

Phylum démoniaque de Gwynt le Facefieu

Gwynt, de son vrai nom Gwyntael Vienus(-25/40), était un Ashragor unique en bien des points et notamment sur Le plan de l'humour. Ses blagues de potache lui valurent d'être exclu de son séminaire monastique où ses excellents résultats lui promettaient un bel avenir de prêtre. Confiné à un travaille gratté papier sans avenir, il n'en perdit pas pour autant son sens de l'humour si triviale qui lui amena encore plus de soucis dans cette société peu facétieuse qu'est la Maison des Princes Mortifères. Dès qu'"il entendit parler du Continent, il s'embarqua sur le premier navire en partance. Ce qu'il y fit la bas, nul ne le sait mais il revint en 33, entouré de Démons en tout genre et de familiers d'autre Cosme, changé dans son corps mais pas dans son esprit. Il fut accueilli avec réticence et crainte par le clergé Ashragor et il est un des rares Aventuriers à y avoir été accepté à aussi haut niveau. Il mourut après avoir essayé de peindre en bleu un Démon majeur peu primesautier. Un deuil national fut déclaré pour honorer un des plus grands Démonistes Ashragor mais beaucoup d'Ashragors continuent de penser qu'il est encore en vie et que sa mort n'est qu'une de ses blagues de mauvais goût.

Sortilège final : Mentor				
	Avatar Impossible		Crève charogne Impossible	Deuxième chance Impossible
Dévorer un livre Extrême	Bibliothécaire maudit Extrême	Force Loomique Très difficile	Manger l'âme Extrême	Censure intransigeante Extrême
Vrai mensonge Difficile	Je vois ton Loom Difficile	Folie noire Très difficile	Faux miroir Difficile	Pompe la vie Très difficile
Membre démoniaque Facile			Aux bons soins du Docte Fen Facile	Interprète démoniaque Difficile
Posséder la bête Très facile	Rage démoniaque Très facile	Huis clos Très facile	Objet de Phymur Très facile	Longue ouïe Facile
				Familier Très facile

TRES FACILE

• POSSÉDER UNE BÊTE

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 1
Durée : AE heures
Aire d'effet : Un animal
Portée : AE x 4 mètres
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Ce Sortilège introduit dans un animal de taille inférieure à celle d'un cheval, un Démon mineur des plus simples. Celui-ci a l'intelligence limitée et prend le contrôle du corps en lieu et place de son légitime propriétaire et obéit à tous les ordres du lanceur. L'animal a le droit à un jet de résistance au Sortilège pour ne pas être investi. À la fin du Sortilège, le Démon repart laissant l'animal dans son état normal.

• RAGE DÉMONIAQUE

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 1
Durée : AE x 15 minutes
Aire d'effet : Un animal
Portée : AE x 4 mètres
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Ce Sortilège fait entrer dans une rage folle un animal, si celui-ci rate son jet de résistance au Sortilège. L'animal n'est plus animé que par un désir totalement incontrôlable de tuer. Il attaquaera immédiatement et jusqu'à la fin du Sortilège, toutes les créatures vivantes qui l'entourent, selon ses possibilités. Bien entendu, le Sortilège s'arrête avec la mort de l'animal enragé.

• HUIS CLOS

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 1
Durée : AE jours
Aire d'effet : Un mécanisme de fermeture
Portée : Toucher
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Démon mineur particulièrement borné est invoqué par ce Sortilège et pénètre dans un mécanisme de fermeture quelconque (lacet de tente, serrure, pêne etc.). Il le bloque irrémédiablement, ne le laissant s'actionner que selon les conditions très précises qu'on lui a indiquées lors de son invocation. Il refusera de discuter ses ordres avec quiconque d'autre que son maître. Il est toujours possible de briser, forcer ou détruire le mécanisme qu'il bloque mais jamais de l'actionner.

Si une telle opération est tentée, le Démon se met à hurler « Au viol ! » dans la langue de son maître pendant autant de PA que le score en Phylum du magicien.

