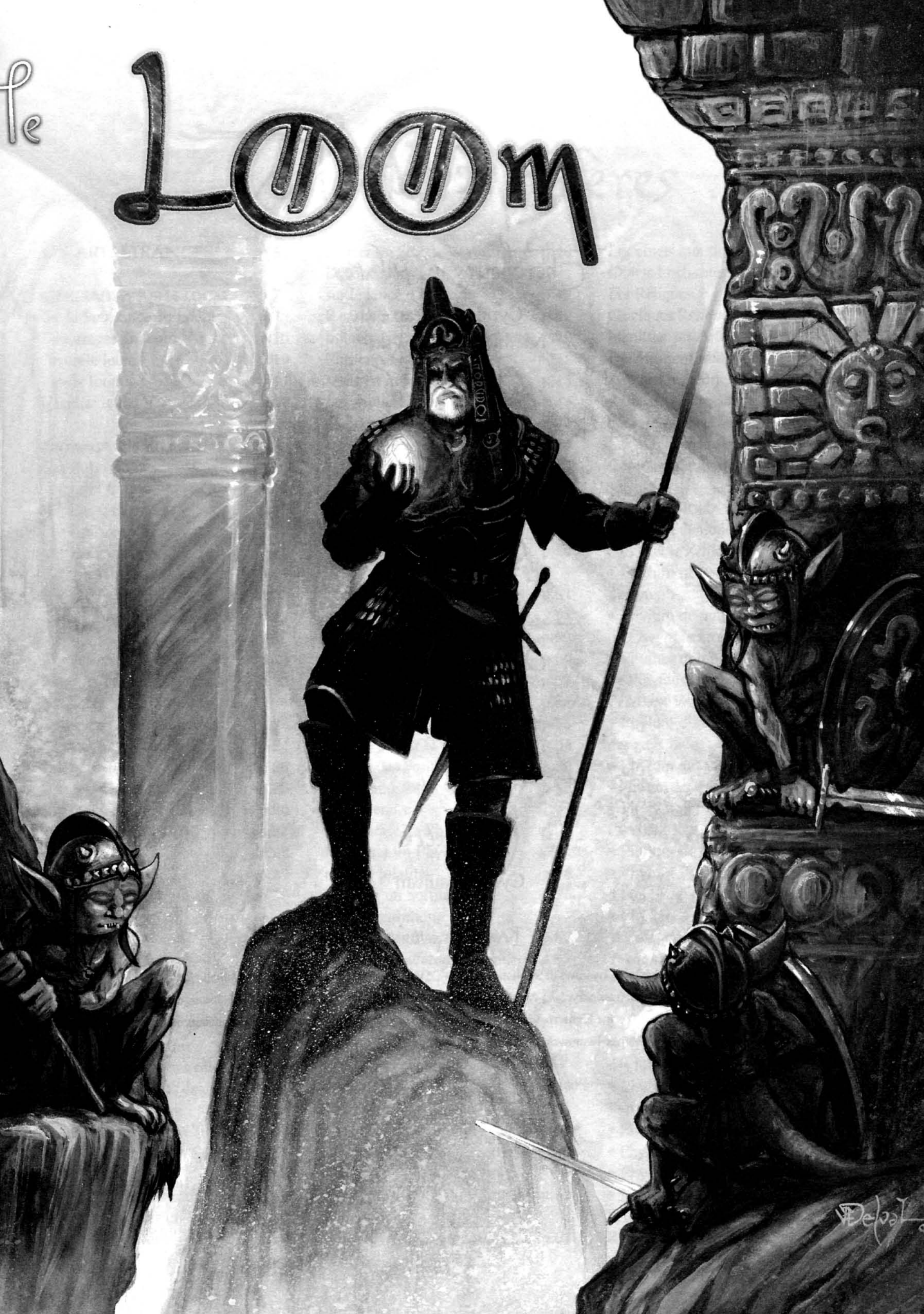
Les portes d'un nouvel âge d'Or s'ouvrent sur les Arts Étranges.
La magie du Continent dévoile ses terribles secrets.

Le Loom

GUILDES : la quête des origines

Supplément Monde & Règles N°1


The Loom

Crédits

Chercheurs mandatés

Cyrille Daujean
Mathias Twardowski

Avec l'aide de

Stéphane Adamiak
Stéphane Marsan
Frédéric Weil

Couverture

Julien Delval

Illustrations

Yacine Elghorri

Relecture

Nathalie Rive

Maquette

Cyrille Daujean

Remerciements

Cyrille Daujean tient à remercier : Mathias Twarowski, Stéphane Adamiak, Stéphane Marsan, Frédéric Weil, Nathalie Rive, Phillipe Chartier, Fabrice Lamidey, Franck Achard, Jean-Paul Krassinsky, Jean-Marie Noël et ses comparses, Bruno Faidutti et les joyeux lurons du pocker, Julien Delval, Eric Delezie, Gwennaëlle Vien, Yacine Elghorri, Tom et toute l'équipe de la guilde du «Jglougg», et tous les joueurs de Guildes…
Mathias Twarowski tient à remercier : Eric Delezie, Gwennaëlle Vien.
Et l'incontournable François Kayat.

Éditions **MULTISIM**
22 rue des Carmes
75005 PARIS

e-mail multisim@planete.net

Table des matières

LES ARTS ÉTRANGES p.5

Généralités sur le loom p.7
De la Substance du Loom p.7
Des usages du loom p.10
Sentir le loom p.10
Lire le loom p.11
Récolter le loom p.11

La magie des Rivages p.7
Les Arts étranges p.12
- Les Ulmeqs p.14
- Les Gehemdals p.15
- Les Venn'dys p.17
- Les Ashragors p.18
- Les Kheyzas p.19
- Les Felsins p.21

L'ordre loomique de Twance p.22

Les Tours p.23
Exécuter un Tour p.23
Déconcentration
pour l'éxécution d'un Tour p.23
Résister à un Tour p.24
Liste des Tours p.25
- Tours Vert p.25
- Tours Rouge p.26
- Tours Jaune p.27
- Tours Noir p.28
- Tours Violet p.29
- Tours Invisibles p.30

Les Sorts p.32
Apprendre un Sort p.32
- Lecture de grimoires p.33
  Aperçu du sujet p.34
  Temps de lecture p.34
  Difficulté de Lecture p.35
  Quelques grimoires célèbres p.35
- Maître Étranges et disciples p.36
  Trouver un Maître p.36
  Enseignement d'un Tour p.37
  Enseignement d'un Sort p.38
- Les Focus p.38
  Graver un sort sur un focus p.39
  Lire un Sort sur un Focus p.39
- Se perfectionner p.40

Lancer un Sort p.40
Déconcentration
sur le lancé d'un Sort p.42
Résister à un Sort p.42
Influence des astres sur les Sorts p.42
Plusieurs Sorts
actifs en même temps p.43
Description des Sorts p.43
Liste des Sorts p.44
- Sorts Vert p.44
- Sorts Rouge p.45
- Sorts Jaune p.46
- Sorts Noir p.47
- Sorts Violet p.48
- Sorts Invisibles p.49

LES PHYLUMS p.51

Les Sortilèges p.52
Généralités sur les Phylum p.52
Structure des Phylum p.53
Apprendre les Sortilèges p.53
Étudier le loom p.53
Lire un Sortilège dans le loom p.54
Exécuter un Sortilège sans le lire p.55
Apprendre un Phylum p.55
Comprendre
une Phrase de Phylum p.55
Maîtriser un Phylum
dans sa totalité p.56
- Lancer un Sortilège p.56
Déconcentration
sur le lancer d'un Sortilège p.57
Retarder les effets d'un Sortilège p.57
Cumuler les effets
de plusieurs Sortilèges p.58
Résister à un Sortilège p.58

Manifestations loomiques annexes p.59
Les Locus p.59
Les créatures loomiques p.59
Identifier une créature loomique p.60
Résistance d'une créature
loomique à la magie p.61
Description
d'une créature loomique p.61

Les objets loomiques p.65
Objets Enchantés ou Artefacts p.66
Les Reliques p.66
Quelques Reliques p.66
Identifier un Artefact p.68
Déterminer l'utilité d'un
Artefact ou d'une Relique p.69
Résistance et mélange des looms
dans un Artefact ou une Relique p.69
Les magiciens continentaux p.70
Caractéristiques des Sortilèges p.71

Phylum Noir p.72
- Phylum démoniaque
de Wisk le Belliqueux p.74
- Phylum nécromantique
de Sotoph p.79
- Phylum démonique pratique
de Gwynt le facétieux p.83
- Phylum noir pur
de Previous le méticuleux p.87

Phylum Vert p.90
- Phylum d'Atloct
des pays Bleus p.91
- Phylum des vies nocturnes p.91
- Phylum des grands algemmistes p.103
- Phylum des Astres éternels p.108

Phylum Rouge p.113
- Phylum de Linus le sanglant p.114
- Phylum Psychologique
d'Égil Skallagrimmson p.118
- Phylum d'enchantements
d'Alfagur le Choisi p.121

Phylum Violet p.126
- Phylum de l'alliance des Faiseurs p.126
- Phylum des secrets
de l'Arche d'Éon p.131
- Phylum de l'enseignement
des Marcheurs Pourpres p.136
- Phylum des sentiers oubliés p.141

Phylum Jaune p.146
- Phylum des voies souterraines p.146
- Phylum de Giafrancenino Satti p.151
- Phylum des miracles Aériens p.155
- Phylum des sources p.159

Feuille d'étude de Phylum p.164
Récapitulatif des Tables p.166

AVANT PROPOS ET CONSEILS AU MAÎTRE DU JEU

Ce supplément est ouvert à la lecture aux maitres de jeu autant qu'aux joueurs. Il contient l'ensemble des règles qui régissent la magie dans l'univers de Cosme. Les règles ont été précisées et clarifiées, et de nouveaux chapitres sur l'apprentissage de la magie, les objets et les créatures loomiques permettent aux maîtres et joueurs d'élargir leurs possibilités de jeu. Le lecteur constatera que les règles de base ont été largement modifiées pour permettre d'intègrer les nouveautés avec plus de cohérence, de forme comme de fond . En définitive, le contenu de ce supplément remplace l'intégralité du chapitre La magie (p. 56-74) du livret l'Aventure de la boîte de base de Guildes.

Des Tours, Sorts et Sortilèges.

• Les Tours sont devenus des opérations magiques mineures dont la puissance ne rivalise plus avec celle des Sorts. Les aventuriers possèdant quelques Tours constateront sans doutes douloureusement cette notable diminution. Mais ils conserveront tous leurs Tours sous le même nom, seuls les effets ayant subis des modifications.

• Les Sorts ont eux-mêmes été modifiés dans leurs effets (et pas dans leur nom). Ils conservent globalement leur puissance initiale. Les Sorts ont des effets parfaitement cadrés et prédictibles à la mécanique parfaitement maitrisée. Ils sont l'apanage des magiciens demeurés sur les Rivages et présentent l'avantage certain de pouvoir être étudiés et appris.

• Les Sortilèges des Phylum sont ici révélés aux Aventuriers qui peuvent maintenant tenter de forger leur propre légende loomique en tournant leur esprit de découverte vers ceux ci. Les Sortilèges sont instables, leurs puissances dépendant complètement de la maîtrise du magicien qui les pratique et leurs effets sont parfois mal connus. Rien ne permet d'affirmer que les Phylum sont destinés à être utilisés de la façon dont les Natifs en font usage. Les magiciens manipulent le loom à leurs risques et périls, et le disfonctionnement d'un Sortilège est à la mesure du courage - ou de la stupidité - du magicien qui en est la victime. Qui joue avec le feu risque de se brûler...

Tours, Sorts et Sortilèges s'exécutent de façon différente et font tous appel à leur propres tables de lancer et de résistance. Cette dissociation permet de proposer des effets en cohérence avec la philosophie de ces applications loomiques très différentes les unes des autres.

De l'apprentissage de la magie

La magie est dorénavant accessible à tous selon un mode d'apprentissage précis. Il peut s'agir de l'étude sous tutelle pour les Tours ou Sorts ou de l'apprentissage intuitif pour les Sortilèges. Un Aventurier pourra aussi augmenter ses compétences de grand métier des Arts Étranges.

Des créatures loomiques

La rareté des créatures loomiques est proportionnelle à la quantité de loom présent dans une région ou dans un Guilder constellé. Les créatures mineures sont peu communes tandis que les Entités sont extrêmement rares. Leur présence est souvent en rapport avec un ressort scénaristique précis. Elles ne sont jamais là «par hasard». Le maître de jeu est invité à faire un usage restreint des créatures loomiques, la rencontre avec une telle créature quelle que soit sa puissance étant toujours un événement important.

Des objets magiques

Les Artefacts, gemmes, et objets en métal sacré sont peu courants, voire très rares pour les objets de métal sacré. Les possesseurs de tels objets n'en font pas étalage, et ce sont souvent des personnes importantes. Les Continentaux disposent eux aussi d'objets dont les caractéristiques sont celles des Artefacts.

Les Reliques sont extrêmement rares. A l'égal des Entité de loom pur, elle sont en rapport étroit avec la campagne à laquelles participent le Aventuriers.

De la rareté du loom

Le maître du jeu veillera à placer dans ses scénarios un volume de points de loom adaptés aux capacités et aux besoins des aventuriers. Pour un groupe de 5 personnages dont deux magiciens débutants, un volume de 1 ou 2d6 répartis en plusieurs fragments de loom est une somme juste. En fonction des sortilèges appris par les magiciens ou de la volonté des aventuriers à progresser dans les études loomiques, le maître de jeu pourra augmenter cette quantité. Si les joueurs ont tendance à «économiser» le loom dans des volumes démesurés (plus de 50 points), faites-leur rencontrer des créatures loomiques à l'appétit proportionné. Le commerce du loom est équivalent à celui des pierres précieuses. Trouver du loom à la vente est rare et il est toujours démesurément cher (100 guilders / point). Le prix d'un fragment contenant 1d6 est toujours fixé à 400 guilders minimum, pour peu qu'il soit à vendre...

Des magiciens

Malgré la présence généreuse de loom sur le Continent, les magiciens accomplis sont rares. On considèrera qu'une personne sur 100 est magicien de profession. 7 sur 10 maîtrisent un ou plusieurs Sortilèges de Phylum au niveau Facile. 3 sur 10 on atteint des sortilèges à niveau Normal. 1 sur 10 maîtrisent des Sortilèges Difficile. 1 sur 100 à atteint le niveau Très Difficile. 1 sur 1000 à Extrême. Ceux possèdant des Sortilèges Pure folie ou ayant complété un Phylum se comptent sur les doigts de la main. Il ne tient qu'aux aventuriers d'en faire partie.

Les magiciens auront plutôt intérêt à concentrer leurs recherches sur un seul Phylum pour espèrer arriver à un résultat. Le maître de jeu pourra placer des fragments de loom contenant les Sortilèges nécessaires à la progression d'un magicien dans son apprentissage. Il pourra ainsi donner un carractère initiatique à la découverte d'un Phylum.

En règle générale, le Maître du jeu devra veiller à ne pas vulgariser la magie pour qu'elle reste un élément d'émerveillement, de surprise et de frayeur dans le monde de Cosme.

Première partie

Les Arts Étranges

Le vieillard traîna sa pelisse jusqu'au perron du palais de l'Ordre Étrange.

Le valet l'attendait devant la porte, les bras tombant le long de sa livrée défraîchie. Ses lèvres serrées laissèrent passer un « bienvenue », relayé par une courbette raide. Le vieillard fronça les sourcils et haussa une épaule, à moins que ce fût l'effort pour lever la lourde canne qui l'aidait à gravir le perron. Le valet fit tinter l'antique clochette annonçant l'entrée d'un dignitaire, et la double porte de bois verni s'ouvrit lentement.

Le vénérable Maître Étrange Ichtiosus s'engagea sur le tapis rouge en direction du grand amphithéâtre. Autrefois, pensa-t-il, ces lieux étaient noirs de monde, et son arrivée célébrée par les jeunes magiciens. Il y a deux siècles à peine, l'Ordre Étrange régnait sur les activités magiques des Rivages. Les enseignements se déroulaient sous la férule enviée des membres de l'Ordre, et les édits émanant de leurs réunions étaient lus avec avidité par les puissants des Maisons. Mais aujourd'hui, même les Grands Rêveurs de la Maison Ulmeq n'écoutaient plus ses conseils. La propre Maison d'Ichtiosus se désintéressait de ses travaux.

« Il n'y en a plus que pour Twance… Ah, les disciples de Twance, eux, on les écoute, maugréa le vieillard en saisissant la rampe du grand escalier d'honneur. On en veut au loom, bien sûr. Finis, les grimoires. Fini, le… han ! Savoir des anciens. »

La crinière blanche du magicien émergea de l'escalier quand il atteignit l'avant-dernière marche, et sa canne la dernière.

Devant lui, les bancs de l'amphithéâtre dégringolaient, sous les tentures décorées d'antiques blasons et les lustres poussiéreux. Sur sa gauche, une volée de marches de bois précieux menèrent le vieux magicien jusqu'à la chaire, où il put poser sa canne, se raccrocher au pupitre et reprendre sa respiration. Sur les bancs, une poignée de vieux magiciens fatigués levèrent le front vers la voix chevrotante d'Ichtiosus.

— Messires, je vous salue. Nos longues années de recherches ont ouvert des voies inédites dans la manipulation des focus, afin d'en tirer toute la substance, et heu… De donner la possibilité à la jeune génération d'accéder aux trésors de notre bibliothèque…

On hocha la tête dans les rangs.

— Car, ne nous leurrons pas, messires, les archives de l'Ordre Étrange représentent sa plus grande richesse, face aux découvertes des Guildes sur le Continent. Depuis que les explorateurs ont retrouvé des sources de loom, là-bas — Ichtiosus agita un doigt noueux dans une vague direction —, notre héritage doit être défendu, sous peine d'être oublié. Et ce serait dramatique ! La jeunesse est fougueuse ; les livres sont vieux… Mais ils restent indispensables ! Qu'est-ce que l'Art Étrange sans les textes anciens ?

Dans le fond, un ricanement se fit entendre. Les bois craquèrent autour des magiciens et les tentures oscillèrent au-dessus de leur crâne chenu. Ichtiosus se redressa, et se maudit d'avoir été aussi impulsif : il avait entendu craquer ses vertèbres dans le mouvement.

— Qui est là ? Lança le vieux magicien au hasard, incapable de distinguer d'où venait la réaction. Qui ose interrompre l'assemblée de l'Ordre Étrange, Ancien et Inscrit ?

Un pas lourd, ferré certainement, frappa l'avenue descendant vers le parterre, et la silhouette d'un personnage aux vêtements exotiques, aux couleurs chamarrées, et coiffé d'un large chapeau bleu nuit planté d'une plume, se détacha. Il s'arrêta en pleine lumière, sous le lustre principal, et son visage buriné parsemé de barbe rousse apparut à tous.

— Messires, avec tout le respect que je vous dois, et à vos archives, et à vos tours, et à la glorieuse tradition, je me permets de vous dire combien je regrette que vous en soyez encore à ce stade. Si j'ai aimé comme vous l'encre des parchemins et le cuir gravé de runes des reliures, j'ai su trouver d'autres formes d'étude. J'ai su les conquérir !

— Vous êtes un… un… un aventurier ! Lança Ichtiosus avec mépris, depuis sa chaire, avant de laisser choir ses bésicles au-dessus du pupitre.

— Ma foi oui, affirma l'intrus en exécutant une révérence jusqu'à terre avec son couvre-chef. Et j'en suis fier, messire. En matière de magie comme en navigation, je puis vous adresser le salut qu'un capitaine lance à ceux qui restent à quai.

— Et quel est votre navire, messire ? Sourit un gros magicien à robe ample en pointant son stylet doré sur l'intrus.

— Ceci.

L'aventurier ouvrit la main gauche. Dans sa paume chauffait un éclat orangé, environné d'étincelles soufrées qui pétillaient en tous sens. Aussitôt les tentures balancèrent et les lustres vacillèrent dans les hauteurs de l'amphithéâtre.

— C'est l'avenir, reprit l'aventurier. L'avenir est un cristal qui palpite, un cristal de loom.

Phariz El'Zawal

Mes Glorieuses et Enrichissantes Péripéties au Pays du Loom, telles que je puis les Conter comme s'il s'agissait d'un Tiers, bien que miennes.
Extrait : « Comment je suis intervenu dans l'Ordre Étrange. »

Généralités sur le loom

Le fondement de toute magie est le loom. C'est grâce à lui que la magie et les effets surnaturels sont possibles dans le monde de Cosme. Cette substance absente des Rivages mais foisonnante sur le Continent est l'objet de toutes les questions mais livre peu de réponses. Activement recherché et étudié par les Maisons, les Guildes et les grands conclaves de Maîtres Étranges, le loom est en passe de devenir le produit le plus recherché du monde de Cosme.

De la Substance du Loom

Depuis que le loom est étudié par les magiciens, plusieurs certitudes ont été mises en lumière quant à sa nature.

DE SA FORME RENCONTRÉE

Le loom se concentre et se fixe dans des supports multiples et variés. On peut aussi bien le détecter niché dans des matières inanimées comme du minerais, de l'eau, une flamme et le retrouver dans des êtres vivants : animaux, plantes.

Le loom se fixe naturellement dans les matériaux. S'il ne trouve pas de réceptacle, il est condamné à se dissoudre dans l'air ambiant rapidement en laissant des traces résiduelles parfois perceptibles mais toujours inutilisables. Un objet contenant du loom peut être le résultat d'un contact prolongé avec une autre source loomique ou les suites d'un Sort puissant ayant altéré durablement son destinataire.

Très exceptionnellement, on peut trouver des agrégats de loom dans des concentrations tellement élevées que celui-ci n'a pas besoin de support pour conserver sa cohérence. Le produit de ces manifestations, dont l'état et la forme peuvent varier, à été baptisé Pur Agrégat loomique par l'académie de Twance.

Il a été établi que le loom peut se présenter sous tous les états : solide, liquide et gazeux. Généralement imperceptible pour les cinq sens de l'homme, il arrive parfois que le loom soit pourvu d'une odeur, d'une couleur perceptible directement, et qu'il dégage chaleur et lumière. Cependant, quelle que soit son apparence, on distingue six espèces de loom, perceptibles uniquement par ceux qui pratiquent les Arts Étranges. Ces grandes catégories de loom sont répertoriées par les couleurs qu'il manifeste : vert, rouge, jaune, noir, violet et transparent (ou invisible).

La provenance exacte du loom n'a jamais été déterminée. On suppose que celui-ci, au même titre que les pierres précieuses qui nichent dans la terre ou les filons de métal précieux, est un produit de l'environnement.

Sur les Rivages, où la pratique de la magie est appelée Art Étrange, le loom est depuis longtemps épuisé. La seule trace qui subsiste de l'époque où - prétendument - le loom imprégnait toutes choses est l'étincelle de loom contenue dans les Natifs.

LE LOOM ET LES RIVAGES

À la fois source de pouvoir et véhicule des secrets de la magie, le loom est activement recherché par l'ensemble des Guildes et des Maisons. Connu depuis la nuit des temps, le loom est fortement lié à l'histoire des Rivages. Les archives les plus anciennes font état de son utilisation par les grands magiciens de toutes les Maisons. Les volumineux grimoires où sont couchés les événements marquants de la vie des Rivages en témoignent.

Au fil du temps, les gisements de loom que l'on pensait inépuisables se sont taris, rendant impossible l'emploi des puissants Enchantements de jadis.

La disparition du loom fit tomber petit à petit la magie en désuétude, forçant les magiciens à adapter leurs pratiques magiques et à inventer des versions plus concises, moins consommatrices de loom : les Sorts. Lorsque le loom disparu totalement, seules les versions limitées des Sorts purent être utilisées : les Tours. La magie cantonnée aux Tours devint un art mineur, et le savoir théorique de naguère maintenant inutile disparu. Les grimoires furent oubliés et les magiciens rejoignirent la légende. L'ère du loom était révolue.

LE RENOUVEAU

La découverte du Continent bouleversa cette lente déliquescence. Les premiers comptes rendus d'explorations faisant état de manifestations surnaturelles et inexpliquées par delà les mers, les doctes requis mirent peu de temps à y voir des manifestations loomiques. La nouvelle fut retentissante pour l'ensemble des Rivages : des gisements de loom avaient été découverts sur le Continent.

Rapidement, les quantités de loom découvertes dépassèrent les espoirs les plus fous. La qualité et la diversité des manifestations loomiques stupéfièrent les doctes de toutes les Maisons.

Les bibliothèques des anciens furent rouvertes et les grimoires, garants des secrets des anciens magiciens dormant dans leur linceul de poussière exhumés.

L'enthousiasme des grands Natifs tels que Twance, Alfagur ou Salbanatzar permit d'établir les premières études sérieuses sur le loom. Rapidement il fut clair qu'un nouvel âge d'or de la magie s'offrait aux Natifs. L'exploitation du loom continental permit d'exécuter les anciens Sorts ainsi que de nouveaux découverts sur place et baptisés Sortilèges. Une nouvelle ère magique commençait.

ALFAGUR & SALBANATZAR

Issus de trois Maisons différentes, ces aventuriers furent les garants du renouveau de la magie dans les Rivages.

• Alfagur le Choisi, Maître forgeron de la Maison Gehemdal fut le premier à découvrir les secrets du loom liés aux métaux ancestraux de cette Maison. À ce titre, il fut considéré comme choisi par les dieux du panthéon Gehemdal. Il devint une figure réputée à la cour de l'Empereur, initiateur d'une longue lignée de maîtres forgerons ayant fait leurs classes sur le Continent.

• Salbanatzar le Maudit eu le malheur d'être capturé par une créature loomique lors de sa première expédition sur le Continent. Lorsqu'il fut retrouvé deux ans plus tard, errant dans la jungle à moitié fou, on eu bien du mal à le reconnaître. De sa captivité on ne sait rien car jamais il n'en fit le récit. Toujours est-il que, de retour sur les Rivages, il se fit prophète avec le succès que l'on sait, en subjuguant les foules avec ses yeux perpétuellement lumineux et son étrange faculté à ne pas subir la morsure des flammes. Par dérogation spéciale, il fut pendu plutôt que brûlé, sur la décision du Doge en la cité de Brizio pour faits de sorcellerie aggravés et comportement antirépublicain. Ses doctrines loomiques firent cependant leur chemin au sein de la société des magiciens Venn'dys qui en firent un martyr.

L'ÉTINCELLE DE LOOM

Chaque Natif possède un fragment de loom, une trace perceptible dont il n'a pas forcément conscience. Ce fragment est appelé « étincelle de loom ». Elle a la particularité d'être dotée de toutes les couleurs de loom, sauf le loom invisible. C'est à dire des looms vert, rouge, jaune, noir, violet et ce pour toutes les Maisons sauf la Maison Felsin dont les natifs ne disposent dans leur étincelle que du loom invisible. Cette étincelle conditionne la capacité à pratiquer la magie. On ne peut en effet utiliser que les looms colorés dont la trace est inscrite dans son étincelle.

Si l'étincelle est la manifestation de la capacité latente pour l'utilisation du loom, elle n'est pas pour autant quantifiable. Par conséquent, elle ne s'use pas et ne peut être dépensée. C'est uniquement la marque d'une capacité, d'un principe qui fait de tout individu un magicien potentiel.

L'étincelle de loom ne déroge pas à la nécessité d'un support physique. Souvent assimilée à l'âme, elle siège dans le corps des Natifs.

La seule Maison dont on connaisse avec certitude la localisation de l'étincelle de loom est la Maison Ulmeq.

LES PIERRES DE SOL

On retrouve souvent, lors du rituel de crémation funéraire d'un membre de la Maison Ulmeq, une pierre au milieu des restes calcinés du défunt. La qualité de ces pierres dites « pierres de Sol » est censée être le reflet de l'âme du disparu. Ainsi, il arrive exceptionnellement que l'étincelle de loom d'un jeune enfant ou d'un vieux sage soit contenue dans un diamant ou une opale tandis qu'un homme de moralité incertaine ne laissera de lui qu'une pierre ponce ou un morceau de basalte volcanique. La grande majorité des Ulmeq ne laisse d'elle que des pierres semi-précieuses comme du marbre ou de l'albâtre dont la valeur réelle est plus sentimentale que matérielle. Ces pierres sont conservées avec soin et sont vénérées par les familles des défunts qui, très souvent, les portent ostensiblement sous forme de médaillons, témoins de l'honorabilité d'une lignée. On ne retrouve dans les pierres de Sol que des traces diffuses de loom inutilisables en l'état mais constituant un des composants rituel indispensable de la magie Ulmeq.

Ce siège physique semble différer selon les Maisons puisque ce phénomène ne se manifeste pas pour les Natifs des autres Maisons dans de mêmes circonstances. L'emplacement précis de l'étincelle n'a pas encore été établi pour les autres Maisons. On suppose que les Natifs Ashragors voient leur étincelle se nicher dans leur squelette, mais dans quel os précisément ? Nul ne le sait. L'étincelle des Felsins pourrait bien se situer dans leurs yeux

cependant rien n'est moins sûr...

Généralement, les Maisons ont toujours rejeté l'idée d'entreprendre des recherches poussées sur cette question souvent par respect dû aux défunts.

L'étincelle de loom est indispensable pour les opérations magiques ou Arts Étranges effectués par des Natifs. De nombreux témoignages d'aventuriers tendent à prouver que certains Transients et peuples humains du Continent sont capables de faire de la magie sans que l'existence de l'étincelle de loom soit prouvée en ce qui les concerne.

LA PARTICULARITÉ LOOMIQUE DES FELSINS

Les Felsins ne peuvent pratiquer que les Arts Étranges liés au loom invisible tandis que les autres Maisons peuvent utiliser toutes les couleurs de loom sauf celui invisible. Cette limitation reste une énigme pour les Maîtres Étranges. En effet, si la théorie et les rituels de mise en œuvre d'un Sort peuvent être accessibles à tous sans distinction de Maison, le déclenchement du Sort reste inexplicablement impossible pour celui dont l'étincelle est exempt de la couleur nécessaire.

Le loom des Felsin

Les Felsins font exception à la règle générale de l'étincelle du loom. Contrairement aux autres Maisons, ils témoignent d'une vigueur loomique toute particulière puisqu'ils ne sont dotés que de loom invisible mais en grande quantité. En d'autres termes, leur étincelle de loom ne contient pas qu'une trace de loom mais génère régulièrement du loom invisible dans des quantités variables d'un individu à l'autre.

Ce loom, quantifiable en points de loom invisible, leur donne accès aux puissants Sorts du loom invisible. Cependant, ne possédant que du loom invisible dans leur étincelle, seuls les Sorts de loom invisible leur sont accessibles. Le port du guilder constellé ne change rien, car celui-ci fonctionne en résonance avec l'étincelle de loom, dont il est en quelque sorte le prolongement.

D'autre part, il ne semble pas y avoir de loom invisible sur le Continent : il est donc impossible de le récolter. Ce qui pourrait ne pas être un problème eu égard à cette étonnante faculté de génération du loom invisible qui caractérise les Felsins. Pourtant tout n'est pas si simple.

Lorsqu'un magicien Felsin a dépensé tous ses points de loom, il doit attendre le prochain lever des feux du ciel pour les récupérer entièrement et cela uniquement s'il est sur les Rivages. En effet, dès lors que les Felsins s'éloignent trop des sanctuaires (à plus de 1000 kilomètres), les points de loom dépensés consécutivement à une action magique ne sont plus récupérés au matin. Dès qu'ils reprennent pied sur les Rivages, ou qu'ils se rapprochent à moins de 1000 kilomètres, leur loom revient selon la méthode habituelle. Ce phénomène, inexpliqué jusqu'à présent, laisse perplexe les théoriciens du loom et n'est pas sans rappeler le comportement étrange des objets loomiques ramenés du Continent sur les Rivages qui perdent leurs pouvoirs à mesure qu'ils s'éloignent du Continent. De plus, l'absence de loom invisible sur le Continent exclut toute découverte de nouveaux Sorts ou d'informations sur l'Art Mystique Felsin.

Le loom invisible semble bien être une branche morte des Arts loomiques.

Un Natif Felsin possède 1d6 point de loom invisible déterminé à la création du personnage. Ce chiffre correspond au nombre de points que regagne le Felsin par période de récupération et indique le maximum de points que son étincelle peut contenir. L'utilisation de ces points est soumise à la règle générale sur l'usage du loom.

Exemple : Adjalik, homme griffe Felsin fait 4 sur son dé 6 pour déterminer son capital de points de loom invisible. Tant qu'il est sur les Rivages, il s'éveille chaque matin avec un capital de 4 points de loom invisible ; ceci, qu'il ait utilisé ou non des points au cours de la journée précédente.

LES GUILDERS CONSTELLÉS

La fabrication des guilders constellés est certainement le secret le plus convoité et le mieux gardé des Rivages. Le guilder est l'interface qui permet l'exploitation du loom du Continent. La matière dont il est fait, l'Écume, provient de cette terre mystérieuse. Elle est ramassée sur les Rivages sous la forme de nodules drossés sur les plages les lendemains de tempêtes. Ces nodules sont ramassés et forgés selon une méthode secrète pour donner le guilder constellé qui confèrent à celui qui le porte la possibilité d'avoir accès par la magie aux looms de couleurs. Chaque Aventurier détient son guilder depuis l'Académie où il lui à été remis au cours d'une cérémonie solennelle d'investiture qui l'a vu consacré Aventurier. Le guilder constellé a été créé pour lui, et il lui est absolument personnel. Personne d'autre ne peut l'utiliser, ni pour récolter, ni pour dépenser du loom.

Il faut porter son propre guilder constellé pour pouvoir y récolter du loom. Cette opération permettra par la suite de dépenser ces points de loom pour effectuer des Sorts. La récolte résulte d'une action volontaire, on ne peut donc pas récolter le loom inconsciemment. Les guilders constellés ne semblent pas connaître de limites de contenance, on peut donc récolter autant de loom que l'on en trouve. Cependant, un guilder contenant une grande quantité de loom expose son possesseur à des désagréments certains. (Voir les créatures loomiques p.59).

Le loom stocké dans un guilder ne peut pas être de nouveau récolté mais uniquement dépensé pour produire de la magie.

Des Usages du Loom

Comme signalé précédemment, le loom peut se trouver dans quasiment n'importe quoi : une plante, un morceau de bois, un lac, un animal vivant, un objet manufacturé, l'air ambiant. Un « objet » contenant du loom est dit loomique. Ces objets sont plus ou moins chargés en loom, ce qui est représenté par un nombre de points de loom.

PARTICULARITÉ DES RÈGLES SUR LE LOOM

Pour toutes les actions loomiques, la difficulté de base est Difficile. Chaque tentative supplémentaire immédiatement tentée après un échec se fait avec une difficulté supérieure (sauf précision particulière).

Lorsqu'une difficulté est Absurde ou Impossible pour une opération magique, les réussites Spéciales et Critiques sont toujours considérées comme Normales.

SENTIR LE LOOM

On peut sentir et évaluer la présence du loom dans un objet (et un seul) en utilisant la compétence Sens. Il convient pour ce faire d'être en contact avec l'objet et de le toucher de la main. Le Sens permet aussi de deviner de quelle manière on peut récolter le loom d'un objet loomique. L'objet prescrit la manière de s'approprier sa charge loomique : il peut s'agir de manger une feuille, de brûler un morceau de bois, de briser une gemme, de caresser un animal, de tuer un monstre etc. Cet usage est décelable avec la compétence Sens. Si l'objet de la tentative est une créature loomique, se reporter au chapitre sur les créatures loomiques (p.59). Pour percevoir le loom, le magicien fait un jet selon une difficulté Difficile.

SENTIR LE LOOM

AE + Sens + 2D6/Difficile

L'appréciation du contenu de l'objet est instantanée.

Réussite Normale

Le magicien perçoit la présence du loom et a une idée de sa charge.

Réussite Spéciale

Le magicien perçoit la couleur du loom, a une idée de l'importance de sa charge et sait approximativement comment le récolter.

Réussite Critique

Le magicien perçoit précisément sa charge et sait exactement comment le récolter.

Échec Normal

Le magicien ne perçoit pas la présence du loom mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure.

Échec Spécial

Le loom est imperceptible pour lui, le magicien aveuglé ne pourra plus jamais percevoir ce loom.

Échec Critique

Le loom s'évapore sans être perçu.

Sentir le loom d'un guilder constellé

La compétence Sens permet également de savoir quelle est la charge d'un guilder constellé, que ce soit le sien ou celui d'un autre. Il faut faire un jet distinct pour chaque couleur de loom sur une difficulté Difficile et lire le résultat sur la table précédente. La qualité des réussites est équivalente à celle de la perception du loom dans les objets, à ceci près que le loom d'un guilder ne peut s'évaporer accidentellement (ou volontairement).

LOOM BRUT ET LOOM RAFFINÉ

Le loom rencontré sur le Continent est de deux types.

- Le loom brut, qui ne contient que de l'énergie magique.
- Le loom raffiné, qui contient en plus de l'énergie magique, des informations sur la magie en général, et plus particulièrement sur les Sortilèges de phylum.

Le maître de jeu à toujours la liberté de choisir arbitrairement la nature du loom trouvé par un magicien et quel type d'information il renferme.

Pour savoir comment le magicien peut déterminer la nature exacte de l'information relative aux Phylum que contient précisément un fragment de loom, il doit étudier celui-ci. Reportez vous au chapitre sur les Phylum (p.54).

LIRE LE LOOM

Les alternatives de la lecture loomique

Dans le cas où le loom recèle une information en plus de sa charge loomique, un choix doit être fait. Le loom ne peut pas être exploité sous ses deux acceptions, énergie consommable et message inscrit, en même temps.

Face à un fragment de loom ou un objet loomique, le magicien doit décider s'il va récolter la charge de loom, lire le Sortilège inscrit ou généraliser l'information à ses autres compétences d'Arts Étranges.

- S'il choisit de récolter la charge de loom, l'absorption consume le contenu inscrit sans qu'il ait été lu (Le résultat se lit sur la table de récolte du loom).
- S'il lit le Sortilège, le loom s'évapore et ne peut donc pas être récolté pour servir plus tard de points de loom. Pour lire les informations du loom relatives l'apprentissage d'un nouveau Sortilège, le magicien étudie le loom puis s'il décide d'apprendre le sortilège il consulte la table «Apprendre un Sortilège» p.54.
- Si le magicien décide que le Sortilège contenu ne l'intéresse pas, il peut employer l'information décelée dans le loom d'une manière plus abstraite et générale. Cela consiste à parfaire sa connaissance de l'Art Étrange au lieu de l'élargir avec un nouveau Sortilège. S'il y parvient, il pourra augmenter n'importe lequel de ses Sorts ou Tours ou Phylum de la même couleur de loom que celui contenu dans l'objet, ainsi que ses talents Sens, Pouvoir et Maîtrise.

GÉNÉRALISER LA LECTURE DU LOOM
AE + Maîtrise + 2D6/Difficile
Réussite Normale L'information est convertie, un Tour, un Sort ou Phylum est augmenté de 1 avec un maximum de 2. **/ Ou bien :** La compétence Maîtrise, Pouvoir ou Sens est augmenté de 1 avec un maximum de 1.
Réussite Spéciale L'information est convertie, un Tour, un Sort ou Phylum est augmenté de 1 avec un maximum de 4. **/ Ou bien :** La compétence Maîtrise, Pouvoir ou Sens est augmenté de 1 avec un maximum de 3.
Réussite Critique L'information est convertie, un Tour, un Sort ou Phylum est augmenté de 1 sans maximum. **/ Ou bien :** La compétence Maîtrise, Pouvoir ou Sens est augmenté de 1 avec un maximum de 6.
Échec Normal L'information n'est pas convertie et disparaît. Le Loom peut être utilisé comme énergie magique, mais requiert un jet de récolte.
Échec Spécial L'information n'est pas convertie et le loom disparaît totalement.
Échec Critique L'information n'est pas convertie le loom disparaît et le magicien perd 1d6 points de loom de la même couleur que son guilder constellé.

RÉCOLTER LE LOOM

Une fois que le loom de l'objet est décelé grâce à la compétence Sens, il peut être récolté et stocké dans le guilder constellé du magicien. Lorsque le loom d'une chose est récolté, elle n'en contient plus et il ne peut donc plus être récolté à nouveau. Sans son propre guilder constellé en sa possession, il n'est pas possible de récolté du loom.

Cette opération se fait de toutes les manières possibles, selon l'objet (voir : Sentir le loom) mais dans tous les cas, il faut au moins que le magicien soit en contact physique (toucher) avec la chose loomique dont il entend récolter le loom.

RÉCOLTER LE LOOM
AE + Pouvoir + 2D6/Difficile
Réussite Normale Le montant du loom est récolté.
Réussite Spéciale Le montant du loom récolté est augmenté de + 1.
Réussite Critique Le montant du loom récolté est multiplié par deux.
Échec Normal Le loom n'est pas récolté mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure.
Échec Spécial Le montant du loom est perdu.
Échec Critique Le magicien perd un nombre de points de loom de la même couleur égal à la teneur en points de loom de l'objet.

Par cet acte, le loom de la chose est libéré et récolté par le guilder. Le guilder est alors chargé dans la couleur de ce loom, qui est disponible pour toute utilisation ultérieure. Le transfert est instantané. Le joueur inscrit le nombre de points de loom récolté dans la case du guilder constellé réservée à l'indice de loom correspondant à sa couleur. La contenance du guilder n'est pas limitée.

La magie des Rivages

Les Arts Étranges

L'origine des Arts Étranges est énigmatique pour les Natifs, ce qui justifie pour une part cette appellation. Les Arts Étranges sont les méthodes mises en œuvre par les Natifs pour produire des effets magiques. Ces effets appelés Sort sont directement liés à la manipulation des looms.

Les Arts Étranges ont toujours été pratiqués sur les Rivages, et les différentes approches qu'en ont faites les Maisons ont une longue histoire derrière elles ; Les grimoires s'entassent dans les bibliothèques, les faits historiques mentionnent des Sorts d'une puissance terrible, des lieux d'étude des Arts se trouvent dans toutes les métropoles...

Au fil des siècles, les Maisons ont cultivé chacune un Art Étrange propre à une couleur spécifique. Il y a donc six Arts Étranges différents. (Voir tableau)

LOOMS ET ARTS ÉTRANGES

Maison	*Art Étrange*	*Couleur de loom*
Ulmeq	*Art Onirique*	*Loom vert*
Gehemdal	*Art Métallique*	*Loom rouge*
Venn'dys	*Art Sorcier*	*Loom jaune*
Ashragor	*Art Démonique*	*Loom noir*
Kheyza	*Art Sémantique*	*Loom violet*
Felsin	*Art Mystique*	*Loom invisible*

Les raisons de cet appariement Maison/couleur se perd dans la nuit des temps. On suppose sans doute avec raison que les Maisons se sont vouées à la couleur du loom le plus en accord avec leurs grands axes culturels. Ainsi, les caractéristiques de chaque Maison ont fortement influencées l'Art Étrange et des domaines radicalement différents ont été abordés par les magiciens d'antan, souvent en rapport avec les ambitions politiques, la philosophie de vie et les nécessités matérielles immédiates de chaque Maison.

Une classification artificiellement établie par chaque Maison s'est développée au point que les Arts Étranges diffèrent radicalement les uns des autres autant dans leur philosophie que dans leur mise en œuvre.

Le néophyte peut penser - dans une grande mesure avec raison - que les Arts Étranges n'ont aucun point commun entre eux. Tout sépare effectivement un Sort d'enchantement Gehemdal d'une invocation Ashragor hormis la présence du loom. Ces différences se sont accentuées au cours des siècles, au point que certaines Maisons ne reconnaissent plus dans l'Art Étrange d'une autre Maison la manifestation d'une magie véritable.

Ce qui n'empêcha jamais, du reste, un magicien d'apprendre l'Art Étrange d'une autre Maison que la sienne sans aucun problème (sauf pour les arts mystiques Felsin bien entendu).

Des rivalités naquirent entre les magiciens, au point que leurs querelles déclenchèrent parfois de véritables vendettas entre les écoles d'Arts Étranges.

Le déclin du loom sur les Rivages et la disparition des plus puissants Maîtres Étranges imposa un armistice aux magiciens restant, trop préoccupés à tenter de comprendre les raisons de cette déchéance.

LE GRAND MÉTIER DES ARTS ÉTRANGES

On ne naît pas magicien, on le devient. C'est une carrière qu'on embrasse jeune et où l'on déploie ses pouvoirs et sa sagesse de concert.

Les magiciens sont en effet des Personnages particuliers parmi les Natifs. Ils connaissent les secrets de la magie, pratiquent les Arts Étranges et n'hésitent pas à se lancer à la conquête du Continent pour explorer cette nouvelle contrée gorgée de loom.

On les dit avares de leur connaissance car ils n'aiment pas faire étalage de leurs capacités. Mais ils sont surtout conscients de leur puissance et du danger inhérent à la manipulation du loom.

Devenir magicien prend du temps et nécessite un engagement total de la part du prétendant. Le développement des aptitudes naturelles à la magie s'accompagne habituellement d'un enseignement philosophique adéquat.

Les Arts Étranges demandent du temps et de l'application, et celui qui s'y consacre rentre dans un Grand Métier à part entière.

On constate une recrudescence de postulants, dont une grande partie abandonne la formation en cours devant l'ampleur de l'investissement requis. Ceci dit, n'importe qui peut

pratiquer un Art Étrange à petit niveau (celui des Tours) sans pour autant y consacrer le plus clair de son temps. Cependant, les limites de cette pratique restreinte sont rapidement atteintes pour celui qui ne connaît pas la théorie.

Ainsi, bien que l'Art Étrange soit une discipline prenante et périlleuse, il devient une pratique assez répandue chez les natifs, et tout particulièrement chez les Aventuriers qui savent que la magie est fondamentale sur le Continent. C'est pourquoi les Guildes s'adjoignent presque toujours les services d'un expert des Arts Étranges.

En un mot, l'Art Étrange est considéré par les Natifs comme une activité normale (à l'exception des Venn'dys), le développement et l'utilisation de dons naturels, de même que le calcul mental ou la production d'œuvres d'art. Son origine mystérieuse encourage certains individus à tellement s'y consacrer qu'ils deviennent des spécialistes et portent le nom, selon leur Maison d'origine de Mage, Magicien, Sorcier, Nécromant ou encore Jeteur de sort... Pour plus de commodités, nous utiliserons le terme générique de magiciens. Si l'on témoigne généralement de la considération pour les magiciens, leur statut n'est pas le même d'une Maison à l'autre et les différentes spécialités des Arts Étranges leur confèrent un rôle particulier dans la société.

Traditionnellement l'Art Étrange de sa Maison pousse un magicien novice à en étudier un aspect particulier. Ainsi, chaque Art Étrange est lui même décomposé en Voies. Ces Voies sont classées artificiellement selon de grands axes philosophiques comme la guerre, la diplomatie, l'apaisement etc. Cette classification est un héritage désuet de la théorie des anciens magiciens, dont l'étendue des connaissances était telle qu'elle nécessitait un classement et une nomenclature spécifique. Le savoir des anciens ayant disparu dans sa plus grande mesure, ce classement n'a donc plus vraiment raison d'être. Pourtant, il s'avère que l'organisation qui régit les Phylum coïncide dans une certaine mesure avec les Voies décrites par les anciens.

Pour de nombreux théoriciens gardiens des traditions, ces coïncidences prouvent que les Sorts des Rivages et les Phylum sont fortement liés. Bien que les spécialisations dans le domaine des Phylum aient cédé le pas à la logique des Arts Étranges, il est encore de coutume de nommer un magicien Venn'dys très porté sur la médecine un magicien de la Terre. Il faut bien le dire, le nombre de Sorts retrouvé dans les grimoires ne permet pas de reconstituer la mosaïque de Sorts connus naguère, et les magiciens d'aujourd'hui qui ne se consacrent pas à l'étude des Phylum font rapidement le tour de l'héritage magique des Rivages. D'un autre côté, bien des magiciens actuels sont des dilettantes pour qui ces classements ne représentent rien. Ils ne se reconnaissent dans aucune des voies de leur Art Étrange et ne se réclament d'aucune spécialité malgré l'enseignement traditionnel qu'ils ont pu recevoir.

En terme de jeu, un magicien doit choisir une voie dans laquelle il a poursuivit ses études d'Art Étrange de sa Maison. Cette voie est le reflet d'un enseignement théorique traditionnel dont il peut s'éloigner sitôt son apprentissage achevé.

Les Ulmeqs

L'ART ONIRIQUE

L'Art Onirique permet d'accéder au monde des rêves que les Ulmeq appellent Nocte, en opposition avec le monde solaire. Cet univers qui traverse l'esprit des hommes et de nombreuses créatures peut être visité car il comporte ses paysages, ses lieux, ses habitants... Il s'agit d'un monde parallèle et caché où brille un autre soleil, que seuls connaissent ces magiciens et les dormeurs qui s'y rendent passivement chaque nuit. Les magiciens emploient les ressources du monde des rêves pour agir sur le monde solaire et agissent dans Nocte comme s'ils étaient éveillés.

Les Ulmeq accèdent au monde de Nocte grâce à leur étincelle de loom, qu'ils appellent Sol. Le passage et la capacité d'action dans Nocte, ainsi que la persistance des ressources du rêve dans le monde réel sont améliorés par l'usage du loom vert dans les Sorts.

Les Arpenteurs du rêve connaissent le monde de Nocte et mettent à profit les relations qu'ils se sont faites avec les créatures oniriques pour agir dans Cosme. Ils connaissent aussi les grands lieux du rêve qu'ils visitent et dont ils reviennent changés.

Dans Nocte, les Algemmistes récoltent des gemmes oniriques, qu'ils ramènent dans le monde réel pour produire des effets magiques en les combinant au loom Vert.

La manipulation des rêves des individus peut se faire à tout moment, parfois même quand la cible ne rêve pas, car les Oniristes se servent des traces inconscientes laissées dans Nocte par les rêveurs.

