



# LES TALISMANS

**TALISMAN :** Objet marqué parfois de signes cabalistiques auquel on attribue la vertu d'apporter le bonheur ou de conférer un pouvoir magique.

L'amulette et le talisman demeurent présents dans toutes les sociétés ; c'est une pratique universelle et immémoriale. Ainsi, en Assyrie, on érigeait des statues talismans devant les habitations et les temples. Moïse en élabora une en airain pour préserver son peuple des morsures de serpents. Sur une des portes de Naples restait fixée une mouche, également en airain, afin que ces insectes ne pénétrèrent point dans la cité. Enfin en Egypte, à Babylone, à Constantinople, à Paris, existaient des talismans de tout genre pour protéger contre les vents, les incendies, voire contre les inondations.

Dans le jeu de rôle, l'acquisition d'un talisman marque le plus souvent une étape dans l'ascension d'un personnage. Rappelons que si l'aventurier en ressent une puissance accrue, cette possession l'expose également à la convoitise générale et aux agressions les plus viles. Voici quelques exemples d'amulettes qui ne demandent qu'à s'insinuer dans vos aventures.



**LA CINÉDIE :** La Cinédie se trouve dans le cerveau du poisson du même nom. Blanche, oblongue, elle prédit la tempête ou le calme des eaux selon que sa couleur devient nuageuse ou claire.

**L'ACOPUS :** Elle ressemble au Nitre et apparaît poreuse comme la pierre ponce et semée de petits points d'or. Si un personnage harassé de fatigue se frotte avec de l'huile bouillie avec cette pierre, il ne ressentira plus de lassitude (Aucune fatigue pendant 24 heures, mais si le personnage continue pendant 36 heures, la pierre le protège de la fatigue mais elle perd son pouvoir définitivement ; de 24 à 36 heures aucun effet sur le personnage, mais si plus de 36 heures le personnage tombe dans le coma pendant 24 heures).



**L'ALLECTORIE :** Elle est ainsi nommée car on peut la trouver dans le gésier des gallinacées (perdrix, poules,...). Elle possède l'aspect du cristal et la grosseur d'une fève. Elle porte chance aux jeux de hasards (+ 1 à 2 ou -1 ou -2 au choix de la personne sur tous les jets qui se rapportent aux jeux de hasard).

**LA MYNDA :** Seul le lit des fleuves sacrés garde cette gemme d'une blancheur éclatante. Elle garantit des attaques des animaux féroces (Empathie avec les animaux, comme l'empathie sauvage du rodeur, +3 si le personnage est un rodeur, mais pas les animaux sanguinaires).





**LA PIERRE DE CRAPAUD** : Ce caillou opaque se loge dans le crâne du crapaud. Il permet de détecter à coup sûr les poisons. Mis en présence d'une substance toxique, il en suinte des gouttelettes **de sang**



**LE GORGONIE** : Il a la forme d'un corail extrêmement dur et résistant. Il apaise la tempête et le courroux des flots.

**LA CORYBAS** : C'est au sommet des montagnes que se cache cette pierre dont la couleur ressemble à celle du corbeau. Ceux qui la portent ne sont plus sujets à aucune vision ou illusion (+5 sur détection des illusions).



**LA DYONISIAS** : Cette pierre sombre, dure et semée de taches rouges donne à l'eau dans laquelle on la broie le goût du vin. De plus, elle possède le don de préserver de l'ivresse (+5 sur DD sur l'ivresse de l'alcool).

**LE JADE** : Cette pierre soulage les douleurs. Portée en pendentif, c'est un préservatif contre les bêtes venimeuses (+2 sur DD jet de sauvegarde vigueur sur poison).



Par : Le Farfadet

DnD 2007/08