• OBJET DE PHYMUR

Temps d'incantation : Instantané
Séquence : Tir 1
Durée : AE jours
Aire d'effet : Un objet de moins de (AE + Phylum) x 10 kilos
Portée : Toucher
Difficulté : Très facile
Loom : 3

Ce Sortilège fait pénétrer dans un objet un Démon mineur facétieux et espia, le Phymur. L'objet devient alors comme maudit, provoquant catastrophe, exaspération et tracasserie quotidienne aux gens voulant l'utiliser. Les ennui sont proportionnels aux possibilités qu'à l'objet d'en faire. Un escalier pourra casser des jambes, voire tuer des vieillards mais une clochette ne pourra que sonner faux, mal, de manière imprévue ou ne pas sonner quand il le faut. Lorsqu'un Sortilège est lancé sur une arme, celle-ci est maniée en combat avec un malus de 3 et en cas de Shoumoune de la part de son utilisateur le fait se frapper lui-même ou un des ses amis.

Chainon

• FAMILIER

Temps d'incantation : Rituel 40 minutes

Séquence : --

Durée : AE semaines, reconductible
Aire d'effet : Un animal ou un objet de moins de AE x 2 kg

Portée : Toucher

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Ce Sortilège fait entrer un Démon mineur dans un animal ou un objet qui en prend le contrôle. Le Démon devient alors le familier intelligent du Démoniste et lui obéit aveuglément. Les caractéristiques physiques sont celles de l'animal mais les mentales sont les suivantes :

AE x 2 réparties entre les 4 attributs avec un maximum de 3.

De plus, le familier peut faire des tours d'Art Étrange noir si on le lui apprend.

FACILE

• MEMBRE DÉMONIAQUE

Temps d'incantation : Rituel 1 heure

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : Une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Facile

Loom : 6

Ce Sortilège permet de façonnner en une réplique de membre humain un Démon mineur. Celui-ci peut donc aisément prendre la place d'un membre manquant ou même, pour les plus fous remplacer un membre spécialement amputé à cet effet. Son apparence varie d'un Démon à l'autre mais n'est jamais naturelle, les écaillles, la fourrure sont parmi les peaux Démoniaques les plus en vogue. Il est directement commandé par les nerfs mais ne fait pas partie du système nerveux. Son hôte ne ressent donc rien nerveusement et ne peut obtenir d'information qu'en demandant oralement au Démon. Étant relié au système sanguin pour survivre et se nourrir, un membre démoniaque fait partie du corps de son hôte en ce qui concerne les points de vie et les maladies. Étant en symbiose avec un être humain, les Sortilèges affectant l'être humain, affectent également le membre. Enfin, il peut être exorcisé par un Archidémon.

• AUX BONS SOINS DU DOCTE FEN

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 1

Durée : Définitif

Aire d'effet : Une personne

Portée : AE x 2 mètres

Difficulté : Facile

Loom : 6

Chaque utilisation de ce Sortilège fait apparaître un Démon mineur ventru et baveux ressemblant à un croisement contre nature entre un crapaud et une truite. Ce Démon, surnommé malicieusement Docte Fen, est capable de soigner rapidement toute blessure apparente. Il est incapable d'agir sur du poison, des maladies ou des hémorragies internes mais arrête automatiquement toutes les hémorragies externes et soigne tout ce qui est visiblement cassé, blessé, brûlé etc. Il étales sa base sur les blessures et fait regagner automatiquement tous les points de vie perdus par des blessures apparentes (plaies et hématomes requis !) à raison d'un point par PA, jusqu'à ce que toutes les blessures de son bénéficiaire soient guéries. Le blessé doit ne rien faire d'autre que ce laissé soigner, sinon le Docte Fen peste, bave mais ne soigne pas. Tout coup porté contre le Docte Fen, qui ne pare ni n'esquive, le tue dans une explosion de bave.