STATUT

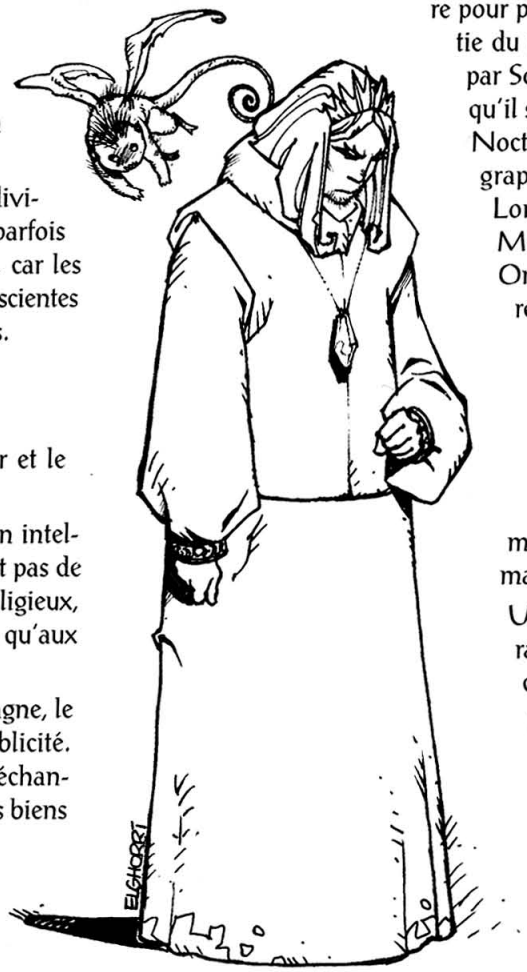
Le magicien Ulmeq est le passeur et le guide vers le monde de Nocte.

Il est considéré comme un sage, un intellectuel onirique dont le savoir n'est pas de ce monde. Sans en avoir le statut religieux, on leur témoigne les mêmes égards qu'aux prêtres du soleil.

Tout comme le guérisseur de campagne, le magicien Ulmeq ne fait pas de publicité. Il est connu de tous dans la cité et échange ses services et conseils contre des biens matériels.

La sagesse des arpenteurs de rêve est notoire. Peu habitués aux biens matériels de ce monde, ils affectent un comportement détaché propre à ceux qui « savent ».

Il arrive parfois que les magiciens Ulmeq fassent une exclusivité de leurs conseils bien que la neutralité fasse partie de leur étique morale.



APPARENCE

Les magiciens Ulmeq affectionnent les robes amples de couleur unie brune, jaune ou ocre. Ils portent ostensiblement les pierres de rêve qui marquent leur qualité de magicien. Ils se couvrent la tête de courts diadèmes de plumes et, à la différence des religieux du culte solaire, laissent pousser leurs cheveux le plus possible. Bien que détachés des biens de ce monde, il leur arrive de porter de lourds bracelets de cuivre aux chevilles et aux poignets.

RITES

Dans tous les cas, le magicien doit se concentrer pour visualiser Sol, qui est une sorte de porte vers le monde des rêves, cette concentration de durée variable n'est pas forcément requise. La visualisation de Sol et sa perception est en relation avec la présence de la gemme qui contient l'étincelle de Loom des Ulmeq. La présence de cette pierre pour pratiquer la magie onirique fait partie du rite puisque l'accès à Nocte se fait par Sol. La question ne se pose pas lorsqu'il s'agit d'un Ulmeq qui voyage dans Nocte : sa pierre est en lui (voir le paragraphe sur l'étincelle de Loom p.8). Lorsqu'un magicien d'une autre Maison souhaite pratiquer l'Art Onirique, il doit être muni d'une pierre Ulmeq sous peine de ne pas pouvoir officier. Se procurer une telle pierre n'est pas évident : elles ne sont pas à vendre, elles appartiennent aux descendants de celui qui les a généré. Porter ostensiblement une telle gemme attire inévitablement les questions et l'attention des magiciens Ulmeq.

Un Sort d'algemmiste nécessite impérativement une gemme de rêve d'une catégorie précise que le magicien aura préalablement été chercher dans le monde des rêves. Le magicien fixe la gemme requise par son Sort et prononce le nom du Sort : la gemme agit comme une porte entre le monde du rêve et Cosme et manifeste le principe auquel elle est

liée dans Nocte. Il arrive que la gemme disparaisse ou soit détruite par l'opération.

Pour la voie de l'arpentage, le magicien prononce le nom du lieu ou de la ressource dont il a besoin, c'est-à-dire en général le nom du Sort. Il pénètre alors dans le monde de Nocte et se déplace dans celui-ci jusqu'au lieu de son choix. La ressource qu'il a été chercher dans Nocte l'affecte dès son retour dans notre monde, sitôt son voyage terminé. Pendant qu'il voyage ou accède à Nocte, le magicien doit être immobile car il se déconnecte du monde réel.

Les deux composantes sont donc :

La gemme et la parole. La gemme est indispensable pour lancer un Tour, Sort ou Sortilège.

VOIES

L'Art compte cinq voies oniriques.

• **L'arpentage :** le magicien arpenteur visite les rêves d'autrui et visualise ses souvenirs tels qu'ils apparaissent dans ses rêves. Il en ramène les gemmes nécessaires aux autres voies.

• **L'appel :** le magicien appelé va chercher des ressources dans le monde des rêves, objets ou créatures, et les propulse dans le monde solaire, le plus souvent sous la forme d'illusions.

• **Le modelage :** le magicien modeleur est capable d'influencer une personne en manipulant ses rêves.

• **Le passage :** le magicien passeur parvient à modifier en profondeur les êtres et les choses du monde solaire, et à les transformer matériellement.

• **L'algemmie ou faiseur :** l'algemmiste parvient à fabriquer des objets magiques à partir des gemmes de Nocte, en les encastrant dans un ustensile, et même en les distillant en potions et liqueurs.

PROFESSIONS

Arpenteur du rêve

L'arpenteur du rêve utilise tous les aspects de l'appel, du modelage et du passage. Il est consulté pour des conseils ou des interventions souvent en rapport avec ses capacités à manipuler le rêve.

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 2, Pouvoir 2, Sens 2

Explorateurs (-2) : Orientation 3

Malandrins (-2) : Camouflage 2, Filature 1

Tours (-4) : Au pic des vénérables 2, Du champ de lames ébréchées 3, Du marais tumultueux 2

Algemmiste

Le magicien algemmiste conçoit des objets dont on dit qu'ils « comportent une part de rêve ». Comme pour plusieurs Arts Étranges à composantes, il maîtrise la fixation durable des effets magiques dans les objets.

Artisans (-2) : Poterie 2, Tissage 1, Verrerie 2

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 1, Sens 2

Guerriers (-1) : Vigilance 0

Malandrins (-2) : Poisons 2

Tours (-4) : Des épines glacées 3, Des vapeurs instillées 2

Les Gehemdals

L'ART MÉTALLIQUE

L'Art Étrange des Gehemdals repose sur la connaissance et l'emploi de métaux rares et sacrés qui ont un effet magique. Les résonances métalliques réagissent avec l'étincelle de loom du possesseur de l'objet forgé. Chaque métal a son propre pouvoir, qui peut être appliqué de nombreuses façons. Il est impossible d'utiliser les Tours et les Sorts d'Art Métallique sans avoir ne serait-ce que des fragments de métaux sacrés Gehemdal.

Les magiciens Gehemdals sont les héritiers du savoir perdu des anciens dieux. À l'époque où ils marchaient sur la terre aux cotés des hommes, les dieux prenaient des apprentis forgerons pour leur enseigner les secrets des métaux magiques. Ainsi, le magicien Gehemdal connaît les métaux et l'art de la forge à l'égal du forgeron pour pouvoir pratiquer son Art.

STATUT

Un magicien Gehemdal est l'équivalent d'un maître artisan. Son travail est reconnu comme celui d'un maître forgeron. Il fait partie intégrante de la cour d'un seigneur, à l'égal d'un maître d'arme ou du premier conseillé. Son Art est considéré comme un Art Guerrier, l'emploi de la magie étant associé à une démarche agressive chez les Gehemdals.

Les Maîtres Étranges sont donc souvent attachés aux services d'une noble famille dont ils partagent la vie.

APPARENCE

Comme tout Gehemdal, le magicien affectionne les cottes, chausses et manteaux à

fibules. On les reconnaît aux multiples amulettes brodées sur les revers de cols ou le long des manches. Les Maîtres Étranges Gehemdals revêtent des atours de couleur bleue ou pourpre, symboliquement associées aux mystères des anciens dieux.

RITE

Le magicien détient un objet forgé dans le métal désiré. Il active le pouvoir de ce métal en le faisant résonner avec son loom. Pour cela il doit avoir le métal en question en sa possession sous la forme de n'importe quel objet (amulette, bague, pépite...) et être en contact visuel et tactile avec le métal. Puis il accomplit un geste avec l'objet.

Les 2 composantes sont donc :

Le métal et le geste. Le métal est indispensable pour lancer l'ensemble des Tours, les Sorts et Sortilèges.

VOIES

L'Art Métallique compte 6 voies qui correspondent aux 5 métaux, plus la voie du faiseur.

Armor : ce métal noir est considéré comme maléfique, on dit qu'il consume les péchés et est employé pour les exécutions. Il a la faculté d'absorber le sang.

Ertilm : ce métal aux reflets bleutés prisé par les voyageurs favorise l'orientation, la perception et la compréhension de l'environnement.

Rallgar : ce métal rouge flamboyant irradie de chaleur et de lumière et est animé de vibrations qui augmentent la rapidité.

Silien : ce métal blanc et froid constitue un rempart contre les attaques physiques et magiques. On en fait les mécanismes de défense et de protection.

Yielix : ce métal doré apporte un bénéfice en communication, charisme, représentation de soi.

La Forge ou faiseur : les forgeurs fabriquent des objets magiques avec un métal ou en combinant plusieurs métaux. Un objet forgé détient alors un pouvoir, c'est-à-dire qu'il contient un Sort inscrit à l'intérieur par le forgeur.

PROFESSION

Métalliste

Les métallistes sont spécialisés dans l'utilisation des métaux passifs. Ils disposent de petites amulettes qu'ils portent en évidence et dont ils se saisissent pour lancer leurs Sorts. Ces amulettes ne sont pas magiques en soit, c'est le lanceur de Sort qui se sert de leurs potentialités au moment ou il formule le Sort. Elles sont néanmoins enchantées pour pouvoir résonner avec le loom du lanceur.

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 2, Pouvoir 3, Sens 1

Guerriers (-1) : Épée longue 3, Esquive 2, Hache 1, Scruter 1

Tours (-4) : Par les feux répandus 2, Par la main du bourreau 2, Par la porte des géants 2

Forgeur

Le forgeur fabrique des objets magiques. Il associe sa connaissance des métaux à son Art Étrange pour concevoir des objets en métal dont le pouvoir magique est actif. Il est souvent propriétaire d'une forge ou associé à un maître forgeron et vend son ouvrage aux seigneurs les plus fortunés.

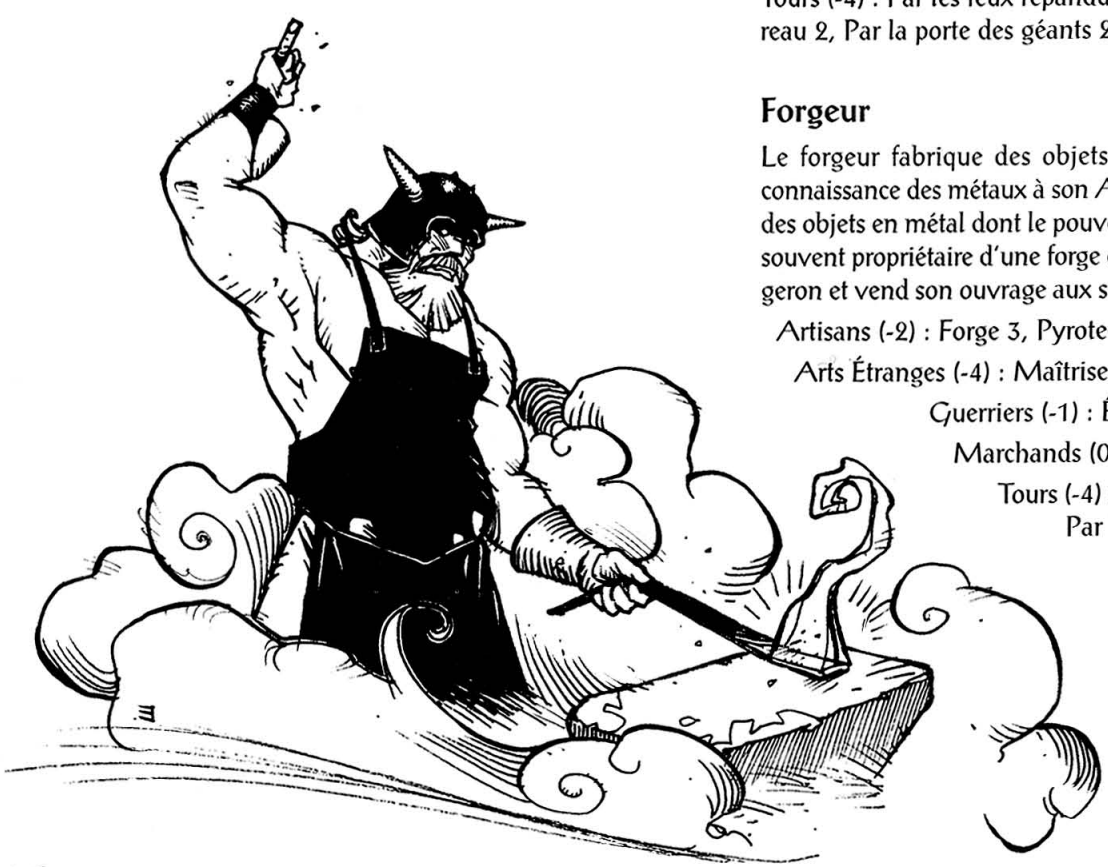
Artisans (-2) : Forge 3, Pyrotechnies 2

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 1, Pouvoir 2, Sens 3

Guerriers (-1) : Épée courte 3, Scruter 1

Marchands (0) : Prix 2

Tours (-4) : Par la double cuirasse 2, Par la flamme fidèle 2



Les Venn'dys

L'ART SORCIER

Cet Art Étrange est officiellement banni par la Maison Venn'dys. Il permet de créer des effets surnaturels liés aux éléments primordiaux : feu, air, terre, eau. Cet Art se teinte d'une forte religiosité, car les magiciens, qui ne l'ont pas exploré en raison de leur clandestinité, le considèrent encore comme miraculeux et peu maîtrisable.

STATUT

Le magicien Venn'dys est un paria qui est encore objet de persécutions de la part des autorités républicaines. Son Art Étrange totalement inexplicable est une insulte au rigorisme et à la science pragmatique des Doctes. Les Venn'dys revendiquent un affranchissement total des Arts Étranges, supplanté par leur technologie, fille de rationalisme. Aucun magicien Venn'dys n'a pignon sur rue. Si les magiciens ne sont plus recherchés activement par les inquisiteurs républicains, les Arts Étranges n'en sont pas moins interdits sur tout le territoire Venn'dys.

Il peut être dangereux d'être soupçonné de sorcellerie, le magicien local étant souvent le responsable désigné du mécontentement collectif.

Si toute la population se défie de la sorcellerie, les magiciens trouvent cependant des protecteurs au seins des grandes familles bourgeoises. Bien qu'elles le nient vigoureusement, chaque famille possède son magicien attitré dont l'Art Étrange s'avère fort utile pour les vendettas et les intrigues de palais. Malgré tout, la sorcellerie survit dans les campagnes et les petites bourgades où le rebouteux local est très souvent un magicien soucieux de ne pas attirer l'attention des milices populaires sur lui.

APPARENCE

La discrétion est le maître mot. Un magicien ne porte aucun attribut particulier et son principal soucis est de ne pas se faire remarquer. Difficile donc de différencier un individu pratiquant les Arts Étranges d'un citoyen normal...

RITE

Le rite consiste à réveiller la composante élémentaire présente dans les choses et l'individu lui-même, et à la faire résonner avec l'étincelle de loom. Le magicien chante pour éveiller l'élément (en général il psalmodie ou chante le nom du Sort) et se met en contact avec cet élément matériel : par exemple le vent, le souffle pour l'air ; la chaleur, la lumière pour le feu ; un liquide pour l'eau ; la pierre, le bois pour la terre.

Les 2 composantes sont donc :
le chant et l'élément matériel.

VOIES

Il comporte quatre voies :

magicien du feu : il manipule les forces de la chaleur, de la destruction et de la lumière.

magicien de l'air : il manie les pouvoirs du vol, du déplacement et de la visibilité.

magicien de la terre : il contrôle les pouvoirs de la guérison et de la dissimulation.

magicien de l'eau : il manie les relations et les apparences.

PROFESSION

magicien

Le magicien est le dernier recours des Venn'dys dans bien des domaines. Il guérit miraculeusement les cas que la médecine moderne juge désespérés. Il intervient dans les luttes intestines des familles lorsque l'assassinat est trop voyant... Il est l'ultime solution à bien des problèmes et échange ses services contre sa tranquillité.

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 1, Sens 2

Communs (0) : Empathie 1

Lettrés (-3) : Lois 1, Histoire et légendes 2, Patois (l'Alphabet) 2

Malandrins (-2) : Déguisement 2, Discrétion 1

Soigneurs (-2) : Survie 2

Tours (-4) : Je chante la paix 2, Je marche sur le vent 2

Les Ashragors

L'ART DÉMONIQUE

L'Art Démonique consiste à invoquer des démons vivant sur un autre plan et à contrôler les pouvoirs liés à la mort. Chaque démon invoqué détient une fonction sur son plan d'origine et des pouvoirs dont l'invocateur désire faire usage dans une situation précise. Selon le niveau des Sorts, le démon appelé est plus ou moins puissant. Le magicien fait aussi appel à l'âme des morts et la contrôle de la même manière.

STATUT

La pratique des Arts Démonique est principalement associée à la progression dans la hiérarchie religieuse. Cependant, il existe des magiciens indépendants sans rapports directs avec le culte Ashragor, mais leur activité est fortement désapprouvée par ce dernier et leur puissance étrangement plus limitée que celle des cultistes.

Au sein du culte, la puissance d'un magicien est associée à sa place dans la hiérarchie du culte et sa proximité du dieu vivant. Le respect témoigné aux magiciens Ashragor est le reflet de celui témoigné à leur statut religieux. Les altérations physiques marquées, comme la peau squameuse, les yeux rouges ou la pâleur témoignent de la pratique des Arts Étranges Démoniques.

APPARENCE

Instantanément reconnaissables, ils portent les attributs de leur monastère ou de leur congrégation : robes rouges à bordure dorée, houppelande noire brodée de crânes argentés, robes violettes pour les archiprêtres. En règle général, tous les objets du culte font directement référence aux Arts Étranges.

RITE

Qu'il s'agisse d'appeler un démon ou de se livrer à la nécromancie, on parlera d'invocation.

L'invocation se compose de paroles et de gestes. Les paroles sont enseignées par le clergé Ashragor et sont dans la langue originelle des démons, aux sons visqueux et fuyants que la voix humaine restitue difficilement. Elle ressemble à une bande magnétique passée à l'envers. Le nom du Sort est la traduction de ces paroles. Cette langue est sacrée pour les Ashragors et est l'équivalent du latin médiéval dans leur société car seuls les lettrés et les prêtres la connaissent.

Les gestes accompagnent la parole et servent à passer le pacte avec la puissance invoquée, démon ou âme défunte.

Les 2 composantes sont donc :

le geste et la parole.

VOIES

Les trois voies de cet Art sont :

La conjuration : elle consiste à invoquer les démons

La nécromancie : elle consiste à réveiller et contrôler les morts, et à se servir de la mortalité sur les êtres et les gens.

La malfaisance (faiseur) : il s'agit de créer les fétiches, objets magiques contenant un démon ou une âme emprisonnée qui confère un pouvoir à l'objet.

PROFESSIONS

Conjureur

La conjuration est le grand Art des Arts Démoniques. Les conjureurs invoquent des démons de tous les plans et répertorient soigneusement leur provenance et leurs pouvoirs.

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 2, Pouvoir 2, Sens 2

Guerriers (-1) : Commandement 2, Épée courte 1, Vigilance 2

Lettrés (-3) : Histoire et légendes 1, Langue des Démons 2

Tours (-4) : Le blafard facial 2, Le sujet des brumes 2, Terreur 2

Nécromant

Étonnamment matérialistes, les nécromants ont pour principale activité la création et l'entretien des non morts. Les nobles préférant les esclaves plutôt que le produit de la magie nécromantique, ils exercent surtout dans les monastères. Ils mènent de sérieuses recherches,

et tentent de percer les secrets de la vie et de la mort.

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 2, Pouvoir 2, Sens 2

Guerriers (-1) : Commandement 2, Épée courte 2, Scruter 1

Lettrés (-3) : Biologie 1, Langue des Démons 1

Tours (-4) : Dégradation du métal 2, Dégradation du bois 2, Piqûre 2

Malfaiseur

L'art des Malfaiseurs consiste en une synthèse de la conjuration et de la nécromancie. Il s'agit d'emprisonner un démon ou l'esprit d'un défunt dans un objet. Celui-ci est alors doté d'une personnalité et d'un pouvoir.

Artisans (-2) : Charpenterie 2, Forge 3

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 1, Sens 2

Guerriers (-1) : Esquive 1, Hache 2

Lettrés (-3) : Langue des Démons 2

Marchands (0) : Prix 1

Tours (-4) : Dégradation du bois 2,Dégradation de la pierre 2

Les Kheyza

L'ART SÉMANTIQUE

Cet Art est la connaissance du Vrai Nom des choses. Les magiciens ont le moyen de manipuler les êtres et les objets en prononçant ces mots. Le Vrai Nom est un fragment du langage primordial qui fusionnait avec les choses. Il correspond à une trace résiduelle de loom très ancien. Le prononcer provoque sa réactivation. Connaître le Nom permet de prendre le pouvoir sur ce qu'il nomme. Ce pouvoir est de plusieurs types, qui correspondent aux grands styles de modifications que l'on peut imposer à la cible : la révéler, la transformer, la détruire, et même en créer une autre. Il y a donc plus d'un Nom pour chaque chose : chacun d'entre eux correspond aux opérations que l'on peut effectuer.

STATUT

Les magiciens Kheyza sont les plus sages des Clans. Leur parole est sacrée, leur voix est crainte et révérée et leur savoir très respecté. Ils connaissent le vrai monde des Choses. Celui où les objets inanimés vivent, où la forêt parle et la rivière respire. Ils sont ceux à qui l'on vient demander conseil pour les grandes décisions. Ils prennent alors un malin plaisir à répondre aux questions de peu d'importance par des maximes, des courts poèmes improvisés ou des phrases dépourvues de sens immédiat.

Plus le magicien vieilli, plus il est respecté. Entretenu par le Clan, il n'a pas besoin de travailler, ou plutôt son travail est permanent puisqu'il est le conseiller de tous et le confidents de toutes les choses.

Chaque clan possède une ou plusieurs bibliothèques dont le plus vieux magicien a la charge. Les livres de ces bibliothèques contiennent l'histoire de la tribu et décrivent en langue kehyzane les animaux les plantes et les objets que les sages de la tribu ont rencontrés au cours de leur vie.

Chaque livre est illustré et commenté sans pour autant comporter d'autres indications que la description des choses. La Vraie Langue ne s'écrivant pas, ces bibliothèques sont indispensables à la perpétuation de l'Art-Sémentique.

En effet, le magicien est capable d'associer à chaque dessin contenu dans les livres un ou plusieurs de ses vrais noms. La bibliothèque permet ainsi aux magiciens de perpétuer des connaissances ou d'enseigner aux jeunes sans qu'ils n'aient jamais vu les objets dont ils apprennent les noms. La disparition d'un vieux magicien est bien souvent un drame pour le Clan qui voit mourir avec lui des secrets qu'il n'a pas forcément eu le temps de transmettre à ses apprentis.

APPARENCE

Le magicien Kheyza ne se démarque pas des autres membres du clan. Son habit est composé du traditionnel tabar de cuir frangé et d'un pantalon gris ou noir. Il peut être frivole et porter des ornements ou bien témoigner d'une austérité peu commune.

RITE

Il est aussi simple à appliquer qu'il est complexe à apprendre. Le Sort sémantique consiste à appliquer un Vrai nom à une chose pour produire l'effet prescrit par ce Nom. Le magicien a appris ce Vrai Nom et n'a qu'à le prononcer. La texture du Nom magique est si bizarre que même en l'entendant distinctement il est impossible de le répéter sans avoir profité de l'enseignement d'un Maître Étrange Kheyza.

La composante est donc :

la parole et la chose à nommer.

VOIES

Les voies de l'Art Sémantique sont au nombre de quatre :

Nommeur Lum : la voie de la révélation. Le Nommeur Lum force la cible à révéler sa nature. Ce sont des Tours de connaissance et de perception.

Nommeur Tot : la voie de la destruction. Le Nommeur Tot agit sur la cible pour la décomposer, l'endommager, la détruire.

Nommeur Mut : la voie de la transformation. Le Nommeur Mut est capable de changer la chose dans sa forme et sa matière.

Nommeur Gen : la voie de la création. Le Nommeur Gen peut ajouter quelque chose à la cible et même créer une chose à partir de son Vrai Nom.

L'enchantement (faiseur) : le magicien enchanteur implante une opération dans la chose, le Nom fait corps avec elle, ce qui en fait un objet magique.

PROFESSIONS

Nommeur

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 1, Sens 2

Bateleurs (-2) : Arts picturaux 2

Lettrés (-3) : Histoire et légendes 3, Patois (l'Alphabet) 0

Malandrins (-2) : Discrétion 1

Soigneurs (-2) : Herboristerie 1

Tours (-4) : Avoue-flore 2, Rappelle-pupille 2, Soigne-plaie 2

Enchanteur

Artisans (-2) : Joaillerie 2, Tissage 1

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 2, Sens 2

Bateleurs (-2) : Arts picturaux 1, Chant 1

Lettrés (-3) : Histoire et légendes 2

Tours (-4) : Avoue-flore 2, Croît-flore 2, Ombre-forme 2

Les Felsyns

L'ART MYSTIQUE

Il s'agit d'une sorte d'art martial qui permet de développer les facultés physiques et intellectuelles de façon surnaturelle. Ces capacités magiques sont acquises grâce à un entraînement à la fois guerrier et spirituel. Les magiciens qui s'investissent dans les Tours mystiques revêtent à force l'aspect des animaux sacrés sur lesquels les Felsins calquent leurs exercices.

STATUT

Le magicien Felsin n'est pas reconnu pour son talent de magicien pur mais plutôt pour la synthèse de ses talents de guerrier, la philosophie qu'il ne manquera pas d'y associer et la façon dont il transcendera ces deux talents dans ses actes magiques.

En un mot, un maître en art martial est un magicien dont la puissance est le reflet de sa valeur en tant qu'être humain. Les Grands magiciens Felsins sont tous de grands maîtres d'armes. Ils ouvrent souvent des écoles où ils transmettent leurs savoirs à des étudiants qui se mettent à leur service.

Les rivalités qui animent ses écoles sont souvent dues aux étudiants plutôt qu'aux maîtres. Les étudiants se revendiquent souvent d'un style qui aurait la primauté sur les autres. Le détachement étant la marque de la sagesse, les maîtres ne prennent jamais part au débat. Cependant, l'enseignement donné étant le reflet d'une personnalité, ils ne sont pas forcément étrangers à ces affrontements.

Il existe une caste particulière de magiciens baptisée magiciens errants. Ces derniers affectent de vivre comme des vagabonds et sillonnent les sanctuaires sans but manifeste. Peu connus des gens simples, ils se mettent parfois au service de puissances politiques qu'ils servent autant qu'ils les conseillent. Ils connaissent souvent des membres éminents de la société Felsin, artistes ou politiciens qu'ils côtoient en toute simplicité.

Ces magiciens sont aussi hédonistes que les maîtres d'Armes sont austères. Leur recherche personnelle tourne plus autour d'une réflexion sur leur condition d'être vivant que sur des notions abstraites de pureté et d'honneur. Ils n'en demeurent pas moins de redoutables maître d'armes et de redoutables pratiquant d'arts martiaux.

APPARENCE

Maître d'arme accompli, le Maître d'arme magicien Felsin possède deux vêtures distinctes. La première est celle de la paix et de la sérénité. Elle se compose de Kimono de couleurs variées, de Robes unies ou aux motifs subtils, de larges ceintures de cuir, de bottes de cuir souples ou de sandales et de turbans blancs ou jaunes. La seconde tenue est celle de la guerre. Selon son Art-Martial, il peut s'agir d'une lourde armure dotée d'un masque grimaçant ou alors de vêtements légers et près du corps, d'une culotte bouffante noire ou rouge et de légères bottes cloutées.

Rien ne les identifie du commun les Itinérants. Ils sont classiquement vêtus comme des paysans ou des gens du peuple, portant leur paquetage avec eux.

RITE

L'Art Mystique est complètement intégré à l'individu : avec lui, le magicien contrôle ses nerfs, sa perception, ses muscles, son équilibre, sa respiration etc. La mise en œuvre de cet Art est donc très rapide, sauf lorsque l'exercice demande une longue concentration préalable (rituel).

Le magicien se concentre, de la manière qui lui convient : il fait le vide dans son esprit, rassemble ses forces, ou fixe un objet dans son environnement par exemple. Il s'aide de paroles, de sons portés par le souffle, et de gestes gracieux et précis comme des katas. Cela lui permet de réveiller le loom en lui pour réaliser le Sort.

Les deux composantes sont donc :

la parole et le geste.

VOIES

L'Art Mystique emprunte son classement aux attributs animaux. On compte ainsi quatre voies :

La griffe : la voie du combat, de l'offensive, de la blessure, de l'honneur, de la rage...

La plume : la voie de la légèreté, du déplacement, de la rapidité, du souffle, de l'intelligence...

L'écaille : la voie de la résistance, de l'adaptation, du soin, de la construction...

La fourrure : la voie du tact, de la diplomatie, de la discussion, de la compréhension...

PROFESSION

Homme griffe

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 4, Sens 4

Bateleurs (-2) : Acrobaties 2

Guerriers (-1) : Dague 3, Épée longue 2, Esquive 2, Scruter 1

Tours (-4) : Maîtrise animalière 2, Rugissement 3, Sens du danger 2

L'Ordre Loomique de Twance

La découverte des richesses magiques du Continent a motivé la formation d'une corporation des magiciens. Avant cet événement, l'Art Étrange avait progressivement cessé d'intéresser les Natifs et l'Ordre Étrange, survivance de l'assemblée antique rassemblant les grands praticiens des Rivages, se réduisait à quelques vieillards cacochymes sans moyens et sans perspectives d'avenir pour leur discipline. C'est à l'arrivée du Continent qu'un Maître Étrange nommé Twance se lança et fut le premier Aventurier spécialisé dans la pratique de la magie. Il isola le loom et décrivit ses principes fondamentaux. À son retour, sur la base de ses études qui stupéfièrent les Rivages, un nouvel ordre fut fondé.

L'Ordre Loomique de Twance regroupe donc les autorités des Rivages concernant les Arts Étranges. C'est lui qui en a défini les règles pratiques et déontologiques, les méthodes d'enseignement, les dispositions d'archivage des focus, les lois sur l'emploi des guilders constellés etc.

L'une de ces règles régit le statut de Maître Étrange. Le Maître est chargé de l'enseignement des Sorts aux jeunes désirant s'initier. Il y a deux moyens de devenir Maître Étrange : en découvrant un Phylum complètement nouveau dans le loom du Continent, ou en accomplissant une prouesse ou une découverte extraordinaire. Ces faits donnent lieu à un vote d'assentiment de la Coupole de Twance, siège de l'Ordre sur les Rivages. Le magicien qui devient un Maître Étrange est déclaré apte à enseigner son Art à des disciples, il reçoit à ce titre une reconnaissance écrite de son statut de Maître et l'autorisation d'enseigner.

EXTRAIT DE LA CHARTE DE L'ORDRE LOOMIQUE DE TWANCE

Quiconque étudie ou pratique les Arts Étranges sur les Rivages est placé sous l'autorité de la Coupole de Twance. En tant que détenteur du pouvoir supérieur, il est solennellement requis de répondre de ses actes devant les représentants de l'Ordre siégeant à la Coupole…

… L'utilisation de l'Art-Étrange est ainsi fortement désapprouvée dans les opérations humaines ayant trait à la politique des maisons dans un autre but que la sauvegarde des intérêts acquis légalement par celles ci…

… Manipulation, torture, extorsion et plus généralement les influences diverses sont déclarées incompatibles avec la sagesse et le détachement de ceux qui détiennent le pouvoir du loom. Les magiciens, et autres mystiques sont requis de ne pas s'impliquer dans de telles opérations…

… Les Guildes ne peuvent se prévaloir d'aucun aménagement, passe-droit ou primauté d'aucune sorte en ce qui concerne l'emploi des Arts Étranges…

… Le statut acquis de Maître Étrange donne droit à son détenteur d'enseigner la magie dans le cadre qu'il souhaitera et selon les termes du contrat qu'il aura lui même établit, dans le respect des règles de l'Ordre…

… Les Maître Étranges s'engagent à rendre compte de leurs actes auprès de l'Ordre Loomique. De ce fait, ils reconnaissent ce dernier comme seul décisionnaire quant à la portée de leurs propres actions magiques dont ils assumeront l'intégralité des conséquences…

… Le Maître Étrange s'engage à ne pas porter attention aux affaires d'états autrement que comme conseiller, sans faire usage activement de son Art Étrange dans l'établissement de complot, tentative de corruption, chantage, invasion, guerre, ou tout autre rivalité qui implique la participation des Maisons…

… Négliger ces recommandations et injonctions reviendrait à narguer l'autorité bienveillante de l'Ordre loomique et ce faisant offenser gravement les magiciens qui par lui sont représentés…

… Pouvant aller de l'interdiction de pratiquer les Arts Étranges sur les Rivages jusqu'à l'usage sur le contrevenant - avec ou sans son accord - d'un Sortilège visant à le placer en situation de méditer sur son impudence par la mutation de son plan de conscience et d'existence, lui ôtant par là toute faculté de nuire pré ou post mortem.

Les Tours

La magie des Simples

Les Tours sont de petites opérations magiques. Ils ne consomment pas de points de loom mais le lanceur doit disposer de la couleur de loom dont ils sont issus dans son étincelle. Ils ne nécessitent aucune connaissance théorique de la couleur du loom à laquelle ils sont affiliés. Ils ne mettent jamais en jeu les compétences d'Arts Étranges et peuvent êtres appris par tout le monde auprès de quiconque connaît le Tour à enseigner.

Ils ne consomment jamais de loom et ne peuvent pas être trouvés dans les filons de loom. Bien que cette théorie soit contestée, les chercheurs de l'Ordre Loomique de Twance pensent qu'il s'agit de formules datant de l'époque où le loom était partout et où les hommes pouvait directement influer sur la matière par l'esprit.

Après la disparition définitive du loom sur les Rivages, ils ont été la seule forme de magie encore accessible aux Natifs.

APPRENDRE UN TOUR

Un Tour s'apprend de deux manières différentes : les grimoires, les maîtres étranges. (Voir paragraphe sur l'apprentissage p.32)

EXÉCUTER UN TOUR

L'exécution d'un Tour est identique en technique de jeu pour tous les Arts, mais différente dans sa mise en scène. Ils ont chacun un niveau de compétence propre par défaut de -4 qui correspond à la difficulté pour les apprendre et les maîtriser.

COMBIEN PEUT ON EXÉCUTER DE TOURS PAR JOUR ?

Une personne ne peut exécuter avec succès entre deux levers des feux du ciel plus de Tours que le double de son Art Étrange.

Le niveau de compétence de chaque Tour peut être augmenté par l'expérience. L'exécution d'un Tour prend toujours une Passe d'Arme durant laquelle le lanceur ne peut rien faire d'autre que déclamer, faire un geste ou se concentrer. Les actions exactes à accomplir ou les focus à posséder pour exécuter un Tour dépendent de l'Art Étrange auquel appartient le Tour. Les Rites à respecter sont ceux décrits dans le chapitre : le grand métier des Arts étranges.

ÉXÉCUTER UN TOUR

Arts Étranges + Tour + 2d6 / Normal*

Le jet est mesuré par rapport à une difficulté de base Normale. Si le lanceur rate son jet, il peut recommencer lors de son action suivante avec un malus cumulatif d'une difficulté. Ce malus est applicable à tous les Tours jusqu'au lever suivant des feux du ciel. Il n'y a pas de notion d'échec ou de réussite critique ou spéciale pour les Tours. Quoi qu'il arrive, une personne ne peut exécuter avec succès entre deux levers des feux du ciel plus de Tours que le double de son Art Étrange.

Exemple : Adeptus, Templier Ashragor, a 1 en Arts Étranges, il ne peut exécuter avec succès plus de deux Tours entre l'aube et l'aube suivante.

DÉCONCENTRATION POUR L'ÉXÉCUTION D'UN TOUR

RÉSISTER À LA DÉCONCENTRATION

Résistance + Arts Étranges + 2d6 / Variable*

• Parler ou crier quelques mots :	Arrêt auto.
• Être la victime d'une agression loomique Tour/Sort ou Sortilège :	Très difficile
• Être bousculé, tomber ou courir :	Très difficile
• Être blessé : perdre 1 point de vie :	Difficile
Perdre 2 points de vie :	Très difficile
Perdre 3 points de vie :	Extrême
Perdre 4 points de vie :	Pure folie
Perdre 5 points de vie :	Absurde
Perdre 6 points de vie :	Impossible
• Tomber inconscient :	Arrêt auto.

Si le magicien est l'objet de la moindre agression physique ou magique pendant la PA ou il éxécute le Tour, il joue un jet de résistance à la déconcentration. En cas de réussite, le Tour prend effet à la fin de la PA. En cas d'Échec, il ne s'éxécute pas.

RÉSISTER À UN ACTE LOOMIQUE EN GÉNÉRAL

Un jet de résistance peut être tenté dès que la cible d'un effet loomique est une créature ayant les capacités nécessaires pour résister. Ce jet est possible dès que la cible est l'objet direct d'un Tour, Sort ou Sortilège, mais elle peut aussi bien choisir de ne pas y résister.

Si elle ne résiste pas, l'effet loomique se produit si le lanceur du sort réussit son jet pour réaliser son Tour, Sort ou Sortilège.

Si elle ne souhaite pas être affectée par le loom ou que le loom la prend par surprise, son étincelle de loom alliée à sa résistance physique s'érigent en barrière protectrice pour rejeter les effets de l'opération magique.

Dans le cas d'un animal, le maître du jeu jugera de sa coopération face à une opération loomique. Un animal sauvage résistera systématiquement à une action loomique le touchant tandis qu'un animal domestiqué pourra ne pas résister s'il est mis en confiance par le magicien.

Exemple : Un magicien Continental produit un Sortilège qui embrase magiquement la pointe d'une flèche en plein vol. L'aventurier pris pour cible par l'archer ne peut parer la flèche et la reçoit en plein torse. Il ne peut tenter un jet de Résistance pour les dommages supplémentaires engendrés par le feu magique puisque la cible du sortilège n'est pas lui mais la pointe de flèche !

Par contre, il est aussi la cible directe d'un Sortilège visant à lui ôter les souvenirs de la journée précédent le Sortilège et est alors soumis à un jet de résistance de la part de l'aventurier.

RÉSISTER À UN TOUR

La cible vivante d'un Tour peut tenter de résister à l'effet du loom dirigé contre elle.

Le résultat globale du Tour est déterminé par la réussite ou l'échec de la Cible.

MODIFICATEUR AU JET DE RÉSISTANCE D'UN TOUR

Si la cible dispose d'un guilder contenant au moins un point de loom de la couleur du Tour, la difficulté de résistance est réduite d'un niveau :

Réussite Normale :	Facile
Réussite Spéciale :	Normale
Réussite Critique :	Difficile

RÉSISTER À UN TOUR

Arts Étranges x 2 +2d6 / Variable

Les créatures n'ayant pas de score en Arts Étranges, lancent 3d6.

La difficulté est celle correspondante à la qualité de réussite du lanceur, modifiée par la présence éventuelle de Loom :

Réussite Normale :	Normale
Réussite Spéciale :	Difficile
Réussite Critique :	Très-Difficile

Réussite Normale

La victime résiste au Tour.

Réussite Spéciale

La victime résiste au Tour et sait de quel Tour il s'agit.

Réussite Critique

La victime résiste et renvoie une partie de l'effet Loomique sur le lanceur qui ne peut plus utiliser de manière active les Arts Étranges pendant 1 heures.

Échec Normal

La cible ne résiste pas et subit les effets du Sortilège.

Échec Spécial

La cible ne résiste pas et est étourdie. Elle doit lancer un jet de Résistant x 2 + 2D6 contre une Difficulté Facile pour ne pas s'évanouir pour 1d6 minutes.

Échec Critique

La cible ne résiste pas et est profondément affectée par le Tour. Elle doit lancer un jet de Résistant x 2 + 2D6 contre une difficulté Normale pour ne pas s'évanouir pour 1d6 minutes.

Liste des Tours

Tous les Tours sont décrits à l'aide de paramètres qui permettent d'identifier immédiatement la façon dont ils fonctionnent.

Ces paramètres sont la Voie, laPortée, l'Aire d'effet et la Durée.

La voie : C'est la voie de l'Art Étrange dans laquelle s'inscrit le Tour. Elle correspond à un certain usage de cet Art Étrange, et n'est pas exclusive des autres voies, mais propre à une spécialisation.

Portée : Précisée ou Toucher. La portée est la distance entre le lanceur du Tour et l'Aire d'effet du Tour. Toucher signifie que le lanceur doit toucher physiquement l'Aire d'effet.

Aire d'effet : Précisée ou le lanceur. L'Aire d'effet d'un Tour est l'étendue sur lequel il agit. Il s'agit souvent d'un individu, d'un animal, mais cela peut aussi être une surface ou un objet.

Durée : Instantanée ou précisée. La durée d'un Tour est le temps pendant lequel le Tour va rester actif. Instantané signifie que l'effet se produit sitôt le Tour lancé sans activité consécutive. La durée peut aussi s'exprimer en Action, Passes d'Armes (PA), minutes, heures journées.

Note : Les Tours qui affectent une cible ne peuvent pas être tentés plus d'une fois par jour par le magicien, que l'effet se soit produit ou non. Certains Tours lorsqu'ils fonctionnent sur une cible ayant raté son jet de Résistance ne peuvent plus êtres lancés sur la même cible avant un délai précisé. La vitesse d'éxécution est toujours de une PA.

Loom vert

• Au pic des vénérables

Voie : Arpentage

Portée : 2 mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : instantanée

Le lanceur visualise le visage du personnage que la cible considère comme son chef, ou la personne à qui elle obéit. La victime ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• Du marais tumultueux

Voie : Arpentage

Portée : 3 mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : instantané

Le lanceur décèle si la cible a des intentions belliqueuses à son encontre.

• Le bâton du terranova

Voie : Appel

Portée : 5 mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : 3 PA

Une créature du monde des rêves, ressemblant à un homme papillon lumineux, apparaît dans le dos de la victime et tente de lui donner un coup de bâton, avant de disparaître. La victime subit 1D6-2 points de dégâts si elle rate son jet d'esquive ou de parade contre 6 + 2d6. L'armure protège contre ces dégâts. La victime ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• La libelumière

Voie : Appel

Portée : 1 mètre

Aire d'effet : le lanceur

Durée : 5 PA

Le lanceur fait venir une libellule luminescente et immatérielle qui volette près de lui et projette une lumière égale à celle d'une bougie. Cette lumière suit le magicien et reste quoi qu'il arrive jusqu'à la fin du Tour.

• Du pôle de conseillance

Voie : Modelage

Portée : 2 mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : 5 PA

En regardant calmement la victime dans les yeux, le lanceur peut lui inspirer confiance. Cette confiance ne peut aller à l'encontre des sentiments de la victime mais peut temporairement les atténuer. Elle acceptera par exemple d'écouter une personne qu'elle refusait d'écouter préalablement.

• Des fleurs d'agresse

Voie : Modelage

Portée : Toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : instantané

Le lanceur peut forcer une victime à accomplir une action violente contre une personne ou un objet qui se trouve immédiatement à portée de coup. La victime utilisera l'arme qu'elle a en main ou frappera avec ses poings si elle est mains nues. Elle frappera la première chose à proximité, que ce soit un objet ou une personne mais aura conscience de son acte et saura déceler le responsable de l'influence. La victime ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• Des vapeurs instillées

Voie : Passage

Portée : Toucher

Aire d'effet : une serrure

Durée : instantané

Le lanceur lance un gaz onirique bleuté qui s'introduit dans une serrure qui devient plus facile a crocheter. Celui qui tentera le crochetage dispose de + 2 à un (et un seul) jet de Serrureries.

• Des épines glacées

Voie : Passage

Portée : 1 mètre

Aire d'effet : un objet au maximum de 500 grs.

Durée : 10 secondes

Un objet d'un mètre cube voit sa température baisser pour atteindre 1 degré. Il se couvre de givre.

• De l'orbe de Qualitatis

Voie : Arpentage

Portée : Toucher

Aire d'effet : Une personne

Durée : pour l'action suivante

Le lanceur peut employer une compétence de la cible au niveau de celle-ci moins 3. Ce Tour permet uniquement d'utiliser l'aspect technique d'une compétence et non la connaissance qui s'y rattache. Cette compétence ne peut pas être en liaison avec les Arts Étranges.

La victime ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

Ainsi, si la victime a 6 en épée, le lanceur peut bénéficier d'un jet avec un score de 3 à l'épée.

• Du champ des lames ébréchées

Voie : Modelage

Portée : 2 mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : 1 PA

L'arme tranchante de la victime lui apparaît comme inutilisable tant elle semble abîmée. Il la conserve en main mais utilisera de préférence une autre arme jusqu'à la fin du Sort. Il peut toutefois choisir de parer avec. La victime ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• Du topaze de sérénité

Voie : Algemmie

Portée : Toucher

Aire d'effet : une Topaze

Durée : 1D6 jours

Ce Tour enchante une topaze qui aide alors à mieux dormir. Toute personne qui dormira avec la tête près de la pierre dormira mieux mais d'un sommeil tout à fait normal.

• De la désolation du sommeil

Voie : Algemmie

Portée : Toucher

Aire d'effet : un œuf de volatile

Durée : 1 nuit

Ce Tour enchante un œuf de manière à recevoir les cauchemars d'origine naturelle de la personne qui dormira la tête près de lui. Les cauchemars se cristallisent sous forme d'un bout de charbon dans l'œuf qui pourrit durant la nuit, mais préserve le dormeur. En cas de cauchemar d'origine loomique que l'œuf le dormeur ne sera pas protégé..

Loomrouge

• Par la double cuirasse

Voie : Silien (au moins un fragment)

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le porteur du talisman

Durée : Prochain Tour

L'objet en Silien repousse un Tour métallique de Rallgar, qui n'a pas d'effet sur la cible doté du talisman.

• Par l'œil de faveur

Voie : Ertilm (au moins un fragment)

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le porteur du talisman

Durée : Instantané / pour un jet

Le possesseur bénéficie d'un bonus de + 1 au prochain jet de Filature qu'il exécute.

• Par la flamme fidèle

Voie : Rallgar (au moins un fragment)

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le porteur du talisman

Durée : 2 PA consécutives

Le lanceur prend la couleur d'une flamme. À moins d'un mètre de n'importe quelle flamme de la taille minimum d'une torche, il est visible avec un malus d'un niveau de difficulté pour qui le cherche. Dès qu'il attaque ou parle, le lanceur se découvre et arrête le Tour.

• Par les dents des tranchées

Voie : Armor (au moins un fragment)

Portée : 2 mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : instantané

Le sol se soulève et fait trébucher la victime qui tombe sans se faire mal si elle rate un jet Normale de Agile x 2 + 2D6. La victime ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• Par le regard d'or

La voie : Yielix (au moins un fragment)

Portée : 3 mètres

Aire d'effet : 3 mètres

Durée : 1 PA

Le porteur du talisman acquiert une présence majestueuse. Tous les gens qui l'ont dans leur champ de vision et qui ratent leur jet de résistance se tournent vers lui et ne font rien d'autre que le regarder. Ils ne peuvent se défendre pendant la passe d'arme au cours de laquelle ils regardent avec respect le lanceur.

• Par la porte des géants

Voie : Silien (au moins un fragment)

Portée : Toucher

Aire d'effet : un mécanisme de fermeture.

Durée : 6 PA

Le magicien plaque son talisman de Silien sur un mécanisme de fermeture mécanique, serrure ou autre. Une fois fermé, un jet de Force ou un test en Serrurie Difficile est nécessaire pour ouvrir pendant l durée du Tour.

• Par la voix du général

Voie : Ertilm (au moins un fragment)

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le porteur du talisman

Durée : instantané

Le lanceur bénéficie d'un bonus de +1 à un jet visant à établir ou réaliser un plan stratégique.

• Par les feux répandus

Voie : Rallgar (au moins un fragment)

Portée : 2 mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : Instantané

La cible est instantanément entourée d'une flamme vive qui lui cause 1d6-2 de dégâts avant de disparaître. Une armure peut protéger la victime de ce Tour. La victime ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• Par la main du bourreau

Voie : Armor (au moins un fragment)

Portée : 2 mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : instantané

Le lanceur provoque à distance une profonde estafilade sur le cou de la cible qui cause 1d6-2 de dommages contre lesquels l'armure protège. La victime ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• Par le regard d'or

Voie : Yielix (au moins un fragment)

Portée : 3 mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : 2 PA

Le lanceur a soudain un regard séduisant qui inspire le plus profond respect. Ce respect ne peut aller à l'encontre des convictions profondes de la victime, seulement les atténuer. Il permet, par exemple, de troubler dans une certaine limite et pour la durée du Tour une personne du sexe opposé. La victime ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• Par le métal hurlant

Voie : Armor (au moins un fragment)

Portée : toucher

Aire d'effet : une arme en métal

Durée : 3 PA

Une arme de métal sacré (quel qu'il soit) se met a hurler comme une démente dès qu'on l'utilise. Le cri est caractéristique pour chaque arme et peut être entendu à une cinquantaine de mètres.

• Par la chevauchée de la gloire

Voie : Ertilm (au moins un fragment)

Portée : Toucher

Aire d'effet : 4 fers à cheval

Durée : 2 heures

Cet enchantement permet de rendre les quatre fers d'un cheval très agrippant sur la glace et la neige. Le cavalier réduit d'une difficulté tous ses jets de manœuvres sur glace et neige lorsqu'il chevauche.

