigner un voleur qui la suit dans une ruelle sombre. C'est un sort de « Confrontation » car elle va devoir confronter ses valeurs à celle de son adversaire. Donc ici la confrontation indique MagiePsy+1D6 pour le mage et COU+1D6 pour la cible. Le MJ demande au joueur de lancer 1D6, il obtient 3 auquel on ajoute le score de MagiePsy de *Shamrock* (11) : on obtient 14. Le MJ lance à son tour un D6 (pour le voleur) et obtient 6, auquel il ajoute le score de Courage du voleur (10) : on obtient 16. Le voleur l'emporte au score, 16 contre 14, ce qui veut dire qu'il a résisté et que le sort n'a pas fonctionné.

Shamrock a perdu son temps, et la moitié des points astraux investis dans le sortilège. La rubrique « Coût » précise « 2PA/heure ». Ici, et puisque le sort n'a pas fonctionné, on applique le taux minimum, à savoir 2 PA divisés par deux. Le joueur soustrait donc 1 PA du capital d'énergie astrale de *Shamrock*.

INGRÉDIENTS POUR RITUELS ET POTIONS

Les mystérieux « ingrédients magiques » dont on parle assez souvent servent à plein de choses et des détails concernant leur utilisation se trouvent dans : les grimoires des ordre néfastes, les manuels de prodiges des prêtres et paladins, le tableau des invocations, les manuels de fabrication de potions, l'alchimie. C'est évidemment au cas par cas... Il n'y a pas toujours d'information très précise sur leur utilisation, mais on sait en général le temps que ça prend (pour un rituel ou une invocation par exemple), et c'est déjà suffisant pour jouer. Libre à vous d'inventer des tas de choses à propos de ces ingrédients ! Ils constituent une manne financière pour les mages, dans le sens où ils prennent peu de place et sont parfois très onéreux. D'une manière générale, ils sont chers parce qu'ils sont difficiles à obtenir et/ou rares. Vous pourrez en savoir plus en lisant le document « Descriptif ingrédients magiques » disponible dans la rubrique de l'équipement.

Notez qu'il faut disposer d'intelligence et des connaissances nécessaires pour reconnaître un ingrédient magique. Un Barbare ou un orque n'ont aucune chance de savoir qu'une feuille de boulorne peut se vendre 5 PO à un mage. Profitez-en donc pour semer le doute dans leur esprit, et laissez donc les érudits tenter de les arnaquer. Pour les prix, consultez le tableau des ingrédients magiques, disponible dans la rubrique de l'équipement.

ALLÉGEANCE DES PRÊTRES ET PALADINS

Ils ne peuvent pas prêter allégeance à plusieurs dieux en même temps. Cela pourrait effectivement se révéler pratique, mais ils perdraient toute crédibilité en société. De plus, les dieux refuseraient d'accéder à leurs demandes et ils ne pourraient plus pratiquer les prodiges, ce qui est bien dommage. Un prêtre/paladin doit donc choisir un dieu, et un seul, en début de carrière. Il peut choisir de changer de religion plus tard, mais perdra tous les avantages liés au précédent dieu, au profit du second. Il trouvera tous les détails concernant ses prodiges dans le manuel correspondant à son dieu/démon/entité. On peut incarner un prêtre ou paladin de n'importe quel dieu, mais leurs pouvoirs et aspirations seront différents à chaque fois... Il faut donc attendre que les règles soit écrites, et dans la plupart des cas le travail est en cours.

QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ENTRE UN PRÊTRE ET UN PALADIN ?

Ces deux métiers sont assez proches en fait puisqu'il s'agit de servir un dieu au travers de sa carrière personnelle. Pour un même dieu, on pourra dire en général que : le prêtre a plus de pouvoirs mystiques et le paladin est plus orienté vers le combat mixte (corps-à-corps et prodiges). Certains pouvoirs sont identiques mais il y a quelques différences, surtout dans le nombre de pouvoirs disponibles et leur puissance. Les restrictions et obligations liées au dieu sont parfois différentes également, mais on y retrouve les mêmes principes. Pour ce qui est du paladin, il DOIT posséder une relique de son dieu avant de pouvoir faire appel à des prodiges. C'est ainsi.