Chainon

• LONGUE OUÏE

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 1

Durée : AE x 2 minutes

Aire d'effet : AE x 8 mètres

Portée : Toucher

Difficulté : Facile

Loom : 6

Longue ouïe fait pénétrer dans l'oreille du bénéficiaire volontaire un Démon mineur de taille microscopique qui amplifie fidèlement les sons. Il décuple l'ouïe de son hôte en amplifiant scrupuleusement et fidèlement les sons désignés avec le doigt par celui-ci. Un objet long et droit peut habilement remplacer le doigt pour désigner. Le seul problème est que le Démon ne mesure pas le seuil de tolérance de l'être humain et tout bruit particulièrement vif en provenance d'un endroit clairement désigné est automatiquement amplifié, rendant sourd d'une oreille le malheureux hôte.

DIFFICILE

• VRAI MENSONGE

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Mêlée

Durée : AE x 4 minutes

Aire d'effet : Une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Ce Sortilège donne une crédibilité telle aux mensonges du bénéficiaire du Sortilège, qu'il gagne un bonus de + 6 à

tous ses jets de communication s'il ment.

• JE VOIS TON LOOM

Temps d'incantation : Rituel 15 minutes

Séquence : --

Durée : AE heures

Aire d'effet : Une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Ce Sortilège fait apparaître un Démon mineur des plus sobres puisqu'il ressemble à un petit diablotin d'une dizaine de centimètres de haut à la voix nasillarde et à l'humour froid et sophistiqué. Il se place en général sur l'épaule de son bénéficiaire et lui décrit en détail tout le loom qu'il a dans son champ de vision. Cela inclut les guilders constellés, les artefacts loomiques, les locus, les créatures loomiques etc. Bref tout le loom qui existe sur Cosme. Son principal défaut est de ne jamais se taire, lorsqu'il ne voit pas de Loom à l'horizon, il le précise. Il ne peut pas faire la différence entre du loom pur et du loom raffiné. Il reconnaît les couleurs et donne une indication de l'intensité de chaque couleur, y compris l'invisible, selon le barème suivant :

Nombre de points de loom / Adjectif

1 : Transparent

2-3 Translucide

4 6 : Pâle

7-10 : Pastel

10-15 : Coloré

16-24 : Foncé

25-40 : Profond

41 et + : Puissant

• FAUX MIROIR

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 2 heures

Aire d'effet : un miroir/une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Ce Sortilège doit être lancé sur un miroir qui doit être offert ensuite à une personne consentante pour le recevoir même si elle ignore les conséquences. Si la victime accepte le miroir, elle devient le lanceur aux yeux de tous les Démons existants. Cela signifie que tous les Démons lancés aux trousseaux du lanceur du Sortilège prendront le propriétaire du miroir pour le lanceur et ce quoi que l'on fasse pour les convaincre du contraire. Ce Sortilège est donc très puissant pour échapper à tous les Démons tueurs que le lanceur pourrait avoir sur le dos. Même si le propriétaire donne, perd ou détruit le miroir, il est confondu par tous les Démons, et pour toute la durée du Sortilège, avec le lanceur.

Chainon

• INTERPRÈTE DÉMONIAQUE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE heures

Aire d'effet : Une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Le Démon mineur invoqué par ce Sortilège est une sorte de limace noire gluante d'environ cinq centimètres de long. Il se place dans la bouche du bénéficiaire et lui permet de comprendre et de parler dans toutes les langues qu'il entend. La voix qu'il a lorsque l'interprète est actif est enrouée et très basse mais compréhensible.

TRES DIFFICILE

• FORCE LOOMIQUE

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Mêlée

Durée : AE x 2 PA

Aire d'effet : Une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Très Difficile

Loom : 5+ (8 - AE)

Par tranche de (8 - AE) points de loom noir dépensé dans ce Sortilège, le bénéficiaire obtient temporairement un point de force supplémentaire. Il ne peut faire plus que doubler sa force, quel que soit le nombre de points de loom dépensé. L'Art utilisant la Force est temporairement augmenté en proportion et donc recalculé.