Loom Jaune

• Je te rends un peu de vie

Voie : Terre

Portée : Toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : instantané

Le lanceur appose les mains sur la cible et soigne 1d3 points de dégâts subis dans la 1/2 heure précédente. Une personne ne peut bénéficier de ce Tour plus d'une fois par jour et une blessure ne peut être soignée plus d'une fois avec ce Tour.

• Je me fonds dans le vert

Voie : Terre

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le lanceur

Durée : 3 PA

Le lanceur se colle contre une plante ou un arbre au moins aussi grand que lui et s'y dissimule. Il bénéficie de +1 à son jet de dissimulation. Dès qu'il attaque ou parle, le lanceur se découvre et arrête le Tour.

• J'élève un mur d'air

Voie : Air

Portée : 1 mètre

Aire d'effet : Un mur de 1 mètre sur 1.

Durée : 1 PA

Le lanceur fait apparaître devant lui un mur d'air solide qui soustrait 1 point de dégâts à tous les projectiles qui passent au travers.

• Je marche sur le vent

Voie : Air

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le lanceur

Durée : 2 PA

Le lanceur se déplace sur l'air à 30 centimètres du sol, cependant, il ne peut courir ni se déplacer brusquement pendant la durée de ce Tour. Il se déplacera au maximum de Agile mètres par PA.

• Je chante la paix

Voie : Eau

Portée : 2 mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : 2 PA

Le lanceur entonne une mélopée très douce à l'attention d'une personne. Celle-ci arrête toute action agressive, si elle rate son jet de résistance, mais peut se défendre sans malus. Toute agression verbale ou physique à son encontre annule les effets de cette paix surnaturelle. La victime ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• Je change de visage

Voie : Eau

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le lanceur

Durée : 2 PA

Le lanceur modifie légèrement ses traits ce qui occasionne un malus d'un niveau de difficulté pour le reconnaître.

• J'illumine ce lieu

Voie : Feu

Portée : 1 mètre

Aire d'effet : 3m

Durée : 5 PA

Le lanceur fait apparaître au dessus de lui une sphère de lumière fixe qui éclaire comme une grande torche mais qui ne peut être déplacée.

• Je crée une flambée

Voie : Feu

Portée : Arts Étranges mètres

Aire d'effet : un objet adéquat

Durée : Instantanée

Le lanceur fait s'enflammer spontanément un objet possèdant une mèche comme une chandelle ou une lanterne. Ce Tour ne marche que sur ces objets.

• J'embellis

Voie : Eau

Portée : Toucher

Aire d'effet : un objet de moins de 1 kg.

Durée : 30 secondes

Le lanceur fait apparaître plus beau et plus parfait un objet quelconque sans que cela n'induise forcément un avantage pour une négociation.

• Je te bénis

Voie : Terre

Portée : Toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : la première action d'un combat au corps à corps (hormis le jet d'initiative).

Le lanceur appose les mains sur le front d'une personne dont le prochain jet de combat au corps à corps bénéficiera d'un bonus de + 1. La cible ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• Je respire sous l'eau

Voie : Eau

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le lanceur

Durée : 2 minutes

Le lanceur peut rester sous l'eau pour une durée de 2 minutes en plus de sa résistance normale.

• J'efface par la flamme

Voie : Feu

Portée : Toucher

Aire d'effet : un parchemin de moins de 10 grammes

Durée : instantané

Ce Tour provoque la combustion totale et instantanée d'un parchemin de moins de 10 grammes. Aucune trace ne subsistera du parchemin hormis des cendres. Ce Sort n'affecte pas les parchemins enchantés ou contenant du loom.

Loom Noir

• Le sujet des brumes

Voie : Conjuration

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le lanceur

Durée : 1 PA

Le lanceur fait apparaître autour de lui une brume blanche de 3 mètres de diamètre dans laquelle lui et lui seul bénéficie de +1 à la compétence Falsification pour son prochain jet de dé.

• Le blafard facial

Voie : Conjuration

Portée : Arts Étranges mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : instantané

Un visage démoniaque et pâle apparaît à quelques centimètres du visage de la cible qui perd sa prochaine action si elle rate son jet de résistance.

• Dégradation du métal

Voie : Nécromancie

Portée : Toucher

Aire d'effet : un objet non magique métallique de moins de 500 g.

Durée : instantané

L'objet de métal touché par le lanceur s'oxyde instantanément et devient comme usagé. Ce Tour n'affecte pas les objets loomiques ou constitués de métal Sacré. Dans le cas d'une arme, ses dommages sont réduits de 1 tant qu'elle n'a pas été complètement nettoyée.

• Dégradation du bois

Voie : Nécromancie

Portée : Toucher

Aire d'effet : un objet non magique en bois de moins de 500 g.

Durée : instantané

L'objet de bois touché par le lanceur se couvre de pourriture et de sciure. Ce Tour n'affecte pas les objets loomiques. Dans le cas d'une arme, ses dommages sont réduits de 1 tant qu'elle n'a pas été complètement nettoyée.

• Dégradation de la pierre

Voie : Nécromancie

Portée : Toucher

Aire d'effet : un objet non magique en pierre de moins de 500 g.

Durée : instantané

L'objet en pierre touché par le lanceur devient poreux, se couvre de sable. Dans le cas d'une arme, ses dommages sont réduits de 1 tant qu'elle n'a pas été complètement nettoyée. Ce Tour n'affecte pas les objets loomiques.

• Flétrir la nature

Voie : Nécromancie

Portée : Toucher

Aire d'effet : une plante non magique de moins d'un mètre

Durée : instantané

La plante vivante touchée par le lanceur se fane instantanément et meurt.

• Piqûre

Voie : Nécromancie

Portée : 2 mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : 1 PA

La cible ressent une piqûre très vive à la nuque qui l'empêche d'agir pendant 1 PA. Ce Tour ne peut pas être renouvelé sur la même personne dans la minute qui suit.

• La marque de l'ombre

Voie : Conjuration

Portée : 3 mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : 1 minutes

Une ombre de taille humanoïde mais difforme est projetée sur la cible qui ne peut s'en séparée et est ainsi marquée d'un signe inévitable.

• L'absorbeur de jour

Voie : Conjuration

Portée : Arts Étranges mètres

Aire d'effet : 3 mètres

Durée : 5 PA

Une ombre aux ailes noires s'étend sur une zone de Arts Étranges mètres de diamètre. Elle cache le soleil ou la lune et plonge ainsi toute la zone dans une ombre épaisse qui ne gène cependant pas la vue.

• Terreur

Voie : Conjuration

Portée : 3 mètres

Aire d'effet : un animal de taille inférieur à un cheval

Durée : 3 PA

Un petit démon noir et féroce apparaît devant l'animal cible et pousse un grand hurlement qui le fait fuir loin du démon. L'animal a cependant la possibilité de tenter un jet de résistance.

• Calice de sang

Voie : Malfaisance

Portée : Toucher

Aire d'effet : un crane humain

Durée : 1 jour

Ce Tour enchante un crâne humain intact et en fait un récipient parfaitement étanche. Le liquide (maximum un litre) peut être introduit par les orbites et ressortira, à la demande, par le nez.

• Rigor mortis

Voie : Nécromancie

Portée : Toucher

Aire d'effet : un cadavre

Durée : 5 minutes

Ce Tour rigidifie un cadavre comme s'il avait atteint la culminance de sa rigidité cadavérique. Le cadavre peut ainsi être plus facilement déplacé et peut même servir d'élément de construction.

Loom Violet

• Fleurit-main

Voie : Gen

Portée : Toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : 3 PA

Le lanceur fait pousser une belle fleur rouge dans une main de la cible qui subit un malus de -1 à toute action nécessitant l'usage de sa main. La fleur peut être arrachée si la victime y consacre une PA entière mais disparaît une fois la durée du Tour révolue. La victime ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• Croî-flore

Voie : Mut

Portée : Arts Étranges mètres

Aire d'effet : une plante de moins de 1 mètre de haut

Durée : instantané

Le lanceur fait doubler de taille une plante vivante non loomique.

• Avoue-flore

La voie : Lum

Portée : toucher

Aire d'effet : une plante

Durée : instantané

Le lanceur fait parler une plante qui lui avoue le nom de la dernière personne qui l'a approchée à moins d'un mètre.

• Saigne-main

Voie : Tot

Portée : toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : instantané

Le lanceur fait saigner la main de la cible par les pores de la peau. Celle-ci subit 1 point de dégâts. L'armure n'est pas prise en compte et la victime ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• Rappelle-pupille

Voie : Lum

Portée : toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : 1 minute

Le lanceur peut, en regardant dans la pupille d'une personne consentante, y voir une scène précise qui s'est déroulée dans l'heure précédente. La scène ne peut dépasser 1 minute. La cible ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• Brise-bois

Voie : Mut

Portée : Toucher

Aire d'effet : un morceau de bois de moins de 500 grs.

Durée : instantané

Le lanceur brise en deux un morceau de bois brut dans sa longueur.

• Soigne-plaie

Voie : Mut

Portée : Toucher

Aire d'effet : une personne

Durée : instantané

Le lanceur appose les mains sur une personne et lui enlève 2 points de dégâts subis dans le 1/4 d'heure précédent. Une personne ne peut bénéficier de ce Tour plus d'une fois par jour et une blessure ne peut être soignée plus d'une fois avec ce Tour.

• Étincelles

Voie : Gen

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le lanceur

Durée : 2 PA

Le lanceur fait apparaître au bout de son doigt des étincelles qui peuvent éventuellement bouter le feu à de la poudre.

• Ombre-forme

Voie : Mut

Portée : 3 mètres

Aire d'effet : un objet non magique

Durée : 5 PA

Le lanceur donne à l'ombre d'un objet l'apparence de l'ombre de n'importe quelle chose. L'illusion est décelable uniquement si l'objet est touché.

• Repousse-vent

Voie : Enchantement

Portée : Toucher

Aire d'effet : un linge de moins d'un mètre carré

Durée : une journée

Cet enchantement rend imperméable à tout vent et pluie un linge. Aucun air ni aucune goutte de pluie ne le traversera naturellement.

• Cherche-feux du ciel

Voie : Enchantement

Portée : Toucher

Aire d'effet : Un pendentif

Durée : 1 minute

Cet enchantement transforme un médaillon en boussole solaire. Le pendentif, s'il est suspendu au bout de son fil indiquera toujours la direction du feu du ciel le plus proche, quelle que soit la couverture nuageuse.

• Auto sustentation

Voie : Écaille

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le lanceur

Durée : 12 heures

Le lanceur peut ne pas manger pendant la durée du Tour sans que ses forces ne déclinent. Il ne peut utiliser ce Tour plus de deux fois par semaine.

• Rugissement

La voie : Griffe

Portée : 5 mètres

Aire d'effet : une personne

Durée : 1 PA

Le lanceur émet un rugissement de lion qui paralyse un être humain qui l'entend, et ne résiste pas, pendant 1 PA. Les victimes ne peuvent plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• Furtivité

Voie : Fourrure

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le lanceur

Durée : Instantané

Le lanceur bénéficie d'un bonus de +1 au prochain jet de camouflage.

• Ancrage

Voie : Griffe

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le lanceur

Durée : 3 PA

Les ongles du lanceur se plantent dans une surface inanimée et l'y tiennent fortement ancré. Une force de 5 ne peut l'en déloger.

• Silence

Voie : Fourrure

Portée : Toucher

Aire d'effet : le lanceur

Durée : 2 PA

Le lanceur se coupe de tout son et n'entend plus rien pendant la durée du Tour. Il bénéficie d'un +1 à ses jets de résistance à la magie (Tours, Sorts, Sortilèges) basés sur le son ou la parole.

• Quiétude personnelle

Voie : Plume

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le lanceur

Durée : instantanée

Le lanceur retrouve la pleine possession de ses moyens intellectuels sauf s'il est sous l'emprise d'un Sort ou Sortilège.

• Charisme

Voie : Fourrure

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le lanceur

Durée : instantanée

Le lanceur bénéficie d'un bonus de + 1 à son prochain jet de négociation.

• Domination

Voie : Fourrure

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le lanceur

Durée : instantané

Le magicien bénéficie d'un bonus de + 1 à son prochain jet de commandement.

• Acuité visuelle

Voie : Plume

Portée : Toucher

Aire d'effet : Le lanceur

Durée : instantané

Le lanceur bénéficie d'un bonus de + 1 à son prochain jet de Scruter.

• Acuité auditive

Voie : Plume
Portée : Toucher
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : Instantané

Le lanceur bénéficie d'un bonus de + 1 à son prochain jet de Vigilance.

• Inspirer le plaisir

Voie : Griffe
Portée : Toucher
Aire d'effet : une personne
Durée : 1 PA

Le lanceur provoque un orgasme chez sa cible qui lui fait perdre sa prochaine Action.

Maîtrise animalière

Voie : Griffe
Portée : 4 mètres
Aire d'effet : Un animal
Durée : 3 PA

Le lanceur peut tenir en respect tout animal sauvage non loomique.

• Flair

Voie : Plume
Portée : Arts Étranges mètres
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : Arts Étranges minutes

Le lanceur bénéficie d'un bonus de + 1 à son prochain jet de Pister.

•Appel animal de « x » race

Voie : Fourrure
Portée : 5 m
Aire d'effet : Un animal défini
Durée : Instantanée

Le lanceur peut faire venir un animal familier si celui-ci est présent dans son champ de vision. Ce Tour s'apprend pour chaque animal.

• Rapidité

Voie : Plume
Portée : Toucher
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : 1 PA

Le lanceur se déplace au delà de sa vitesse normale (distance normale + Agile) mais son nombre d'actions n'augmente pas.

• Adresse

Voie : Plume
Portée : Toucher
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : instantané

Le lanceur bénéficie d'un bonus de + 1 à son prochain jet de Lancer.

• Vaillance

Voie : Griffe
Portée : Toucher
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : 5 PA

Le lanceur peut annuler les malus dus à l'état de Blessé jusqu'à la fin du Tour.

• Cache

La voie : Écaille
Portée : Toucher
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : instantané

Le lanceur bénéficie d'un bonus de + 2 au prochain jet pour se dissimuler.

• Sens du danger

Voie : Écaille
Portée : Toucher
Aire d'effet : 5 mètres
Durée : Instantané

Le lanceur « sent » un danger physique dans l'Aire d'effet qui doit avoir lieu dans la minute qui suit, sans savoir de quoi il s'agit.

• Peau de cuir

Voie : Écaille
Portée : Toucher
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : 3 PA

La peau du lanceur le protège de 1 point en plus de son armure normale.

• Rafale

Voie : Plume
Portée : 5 mètres
Aire d'effet : Un projectile
Durée : instantané

Le lanceur fait un geste qui provoque un souffle d'air capable de ralentir un projectile dont les dégâts sont réduits de 2.

Lévitation

Voie : Plume
Portée : Toucher
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : 1 Action

Le lanceur s'élève dans les airs verticalement jusqu'à une hauteur de deux mètres et redescend sans chuter.

• Projectile vocal

Voie : Plume
Portée : 5 mètres
Aire d'effet : Une personne
Durée : instantané

Le lanceur pousse un cri strident qui occasionne 1d3 points de dégâts à la cible. La victime ne peut plus être l'objet de ce Tour avant la prochaine aube.

• Combat nocturne

Voie : Plume
Portée : Arts Étranges mètres
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : 1 PA

Le lanceur « voit » son adversaire de manière surnaturelle même s'il est aveuglé ou dans le noir complet.

Les Sorts

Les Sorts sont des effets surnaturels puissants produits à l'aide du loom. Le lanceur doit disposer de la couleur de loom du Sort dans son étincelle et d'une quantité chiffrée de loom pour le mettre en œuvre. Ce loom sera consumé lors de l'accomplissement des rites liés au Sort. Le plus souvent, le loom nécessaire est contenu dans le guilder du magicien.

Apprendre un Sort

Un magicien connu peut, sur la foi de sa réputation, échanger des connaissances avec certains confrères. Il en va tout autrement pour les néophytes. Les magiciens voyant dans le dilettantisme un manque de rigueur incompatible avec l'apprentissage de la magie, il est rare que l'on concède à leur apprendre plus que de simples Tours.

Il existe quatre méthodes connues pour transmettre le savoir loomique, et les Arts Étranges.

• La première consiste à lire les Sorts directement dans le loom. Cela n'est bien sûr possible que sur le Continent. Elle nécessite d'avoir de bonnes compétences en Sens et Maîtrise mais c'est ainsi que progressent les plus grands magiciens du Continent.

• La seconde fait appel aux Grimoires laissés par les magiciens Natifs d'avant le Continent. L'apprentissage des Sorts d'Arts Étranges passe presque exclusivement par la lecture des grimoires à deux exceptions près : les Felsins et les Kheyzas.

• Pour ces derniers, la méditation et l'enseignement oral, menés l'un et l'autre sous la tutelle d'un Maître Étrange constitue la méthode d'apprentissage traditionnelle. Cette troisième méthode d'apprentissage à l'aide d'un professeur est plus simple et moins rébarbative. De plus, l'apprenti peut profiter de l'intégralité des connaissances de son Maître Étrange, Tours et Sorts d'Art Étrange.

• La dernière méthode est de loin la plus flexible et la plus facile. Tout magicien peut créer ce que l'on nomme un focus. Il suffit d'enchanter un objet dans lequel le magicien inscrit magiquement un Sort. Celui-ci peut alors être étudié et mémorisé par un autre magicien après une courte période d'étude. L'étude de focus est la solution idéale pour les magiciens n'ayant pas accès aux grimoires et n'ayant plus besoin d'aucun enseignement.

L'étude des grimoires

Les recherches loomiques de jadis étaient le plus généralement consignées dans de gigantesques livres baptisés grimoires.

Les Sorts consignés sans ordre apparent dans les grimoires sont restés inaccessibles pendant des siècles aux Natifs faute de loom pour les utiliser.

Ce sont les récoltes de loom faites sur le Continent qui ont marqué la redécouverte de ces Sorts et rappelé aux bons souvenirs des Natifs l'existence des Grimoires. Malheureusement, la magie semble avoir mal vécu cette longue période de sommeil. La plupart des grimoires est en effet illisible, endommagée ou simplement perdue et les magiciens d'aujourd'hui on bien du mal à percer les secrets de leurs prédécesseurs. De plus, les Sorts sont pour la plupart très puissants, sans finesse, souvent inadaptés à l'usage que l'on peut en faire maintenant.

Ces volumineux ouvrages sont conservés dans les bibliothèques principales de chaque Maison.

Lorsque le loom disparut des Rivages, ces livres furent soigneusement conservés dans l'espoir d'un renouveau de la magie mais tombèrent lentement dans l'oubli au fil du temps. Bien des bibliothèques se débarrassèrent des ouvrages encombrants et inutiles dont la seule présence rappelait douloureusement l'âge d'or des Arts Étranges maintenant révolu. Ils furent vendus, réutilisés, ou encore brûlés par les Venn'dys dont les prétentions technologiques s'accordaient peu avec ces connaissances obsolètes.

Lors de la découverte du Continent, une agitation fébrile envahit l'ensemble des bibliothèques des Rivages, toutes maisons confondues. Bien des bibliothécaires ne retrouvant pas les anciens livres devenus soudainement si précieux connurent de sombres moments.

L'exhumation des grimoires est ponctuée d'anecdotes cocasses :

« L'ancien opuscule des secrets d'Abascus le Venn'dys » s'était vu adjoindre quatre pieds et servait de table basse dans le salon de thé d'une riche famille Venn'dys de Brizio.

Le « Talman des forges » servait quant à lui de distributeur de papier toilette dans le château d'un baron Gehemdal illettré, il manquait 431 pages sur un total de 1022.

Enfin, il est établi qu'en l'an 0 du calendrier des Guildes, un grand autodafé organisé par le mouvement intégriste

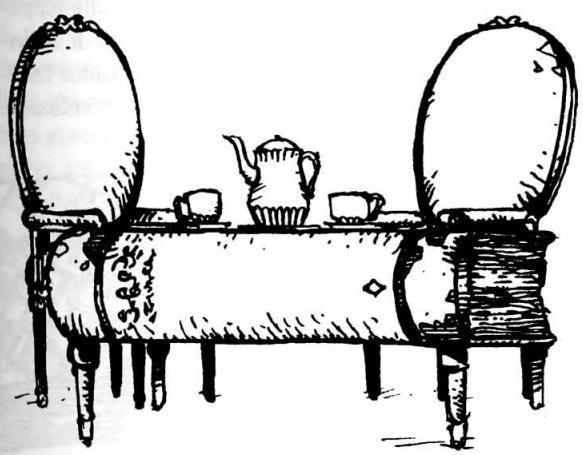
des inquisiteurs de Grandponton vit la disparition de trois magiciens Venn'dys, onze artefacts divers et cent quatorze carnets rouleaux et grimoires traitant de sorcellerie. Deux mois plus tard la nouvelle de la découverte du loom sur le Continent arriva aux Rivages.

Sur la totalité des écrits à caractère loomique, on estime qu'un cinquième des Grimoires fut retrouvé.

Toutes les Maisons n'ont pas également été touchées par la disparition de ce savoir. Les Kheyzas et les Ashragors ont relativement rapidement reconstitué les principales connaissances de leurs Maisons. Les premiers grâce à la tradition orale, fondement de leur culture et de leur magie. Les seconds, par le biais du clergé et de l'ordre religieux dont les bibliothèques semblent remplir efficacement leur office, à moins qu'Ashragor lui même ait dispensé l'enseignement nécessaire à la résurgence des Arts Démoniques...

Les grimoires ont repris leur place sur les rayonnages et de nombreux copistes ont rapidement entrepris de dupliquer les plus endommagés.

L'étude des grimoires n'est cependant pas à la portée de tout le monde. Seuls les étudiants mandatés par les hautes autorités d'une Maison ou les émissaires du sénat constellé peuvent accéder au précieux volumes. Il existe aussi une assez impressionnante bibliothèque de Grimoires au siège de l'Ordre Loomique de Twance. Malgré ces autorisations, le plus dur reste à faire : comprendre les pattes de mouches et les obscurs diagrammes soigneusement alignés au fil des pages. Percer les écrits des magiciens ayant retranscrit leurs visions propres de la magie est un véritable exploit. En effet, la mise par écrit du fonctionnement d'un Sort est un véritable Tour de force dont peu de magiciens s'acquittent avec aisance. Pas facile en effet d'expliquer par écrit une opération dont, finalement, l'exécution tient plus de l'empathie que de la logique. Il arrive parfois qu'un magicien copiste n'arrive finalement pas à retranscrire son savoir, laissant derrière lui un ouvrage énigmatique parfaitement incompréhensible. C'est une des raisons pour laquelle un grimoire ne renferme bien souvent qu'un ou deux Sorts pour plusieurs centaines de pages d'explications confuses.



Le lecteur doit être en mesure de saisir le sens profond de textes sans queue ni tête qui fourbissent d'abstractions plus complexes les une que les autres. Il est d'ailleurs illusoire de tenter la lecture d'un grimoire sans avoir préalablement étudié la personnalité de son auteur. C'est dans le désordre ambiant des écrits retrouvés que l'on distingue la différence faite par les anciens entre les Tours et les Sorts. Ces distinctions hiérarchiques sont sans doute les seules communes à tous les Arts Étranges. Malgré tout, les grimoires sont le seul lien entre les Natifs d'aujourd'hui vierges de toute connaissance loomique et leurs ancêtres fondateurs des Arts Étranges. Ils ont été la clef oubliée ouvrant la porte menant aux plus puissants Sorts des Arts Étranges.

Malgré sa complexité, cette méthode d'apprentissage reste néanmoins très utilisée pour la simple raison que les Sorts contenus dans les grimoires ne sont, pour la plupart, pas accessibles autrement. Beaucoup de ces Sorts sont aussi puissants qu'ils sont difficiles à apprendre ainsi que très économes en loom. À ce titre, ils intéressent les magiciens peu enclins à entreprendre le voyage vers le Continent et la cohorte de risques qui en découlent. De plus, qui sait vraiment quels trésors renferment encore les grimoires, témoins de la puissance des magiciens des temps anciens ?

La lecture des grimoires

La première méthode s'applique exclusivement aux anciens grimoires des Natifs et consiste en une étude complète d'un de ces volumes. En effet, les anciens magiciens par soucis d'économie dans un monde où la magie se raréfiait ont retranscrit leurs secrets sans faire appel au loom. Il s'agit donc d'une simple transposition littéraire des processus magiques. L'apprenti n'a plus qu'à lire le grimoire et tenter de comprendre la signification profonde du texte pour reproduire les schémas mentaux du Sort ou du Tour qui est décrit. Cette méthode d'apprentissage est la plus incertaine, la plus fastidieuse, la plus lente et bien entendu, un investissement total est requis. Ainsi, ce fut la seule méthode à la disposition des Natifs pour renouer avec une magie complètement oubliée.

Les grimoires peuvent contenir indifféremment la retranscription d'un Tour ou/et d'un Sort, rarement plus.

Lorsqu'un grimoire comporte plusieurs parties, chacune d'entre elle possède son temps de lecture minimum et sa difficulté de lecture propre.

Cette méthode pour transmettre le savoir n'a plus cours à l'heure actuelle. Aucun magicien n'a rédiger de grimoires depuis plus de quatre cent ans. Les Sorts qu'ils contiennent font exclusivement référence aux Arts Étranges et jamais à la magie des Phylum, propre au Continent.

Aperçu du sujet

Parfois, le rédacteur a eu le bonne idée de résumer les effets du Sort contenu dans son grimoire. Mais bien souvent, le lecteur doit attendre le milieu de sa lecture avant de savoir plus précisément quels sont les phénomènes surnaturels produits par le Sort. Quelques heures de lecture peuvent toutefois renseigner sur le sujet traité. Un jet contre la difficulté de lecture du Grimoire doit être lancé.

Si plusieurs parties sont clairement définies dans le livre, indiquant que plusieurs Sorts différents ont été consignés, la difficulté correspond à la difficulté de la partie choisie par le lecteur.

APERÇU DU SUJET D'UN LIVRE DE MAGIE

Arts Étranges + Savant + 2d6 / Variable

Réussite Normale
Le lecteur détermine combien de temps va lui prendre l'étude.

Réussite Spéciale
Le lecteur détermine quelle est la couleur du loom auquel le Sort fait appel et combien de temps va lui prendre l'étude.

Réussite Critique
Le lecteur détermine si c'est un Tour ou un Sort, quelle est sa couleur de loom et combien de temps va lui prendre l'étude.

Échec Normal
Le rapide survol du grimoire n'apprend rien au lecteur.

Échec Spécial
Le lecteur se trompe en croyant déterminer la couleur de loom du Sort. (Choisir n'importe quelle couleur au hasard).

Échec Critique
Le lecteur reconnaît un Sort ou un Tour qu'il à déjà mémorisé. Il vient de s'éviter beaucoup de travail pour rien.

Rédaction des ouvrages

Il faut préciser que ces volumes sont pour la plupart rédigés dans la langue de la Maison de son rédacteur, ce qui rend pratiquement inabordable les écrits pour un lecteur d'une autre Maison. On trouve plus rarement des écrits en alphabet, que l'on présume destinés à faciliter la diffusion des connaissances entre les anciens magiciens de Maisons différentes. Lorsqu'un magicien tente d'étudier un grimoire d'une Maison différente de la sienne, le temps de lecture minimum est multiplié par deux et la difficulté de lecture est majorée d'un niveau de difficulté.

Temps de lecture

Chaque grimoire est caractérisé par un temps de lecture minimum dont la valeur est exprimée en mois.

DIFFICULTÉ PAR TEMPS DE LECTURE

Facile :	1/2 semaine
Normal :	3/4 semaines
Difficile :	2/3 mois
Très difficile :	4/5 mois
Extrême :	6/8 mois
Pure folie :	9/12 mois
Absurde :	13/18 mois *
Impossible :	19/+ mois *

** Une réussite Spéciale ou Critique est considérée comme une réussite Normale.*

— Exceptionnellement, un grimoire extrêmement bien conservé dans lequel un Sort consigné a été soigneusement rédigé nécessite un temps de lecture exprimé en semaines.

— Un Sort contenu dans un grimoire en bon état mais moyennement rédigé nécessite un temps de lecture de 1 à 4 mois.

— Un grimoire dont une partie est endommagée ou dont des pages ont été perdues nécessite un temps de lecture de 5 à 10 mois par Sort, voir plus.

En général, un Tour est beaucoup moins long à étudier qu'un Sort : son temps de lecture dépasse rarement 3 semaines, 4 si le support est dans un état désastreux.

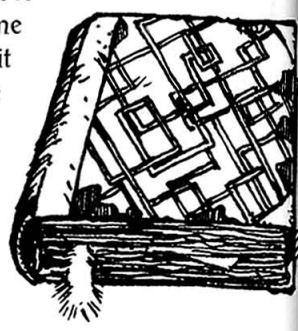
RÈGLE PARTICULIÈRE

Lorsque la difficulté de lecture est absurde ou impossible, les réussites Spéciales ou Critiques sur le test sont considérées comme des réussites Normales.

Difficulté de lecture

La difficulté de lecture est équivalente à la difficulté d'exécution du Sort. Un Sort ne peut jamais être plus facile à lire qu'à mettre en œuvre. Par contre, il est courant qu'il soit plus dur, en raison du mauvais état du grimoire ou de la façon dont il à été retranscrit. Cependant, cette difficulté supplémentaire n'affectera pas la difficulté d'exécution de ce dernier une fois qu'il aura été mémorisé. Elle constitue seulement une gène pour le magicien lors de son apprentissage.

À l'issu de ce temps d'étude que le lecteur peut fractionner comme bon lui semble, ce dernier doit tenter de lancer le Tour ou le Sort étudié. C'est le moment de vérité où le magicien sait s'il a réellement bien interprété le contenu du grimoire.



LECTURE D'UN LIVRE

Art Étrange + Maîtrise + 2d6/difficulté de lecture du Sort ou du Tour inscrit (+modif).

Réussite Normale

Le Sort est lu et mémorisé au niveau d'exécution du Sort par défaut. Le Tour est lu et mémorisé au niveau d'exécution -4.

Réussite Spéciale

Le Sort est lu et mémorisé au niveau d'exécution du Sort par défaut + 1. Le Tour est lu et mémorisé au niveau d'exécution -2.

Réussite Critique

Le Sort est lu et mémorisé au niveau d'exécution du Sort par défaut + 3. Le Tour est lu et mémorisé au niveau d'exécution 0.

Échec Normal

Le Sort ou le Tour ne s'effectue pas, le lecteur à mal compris certains passages, il doit reconduire son étude d'une semaine avant de tenter à nouveau le Sort ou le Tour.

Échec Spécial

Le Sort ou le Tour ne s'effectue pas, le lecteur s'aperçoit qu'il n'a pas du tout compris ce dont il est question, il doit reconduire son étude entièrement.

Échec Critique

Un Sort ou un Tour s'effectue, mais pas celui escompté. Le maître du jeu détermine les effets du Sort ou du Tour selon son inspiration. Le magicien doit en être quitte pour une bonne frayeur, des gros dégâts matériels ayant entraînés la perte d'une partie ou de la totalité du grimoire.

QUELQUES GRIMOIRES CÉLÈBRES

• Les grandes heures de Xetolq

Auteur : Xetolq

Langue : Ulmeq

Datation : -420 environ

Art Étrange concerné : art onirique

Présentation : Ce gros opuscule à bien résisté aux assauts du temps. Relié pleine peau, sa lourde couverture est ornée de symboles solariens en or propres à la Maison Ulmeq. Il est séparé en deux grandes parties ponctuées d'illustrations exécutées par Xetolq lui même et qui confirme ses piètres aptitudes pour le dessin. Ce livre est conservé à la bibliothèque de Twalika.

Première partie

Sort : Tour d'Art Onirique, Du marais tumultueux

Temps minimum de lecture : 1 mois

Difficulté de lecture : Difficile

Deuxième partie

Sort : Sort d'art onirique, Oniris Vivalis

Temps de lecture : 3 mois

Difficulté de lecture : Très Difficile

• Ceci est La Voie

Auteur : inconnu

Langue : Felsin/Kheyza

Datation : -200 (?)

Art Étrange concerné : Art Mystique

Présentation : Ce Grimoire est fractionné en 12 rouleaux qu'il convient de lire dans le bon ordre. Ayant été oublié plusieurs siècles dans une roulotte bibliothèque Kheyza inutilisée, sa détérioration est malheureusement très avancée. Ces parchemins présentent la particularité d'être intégralement rédigés en Felsin et en Kheyza. Sur chaque page, les mots en rouges sont en langue Felsin et les verts en Kheyza. On suppose que ce grimoire fut vendu à une tribu par un magicien Felsin nécessiteux. Cette explication est mise en doute par les Maîtres initiés Felsins du fait de son manque d'honorabilité.

Sort : Tour d'Art Mystique, Appel animal

Temps de lecture : 2 mois

Difficulté de lecture : Très Difficile

• Le carnet de Solmor

Auteur : Nuub zebel (sans doute un pseudonyme)

Langue : Kheyza

Datation : Pendant l'unification de l'Empire Métallique

Art Étrange concerné : Art Sémantique

Présentation : Il arrive que certains documents fassent la lumière sur des points obscures de l'histoire des Rivages. De petite taille, ce grimoire semble avoir avant tout été conçu pour attirer le moins possible l'attention. Et pour cause, puisqu'il s'agit d'un document historique permettant d'expliquer comment Solmor fédéra les clans rebelles du nord des hautes montagnes. Les premières pages du carnet retracent la négociation de Solmor et de Nuub Zebel et comment le Gehemdal arriva à convaincre le Kheyza de lui céder un peu de son savoir. Tout laisse à penser que les arguments humanistes du général - pressé de mettre fin aux vendetta sanglantes - convainquirent le sage nomade.

Sort : Sort d'Art Sémantique, Talisman du beau parleur

Temps de lecture : 3 mois

Difficulté de lecture : Très Difficile

Le maître du jeu est invité à créer les grimoires qu'il souhaite selon les mêmes critères.

MAÎTRE ÉTRANGE ET DISCIPLE

Dans certaines Maisons, la tradition orale est prédominante. L'apprentissage des Arts Étranges s'effectue nécessairement sous la tutelle d'un mentor baptisé Maître Étrange, et accrédité par l'Ordre de Twance. Certaines Maisons ne reconnaissent que ce type d'apprentissage, le seul permettant de juger des motivations profondes de l'apprenti.

Pour les Kheyzas, le fondement culturel et la forme sémantique particulière de leur Art Étrange ne peut adopter d'autre forme. Il est extrêmement rare de trouver des grimoires d'Art Sémantique rédigés par des sages Kheyza.

Si l'enseignement Kheyza se pratique de manière informelle, l'étudiant écoutant la parole du sage au coin du feu, il en va tout autrement pour les Felsins. La retraite spirituelle et l'autodiscipline sont de rigueur pour celui qui étudie les Arts-Mystiques. Par la méditation, l'apprenti doit découvrir par lui même les secrets de la magie. Il est guidé par un maître initié qui se charge de l'aiguiller dans ses réflexions.

Plus généralement, les Arts Étranges de toutes les Maisons peuvent êtres enseignés de façon magistrale dans un rapport élève maître-initié très scolaire.

La vulgarisation de l'enseignement loomique dispensé par les académies de Guildes a quelque peu fait tomber en désuétude l'aspect initiatique de l'apprentissage. Cependant, plusieurs Maisons refusent d'abandonner l'enseignement traditionnel autant pratique que philosophique et pour cause : les Académies ne sont en mesure d'apprendre aux étudiants que les rudiments de la magie, les Tours.

Trouver un Maître

Dans tous les cas, un prétendant à l'étude des Arts Étranges en quête de maître devra surmonter bien des obstacles. Premièrement, la force de la tradition, la méfiance ou les haines ancestrales entachent les relations entres Maisons.

ENGAGEMENT AUPRÈS D'UN MAÎTRE

Discours + une caractéristique mentale + 2d6 / difficulté déterminée par la table suivante

Maître / *Demandeur*	Ulmeq	Gehemdal	Venn'dys	Ashragor	Kheyza	Felsin
Ulmeq	Norm.	Diff.	T. Diff.	T. Diff.	Diff.	-
Gehemdal	Diff.	Norm.	T. Diff.	Extr.	Diff.	-
Venn'dys	Diff.	Diff.	Extr.	T. Diff.	Diff.	-
Ashragor	Extr.	Extr.	Pure.F.	Norm.	Extr.	-
Kheyza	Diff.	Diff.	T. Diff.	T. Diff.	Norm.	-
Felsin	-	-	-	-	-	Norm.

Il peut être difficile d'accéder aux Arts Étranges d'une autre Maison que la sienne. Là encore, l'Ordre Loomique de Twance peut constituer une bonne manière de trouver un maître.

Et même pour sa propre Maison, il s'agit de convaincre le Maître Étrange rencontré de faire partager son savoir.

Il convient de savoir si la Maison d'origine du Maître Étrange sollicité n'est pas culturellement hostile à la maison du demandeur. Un jet déterminera si le Maître Étrange est d'accord pour prendre un disciple.

Voici la vision qu'a chaque Maison de son Art Étrange et de son enseignement.

• Ulmeq

La Maison exerce son Art Onirique à titre de service pour les Natifs qui recourent à lui, elle est également disposée à l'enseigner. La difficulté majeure réside dans la possession des gemmes qui en forment la base.

Elle s'intéresse à tous les Arts Étranges qu'elle considère liés plus ou moins au monde des rêves.

• Gehemdal

La Maison accueille volontiers les Natifs pour leur enseigner leur Art Métallique. En revanche, ils doivent accepter les mœurs Gehemdals et leur goût de la hiérarchie, et disposer des métaux sacrés.

Elle affiche un rejet marqué de l'Art Démonique, qui glace ces partisans des ressources matérielles. L'Art Sémantique des Kheyzas leur semble assez énigmatique, et l'érudition nécessaire leur manque souvent...

• Venn'dys

Le cas est particulier car les Venn'dys rejettent eux-mêmes leur propre Art Étrange et le laisse en marge de leur société. C'est pourquoi il est extrêmement difficile de rencontrer un Maître Étrange de l'Art Venn'dys. Cela n'aura lieu qu'au hasard d'un voyage ou en participant activement à l'un des groupes révolutionnaires qui mine la société Venn'dys.

La Maison s'intéresse aux autres Arts à titre théorique, par curiosité et principe scientifique, mais avec infiniment de mépris et de méfiance. Cet intérêt se concrétise rarement par la pratique.

• Ashragor

La Maison est très peu accueillante : le clergé Ashragor exige la soumission aux principes établis par les autorités religieuses.

Elle ne dédaigne pas les autres Arts, si ce n'est celui des Venn'dys, dont la spontanéité quasi imprévisible s'oppose à sa conception très prudente du pacte avec les démons.

• Kheyza

La Maison partage peu ses connaissances, en raison de sa

nature nomade et de sa conservation jalouse des secrets des familles. Un Natif ne sera admis qu'au prix d'une longue initiation qui fera de lui une sorte d'ami de la famille de la caravane Kheyza.

Elle a pour fonction de colporter le savoir, donc également les Arts Étranges des autres Maisons. Autant dire que le goût des Kheyzas pour les autres Arts est inscrit dans leur chemin de vie, quoi que l'apprentissage de leur propre Art leur prenne beaucoup de temps.

• **Felsin**

La Maison ne refuse son Art à personne en théorie mais seuls les Felsins peuvent utiliser l'Art Mystique. Cela limite très sérieusement les vocations.

Dans tous les cas, le statut d'apprenti est très contraignant : obéissance, respect et dévouement sont exigés. Le Maître Étrange sélectionne soigneusement les Sorts qu'ils apprendra à ses disciples, privilégiant naturellement l'Art Étrange de sa Maison. L'apprenti n'a pas le choix de son enseignement, il apprend les Sorts que veut bien lui enseigner son Maître. Un contrat tacite est passé entre Maître et élève : ce dernier s'engage au service du premier pour une durée minimum d'un mois.

Bien sûr, un apprenti peut fausser à tout moment compagnie à son professeur ou s'enfuir du monastère où il fait retraite. S'il est poursuivit et rattrapé, le déserteur peut alors encourir les foudres de son maître ou dans le cas d'un encadrement religieux (pour les arts démoniaque par exemple) découvrir que « pénitence » est un autre mot pour « torture ».

La clôture de l'enseignement se fait lorsque le maître juge que son disciple a acquis suffisamment de sagesse et de connaissance pour pouvoir exercer en tant que magicien indépendant. Il n'est pas pour autant autorisé à enseigner à son tour tant que l'ordre de Twance ne l'aura pas ordonné Maître Étrange.

Il arrive parfois que le disciple, corvéable à merci, voit son apprentissage délibérément entravé par un maître plus satisfait par son rôle de servant que par ses talents de futur magicien.

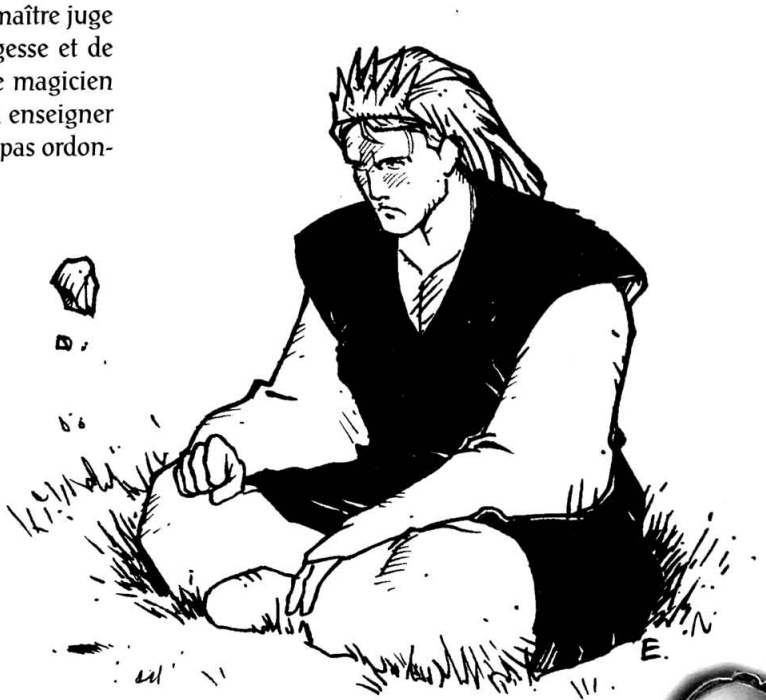
Les fruits du travail

Le temps passé à l'étude sous la tutelle d'un mentor se compte en semaines. La première semaine est invariablement consacrée à une approche générale de la magie ou à une période de purification par la méditation. Passé cette première semaine, l'apprenti commence son apprentissage réel. Le maître de jeu détermine si on lui enseigne un Tour ou un Sort.

Enseignement d'un Tour

Le magicien commence souvent par apprendre un Tour à son disciple. Il peut ainsi juger de sa capacité à appréhender les principes les moins complexes des Arts Étranges.

APPRENTISSAGE D'UN TOUR
Talentueux + Art Étrange + 2d6/Difficile
Réussite Normale L'apprenti mémorise le Tour en 4 semaines.
Réussite Spéciale Le temps normal de mémorisation est réduit à 3 semaines.
Réussite Critique Le temps normal de mémorisation est diminué à 2 semaines ; le disciple impressionne favorablement son Maître Étrange.
Échec Normal L'apprenti n'est pas prêt, il peut tenter à nouveau avec un niveau de difficulté supplémentaire (qui affectera le temps passé).
Échec Spécial L'apprenti n'a rien compris, le Maître ne lui enseignera pas ce Tour.
Échec Critique Le Maître doute sérieusement des capacités de l'apprenti. Il refuse de le garder comme disciple et le chasse.



Enseignement d'un Sort

Dans le cas d'un Sort, l'ensemble de l'explication fait appel à de savants fondements sur la théorie loomique. Le personnage doit avoir au moins 0 en score de Maîtrise et a donc du déjà passer quelques temps sur le Continent au contact du Loom ou à reçu un enseignement théorique poussé sur les Rivages.

La difficulté d'exécution d'un Sort indique aussi sa difficulté à l'apprendre et le temps qu'il faut consacrer à son étude. Ainsi, un Sort Difficile à lancer sera Difficile à mémoriser et nécessitera 4 semaines de travail.

DIFFICULTÉ PAR TEMPS D'APPRENTISSAGE	
Facile :	1 semaine
Normal :	2 semaines
Difficile :	4 semaines
Très difficile :	2 mois
Extrême :	3 mois
Pure folie :	6 mois
Absurde :	12 mois *
Impossible :	18 mois *

** Une réussite Spéciale ou Critique est considérée comme une réussite Normale.*

APPRENTISSAGE D'UN SORT

Maîtrise + Art Étrange + 2d6/difficulté du Sort

Réussite Normale

L'apprenti mémorise le Sort dans le délais de sa difficulté.

Réussite Spéciale

Le temps normal de mémorisation est diminué d'un tiers.

Réussite Critique

Le temps normal de mémorisation est diminué de moitié.

Échec Normal

L'apprenti n'est pas prêt, il peut tenter à nouveau avec un niveau de difficulté supplémentaire (qui affectera le temps passé).

Échec Spécial

L'apprenti n'a rien compris, le Maître ne lui enseignera pas ce Sort.

Échec Critique

Le Maître doute sérieusement des capacités de l'apprenti. Il refuse de le garder comme disciple et le chasse.

Il y fort à parier que l'ex-apprenti ne retrouve pas de sitôt un nouveau Maître.

LES FOCUS

La méthode de fabrication des focus est un héritage de l'âge d'or de la magie sur les Rivages. Dans un lointain passé, les magiciens encore largement dotés en loom, utilisaient les focus pour transmettre leur savoir. Ont dit qu'ils écrivaient des focus.

Ce mode de stockage nécessitant du loom, il a été remplacé par les grimoires lorsque le loom fit défaut.

Lorsqu'il s'avéra que le loom était de nouveau disponible dans de grandes quantités sur le Continent, les magiciens recouvrir l'emploi des focus. Ils reconstituèrent rapidement des bibliothèques de Sorts, véritables musées privés de savoir loomique.

Un focus est un objet fabriqué par un magicien dans lequel à été inscrit une quantité d'information relative à un Sort connu de son créateur. L'inscription du Sort dans l'objet est simultanée à sa réalisation.

S'il ne se différencie pas extérieurement d'un objet ordinaire, un focus contient quand même du loom servant à maintenir la cohérence des informations inscrites.

À ce titre, il rayonne de la couleur du Sort qui y est inscrit et peut être confondu avec un fragment de Phylum que l'on trouve sur le Continent.

Pourtant, ses propriétés sont différentes de celles des phylum. Ainsi, le loom contenu dans un focus se disperse lorsqu'on tente de le convertir ou de l'exécuter depuis le focus ; le Sort gravé disparaît alors et le focus redevient un simple objet.

Plus pratique et plus rapide à utiliser qu'un grimoire, moins contraignant qu'un long enseignement, les focus ont rapidement occupés une place de choix dans les bureaux d'études loomique des Guildes.

Malgré l'emploi massif qui en est fait par les magiciens et les Guildes, il est rare de trouver un focus sans propriétaire.

Un magicien ne se lance jamais dans la réalisation d'un focus sans une bonne raison. Cette opération nécessite la dépense de temps de loom et d'argent. De plus, les magiciens comme les Guildes sont avares de connaissances dont la puissance à tôt fait d'échouer entre de mauvaises mains.

Pour toutes ces raisons, la circulation des focus tout comme la circulation des fragments de Phylum est l'objet de toutes les attentions.

Graver un Sort sur un focus

Un Sort lu et donc mémorisé peut être retranscrit sur un focus, c'est-à-dire un objet apte à recevoir le message loomique.

L'objet servant de réceptacle au Sort est nécessairement un bien manufacturé ayant nécessité un travail de mise en forme réel. Il peut s'agir d'un bracelet gravé, une statuette, une peinture, un vêtement ou un bijou...

Le magicien va inscrire dans l'objet, les informations relatives au Sort pendant sa fabrication.

N'importe quel Sort connu du magicien peut être inscrit dans un focus, qu'il s'agisse d'un Tour ou d'un Sort d'Art Étrange mais pas d'un Sortilège de Phylum. Pour ces derniers, la conceptualisation si particulière qui les caractérise ne peut être expliquée et doit être vue en direct sur le loom pour être comprise. Les magiciens étudiant les phylum justifient ce particularisme en clamant que les Sortilèges sont comme l'art, ils ne s'expliquent pas.

Pour retranscrire un Sort, le magicien doit posséder le Sort à un niveau d'au moins 1 et la compétence Maîtrise à 3.

Cette opération nécessite quelques talents dans l'artisanat ou l'art utilisé et la dépense en loom est d'autant de points de loom que coûte le Sort à être lancé plus 1.

La fabrication du focus prend souvent plus de temps que la fabrication de l'objet qui le contient, ceci est lié à la complexité des informations qu'il faut y inscrire.

GRAVER UN SORT SUR UN FOCUS

Art Étrange + Maîtrise + 2D6 / Variable

un jet sur la compétence d'Artisans ou de Bateleurs (Arts picturaux) concernée. La qualité de réussite exigée pour l'artisanat est simplement Normale.

Réussite Normale

Le Sort est gravé en autant de temps que sa difficulté.

Réussite Spéciale

Le temps normal de fabrication est diminué d'un tiers.

Réussite Critique

Le temps normal de fabrication est diminué de la moitié

Échec Normal

Le Sort n'est pas gravé mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure (qui affectera le temps passé).

Échec Spécial

Le Sort n'est pas gravé et le magicien tremblant ne peut plus réessayer de graver dans cet objet.

Échec Critique

Le magicien graveur oublie une partie de son Sort : il perd 1 niveau.

Lire un Sort sur un focus

Un focus peut uniquement être lu par d'autres magiciens et cela sans s'effacer à la lecture. Mais cette lecture est une véritable étude, qui prendra beaucoup de temps, de concentration, et mettra en jeu une forte acuité mentale et une solide connaissance de la magie.

DIFFICULTÉ PAR TEMPS DE GRAVURE OU D'ÉCRITURE D'UN FOCUS

Facile :	1 jour
Normal :	3 jours
Difficile :	6 jours
Très difficile :	12 jours
Extrême :	24 jours
Pure folie :	48 jours
Absurde :	4 mois *
Impossible :	8 mois *

** Une réussite Spéciale ou Critique est considérée comme une réussite Normale.*

LIRE UN SORT SUR UN FOCUS

AE + Maîtrise + 2D6 / Difficulté du Sort

Réussite Normale

Le Sort est lu en autant de temps que sa difficulté.