LA POLÉMIQUE DU TEMPS D'INCANTATION

On l'a déjà dit, le mage ou prêtre ne peut lancer un sort toutes les secondes. Il faut déjà compter le temps nécessaire à la prononciation de l'incantation, qui peut être un simple mot de pouvoir ou carrément une phrase. Certains sorts défensifs peuvent se lancer de façon immédiate (de type bouclier, pour parer un coup, ou la boule de feu mineure). Il faut également compter parfois le temps de concentration afin de pouvoir lancer le sort convenablement, quand il vise plusieurs cibles, que le sort est très puissant par exemple ou que la situation de combat est complexe et que le mage est soumis au stress. En général et sauf avis contraire, on ne peut se concentrer sur un sort ou un prodige et combattre en même temps.

Depuis la mise à jour des règles V.3.0, tous les temps d'incantation et les temps précis concernant la durée du sort figurent dans les grimoires et dans les manuels de prêtres. Plus de soucis donc pour en décider.

LES POUVOIRS DE DÉTECTION DES MAGES ET PRÊTRES

D'une manière générale, les mages ressentent la magie et les prêtres ressentent les pouvoirs mystiques liés aux dieux, y compris les dieux d'autres cultes. Ces pouvoirs ne sont pas interchangeables. On ne peut pas demander à un prêtre de détecter un piège magique, ni à un mage de comprendre qu'une arme a été bénie par Dlu. Dans ce cas, c'est chacun son boulot ! Bien évidemment, ces possibilités se retrouvent dans ce qui concerne la détection de pièges, malédictions ou bénédictions sur des zones, des objets ou des personnes. L'exception existe pour certains marchands ou érudits qui ont suivi une formation spéciale : ils sont à même de reconnaître les enchantements aussi bien que les effets de bénédiction/malédiction, mais c'est un métier à part.

Dans certaines situations, et comme pour tous les héros, **le MJ peut choisir d'indiquer au joueur** que son héros ressent une influence, magique ou mystique, après un déplacement ou en saisissant un objet. La plupart du temps cependant, le joueur devra déclarer un examen pour avoir des informations, ce qui signifie qu'il s'est concentré sur un lieu, une personne ou un objet pour essayer d'en ressentir les effets.

L'examen de Priaka, en magie généraliste niveau 1, est la discipline de base des mages qui leur permet de faire par exemple, l'examen d'une porte afin de déterminer si elle est piégée par magie. Ils peuvent également essayer de savoir s'il y a quelque chose d'enchanté dans une pièce, dans un coffre, sur une personne... Pour obtenir des informations sur quoi que ce soit, le mage doit donc déclarer cet examen et passer une épreuve d'INT (le résultat du dé donnera au MJ des indications sur le succès de cette épreuve, et de fait la quantité d'information à partager). Si l'épreuve est très bonne et qu'il s'agit d'un objet béni ou maudit par un dieu, le MJ pourra toujours indiquer que le héros « ne reconnaît pas cette vibration, du coup ça doit être mystique ». Il saura donc qu'il vaut mieux s'adresser à un prêtre ou un paladin.

Les **prêtres et paladins** ne disposent pas de cet examen : toutefois, ils peuvent tout à fait passer une épreuve d'intelligence pour essayer de sentir ou comprendre des vibrations mystiques (associées aux pouvoirs ou à la présence des dieux). S'ils font cette tentative sur quelque chose de magique, ils perdront leur temps, à moins que son pouvoir ne soit vraiment évident. Ils pourront, au mieux, sentir « une vibration étrange ». Si l'épreuve est réussie dans leur discipline, tout comme pour la magie le MJ devra choisir la quantité d'information à délivrer en fonction du succès de l'épreuve. Depuis « C'est sans doute maudit par un dieu ennemi » jusqu'à « Cette épée maudite de Khornettoh donne un bonus aux dégâts et à l'attaque ».

Notez que certains prêtres ou paladins disposent de prodiges leur permettant de comprendre les disciplines magiques (comme par exemple « Omniscience de Youclidh », mais il s'agit de pouvoirs spécifiques et ils s'obtiennent à haut niveau.