• FOLIE NOIRE

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Mêlée

Durée : AE heures

Aire d'effet : Une personne

Portée : AE x 6 mètres

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

La folie noire est un Démon mineur impalpable et invisible mais ayant une forte odeur de musc souffré et d'œuf pourri. L'Invocateur doit lui indiquer et lui désigner sa victime qui doit donc être en ligne de vue. La Folie noire se jette alors plus rapidement qu'un éclair sur la personne et pénètre en elle par le nez, jusqu'au cerveau. Si la victime réussit son jet de résistance au Sortilège, la Folie noire se dissipe dans son cerveau et ne fait que la sonner pour 1D6 PA ou elle perd l'initiative systématiquement. Dans le cas contraire, la victime est un légume végétatif pour toute la durée du Sortilège, le Démon prenant le contrôle de tout le système nerveux. Seul un exorcisme peut sauver la victime avant

la fin du Sortilège. De plus, si la victime est laissée à elle même, elle mourra de soif et de faim.

Chainon

• POMPER LA VIE

Temps d'incantation : Rituel 1 minute

Séquence : --

Durée : AE 3 minutes

Aire d'effet : Une

personne/AE/personne

Portée : Toucher

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Ce Sortilège invoque un Démon mineur semblable à un calamar rosé et noir, aveugle et pourvu d'une multitude de tentacules d'environ un demi-mètre de long. Ce Démon a la faculté de pomper l'énergie vitale d'une victime consentante ou ligotée. Il introduit ses tentacules dans tous les orifices de sa victime et lui préleve un point de vie par PA jusqu'à ce que la victime meurt ou que l'invocateur lui ordonne d'arrêter. Les points de vie ainsi prélevés peuvent être redonnés à autant d'individus que l'AE de l'invocateur, pour autant de points que son score en AE x 2. Pour redonner ces points de vie, le Démon place ses tentacules visqueux dans tous les orifices et transfère les points dans les limites de sa réserve et selon les ordres donnés. Si le receveur est blessé les points de vie transférés le soignent jusqu'à son maximum de points de vie. Les receveurs peuvent emmagasiner temporairement des points au-delà de leur maximum pour un montant égal à la moitié des points de vie totaux qu'ils ont habituellement. Exemple, Adepts, Templier Ashragor prépare une attaque sur une caravane Kheyza insolente et emmagasine de l'énergie en prévision du combat. Il a normalement 9 Points de vie, il peut donc temporairement en prendre 12. Les points de vie supplémentaires disparaissent graduellement au rythme d'un point par heure. Le Démon disparaît à la fin de la durée du Sortilège, qu'il ait ou non redonner l'énergie. Tout coup porté contre lui le renvoie immédiatement dans son monde.

EXTRÊME

• DÉVORER UN LIVRE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE heures

Aire d'effet : AE x 100 pages

Portée : Toucher

Difficulté : Extrême

Loom : 15 + Nombres de pages/100

Grâce à ce Sortilège, l'invocateur utilise un Démon mineur

microscopique qui dévore tout ce qui est écrit sur les pages dont il veut connaître rapidement le contenu. Plus personne n'est capable de lire les pages ainsi effacées mais l'invocateur en obtient une connaissance parfaite. Il connaît ce qu'il a « lu » comme s'il l'avait appris par cœur. Le Démon ne traduit pas ce qu'il dévore et l'Invocateur doit s'assurer d'être capable de comprendre les écrits avant de lancer le Sortilège sinon, tout est perdu et rien n'arrête le Démon lorsqu'on lui a désigné un ensemble de pages.