Réussite Spéciale

Le temps normal est diminué d'un tiers.

Réussite Critique

Le temps normal est diminué de moitié.

Échec Normal

Le Sort n'est pas lu mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure.

Échec Spécial

Le magicien lecteur est brûlé par le loom et ne pourra jamais plus tenter de lire ce focus.

Échec Critique

Le magicien lecteur disperse involontairement le loom contenu dans le focus sans avoir le temps de lire le Sort inscrit.

Un Focus est considèré comme un Artefact lorsqu'il est l'objet d'une oppération magique. Il répond à toutes les règles d'indentification et de résistance aux Artefact. Il contient autant de points de loom que le nombre de points requis pour le score inscrit + 1.

SE PERFECTIONNER

L'apprentissage des Tours, Sorts et Sortilèges de Phylum met en jeu des compétences propres au grand métier des Arts Étranges. On suppose qu'un étudiant venu apprendre la magie auprès d'un Maître Étrange connaît déjà les bases théoriques de la magie, c'est à dire la Maîtrise, le Pouvoir et le Sens à 0.

Ces bases indispensables ont souvent été acquises lors d'un apprentissage effectué dans sa jeunesse ou sont le résultat de plusieurs années d'aventure au contact du loom. Il n'y a d'enseignement possible pour ces compétences que jusqu'à un niveau 0. Les niveaux supérieurs ne sont accessibles que par une démarche personnelle où l'enseignement théorique est remplacé par une compréhension empathique de la magie.

Un Mentor n'accepte d'enseigner les bases qu'aux plus jeunes disciples qui lui sont confiés. Un aventurier déjà passé par l'académie à peu de chance d'entamer une seconde carrière dans le domaine des Arts Étranges sous la tutelle d'un Maître Étrange. Il est cependant courant de voir un magicien accepter un disciple totalement ignorant à qui le Maître n'enseignera que des Tours dans la limite de +3.

En ce qui concerne les Sorts, tout magicien sait que seule la présence du loom permet de rendre plus familier leur mise en œuvre. Aucun cours magistral, aucune méditation ne remplace ce contact.

En termes de jeu, seule le perfectionnement par la lecture loomique permet d'augmenter les niveaux des Sorts au dela de 0. Les Sortilèges de Phylum, eux ne peuvent jamais êtres enseignés et doivent êtres découverts par le magicien.

L'expérience traditionelle ne s'applique donc qu'aux Tours jusq'à un niveau de +3, et jamais aux compétences de Sorts, Phylum, en Maîtrise, Pouvoir et Sens.

Si les maîtres étranges refusent d'enseigner la théorie de la magie aux aventuriers, leur dilettantisme étant perçu comme une insulte à la vocation véritable, il n'est pas impossible d'apprendre les grandes compétence de la magie par soi-même.

En cours d'aventure, un aventurier peut décider d'investir ses points de destins dans l'apprentissage des compétence du grand métier des Arts Étranges selon la méthode suivante :

Dans un premier temps, seule la compétence Sens est accessible. Il convient d'atteindre le score de 0 au moins dans cette compétence pour pouvoir augmenter son score en Pouvoir. Suivant la même logique, la compétence Maîtrise n'est accessible que lorsque la compétence Pouvoir aura atteint le score de 0. Le jet de dé et la réussite de celui-ci se fait sur la table de lecture généralisée du loom P.11.

Par cette méthode, un aventurier confronté au Loom durant son périple peut apprendre la magie de façon purement intuitive.

UTILISER UN SORT

LANCER UN SORT

Le lancer d'un Sort est identique en technique de jeu pour tous les Arts, mais différent dans sa mise en scène. En ce qui concerne la technique, les Sorts ont un niveau de compétence. Ils ont un niveau par défaut qui correspond à la difficulté à les apprendre et à les maîtriser. Pour les Sorts, ce niveau est très variable en raison de leur nouveauté et de leur spontanéité. Ce niveau de compétence augmente avec l'expérience du magicien.

Le personnage qui lance un Sort ne peut rien faire d'autre pendant la durée du rite du Sort (indiqué par le paramètre Vitesse, voir plus bas).

Le jet est mesuré par rapport à une difficulté. Un Sort a une difficulté de base, mentionnée dans sa description, qui correspond à une épreuve différente selon l'Art :

- Le conflit entre rêve et réalité dans l'Art Onirique.
- La résistance des choses aux vibrations des métaux dans l'Art Métallique.
- Les conjonctions élémentaires dans l'Art magicien.
- Le pacte avec le démon ou l'âme défunte dans l'Art Démonique.
- L'accord entre la chose et son Vrai Nom dans l'Art Sémantique.
- L'harmonie corporelle dans l'Art Mystique.

Les Sorts ont des difficultés variables selon leur puissance et leur ampleur.

Deux types de modifications peuvent intervenir sur la difficulté du Sort : les composantes du rite et la saison.

Les Sorts réclament de la part du magicien un certain nombre de composantes dans leur accomplissement : des gestes, des paroles, des objets, le tracé d'une zone etc. Ces composantes sont décrites dans l'exposition des Arts Étranges.

Lorsque l'une de ces composantes est absente, c'est-à-dire que le magicien n'est pas en situation de l'accomplir, la difficulté du Sort augmente d'un niveau. Cette incrémentation est doublée à chaque fois. À savoir que lorsqu'il manque une deuxième composante, celle-ci vaut deux niveaux de difficulté en plus, ce qui porte à trois niveaux l'augmentation de cette difficulté.

Exemple : Zorilène désire accomplir un Sort d'Art Onirique alors qu'elle se trouve dans une taverne. Cet Art exige l'emploi d'une gemme de Nocte, la prononciation du nom de la créature ou de l'effet. Le Sort a une difficulté de base Normale. Zorilène ne veut pas que les personnes présentes autour d'elle se rendent compte qu'elle accomplit un Sort. Elle décide de ne pas prononcer le nom. Mais elle possède une pierre Ulmeq qu'elle port à son cou. Elle ne remplit donc qu'une seule des deux conditions. Il manque une composante : la difficulté Normale passe à Difficile.

Si Zorilène n'avait pas été en possession de la gemme, elle n'aurait pas pu éxécuter ce Sort car ce composant est indispensable pour l'Art Onirique.

Ainis, certains Arts ont des composantes obligatoires dont l'absence empêche purement et simplement que le Sort soit lancé. C'est le cas de tous les Tours et Sorts de l'Art Métallique mais aussi des Sorts et Tours de l'Art Onirique. Ils sont précisés dans les descriptions des Sorts et Tours correspondants.

D'autre part, sur le Continent, l'atmosphère influence le loom, en particulier les saisons puisqu'elles en sont indissociables. Selon la saison sous laquelle se trouve le magicien, le lancer du Sort sera rendu plus difficile. Cette influence se traduit par l'augmentation de la difficulté.

- Si la saison est de la même couleur que le loom du Sort, la difficulté reste au même niveau.
- Si la saison est d'une couleur différente du loom du Sort, la difficulté est augmentée d'un niveau.

Exemple : Zorilène veut réaliser un Sort d'Art Sémantique, qui correspond au loom violet, donc au Temps sacré. Le Sort en question a une difficulté Normale. Si elle se trouve dans un territoire du Temps sacré, la difficulté reste la même. Si Zorilène se trouve dans un territoire sous l'influence d'une autre saison, le Sort deviendra Difficile.

Pour accomplir les Sorts, il faut dépenser des points de loom. Un Art Étrange doit employer le loom de sa couleur. Par exemple, pour réaliser des Sorts d'Art Démonique, on ne peut dépenser que du loom noir. Dépenser des points de loom d'une autre couleur, rouge par exemple, ne fonctionnera pas. L'emploi du loom de la couleur adéquate n'est nécessaire que pour les Sorts.

RÈGLE PARTICULIÈRE

Lorsque la difficulté d'un sort est Absurde ou impossible, la réussite Spéciale et Critique est toujours considérée comme une réussite Normale.

LANCER UN SORT

AE + niveau du Sort + 2D6/difficulté de base + modificateurs éventuels.

Réussite Normale
Le Sort s'effectue et le loom dépensé est perdu.

Réussite Spéciale
Le Sort s'effectue et le loom requis -1 est dépensé.

Réussite Critique
Le Sort s'effectue et le loom requis ÷ 2 est dépensé.

Échec Normal
Le Sort ne s'effectue pas, le loom dépensé est perdu mais un essai immédiat est encore possible à la difficulté supérieure.

Échec Spécial
Le Sort ne s'effectue pas et le magicien ne peut pas retenter le même Sort avant l'apparition des astres suivants (nuit ou jour prochain).

Échec Critique
Le Sort ne s'effectue pas, le magicien perd en plus 1d6 points de de loom de la même couleur et il ne peut pas retenter le même Sort avant l'apparition des astres suivants (nuit ou jour prochain).

Le nombre et la couleur des points de loom requis par un Sort sont indiqués dans sa description. Il ne sert à rien de dépenser plus de points que demandé, par exemple 5 points de loom pour un Sort qui en requiert 4. L'effet ne sera pas plus fort pour autant.

Si le magicien n'a pas assez de points de loom de la couleur correspondante, il ne peut pas lancer le Sort. Dépenser moins de points que requis ne provoque pas un effet moindre : cela ne provoque pas d'effet du tout.

Les points sont dépensés au moment du lancer du Sort. Selon la qualité de la réussite du Sort, ils sont perdus ou non (voir plus bas). Lorsque le loom est perdu, le joueur ôte le nombre de points à sa valeur de cette couleur inscrite dans la case de son guilder constellé.

DÉCONCENTRATION SUR LE LANCER D'UN SORT

Si le magicien est l'objet de la moindre agression physique ou magique pendant le temps necessaire au lancer du Sort, il joue un jet de résistance à la déconcentration. En cas de réussite le Sort est toujours en cours de préparation. En cas d'Échec, le magicien se déconcentre et doit reprendre depuis le début.

RÉSISTER À LA DÉCONCENTRATION

Résistance + Arts Étranges + 2d6 / Variable*

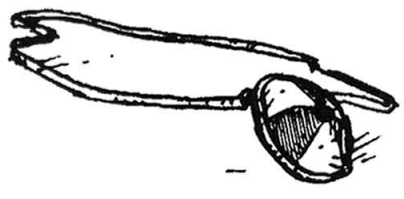
• Parler ou crier quelques mots :	Arrêt auto.
• Être la victime d'une agression loomique Tour/Sort ou Sortilège :	Très difficile
• Être bousculé, tomber ou courir :	Très difficile
• Être blessé : perdre 1 point de vie :	Difficile
Perdre 2 points de vie :	Très difficile
Perdre 3 points de vie :	Extrême
Perdre 4 points de vie :	Pure folie
Perdre 5 points de vie :	Absurde
Perdre 6 points de vie :	Impossible
• Tomber inconscient :	Arrêt auto.

RÉSISTER À UN SORT

La cible d'un Sort peut tenter de résister à l'effet du loom dirigé contre lui. Seul un être vivant ayant une connaissance minimale de l'Art Étrange peut le faire, pas un objet inerte. À moins que ce soit le loom lui-même qui fasse obstacle, dans des cas exceptionnels qui sortent de ce sujet. En termes loomiques, résister à un Sort s'appelle tester l'affect. Pour résister, l'individu ou la créature emploie sa valeur Art Étrange (AE) multipliée par deux.

MODIFICATEUR AU JET DE RÉSISTANCE D'UN SORT

Les individus ne possédant aucun point de loom de la couleur du Sort dans leur guilder constellé subissent un malus de deux Difficultés pour résister.



RÉSISTER À UN SORT

Arts Étranges x 2 +2d6 / Variable

Les créatures n'ayant pas de score en Arts Étranges, lancent 3d6.

La Difficulté est celle correspondante à la qualité de réussite du lanceur, modifiée par la présence éventuelle de Loom :

Réussite Normale :	Normale
Réussite Spéciale :	Difficile
Réussite Critique :	Très-Difficile

Réussite Normale

La cible résiste et ne subit pas les effets du Sort.

Réussite Spéciale

La cible résiste et détecte de quel Sort il s'agit.

Réussite Critique

La cible résiste et absorbe 1 point du loom dépensé par le lanceur.

Échec Normal

La cible ne résiste pas et subit les effets du Sort.

Échec Spécial

La cible ne résiste pas et est étourdie. Elle doit lancer un jet de Résistant x 2 + 2D6 contre une Difficulté Normale pour ne pas s'évanouir pendant 1d6 minutes.

Échec Critique

La cible ne résiste pas et est profondément affectée par le loom : Elle doit lancer un jet de Résistant x 2 + 2D6 contre une Difficulté Difficile pour ne pas s'évanouir pendant 1d6 minutes. Elle ne peut plus pratiquer les Arts Étranges pendant 1D6 heures.

INFLUENCE DES ASTRES SUR LES SORTS

Les astres modifient la possibilité de pratiquer la magie. Selon le nombre d'astres dans le ciel, les magiciens peuvent exécuter un nombre de Sort plus ou moins grand, tous types de Sorts confondus (quel que soit l'Art Étrange, le Tour ou le Sort). Les Maîtres Étranges confirment en effet que les astres réagissent avec l'étincelle de loom et modifient son comportement.

• Durant une journée, lorsque les feux-du-ciel brillent dans les cieux, les magiciens peuvent exécuter un nombre de Sort égal à 2 multiplié par leur valeur Art Étrange. Ce chiffre est immuable.

• Durant une nuit, le nombre varie avec les lunes présentes. La règle est la suivante : nombre de lunes multiplié par Art Étrange.

Les lunes apparaissent de façon irrégulière. Il n'y en a parfois qu'une seule, parfois deux, ou bien toutes les trois sont

présentes. Il y a aussi des nuits sans lune. Pour savoir combien de lunes sont présentes la nuit qui vient, le Meneur de jeu lance 3D6 : chaque dé correspond à une lune. Sur 1, 2 et 3 : elle est présente ; sur 4, 5 et 6 : elle est absente.

Lorsqu'il n'y a pas de lune, les magiciens ne peuvent pas faire de Sorts. Les nuits où les trois lunes sont là, de grandes cérémonies sont organisées par les magiciens qui peuvent alors réaliser de grandes choses.

Si, à l'aube, le magicien n'a pas réalisé tous les lancers de Sorts auxquels il avait droit, il passe nécessairement au nombre de lancers alloués pour la journée. Il n'y a pas de lancers en réserve.

Exemple : Zorilène la Nommeuse Kheyza se lance sur une piste où elle aura à se servir souvent de ses Sorts. Sa valeur Art Étrange est égale à 5. De jour elle sait donc qu'elle peut lancer 10 Sortilèges. Il peut s'agir de dix fois le même, ou une fois chacun d'eux si elle en a 10, etc. Le soir venu, le Meneur de jeu lance les dés pour connaître le nombre de lunes. Il lance ses 3D6 et obtient 3, 4 et 6. Il y aura donc 2 lunes cette nuit. Zorilène pourra donc faire (5 x 2) = 10 Sorts.

NOMBRE DE LANCERS DE SORTS POSSIBLES
Le jour
(2 x Art Étrange) Sorts
La nuit
(Nombre de lunes x Art Étrange) Sorts

PLUSIEURS SORTS ACTIF EN MÊME TEMPS

Le nombre de Sort maximum que le magicien peut maîtriser en même temps, c'est-à-dire laisser s'effectuer tous ensembles, est égal à sa valeur Art Étrange.

Exemple : Zorilène a 5 en AE. Elle peut donc lancer successivement 5 Sorts et les 5 fonctionnent en même temps. Elle ne pourra pas en lancer un sixième tant que l'un de ces 5 ne sera pas arrivé au bout de sa Durée.

DESCRIPTION DES SORTS

La durée, l'Aire d'effet ou la portée des Sorts sont souvent fixes. C'est dû à l'extrême codification qui régit la mise en application de ces derniers. L'avantage qui en résulte est évident : le magicien peut déterminer par avance les résultats exacts de son Sort, rendant la pratique de sa magie fiable et sans surprise. Les magiciens spécialisés dans les phylum y voient un manque cruel de curiosité et d'esprit d'entreprise : la magie des Rivages est à leur yeux soporifique car bien trop prédictible.

Tous les Sorts sont décrits à l'aide de paramètres qui permettent d'identifier immédiatement la façon dont ils fonctionnent. Ces paramètres sont la Difficulté, le Niveau, la Voie, le Type, le Loom, la Portée, l'Aire d'effet et la Durée.

- **Difficulté :** C'est la difficulté de base avec laquelle le Sort est lancé.

- **Niveau :** C'est le niveau de base auquel le Sort est appris.

- **La voie :** C'est la voie de l'Art Étrange dans laquelle s'inscrit le Sort. Elle correspond à un certain usage de cet Art Étrange, et n'est pas exclusive des autres voies, mais correspond à une spécialisation.

- **Type :** Rituel ou Rapide.

Le lancement d'un Sortilège Rapide s'exprime en Actions ou en Passe d'Arme (PA). (Pour mémoire : Une passe d'Arme = 5 secondes = 2 Actions +1 lorsqu'on à l'initiative.) Lancer un Sortilège de Rituel s'exprime en minutes ou en heures. Cela correspond au temps que le magicien doit consacré à l'exécution du Sort avant que les effets ne se manifestent. C'est dans cette phase que la déconcentration peut interrompre le Sort.

- **Loom :** C'est la couleur du loom et le nombre de points de loom à dépenser pour effectuer le Sort.

- **Portée :** Précisée ou Toucher. La portée est la distance entre le lanceur du Sort et l'Aire d'effet du Sort. Toucher signifie que le lanceur doit toucher physiquement l'Aire d'effet.

- **Aire d'effet :** Précisée ou le lanceur. L'Aire d'effet d'un Sort est l'étendue sur laquelle il agit. Il s'agit souvent d'un individu, d'un animal, mais cela peut aussi être une surface ou un objet. Un Sort doté d'une Aire d'effet mais dépourvu de portée est toujours centrée sur le magicien.

- **Durée :** Instantanée ou précisée. La durée d'un Sort est le temps pendant lequel le Sort va rester actif. Instantané signifie que l'effet se produit sitôt le Tour lancé sans activité consécutive. La durée peut aussi s'exprimer en Passes d'Armes (PA), minutes, heures journées.

Liste des sorts

Loom vert

• Cube luminescent

Difficulté : Difficile
Voie : Algemmie
Type : Rituel / 1 heure
Loom : Vert 3
Portée : Toucher
Aire d'effet : Un cube de verre
Durée : 1 semaine

C'est un récipient hermétique en verre qui contient une substance liquide. Lorsqu'on secoue le cube, le liquide se met à dégager une lumière pâle équivalente à une bougie. Il faut le secouer toutes les demi-heures. La compétence employée dans la fabrication est Verrerie. Ensuite il faut distiller dans un alambic algemmique une gemme (commune) nommée Luminine pour produire le liquide. Le cube est fragile (le verre peut se briser) et sa durée de fonctionnement active pour une Réussite Normale est fixée à une semaine. Il ne s'use que si on s'en sert et peut donc rester des mois sans être activé tout en conservant ses qualités.

• La chambre de persistance

Difficulté : Très Difficile
Voie : Passage
Type : Rituel / 10 minutes
Loom : Vert 5
Portée : 2 mètres
Aire d'effet : Une personne
Durée : Instantané

Le Passeur doit s'approcher de la cible endormie et alors lancer le Sort. Le rêve du dormeur est envahi par une créature humanoïde des rêves qui cherche à le tuer (Agile 2, Fort 5, Observateur 1, Résistant 3, Bagarre 4, Esquive 3). Si le dormeur gagne le combat, il se réveille en nage après plusieurs minutes de sommeil très agité. S'il perd, il tombe dans le coma pour 2D6 heures.

• Oniris vivalis

Difficulté : Très Difficile
Voie : Modelage
Type : Rituel / 20 minutes
Loom : Vert 5
Portée : 20 mètres
Aire d'effet : Une personne
Durée : 1 heure (si on ne la réveille pas)

Le magicien replonge la cible dans le dernier cauchemar que celle-ci a fait. La cible reste animée, mais agit comme si elle était en pleine crise de somnambulisme, et ses actes sont ceux qui étaient les siens dans son rêve. La nature du rêve est à déterminer sur 1D6 :

1-2) Cauchemar terrifiant : la cible se met à fuir dans n'importe quelle direction, au maximum de sa vitesse. Elle ne peut plus que fuir en hurlant son cauchemar.

3-4) Cauchemar paranoïaque : la cible est persuadée que tout le monde lui en veut. Elle n'a plus que des ennemis et cherchera à s'en défendre.

5-6) Cauchemar hypocondriaque : la cible croit être la proie d'un parasite et se met à s'arracher les vêtements en hurlant. Elle se dévêt de manière hystérique et se gratte frénétiquement.

• De la vallée des sept Tours

Difficulté : Très Difficile
Voie : Arpentage
Type : Rituel / 20 minutes
Loom : Vert 3
Portée : Toucher
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : Du matin au soir

Le magicien a, entre deux levers du soleil, une connaissance intuitive de la langue, des coutumes et de l'attitude d'une peuplade qu'il côtoie au lancement du Sort. Cette connaissance qu'il acquiert temporairement au niveau +2 disparaît sitôt le Sort fini.

• Décoction salvatrice

Difficulté : Extrême
Voie : Algemmie
Type : Rituel / 1 heure
Loom : Vert 7
Portée : Toucher
Aire d'effet : Une personne
Durée : 1 semaine

La préparation de cette potion nécessite une gemme Ulmeq et ne peut être conservée plus d'une semaine. La potion permet de reconstituer une partie du corps qui a été blessée ou estropiée. La cible retrouve 2D6 points de vie (sans dépasser son maximum). La décoction fait disparaître les poisons d'origine végétal les plus communs. Durant la semaine qui suit l'administration de cette potion, la cible ressent des effets secondaires : la partie de son corps qui a été soignée prend l'aspect cristallin et scintillant d'une gemme.

• Le semblant

Difficulté : Extrême
Voie : Appel
Type : Rapide / 10 PA
Loom : Vert 7
Portée : 10 mètres
Aire d'effet : Une personne
Durée : 5 PA

Le magicien désigne une personne qui voit apparaître devant elle son double onirique imparfait si elle rate son jet de résistance. Son double l'attaquera immédiatement. Les compétence du double sont exactement les mêmes que l'original mais toutes minorées de 2 points. Le combat est obligatoire mais la victime peut fuir ou se dérober au combat. Sitôt qu'elle sort du champ de vision du double, ce dernier disparaît. Si le semblant l'emporte, la victime tombe dans le coma pour 2D6 heures, si elle gagne, le double disparaît ainsi que toutes les blessures qu'elle aura subies.

Loom Rouge

• Par le jugement de Wysd

Difficulté : Extrême
Voie : Armor
Type : Rapide / 6 PA
Loom : Rouge 4
Portée : Toucher
Aire d'effet : Un dard d'Armor
Durée : Instantanée / 1 heure

Le magicien doit posséder de petits dards forgés en métal d'Armor. Il en prend un et y lance le Sort. Il consiste à assigner au dard la mission de vérifier si la personne visée répond à une certaine condition : nous a-t-il trahi, est-il notre allié ? Etc. Le dard est alors projeté avec une sarbacane (un jet est nécessaire pour toucher). Si elle répond à la condition, le dard disparaît, sinon il se plante et occasionne 1d6 point de dégâts (protégé par l'armure). Le dard n'est actif qu'une heure, après laquelle il perd son pouvoir. Il ne peut être enduit de poison.

• Métal mou

Difficulté : Très Difficile
Voie : Forge
Type : Rituel / 1 heure
Loom : Rouge 1 point par 100 gr.
Portée : Toucher
Aire d'effet : Un morceau d'alliage sacré
Durée : Définitif

Ce Sort est indispensable à tout forgeur Gehemdal car il est la base, l'outil primaire de tout enchantement. Grâce à lui le forgeron peut, en utilisant de l'alliage enchanté par le sort « Par la puissance du métal », façonner un objet qui peut être enchanté par un Tour ou un Sort de l'Art Métallique. Ce Sort est préliminaire à tout enchantement car il empêche l'alliage de s'altérer.

Il n'est pas indispensable de maîtriser ce Sort pour utiliser la magie du loom rouge, il suffit pour le magicien d'acheter les objets déjà façonnés auprès d'un autre magicien. Ce commerce très répandu fait la fortune de la Maison Gehemdal qui veille jalousement sur les secrets de fabrication des métaux sacrés.

• Par la puissance du métal

Difficulté : Difficile
Voie : Forge
Type : Rituel / 1 heure
Loom : Rouge 1 point par 100 gr.
Portée : Toucher
Aire d'effet : les minerais requis
Durée : Définitif

Ce sort est la base de tout l'Art Métallique, grâce à lui un forgeron peut enchanter les minéraux sacrés pour en faire les alliages magiques indispensables à tous Sorts ou Tours de l'Art Métallique.

Les minéraux indispensables à la création des cinq métaux Gehemdal sont assez communs mais seul le sort, Par la puissance du métal permet d'obtenir les vrais métaux magiques.

• Par l'emblème du corps

Difficulté : Très Difficile
Voie : Ertilm
Type : Rapide / 1 PA
Loom : Rouge 3
Portée : 5 mètres
Aire d'effet : Une personne
Durée : instantané

Le magicien lance ce Sort sur une personne afin d'en connaître deux aspects : la vitalité (caractérisée par ses points de vie) et son pouvoir magique (son score en Arts Étranges).

• Par les fusions solaires

Difficulté : Extrême
Voie : Rallgar
Type : Rapide / 2 PA
Loom : Rouge 5
Portée : Toucher
Aire d'effet : Une armure incrustée de Rallgar
Durée : 4 PA

Pour réaliser ce Sort, le magicien doit posséder une armure métallique dans laquelle ont été incrustés des fragments de Rallgar. Le Sort lancé, l'armure se met à émettre une lumière éblouissante comme le soleil. La cible est visible à grande distance, selon le climat et la visibilité. De plus, en cas de combat, toute personne se trouvant face à la cible est éblouie et ne peut plus se battre (attaque, esquive et parade) qu'avec un malus de deux colonnes de difficultés pour la durée du Sort.

• Par l'Escal dans la pierre

Difficulté : Extrême
Voie : Silien
Type : Rapide / 3 PA
Loom : Rouge 5
Portée : Toucher
Aire d'effet : 2 mètres
Durée : 6 PA

Le magicien touche une pierre de plus de 20 kilos avec son métal Silien, sous quelque forme que ce soit. Cette pierre aura dès lors la capacité d'attirer à elle toutes les attaques physiques portées sur le magicien avec des armes métalliques, dans une zone de 2 mètres autour d'elle, et de neutraliser l'arme qui a été utilisée. Les attaques seront détournées sur la pierre, et les armes métalliques utilisées resteront profondément fichées dedans. Les attaques magiques, naturelles ou non métalliques ne sont pas détournées. Les armes fichées dans la pierre sont impossibles à récupérer tant que le Sort fonctionne ; elles retombent à terre intactes à la fin du Sort. Ce Sort ne marche pas sur les armes naturelles.

• Par la lame visionnaire

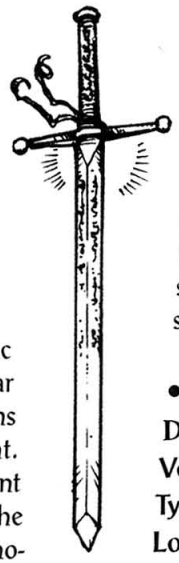
Difficulté : Extrême
Voie : Yielix
Type : Rituel / 5 minutes
Loom : Rouge 4
Portée : toucher
Aire d'effet : Une épée
Durée : 4 PA

Lorsque le magicien arrive dans un lieu qui fut le théâtre d'événements violents, il peut lancer ce Sort sur son épée. Il peut alors visualiser sur le plat de la lame un court extrait de la scène qui a eu lieu, sans pouvoir identifier les protagonistes mais en comprenant le sens général de l'action.

• Épée preste

Difficulté : Difficile
Voie : Forge
Type : Rituel / 1 heure
Loom : Rouge 3
Portée : Toucher
Aire d'effet : Une épée
Durée : 1 semaine

Le forgeron chauffe l'épée à blanc avant de la recouvrir de Rallgar en fusion puis de la tremper dans le sang d'un animal vivant. L'épée acquiert alors un tranchant étonnant, le temps que la couche de Rallgar s'oxyde dans l'atmosphère. Ses dégâts, augmentés de 2 pendant la durée de l'enchantement.



Loom Jaune

• Je modèle la chaleur

Difficulté : Extrême
Voie : magicien du Feu
Type : Rapide / 3 PA
Loom : Jaune 3
Portée : 20 mètres
Aire d'effet : un objet/une personne
Durée : instantané

Le magicien créé une boule de chaleur visible uniquement par la distorsion qu'elle occasionne. Il peut projeter jusqu'à 20 mètres de lui, sur un objet ou un être vivant. La chaleur est si intense que tout objet inflammable prendra feu. Une personne touchée par la boule a le droit à un jet de résistance au Sort. Consulter la table suivante selon le résultat du jet :

Réussite Normale : il évite la plus grande partie de la boule. Ses cheveux et ses sourcils sont légèrement brûlés. Il subit 1D6 points de dégâts contre lesquels protège son armure.

Réussite Spéciale et Critique : il évite toute la boule sans encombre.

Échec Normal : il se prend la boule en pleine face. Il subit 2D6 points de dégâts contre lesquels son armure le protège.

Échec Spécial : la boule l'atteint de plein fouet, ses habits brûlent, ses cheveux s'embrasent ; il subit 2D6 points de dégâts sans armure.

Échec Critique : La boule pénètre dans le corps de la victime qui subit 4D6 points de dégâts sans armure, carbonisé de l'intérieur tandis que ses vêtements et ses affaires sont à peine roussis.

• Je rejoins la terre mère

Difficulté : Extrême
Voie : magicien de la Terre
Type : Rapide / 2 PA
Loom : Jaune 8
Portée : Toucher
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : 1 semaine

Le magicien peut, s'il est sur la terre ferme, s'enfoncer dans le sol à environ dix mètres de profondeur. Ce Sort ne peut affecter que son lanceur que personne ne peut plus toucher. Il emporte avec lui tous les objets qu'il portait. Il ne peut pas se déplacer dans le sol. Si des cavités existent, il ne peut pas les atteindre : il est fondu dans la matière même du sol. Il est conscient de ce qui se passe « au-dessus » et ressortira exactement à l'endroit où il se tenait lorsqu'il a lancé le Sort. La durée du Sort est d'une semaine et ne peut être réduite ni prolongée.

• Je te oins d'eau sacrée

Difficulté : Très Difficile
Voie : magicien de l'Eau
Type : Rituel / 20 minutes
Loom : Jaune 7
Portée : Toucher
Aire d'effet : Trois personnes
Durée : 1 heure

Le Sort ne peut être lancé par le magicien que sur lui-même. Une eau apparaît dans ses mains. Lorsque le magicien oint une personne de cette eau, il acquiert un charisme mystique qui fait croire qu'il est une sorte de messie, d'envoyé des dieux. Le magicien peut tenter de convertir jusqu'à 3 personnes à sa nouvelle religion, mais celles-ci ne tombent sous le charme que si elles ratent leur jet de résistance. Ces nouveaux disciples accepteront de lui venir en aide pour toute action hormis celles faisant appel à la violence.

• Je me confie aux vents

Difficulté : Extrême
Voie : magicien de l'Air
Type : Rituel / 10 minutes
Loom : Jaune 10
Portée : Toucher
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : le temps du trajet

Le magicien ne peut lancer ce Sort que sur lui-même. Il se disperse alors lui et son matériel dans l'air ambiant. Il lance 1D6, sur 1 et 2, il peut se déplacer ainsi dans la direction de son choix jusqu'à un maximum de 5 kilomètres. Sur 3 à 6, il est emporté respectivement au nord (3), au sud (4), à l'est (5) ou à l'ouest (6). Il se rematérialise lorsqu'il a voyagé 5 kilomètres.

• Je marche sur l'eau

Difficulté : Difficile
Voie : magicien de l'Eau
Type : Rapide / 2 PA
Loom : Jaune 5
Portée : 5 mètres
Aire d'effet : Une personne
Durée : 5 PA

Pendant toute la durée du Sort, l'eau est pour le bénéficiaire un élément solide. Il peut donc y marcher, y courir etc. Mais jamais y pénétrer. Il peut aussi s'écraser sur l'eau comme s'il s'agissait de pierre. Si jamais le bénéficiaire n'est pas volontaire, il a le droit à un jet de résistance au Sort.

• Je te vole tes mots

Difficulté : Difficile
Voie : magicien de l'Air
Type : Rapide / 2 PA
Loom : Jaune 4
Portée : 10 mètres
Aire d'effet : Une personne
Durée : 1 minute

Pendant toute la durée du Sort, tout ce que la victime dit est silencieux pour tout le monde sauf pour le lanceur qui entendra tout dans le creux de son oreille. La victime s'entend parler mais est la seule avec le lanceur, tous les autres ne voient que ses lèvres bouger sans qu'un seul son en sorte.

Loom Noir

• Fétiche de localité

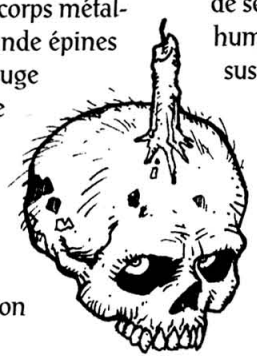
Difficulté : Très Difficile
Voie : Malfaiseur
Type : Rituel / 30 minutes
Loom : Noir 6
Portée : Toucher
Aire d'effet : Un crâne et deux fémurs
Durée : 1 semaine

Le malfaiseur doit disposer d'un crâne et de deux fémurs humains. Il construit une sculpture macabre sur laquelle il lance le Sort. Puis il marque le crâne d'une rune correspondant à une personne que le malfaiseur a déjà vue. Dès lors, à chaque fois qu'il questionnera le fétiche sur le lieu où il se trouve, le fétiche répondra un nom de milieu (forêt, désert...) ou de lieu (auberge, palais...).

• Le duelliste ricaneur

Difficulté : Très difficile
Voie : Conjurateur
Type : Rapide / 3 PA
Loom : Noir 6
Portée : 5 mètres
Aire d'effet : Une personne
Durée : 5 PA

Ce Sort permet de faire apparaître un démon à quatre bras au corps métallique et recouvert de grande épines et dont les yeux sont rouge rubis. Son visage arbore une grimace proche de celle d'un masque oriental. Le démon danse la gigue en se battant. De petite taille, il ricane et se moque de son adversaire d'une manière insupportable. L'adversaire exaspéré perd l'initiative à chaque Passe d'Arme. Le démon se bat avec ses quatre bras qui sont pourvus de grandes griffes (dégâts d'une hache). Cette créature se bat à la place du magicien, qui doit rester impérativement à 5 mètres d'elle. Le démon disparaît après 5 Passes d'armes, ou avant si le combat se termine. Agile 4, Fort 2, Observateur 3, Vie 18, Art Guerrier 3, Griffe 3, Esquive 2.



• Prophétie fatale

Difficulté : Extrême
Voie : Nécromant
Type : Rituel / 5 minutes
Loom : Noir 4
Portée : 2 mètres
Aire d'effet : Une personne
Durée : instantanée

Le nécromant peut faire apparaître devant les yeux de la victime, la scène de sa mort. La prophétie n'en est pas vraiment une puisque le magicien choisit de quelle façon il fait mourir la cible. La victime doit lancer un jet de résistance pour ne pas être terrorisée et incapable d'agir de manière cohérente pendant 1d6 heures en se voyant mourir.

• Autel de sacrifice

Difficulté : Extrême
Voie : Malfaiseur
Type : Rituel / 3 heures (après que l'autel soit construit)
Loom : Noir 8
Portée : Toucher
Aire d'effet : 1 autel en os humains
Durée : Définitif

Le malfaiseur doit d'abord construire de ses mains un autel en ossements humains puis effectuer le rituel dessus. Dès lors, toute personne sacrifiée sur cet autel ne pourra jamais être ressuscitée et donnera un bonus de 2 niveaux de difficulté de moins à tout jet lancé pour la transformer en non mort.

• Nécrophobie

Difficulté : Difficile
Voie : Nécromancie
Type : Rapide / 3 PA
Loom : Noir 5
Portée : 20 mètres
Aire d'effet : Une personne
Durée : 20 minutes.

La victime de ce Sort devient la proie à une phobie viscérale de la mort et de ses manifestations. Les cadavres la feront hurler et les non morts provoqueront des crises de peur panique. Elle ne pourra agir de manière cohérente et constructive tant qu'elle sera confrontée à une manifestation de la mort.

• Cadavre animé

Difficulté : Extrême
Voie : Nécromancie
Type : Rituel / 3 heures
Loom : Noir 7
Portée : Toucher
Aire d'effet : Une personne humaine non Felsin
Durée : 1 semaine

Ce Sort permet de transformer en non-mort un cadavre d'humain. Ce sort n'opère pas sur les corps des Felsins. Les règles sur les non morts sont en début du chapitre sur le loom noir. Ce Sort n'empêche malheureusement pas le corps de pourir...

• Heaume à l'œil de braise

Difficulté : Difficile
Voie : Malfaiseur
Type : Rituel / 20 minutes
Loom : Noir 5
Portée : Toucher
Aire d'effet : Un heaume constitué d'un crâne (d'homme ou d'animal)
Durée : 1 semaine

Le malfaiseur fabrique un heaume en crâne (protection + 1) et y lie un Démon mineur. Celui-ci perçoit les infrarouges et décrit dans les oreilles du porteur du heaume ce qu'il voit dans le champ de vision du porteur.

Loom Violet

• Soulève-cœur

Difficulté : Très Difficile
Voie : Tot
Type : Rapide / 5 PA
Loom : Violet 1
Portée : Toucher
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : 5 minutes

Le magicien connaît un Nom qui provoque chez la cible des nausées insupportables et l'empêchent de faire quoi que ce soit pendant toute la durée du Sort si celle-ci rate son jet de résistance. Le Nom doit être murmuré à l'oreille de la cible, et n'être entendu que par lui. La maladie semble naturelle, et personne ne peut imaginer (sauf qui connaît l'Art Sémantique) qu'un simple mot en soit responsable.

• Change-matière

Difficulté : Extrême
Voie : Mut
Type : Rapide / 5 PA
Loom : Violet 8
Portée : toucher
Aire d'effet : 1 objet
Durée : 1 jour

Le Nommeur est capable de transformer un objet constitué d'un maréria unique en une autre matière : le bois en pierre, le verre en métal, le métal en terre etc. La valeur de l'objet n'est pas changée (un métal vil ne devient pas une pierre précieuse). La taille de l'objet est limitée à 1 mètre cube et sa masse à 200 kilogrammes. L'objet doit être autonome et distinct : on ne peut transformer une certaine quantité de matière dans un tout. Le Sort révolu, l'objet est rétablit dans sa matière d'origine sans altération ni perte de cohérence due au Sort.

• Pousse-colère

Difficulté : Très Difficile
Voie : Gen
Type : Rituel / 1 minute
Loom : Violet 5
Portée : Toucher
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : 1 jour

Ce Sort permet d'affubler la cible d'une voix qui la harcèle et qui n'est entendue que d'elle. Elle est alors perturbée dans toutes ses actions par la voix forte et grinçante dans sa tête si elle rate son jet de résistance. Toutes les compétences de la cible sont frappées d'un malus de 1 colonne.

• Talisman du beau parleur

Difficulté : Très Difficile
Voie : Faiseur
Type : Rituel / 20 minutes
Loom : Violet 7
Portée : Toucher
Aire d'effet : Une gemme
Durée : 1d3 jours

La fabrication de ce talisman nécessite de posséder une gemme précieuse de n'importe quel type, ainsi que la compétence Joaillerie. Ce talisman permet à celui qui le porte d'augmenter de 2 points ses compétences de Diplomatie, Négoce, Commandement, Empathie et Discours.

• Amitié-animale

Difficulté : Très Difficile
Voie : Lum
Type : Rituel / 1 heure
Loom : Violet 5
Portée : Toucher
Aire d'effet : Un animal domestique
Durée : Définitif

Le nommeur apprend le vrai nom d'un animal domestique et dressé. Celui-ci devient alors beaucoup plus compréhensif et amical avec le nommeur. Une réelle amitié peut naître même si l'animal ne change pas ni ne devient plus intelligent.

• Retour-primaire

Difficulté : Extrême
Voie : Tot
Type : Rituel / 10 minutes
Loom : Violet 10
Portée : 9 mètres
Aire d'effet : un objet manufacturé de moins de 1 kilo
Durée : Définitif

Grâce à ce Sort le lanceur nomme par son vrai nom chacun des éléments qui constitue un objet les forçant à retrouver leur état premier. L'objet est donc détruit et devient un tas de matières premières utilisables mais indépendantes.

Loom Invisible

• Aura dissuasive

Difficulté : Extrême
Voie : Fourrure
Type : Rapide / 3 PA
Loom : Invisible 3
Portée : Toucher
Aire d'effet : une personne
Durée : 3 heures

Ce Sort peut être lancé sur soi ou sur quelqu'un d'autre. Il fait apparaître autour de la silhouette du bénéficiaire, une forme plus imposante qui force le respect. Toute personne ayant raté son jet de résistance n'attaquera pas le bénéficiaire du Sort sans réelle provocation physique.

• Des milliards de griffes

Difficulté : Extrême
Voie : Griffe
Type : Rapide / 2 PA
Loom : Invisible 6
Portée : 10 mètres
Aire d'effet : une personne
Durée : 5 PA

Ce Sort fait apparaître du sol des milliers de fourmis rouges qui montent sur la victime sans qu'elle puisse lancer un jet de résistance. Celle-ci ne peut s'en défendre efficacement qu'en se jetant dans l'eau ou dans le feu. Les fourmis pénètrent par les interstices de l'armure et des vêtements et attaquent de leur mandibules la victime qui perd 1D6 points de vie par PA. Si elle se démène en essayant de retirer vivement tous les insectes qui l'agressent, elle soustrait 1d3 points aux dégâts qu'elle subit. Chaque personne qui l'aide (maximum trois) peut également retirer 1 aux dégâts.

• Gestuelle éclipsée

Difficulté : Extrême
Voie : Plume
Type : Rapide / 3 PA
Loom : Invisible 4
Portée : Toucher
Aire d'effet : Le lanceur
Durée : 2 PA

Le magicien peut conférer, à quelqu'un ou à lui-même, la possibilité d'effectuer ses actions à une vitesse qui dépasse de beaucoup les capacités visuelles des créatures normales. Le nombre d'actions que la cible est capable de faire en un temps donné est multiplié par 2. Sur deux actions effectuées, seule la première est visible des autres personnes présentes.

• Caméléon

Difficulté : Très difficile
Voie : Écaille
Type : Rapide / 3 PA
Loom : Invisible 5
Portée : Toucher
Aire d'effet : le lanceur
Durée : 1 minute

Le magicien est capable de se confondre avec l'environnement. Pour cela il doit être entièrement nu et est alors totalement invisible. S'il change de milieu, passant d'une ruelle à un bois, l'effet s'achève et le Sort doit être relancé. Durant la période du Sort, le lanceur bénéficie de deux niveaux de moins à ses jets de Discrétions.

• Chute de chat

Difficulté : Très difficile
Voie : Plume
Type : Rapide / 1 Action
Loom : Invisible 2
Portée : Toucher
Aire d'effet : le lanceur
Durée : instantané

Le lanceur acquiert la faculté de chuter comme un chat. Il double la hauteur depuis laquelle il peut tomber sans se blesser et bénéficie d'un bonus de deux colonnes à son jet d'Acrobaties pour minimiser les effets d'une chute qui provoquerait des dommages.

• Poing mortel

Difficulté : Très difficile
Voie : Griffe
Type : Rapide / 1 PA
Loom : Invisible 2
Portée : Toucher
Aire d'effet : le lanceur
Durée : 10 PA

Les mains du lanceur deviennent des griffes de fauves qui occasionnent +3 points de dégâts aux dommages de bases lorsqu'elles touchent.

ELGHORRI

Deuxième partie

les Phylum

Les Sortilèges

« Les Sortilèges sont les expressions les plus puissantes de la magie.
Les magiciens les plus avant-gardistes affirment même qu'ils sont les seuls vrais moyens de faire de la magie. »

Twance

Le Loom

Les recherches entreprises sur le loom trouvé sur le Continent laissent perplexes les spécialistes et plus de questions sont posées que de réponses données.

Pour comprendre la magie du Continent, les Natifs doivent envisager une approche nouvelle du loom et de la magie en cessation avec les Arts Étranges.

En premier lieu, il est établi que le loom du Continent se manifeste sous toutes les couleurs à l'exclusion du loom invisible.

Il n'y a donc, en l'état actuel des recherches aucun gisement, fragment, émanation, trace, ou résidu de loom invisible connu.

Beaucoup de doctes s'accordent à penser que cette absence s'inscrit dans une logique qui n'est pas étrangère aux différences globales qui séparent les Felsins des autres Natifs. Cependant, aucune hypothèse convaincante n'est à l'heure actuelle avancée pour justifier ces différences.

Le loom du Continent peut être récolté, répertorié, étudié et consommé. Il contient à la fois l'énergie nécessaire à la mise en œuvre des Sorts, et éventuellement des informations sur des Sortilèges de Phylum.

Cette double nature est expliquée par les doctes qui conçoivent le loom, quelle que soit sa forme, comme une sorte de cristallisation de la magie, le résidu d'un gigantesque effet magique dont les particules se seraient sédimentées. Le loom possède donc une mémoire fragmentée en Sortilèges que le magicien peut étudier et apprendre pour en faire usage. On peut en quelque sorte lire dans le loom.

Le loom permet donc d'utiliser à nouveau les Sorts des Rivages grâce à l'énergie que l'on peut en retirer, mais surtout, il donne accès à de nouveaux enchantements complètement inconnus des Natifs : les Sortilèges.

Ces Sortilèges sont plus puissants, plus faciles à utiliser et plus grands consommateurs d'énergie magique.

Les Arts Étranges et leur organisation artificielle semblent être le reflet imparfait de l'organisation des Sortilèges.

Cette organisation complexe autant qu'originale est baptisée Phylum.

Généralités sur les Les Phylum

La base de toute la magie du Continent est le Phylum.

Un Phylum est un ensemble cohérent de Sortilèges liés entre eux. Chaque Phylum est une incantation magique constituée de phrases faites de mots. Chaque mot constituant une phrase est un Sortilège, chaque phrase est un Sortilège Supérieur et l'ensemble des phrases forme le Phylum dans son entier et donne le Sortilège Final.

Le magicien exploite des bribes de Phylum dont il tire des informations et reconstruit les phrases qui composent le Sortilège Final d'un Phylum.

Il est possible d'étudier les informations issues de fragments de Phylum différents sans chercher à compléter les phrases, mais les vrais Chercheurs des Phylum sont ceux qui cherchent le contrôle des Phylum dans leur intégralité.

Les Phylum sont, selon les spécialistes, des émanations de la vraie magie telle qu'elle existait sur les Rivages dans les temps anciens.

La magie des Rivages, Tours et Sorts compris, apparaît comme une dégénérescence abâtardie de la magie loomique des Phylum, et résulte de la volonté des hommes de hiérarchiser et structurer les informations loomiques. La magie des Maisons est clairement liée à celle du Continent et certains Sorts apparaissent comme des versions allégées de Sortilèges.

STRUCTURE DES PHYLUM

Chaque Phylum est unique mais tous ont des points communs :

• Un Phylum est toujours présenté sous la forme d'un tableau de six lignes, ou hiérarchies, chacune de quatre colonnes. Ce schéma est l'aboutissement des recherches de Twance qui a démontré que tous les Phylum ont six niveaux de phrases et jamais plus de quatre mots par phrase.

• Ils sont monochromes c'est à dire qu'ils appartiennent à une seule couleur de loom et ne sont constitués que de phrases et de mots de la même couleur.

• Les mots sont classés en phrases et les phrases sont hiérarchisées. Pour comprendre et exprimer le pouvoir d'une phrase il faut impérativement en détenir tous les mots. Plus la hiérarchie d'une phrase est élevée, plus les Sorts la constituant sont difficiles à appréhender.

• Les Sortilèges sont plus puissants à mesure que l'on s'avance dans le Phylum. Les premiers mots sont les plus compréhensibles donc les plus simples à manipuler mais aussi les plus anodins ; Les derniers sont les plus puissants mais les plus obscurs.

• Nul besoin de maîtriser une phrase, donc d'en connaître tous les mots pour passer à la phrase suivante mais il y a des mots qui ne peuvent être compris que si certains mots antérieurs dans le texte ont été maîtrisés, que si le cours logique de la phrase est respecté.

• Il y a théoriquement un nombre infini de Phylum par couleur de loom mais les découvertes de nouveaux Phylum et ceux décrits sont les principaux qui ont été identifiés et complétés.

APPRENDRE ET UTILISER LES SORTILÈGES

On ne peut apprendre un Sortilège que sur le terrain lorsque l'on est confronté au Sortilège lui même sous sa forme loomique.

Personne n'a jamais réussi, malgré des milliers d'essais, à retranscrire, transmettre, graver, représenter ou faire un focus avec un Sortilège, ce qui limite énormément leur apprentissage.

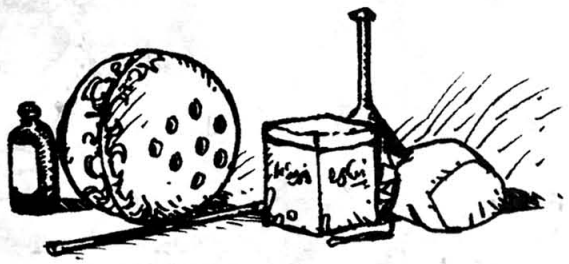
Cela explique d'ailleurs pourquoi toutes les académies de magie des Rivages n'enseignent que des Tours et des Sorts. Seul l'Ordre loomique de Twance enseigne la théorie des Phylum aux magiciens ordonnés Maîtres Étranges mais ne peut, malgré tous ses efforts, leur enseigner les Sortilèges.

La maîtrise de chaque Phylum est indépendante.