• BIBLIOTHÉCAIRE DÉMONIAQUE

Temps d'incantation : Rituel 30 minutes

Séquence : --

Durée : autant de livres trouvés que le score en Phylum

Aire d'effet : AE x 10 mètres

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Ce Sortilège fait apparaître un Démon mineur rabougrî et maigrichon, d'une trentaine de centimètres de haut, pourvu d'ailes de papillons et équipé de lunettes. Ce Démon peut, instinctivement connaître le contenu et l'emplacement de chaque livre, grimoire, parchemin, vélin etc. Dans l'Aire d'effet du Sortilège. Il peut donc dire immédiatement si une information est disponible dans une bibliothèque et même aller chercher le livre qui la contient et l'ouvrir à la page idoine. En aucun cas cependant il ne transmettra l'information lui-même. Il ne parle jamais, même s'il bougonne dans sa barbiche en permanence et qu'il répond par des signes de tête ou en apportant un livre. Il ne dispense jamais de lire, seulement de chercher une information.

• MANGER L'ÂME

Temps d'incantation : Rituel 40 minutes

Séquence : --

Durée : AE mois/Définitif

Aire d'effet : Une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Ce Sortilège invoque un Démon mineur jaunâtre et gazeux d'un volume approximatif d'un mètre cube. Ce démon est très sensible aux courants d'air et ne peut survivre hors d'un bâtiment ou dans un endroit trop venteux. L'Invocateur lui désigne une victime consentante ou immobile et qui rate son jet de résistance au Sortilège. Le Démon lui efface alors toute la mémoire en quelques minutes. La personne est totalement amnésique et ne se souvient que de sa langue maternelle. Rien ni personne ne peut rendre les souvenirs à la victime de façon naturelle. Elle lui reviendra petit à petit en l'espace de AE mois. Une fois

son attaque tentée, quel que soit le résultat, le Démon disparaît avec les souvenirs qui lui ont donné une teinte rosée. Ce Sortilège peut être lancé sur un cadavre pour effacer définitivement la mémoire et éviter ainsi que le fantôme ou le cadavre ne puisse parler. Dans le cas d'un cadavre, on considère que la victime est consentante.

Chainon

• CENSURE INTRANSIGEANTE

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 3 jours

Aire d'effet : AE x 2 ouvrage

Portée : Toucher

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Ce Sortilège invoque un petit Démon mineur d'une dizaine de centimètres de haut qui se charge de protéger les livres placés sous son autorité. Il ne laissera toucher les bouquins que selon les instructions qui lui ont été données lors de son invocation. Toute personne ne répondant pas aux critères lui ayant été précisés, provoque sa colère. Il se transforme alors en un gigantesque Démon de combat aux caractéristiques suivantes :

Fort 8/Agile 4/Observateur 2/Résistant 6 Arts Guerrier : 6 Vie 20

Armure : 1D6 +2

Compétences : Griffes OOO (dégâts Moyens)

Il empêchera quiconque de prendre possession et même de lire les livres sous sa protection mais ne poursuivra jamais un contrevenant, se contentant de rester près de ses précieux ouvrages si la majorité est encore près de lui.

IMPOSSIBLE

• AVATAR

Temps d'incantation : Rituel 1 heure

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : Une personne

Portée : toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Ce Sortilège invoque un Démon Majeur immatériel qui a la faculté de pouvoir ceindre en deux entités autonomes le bénéficiaire. Les deux avatars ressemblent trait pour trait à l'original et ne sont incomplets qu'au niveau psychologique. Les caractéristiques physiques sont les mêmes pour les deux avatars, mais les caractéristiques mentales sont modifiées comme suit : Faire la somme des caractéristiques mentales, multiplier ce total par deux et répartir ces points aléatoirement entre les deux

avatars sans dépasser 7 dans une caractéristique. Au niveau psychologique, les deux entités sont les incarnations respectives du conscient et de l'inconscient. L'avatar « conscient » ne connaît aucune pulsion, aucune phobie et contrôle entièrement toutes ses actions sans hésitation. En clair, cette moitié est mécanique, froide et inhumaine, est incapable d'apprécier la beauté, la subjectivité, l'art et ne connaît aucun sentiment. Elle n'a ni ami ni ennemi, elle n'a que des intérêts. L'avatar « inconscient » n'est que subjectivisme, qu'intuition, qu'indécision et art. Il est rarement capable de se concentrer longtemps mais met dans tout ce qu'il fait, une touche de beauté, de magie, totalement futile et inutile. Il cherche à assouvir toutes ses pulsions, tous ses désirs, sans retenue aucune. Les compétences sont les mêmes pour les deux avatars mais chacun d'eux a tendance à oublier les compétences qu'il juge inutile (Art, Musique, Danse pour l'un, Science et technique pour l'autre). Si un joueur lance ce Sortilège sur son personnage, il doit choisir l'avatar qu'il jouera avant que le maître du jeu répartisse les caractéristiques intellectuelles, laissant l'autre au maître de jeu. Il doit être conscient du fait que l'un comme l'autre, les deux avatars sont difficiles à bien jouer en terme de roleplaying.