Chaque Phylum possède sa propre compétence. Cette compétence ne peut être apprise que par l'expérimentation et l'étude du Phylum en lui-même. Elle exprime sous forme de valeur chiffrée la facilité avec laquelle le magicien manipule les Sortilèges de ce Phylum. On l'emploie à chaque fois qu'un Sortilège de ce Phylum veut être utilisé.

DE L'ÉTUDE DES PHYLUMS

Les magiciens ayant complété l'étude sont extrêmement rares, pour ne pas dire inexistants. De plus, un fait important et connu de tous ceux qui mènent des recherches sérieuses dans ce domaine n'est pas encourageant. On entend régulièrement parler de magiciens portés disparus. Ces derniers, proches de la complétude de Phylum, se volatilisent du jour au lendemain.
On retrouve leur atelier et leur matériel intact tandis que leur porte est ouverte comme s'il étaient partis précipitamment. Ces magiciens ne reparaissent jamais.



Les modalités d'apprentissage des Phylum sont détaillées ci-dessous.

Pour apprendre un Sortilège, il faut trouver un fragment de loom de la couleur du Sortilège. Le loom trouvé sur le Continent est soit du loom pur et illisible, soit du loom raffiné contenant une information.

Le loom brut ne peut être utilisé que comme source d'énergie magique et non pour apprendre des Sortilèges. Certains pensent que le loom pur n'est pas vierge, mais que les Sortilèges qu'il contient sont trop compliqués dans l'état actuel des connaissances loomiques pour êtres lus.

Le loom raffiné est toujours le réceptacle d'un Sortilège référent à un et un seul Phylum.

Apprendre un Sortilège revient à déchiffrer un texte, on ne peut le comprendre efficacement qu'en commençant par le début. C'est pourquoi le magicien doit impérativement débuter son étude par un des Sortilèges de la première phrase, aussi faut-il avoir la chance de tomber sur du loom raffiné faisant partie de la première phrase d'un Phylum. Sinon le magicien ne peut pas comprendre le Sortilège inclus dans le fragment de loom et ne peut pas le lire.

Étudier le loom

Étudier le loom ne peut se faire que si ce dernier est raffiné, donc s'il contient un Sortilège. Il s'agit de l'opération préalable à la lecture. Par cette étude, le magicien va tenter de déterminer la nature exacte de l'information contenue dans le fragment de loom.

Le temps pour effectuer cette opération est inversement proportionnel à l'habileté du magicien dans les Arts Étranges. Cela prend (12 — AE) heures consécutives d'étude concentrée.

La Difficulté correspond à la hiérarchie de la phrase contenue, cependant, le maître de jeu ne donne pas au joueur la difficulté exacte mais lui indique simplement sa réussite ou son échec.

Les hiérarchies de phrases sont dans l'ordre croissant et de bas en haut.

ÉTUDIER LE LOOM
Arts Étranges + Sens + 2D6 / Variable
Difficulté de la hiérarchie de la phrase à laquelle appartient le Sortilège.
Réussite Normale Le magicien apprend le nom du Phylum, le nom du Sortilège contenu ainsi que la hiérarchie de la phrase.
Réussite Spéciale Le magicien apprend le nom du Phylum, le nom du Sortilège contenu ainsi que la hiérarchie de la phrase, et le nom de chaque Sortilège qui la compose.
Réussite Critique Le magicien apprend le nom du Phylum, le nom du Sortilège contenu ainsi que la hiérarchie de la phrase, et le nom de chaque Sortilège qui la compose. De plus, il est capable de déterminer le nom du Sortilège supérieur de la phrase.
Échec Normal Le magicien apprend uniquement le nom du Phylum mais peut reprendre son étude avec une difficulté majorée d'un niveau.
Échec Spécial Le magicien n'apprend rien. Il ne peut plus utiliser ce fragment de loom que pour le transférer dans son guilder constellé.
Échec Critique Le loom se disperse intégralement sans que le magicien n'y comprenne rien.

DIFFICULTÉ DES PHRASES	
Première phrase	Facile
Deuxième phrase	Normale
Troisième phrase	Difficile
Quatrième phrase	Très Difficile
Cinquième phrase	Extrême
Sixième phrase	Pure Folie

Lire un Sortilège

Pour tenter d'apprendre un Sortilège, un magicien doit bien évidemment avoir le Sortilège devant les yeux, sous forme loomique raffinée mais aussi y avoir accès dans la structure du Phylum.

Un Sortilège est considéré comme « accessible » pour celui qui l'étudie à ces conditions :

- S'il est sur la première phrase du Phylum dans l'ordre croissant des hiérarchies.
- S'il est adjacent horizontalement ou verticalement à un Sortilège connu du magicien,
- Si une flèche part d'un Sortilège connu par le magicien vers le Sortilège convoité.

La mémorisation prend un nombre d'heures consécutives égal au nombre de points de loom normalement nécessaire à son lancement. Dès qu'un magicien apprend son premier Sort

APPRENTISSAGE D'UN SORTILÈGE
Arts Étranges + Maîtrise + 2D6 / Variable
Difficulté de la hiérarchie de la phrase à laquelle appartient le Sortilège.
Réussite Normale Le Sortilège est mémorisé et le magicien acquiert la compétence portant le nom du Phylum à -4 s'il ne l'avait pas. sinon elle augmente d'un point jusqu'à un maximum de + 1. Le Sortilège disparaît du loom raffiné et ne peut plus être appris par quiconque.
Réussite Spéciale Le Sortilège est mémorisé et le magicien acquiert la compétence portant le nom du Phylum à -4 s'il ne l'avait pas, sinon elle augmente d'un point jusqu'à un maximum de + 2. Le Sortilège disparaît du loom raffiné et ne peut plus être appris par quiconque.
Réussite Critique Le Sortilège est mémorisé et le magicien acquiert la compétence portant le nom du Phylum à -4 s'il ne l'avait pas, sinon elle augmente d'un point 'à un maximum de + 3. Le Sortilège disparaît du loom raffiné et ne peut plus être appris par quiconque.
Échec Normal Le Sortilège n'est pas lu et le magicien peut réessayer avec une Difficulté majorée d'un niveau.
Échec Spécial Le Sortilège est détruit par la lecture catastrophique qu'en a fait le magicien.
Échec Critique Le Sortilège est détruit par la lecture catastrophique qu'en a fait le magicien, de plus, les informations contradictoires que le loom lui a délivré avant de disparaître font baisser son score dans ce Phylum de 1.

d'un Phylum, il acquiert la compétence Sortilège (nom du Phylum). Cette compétence débute à - 4 et ne peut être augmentée que par l'apprentissage de Sortilèges du Phylum en question ou par la lecture généralisée du loom p.11.

Dans ces conditions, et dans ces conditions seulement, le magicien lancer un jet de lecture.

Exécuter un Sortilège sans le lire

En cas d'urgence, il est possible d'exécuter un Sortilège inscrit dans un fragment de loom sans l'avoir lu au préalable. Le magicien ne peut donc en prévoir les effets. Bien souvent, les conséquences s'avèrent désastreuses.

La charge de loom se consume intégralement pour alimenter le Sortilège qui se contente de celle-ci. Le magicien doit toucher le fragment pour effectuer l'opération.

Les composantes normalements requises pour le Sortilèges n'entrent pas en ligne de compte sauf si elles sont indispensables auquel cas le Sortilège ne peut être exécuté.

EXÉCUTER UN SORTILÈGE SANS LE LIRE

Arts Étranges + Sortilège + 2d6 / difficulté du Sortilège + un niveau

La difficulté est affectée par les modificateurs au lancé de Sortilège (voir lancer un Sortilège).

Réussite Normale

Le Sortilège est lancé, s'exécute normalement puis disparaît du fragment de loom.

Réussite Spéciale

Le Sortilège est lancé et s'exécute normalement, puis il disparaît du fragment de loom. Si ses effets ne sont pas visibles, le magicien les devinent dans les grandes lignes.

Réussite Critique

Le Sortilège est lancé et s'exécute normalement, il reste inscrit dans le fragment de loom. Si ses effets ne sont pas visibles, le magicien les devinent dans les grandes lignes.

Échec Normal

Le Sortilège n'est pas lancé et le fragment se vide de l'intégralité de son contenu loomique.

Échec Spécial

Le fragment se consume dans les mains du lanceur qui subit 1d6 points de dégâts dans l'explosion incontrôlée du loom.

Échec Critique

Le fragment se consume dans les mains du lanceur qui subit 1d6 points de dégâts dans l'explosion incontrôlée du loom et perd 2d6 points de loom de la même couleur.

APPRENDRE UN PHYLUM

Comprendre une phrase

Si le magicien connaît tous les mots d'une phrase, il peut essayer de comprendre le Sortilège Supérieur associé à la phrase.

Pour se faire, il doit se concentrer sur ses connaissances, méditer sur les Sortilèges qui la composent et verbaliser symboliquement la phrase en dépensant autant de points de loom que s'il avait lancé avec succès tous les Sortilèges de la phrase.

MAÎTRISER UN SORTILÈGE SUPÉRIEUR

Arts Étranges + Pouvoir + 2D6/difficulté de la phrase

S'il réussit, il connaît le Sortilège de la phrase, s'il échoue rien ne se passe et il perd le loom dépensé.

La compréhension d'une phrase est un processus qui prend un nombre d'heures de méditation non consécutives égal à la somme des points de loom nécessaire au lancement de tous les Sortilèges de la phrase.

MAÎTRISER UN PHYLUM DANS SA TOTALITÉ

Dans la cas très rare où un magicien connaît les Sortilèges Supérieurs de toutes les phrases d'un Phylum, il peut essayer de maîtriser le Sortilège Final du Phylum et d'en obtenir le Sortilège Final.

La maîtrise ne vient que lentement, au gré des réflexions et méditations qui prennent un nombre d'heures non consécutives égal à la somme des points de loom nécessaire au lancement de tous les Sortilèges contenus dans toutes les phrases du Phylum.

MAÎTRISER UN SORTILÈGE FINAL

Arts Étranges + Sortilège (nom du Phylum) + 2D6 / Difficulté Pure Folie

Réussite Normale

Le Phylum est maîtrisé pleinement et le magicien obtient le Sortilège Final, de plus sa compétence de Phylum (nom du Phylum) est augmenté de 1 point pour un maximum + 5.

Réussite Spéciale

Le Phylum est maîtrisé pleinement et le magicien obtient le Sortilège Final, de plus sa compétence de Phylum (nom du Phylum) est augmenté de 1 point pour un maximum + 6.

Réussite Critique

Le Phylum est maîtrisé pleinement et le magicien obtient le Sortilège Final, de plus sacompétence de Phylum (nom du Phylum) est augmenté de 1 point sans maximum. De plus, son talent d'Art Étrange est augmenté définitivement de 1.

Échec Normal

Le Phylum n'est pas compris mais le magicien peut réessayer sans malus une fois le temps normal de méditation écoulé.

Échec Spécial

Le Phylum n'est pas compris, le magicien peut réessayer de le maîtriser après un temps de méditation égal au double de celui utilisé pour cette tentative. Cette pénalité est cumulative ce qui signifie qu'un magicien ayant fait deux Échecs Spéciaux pour maîtriser un Phylum ne pourra tenter à nouveau un jet qu'au terme d'une durée quadruple de celle normalement nécessaire.

Échec Critique

Le Phylum n'est pas compris, le magicien peut réessayer de le maîtriser après un temps de méditation égal au décuple de celui utilisé pour cette tentative. Cette pénalité est cumulative ce qui signifie qu'un magicien ayant fait deux Échecs Critiques pour maîtriser un Phylum ne pourra tenter à nouveau un jet qu'au terme d'une durée centuple de celle normalement nécessaire. De plus, le magicien perd 1 point dans sa compétence de Phylum.

LANCER UN SORTILÈGE

Lancer un Sortilège nécessite de connaître le Sortilège et de posséder suffisamment de loom dans son guilder constellé pour l'alimenter.

La vitesse de réalisation dépend avant tout de la compétence du magicien. Elle est différente pour chaque Sortilège. Toute cette période préparatoire est consacrée à la concentration, la réalisation d'un rituel ou de gestes indispensables au fonctionnement du Sortilège. Plus le magicien maîtrise la magie et le Phylum, plus ce moment est court.

Au terme de la Vitesse de lancement, le magicien lance son jet de dés.

MODIFICATEURS AU LANCÉ DE SORTILÈGES

- *Sur le Continent, si la saison est de la même couleur que le loom du Sortilège, le lanceur bénéficie d'un niveau de difficulté de moins.*
- *Les composantes sont utiles mais pas obligatoirement indispensables pour lancer un Sortilège. Chaque Sortilège contient dans sa description les composantes exactes utiles à son lancement. Chaque composante manquante, suit la même règle que pour les Sorts. Dans le cas d'un composant indispensable, le Sortilège ne peut être effectué en son absence.*
- *Les Sortilèges étant très dépendants du loom, une plus grande dépense d'énergie favorise leur action. Pour chaque tranche de 10 points de loom dépensés en plus du coût normal du Sortilège le lanceur bénéficie d'un niveau de difficulté de moins jusqu'à un maximum de deux. Ce loom surnuméraire est consommé quelle que soit la qualité de la réussite ou de l'échec.*

LANCER UN SORTILÈGE

Arts Étranges + Phylum (dont est issu le Sortilège) + 2D6 / Variable

Difficulté de la hiérarchie de la phrase à laquelle appartient le Sortilège.

Réussite Normale

Le Sortilège est lancé et pour y résister ; la ou les victimes devront faire leur jet de résistance à la difficulté Difficile ou à la difficulté de réalisation de base du Sortilège si elle est supérieure.

Réussite Spéciale

Le Sortilège est lancé et l'Aire d'effet, la durée ou la portée est augmentée de 1d6 au choix du magicien (AE + Phylum + 1d6 x y) si ces éléments peuvent êtres soumis à fluctuation. La ou les victimes devront faire leur jet de résistance à la difficulté Difficile ou à la difficulté de réalisation de base du Sortilège si elle est supérieure.

Réussite Critique

Le Sortilège est lancé et deux des éléments entre l'Aire d'effet, la durée ou la portée sont augmentés de 1d6 au choix du magicien (AE + Phylum + 1d6 x y) si ces éléments peuvent êtres soumis à fluctuation. De plus, le loom consommé dans l'opération est divisé par 2 (sauf lors de la création d'un Artefact ou il ne peut varier). La ou les victimes devront faire leur jet de résistance à la difficulté Difficile ou à la difficulté de réalisation de base du Sortilège si elle est supérieure.

Échec Normal

Le loom est dépensé et le magicien peut réessayer sans malus quand il le désire.

Échec Spéciale

Le loom est dépensé et le magicien ne peut réessayer d'effectuer ce sortilège avant l'apparition des prochains astres (par exemple les prochaines Lunes si le Sortilège est exécuté sous les feux du ciel).

Échec Critique

Le loom est dépensé, 2d6 points de loom de la couleur du Sortilège contenu dans le guilder sont perdus en plus. Le magicien ne peut réessayer d'utiliser du loom de cette couleur avant l'apparition des prochains astres (par exemple les prochaines Lunes si le Sortilège est exécuté sous les feux du ciel).

DÉCONCENTRATION SUR LE LANCER D'UN SORTILÈGE

Si le magicien est l'objet de la moindre agression physique ou magique pendant le temps necessaire au lancer du Sortilège, il joue un jet de résistance à la déconcentration. En cas de réussite le Sort est toujours en cours de préparation. En cas d'Échec, le magicien se déconcentre et doit reprendre depuis le début.

RÉSISTER À LA DÉCONCENTRATION

Résistance + Arts Étranges + 2d6 / Variable*

• Parler ou crier quelques mots :	Arrêt auto.
• Être la victime d'une agression loomique Tour/Sort ou Sortilège :	Très difficile
• Être bousculé, tomber ou courir :	Très difficile
• Être blessé : perdre 1 point de vie :	Difficile
Perdre 2 points de vie :	Très difficile
Perdre 3 points de vie :	Extrême
Perdre 4 points de vie :	Pure folie
Perdre 5 points de vie :	Absurde
Perdre 6 points de vie :	Impossible
• Tomber inconscient :	Arrêt auto.

RETARDER LES EFFETS D'UN SORTILÈGE

Les Sortilèges rapides peuvent être temporairement stockés et leurs effets retardés. Pour ce faire, le lanceur déclare son intention de retarder son Sortilège. Il effectue toutes les opérations nécessaires à sa réalisation, dépense un point de loom supplémentaire de la couleur concernée et le Sortilège est alors retardé.

Un magicien ne peut retardé plus d'un seul Sortilège.

De plus, un Sortilège ne peut rester retardé plus de AE minutes. À l'issu de temps, le Sortilège se dissipe sans effets.

Pendant la durée de retardement, le magicien en pleine concentration ne peut plus parler, ni avoir une activité complexe sous peine de voir le Sortilège disparaître. En cas de déconcentration, il est soumis à un jet de Résistance le cas échéant comme s'il était en train de lancer le Sortilège. Il perdra néanmoins les points de loom que coûte celui-ci.

Lancer un Sortilège retardé ne prend qu'une Action et le jet à effectuer est majoré d'une Difficulté due à la concentration nécessaire.

Exemple : Adeptus, Templier d'Ashragor stocke un Sortilège du nom de : Arrêter un objet. Il dépense le loom plus un point de loom noir après avoir passé les 5 Passes d'Armes nécessaires au lancement du Sortilège et Sort de sa chambre. Arrivé dans la salle commune de l'auberge, il apostrophe le duelliste Venn'dys qui a insulté Ashragor un peu plus tôt dans la soirée et effectue à haute voix des commentaires sur la qualité callipyge de la mère de celui-ci. Il effectue alors un jet de résistance pour ces paroles qui troublent sa concentration et le réussit. Le duelliste dégaine et dans sa colère tire avec son crache feu sur Adeptus qui lâche son Sortilège sur la balle du crache feu. Il effectue son test de lancer de Sortilège avec une difficulté supplémentaire et réussit La balle disparaît. Adpetus ouvre le crâne

du tireur à coup de hache avant que celui-ci ne comprenne le fin fond de l'histoire. Le corps du Venn'dys n'a pas encore touché le sol que la balle réapparaît et tue un badaud imprudent qui s'était mis sur sa trajectoire.

CUMULER LES EFFETS DE PLUSIEURS SORTILÈGES

Un magicien ou une victime peut très bien être sous l'influence de plusieurs Sortilèges sans problèmes. On veillera cependant à considérer les opérations magiques dont les effets sont opposés ou discordants et qui peuvent s'annuler. De plus, un magicien déjà sous l'influence d'un effet loomique quelle qu'en soit sa nature doit obligatoirement lancer un jet de Résistance au Tour, Sort ou Sortilège qui tente de l'affecter même s'il ne souhaite pas lui opposer de résistance.

Le nombre de Sortilèges que l'on peut lancer n'est limité que par le temps de lancement et la quantité de loom disponible. C'est un des avantages de la Vraie magie sur celle des Rivages.

Résister à un Sortilège

On peut bien évidemment résister à un Sortilège. Un jet de résistance peut être tenté dès que la cible d'un effet loomique est une créature ayant les capacités nécessaires pour résister. Ce jet est possible dès que la cible est l'objet direct d'un Sortilège, mais elle peut aussi bien choisir de ne pas y résister.

Si elle ne résiste pas, l'effet loomique se produit si le lanceur a préalablement réussit son jet pour réaliser son Sortilège.

Si elle ne souhaite pas être affectée par le loom, son étincelle de loom alliée à sa résistance physique s'érigent en barrière protectrice pour rejeter les effets de l'opération magique.

Les modificateurs suivants entrent également en compte.

MODIFICATEURS À LA RÉSISTANCE POUR UN SORTILÈGES

• Les individus ne possédant aucun point de loom de la couleur du Sort dans leur guilder constellé subissent un malus de deux Difficultés. S'ils disposent du loom requis ils ne dont pas pénalisés.

• Les Sortilèges étant très dépendants du loom, une dépense d'énergie favorise la résistance de la cible d'un Sortilège. Pour chaque tranche de 10 points de loom dépensés sur un jet de résistance, la cible bénéficie d'un niveau de difficulté de moins jusqu'à un maximum de deux. Ce loom est consommé quelle que soit la qualité de la réussite ou de l'échec.

• Une personne déjà sous l'effet d'un sortilège quel qu'il soit (dont elle est la cible directe) subit un bonus d'un niveau de difficulté en moins pour résister. Ce bonus n'est pas cumulable si plusieurs Sortilèges sont actifs en même temps.

RÉSISTER À UN SORTILÈGE

Arts Étranges x 2 + 2D6 / Difficile ou contre la difficulté de base de lancement du Sortilège si elle est supérieure à Difficile.

Les créatures n'ayant pas de score en Arts Étranges, lancent 3d6.

Réussite Normale
La cible résiste et ne subit pas les effets du Sortilège.

Réussite Spéciale
La cible résiste et détecte de quel Sortilège il s'agit et absorbe 1/10 des points de loom dépensé par le lanceur. (si inf. 1 = 0)

Réussite Critique
La cible résiste, détecte de quel Sortilège il s'agit et absorbe 1/5 points du loom dépensé par le lanceur (uniquement la somme necessaire à l'exécution du Sortilège).

Échec Normal
La cible ne résiste pas et subit les effets du Sortilège.

Échec Spécial
La cible ne résiste pas et est étourdie. Elle doit lancer un jet de Résistant x 2 + 2D6 contre une Difficulté Normale pour ne pas s'évanouir pendant 1d6 minutes.

Échec Critique
La cible ne résiste pas et est profondément affectée par le loom : Elle doit lancer un jet de Résistant x 2 + 2D6 contre une Difficulté Difficile pour ne pas s'évanouir pendant 1d6 minutes. Elle ne peut plus pratiquer les Arts Étranges pendant 1D6 heures.

Manifestations Loomiques Annexes

Les Locus

L'une des plus grandes énigmes du Continent est sans conteste celle des Locus. Ce sont des sites ou des monuments, parfois un personnage, qui apparaissent par intermittence, en des lieux souvent différents, et dont l'ambiance magique est extrêmement puissante. Les Locus pourraient dès lors servir de sanctuaires pour la pratique des arts loomiques s'ils n'étaient si capricieux et ne réservaient, plus encore que les objets loomiques du Continent, un sens à décrypter.

Car, de toute évidence, ils figurent parmi les principaux acteurs de la Nouvelle Terre, au même titre que le mouvement des saisons. Toutefois, les connaissances avérées à leur sujet se limitant à quelques rapports de voyageurs, et récits d'expériences hallucinées, il reste très difficile de théoriser à leur propos comme on peut le faire aisément sur le loom, au bout de 200 ans d'exploration.

Une hypothèse consiste à dire que les Locus sont des réalisations magiques. C'est-à-dire qu'ils eurent pour origine des actes mettant en jeu une énorme quantité de loom, ou bien puisant dans le fonds énergétique d'une saison (conçue dans cette hypothèse comme une source loomique diffuse). Ce dernier point expliquerait en partie pourquoi les Locus bougent, mais laisse dans l'ombre leur mode de fonctionnement.

D'autres idées proposent qu'ils furent fabriqués, tels d'immenses bâtiments loomiques. C'est une extrapolation de l'étude des objets loomiques. Mais qu'en est-il des personnages ? (Le Vagabond éternel, par exemple). Pour finir, on évoque des Sorts, colossaux et antiques, capables de laisser les Locus comme résidus.

Toujours est-il que l'étude des Locus se présente comme une série d'aventures qui peuvent parfois engager des Guildes entières pour la durée d'une vie. C'est rappeler que la maîtrise et l'emploi de ces « objets » n'est pas pour demain, et qu'ils n'ont rien de commun avec les usages des Arts Étranges décrits dans ce livre.

Les Créatures Loomiques

Animales et végétales, ou les deux ensemble, les créatures loomiques, comme leur désignation l'exprime, sont des êtres vivants dont l'organisme comprend du loom comme constituant. Elles doivent être distinguées des créatures extraordinaires du Continent, inconnues sur les Rivages, qui ne possèdent pas de loom pour autant et sont beaucoup plus communes.

On peut les considérer comme les manifestations vivantes de la magie qui empreint le Continent. Pour les premiers explorateurs, et pour ceux qui, encore de nos jours, ont la surprise de déboucher dans des zones inconnues et habitées, elles furent la concrétisation la plus manifeste que des puissances magiques étaient à l'œuvre sur le Continent. Certains reconnaissent en elles une sorte de volonté de la magie, peut-être même une intelligence diffuse, traversant chaque créature.

Leur comportement se caractérise premièrement par leur lieu de résidence : ces animaux et plantes se trouvent en général à proximité des sources de loom pur et des objets loomiques présents dans leur milieu. D'autre part, elles se montrent assez avides de loom, dont elles ont besoin pour survivre, ce qui explique pourquoi elles se rapprochent des sites qui en contiennent. Des prédateurs de loom font leur ordinaire de gibier « chargé » et assaillent régulièrement les imprudents qui font état de leurs possessions magiques.

Leur aspect est, on ne s'en étonnera nullement, extrêmement varié. Du minuscule organisme de l'ordre du parasite, jusqu'aux mastodontes dont le pas fait trembler tout un écrin, la forme des créatures ne connaît pas de limite. De même leurs capacités intellectuelles s'étalent sur un éventail aussi large que sur les Rivages, puisque de la bête stupide à l'individu doué d'intelligence et de parole, les Maîtres Étranges établissent des panels de créatures de plus en plus étonnantes. S'agit-il alors d'étudier une créature ou de discuter avec un interlocuteur ? C'est cette diversité et cette rareté qui fait le charme et la difficulté de la zoologie et de la botanique du loom.

Les créatures loomiques sont de deux natures différentes qui n'ont pas d'incidence réelle sur leur comportement. On distingue les Créatures qui ont été transformées en profondeur par le loom et celles qui sont directement issues du loom, composées de loom pur.

Les premières ont encore malgré tout des fonctions biologiques indispensables à leur survie : elles respirent, leur cœur bat... Cependant, elles ne s'alimentent pas ni ne boivent, le loom étant la seule forme d'énergie dont elles ont besoin. De plus, elles ne sont plus dotées de sang, mais d'un principe liquide, gazeux ou poudreux de la couleur de leur loom. Chez elles, la puissance du loom s'est substituée à la Vie.

Les secondes n'ont jamais été animées par un principe biologique. Elles sont d'origine purement magique et ne témoignent d'aucune activité physiologiques : elles ne respirent pas, n'ont pas d'organes...

Identifier une créature loomique

La plupart de ces créatures sont difficiles à différencier de la faune et la flore exotique du Continent. Il convient pour ce faire d'être en contact avec la créature et de la toucher de la main. À la différence des objets qui contiennent du loom mais dont l'existence n'en dépend pas, le loom qui les composent ne peut être ni lu ni converti pas plus qu'il ne peut être dispersé volontairement.

L'appréciation de la créature est instantanée.

Certaines créatures affichent leur conditions de créatures loomiques. Elles manifestent en permanence un effet surnaturel qui permet de déceler leur nature. Cependant, pour déterminer quelle est la nature du loom qui les habite ou si elles sont bien ce qu'elles semblent être, un jet de dé s'impose.

Les créatures loomiques ne sont pas agressives dans leur grande majorité, pour peu qu'on ne s'oppose pas à leurs desseins.

IDENTIFIER UNE CRÉATURE LOOMIQUE

Arts Étranges + Sens + 2D6 / Difficile

Réussite Normale

Le magicien perçoit la présence du loom dans la créature et s'aperçoit qu'elle est d'essence loomique.

Réussite Spéciale et Critique

Le magicien perçoit la couleur du loom dans la créature et s'aperçoit qu'elle est d'essence loomique.

Échec Normal

Le magicien ne perçoit pas la présence du loom mais peut réessayer son étude avec une difficulté majorée d'un niveau.

Échec Spécial

Le magicien n'apprend rien. Il ne peut plus tenter d'identifier la créature.

Échec Critique

Le magicien est persuadé que la créature n'est pas loomique et en définitive, que son apparence étrange est due à la bizarrerie du Continent. S'il retente un jet pour voir le loom contenu, il ne sentira pas/plus la présence du loom.

Elles répondent toutes aux critères suivants :

• Elles ne sont concernées que par la couleur du loom qui les composent et ne perçoivent ni ne sont affectées par le loom d'une autre couleur. À ce titre, les Tours, Sorts et Sortilèges d'une autre couleur que la leur ne fonctionnent pas sur elles.

• La plupart d'entre elles est en mesure de sentir et de voir le loom à une distance variable selon sa quantité. Elles perçoivent le loom à 1 mètre par tranche de 10 points de loom de la même couleur qu'elles. Elles voient aussi bien le loom contenu dans des fragments de loom que celui des objets loomiques bien qu'elles ne puissent se nourrir de ce dernier.

• À l'identique des êtres vivants qui ont besoin de nourriture pour vivre, elles ont besoin de loom. Un magicien qui possède du loom stocké en grande quantité dans son guilder est donc susceptible d'éveiller la convoitise de telles créatures.

• Les créatures loomiques se nourrissent habituellement de fragments de loom. Elles doivent toucher l'objet dont elles tirent le loom.

— Elles convertissent naturellement 1 point par tranche de 6 points de loom contenu dans un fragment de loom.

— Lorsqu'elles s'abreuvent à un guilder, la conversion est de 1 point par tranche de 2 points de loom.

Elles absorbent le loom à la vitesse de 2 points par Passe d'Arme, il leur faut donc 1 PA pour ponctionner 2 points de loom dans un guilder et le convertir en 1 point. Cette opération n'est pas perceptible par le possesseur du guilder qui devra effectuer un jet de Sentir le loom pour se rendre compte de la quantité qui lui à été dérobée.

• Une créature loomique est composée d'un nombre de point de loom qui est aussi son score en points de vie. Dans un combat, les blessures infligées lui feront perdre ses points de loom. Une créature qui perd tous ses points de loom meurt ou se disperse dans l'air selon sa nature.

• Pour survivre, elle doit absorber un Cinquième de son score initial de loom par jour avec un minimum de 1 point, faute de quoi elle perd autant de point de loom.

• Lorsqu'elle trouve une source suffisamment importante la créature peut se gaver de loom. Elle absorbe alors jusqu'au double de son score en loom (donc de ses points de vie) au maximum mais perdra l'excédent au rythme de 1 par jour cumulé à son éventuelle « diète ».

• Une fois repues, elles se désintéressent de l'objet ayant contenu leur « repas ». Il est donc rare de les voir emporter les fragments de loom consommés ou les guilders constellés.

• Elles sont sensibles à la violence et aux armes sauf précision.

La plus grande facilité qu'elles ont à absorber le loom préalablement récolté par un magicien les pousse à recher-

cher les Natifs portant des guilders. Elles vont inéluctablement vers le Natif dont le guilder constellé contient le plus de point de loom de leur couleur.

Certaines créatures frustres et sans intelligence n'hésitent pas attaquer le porteur du guilder et à le mettre hors combat pour se repaître. D'autres, dotées d'intelligence peuvent négocier pour obtenir ce qu'elles souhaitent. Enfin, les plus puissantes ont des pouvoirs tels que les Natifs n'ont le loisir de refuser de les nourrir...

Résistance d'une créature loomique à la magie

Les créatures loomiques voient le loom comme les hommes voient les couleurs. Elles perçoivent donc les objets loomiques mêmes s'il sont invisibles pour les Natifs, les Reliques et plus généralement la magie en activité.

Les créatures loomiques ont une façon bien particulière de résister à la magie. Le loom, dont elles sont partiellement ou totalement constituées agit pour elles comme une barrière, un écran d'énergie que le Tour, Sort ou Sortilège qui leur est destiné doit franchir.

Elles effectuent donc leur jet de résistance contre la magie en considérant le nombre de point de loom dont elles disposent plutôt que leur Art Étrange ou leur résistance. Le résultat est lu sur la table en relation avec la nature de l'Acte loomique produit. Autant dire qu'elles sont relativement insensibles à la magie et le magicien court souvent des risques importants à tester sa magie sur de telles créatures.

Description d'une créature loomique

Loom : Indique d'une part la couleur de loom qui constitue la Créature, d'autre part le nombre de point de loom la constituant. Ce volume permet de déduire le nombre de points de loom par jour dont elle à besoin pour survivre.

Voracité : Points de loom nécessaires par jour pour survivre.

Caractéristiques & compétences : Comme pour toute les créatures vivantes, les créatures loomiques possèdent des Caractéristiques et des Compétences qui varient selon leur espèce.

Pouvoir : Certaines créatures possèdent des pouvoirs particuliers qui seront alors détaillés.

Voici quelques exemples de créatures loomiques que peuvent rencontrer des aventuriers en expédition. Vous trouverez à titre d'exemple pour chaque couleur un type de créature loomique classiques tandis que la seconde est une personnalité unique.

• Papillions Masques

Parfaitement inoffensifs, les papillons masques sont de magnifiques lépidoptères pouvant atteindre l'envergure étonnante de 30 cm. Les motifs qui garnissent leur abdomen et leur ailes les font ressembler à un masque de carnaval. Il est d'ailleurs utilisé par certains peuples du Continent comme parure lors de carnaval, après avoir été naturalisé.

loom : Violet / 2

Voracité : 1

Caractéristiques & compétences : Agile 3 et Esquive 3 qu'il n'utilise que pour s'échapper lorsqu'on tente de l'attraper.

Pouvoir : aucun

• Le Maître Fou

Le Maître fou est une des figures principale de la Bachanale Infernale. C'est une créature loomique pure capable de prendre deux formes différentes. Le plus souvent, le Maître Fou se manifeste sous les traits d'un humanoïde de haute taille (2 mètres 20) ridiculement maigre dans des vêtements de carnaval. Son visage blafard est reconnaissable entre tous à cause de son nez trop long et de ses dents pointues.

Il semble gouverné par la folie la plus totale. Son unique but est de jouer des tours à ceux qui le rencontrent ; tours qui bien souvent finissent tragiquement. Il enjôle les femmes, précipite les chevaliers en belle armure dans les fosses à purin et livre les petits enfants aux sorciers qui pratiquent les sacrifices en échange de loom. Le Maître fou aime jouer des tours autant qu'il déteste se faire flouer.

Il est susceptible de se lasser d'une conversation qui ne l'amuse pas et de disparaître sans causer beaucoup de tort, pour peu qu'il n'ait pas besoin de loom.

Il parle volontiers de lui, du Maître Tour et du Maître Pion qu'il détestent mais présente comme ses alliés. Il a une peur paranoïaque de son alter ego qu'il appelle « l'autre Maître Fou », et lorsqu'il ne l'évoque pas lui même, se met dans une fureur extrême dès qu'on lui en parle.

Il peut aussi se présenter sous la forme d'un long bâton de carnaval muni d'une hampe et surmonté uniquement de sa tête qui semble alors faite de paille. Quiconque touche le bâton et ratte un jet de résistance/Très difficile (comme pour un Sortilège) tombe en son pouvoir. Il force alors son porteur à exécuter ses volontés, jusqu'à ce que ce dernier perde la raison ou meurt par manque de soins.

Comme beaucoup de créatures constituées de loom pur, il n'est jamais éliminé définitivement. S'il disparaît suite à la perte totale de ses points de loom, il se reconstituera ailleurs, dans une autre région gouvernée par le temps sacré.

loom : Violet / 70

Voracité : 14

Caractéristiques & compétences : À utiliser avec parcimonie. Les capacités du Maître Tour, en tant que personnage loomique important ; doivent rester un mystère pour les joueurs.

Agile 7 / Fort 4 / Observateur 7 / Résistant 6 / Charmeur 5 / Rusé 6 / Savant 2 / Talentueux 6

Art Guerrier 6, Art Étrange 6

Acrobatie 7, Chant 6, Comédie 6, Danse 6, Jonglerie 5, Musique 5, Courir 4, Grimper 4, Lancer 3, Vigilance 5, Esquive 6, Bagarre 3, toutes les compétences d'armes à 2, Histoire et légende 5, Déguisement 4, Discrétion 3, Passe-Passe 4, Pickpocket 4, Discours 5, Maîtrise 6, Pouvoir 6, Sens 8.

Armure naturelle : 1d6

Pouvoir : Il maîtrise une forme de magie dérivée des Tours de loom violet. La différence principale est qu'il les réussit automatiquement sans respecter aucun rite et que la victime de ses Tours doit réussir un jet de Résistance à la difficulté Très Difficile pour résister. Il met une Action et non pas une Passe d'Arme pour réaliser ses Tours, il peut en faire autant qu'il le souhaite par jour.

Le Maître Fou est exceptionnellement vif. Il peut accomplir le double d'actions que ses adversaires. À ce titre, il a toujours l'incitative dans un affrontement et peut esquiver jusqu'à 3 adversaires.

Il lui faut une Action pour changer de forme.

Comme beaucoup de créature loomiques, il parle la langue de son interlocuteur sans avoir besoin de l'apprendre.

• Sangsues Rouge

On trouve certaines variétés de sangsues dites « Rouge » dans les marais putrides où l'été règne en maître. Leur corps est veiné de stridules pourpres et luisent légèrement lorsqu'elles sont repues. Comme pour leur homologues non loomiques, elles sécrètent un liquide qui anesthésie la zone de ponction où elles se fixent.

loom : Rouge / 2

Voracité : 1

Caractéristiques & compétences : Trop faibles pour êtres chiffrées.

Pouvoir : aucun

• Le Golem des trois Ors

Cette créature constituée de loom pur est très particulière. Cette gigantesque armure inhumaine semble ne renfermer aucun corps. D'une taille de 3 mètres, elle présente un particularisme qui fait frémir les magiciens : elle est capable de se nourrir du loom contenu dans les Artefacts (et pas les Reliques) quelle que soit la couleur du loom, leur faisant perdre ainsi tous leurs pouvoirs. Ce faisant, l'objet se transforme en un mélange d'or rouge, jaune et blanc d'une qualité extraordinaire.

Le Golem est une énigme. Il n'a jamais parlé ni montré le moindre signe d'intelligence à ceux qui l'on rencontré. Il semble invulnérable et n'est affecté par aucune arme. Il n'affiche aucun pouvoir particulier hormis sa faculté à détruire les Artefacts.

Il réagit néanmoins aux agressions par un réchauffement instantané de son armure qui rougeoie et dégage une chaleur insupportable à moins de 5 mètres, jusqu'à ce que ses agresseurs soient partis.

Lorsqu'il est à la recherche de loom, il porte prioritairement son choix sur les Artefacts puis sur les guilders constellés. Il tend alors les mains en face du porteur d'un tel objet pour

qu'il lui soit remis, faute de quoi, il tentera de lui arracher de force.

Il n'est jamais éliminé définitivement. S'il disparaît suite à la perte totale de ses points de loom, il se reconstituera ailleurs.

loom : Rouge / 60

Voracité : 10

Caractéristiques & compétences : Les capacités du Golem des trois Ors, en tant que personnage loomique important ; doivent rester un mystère pour les joueurs.

Agile 4 / Fort 8 / Observateur 3 / Résistant 10

Art Guerrier 7/Art Étrange 5

Courir 3, Lancer 2, Vigilance 2, Esquive 1, Bagarre 1.

Armure naturelle : 5d6 (invulnérable aux armes qui ne sont pas des Reliques). Transforme instantanément en or toute Arme loomique qui entre en contact avec lui.

Pouvoir : Comme évoqué précédemment, le Golem transforme les objets loomiques en or. Leurs possesseurs peuvent néanmoins lancer un jet de résistance avec 3d6 à la difficulté Extrême. Ces objets, dans la mesure où leur nouvelle nature n'est pas incompatible avec leur fonction, peuvent être utilisés normalement. Le métal dont ils sont constitués possède les vertus suivantes : il est incassable, n'est altéré par aucun feu et les dégâts des armes sont majorés de 2 points.

Lorsqu'il est agressé, le Golem augmente la température de son corps et rayonne de chaleur en une Passe d'Arme de temps. Tout ce qui est combustible autour de lui dans un rayon de 5 mètres s'embrase. Les dommages infligés par la chaleur sont de 10d6 au centre du brasier et perdent 1d6 par mètre éloigné au Golem. Il se déplace en marchant vers l'agresseur jusqu'à ce que ce dernier sorte de son champ de vision.

• Ligrons de Tindal

Ces fauves ont les caractéristiques de leurs homologues non loomiques. On les différencie malgré cela par la forte proportion de membres de l'espèce bicéphale et à leur pelage rouge feu. Il se comportent comme tous les grands fauves, vivent en groupe et chassent des gibiers porteur de loom pour se nourrir.

loom : Jaune / 15

Voracité : 3

Caractéristiques & compétences :

Agile 5 / Fort 4 / Observateur 5/ Résistant 4

Art Guerrier 4, Courir 5, grimper 3, Pister 6, Esquive 4, Vigilance 6, Attaque griffes 5 (1d6 + 4).

Armure naturelle : 1d6-2

Pouvoir : aucun

• Les sœurs de l'Immolation

Les Sœurs de l'Immolation font partie d'une famille de Créatures loomiques dont le pivot est une entité loomique très puissante nommée l'Immolation. Les Sœurs sont, toutes proportions gardées, les cadettes de la « famille ».

Elles apparaissent à trois ou sous la forme de magnifiques jeunes filles entièrement dévêtues. Environnées de lumières, leurs cheveux sont parcourus par une brise invisible.

Elles semblent toujours attendre les gens qui les rencontrent assis au bord d'une rivière, sous les frondaisons d'une forêt ou dans un vieux château abattu.

Elles parlent une langue incompréhensible dont le murmure envoûte celui qui l'entend. Leurs invitations sont claires, y répondre sera aussi agréable que dangereux.

Elles proposent des ébats érotiques auxquels les invités — des deux sexes — auront toutes les peines du monde à résister. Répondre à leurs cajoleries est un plaisir qui se paie cher puisque celui qui cède aux appels des Sœurs se réveille le lendemain avec son guilder vidé de tout son loom Vert.

Les Sœurs sont difficiles sur le choix de leur partenaire. Elles n'accordent leurs faveurs qu'à ceux qui disposent d'autant de points de loom que leur propre score en loom. Les autres prétendants transis ne seront pas autorisés à les approcher.

Leurs œuvres achevées, les Sœurs disparaissent dans un arc-en-ciel de couleurs chatoyantes ponctué de murmures et de rires.

Dorénavant, à chaque fois qu'ils pénétreront dans une région sous l'emprise de l'Automne, il entendront portés par le vent le murmure aguicheur des Sœurs de l'Immolation.

loom : Jaune / 6d6

Voracité : Elles vident totalement le loom de la victime.

Caractéristiques & compétences : aucune

Pouvoir : Se détourner des appels des Sœurs n'est pas simple. Un jet de résistance à la difficulté Très difficile s'impose. Si le jet est réussi, la personne ayant résister n'est pas sous l'influence des belles. Si elle ne résiste pas, elle tombe dans leurs bras et connaît un moment de bonheur rare ponctué de forts soupirs et murmures pour une bonne heure. Les Amants s'endorment ensuite pour autant de temps qu'ils ont perdu de loom.

La moindre agression tentée à l'encontre des Sœurs qu'elle soit loomique ou physique verra ces dernières disparaître instantanément dans une grande lumière. Le responsable de l'acte et lui seul entendra distinctement une voix féminine lui murmurant « Votre audace sera rapportée ! ». Nous invitons le maître de jeux à conserver en mémoire cet événement pour plus tard...

• Fleurs de Flannael

Ces plantes vertes d'une taille maximum de 1 mètre développent de jolies fleurs qui font ployer leurs tiges. Ces fleurs ont la forme de petites clochettes blanches et jaunes qui sont d'autant plus nombreuses que la plante est vigoureuse. Elles n'apparaissent que lorsque la plante contient du loom, sinon cette dernière en sommeil ne produit pas de fleurs dans l'attente de la récolte loomique.

Lorsque la floraison a eu lieu, elle sème ses spores qui seront portés par le vent jusqu'au terrain propice (un fragment de loom) le plus proche.

Lorsque tout le loom présent à été conservé par la plante, elle perd ses fleurs ; il ne reste que les longues tiges lisses qui sèchent sur pied.

loom : Vert / 1

Voracité : 1

Caractéristiques & compétences : aucune

Pouvoir : elle convertit le loom d'un fragment à la vitesse de 1 point de loom par jour.

• L'Apparition de la brume

L'apparition de la brume semble être la manifestation énigmatique d'une créature de loom pur et non pas l'effet d'un Sortilège de nécromancie comme le supposaient les spécialistes des Phylums.

Cette créature se manifeste à l'aube ou au crépuscule, et n'est visible que lorsqu'elle déambule dans la brume naissante.

Le témoin de l'apparition voit alors une silhouette encapuchonnée sans visage qui déambule pensivement sans but apparent.

Aucun contact n'a jamais été établi avec elle, et ses motivations sont inconnues de tous. Elle disparaît progressivement lorsque les feux du ciels montent au ciel ou lorsque l'obscurité se fait trop dense et que les étoiles naissent.

Certains adeptes de la magie ayant trait à Nocte affirment avoir vu à plusieurs reprises la même apparition dans des circonstances similaires dans le monde des rêves.

loom : Vert / inconnu

Voracité : variable

Caractéristiques & compétences : aucune

Pouvoir : Lorsque l'apparition des Brumes se manifeste, les témoins qui arrivent à la percevoir sur un jet d'Art Étrange + Sens + 2d6/Difficile peuvent tenter un jet de Résistance à la difficulté Très Difficile comme s'il s'agissait d'un Sortilège. S'ils résistent, rien ne se passe, sinon ils perdent 1d6 points de loom Vert de leur guilder. Celui qui ne voit pas l'apparition perd automatiquement 1d6 point de loom vert.

• Chiens de lune

Les chiens de lunes sont des créatures apparentées aux Transients. Ce sont des humanoïdes au corps couvert de poils et au faciès proche de celui des chiens ordinaires. Ils vivent en petites tribus de 10 à 40 membres de la même parenté. Leur mode de vie est proche de celui des ancêtres des Kheyzas, rythmé par le nomadisme qui les caractérise.

Ils ont une culture basée sur des artisanats frustres et des rites où les Esprits des grands loups gouvernent le monde invisible. Peu nombreux, ils redoutent les contacts avec les autres cultures transientes ou humaines.

Ils vivent la nuit et dorment le jour et établissent généralement leur campement de tentes dans des plaines en bordures de rivières, dans des régions où le loom est très présent sous la forme de gibier ou de fruits. Ils ne se reproduisent que très rarement selon un cycle qu'ils ne maîtrisent pas.

Tout ce qui est issu de leur culture ne les intéressent pas, incapables de comprendre la valeur accordée aux biens matériels plutôt qu'à la vie. À ce titre, ils ne sont pas agressifs outre mesure tant que leurs prérogatives ne sont pas contestées, ils deviennent alors de redoutables guerriers.

Ils ont une espérance de vie de 40 ans en moyenne.

loom : Noir / 20

Voracité : 4

Caractéristiques & compétences :

Agile 4 / Fort 5 / Observateur 4 / Résistant 5 / Charmeur 1 / Rusé 3 / Savant 2 / Talentueux 3

Art Guerrier 5, Art Étrange 3, Tissage 2, Poterie 3, Tannerie 3, Danse 2, Chant 2, Courir 4, Grimper 4, Lancer 3, Chercher 3, Dressage 3, Pister 5, Survie 4, Bagarre 4, Esquive 3, Bouclier 3, Vigilance 4, Lance 5, Coutelas 3, Arc court 3, Histoires et légendes 2, Discrétion 4, Négoce 3, Canotage 1, Équilibre 2, Météo 2, Nage 3, (les Shamans ont en général Maîtrise 2, Pouvoir 3, Sens 4)

Armes naturelles : Morsure 4 (1d6)

Pouvoir : Les chiens de lunes portent des tatouages rituels tracés par les shamans de la tribu. Selon la philosophie prédominante de celle-ci, ils disposent grâce à ces tatouages d'une compétence à 6. Par exemple, la tribu des « Chien Fous de Hurlevent » produit de superbes tapis grâce à ses tisserands aidés magiquement.

• La « Mort »

Voici certainement le personnage, un des personnages plus énigmatique du Continent. La Mort n'as pas d'apparence définie, elle est vue différemment par chaque personne en fonction de l'idée que chacun s'en fait. Elle parle d'une voix caverneuse qui ressemble à un long soupir.

Elle est capable de transformer l'énergie vitale en loom Noir donc de se nourrir de la vie. Ses victimes qui ne survivent pas deviennent elles mêmes des créatures de loom Noir qui lui sont inféodées. Ces dernières sont peu nombreuses, la Mort veille en effet à ne pas faire mourir tous ceux qui croisent son chemin.

Peu causante, il est cependant possible d'avoir une discussion avec elle, et même d'échanger des services. Entité neutre par excellence, elle ne prend jamais parti et ne se compromet jamais dans les affaires des Guildes ou des Natifs.

Digne et calme, elle répond néanmoins à la violence en vidant son agresseur de son essence vitale. Elle est sensible au armes mais semble totalement immunisée à la magie quelle que soit la couleur du loom utilisé. Si elle est combattue et repoussée, elle disparaît dans une brume noire en prononçant ces mots « Quand mon œuvre sera achevée, je reviendrais pour toi/vous ».

Crainte et révérée chez beaucoup de Transients, une rencontre avec la Mort est toujours un signe du destin. Reste à savoir si elle est bien ce qu'elle prétend être.

loom : Noir / 100

Voracité : 20

Caractéristiques & compétences :

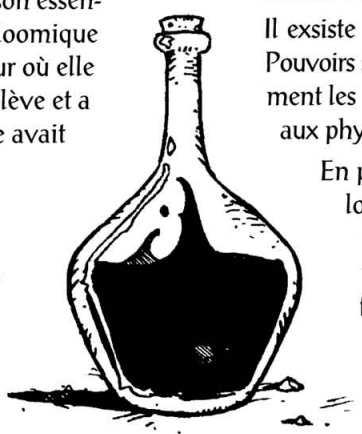
Ces dernières sont de peu d'utilité. La mort ne combat jamais, ne fuit pas ni ne fait preuve de prouesses physiques ou intellectuelles.

Résistance surnaturelle aux armes équivalent à 1d6 + 4 d'armure.

Pouvoir : La Mort se nourrit de l'énergie vitale des êtres qu'elle rencontre. Elle absorbe la vie à une distance de 50 mètres maximum et sur une seule cible à la fois. Elle prélève 1d6 points de vie par Action et rien ne peut l'empêcher tant que la cible est dans son rayon d'action. Elle n'a pas besoin de voir sa cible pour exercer son pouvoir. La cible à droit à un jet de résistance à la difficulté Extrême (comme pour un Sortilège) pour ne pas subir les effets. Si elle rate son jet lors de la première Action de vampirisme, elle ne peut pas retenter celui-ci.

Si la victime est totalement vidée de son essence vitale elle devient une créature loomique Noire. Après une période de 1d6 jour où elle a les apparences de la mort, elle se relève et a autant de points de loom noir qu'elle avait de points de vie.

Bien que douée de raison et de libre arbitre, elle est inféodée à son créateur et doit dorénavant obéir à ses ordres (si un joueur est victime de la Mort, il peu devenir un Personnage Non Joueur géré par le MJ).



Les Objets loomiques

Les objets loomiques sont connus depuis la nuit des temps sur les Rivages. Les spécialistes des Arts Étranges ont eu le loisir de les prendre pour sujet d'étude, afin de comprendre comment ils avaient été fabriqués et quelle utilisation pouvait en être faite. Dans les annales des magiciens, on explique la nature de ces stupéfiants Artefacts : ce sont des objets, de facture usuelle ou artistique poussée, dans lesquels on a investi du loom. C'est-à-dire que le pouvoir du loom est activé lorsque l'objet se déclenche, selon le mode d'emploi qui y est attaché. Il s'avère donc qu'en des époques reculées, des natifs étaient assez puissants et possédaient suffisamment de loom pour le placer dans un accessoire de leur Art Étrange.

En revanche, ces certitudes ont été reléguées lorsque les pionniers du Continent y ont décelé la présence d'objets loomiques d'une toute autre importance : non des accessoires ordinaires investis de loom, mais des objets loomiques stricto sensu, composés de loom, comme forgés dedans ou dans une matière à si forte proportion de cette substance qu'il ne peut être l'œuvre d'un simple artisan magicien.

De ces objets, on ne connaît pas l'origine : ni auteur ni phénomène « naturel » qui les aurait conçus et générés. Les spécificités de chaque objet ne permettent pas de tirer des conclusions globales. Leurs pouvoirs sont très particuliers, échappant la plupart du temps à toute maîtrise. Il est impossible de les décortiquer, telle la poule miraculeuse dont on voudrait tirer l'or. Des légendes autochtones courent à leur propos, attachant miracles et malédiction à leur possession. Une remarque semble récurrente : les objets loomiques ne sont jamais anodins dans leur destination. L'usage qu'ils réservent tend vers une réalisation sans doute liée à la présence du Continent, à l'histoire de Cosme, à la Quête, enfin. Ce qui ne veut pas dire que leur moindre emploi bouleverse le monde, mais ce qui laisse à penser que leur existence, leur irruption dans l'histoire de l'exploration du Continent, et les événements que ces objets loomiques véhiculent, intéressent les natifs et leurs Maisons, et pas seulement le magicien qui les a en mains, à l'occasion.

Il exsiste une troisième catégorie d'Objets manifestant des Pouvoirs : les objets constitués de ce que les Gehemdals nomment les Métaux Sacrés. Pour en savoir plus, reportez vous aux phylum de loom rouge qui en parlent abondament.

En premier lieu, il convient de différencier les objets loomiques contenant du loom des objets-focus qui n'en contiennent pas et qui servent comme vecteur d'opérations magiques. Cette différence faite, il convient de considérer deux catégories d'objets que l'on peut qualifier d'objet loomiques.

LES OBJETS ENCHANTÉS OU ARTEFACTS

Le premier type d'objet que l'on peut trouver est le produit d'une manipulation loomique. Il s'agit d'objets enchantés qui sont des biens manufacturés traditionnels, de nature non loomique mais qui ont été modifiés par le loom. Ils sont dotés de loom par un Sortilège au cours de leur fabrication ou après celle ci.

Au cours de l'enchantement, le loom requis pour le sortilège se fixe dans l'objet. Il sera utilisé par l'objet pour produire les effets surnaturels jusqu'à son épuisement.

La durée de fonctionnement d'un Artefact dépend essentiellement du Sortilège qui l'a enchanté. Les objets les moins puissants ont un usage unique, après avoir été utilisés, ils perdent leurs pouvoirs et reprennent leur fonction première. D'autres peuvent servir un nombre de fois défini lors de leur enchantement ou pour une durée déterminée. Enfin, les Sortilèges les plus puissants dotent les Artefacts de pouvoirs qui semblent êtres définitifs.

Certains objets sont détruits lorsque l'effet du Sortilège prend fin, d'autres changent de nature ou disparaissent. La plupart du temps, ils reprennent simplement leur fonction première.

Bien que du loom soit placé par le magicien dans l'objet au cours de l'enchantement, celui ci n'est pas exploitable. Il ne peut être ni lu ni converti pas plus qu'il ne peut être dispersé volontairement.

Tous les Sortilèges servant à produire des Artefacts expliquent en détaille de quelle façon l'objet est affecté et pour combien de temps.

LES RELIQUES

Il existe une autre catégorie d'objets loomiques extrêmement rares et méconnus : les Reliques.

Ils sont une énigme pour les magiciens spécialistes des Sortilèges d'enchantements. La caractéristique principale de ces Objets est d'être composés de loom pur. Celui-ci est si dense et l'énergie si concentrée qu'il s'agrège et prend les apparences physiques d'un objet manufacturé.

Une Relique est généralement facile à reconnaître car elle manifeste sa nature, elle semble être façonnée dans un matériau inconnu et est dotée de formes à la beauté envoûtante.

À l'identique des Objets loomiques, elle contient du loom dans des proportions effrayantes mais inexploitables. Il ne peut être ni lu ni converti, pas plus qu'il ne peut être dispersé volontairement.

Les reliques semblent avoir été conçues dans un but défini, et certaines d'entre elles manifestent une sorte de volonté diffuse. Il arrive qu'elles disparaissent progressivement ou instantanément dans un éclair de lumière sans que l'on puisse déterminer la cause de leur perte.

Nul ne sait d'où elles proviennent ni qui les façonnent et aucun Sortilège connu ne permet d'obtenir une telle concentration de loom.

L'efficacité des Reliques est fortement conditionnée par l'endroit où elles sont utilisées. Lorsqu'elles sont emportées sur les Rivages, les effets loomiques qu'elles produisent disparaissent à mesure qu'elles s'éloignent du Continent pour disparaître tout à fait. Ces pouvoirs réapparaissent sitôt qu'elles sont de nouveau sur le Continent.

Il arrive aussi que certains objets soient totalement inopérants dans des régions sous la domination d'une seule saison.

Les Reliques répertoriées sont toutes en possession de Guildes influentes ou de Maisons. La plupart d'entre elles sont conservées sur les Rivages où leurs pouvoirs neutralisés garantissent les Natifs contre leurs usages intempestifs et souvent dévastateurs dans la conquête du Continent. Pourtant, qui sait quelles Reliques dorment encore dans les tombeaux des rois au fond de nécropoles oubliées au cœur du Continent ?

QUELQUES RELIQUES

• La Cage de cyth

Nul ne sait comment cet objet de sinistre réputation est arrivé entre les mains des Moines Rouges, ordre du culte Ashragor bien connu pour sa cruauté disciplinaire, et a été entreposé dans leur abbaye de Scyth, cité ashragore. En revanche, le sieur Kartaj, jeune moine évadé de cet ordre et compagnon de la Guilde Pourpre, a amplement raconté comment il avait volé cette Cage et avait pour cela été poursuivi par les Moines Rouges sur le Continent, sans succès. On estime que c'est ce même Kartaj qui a employé la Cage dans un désert du Continent, non localisé jusqu'ici en raison de la clause de silence imposée à chacun des membres de sa Guilde par une instance indéterminée (l'Astramance probablement).

Lorsqu'elle fut activée, elle se mit à grandir à la taille d'un palais, et les gargouilles s'animèrent. Tous les vivants dans la contrée se mirent à se diriger mécaniquement vers elle, pour y être enfermés et disparaître.

Type : Relique

Description : La Cage est en apparence une simple cage à oiseaux. Ses barreaux de métal noir ont été forgés avec art. Des arabesques maudites s'enroulent sur sa circonférence, des runes interdites semblent souder ses pièces, et, à chaque angle, des gargouilles rugissent. L'intérieur est vide.

loom : Noir

Durée : Permanent

Aire d'effet : un rayon de AE kilomètres autour de la cage lorsqu'elle est utilisée.

Effet : Lorsque la cage est découverte et posée au sol, la personne qui la manipule doit lancer un jet AE + Maîtrise

+ 2d6/Très Difficile. Si elle échoue, rien ne se passe. Si elle réussit, la cage grandit aux proportions d'un palais pouvant contenir AE x 100 êtres vivants. Le ciel se couvre dans un rayon de AE kilomètre.

Toute forme de vie, y compris le manipulateur qui rate un jet de résistance à la Difficulté Extrême comme s'il s'agissait d'un Sortilège est attiré à l'intérieur de la Cage.

Tant que cette dernière n'est pas pleine, elle continue à affecter les êtres vivants qui passent à proximité. Une fois remplie, la porte se referme et la Cage reprend sa taille d'origine tandis que son contenu disparaît.

Particularité : aucune

• Les Épreuves de l'Astramance

Les informations concernant ces objets furent rapportées par Leweln Kerown, Maître de la Guilde Pourpre, qui rendit public leur existence au cours de l'étonnante aventure qu'il vécut à cause d'elles, ainsi que par des renseignements incomplets dus à des témoins de son parcours.

Les Épreuves affichent des apparitions animées, des images ou des visions qui changent en fonction des actions que réalisent leurs Porteurs. Ces actions sont dictées par les Épreuves, elles donnent ainsi des ordres de mission à leurs détenteurs, qui s'inscrivent dans une quête globale. Selon les dires des compagnons de Leweln, cette relation devient vite une fascination très dangereuse, l'Épreuve se faisant la confidente et la maîtresse du détenteur.

Le nombre exact des Épreuves est inconnu. On en a compté sept, mais elles ne furent jamais rassemblées devant une autorité compétente. Enfin, et c'est le plus énigmatique, ces cartes loomiques semblent appartenir à l'Astramance, qui en serait l'auteur, ou le manipulateur, ou le bénéficiaire ?

Type : Relique

Description : Il s'agit de cartes rectangulaires, de la taille de lames de tarot, dont l'aspect hésite entre la plaquette nacrée et le parchemin aux bords rongés. Elles diffusent un nimbe coloré, qui peut devenir éblouissant. Sur le pourtour sont inscrits des symboles mystiques, hiéroglyphes d'un autre âge.

loom : invisible

Durée : Permanent ?

Aire d'effet : selon son usage, une cible ou le porteur.

Effet : Une épreuve semble douée de volonté propre. Elle montre des scènes, des objets ou des lieux sans cohérence apparente. Elle subjugue son détenteur s'il rate un jet de résistance à la Difficulté/Pure-Folie comme s'il s'agissait d'un Sortilège. Ce dernier se fixe comme but immédiat la réalisation de sa vison dans la carte et tous ses actes seront motivés par ce but.

La lumière reflétée par une épreuve possède une qualité particulière : elle paralyse la cible qui est touchée par le reflet et qui rate un jet de résistance à la difficulté/Extrême comme s'il s'agissait d'un Sortilège. Sitôt hors de la lumière, elle peut reprendre son activité normale immédiatement.

Particularité : fonctionne aussi bien sur les Rivages que sur le Continent.

• La chevalière de Jonril

Jonril est bien connue pour être une région aux richesses foisonnantes témoins d'une activité loomique supérieure. C'est la Guilde Octanrine qui a découvert la chevalière de Jonril lors de la première expédition dans cette région, dans des conditions très étranges. Les membres de l'expéditon affirment en effet s'être perdus au retour. Ils ont découvert des palais déserts aux murs de calcédoine et coupoles d'argent, vides de tout habitant. Les fruits de leurs rapines se composaient de riches bijoux, rivières de perles, torques de métaux précieux et objets finement manufacturés.

C'est une fois arrivé au havre que le pouvoir de la chevalière se manifesta, plus précisément lors d'une rixe dans une des auberges du port. Un des lieutenant de l'expédition, un Ulmeq du nom de Jaabal enivré à la bière répondit aux provocations d'un marin ulmeq. Plusieurs coups furent échangés jusqu'à ce que Jaabal frappe du poing auquel la chevalière était placée. Lorsque la bague toucha le visage de son adversaire, une lueur envahit le corps de ce dernier tandis qu'une lumière rouge jaillit de ses yeux, de ses oreilles et de sa bouche. Sa peau devint transparente de sorte que tous les témoins purent voir à travers lui ses organes pulser et son sang transformé en magma parcourir ses veines.

Après quelques secondes, sa peau se changea en pierre et il se transforma en une statue dotée de vie et de vigueur comme en témoigne le récit du capitaine de la garde qui le vit pour la dernière fois.

La milice arriva à l'auberge alors qu'il broyait la tête du dernier survivant de ses mains pierreuses. Ignorant les injonctions des miliciens, il leva la tête à l'écoute d'un appel que lui seul sembla percevoir, et s'enfuit à grands bonds dans la nuit. Personne ne revit jamais l'homme-statue.

La chevalière fut restituer à la Guilde du défunt Jaabal qui l'emporta sur les Rivages où l'objet démuni de son pouvoir est étudié par les spécialistes de la Guilde Octanrine.

Type : Relique

Description : Une magnifique chevalière en métal doré aux reflets de cuivre. Un cabochon rouge légèrement lumineux qui n'est pas serti mais qui semble être le prolongement du métal qui forme l'anneau de la chevalière.

loom : rouge

Durée : Permanent ?

Aire d'effet : quiconque entre en contact avec le chaton de la bague, hormis son porteur.

Effet : La bague permet de transformer n'importe quelle forme vivante en statue. L'effet peut être produit une fois par jour. La cible peut tenter de résister à la magie par un jet de résistance à la difficulté/Pure folie comme s'il s'agissait d'un Sortilège. En cas d'échec la cible se transforme en être de pierre au sang de lave (créature loomique rouge). La transformation semble irréversible. Toutes les caractéristiques physiques gagnent + 2 tandis que les caractéristiques mentales perdent chacune - 2.

La bague ne confère pas le pouvoir de diriger la créature ainsi produite. Celle-ci attaque immédiatement le possesseur de la Chevalière et les gens qui l'entour avant de prendre la fuite. Démunie de libre arbitre, elle prend rapidement la fuite, répondant à un appel entendu d'elle seule pour ne plus jamais reparaître.

Particularité : la bague perd temporairement tout pouvoir lorsqu'elle est introduite dans une région où l'hiver domine.

• Le Tabar stellarin

Cette pièce de vêtement est actuellement dans le trésor de la Maison Ulmeq, dans la ville de Fayrik.

Type : Relique

Description : un tabar bleu nuit incrusté de petites pierres précieuses blanches non identifiables.

loom : vert

Durée : Une utilisation par personne

Aire d'effet : le porteur

Effet : Si le porteur du tabar s'endort en le portant, il lancera un jet en AE + sens + 2d6/Très difficile. Si le jet est raté, il ne pourra plus jamais être retenté. Si le jet est réussi, le porteur fera un rêve particulier. Seul le long d'une grève blanche, un vieille homme à la barbe longue et au visage grave déambule. Il tourne soucieusement le regard vers l'horizon tandis que la houle souligne les crêtes d'écumes et des étincelles de lumières poussées par les embruns.

Le vieil homme se présentera sous le nom de Saad-Odoul, gardien des rêves. Il répondra à toutes les questions posées par le rêveur par une autre question, « que souhaite tu vraiment au plus profond de toi ? ». Quelle que soit la réponse, Saad-Odoul proposera invariablement la même chose : « je ne peux t'accorder ce que tu demandes. Mais sache que je veillerais dorénavant sur toi si tu acceptes le pacte que je te propose. Consacre-toi désormais à l'édification d'un sanctuaire consacré à Nocte.

En tant que protégé, tu initieras un mouvement de réflexion pour l'union des deux mondes. » L'homme attendra alors la réponse du rêveur : s'il dit oui, et tant qu'il respectera les termes du pacte, le porteur aura dorénavant un niveau de difficulté de moins pour tout acte magique utilisant le loom vert. Si la réponse est non ou que les actes à venir démentent un précédent oui, les brillants du Tabar se mettront à luire tandis que le porteur de Relique toujours endormi s'effacera de la réalité de Cosme s'il rate un jet de résistance/Pure folie comme s'il s'agissait d'un Sortilège.

Une fois la réponse donnée et selon celle-ci, le rêveur s'éveillera ou s'apercevra qu'il est bloqué dans son rêve, seul sur une plage de sable blanc pour toujours.

Particularité : Ne fonctionne que dans une région gouvernée par le printemps.

IDENTIFIER UN OBJET LOOMIQUE OU UN ARTEFACT

Il est possible de voir le loom contenu dans un objet par la méthode traditionnelle en touchant l'objet. L'appréciation du contenu de l'objet est instantanée.

Certains Objets affichent leur conditions d'objets loomique ou de Reliques. Ils manifestent en permanence un effet surnaturel qui permet de reconnaître leur nature. Une lame qui s'enflamme lorsqu'on la tire du fourreau ou un miroir qui produit l'image d'un paysage merveilleux parlent d'eux mêmes. Cependant, pour déterminer quelle est la nature du loom qui les habite ou son usage, un jet de dé s'impose. Les objets fait de métal sacré répondent à la même règle.

IDENTIFIER UN ARTEFACT / UNE RELIQUE

Arts Étranges + Sens + 2d6 / Difficile

Réussite Normale

Le magicien perçoit la présence du loom sans déterminer la couleur ni pouvoir différencier un Artefact d'une Relique.

Réussite Spéciale

Le magicien perçoit la couleur du loom sans pouvoir différencier un Artefact d'une Relique.

Réussite Critique

Le magicien perçoit la couleur du loom et détermine s'il s'agit d'un Artefact ou d'une Relique.

Échec Normal

Le magicien ne perçoit pas la présence du loom mais un essai est encore possible à la difficulté Supérieure.

Échec Spécial

Le magicien ne perçoit pas la présence du loom et ne peut plus tester cet objet.

Échec Critique

Le magicien perçoit le loom et est persuadé que l'objet est l'inverse de ce qu'il est réellement (il pense qu'une Relique est un petit objet loomique et vis versa).

DÉTERMINER L'UTILITÉ D'UN ARTEFACT OU D'UNE RELIQUE

Pour comprendre l'usage d'un objet loomique et la nature du Sortilège qui y est placé ou du pouvoir qu'il manifeste, il convient d'étudier l'objet.

La difficulté de compréhention correspond à la difficulté d'exécution de base du Sortilège qui y est inscrit.

Le temps pour effectuer cette opération est inversement proportionnel à l'habileté du magicien dans les Arts Étranges. Cela prend (12 — AE) heures consécutives d'étude concentrée que le magicien peut répartir à sa guise.

DÉTERMINER L'USAGE D'UN ARTEFACT OU D'UNE RELIQUE

Arts Étranges + Maîtrise + 2d6 / Difficulté du Sortilège inscrit dans l'objet. Extrême pour une Relique.

Réussite Normale

Le magicien apprend l'usage qui doit être fait de l'objet pour que la magie qu'il renferme opère.

Réussite Spéciale

Le magicien apprend l'usage qui doit être fait de l'objet pour que la magie qu'il renferme opère ainsi que l'effet général qui en résulte.

Réussite Critique

Le magicien apprend l'usage qui doit être fait de l'objet pour que la magie qu'il renferme opère, ainsi que l'effet précis qui en résulte. Pour les objets loomiques qui ne sont pas des Reliques, le nom du Sortilège dont est issu l'objet est aussi dévoilé.

Échec Normal

Le magicien n'apprend rien mais peut réessayer son étude avec une difficulté majorée d'un niveau.

Échec Spécial

Le magicien n'apprend rien. Il ne peut plus tenter de comprendre l'usage de l'objet.

Échec Critique

Le magicien est persuadé que l'objet n'est pas loomique et en définitive, que sa qualité est le résultat d'un Artisanat très élaboré. S'il retente un jet pour voir le loom contenu, il ne sent plus la présence du loom.

RÉSISTANCE ET MÉLANGE DES LOOMS DANS UN ARTEFACT OU UNE RELIQUE

À la différence d'une Relique, Un Artefact possède un score en point de loom équivalent au nombre de points qu'a nécessité l'enchantement qui l'a produit.

Dorénavant, et jusqu'à expiration de l'enchantement, l'objet possède une résistance propre à la magie qui se manifeste dès qu'il est pris pour cible directe par un Sortilège. Mais, pas pour les Reliques qui ne sont jamais affectées par les opérations magiques dont elles sont la cible et qui tentent de modifier leur structures, nature ou leur apparence.

Les Artefacts ne sont affectés que par les Sortilèges. Les Tours et les Sorts ne fonctionnent pas sur eux. Ils effectuent donc des jets de Résistance que contre les Sortilèges.

On teste alors un jet de résistance sur la table suivante pour l'objet quelle que soit la nature de l'opération magique qui tente de l'altérer, que ce soit un Tour, Sort ou Sortilège.

Ce test doit être effectué même si l'opération magique est produite par le propriétaire de l'objet qui souhaite le doter de pouvoirs supplémentaires.

Cumuler les effets d'un même acte magique ne fonctionne pas. Le même enchantement ne peut donc être utilisé deux fois simultanément dans un objet.

Il est notoire que le loom de différentes couleurs ne peut pas plus coexister dans un Artefact que dans une créature. Un magicien qui tente d'enchanter un Artefact par un loom d'une autre couleur que celui de son premier enchantement ne peut s'attendre au mieux qu'à une substitution de l'ancien Sortilège par le nouveau.

RÉSISTANCE DES ARTEFACTS À LA MAGIE

Points de loom dans l'objet + 2d6 / Difficile
ou contre de la difficulté de lancé base du Sortilège si celui-ci est d'un niveau supérieur.

Réussite Normale

L'objet loomique n'est pas affecté par le Sortilège.

Réussite Spéciale

L'objet loomique n'est pas affecté par le Sortilège. Si la couleur du loom est la même que celle de son enchantement initial, il absorbe une partie du loom pour la moitié des points dépensés par le lanceur qui majore immédiatement son score en loom d'autant. Si la couleur n'est pas la même rien ne se passe.

Réussite Critique

L'objet loomique n'est pas affecté par le Sortilège. Si la couleur du loom est la même que celle de son enchantement initial, il absorbe une partie du loom pour la moitié des points dépensés par le lanceur qui majore immédiatement son score en loom d'autant. Si la couleur n'est pas la même rien ne se passe. L'autre moitié des points de loom est retournée au lanceur qui est brûlé par le retour d'énergie pour autant de point de vie (l'armure ne peut être prise en compte). Le choc peut cependant être réduit par la dépense immédiate d'un nombre de points de loom qui agira comme une protection.

Échec Normal et Spécial

L'objet est affecté par par le Sortilège.

• Dans le cas d'un effet destiné à produire un Artefact deux possibilités.

— si le loom utilisé est de la même couleur que le précédent enchantement il cumule ses effets avec celui qui s'y trouve déjà tandis que l'objet possédera dorénavant autant de points de loom que le score le plus élevé des Enchantements qui l'habitent. Ils coexistent dorénavant dans l'objet jusqu'à ce que l'un et l'autre soient dispersés ou que les enchantements respectifs arrivent à terme.

— si le loom utilisé n'est pas de la même couleur, il chasse le précédent et prend sa place.

• Dans le cas d'un effet qui n'est pas un enchantement durable, l'objet subit les effets de l'opération loomique sans perdre son précédent enchantement.

Échec Critique

L'objet est affecté par par le Sortilège de manière remarquable.

• Dans le cas d'un effet destiné à produire un Artefact deux possibilité.

— si le loom utilisé est de la même couleur que le précédent enchantement il cumule ses effets et ses points avec celui qui s'y trouve déjà. Ces Sortilèges coéxistent dorénavant dans l'objet jusqu'à ce que l'un et l'autre soient dispersés ou s'achèvent.

— si le loom utilisé n'est pas de la même couleur, les looms entrent en conflit et l'objet explose dans une décharge d'energie qui blesse celui qui le manipule ou toute personne dans son entourage immédiat (1m) pour 1 point de vie par tranche de 5 points de loom contenu dans l'objet (l'armure ne peut être prise en compte).

• Dans le cas d'un effet qui ne marque pas la strucutre de l'objet par son emprunte loomique, l'objet subit les effets de l'opération loomique qui disperse dans le même temps le ou les Sortilèges qu'il contient.

LES MAGICIENS CONTINENTAUX

Les habitants du Continent pratiquent eux aussi la magie loomique d'une manière bien différente de celle des Natifs. Ils utilisent le même métal, l'écume, pour stocker le loom de différentes couleurs. Selon leurs traditions, les magiciens Continentaux sont dotés d'objets rituels de formes variées, fabriqués en écume, qu'ils portent sur eux. Ils sont aussi capables de fabriquer des sortes de totems qui constituent des mannes communes de loom pour plusieurs magiciens. Ces structures gigantesques et inamovibles sont conçues à l'identique des guilders, la puissance en plus et la mobilité en moins.

Certaines cultures produisent des objets qui stockent exclusivement une ou plusieurs couleurs de loom choisies. Dans tous les cas, quelle que soit la façon dont la magie est intégrée dans une culture Continentale, les magiciens sont nécessairement liés à l'objet dans lequel ils conservent le loom. Ce lien est fondé lors d'une cérémonie traditionnelle d'initiation, d'investiture ou est soumise à la discrétion des magiciens soucieux de conserver leurs avantages.

Les maîtres de jeu sont donc invités à créer des magiciens continentaux à leur convenance, en les dotant exclusivement de Sortilèges.

Les Phylum

Caractéristiques d'un Sortilège

• **TYPE :** Rituel ou Rapide.

• **VITESSE :** La vitesse d'exécution est la période de temps à l'issue de laquelle le Sortilège s'éxécute et que le magicien lance son jet de dé.

Que ce soit pour un Rituel dont la vitesse s'exprime en minutes, heures ou en jours ou pour un Sortilège Rapide qui s'exprime en Actions ou en Passe d'Arme (PA).

Pour mémoire : Une passe d'Arme = 5 secondes = 2 Actions (+ 1 lorsque le jet d'initiative est gagné mais cette action bonus n'entre pas en ligne de compte pour le calcule de la Vitesse).

La formule de calcul est toujours la même :

10 - (Arts Étranges + Phylum) x T

Exemple : 10 - (AE = 4 + Phylum =3) x 2 minutes. Le Sortilège prendra effet au bout de 3 x 2 = 6 minutes.

Lorsque la somme de AE + Phylum du magicien est supérieure à 10, on détermine la Vitesse en appliquant les formules de la table précédente.

AE + PHYLUM	VITESSE
10	T ÷ 2
11	T ÷ 3
12	T ÷ 4
13	T ÷ 5
14	T ÷ 6

Équivalences :

1 minute = 12 PA . 30 secondes = 6 PA
20 secondes = 4 PA . 15 secondes = 3 PA
10 secondes = 2 PA . 5 secondes = 1 PA
1 PA = 2 Actions . 1/2 PA (2,5 secondes) = 1 Action.

Il est impossible de descendre au dessous de 1 Action pour la Vitesse d'exécution d'un Sortilège.

On arrondit toujours à la valeur la plus proche en cas d'égalité parfaite, on prend la valeur inférieure.

Exemple : Straach est un magicien accompli avec un score de AE + Phylum de 12. Lorsqu'il lance un Sortilège dont la Vitesse se calcule avec 2 PA, sa Vitesse d'éxécution est de : 2 PA ÷ 4 soit 1 Action. S'il gagne son jet d'initiative, il peut lancer son Sortilège en guise de première action pour la Passe d'Armes en suivant les règles normales de combat.

• **DURÉE :** La durée d'un Sortilège est le temps pendant lequel le Sortilège va rester actif.

invariablement calculée comme suit :

Temporaire / (AE + Phylum) x T

ou précisée : Définitive / pour x usage, pour un essai etc...

• **AIRE D'EFFET :** Le lanceur ou précisée.

L'Aire d'effet d'un Sortilège est l'étendue sur laquelle il agit.

Lorsqu'il agit sur une zone, elle est invariablement circulaire (sauf précision) et son diamètre se calcule comme suit :

(AE + Phylum) x y

Il peut s'agir d'une précision générique du type : un individu, une créature ou un animal, mais cela peut aussi être une surface, un objet ou le lanceur.

• **PORTÉE :** Toucher ou Précisée.

La portée est la distance entre le lanceur du Sortilège et le centre de l'Aire d'effet du Sortilège.

Toucher signifie que le lanceur doit toucher physiquement l'Aire d'effet.

La distance non précisée se calcule en générale selon :

(AE + Phylum) x y

- Dans le cas d'un effet de zone et dont la Portée est Toucher, le magicien est nécessairement au centre de la zone.

- Dans le cas d'un effet de zone et dont la Portée est distante, le magicien peut cibler le centre de la zone à cette distance.

Dans tous les cas, cibler un Sortilège implique nécessairement que le magicien voit sa cible.

• **DIFFICULTÉ :** Difficulté du Sortilège, c'est à dire la hiérarchie de la phrase à laquelle appartient le Sortilège et sa difficulté à l'exécuter.

• **LOOM :** Nombre de points de loom normalement nécessaire pour que le Sortilège prenne effet.

• **COMPOSANTES :** La notion de composante est fondamentale pour chaque Sortilège d'un Phylum. Dans un but pratique, les composantes du Phylum sont indiquées, certaines sont indispensables, notamment pour les Sortilèges verts necessitant une pierre Ulmeq, les rouges qui demande d'être en possession de métal sacré, et plus généralement les Sortilèges dont le focus est un objet.

PHYLUM NOIR

Ichtiosus trottait dans les allées de la Majestueuse Bibliothèque de son ordre. Il avait pour cela relevé le bas de sa robe de magicien, découvrant ses bottines décousues et ses bas baissés. Phariz suivait, à grandes enjambées de cuissardes de cuir souple, tenant en main la canne du vieillard, qui semblait ne plus en avoir besoin, car sa fureur l'avait emporté à travers les couloirs du palais de l'Ordre Étrange.
Le vieil Ulmeq, tout en traversant les rangées de pupitres et les lutrins sur lesquels peinaient quelques érudits de la vieille école, proférait des injures envers les jeunes sots et les petits prétentieux. Lorsque la haute porte de son propre bureau d'étude installé au cœur des prestigieuses archives se dressa devant lui, il reprit sa canne des mains de Phariz et en tapa trois coups sur le front du cerbère de céramique apposé à la jonction des deux battants. Aussitôt, la céramique s'anima, le cerbère bailla, et la porte aussi. Ichtiosus agrippa un pan de la veste de l'aventurier et l'entraîna avec lui.
Des milliers d'opus s'élevaient vers le plafond, en échafaudages instables dont dépassaient des parchemins obsolètes. Phariz, bien qu'impressionné par le volume des textes, en tira un pour l'examiner. Ichtiosus leva les bras au ciel.
— Mais… Mais faites donc attention, par les voies de Nocte ! Comprenez-vous maintenant que les grimoires des Rivages soient l'unique référence des Arts Étranges, et que s'en passer mène l'apprenti à sa perte ?
— Pas du tout, répondit Phariz en posant une fesse sur un bureau. Vous ne vous rendez pas compte que les études de Twance, premier magicien Natif ayant posé le pied sur le Continent, renvoient vos archives aux oubliettes ? Vous êtes le tenant d'une communauté qui a été fort précieuse, en son temps, pour conserver les traces de la pratique de la magie, mais dont l'efficacité est totalement surclassée par l'exploitation des richesses loomiques, par-delà l'Océane.
Ichtiosus se jucha sur un escabeau pour atteindre un lourd grimoire relié d'un noir profond, luisant comme la peau écailleuse de quelque monstre marécageux. Il l'ouvrit sur un lutrin après avoir récité un proverbe de conjuration. Phariz le répéta à sa suite. Le vieil Ulmeq l'en sut gré par un clin d'œil approbateur, et suivit du doigt les formes grotesques et inquiétantes qui couvraient les pages du grimoire.
— La démonologie, mon jeune magicien, voilà qui n'est pas à manipuler à la légère, chevrota Ichtiosus.
En réponse, Phariz entrouvrit sa chemise chamarrée et décrocha un pendentif composé d'un crâne déformé, où deux vers bleus se tortillaient sans parvenir à sortir. Sur le lutrin, l'objet émit un petit cri. Les yeux exorbités, l'Ulmeq accusa son propriétaire :
— Vous ! Un Felsin ! User de ces fétiches !
— Dans les mangroves, dans les jungles, au fond des marais putrides, et au bord des gouffres qui émaillent le Continent, on apprend beaucoup, vénérable. Et particulièrement, on apprend à faire des concessions, pour survivre.
Ceci dit, Phariz recula de sept pas, et murmura une sourde mélopée qui s'insinua dans les rayonnages.
Une minute plus tard, Ichtiosus surgissait à quatre pattes de son bureau. Mais les quatorze démons fluorescents continuèrent à se lancer les livres de ses rayonnages pendant plusieurs jours.

Phariz El'Zawal
Mes Glorieuses et Enrichissantes Péripéties
Extrait : « Comment j'ai sympathisé avec le vénérable Ichtiosus. »

Le loom noir est aussi le domaine du froid et pas uniquement de la non Mort et des Démons. Mais si le froid est une notion facile a appréhender, les Démons et les morts vivants le sont nettement moins. Voici donc quelques précisions :

LES DÉMONS

Les Démons sont des créatures ayant la même origine qu'Ashragor. Les théories sur le monde d'origine du Prince Démon sont si nombreuses et si différentes qu'en donner une version synthétique est impossible. Tout ce que l'on sait, c'est que les Démons ne sont pas des créatures loomiques au sens normal du terme et ont leurs motivations propres, incompréhensibles par les humains. Chaque Démon est différent des autres mais tous ont, à des exceptions près, les caractéristiques suivantes :

Les Démons et non morts ne sont pas affectés par les Sortilèges ne précisant pas qu'il y sont sensibles.

Ils ne mangent pas, ne dorment pas et n'ont aucune des contraintes bassement matérielles et physiologiques des hommes. Lorsqu'ils meurent, ils disparaissent, à moins que cela ne soit précisé autrement. Les Démons possèdent leur propre langue, extrêmement délicate à utiliser, mais un Démon connaît toujours la langue maternelle de son invocateur. Les théoriciens loomique se perdent en conjoncture sur cette faculté mais elle est bien réelle.

Toutes les tentatives de rationalisation de leurs actes et comportements se sont toujours soldées par des échecs retentissants. La seule chose sur laquelle s'accordent les Prêtres Ashragors, grand experts en Démonologie, est la classification hiérarchique des Démons, même si celle-ci semble parfois en contradiction avec les pouvoirs et actions de certains Démons.

• Les Démons mineurs sont des créatures faibles, peu intelligentes, dévolues à une seule tâche et souvent de petite taille. Ils sont faibles et ne peuvent s'incarner indéfiniment sur Cosme. Leur enveloppe corporelle est si limitée qu'elle ne possède pas de caractéristiques propres. En général les Démons mineurs disparaissent toujours de la surface de Cosme lorsque le Sort ou le Sortilège qui les a invoqués arrive à son terme. Ils sont nommés en fonction de leur « type », assorti d'un adjectif qualificatif. Ils sont souvent obtus et pointilleux, contestant les ordres et les interprétant, mais y obéissent toujours. Leur existence sur Cosme est si précaire que le moindre coup porté à leur encontre les renvoie immédiatement dans leur monde.

• Les Démons majeurs sont des créatures d'intelligence variable, à la psychologie souvent complexe. Leurs incarnations sont si tangibles qu'elles nécessitent généralement des caractéristiques. Ils prennent souvent des initiatives malheureuses et le véritable talent d'un invocateur réside dans la description précise de ce qu'il désire. Chaque Démon majeur se veut unique et ne supporte pas d'être appelé par autre chose que le nom qu'il se donne lors de son invocation. Ils sont obéissants mais pas inconscients et n'interprètent les ordres que par mauvaise volonté délibérée, pour protester contre un manque de respect ou pour agacer leur maître. Ils sont solidement ancrés dans la réalité mais disparaissent dès que leur invocateur meurt.

• Les ArchiDémons : Ce sont des créatures presque aussi puissantes qu'Ashragor lui même (certains apostats Ashragor parlent même d'égalité entre les ArchiDémons) mais qui, en raison de la faiblesse du Sortilège utilisé pour les invoquer ne peuvent se manifester que sous une forme mineure. Une hypothèse soutient qu'Ashragor ayant bénéficié d'un Sortilège surdimensionné, à l'époque où le loom était en abondance sur Cosme,

sa manifestation est nettement plus tangible et puissante. Il est pleinement incarné alors qu'aucun autre ArchiDémon n'a pu atteindre cet état.

La vie, la mort, l'univers et les reste

Face à la mort, phénomène inéluctable sur Cosme, toutes les créatures ne sont pas égales loin de là. Voici un rapide tour d'horizon non exhaustif des types de créatures soumises aux règnes de la Vie et de la Mort peuplant Cosme :

— Les êtres vivants : chats, chiens, êtres humains, plantes vertes et même Ashragors. Ces êtres ont tous une étincelle de loom en eux qui reste dans leurs dépouilles après leur mort. Une créature peut être tirée de la mort de trois manières. Soit en étant ramenée à l'état de créature vivante, donc ressuscitée, soit en étant transformée en non mort (voir plus bas) soit enfin en étant transformée en créature loomique noire communément baptisée un Pestar. Les Felsins, n'ayant pas de loom noir en eux ne peuvent être transformés en non mort, ni en Pestar.

— Les créatures loomiques Constituées de loom pur. À leur mort elles se dissipent plus ou moins rapidement, et il est parfois possible de les rassembler et ainsi de les recréer. Une créature de loom noir peut toujours être ranimée pendant quelques heures ou jours après sa mort. Elle devient alors un Soger.

— Les Transients qui n'obéissent à aucune de ces règles, ou à toutes ou à certaines, selon leur nature. Les caractéristiques précises des Transients sont décrites pour chacun d'eux.

— Les non morts sont des corps humains ramenés artificiellement à la vie par l'entremise du loom noir. Ils n'ont aucun besoin physiologique (nourriture, respiration, sommeil etc.). Pour créer un non mort, un Nécromant réactive l'étincelle de loom noir et expulse les autres couleurs de loom, donnant vie à une créature incomplète, limitée et stupide. Les Felsins n'ayant pas d'étincelle de loom noir, ne peuvent être transformés en non mort. En termes de jeu, les non morts ont les mêmes caractéristiques que de leur vivant avec les modifications suivantes :
Les caractéristiques mentales sont toutes à 1. On retire 1 point à une caractéristique physiques au choix par tranche de 10 % de dégradation du cadavre. C'est au maître de jeu de déterminer l'avancement de cette dégradation. Un squelette parfaitement conservé n'est pas considéré comme dégradé en terme de Nécromancie, par contre, un homme décapité et ranimé a subit une dégradation de 20 %. Si le nombre de points à ôter des caractéristiques physiques est supérieur au total des points de ces caractéristiques, le cadavre est inutilisable et reste un morceau de chair putréfié animé. On ne peut jamais soigner un cadavre, avant ou après son animation. Un cadavre manchot sera un non mort manchot. Une fois les caractéristiques déterminées, les Arts Étranges doivent être recalculés en conséquence en tenant compte des caractéristiques mentales toutes à 1. Les compétences intellectuelles sont au minimum possible, les physiques sont toutes baissées d'un niveau.
Bien que n'ayant pour la plupart plus d'organes sensoriels en état de marche, ils entendent tous la voix humaine et « voient » les êtres vivants, même dans le noir absolu. Ils ne s'expriment jamais oralement et, ne respirant plus, ne peuvent émettre aucun son. Ils obéissent toujours fanatiquement et ne réfléchissent jamais. Ils n'ont pas d'instinct de conservation et peuvent se tuer si on leur ordonne. Insensible à toute psychologie, ils ne peuvent être convaincus, soudoyés, effrayés, même magiquement et restent toujours fanatiquement obéissant à leur maître. Une fois ramenés à leur parodie de vie, les processus biologiques sont arrêtés et ils ne pourrissent plus. N'ayant ni nerfs, ni sang ils n'ont pas de seuil de blessure et de coma et ne sont détruits que lorsqu'ils n'ont plus de points de vie. Les non morts comprennent toujours les ordres de leur maître quelle que soit la langue utilisée. N'ayant plus de loom en eux, les non morts ne peuvent utiliser la magie sous quelque forme que ce soit.

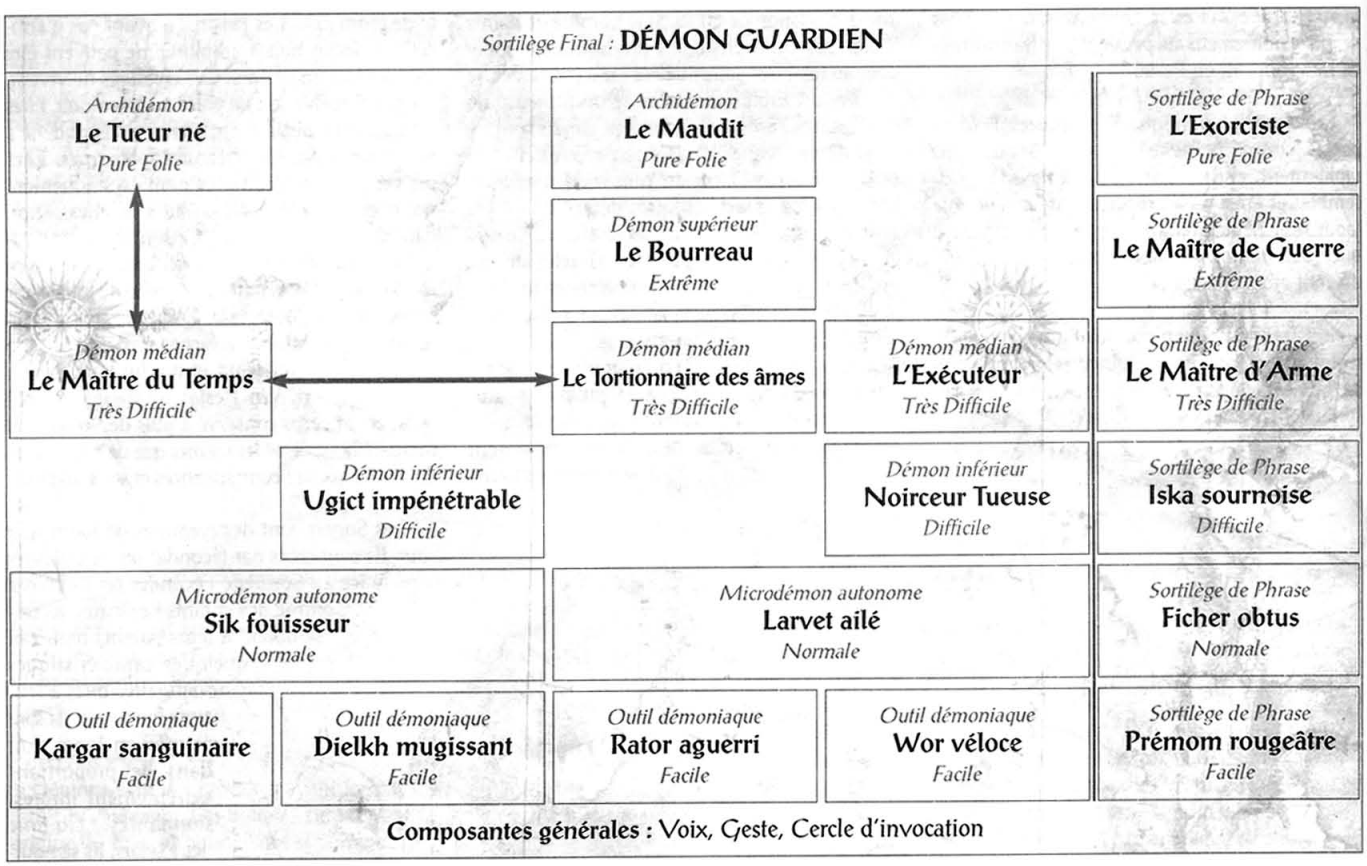
— Les Pestars sont des créatures vivantes ramenées à la vie par injection d'une grande quantité de loom noir. Les Felsins, n'ayant pas d'étincelle de loom noir à amplifier, ne peuvent être transformés en Pestars. Ces créatures ne vivent, ou plutôt revivent, que grâce au loom noir. Elles ne mangent plus, ne respirent et répondent à toutes les règles des créatures loomiques. Elles peuvent utiliser de la magie, mais uniquement noire, et stockent leur loom noir en elles et non dans un guilder constellé. Ce sont des sous-créatures loomiques. Elles peuvent également dévorer du loom en dévorant l'étincelle de loom noir contenue dans toutes les créatures vivantes. Pour se faire, les créatures doivent boire tout le sang de la victime qui meurt et qui lui transfère un point de loom. Un Pestar ne peut être créé qu'avec un corps conservé à plus de 90 %. Ces caractéristiques sont les mêmes que de son vivant, de même que ses connaissances et ses souvenirs.

— Les Sogers sont des créatures de loom noir pur. Ils sont créés par fécondation de cadavres grâce au Sortilège Féconder les cadavres. Comme des enfants normaux, ils ressemblent à leurs parents mais ont quelques caractéristiques surnaturelles dues à leur nature loomique. Ils sont chargés en loom noir dans de proportions extrêmement impressionnantes. Comme les Pestars, ils se nourrissent de loom noir et répondent aux règles des créatures loomiques.

Phylum Démoniaque de Wisk le Belliqueux

Wysk (71-142) était un Ashragor à la réputation particulièrement immonde. Grand Démoniste du Temple Gorhien Réformé, il dut s'exiler après avoir été reconnu coupable de plusieurs actes coupables contre nature sur des animaux sacrés d'un haut dignitaire Ashragor. Fuyant les Rivages il entra en contact avec le loom du Continent et eut la chance de tomber dans une enclave d'hiver perpétuel appelée Magnytogorsk. Il passa le reste de sa vie à contacter et classer tous les démons possibles et imaginables. Son travail sur les plans démoniques et sa théorie, contestée par le clergé Ashragor, sur les droits des Démons lui valent encore de nos jours une réputation inégalée parmi les Démonistes. Magnytogorsk n'est répertorié sur aucune carte, au grand plaisir de tous les explorateurs tant les invocations réussies et ratées de Wysk l'ont transformée en antichambre de l'enfer. Nul ne sait ce qu'est devenu Wysk mais son apprenti, qui a ramené au monde les écrits de son maître a laissé courir les bruits les plus innommables sur les raisons de son décès présumé. Certains Démons interrogés par des démonistes n'ont jamais dévoilé le moindre renseignement sur le devenir de Wysk non sans sourire d'une manière qui en dit long sur ce qu'ils savent.

Le phylum de Wysk le belliqueux est un chef d'œuvre de méchanceté et de haine. Tous les Démons invoqués par ce biais servent la même cause : nuire. On comprend mieux le mystère qui entoure la disparition de Wysk.



FACILE

• KARGAR SANGUINAIRE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 3 PA
Aire d'effet : Une arme de contact de proportion humaine
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 5
Composantes : Arme, Geste, Voix

L'invocateur lance son Sortilège sur une arme de contact de proportion humaine (épée, hache etc.) et y fait pénétrer un Kargar, Démon mineur, à l'instinct meurtrier et adorant le sang. L'arme ainsi possédée voit ses dégâts dépassant l'armure (c'est à dire non absorbés par celle-ci), majorés de 1D6-1 supplémentaire grâce à l'absorption de sang occasionnée par le Kargar. Mais l'armure est prise en compte et protège de ce démon. De plus, si la blessure majorée fait passer la victime en dessous de son seuil de blessé, celle-ci rate forcément son jet de résistance en raison de la perte de sang. Le bonus aux dégâts est indifférent à la taille de l'arme mais est réduit de moitié pour les armes contondantes. Le Kargar n'a aucun effet sur les créatures n'ayant pas de sang (certaines créatures du Continent et la plupart des Démons) ainsi que sur tous les morts vivants et ne majore donc pas les dégâts contre ces créatures.

• DIELKH MUGISSANT

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1 PA
Aire d'effet : Le lanceur
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Voix, geste

Facile / Normale

Ce Sortilège force un Dielkh mugissant, Démon mineur très primaire, à prendre la forme d'un pavois grimaçant et hurlant une mélopée sourde et inhumaine. Le bouclier lévite à un mètre de son bénéficiaire et cherche à intercepter les coups destinés à son maître. Il pare une attaque par round, même celles par surprise et celles de jets ou de trait, avec un jet de parade de 8 + 2d6. Cette parade est en supplément de toute autre action que le bénéficiaire du Dielkh peut avoir en combat mais ne peut être combinée avec une des ces actions comme par exemple parade multiple, et aucun point de sheï dépensé par son bénéficiaire ne peut l'aider.

• RATOR AGUERRI

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : (AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : Une personne
Portée : le lanceur
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Voix, geste
Le Rator aguerri est un Démon mineur invisible et impalpable qui se place sur les yeux de son bénéficiaire et lui permet de voir dans la quasi obscurité en intensifiant la lumière. Il ne permet pas de voir dans le noir absolu mais permet de voir tout à fait normalement s'il y a une infime parcelle de lumière. Il annule ainsi tous les malus de mauvaise visibilité.

• WOR VÉLOCE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : pour un projectile qui doit être tirer sitôt le Sortilège lancé
Aire d'effet : Un projectile utilisable par un humain
Portée : de l'arme
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Voix, Arme, geste
Le Wor véloce, Démon mineur, s'incarne dans un projectile utilisable par l'homme (carreau d'arbalète, balle, flèche, javelot, pierre etc.) et aide au tir. Il rajoute le score en phylum du magicien au jet de toucher. Le chiffre produit au final ne suit pas les règles de 12 et 2 des jets normaux. Les Wor véloces ne peuvent cohabiter dans un même projectile et ne peuvent aider que les projectiles de trait de taille normale comme par exemple les carreaux et flèches ; Mais pas les boulets, les tables, les chaises, cruches, vaches, Gehemdal et autres boucs

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• PRÉMOM ROUGEÂTRE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : jusqu'à ce que les hémorragies aient cessées.
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Voix, Geste
Le Prémom est un Démon mineur qui se manifeste sous la forme d'une éponge fongiforme et rougeâtre particulièrement repoussante et nauséabonde. Son seul intérêt est de faire se coaguler immédiatement tout le sang avec lequel il entre en contact, arrêtant la perte de points de vie qui l'accompagne. Un Prémom rougeâtre lancé sur une personne lui arrête instantanément toutes ses hémorragies (notamment celles dues au passage du seuil de coma). L'effet est instantané et le Prémom rougeâtre disparaît dès qu'il a fait le tour de son heureux bénéficiaire. Si ce dernier bouge plus que de raison, les hémorragies reprennent.