• CRÈVE CHAROGNE !

Temps d'incantation : Instantané

Séquence : Tir 2

Durée : Définitif

Aire d'effet : Une personne humaine ou transiente, ou un animal

Portée : AE x 4 mètres

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Ce Sortilège fait se matérialiser dans la victime, qui doit être en ligne de vue, un Démon majeur qui la tue et la fait se décomposer en un éclair si elle rate son jet de résistance au Sortilège. La décomposition est instantanée et condense en moins d'un dixième de secondes celle d'un cadavre telle qu'elle a normalement lieu en un siècle. Rien ne subsiste de la personne ni de son matériel et aucun moyen n'existe pour la ramener à la vie ou la transformer en non mort par le loom noir.

Chainon

• DEUXIÈME CHANCE

Temps d'incantation : Rituel 4 jours

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : Une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18 +1 point par point de caractéristique de la réplique.

Avec ce Sortilège, l'invocateur modèle un Démon majeur pour qu'il soit la

réplique exacte de la personne consentante pour qui le Sortilège est lancé. Le Démon majeur prend les mêmes caractéristiques que son modèle mais est inerte car sans âme. Tous les ans, le propriétaire du corps doit dépenser un point de loom noir pour le faire survivre. Sans ce point, le corps « meurt » et tout est à refaire. En même temps que la réplique, ce Sortilège façonne une gemme que le bénéficiaire doit porter au moment de sa mort pour que le transfert fonctionne. À la mort du bénéficiaire, son âme se transfert dans la gemme et y reste jusqu'à la fin des temps. Lorsque la gemme est mise en contact avec la réplique, l'âme se transfère dans le second corps et la personne revit, avec toutes les compétences, connaissances et caractéristiques qu'elle avait au moment de sa mort. Le deuxième corps, bien qu'étant la réplique exacte de l'original est, de par sa nature, un Pestar avec tout ce que cela implique.

Sortilège FINAL

• MENTOR

Temps d'incantation : Rituel 4 jours

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : Une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 30

Le Mentor est un Archidémon immatériel qui pénètre dans la tête et l'esprit du bénéficiaire volontaire et y reste jusqu'à la mort de celui-ci. Ses seules caractéristiques sont les suivantes Savant 8/Rusé 6/Talentueux 3 et Charmeur 6. Il possède 50 points à répartir dans des compétences purement intellectuelles. Il n'a aucun moyen d'influer sur le monde extérieur, ni même de communiquer avec quiconque d'autre que son hôte. Il parle en permanence de manière télépathique à son hôte mais celui-ci doit sous vocaliser pour communiquer, donnant ainsi l'impression de parler dans sa barbe. Le Mentor voit, entend, sent et goutte par les mêmes sens que son hôte et ne dort jamais. Il peut donc veiller lorsque son maître dort et être attentif à tout ce qui se passe. Il est actif en permanence et conseille son hôte en permanence, il est de bon conseil bien qu'immoral mais il supporte très mal que l'on ne tienne pas compte de ses avis. Cette présence et ces conseils permanents sont bénéfiques mais plonge au fil du temps leur bénéficiaire dans une incertitude pathologique. Ils ne peuvent plus prendre de décision seule et s'en réfèrent tout le temps à leur Mentor, d'autant plus que celui-ci n'apprécie vraiment pas d'être contredit ou pas écouté.