NORMALE

• SIK FOUISSEUR

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1/2 heure
Aire d'effet : Une victime sur le même Continent ou île
Portée : toucher
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation, objet
Le Sik fouisseur est un Démon mineur très facile à contrôler. Il se présente sous la forme d'une sorte de crustacé filiforme et irréel d'une dizaine de centimètres de long. Noir et menaçant malgré sa taille, il se déplace à travers le sol à la vitesse d'un cheval au galop (50 km/h). Lors de son invocation, le magicien doit impérativement lui présenter un objet auquel la victime du Sortilège est sentimentalement ou historiquement attachée (la validité d'un tel objet est laissé à l'appréciation du maître de jeu). Il se met alors en quête de la victime et n'aura de cesse de la retrouver pour la tuer. Ne se déplaçant que sous terre, il s'arrêtera et rentrera à jamais dans son monde dès qu'il rencontrera une étendue d'eau incontournable entre lui et sa victime. De même il rentrera dans son monde à la fin du Sortilège s'il n'a pas trouvé sa cible.
L'invocateur n'est jamais prévenu de la réussite ou de l'échec du Sik et celui-ci se déplaçant entièrement sous terre, il ne peut dire la direction dans laquelle se trouve la victime. Lorsqu'il entre en contact avec sa victime, il surgit du sol et cherche à atteindre le cerveau de celle-ci en creusant à travers son armure, ses vêtements, son corps etc. La victime doit faire un jet de Résistant x 2 + 2D6 + l'armure qu'elle porte contre un jet effectué par le Sik qui attaque avec 10 + 2D6. À moins d'être prévenu de l'attaque du Sik, ce qui extrêmement difficile eu égard à son mode d'approche, il est impossible de l'esquiver et encore moins de le parer. Néanmoins, si la victime vole, ou si elle se trouve dans un endroit manifestement inatteignable au moment de l'attaque du Sik, celle-ci sera sans effet et le Sik rentrera chez lui la queue entre les pattes. Les dégâts causés par le Sik en cas d'attaque réussie sont de 2D6 + Phylum, sans armure puisque celle-ci a servi dans le jet de protection. Que l'attaque réussisse ou pas, le Sik disparaît une fois celle-ci tentée.

• LARVET AILÉ

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1/2 heure
Aire d'effet : Un destinataire humain
Portée : toucher
Difficulté : Normale
Loom : 7
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation
Le Larvet ailé est un Démon mineur ressemblant assez à une limace violacée, pourvue d'un bec de canard et de quatre ailes membraneuses translucides. Son unique emploi consiste à enregistrer un message oral qu'il restituera scrupuleusement à son destinataire dès qu'il l'aura trouvé. L'invocateur doit donner une image mentale précise du destinataire (l'invocateur doit l'avoir vu plusieurs fois ou l'avoir observer scrupuleusement) sinon le Larvet ira se perdre dans les cieux avant de retourner dans son monde. Le Larvet se déplace à 50 km par heure en volant, quelles que soit les conditions météorologiques et sans se fatiguer. Si le destinataire est inaccessible par la voie des airs, il attendra qu'il soit joignable ou la fin de la durée du sortilège. Il sait faire preuve d'un certain bon sens et d'un sens de l'initiative étonnant pour un Démon mineur lorsqu'il s'agit de s'approcher du destinataire. Une fois arrivée à portée de voix du destinataire, le Larvet répète avec une qualité d'imitation surnaturelle le message qu'on lui a demandé de transmettre et qui ne peut dépasser Phylum x 1 seconde. Il délivre le message dès qu'il le peut même si cela cause des problèmes au destinataire. Toute attaque réussie contre lui le tue et annule donc le message. L'invocateur ne sait jamais si le message a été correctement transmis, de même que le Larvet n'accepte jamais de réponse ni ne porte un quelconque objet.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• FICHER OBTUS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1/2 heure
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation
Le Ficher obtus est un Démon mineur particulièrement borné, d'environ un mètre de haut et évoquant vaguement une sorte d'œuf grisâtre pourvu d'un unique œil inquisiteur. L'invocateur doit lui préciser l'endroit précis (limité par l'Aire d'effet du Sortilège) que le Ficher doit garder, et les conditions exactes de garde. Il doit notamment préciser les personnes autorisées à passer, dans quel sens, de quelle manière et ce de très précisément. L'ordre « Garde cette porte contre quiconque » est valable et a l'avantage d'être clair et imperméable aux interprétations mais se traduit par le fait que personne, pas même l'invocateur, ne sera toléré par le Ficher. De plus le Ficher Obtus a la désagréable habitude d'interpréter les ordres peu clairs.
Lorsqu'une créature n'entre pas dans les condi-

tions définies par l'invocateur, le Ficher se met à hurler de manière hystérique et crache sur les contrevenants une bile nauséabonde qui ne disparaît qu'après plusieurs bains savonneux. La portée de la bile est de AE x Phylum mètres et ne peut être esquivée. Pour toucher, le Ficher doit réussir un jet de 2D6 + 10 contre une difficulté Normale. L'invocateur est automatiquement prévenue de tout déclenchement d'alerte par un message mental et peut en se concentrant et en dépensant un point de loom noir, voir par les yeux du Ficher pour 2 secondes. Cette vision n'est utilisable qu'en cas d'alerte. Tout coup sur le Ficher causant plus de 5 points de dégâts le détruit irrémédiablement en ne laissant qu'une masse nauséabonde et purulente dont l'odeur persiste pendant des semaines.

DIFFICILE

• UGICT IMPÉNÉTRABLE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 3 PA
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation
L'Ugict impénétrable, Démon mineur, se présente sous la forme d'une brume rouge sang translucide d'environ 1 mètre cube. Il se place autour du bénéficiaire et constitue une armure loomique mais bien réelle. Chaque attaque, quelle qu'elle soit, arrivant sur le bénéficiaire voit ses dégâts minorés de 1D6 + Phylum. Le jet est lancé à chaque attaque qui touche et est cumulable avec toute autre armure et protection.

• NOIRCEUR TUEUSE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : jusqu'à l'aube
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 km
Portée : Infinie
Difficulté : Difficile
Loom : 12
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation
La Noirceur tueuse est un Démon mineur, que les rares personnes l'ayant entr'aperçu, ont qualifiée de vague forme ténébreuse faite d'ombres agglutinées. Elle ne peut se manifester sur Cosme que dans la noirceur de la nuit et disparaît si elle est confrontée à une trop grande lumière. Son unique but lors de son éphémère vie sur Cosme est de tuer une et une seule personne. L'invocateur doit lui indiquer de manière précise l'endroit où se trouve la victime et la décrire de manière suffisamment définissable pour que la Noirceur ne se trompe pas. Une fois ses instructions reçues, la Noirceur se déplacera instantanément à l'endroit indiqué et se mettra en quête de sa victime. Elle cherchera scrupuleusement dans toute l'Aire d'effet du Sortilège, centrée sur l'endroit détaillé par l'invocateur. Si elle rencontre un être vivant correspondant à la description, elle s'insinuera en lui pour lui geler le cœur. Le seul moyen d'échapper à la Noirceur tueuse est de s'entourer de lumière très vive, sans aucun coin d'ombre. Dans le cas contraire la victime doit faire un jet de Résistant + AE + 2d6 contre l'attaque de la Noirceur déterminée par 2D6 + 10. Cette attaque ne peut être parée ni esquivée et les armures n'aident ni ne gênent. En cas de réussite de la Noirceur, la victime subit 3D6 + Phylum de dégâts. Quel que soit le résultat de l'attaque, la Noirceur disparaît dans son monde de ténèbres. Si jamais la Noirceur ne trouve personne correspondant à la description exacte, elle commencera une recherche plus large jusqu'à ce que par dépit et peu avant l'aube elle attaque une personne ayant un vague point commun avec la cible désignée. Gare donc aux descriptions trop floues.

Sortilège de Phrase

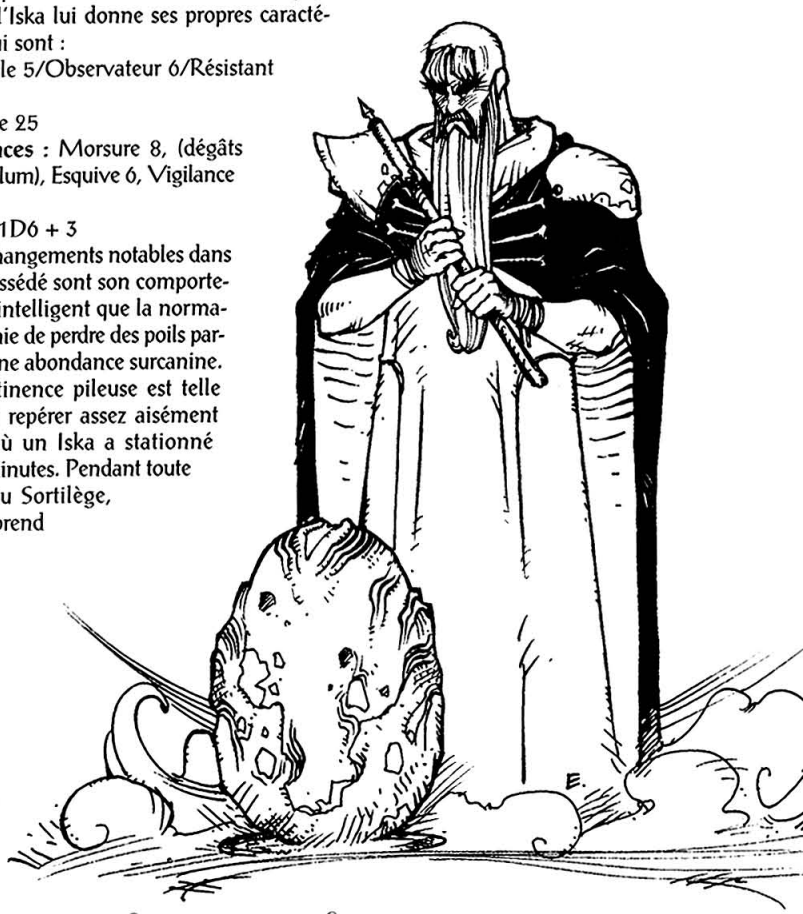
• ISKA SOURNOISE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : Un chien
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 8
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation, Chien
L'Iska est un démon mineur rusé et vicieux qui s'incarne dans un chien préalablement préparé à cet effet. Le chien doit être ligoté et ne peut résister à la possession. La taille du chien importe peu car l'Iska lui donne ses propres caractéristiques qui sont :
Fort 8/Agile 5/Observateur 6/Résistant 6
AG : 6 Vie 25
Compétences : Morsure 8, (dégâts 1D6 + Phylum), Esquive 6, Vigilance 7, Pister 8
Armure : 1D6 + 3
Les seuls changements notables dans le chien possédé sont son comportement plus intelligent que la normale et sa manie de perdre des poils partout avec une abondance surcanine. Son incontinence pileuse est telle qu'on peut repérer assez aisément l'endroit où un Iska a stationné quelques minutes. Pendant toute la durée du Sortilège, l'Iska comprend les ordres de son maître et les exécute sans esprit d'initiative malvenu mais avec un zèle sournois dans la férocité. Sa propension a jouer avec ses victimes désignées pousse souvent l'Iska à torturer et blesser ses ennemis plutôt que des les égorger proprement. Le grand avantage de l'Iska est son intelligence obéissante et son apparente inoffensivité, surtout s'il est incarné dans un petit animal. Une fois le Sortilège arrivé à son terme, l'Iska regagne son monde, ne laissant derrière lui qu'un pauvre chien décérébré et végétatif, faisant sous lui, incapable de se nourrir.

TRÈS DIFFICILE

• LE MAÎTRE DU TEMPS

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1 PA
Aire d'effet : Le lanceur
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 13
Composantes : Voix, Geste
Le Maître du temps est un démon majeur dont personne ne sait à quoi il ressemble. Il s'incarne dans son bénéficiaire consentant et le place hors du temps. Il double le nombre d'actions utilisable par PA (donc 4 attaques, parades, esquive) et procure un bonus de 6 au jet d'initiative. Le seul contrecoup de cet état est que l'hôte vit en accéléré pendant toute la durée de la possession, occasionnant des problèmes d'interaction avec son entourage. L'exemple le plus flagrant est la parole qui s'accélère tant que la



voix devient suraiguë et très difficile à comprendre. Chaque mise hors du temps fait vieillir le bénéficiaire d'une année complète au niveau biologique.

• LE TORTIONNAIRE DES ÂMES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : (AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : Phylum x 1 personne
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 14
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation
Le Tortionnaire des âmes est un Démon majeur très retors et sadique qui prend l'apparence d'une brume évanescente difficilement visible. Son unique but est de semer le plus terrible effroi dans ses victimes. Pour se faire il projette dans l'esprit des gens leur plus grande peur quelle qu'elle soit. Le Tortionnaire des âmes connaît toujours les phobies des gens. Chaque victime en ligne de vue lance un jet de AE x 2 + 2D6 contre l'attaque générale du Tortionnaire des âmes qui est déterminée par 2D6 + 12. Le Tortionnaire des âmes ne peut tenter qu'une attaque par personne pendant toute la durée du Sortilège et ne peut affecter un nombre de personnes supérieur à Phylum. Il ne lance qu'un seul jet par attaque générale et non un jet par victime. Les résultats des attaques mentales et psychologiques du Tortionnaire des âmes dépendent du résultat de son attaque :
Réussite Normale : La victime est terrorisée, elle a une colonne de malus à tous ses jets de combat sauf à l'attaque où celui-ci est de deux colonnes. Elle cherche à fuir le plus loin possible du Tortionnaire des âmes dès que cela est possible.
Réussite Spéciale : La victime est terrorisée, elle ne peut que parer ou esquiver avec un malus de trois colonnes. Elle cherche a fuir ou reste tétanisée sur place, prisonnière du cauchemar qui hante son esprit.
Réussite Critique : La victime est choquée à vie. Elle gardera une phobie toute sa vie en rapport avec cette expérience traumatisante. Elle doit lancer un jet de Résistant x 2 + 2D6, par rapport à une difficulté Très difficile. Si elle réussit, elle ne peut combattre ou faire la moindre action cohérente. Si l'Échec est Normal, la victime est prostrée au sol en se tenant la tête et en bavant. Si l'échec est Spécial, elle devient définitivement folle et enfin si l'Échec est Critique, elle se suicide.
Échec Normal et Spécial : la victime est non infectée par ces visions.
Échec Critique : La victime est motivée et énervée par la peur qu'elle a eue. Elle a un bonus d'une colonne pour le reste du combat contre l'invocateur et ses alliés en raison de la haine qui brûle en elle.
Les visions cauchemardesques s'arrêtent à la fin du Sortilège.

• L'EXÉCUTEUR

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 10 PA
Aire d'effet : Une arme de trait ou à feu
Portée : (AE + Phylum) x 20 mètres
Difficulté : Très difficile
Loom : 14
Composantes : Voix, Geste, Arme de trait ou à feu
L'Exécuteur, Démon majeur, se présente sous la forme d'un être pâle et austère, au visage sans expression revêtu de vêtement absolument quelconque. Il ne s'incarne que dans la proximité immédiate d'une arme de trait ou à feu inutilisée. Il s'en saisit immédiatement et commence à s'en servir selon les instructions de son invocateur. L'arme et les munitions doivent être disponibles pour que l'Exécuteur s'en serve. Ses caractéristiques sont :
Fort 4/Agile 8/Observateur 8/Résistant 3/Charmeur 2/Rusé 6/Savant 4/Talentueux 3 Art Guerrier 8, Art Étrange 3, Art Guildien 2 Vie 10
Armure : aucune
Compétences : Arme de trait 8 ou Arme de jet 8 ou Arme à feu 8
Il utilisera l'arme pour laquelle il a été invoqué aux mieux des possibilités de celle-ci bien qu'il ne possède pas de Sheï. Il est capable d'utiliser des armes à feu, et même des canons même si, étant tout seul et ne supportant d'être aidé, il les rechargera lentement. Les instructions peuvent être de tout ordre et aussi complexes que possible car l'Exécuteur est d'une intelligence supérieure. Le seul concept qu'il a du mal à appréhender est la notion de blesser. Pour lui, tirer sur un être vivant, c'est tuer et il est difficile de le faire agir autrement.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• LE MAÎTRE D'ARMES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : (AE + Phylum) x 1/2 semaine
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Très difficile
Loom : 6 (+ 8 — Phylum points de loom Noir par semaines)
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation, Arme
Le Maître d'armes est un démon majeur d'apparence frustre et austère, de taille variable et de la même ethnie que son invocateur. C'est un maître d'armes émérite capable d'enseigner même aux plus grands experts Felsins. Il est spécialisé et ne connaît que l'arme utilisée lors de son invocation. Pendant toute la durée de son séjour sur Cosme, il enseignera d'une manière efficace et pédagogique bien qu'inhumaine, le maniement de cette arme à une et une seule personne désignée lors de l'invocation. L'enseignement est tellement bizarre que toute personne assistant aux leçons n'en retirera rien de concret et d'utilisable. Chaque semaine passée à plein temps avec le Maître d'armes permet de lancer un jet d'expérience Très difficile, c'est à dire comme si on avait dépensé trois points de Destin mais en dépensant du loom noir à la place dans un ratio de + 10 — Phylum. En clair, chaque semaine entièrement consacrée à l'étude avec le Maître d'armes permet en dépensant x points de loom de lancer un jet d'expérience Très Difficile sans aucune limitation de niveau.
Le Maître d'armes, bien qu'étant expert en armes, n'attaque jamais et ne fait que se défendre personnellement. Ces caractéristiques sont :
Fort 6/Agile 8/Observateur 4/Résistant 6/Charmeur 1/Rusé 6/Savant 3/Talentueux 2 Art Étrange 1, Art Guerrier 10, Art Guildien 1 Vie 20
Armure : Cotte de mailles + heaume
Compétences : Un talent d'Arme 10, Esquive 10
Si jamais son élève meurt, il rentre chez lui immédiatement.

EXTRÊME

• LE BOURREAU

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 personne
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 14
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation, Victime désignée
Le Bourreau est un Démon majeur parmi les plus innommables qu'il soit. Prenant forme d'un grand gaillard musclé au visage recouvert d'une cagoule d'où ne percent que deux yeux sans vie qui évoquent pour les infortunés victimes, ceux d'un requin. Ses caractéristiques sont :
Fort 6/Agile 6/Observateur 3/Résistant 4/Charmeur 1/Rusé 6/Savant 2/Talentueux 2 Art Étrange 1, Art Guerrier 6, Art Guildien 5 Vie 16
Armure : aucune
Compétences : Torture 10
Son unique talent est d'obtenir par les moyens physiques les plus efficaces, les informations souhaitées par l'invocateur. La victime doit être soumise et ligotée pour que le bourreau puisse accomplir ses œuvres. Il n'a besoin d'aucun outil ou instrument car il s'adapte aux circonstances et sort des poches de sa grande robe sans manches, tout un fatras d'objets surréalistes dont l'emploi n'est que trop clair. Il fait preuve d'une très grande intelligence dans sa recherche de la vérité et est même capable de prêcher le faux pour avoir le vrai, de faire des contre interrogatoires et des tortures psychologiques. Pour chaque heure d'interrogatoire musclé ou subtile, la victime lance un jet de Résistant + Rusé + 2D6 contre une « attaque » du Bourreau de 2D6 + Torture + AG. Selon le résultat (que l'invocateur ignore totalement) consulter la table suivante :
Réussite Normale : la victime répond aux questions en donnant des réponses vraies à 90 %.
Réussite Spéciale : la victime répond aux questions en ne donnant que des réponses vraies.
Réussite Critique : la victime dit tout ce qu'elle sait, en rajoute et anticipe les questions.
Échec Normal : la victime répond aux questions en disant ce qu'elle veut.
Échec spécial : la victime peut ne rien dire, ou

dire ce qu'elle veut.

Échec critique : la victime meurt dans d'atroces souffrances.

Les séances d'interrogatoire du Bourreau sont toujours très sonores et ne peuvent être discrètes. Il est capable de répartir ses talents sur plusieurs personnes mais une seule à la fois et une heure par personne minimum car il aime le travail bien fait. Il est possible de demander au Bourreau de torturer pour le plaisir sans poser de questions, voire de mettre à mort dans d'atroces souffrances. Selon les experts Ashragors, c'est la mort la plus horrible qui puisse se concevoir et l'on a vu des gens dont tous les cheveux sont devenus blancs de peur à la simple écoute des hurlements d'une victime du Bourreau.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• LE MAÎTRE DE GUERRE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : pour autant de batailles que le score en Phylum
Aire d'effet : Le démon
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 17
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation, Armée de 100 — (Phylum X AE) guerriers

Le Maître de Guerre est un Démon majeur prenant l'apparence d'un grand homme carré, enrobé dans une cape noire, coiffé d'un heaume démesuré à la forme inhumaine et tenant un bâton de maréchal. Il s'exprime d'une voix grave et sombre dans laquelle ne transparaît aucun sentiment. Pour lui, la guerre est son métier et il le meilleur conseiller militaire et stratège qui existe sur Cosme. Ses caractéristiques sont :
Fort 3/Agile 4/Observateur 5/Résistant 3/ Charmeur 1/Rusé 7/Savant 7/Talentueux 4
Art Étrange 3, Art Guerrier 7 (théorie militaire), Art Guildien 3
Vie 14
Armure : cotte de maille + heaume
Compétences : Commandement 8

Ses conseils sont toujours brefs mais efficaces et s'appliquent pour les armées de toute taille, du simple groupe d'aventuriers à la flotte d'aéronefs Venn'dys. Les avantages qu'il apporte dans une bataille ou une campagne sont laissés à l'appréciation du maître de jeu mais la table suivante devrait servir de guide. Pour déterminer le niveau de réussite du Maître de Guerre lancer 2D6 + Commandement + Art Guerrier contre une difficulté Normale, modifiée éventuellement par les circonstances.

Réussite Normale : les forces armées ne tombent dans aucun piège, ne sont pas surprises, utilisent le terrain au mieux et voient leur puissance efficace augmentée d'environ 50 %.

Réussite Spéciale : les forces armées ne tombent dans aucun piège, ne sont pas surprises, utilisent le terrain au mieux et voient leur puissance efficace augmentée d'environ 100 %. De plus les pertes sont limitées au minimum.

Réussite Critique : les forces armées réussissent au delà du possible. La victoire est totale, c'est une bataille dont sont faites les légendes.

Échec Normal : les conseils du Maître de Guerre ne servent à rien et tout dépend de l'adversaire.

Échec Spécial : les conseils du Maître de Guerre nuisent aux forces armées qui tombent dans un piège, attaquent trop tôt etc. Bref, elles voient leur puissance efficace divisée par deux.

Échec Critique : le plan est une catastrophe monumentale qui décime les forces armées et donne une victoire éclatante à l'adversaire.

Dans tous les cas le maître de jeu est le seul à décider, selon les besoins de sa campagne les effets exactes du Maître de Guerre. Ne pas oublier cependant qu'il est le plus grand expert stratégique et militaire de Cosme et que des Empires se sont fait (et défait) sur quelques conseils pertinents de sa part.

PURE FOLIE

• LE TUEUR NÉ

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1/2 journée
Durée : Jusqu'à la mort de la victime ou du tueur né.
Aire d'effet : Infinie
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 20
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation

Le tueur né est un Démon majeur monomaniaque et plein de ressources dont l'unique but est de tuer une personne, humaine, animale, ou transiente. L'Invocateur décrit de la manière la plus précise possible l'être qu'il veut voir mourir et le Tueur né se met en chasse. Il n'aura de cesse de traquer aux quatre coins de Cosme sa victime et d'employer tous les moyens nécessaires pour la tuer, y compris tuer d'autres personnes. Le Tueur né apparaît toujours sous les traits d'une créature de même sexe et de même race que son invocateur et est toujours équipé d'un marteau de guerre clouté, unique arme qu'il possède mais qu'il emploie à merveille. Ces caractéristiques sont :
Fort 6/Agile 6/Observateur 6/Résistant 8/Charmeur 1/Rusé 6/Savant 2/Talentueux 1
Art Étrange 1/Art Guerrier 6/Art Guildien 1
Vie 30
Armure : Celle qu'il peut se procurer
Compétences : Arme à une main 10 (dégâts 1d6 + Phylum), Esquive 7

Il n'y a rien à faire pour échapper à un Tueur né, à part l'exorciser ou le tuer. Il ne s'arrête jamais et même un contre ordre de son invocateur ou la mort de celui-ci ne le détournera pas de sa tâche.

• LE MAUDIT

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 15 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1 année
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 18
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation

Le maudit est un Démon majeur polymorphe. Dès son invocation, son maître lui indique l'individu dont le Maudit doit pourrir la vie. Pendant toute la durée du Sortilège, le Maudit va, en se métamorphosant en une série d'individus différents, nuire socialement, familialement, professionnellement à sa victime. Une série continue de tracasseries et de catastrophes quotidiennes vont s'abattre pendant toute la durée du Sortilège sur la victime impuissante. Les caractéristiques du Maudit sont :
Fort 4/Agile 6/Observateur 6/Résistant 3/ Charmeur 5/Rusé 6/Savant 5/Talentueux 2
Art Étrange 1/Art Guerrier 4/Art Guildien 4
Vie 16
Armure : Selon les circonstances
Compétences : Discours 6, Négoce 6, Serrureries 6, Comédie 6, Grimper 6, Orientation 6, Esquive 6, Bagarre 6, Arme à une main 4, Camouflage 6, Déguisement 8, Discrétion 6, Falsification 6, Filature 6, Pickpocket 6, Poison 8, Diplomatie 6, Nage 6.

Les seuls moyens de lutter contre le maudit sont de l'exorciser ou de le tuer. Une surveillance intelligente ou une enquête du même métal permet en effet, malgré la subtilité du Démon, de le repérer et donc de le tuer. Rien d'autre que la mort ne le fera arrêter son action. Seul l'invocateur peut lui donner l'ordre d'arrêter et la mort de l'invocateur résilie la mission.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• L'EXORCISTE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 4 PA
Durée : (AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : illimité
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 18
Composantes : Voix, Geste

L'Exorciste est un Archidémon monomaniaque. Son seul but est de renvoyer d'où ils viennent tous les Démons. Il n'obéit à personne, pas même à son maître, et passe toute son existence à exorciser tous les démons qu'il peut, pendant la durée très courte de sa présence sur Cosme. Il essaye de renvoyer méthodiquement, l'un après l'autre, tous les Démons dans l'Aire d'effet en commençant par le plus proche, puis le suivant, etc. Il continue jusqu'à la fin du Sortilège. Il ressemble à un petit homme bonhomme et bougon toujours de mauvaise humeur, au ventre replet et au crane dégarni. Ses caractéristiques sont :
Fort 4/Agile 4/Observateur 3/Résistant 8/Charmeur 1/Rusé 3/Savant 2/Talentueux 2
Art Étrange 1, Art Guerrier 4, Art Guildien 3
Vie 30
Armure : aucune
Compétences : Exorciser 10

Pour exorciser un Démon il lance un jet de 2D6 + 10 + Phylum contre une difficulté dépendant du type de Démon qu'il essaye d'exorciser. Facile pour un Démon Mineur, Difficile pour un Démon Majeur, Extrême pour un ArchiDémon sauf Ashragor contre lequel il ne peut rien bien qu'il ait déjà essayé. Un exorcisme lui prend une Passe d'Armes. Une réussite provoque le

renvoi du Démon dans son monde d'origine, un échec Normal ou Spécial ne fait rien, un échec Critique provoque le renvoi de l'Exorciste dans son monde.

---------- *Sortilège FINAL* ----------

• DÉMON GARDIEN
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 50
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation
Chaque Démon Majeur Gardien est un Archi-Démon indépendant et différent des autres. Leurs buts et motivations sont tous différents mais leur seul point commun est d'essayer de protéger et d'aider leur maître, c'est à dire la personne désignée comme tel lors de l'invocation. Chaque Démon Gardien étant unique, le maître de jeu devra le construire en répartissant (AE x Phylum) + 5 points de Caractéristiques et (AE + Phylum) x10 points de Compétences. La psychologie d'un Démon Gardien étant inhumaine et incompréhensible, ils font d'excellents PNJ et peuvent parfaitement servir de ressort pour une intrigue. Une des caractéristiques communes des Démons Gardiens est de ne jamais pratiquer la magie quelle qu'elle soit et d'être insensibles aux armes normales. Quant aux pouvoirs, uniques pour la plupart, que possèdent chacun des Démons Gardiens, ils sont laissés à l'appréciation du maître de jeu. La contrepartie de cette assistance de tous les instants est la paranoïa intense que développe son protégé. Cette paranoïa pousse le bénéficiaire du Sortilège a ne faire confiance qu'à son Démon gardien et à haïr tous les autres êtres vivants qu'il côtoie.

Phylum Nécromantique de Sotoph

Sotoph (102- ???), de son vrai nom Ricardo Sifredi, était un Venn'dys des plus turbulents. Membre du très controversé mouvement pour l'autodétermination Venn'dys, il ne dut son salut qu'en dénonçant avec un zèle des plus ignobles tous ses complices aux Masques. Grâce à la prime offerte par le Doge pour la destruction du mouvement terroriste il monta sa propre Guilde ironiquement appelée la Guilde Patriotique. Sa manie pathologique de toujours trahir tous ses interlocuteurs le mena à la ruine en moins d'un an. Pourchassé à nouveau par les Masques et par les deux familles dont il avait épousé les deux filles aînées, il alla se perdre sur le Continent. Là il eut la révélation en découvrant les non morts. Lui qui n'avait jamais pu s'empêcher de tromper, trahir, mentir zux gens, fut passionné par ces créatures stupides et serviles à qui l'on pouvait tout faire faire. Il mit toute son énergie dans l'étude du Loom noir et de la nécromancie avec un succès jusqu'ici inégalé. Il reste jusqu'à maintenant le plus bel exemple d'apprentissage sur le tard de la magie.
Il est réputé pour être un Pestar et beaucoup d'Aventuriers ont entendu parlé d'un Roi Nécromant qui régnerait sur une enclave perdue dans un hiver malsain, commandant des armées de non morts.

Sortilège Final : **AMOURS DÉFUNTS**

	Vie par delà la mort **Féconder les morts** *Pure Folie*	⟷	*Vie par delà la mort* **Deuxième vie** *Pure Folie*	*Sortilège de Phrase* **Tuer par la mort** *Pure Folie*
Connaissance **Manger la cervelle** *Extrême*	*Connaissance* **Maître décédé** *Extrême*			*Sortilège de Phrase* **Prédire la mort** *Extrême*
	Puissance **Manger le cœur** *Très Difficile*	*Puissance* **Relever un cimetière** *Très Difficile*	*Puissance* **Sucer le loom d'un mort** *Très Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Boire le sang** *Très Difficile*
	Communication **Parler avec les morts** *Difficile*		*Communication* **Parler avec l'au-delà** *Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Détecter les fantômes** *Difficile*
	Corps **Lever un corps** *Normale*		*Corps* **Se nourrir des morts** *Normale*	*Sortilège de Phrase* **Contrôler la pourriture** *Normale*
Localisation **Faire un crâne gardien** *Facile*	*Localisation* **Retrouver la tombe** *Facile*	*Localisation* **Déterminer la cause de la mort** *Facile*	*Localisation* **Lever un animal** *Facile*	*Sortilège de Phrase* **Trouver la mort** *Facile*

Composantes générales : Voix, Geste

FACILE

• FAIRE UN CRÂNE GARDIEN

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 minutes
Durée : (AE x Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 5
Composantes : Crâne, Voix, Geste
Avec ce rituel, le nécromant utilise un crâne humain, transient ou animal pour en faire une sentinelle docile et infatigable. Le crâne gardien « voit » dans l'axe de ses orbites tous les êtres vivants de manière sûre dans un rayon de (AE + Phylum) x 1 mètre. Une fois une créature vivante détectée, il parle ou hurle autant de mots que le score en Phylum du magicien qui correspondent à ce qui lui a été ordonné de dire à sa création. En général il s'agit d'un hurlement d'alerte ou d'une mise en garde. La plupart des malandrins prennent leurs jambes à leur cou lorsqu'ils entendent un crâne leur expliquer qu'ils sont en train de mettre leur âme en péril en continuant de pénétrer dans un endroit privé. Le crâne s'exprime forcément dans une langue connue du Nécromant et déterminée lors de sa création.

• RETROUVER LA TOMBE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 Pa
Durée : (AE + Phylum) x 3 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 2 km
Portée : toucher
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Voix, Geste, baguette ou élément long et droit.
Grâce à ce Sortilège, le Nécromant peut déterminer l'endroit où se trouve la tombe d'une personne humaine ou transiente dont il connaît la véritable identité. Pour se faire, il doit avoir une baguette ou un élément long et droit, comme une canne ou un bâton, qui se met à indiquer la direction de l'endroit où repose le mort. Pour être détectée, la tombe doit contenir plus de 50 % du corps du défunt et être dans l'Aire d'effet du Sortilège. Celui-ci ne dispense pas de l'obligation de creuser et ne donne aucun accès privilégié jusqu'à la tombe, seulement la direction et donc la voie la plus directe.

• DÉTERMINER LA CAUSE DE LA MORT

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 PA
Durée : Instantanée
Aire d'effet : Un cadavre humain, animal ou transient
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Corps, Voix, Geste
Ce Sortilège permet au Nécromant de déterminer de manière sûre la cause biologique d'un décès. Il ne saura pas qui a tué mais saura par exemple qu'un coup violent derrière le crâne a causé la mort par traumatisme crânien. Le résultat exacte de l'examen est déterminé par un jet de AE + Médecine + 2D6/Normale si la mort remonte à moins de Phylum/jours, Difficile pour Phylum/semaines, Très Difficile pour Phylum/mois, Extrême pour Phylum/années.
Réussite Normale : la cause est clairement déterminée, ainsi que la date à 1 jour près.
Réussite Spéciale : la cause est clairement déterminée ainsi que la date au jour près.
Réussite Critique : la cause est clairement définie ainsi que la date et l'heure.
Échec Normal : le Nécromant ne détecte rien.
Échec Spécial : le Nécromant pense qu'il s'agit d'une mort par arrêt du cœur.
Échec Critique : Le Nécromant pense qu'il s'agit d'une morsure de vipère.

---------- Sortilège de Phrase ----------

• LEVER UN ANIMAL

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 PA
Durée : (AE + Phylum) x 5 heures
Aire d'effet : Un animal de (AE + Phylum) x 5 kg
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Cadavre d'animal, Voix, Geste
Ce Sortilège fait « revenir » de la mort un animal. Le cadavre doit être frais de moins de (AE + Phylum) jours et aura toutes les caractéristiques de son vivant avec en plus la stupidité et le fanatisme propres aux non morts. Pour certains animaux, cela les rend plus intelligents, d'autres y perdent. Ce Sortilège ne fonctionne jamais sur des créatures loomiques.

NORMALE

• TROUVER LA MORT

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 100 mètres
Portée : toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Geste
Ce Sortilège indique au Nécromant la direction dans laquelle se trouve la personne humaine ou transiente morte la plus proche. Rien de concret n'indique la direction mais le Nécromant « sait » où se trouve le cadavre le plus proche. Il peut à tout moment demander à avoir la direction du cadavre situé en deuxième position en matière de proximité, puis la direction du troisième pour un maximum de Phylum cadavres.

• LEVER UN CORPS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1/2 journée
Aire d'effet : Un cadavre humain ou animal
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : Corps, Voix, Geste
Ce rituel fait se relever un cadavre humain (non Felsin) ou animal normal et le met au service du Nécromant. Les règles sur les non morts sont en début de chapitre.

• SE NOURRIR DES MORTS

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : (AE + Sortilège) x 1 cadavre humains ou animal
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : Voix, Geste
Ce Sortilège permet de pouvoir, sans crainte d'empoisonnement, se nourrir de cadavres. La chair des cadavres devient, ce Sortilège une fois lancé, tout à fait comestible et ingérable, quel que soit son état de putréfaction. Très utile lors des voyages très longs ou des croisières, il est un élément indispensable pour l'emploi d'autres Sortilèges comme Dévorer la cervelle, Boire le sang ou Manger le cœur d'un guerrier.

---------- Sortilège de Phrase ----------

• CONTRÔLER LA POURRITURE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1 semaine
Aire d'effet : Phylum x 1 corps quelconque pour un ensemble de (AE + Phylum) x 30 kg de matière organique
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : Voix, Geste
Le Sortilège permet de contrôler totalement le processus naturel de décomposition de la matière organique. Le nécromant peut accélérer, ralentir ou même stopper ce processus. Ce Sortilège est très utilisé par les Nécromants pour préserver les cadavres avant de les enchanter. Néanmoins son champ d'application est immense. Il peut par exemple permettre de rendre totalement impropre à la consommation toute nourriture, ou au contraire de la préserver indéfiniment. Il ne peut néanmoins pas faire revenir en arrière la pourriture et ainsi rendre à nouveau sain une chair putréfiée. Lancé sur une blessure grave mal soignée (avec un jet de résistance au Sortilège pour la victime), il peut provoquer une nécrose des chairs si importante que seul l'amputation peut sauver la victime. Le maître de jeu est seul juge des effets exacts de ce Sortilège. Celui-ci, lorsqu'il est utilisé pour stopper la pourriture, est un des outils indispensable à tout Nécromant et est même presque indispensable à l'utilisation de Dévorer la cervelle ou Boire le Sang ou encore Manger le cœur d'un guerrier.

DIFFICILE

• PARLER AVEC LES MORTS

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1 question
Aire d'effet : 1 cadavre humain
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 9
Composantes : Voix, Geste

Ce Sortilège ramène partiellement et temporairement à la vie des cadavres humains et les oblige à répondre aux questions du Nécromant. Les cadavres ranimés ne sont pas des non morts. Ils ne se meuvent pas, ne voient pas et peuvent parler s'ils ont encore des cordes vocales. Ils ne peuvent s'exprimer que dans les langues qu'ils connaissaient de leur vivant et ont conservés tout leur savoir. N'ayant plus de volonté, ils ne mentent jamais et répondent à toutes les questions qu'ont leur posent. Ce Sortilège est une des raisons pour lesquelles les Ashragors préfèrent tuer d'abord et interroger ensuite.

• PARLER AVEC L'AU-DELÀ

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 2 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 2 mètres
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 11
Composantes : Voix, Geste

Grâce à ce Sortilège, un Nécromant peut faire apparaître et discuter avec tous les esprits des personnes humaines mortes dans l'Aire d'effet, même si leurs dépouilles reposent ailleurs. Les fantômes ainsi ramenés sur Cosme, apparaissent comme des formes translucides et floues. Elles ont conservé toutes leurs connaissances et s'expriment dans leurs langues d'origines. Elles ont encore toute leur volonté et ne répondent que si cela leur plaît. Les négociations sont souvent très délicates, les morts appréciant peu d'être ramenés de l'au-delà. De plus, ils passent beaucoup de temps à se plaindre de leur nouvel état : il fait froid, noir, et ils se sentent seuls.

---------- Sortilège de Phrase ----------

• DÉTECTER LES FANTÔMES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 5 mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : Voix, Geste

Détermine de manière indubitable si un endroit est hanté, c'est à dire si des individus humains y sont morts dans des conditions peu ordinaires (assassinats, maladie douloureuse et traumatisante etc.). Le degré de connaissance dépend du résultat du Sortilège :

Réussite Normale : le Nécromant sait combien de personnes sont mortes de manière horrible ou douloureuse et l'année de leur mort respective.

Réussite Spéciale : Le nécromant sait le nombre, le sexe et l'âge de toutes les personnes mortes dans l'Aire d'effet, ainsi que l'année et le mois de leur mort.

Réussite Critique : le Nécromant connaît le sexe et l'âge, les circonstances générales de la mort de toutes les personnes décédées dans l'Aire d'effet ainsi que l'année et le mois de leur mort.

TRÈS DIFFICILE

• MANGER LE CŒUR D'UN GUERRIER

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : Une personne ou un Transient
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 13
Composantes : Cadavre, Voix, Geste

Toute personne bénéficiant de ce Sortilège pourra gagner des points de sheï s'il dévore le cœur d'un adversaire humain ou transient. Il gagne un nombre de points de sheï temporaire égal au double du maximum de points de sheï que possédait le propriétaire du cœur (donc le double de son meilleur score d'arme). Ces points de sheï temporaires sont en supplément des points de sheï normaux mais le bénéficiaire ne peut ajouter plus du double de ses points de sheï propre. Ils peuvent être utilisés pour n'importe quelle arme mais ne sont jamais regagnés. Si les points de sheï ainsi gagnés ne sont pas dépensés pendant la durée du Sortilège, ils sont perdus. Une fois encore, si le cadavre est putréfié, le mangeur peut s'empoisonner ; à moins que le Sortilège Dévorer les cadavres n'ait été lancé.

Exemple : Antonio vient de dévorer le cœur d'un Transient très doué à la massue. Il obtient donc 6 (score de massue du Transient) x 2 = 12 points de sheï, néanmoins comme Antonio n'a que 4 dans sa meilleure arme, il ne peut en gagner plus de 8 (4 x 2). 4 points (12- 8) sont donc perdus.

• RELEVER UN CIMETIÈRE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1/2 journée
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 3 cadavres
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 8 + (8 — Phylum par cadavre ranimé)
Composantes : Cadavres, Voix, Geste

Ce Sortilège très puissant ramène à la vie un nombre de cadavre humain (non Felsins) ou animaux variables. Les cadavres ainsi ranimés obéissent à toutes les règles des non morts.

• SUCER LE LOOM D'UN MORT

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 3 cadavres humains
Portée : (AE + Phylum) x 2 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 6
Composantes : Corps, Voix, Geste

Ce Sortilège permet au Nécromant de récupérer l'étincelle de loom noir présente dans chaque cadavre humain (sauf Felsin). Tous les cadavres dans l'Aire d'effet et dans la Portée sont dépouillés de leur loom noir. Chaque cadavre donne au Nécromant 1 point de loom noir et, ainsi dépouillé, ne peut plus jamais devenir non mort par le loom noir. C'est en effet grâce à l'étincelle de loom noir contenue dans chaque être humain que le non mort peut agir. S'il est ressuscité d'une autre façon, le loom noir lui est désormais inaccessible.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• BOIRE LE SANG

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : (AE + phylum) x 1 minute
Aire d'effet : Un cadavre humain
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 9
Composantes : Corps, Voix, Geste

Ce Sortilège permet au bénéficiaire de boire le sang d'un cadavre humain pour se reconstituer. Toute personne buvant le sang du cadavre sur lequel le Sortilège a été lancé regagnera un sixième des points de vie qu'avait le mort de son vivant pas litre de sang absorbé. Boire moins d'un litre de sang n'apporte rien. et il est difficile pour un être humain de boire plus de deux litres de liquide sans « s'écœurer »…. De plus, les cadavres résultant d'un combat ont souvent perdu du sang en quantité importante. Il est à noter que la quasi totalité des cadavres contient en moyenne 5 litres de sang. Ce Sortilège ne protège pas des effets nocifs que le sang peut induire suite à un empoisonnement ou une décomposition. Seul le Sortilège Se nourrir des morts, permet d'éviter tout problème de santé lors de l'ingestion du sang.

EXTRÊME

• DÉVORER LA CERVELLE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une personne humaine ou transiente
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 15
Composantes : Crâne, Voix, Geste

En dévorant la cervelle d'un cadavre humain ou transient on peut, grâce à ce Sortilège, acquérir une compétence d'un mort. Les Sortilèges Se nourrir des morts ou Contrôler la pourriture sont souvent nécessaires voire indispensables pour ne pas s'empoisonner en dévorant la cervelle. Une fois la cervelle dévorée, le bénéficiaire doit dire quelle compétence il veut acquérir et lancer un jet d'expérience avec les modifications suivantes :

Niveau du mort dans la compétence/Niveau de difficulté du test d'expérience : < 0 Normal/1 Difficile/2-3 Très Difficile/4-5 Extrême/6 et + Pure folie.

Ce Sortilège nécessitant l'absorption de toute la cervelle, une seule compétence peut être apprise d'un mort et par une seule personne. De plus, le lanceur ne sait jamais le niveau des compétences du cadavre il doit choisir en fonction de la réputation du mort.

• MAÎTRE DÉCÉDÉ

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1/2 semaine
Aire d'effet : Un fantôme humain
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 16
Composantes : Voix, Geste

Ce Sortilège fait revenir des morts, un fantôme au service du Nécromant. Ce fantôme accepte d'enseigner son savoir et ses compétences. Il répond gracieusement et en détail dans les langues qu'il connaissait à toutes les questions mais peut également donner des cours à une personne. Les cours ne sont productifs que si le fantôme avait un score d'au moins 3 dans la compétence enseignée. En dessous, le temps passé à étudier est vain. Pour chaque semaine passée à étudier à plein temps avec le maître décédé, l'élève peut lancer un jet d'expérience avec une difficulté en rapport avec le niveau qu'avait le fantôme de son vivant dans la compétence : Niveau du fantôme/Difficulté du test d'expérience : 3 Difficile/4-5 Très Difficile/6 et + Extrême

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• PRÉDIRE LA MORT

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une personne
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 13
Composantes : Voix, Geste

Ce Sortilège permet au Nécromant de prédire la mort probable d'un homme. La prédiction n'est pas inexorable et n'indique que la manière dont la mort va avoir lieu, pas la date ni les acteurs. Le maître de jeu est l'arbitre absolu en ce qui concerne l'utilisation de ce Sortilège. S'il est relancé sur la même personne, la seconde prédiction sera identique.

PURE FOLIE

• FÉCONDER LES MORTS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : Un cadavre humain
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 20
Composantes : Voix, Geste, Cadavre

Grâce à ce Sortilège, le Nécromant peut féconder un cadavre humain. S'il est un homme, il peut mettre un cadavre enceinte, s'il est une femme, il peut se faire féconder par un cadavre homme. La gestation qui en résulte est toujours réussie et se passe aussi normalement que possible. Au bout de neuf mois, un Soger naît. Pour les caractéristiques du Soger, voir plus haut.

• DEUXIÈME VIE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une personne humaine
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 19
Composantes : Voix, Geste, Cadavre

Ce Sortilège permet de ramener à la « vie » un mort décédé depuis moins d'une semaine. Pour chaque groupe de Phylum/jours passés depuis sa mort sans avoir été préservé de la décomposition, le ressuscité perd un point de caractéristique déterminé aléatoirement (1 à 3 elle est physique de 4 à 6 elle est mentale). Si jamais l'état du corps est tel qu'il ne peut vivre (tête coupée, hémorragie non recousue), le ressuscité meurt à nouveau. Le ressuscité est un Pestar comme décrit plus haut.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• TUER PAR LA MORT

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Instantanée
Aire d'effet : Un être vivant
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Pure Folie
Loom : 20
Composantes : Voix, Geste, immobilité

Si la victime de ce Sortilège rate son jet de résistance elle meurt.

---------- *Sortilège FINAL* ----------

• AMOURS DÉFUNTS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : Le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 50
Composantes : Voix, Geste

Une fois ce Sortilège lancé, le Nécromant se voit doté d'une aura bienveillante auprès de tous les morts et de toutes les créatures non mortes. Les fantômes seront toujours disposés à parler, les morts relevés par d'autres Nécromants lui obéiront à moins que leur maître ne contredise spécifiquement chaque ordre donné par l'ami des morts. Cela donne lieu à des joutes verbales assez échevelées. De plus, dans tous les jets d'interaction avec les morts et non morts, l'ami des morts a un bonus de deux colonnes, sauf pour lancer les Sortilèges.

La contrepartie de cette amitié est qu'à force d'être aimer par les morts, l'ami des morts en vient à aimer les morts et même à détester les vivants. Souvent les amis des morts finissent mariés à un cadavre, entourés de serviteurs non morts, tout en élevant leurs Sogers et leurs Pestars.

Phylum Démonique Pratique de Gwynt le Facétieux

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 travail de gratte 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 là bas, nul ne le sait mais il revint en 33, entouré de Démons en tout genre et de familiers d'outre 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 honoré 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**

	Vie **Avatar** *Pure Folie*	*Vie* **Va mourir !** *Pure Folie*	*Sortilège de Phrase* **Deuxième chance** *Pure Folie*
Connaissance **Dévorer un livre** *Extrême*	*Connaissance* **Bibliothécaire Maudit** *Extrême*	*Sortilège de Phrase* **Manger l'âme** *Extrême*	*Sortilège de Phrase* **Censure intransigeante** *Extrême*
	Puissance **Force loomique** *Très Difficile*	*Puissance* **Folie noire** *Très Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Pomper la vie** *Très Difficile*
Communication **Vrai mensonge** *Difficile*	*Communication* **Je vois ton loom** *Difficile*	*Communication* **Faux miroir** *Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Interprète démoniaque** *Difficile*
Corps **Membre démoniaque** *Normale*		*Corps* **Au bons soins du docte Fen** *Normale*	*Sortilège de Phrase* **Longue ouïe** *Normale*
Localisation **Posséder la bête** *Facile*	*Localisation* **Rage démoniaque** *Facile*	*Localisation* **Huis clos** *Facile*	*Localisation* **Objet de Phymur** *Facile*	*Sortilège de Phrase* **Familier** *Facile*

Composantes générales : Voix, Geste, Cercle d'invocation

FACILE

• POSSÉDER UNE BÊTE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : Un animal
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation
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

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : Un animal
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Voix, Geste
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 attaquera 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

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1/2 journée
Aire d'effet : Un mécanisme de fermeture
Portée : Toucher

Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Voix, Geste
Un 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 indiqué 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
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : AE x Sortilège (nom du phylum) x 1/2 journée
Aire d'effet : Un objet de moins de (AE + Phylum) x 10 kilos
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 5
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation
Ce Sortilège fait pénétrer dans un objet un Démon mineur facétieux et espiègle, le Phymur. L'objet devient alors comme maudit, provoquant catastrophe, exaspération et tracasserie quotidienne aux gens voulant l'utiliser. Les ennuis sont proportionnels aux possibilités qu'a 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 impromptue 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 d'une colonne et tout échec Critique de la part de son utilisateur le fait se frapper lui même ou un des ses amis.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• FAMILIER
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1 semaine (peut être reconduit)
Aire d'effet : Un animal ou un objet de moins de (AE + Phylum) x 1 kg
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 9
Composantes : Voix, Geste, Animal ou Objet
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 + Phylum réparties entres 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.

NORMALE

• MEMBRE DÉMONIAQUE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 15 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : Voix, Geste, Instruments de chirurgie
Ce Sortilège permet de façonner 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 écailles, 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
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une personne
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : Voix, Geste
Chaque utilisation de ce Sortilège fait apparaître un Démon mineur ventru et baveux ressemblant à un croisement contre nature entre un crapaud et une truie. 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 étale 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 Passe d'Armes, 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.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• LONGUE OUÏE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 5 mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : Voix, Geste
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
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 3 minutes
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 9
Composantes : Voix, Geste
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
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1/2 heure
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation
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/7-9 : Pastel/10-15 : Coloré/16-24 : Foncé/25-40 : Profond/41 et + : Puissant

• FAUX MIROIR
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute

Durée : (AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : un miroir/une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 11
Composantes : Voix, Miroir
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 trousses 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.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• INTERPRÈTE DÉMONIAQUE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : (AE + Phylum) x 1/2 heure
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 8
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation
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.

—— TRÈS DIFFICILE ——

• FORCE LOOMIQUE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1 PA
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 5 de base + (8 — Phylum) point de loom
Composantes : Voix, Geste
Par tranche de (8 — Phylum) 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
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : Une personne
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 14
Composantes : Voix, Geste
La folie noire est un Démon mineur impalpable et invisible mais ayant une forte odeur de musc soufré 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.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• POMPER LA VIE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 2 minutes
Aire d'effet : Une personne/Phylum/personne
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 13
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation
Ce Sortilège invoque un Démon mineur semblable à un calamar rose et noir, aveugle et pourvu d'une multitude de tentacules d'environ un demi mètre de long. Ce Démon a la faculté de pouvoir pomper l'énergie vitale d'une victime consentante ou ligotée. Il introduit ses tentacules dans tous les orifices de sa victime et lui prélève un point de vie par Passe d'Arme 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 le score en phylum de l'invocateur, pour autant de points que son score en AE + Phylum. 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, Adeptus, Templier Ashragor prépare une attaque sur une caravane Kheyza insolente et emmagasine de l'énergie en prévision du combat. Il a normalement 18 Points de vie, il peut donc temporairement en prendre 9. Les points de vie supplémentaires n'augmentent pas les seuils de Blessé et de Coma du bénéficiaire et disparaissent graduellement eu 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
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : (AE + Phylum) x 10 pages/1 minute
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 50 pages
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 15 + Nombres de pages/100
Composantes : Voix, Geste
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
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : autant de livres trouvés que le score en Phylum
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 5 mètres
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 12
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation
Ce Sortilège fait apparaître un Démon mineur rabougri 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
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1 mois/Définitif
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 15
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation.
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 Phylum/minute. 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 + Phylum) x 1 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 en 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.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• CENSURE INTRANSIGEANTE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : (AE + Phylum) x 2 jours
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 ouvrage
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 13
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation
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 10 (dégâts 1D6 + Phylum)
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.

PURE FOLIE

• AVATAR

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 15 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une personne
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 25
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation.
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 !

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une personne humaine ou transiente, ou un animal
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Pure Folie
Loom : 25
Composantes : Voix, Geste
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 lom noir. En raison de la puissance du Sortilège le jet de résistance est fait selon une difficulté calculée comme suit : Réussite du Sortilège : Difficulté de la résistance/Normale : Très Difficile/Spéciale : Extrême/Critique : Aucun jet de résistance !

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• DEUXIÈME CHANCE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 28 + 1 point par point de caractéristique de la réplique
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation, Gemme
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.

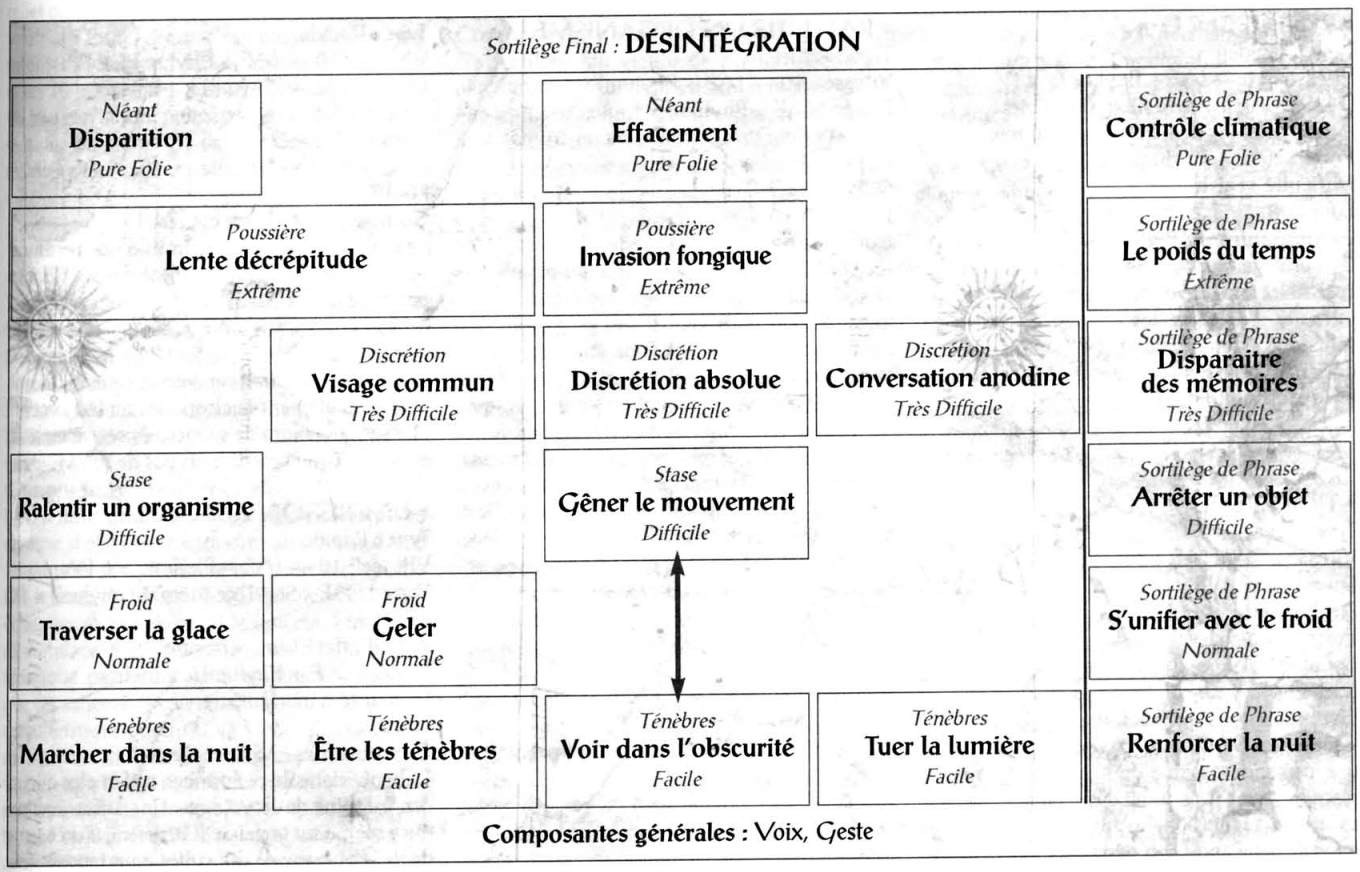
---------- *Sortilège FINAL* ----------

• MENTOR

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 45
Composantes : Voix, Geste, Cercle d'invocation
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'immorale 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. Il ne peuvent plus prendre de décision seuls 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.

Phylum NOIR pour Previous le méticuleux

On sait très peu de choses sur Previous le méticuleux malgré les écrits extrêmement précis qu'il a laissé sur ses longues années de recherche et d'étude loomique. Il était incontestablement Ashragor, a vécu au 1er siècle et a passé le plus clair de son temps sur le Continent. Ses écrits font souvent référence de manière très précise à son journal intime qui n'a jamais été retrouvé. On soupçonne que celui-ci a disparu avec Previous lorsqu'il a essayé de lancer le Sortilège qui allait être nommé plus tard Désintégration.



FACILE

• MARCHER DANS LA NUIT

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 3 + 1 par bénéficiaire
Composantes : Voix et Geste

Le bénéficiaire de ce Sortilège est totalement invisible lorsqu'il se trouve dans une ombre épaisse et ce, même s'il se déplace. Ce Sortilège n'empêche pas de faire du bruit si le bénéficiaire n'est pas discret mais il cache totalement à la vue normale et humaine le bénéficiaire tant qu'il reste dans les ténèbres. Il ne perturbe en rien les créatures capables de voir dans le noir (comme les non morts) ni les Tours, Sorts et Sortilèges de détection non visuels. Le bénéficiaire lance le jet de Vigilance à Très difficile pour les repérer pour un succès Normal sur un jet de Discrétion, Extrême pour un succès Spécial et Pure folie pour un succès Critique.

• ÊTRE LES TÉNÈBRES

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : AE x Sortilège (nom du phylum) x 5 PA
Aire d'effet : Le lanceur/(AE + Phylum) x 20 cm
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 6
Composantes : Voix et Geste

Ce Sortilège fait se fondre dans une zone d'ombre épaisse le lanceur. Elle se dématérialise sans son matériel et devient littéralement l'ombre. Elle peut se mouvoir à volonté dans toutes les directions à l'intérieur de l'Aire d'effet, tant qu'elle reste dans l'obscurité et qu'elle ne s'aventure pas dans la lumière. Elle peut se rematérialiser à volonté mais ne peut se redématérialiser sans nouveau lancer de Sortilège. Elle reste malgré son état sensible à la magie.

• VOIR DANS L'OBSCURITÉ

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 2 minutes
Aire d'effet : une personne humaine/(AE + Phylum) x 4 mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Voix et Geste

Ce Sortilège permet à un être vivant consentant de voir parfaitement dans l'obscurité la plus totale comme en plein jour mais sans percevoir les couleurs. Il voit jusqu'à la lisière de l'Aire d'effet tandis que ce qui est au delà de l'Aire est perdu dans l'obscurité.

• TUER LA LUMIÈRE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres

Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Voix et Geste
Ce Sortilège crée une zone de noir absolu dans lequel aucune lumière ne peut exister. Il s'agit d'une espèce de trou noir de la forme voulue par le lanceur du Sortilège. La zone peut se mouvoir de 1 mètre par PA.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• RENFORCER LA NUIT
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 4 PA
Durée : (AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 10 mètres
Portée : (AE + Phylum) x 50 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 8
Composantes : Voix et Geste
Ce Sortilège ne peut être lancée que la nuit. Il épaissit les ténèbres d'environ du double de leur intensité. Les lunes, les éclairages artificielles sont donc réduits d'autant et une nuit sans lune devient le noir absolu si aucune torche ou lanterne n'est utilisée.

NORMALE

• TRAVERSER LA GLACE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 2 PA
Aire d'effet : Une personne humaine
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : Voix et Geste
Grâce à ce Sortilège le magicien peut rendre une personne capable de se déplacer dans la glace comme s'il s'agissait d'eau liquide. La personne peut donc nager dans la glace qui se reforme juste après son passage. Le bénéficiaire peut emmener autant de matériel qu'il le souhaite mais il doit être capable de nager avec.

• GELER
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Instantané
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 500 g
Portée : (AE + Phylum) x 2 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : Voix et Geste
Ce Sortilège abaisse instantanément la température d'un objet jusqu'à l'amener à — 30° C. Cela peut provoquer un choc thermique destructeur pour certains matériaux fragiles.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• S'UNIFIER AVEC LE FROID
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1/2 heure
Aire d'effet : Phylum x 1 personne
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 4 points par personne
Composantes : Voix et Geste
Ce Sortilège permet de rendre un certain nombre de bénéficiaires totalement immunisé au froid. Le matériel que porte les bénéficiaires n'est pas immunisé mais eux ne souffriront aucunement du froid et ce pendant toute la durée du Sortilège.

DIFFICILE

• RALENTIR UN ORGANISME
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : (AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : une personne ou un animal
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 7
Composantes : Voix et Geste
Ce Sortilège permet de plonger un organisme vivant dans un état d'hibernation dans lequel toutes les fonctions vitales sont presque totalement stoppées. La victime doit être inconsciente ou consentante pour que le Sortilège fonctionne. L'organisme bénéficiaire est presque mort ce qui lui permet de n'avoir plus besoin de boire ni de manger mais nécessite quand même de l'oxygène. Les maladies, les poisons et les blessures sont temporairement arrêtés. C'est d'ailleurs un des intérêts principaux du Sortilège car il permet de faire patienter un malade ou un blessé le temps de l'amener à un médecin.

• GÊNER LE MOUVEMENT
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : (AE + Phylum) x 2 PA
Aire d'effet : Une personne, un animal ou une plante
Portée : (AE + Phylum) x 6 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 11
Composantes : Voix et Geste
Ce Sortilège ralentit les mouvements d'un individu de manière substantielle. La victime pense à la même vitesse que tout le monde et voit bien qu'elle est ralentie mais ne peut agir que deux fois moins que les autres personnes. Ainsi, toute action prendra Phylum/fois plus de temps. Un guerrier ne pourra frapper qu'une fois toutes les x passes et ses adversaires auront un bonus de + Phylum pour parer ou esquiver ses coups. De même, la victime aura un malus de — Phylum pour esquiver ou parer les coups. Pour les mêmes raisons, un magicien mettra x fois plus de temps à lancer un Sortilège etc.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• ARRÊTER UN OBJET
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 Action
Durée : (AE + Phylum) x 6 PA
Aire d'effet : un objet de (AE + Phylum) x 100 g
Portée : (AE + Phylum) x 6 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : Voix et Geste
Ce Sortilège stoppe net le mouvement d'un objet indépendant en l'envoyant temporairement dans un autre temps. L'objet disparaît le temps du Sortilège pour réapparaître et continuer son mouvement comme si de rien n'était.

TRÈS DIFFICILE

• VISAGE COMMUN
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 10
Composantes : Voix et Geste
Le lanceur transforme les traits d'une personne consentante de manière subtile mais suffisante pour que celle-ci, sans être totalement différente, soit méconnaissable. Toute personne qui verra le bénéficiaire du Sortilège ne pourra se souvenir de ses traits même si ceux-ci lui ont semblé totalement quelconques sur le moment. Elle se souviendra de sa race, de ses vêtements et de son équipement mais pas de son visage.

• DISCRÉTION ABSOLUE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 PA
Durée : AE x Sortilège (nom du phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : Une personne
Portée : (AE + Phylum) x 2 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12
Composantes : Voix et Geste
Le bénéficiaire de ce Sortilège ne fait plus aucun son à moins de le vouloir et ne laisse aucune trace même sur la neige. Il bénéficie d'un bonus de — 4 niveaux de difficultés pour tous ses jets de Camouflage, Discrétion et Filature.

• CONVERSATION ANODINE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une personne
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Très Difficile
Loom : 6
Composantes : Voix et Geste
Le bénéficiaire de ce Sortilège devient capable de faire totalement oublier le contenu d'une conversation à quelqu'un. Si la victime rate son jet de résistance, elle ne se souvient plus de toute la conversation d'une durée maximum de (AE + Phylum) x 3 minutes, qui a précédé le lancement du Sortilège et pense qu'elle a été d'une banalité sans nom.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• DISPARAÎTRE DES MÉMOIRES
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 PA

Durée : Instantanée
Aire d'effet : (Phylum) x 1 personne
Portée : (AE + Phylum) x 2 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 14
Composantes : Voix et Geste
Le lanceur peut effacer de l'esprit de plusieurs personnes les Phylum/minutes qui viennent de se dérouler et les Phylum/minutes qui suivent. Les victimes ont le droit à un jet de résistance et celles qui ratent leur jet sont incapables de se souvenir de tout ce qui c'est passé depuis dix minutes ; y compris du lancement du Sortilège et les 10 minutes qui suivent. Elles auront juste un trou et n'auront même pas conscience d'avoir ce trou. Il faudra le leur faire remarquer pour qu'elles s'en rendent compte.

EXTRÊME

• LENTE DÉCRÉPITUDE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 6 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1/2 heure
Aire d'effet : Une personne
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Extrême
Loom : 17
Composantes : Voix et Geste
La victime de ce Sortilège pourrit sur place comme si elle était morte et ce au rythme d'une semaine de pourrissement par heure réelle. Une fois le Sortilège réussi, la victime ne peut plus y échapper même en tuant le lanceur. Elle pourrit sur place et perd 1 point dans chaque caractéristique par heure de décrépitude à mesure que les asticots dévorent ses chairs. Dès qu'une caractéristique atteint 0, la victime meurt vraiment. Cela est néanmoins rare car la plupart des victimes préfèrent se suicider plutôt que de supporter leur lente décrépitude. Si le Sortilège ne tue pas la victime celle-ci ne regagnera jamais ses caractéristiques mais son corps se remettra petit à petit en (10 — Résistant d'origine) semaines de convalescence.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• INVASION FONGIQUE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 6 PA
Durée : (AE + Phylum) x 2 jours
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 6 points par tranche de 1 m d'Aire d'effet
Composantes : Voix et Geste
Le lanceur cause une invasion de parasites particulièrement voraces et destructeurs sur une surface précise de n'importe quel matériau. La structure affectée, quelle que soit sa nature, se met, à pourrir, à se décrépir sous l'action des champignons noirs et suintants. Le maître de jeu est seul juge des conséquences exactes de l'action des champignons mais, toute structure en sera marquée à vie et considérablement fragilisée. Un pont levis un peu vieux pourra même céder sous un poids trop important et une charpente s'écrouler sous la neige. L'action des parasites est aussi irréversible que lente.

• LE POIDS DU TEMPS
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Instantanée
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 10 kilos
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 16
Composantes : Voix et Geste
Ce Sortilège fait vieillir de Phylum/siècle un objet. Le vieillissement se fait en même temps que le rituel du Sortilège et est irréversible. Il ne peut être effectué sur quelque chose de vivant mais uniquement sur n'importe quel objet, composite ou non. Le maître du jeu est seul juge de l'action exacte du poids du temps.

PURE FOLIE

• DISPARITION
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 PA
Durée : AE x Sortilège (nom du phylum) x 1 PA
Aire d'effet : Le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 22
Composantes : Voix et Geste
Grâce à ce Sortilège le lanceur disparaît totalement pour toutes les créatures qui l'entourent. Le lanceur n'est plus vu, plus entendu, plus senti, bref plus détecté par aucun sens d'aucune sorte, même s'il est toujours là. Il peut continuer d'agir comme bon lui semble, combattre, utiliser de la magie etc. Mais personne, homme ou bête ne se rendra compte de sa présence. Il est, pour toute la durée du Sortilège sur un autre plan. Si par contre il se met sur le chemin de quelqu'un, celui-ci le bousculera sans comprendre les conséquences fâcheuses qui peuvent résulter. De même, s'il cherche à dérober un objet ou manipule un objet qu'il ne tenait pas au moment du lancement du Sortilège, celui-ci sera toujours visible.

• EFFACEMENT
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : Instantanée
Aire d'effet : Une personne/(AE + Phylum) x 1 témoin
Portée : (AE + Phylum) x 20 mètres
Difficulté : Pure folie
Loom : 20
Composantes : Voix et Geste
Ce Sortilège permet de faire « disparaître » une personne de la mémoire collective d'une scène de moins de Phylum x 10 minutes dont le lanceur a été témoin. Tous les témoins présents à ce moment de la scène se souviendront de son déroulement mais occulteront la présence du bénéficiaire du Sortilège, avec toutes les incohérences que cela peut avoir. Un jet de résistance est possible pour ne pas oublier. Les témoins doivent être dans la portée du Sortilège pour oublier.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• CONTRÔLE CLIMATIQUE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 10 kilomètres
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 30
Composantes : Voix et Geste
Le lanceur peut amener l'hiver tant son pouvoir sur le Loom noir est important. Il peut doubler la couverture nuageuse et faire baisser la température de 20° C. Si la température tombe en dessous de zéro, la zone d'effet du Sortilège est considérée comme de l'hiver pour les implications loomiques.

---------- *Sortilège FINAL* ----------

• DÉSINTÉGRATION
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Instantanée
Aire d'effet : Un objet de moins de (AE + Phylum) 20 kg, une personne ou un animal
Portée : (AE + Phylum) x 10 mètres
Difficulté : Pure Folie
Loom : 40
Composantes : Voix et Geste
Ce Sortilège désintègre totalement une personne, un objet, ou un animal. Il fonctionne également sur les non morts et toutes les créatures non loomiques mais pas les Démons. Si la victime est vivante elle a droit à un jet de résistance. Ce qui disparaît est totalement irréversiblement désintégré sans aucune possibilité de reconstitution. Pire, le souvenir même de la chose, ou de la personne disparaît avec elle. Tous les gens qui assistent à sa désintégration doivent lancer un jet de résistance pour se rappeler de ce qui a disparu. S'ils échouent ils savent que quelque chose est perdu mais ils ne se souviennent plus quoi. Les gens qui n'assistent pas à la scène n'ont pas droit à un jet de résistance et oublient totalement le souvenir de la chose ou de la personne disparue.

PHYLUM VERT

— Bon, écoutez, je vous prie une dernière fois d'accepter mes excuses.
Ichtiosus fit mine de ne pas entendre l'aventurier Felsin et essuya les nouveaux bésicles qu'il avait commandés à Fayrik.
— Tant pis. Si vous ne voulez pas que nous dialoguions
— Ah mais on peut dialoguer, jeune pitre, cracha le vieil homme, sans terroriser les gens ! En notre Maison, les arts de la magie nous procurent un éternel émerveillement et des bienfaits sans limite, car ils ouvrent sur un autre monde. Savez-vous ce que c'est que de visiter un autre plan, d'y travailler, d'y vivre parfois ? Ce plan que nos Rêveurs arpentent depuis des siècles vaut bien votre Continent.
— Rien de commun. Je comprends que vous ayez cherché une issue à l'enclavement des Rivages, mais pourquoi dédaigner les substances enchanteresses qui dorment dans l'épaisseur des terres inexplorées ? Ce n'est pas votre intérêt. Personne ne vous force à abandonner vos pratiques anciennes, mais il ne tient qu'à vous de les améliorer. L'Ordre loomique de Twance a été fondé en ce sens.
— Vous voulez dire que l'Art Onirique est limité ? Ah bien
— Je… Enfin, non, je
Le sol s'ouvrit brusquement sous les pieds de Phariz. Il tomba dans une oubliette, puis entre les mains griffues de trolls affamés et baveux. Assis sur l'épaule de l'un d'eux, un farfadet grimaçant pointa une longue-vue sur le visage effaré du Felsin et déclara :
— Qu'on le mange !
Le plus gros troll engloutit l'aventurier aussi sec. L'estomac du monstre n'était point sombre, comme s'en aperçut Phariz, mais habité par des lutins portant chapeaux coniques et fracs de soirée, sortant de bâtisses surchargées de tourelles. Phariz appela Ichtiosus à la clémence, et une réplique du magicien, encore jeune, s'avança dans le minuscule paysage. Il leva vers Phariz une sphère lumineuse qui semblait hâtive de s'élever vers un astre hypothétique.
— Le loom est en nous depuis la nuit des temps, jeune paltoquet. Nous autres, Maîtres Étranges, puisons en notre étincelle intérieure le principe de tout prodige. Admets ce que tu es, la magie qui t'anime, avant de courir le monde en quête de profits immédiats, fussent-ils magiques.
— Oui, vénérable.
Phariz se releva dans un trou au-dessus duquel grimaça Ichtiosus.
— Mes illusions calment votre agressivité, dirait-on.
La voix du Felsin remonta faiblement. Il eut l'impression d'être à des centaines de mètres sous terre.
— Je ne suis pas agressif. Je laisse faire les choses, simplement. La marée qui nous fit découvrir le Continent fut bien plus violente que moi, n'est-il pas ?
— Mais ses effets dureront plus longtemps que les magiciens écervelés, messire El'Zawal.

Phariz El'Zawal
Mes Glorieuses et Enrichissantes Péripéties
Extrait : « Comment le vénérable Ichtiosus m'entretint de Sol dans l'estomac d'un troll. »

NOCTE

Au même titre que l'Art Onirique des Ulmeqs se fonde sur l'existence de Nocte, le monde des rêves, la magie du Continent et ses Phylum de loom vert y fait amplemement référence. Il s'agit d'un univers parallèle au monde physique de Cosme, qui s'oppose à ce monde solaire qui est sous l'influence des Feux-du-Ciel. Nocte traverse l'esprit des hommes et de nombreuses créatures dotées d'une intelligence (si rudimentaire soit elle). Nocte est peuplé de rêves et peut être visité car il comporte ses paysages, ses lieux, ses habitants… Cependant, les créatures qui ne sont pas originaires de Cosme accèdent aussi au monde des rêves lorsqu'elle dorment (pour peu qu'elles en aient besoin), ce qui n'est pas le cas de certaines créatures souvent nées d'invocations loomiques (démons, élémentaires etc.).
Les Ulmeqs accèdent au monde de Nocte, qui est purement spirituel, grâce à la pierre qu'ils portent en eux, siège de leur étincelle de loom, qu'ils appellent Sol. Le passage et l'action dans Nocte, et la persistance des ressources du rêve dans le monde réel sont améliorés par l'usage du loom vert dans les Sortilèges. Dans Nocte, les Arpenteurs du rêve commencent souvent par récolter des gemmes contenant du loom, qu'ils ramènent dans le monde réel pour servir à pratiquer les autres voies de cet Art Étrange. À de très rares exceptions, seuls les magiciens en possession d'une pierre Ulmeq peuvent visiter Nocte.
La plupart du temps, les Sortilèges sont baptisés selon le lieu ou le personnage de Nocte sur lequel il repose.
La manipulation des rêves des individus se fait à tout moment, même quand la cible ne rêve pas, car les Oniristes se servent des traces inconscientes laissées dans Nocte par les rêveurs.

Phylum d'Atloct des Pays Bleus

Ce Phylum est l'une des pistes vers les paysages de Nocte. Bien que, selon un proverbe ulmeq, « toutes les routes mènent à Nocte », les chemins ne sont pas balisés. Il est donc extrêmement utile de connaître un Phylum dont chaque fragment est une nouvelle avancée dans le monde des rêves. Celui-ci, en l'occurrence, se dirige dans les Pays Bleus, l'une des régions recélant de merveilleux prodiges, et fut révélé par un certain Atloct, dont on ne sait pas vraiment s'il était un magicien ulmeq très fortement teinté de magie onirique, ou une créature de Nocte à l'apparence très proche des natifs.

Sortilège Final : **LE MAUSOLÉE D'ATLOCT**

		Lieu mythique **La vasque de Constanople** *Pure Folie*		
Haut lieu **Les échopes d'Atloct** *Extrême*	⟷	*Haut lieu* **Les pisteurs de Nocte** *Extrême*		*Sortilège de Phrase* **Les Calèches de Zan** *Extrême*
Lieu perdu **Les fleurs bleus** *Très Difficile*		*Lieu perdu* **L'exil en Nocte** *Très Difficile*	*Lieu perdu* **Remonter le cours du Bleu fleuve** *Très Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Le jardin des domaines Noctant** *Très Difficile*
Personnages **Les bourses à sommeild'Albacar** *Difficile*		*Personnages* **Le souffle du cauchemar** *Difficile*		*Sortilège de Phrase* **La maison d'Albima** *Difficile*
Contrée Bleue **Les rêves des collines multiples** *Normale*	*Contrée Bleue* **La cité des égarés** *Normale*	*Contrée Bleue* **La bibliothèque de Sciensinfus** *Normale*	*Contrée Bleue* **Le messager des missives galopantes** *Normale*	*Sortilège de Phrase* **L'auberge des masques** *Normale*
frontières du rêve **Les eaux lustrales de la fontaine des fées** *Facile*	*frontières du rêve* **La membrane du rêve éveillé** *Facile*	*frontières du rêve* **Les coffres aux rêves usés** *Facile*		*Sortilège de Phrase* **Le marché d'Altus Maltus** *Facile*

Composantes générales : Pierre Ulmeq indispensable, immobilité, yeux clos

FACILE

• LES EAUX LUSTRALES DE LA FONTAINE DES FÉES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : le lanceur
Portée : toucher
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

À la limite des Pays Bleus se trouve un jardin verdoyant, encaissé dans un vallon. L'herbe pousse sur la rocaille, alimentée par une eau pure issue du sol. Sur cette source est bâtie une fontaine de marbre bleuté, autour de laquelle viennent bavarder des petites filles ailées, aux corps fins et aux mines coquines. Elles trempent leurs pieds mignons dans l'eau et lui communiquent un pouvoir de guérison. Si le magicien s'immerge dans les eaux de la fontaine, Les Eaux Lustrales lui permettront de soigner ses blessures physiques pour un gain de 1d6 + Phylum point de vie. Le fait de se dévêtir pour pénétrer dans l'eau est souvent jugé comme un acte inconvenant par les fées qui marquent leur désapprobation par de petits claquements de langues.

• LA MEMBRANE DU RÊVE ÉVEILLÉ

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : un animal/créature ou homme
Portée : (AE + Phylum) 4 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, geste

Les frontières des Pays Bleus sont invisibles, mais solides, semblables à une membrane qui les entoure. Cette particularité permet au magicien qui la connaît de s'en servir pour projeter brièvement un adversaire dans cette membrane, qui le retient juste assez pour le choquer. La cible se trouve donc emportée dans Nocte durant une PA et le choc du voyage instantané perturbe son esprit. Cet effet se résume par la perte de l'initiative dans une situation de combat. Dans une situation plus périlleuse (en train de courir, d'effectuer une acrobatie, de grimper à la corde) la victime du Sortilège doit faire un jet Agile + compétence de l'action en train d'être effectuée/Normale. Un échec déconcentre simplement la cible tandis qu'un échec Critique se solde par une perte d'équilibre et une chute au sol.

• LES COFFRES AUX RÊVES USÉS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : un animal/créature ou homme endormis
Portée : (AE + Phylum) x 10 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, cible endormie

Le long de la frontière des Pays Bleus sont alignés des coffres, qui contiennent des rêves abandonnés jetés là pêle-mêle, des morceaux de visions nocturnes oubliées, ainsi que des vieux cauchemars d'occasion peu crédibles (série B, décors de carton pâte) qui sont usés jusqu'à la corde. Ces

rebuts sont agrégés en bulles de savon dans lesquelles il convient de regarder pour connaître leur contenu. Mais le magicien avisé peut se servir de ces rêves pour les attribuer à quelqu'un qui n'en a pas. Lorsque la cible est endormie, le magicien vient près d'elle et lui insuffle un rêve qui a été trouvé dans ce coffre. Ce rêve n'est donc pas composé par le magicien. C'est un rêve qui a été déjà vécu par quelqu'un d'autre et qui contient des éléments qui concernent uniquement cette personne. Le MJ le crée en prenant tout de même en compte le désir du magicien, qui a bien fouillé les coffres pour trouver ce qui se rapproche le plus de ce qu'il souhaite. Le rêve ainsi communiqué ne fonctionnera que si la cible n'est pas déjà en train de rêver (quelle que soit l'origine du rêve déjà présent). De plus, un jet de résistance au Sortilège ne peut être effectué que si le magicien tente de provoquer un cauchemar.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• LE MARCHÉ D'ALTUS MALTUS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : spécial (un objet ramené)
Portée : toucher
Difficulté : Facile
Loom : 5
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Le voyageur qui entre dans les Pays Bleus est immédiatement attiré par les échos d'une foire, qui se tient non loin de la frontière, au carrefour de trois routes. C'est un marché aux accents orientaux dirigé par Altus Maltus, où l'on trouve de nombreux objets en tout genre, ramenés par des camelots qui savent que des visiteurs pénètrent souvent dans les environs. Ils proposent entre autres aux magiciens d'acheter un objet, qui est toujours usuel et impersonnel (ex : un chapeau, et non le chapeau que portait Bozo hier soir), mais seulement pour une durée déterminée. Dans le monde réel, le magicien — et lui seul - peut utiliser l'objet normalement. La durée du prêt écoulée, ou si quelqu'un d'autre s'en saisit ou tente une opération loomique ciblée sur l'objet, il se volatilise et regagne le monde de Nocte. Ces objets ne peuvent être que des objets usuels communs, sans autres signes particuliers que les reflets verts qu'ils produisent lorsqu'on les manipule. De plus, ils sont souvent de seconde, voire de troisième main et plutôt usagés, ce qui provoque un malus de — 1 à la compétence qui leur est associée. Enfin, ils sont d'un seul tenant : on ne peut ramener que le grappin ou la corde mais pas le grappin et la corde. Les armes que l'on peut se procurer par ce Sortilège seront au mieux des dagues au tranchant émoussé ; mais si l'on ne peut trouver d'arc ou d'arbalète, des flèches et carreaux sont présents sur les étales : ces objets se perdent facilement sitôt qu'ils ont été lancés, les marchands en trouvent donc parfois pour garnir leurs rayons.

NORMALE

• LES RÊVES DES COLLINES MULTIPLES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : un animal/créature ou homme endormis
Portée : (AE + Phylum) x 20 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, cible endormie

Souvent, les magiciens qui ont fouillé les Coffres aux Rêves Usés ne sont pas très soigneux et ne les rangent pas convenablement. Ces derniers s'éparpillent et, portés par le vent, traînent dans les collines alentours. Un phénomène étrange se produit alors : ils se démultiplient en se fragmentant en petites bulles de savon. Le magicien qui ramasse un rêve peut donc le faire pénétrer dans l'esprit d'un dormeur, mais avec la spécificité suivante : le rêve devient récurrent. Il revient à l'identique autant de nuits de suite que le score en Phylum du magicien, à la suite d'un seul rite. Au même titre que le Sortilège des coffres aux Rêves Usés, c'est un rêve qui a déjà été vécu par quelqu'un et qui répond aux mêmes critères.

• LA CITÉ DES ÉGARÉS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 minutes
Durée : repérer une image définitif/laisser son image (AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : le lanceur
Portée : toucher
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Au-delà des Collines Multiples, apparaît une ville. Son architecture est proche d'une termitière, et ses murailles semblent taillées dans du gruyère, car des milliers de trous et de tunnels les percent. C'est la Cité des Égarés.

Comme son nom l'indique, ses habitants sont tous des individus qui se sont perdus. Ou plutôt c'est leur image au visage grave et soucieux qui déambule silencieusement le long des rues et des passages, se livrant à un simulacre de vie quotidienne.

Le magicien qui entre dans la cité peut au choix chercher une personne susceptible d'y avoir laisser son image ou y laisser lui même sa propre image pour une durée de (AE + Phylum) x 1 jour afin de signaler qu'il est lui même égaré. S'il est observateur, le magicien pourra repérer une personne qui s'est égarée dans le monde réel et qui est venue dans cette cité laisser son image pour signaler son errance. Si l'image de la personne égarée est repérée, par un jet de vigilance + Observateur + 2d6/Normale, le magicien n'a qu'à la toucher pour visualiser brièvement l'endroit où la personne perdue se trouve à ce moment précis dans Cosme. Il reconnaîtra éventuellement le lieu s'il y est déjà allé, sinon, il aura une description précise de ce qui se trouve dans le champ de vision de l'égaré (si c'est l'obscurité d'un cachot, dommage !). L'image de la personne égarée se remettra à déambuler dans les rues de la Cité des Égarés jusqu'à ce que les effets du Sortilège initial qui à fait apparaître l'image prenne fin.

Certains magiciens se servent de la Cité des Égarés simplement pour signaler leur volonté d'entrer en contact avec un autre magicien. La présence de leur image est un signal à l'usage de celui avec qui ils souhaitent entrer en contact.

• LA BIBLIOTHÈQUE DE SCIENSINFUS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : définitif/une question théorique
Aire d'effet : le lanceur
Portée : toucher
Difficulté : Normale
Loom : 4
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Une bibliothèque a été fondée au sein de la Cité des Égarés. Elle se situe dans une tour, au centre et au-dessus de la Cité. Son fondateur, Sciensinfus, voulait un coin tranquille pour entreposer des connaissances issues des esprits qui viennent rêver en Nocte. Mais, comme il limite sévèrement l'entrée dans son antre, on ne peut y obtenir qu'un savoir très précis, dont on n'a à la base aucune connaissance. Le magicien ne doit donc pas posséder la compétence à un niveau supérieur à + 2 et demander une information particulièrement restreinte, (La partition de musique que voici a t- elle été écrite par Dyonis le Scalde en — 356 ?). Un des secrétaires tatillon de Sciensinfus prendra en charge la requête du magicien et lui répondra. Le maître de jeu effectue alors le jet requis pour ce savoir en considérant que la compétence est maîtrisée à + 8. Cependant, la caractéristique utilisée en association avec la compétence est celle de l'assistant et est déterminée par le niveau en Phylum du magicien. La formule définitive est donc de + 8 + Phylum + 2d6/niveau de difficulté de la requête. L'assistant effectue donc son test de connaissance et livre sa connaissance avec un tantinet de mépris dans la voix. S'il n'est pas en mesure de répondre (échec à son jet), il se fendra d'une logorrhée incohérente et fantaisiste, assenant des vérités inventées à l'instant avec une assurance suspecte. Le magicien verra invariablement dans le manque de logique du discours que l'assistant ne sait rien. Si le magicien contredit ou met en doute la réponse, il sera vertement éconduit par « on n'a pas que ça à faire non plus ! «

• LE MESSAGER DES MISSIVES GALOPANTES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : jusqu'à ce que le message soit délivré
Aire d'effet : le lanceur
Portée : toucher
Difficulté : Normal
Loom : 7

Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Sciensinfus, le propriétaire de la bibliothèque des savoirs précis, ne peut pas aller chercher ses informations lui-même. Aussi emploie-t-il des messagers qui font ce travail à sa place. Ce Sortilège permet au magicien d'accoster l'un de ces messagers, et de lui confier un message afin qu'il le délivre à une personne déjà rencontrée de son choix. Le message doit comporter autant de mots que le niveau en Phylum du magicien et doit être prononcé à haute voix. Le message sera délivré par le coursier qui accostera son destinataire au cours de sa prochaine période de sommeil ou s'il est endormi au moment du Sortilège. Le messager fera irruption n'importe quand au cours du rêve (quelle qu'en soit la nature) et répétera les mots convenus avant de repartir au pas de course. Le destinataire ne se souviendra du message qu'à son réveil. Le messager ne précise jamais de qui émane le message, et ne fait jamais de commentaires. Il arrive que le messager formaliste et respectueux des traditions oniriques se manifeste en accord avec l'ambiance du rêve du destinataire. Il peut par exemple se déguiser en valet si l'action se déroule dans un palais ou en zombi si le cauchemar prend pied dans un cimetière. Si le destinataire ne peut pas être atteint par le messager, ce dernier ne signalera pas ce fait et gardera le message jusqu'à ce son destinataire se manifeste dans le monde de Nocte (si celui-ci est décédé, le messager risque d'attendre longtemps...).

Sortilège de Phrase

• L'AUBERGE DES MASQUES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : temps de conversation/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : le lanceur
Portée : toucher
Difficulté : Normale
Loom : 9
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, masque

Cette auberge est placée au milieu du paysage, hors de toute agglomération citadine. Elle a les allures d'une auberge normale (bien que se trouvant dans le monde des rêves), à ceci près qu'elle n'accueille que des individus dont le visage est masqué. Le magicien doit donc lui aussi porter un masque qui dissimule son visage, et ne doit l'enlever sous aucun prétexte, sous peine de se voir interdire pour toujours l'entrée des Pays Bleus ! Dans l'auberge, on peut discuter à loisir avec d'autres magiciens ou créatures de Nocte portant tous le même masque de porcelaine, le même costume de tissu noir et rouge et des gants blancs. Aucun nom propre ne peut être prononcé, aucune identité ne peut être dévoilée et toutes les personnes présentes parlent de la même voix une langue commune. Ce Sortilège permet donc de rencontrer un interlocuteur se trouvant à des milliers de kilomètres dans le monde réel, sans révéler sa propre identité ni lui la sienne (donc sans savoir si c'est bien la personne à laquelle on a donné rendez-vous)... C'est un lieu très utile pour tous, du diplomate louche aux vieux amis distants. Cependant, pour convenir de l'auberge comme lieu de rendez-vous, les magiciens doivent effectuer tous les deux le Sortilège simultanément sous peine de rater leur rendez-vous.

DIFFICILE

• LES BOURSES À SOMMEIL D'ABALCAR

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : un animal/créature ou homme endormis
Portée : (AE + Phylum) x 100 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, cible endormie

Abalcar est un colporteur qui officie dans les Pays Bleus. Dans sa musette il possède une poudre hypnotique, ainsi que des bourses contenant des graines de rêves. Il loue ses services au magicien qui effectue ce Sortilège. Il permet alors de plonger la cible dans un profond sommeil où naît un des rêves produit pas Albarcar. Cette fois, le magicien a plus de latitudes dans le choix du rêve, composé à partir de plusieurs ingrédients qu'il choisit, mais qui ne sont pas forcément en cohérence avec les souvenirs ou l'inconscient de la cible. Cependant, Abalcar ne produit pas de cauchemars et n'accepte pas de faire naître des rêves proprement terrifiants

pour autrui, il se réserve un droit de censure pour atténuer les effets sanglants mais nécessaires de ses rêves. Globalement, le rêve se déroule comme le demande le magicien. La victime a le droit à un jet de résistance uniquement si le rêve induit est désagréable ou choquant. L'impact du rêve est laissé à l'appréciation du maître de jeu et est fortement lié aux croyances de la victime, au crédit qu'elle apporte aux rêves etc.

• LE SOUFFLE DU CAUCHEMAR

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/cauchemar (AE + Phylum) x 2 minutes/jusqu'à la prochaine nuit de sommeil
Aire d'effet : un animal/créature ou homme endormis
Portée : (AE + Phylum) x 50 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 11
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, cible endormie

Autrefois, Abalcar a eu la mauvaise idée de faire tomber ses bourses dans la gueule d'un monstre onirique maléfique. Depuis, le souffle du monstre le suit, dégageant des vapeurs de cauchemar. Le magicien peut employer ce souffle cauchemardesque pour transformer un rêve que fait déjà un dormeur. Le rêve de la cible se change alors en visions effrayantes auxquelles le dormeur ne peut se dérober que s'il réussit son jet de résistance contre le Sortilège. S'il rate, la victime du cauchemar ne peut s'échapper de ses visions par le réveil et subit ce dernier jusqu'à son achèvement souvent dramatique (une autre personne peut réveiller la victime sujette au cauchemar). La vigueur de ces visions cauchemardesque va marquer la victime pour la journée suivante : elle perdra confiance en elle, assaillie en permanence par le souvenir de son expérience et subira un malus de — 2 à l'utilisation de toutes ses compétences liées à l'éloquence, la prestance, le négoce et l'attribut Charmeur. Les effets du Sortilège dureront jusqu'à la nuit suivante où le sommeil et les rêves normaux effaceront les mauvais souvenirs.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• LA MAISON D'ALBIMA

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : jusqu'à ce que le magicien ait vidé son compte
Aire d'effet : le lanceur
Portée : toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 6 + loom déposé
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Albima est une gnomette ronde et très accueillante, surtout pour le loom vert. Sa maison est une sorte de caisse d'épargne loomique. Son échoppe est une petite maisonnette sise au creux d'un vallon plongé dans une pénombre crépusculaire. Une lanterne au fanal vert signale aux passants la condition de « banquière » d'Albilma. Les taux de change que cette dernière pratique sont usuriers mais ses services peuvent s'avérer très utiles pour le magicien submergé par le loom vert. Il peut déposer chez la bonne femme autant de loom vert qu'il le souhaite dans la mesure de ce dont il dispose et ce loom est alors ôté de son guilder. Cependant, sa provision de compte maximum est plafonnée à (AE + Phylum) x 10. Puis, plus tard, il pourra récupérer cette quantité, divisée par trois : pour 3 points de loom vert déposé, il en récupérera 1. Pour chaque opération de dépôt le Sortilège doit être utilisé tandis que pour récupérer son loom, il n'est pas besoin de le relancer. Mais cette visite de retrait chez Albima prend tout de même un temps égal à une visite de dépôt. Durant ce laps de temps, le loom est à l'abri de toute atteinte.

—— TRÈS DIFFICILE ——

• LES FLEURS BLEUES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : jusqu'au réveil de la personne ciblée
Aire d'effet : un animal/créature ou homme endormis
Portée : (AE + Phylum) x 10 mètres
Difficulté : Très difficile
Loom : 12
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, cible endormie

Dans les prés des Pays Bleus poussent des fleurs immobiles, même au plus grand vent. Leurs pétales offrent toutes les nuances de bleu, de l'azur à l'outremer, et ont le pouvoir suivant : le magicien qui les cueille crée un rêve apaisant à partir de leur distillat et l'insuffle à la personne de son choix déjà endormie, qui se repose dès lors à niveau de Phylum fois plus vite que d'habitude et récupère AE x Phylum points de vie durant ce sommeil réparateur. Il est placé par ce Sortilège à l'abri de tout autre Sortilège loomique affectant son sommeil et ses rêves pour la nuit en cours à condition que les fleurs aient été utilisées avant tout autre Sortilège. Cette protection ne s'étend que pour la durée du Sortilège.

• L'EXIL EN NOCTE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 4 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 3 heures
Aire d'effet : un animal/créature ou homme endormis
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Très difficile
Loom : 10
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, cible endormie

Dans les terres des Pays Bleus se cachent aussi des dangers : dans une plaine déserte, des fosses sombres dans lesquelles dorment des individus peuvent être découvertes par le voyageur onirique égaré.

Les gens ici endormis ont la peau bleue recouverte d'une légère poudre blanche et son affectés d'une rigidité toute cadavérique. Ils ne sont pas morts mais en catalepsie. Rien ne semble pouvoir les réveiller et la plaine couverte d'une rare herbe bleue apparaît dès lors à celui qui la parcourt comme un vaste cimetière.

Ces fosses sont en fait des réceptacles pour les cibles de ce Sortilège assez puissant : le magicien peut envoyer une personne de son choix en exil en Nocte, où elle restera dans le coma jusqu'au terme de la durée. La victime qui doit être en train de dormir pour que le Sortilège opère sur elle. Elle rêve alors qu'elle parcourt une plaine déserte parsemée de sombres fosses. Elle s'approche d'une de ces dernières, l'œil attiré par un reflet argenté. Si elle rate son jet de résistance, elle tombe dans la fosse vide et sombre rapidement dans un coma onirique qui se répercutera dans Cosme où la victime ne se réveillera pas de son sommeil avant la fin du Sortilège. Si elle réussit son jet de résistance, elle s'aperçoit horrifiée que la fosse contient le corps d'un homme ou d'une femme dans un coma profond. Elle se dépêche de traverser la plaine sans regarder ce que contiennent les autres fosses. Une personne ayant raté son jet de résistance peut cependant être libérée prématurément par le lanceur du Sortilège ou par un autre magicien connaissant ce Sortilège. Celui qui souhaite retrouver une victime de l'Exil en Nocte doit lancer le Sortilège pour se rendre dans la plaine du monde des rêves, puis effectuer un jet de chercher + Observateur/Très difficile. Au terme de sa recherche, peut être trouvera-t-il la fosse où repose le corps de la victime. Il pourra alors l'éveiller et ramener la conscience dans son corps sur Cosme. Une personne en coma dans le monde de Cosme est en grand danger : elle ne peut se sustenter pendant la durée du Sortilège et risque de mourir de faim si personne ne veille sur elle.

• LE COURS DU BLEUFLEUVE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : définitif
Aire d'effet : le magicien
Portée : toucher
Difficulté : Très difficile
Loom : 14
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Les Pays Bleus sont sillonnés par un fleuve impétueux : le Bleufleuve. Son cours charrie des extraits de souvenirs que les rêveurs de passage y ont laissés en le traversant. Les poissons qui y vivent sont friands de ces souvenirs. Ils ne se nourrissent pour la plupart que de ces fragments. On classifie les poissons du bleufleuve selon le type de souvenir dont ils sont le plus friands. Les plus petits poissons mangent volontiers les souvenirs d'enfance, les crustacés peuplant le fond du fleuve sont friands de mauvais souvenirs ou de souvenirs morbides (liés à des décès tragiques). Les Bleucarpes ou les bleuchets se repaissent de souvenirs de violence tandis que les bleuguilles font leur ordinaire de souvenirs grivois.

Le magicien muni du matériel approprié : filet, nasse et/ou d'une canne à pêche peut s'embar-

quer sur une coquille de noix amarrée sur la rive et remonter le cours du Bleufleuve, afin de capturer un poisson ou un crustacé. Manger la chaire d'un de ces habitants du bleufleuve permet de visualiser les souvenirs d'une personne que le magicien connaît (l'avoir vu suffit). Cette personne doit être vivante au moment où le Sortilège est lancé mais elle peut très bien avoir perdu la mémoire. Les souvenirs que le magicien pourra retrouver dépendent essentiellement du poisson qu'il prendra lors de sa pêche. La personne dont les souvenirs vont être retrouvés peut tenter un jet de résistance. Si ce dernier réussit, le magicien ne prendra aucun poisson faisant référence à cette personne.

Pour s'orienter dans sa recherche le magicien doit tenter de prendre le poisson qui se nourrit de préférence du type de souvenirs recherché. Ces souvenirs apparaissent toujours vus par les yeux de celui à qui ils appartiennent. À cet effet, le maître de jeu effectue pour le magicien un jet de Survie + Observateur/Normal.

Réussite Normale : Le nombre de prises est égal à son score en Phylum, parmi ces prises, un des poissons contiendra le type de souvenir souhaité. Le maître de jeu reste cependant libre de livrer une information parcellaire ou complète selon la précision du souvenir recherché. Ce souvenir sera de toute façon incomplet, en noir et blanc et sans aucun son. Les personnages en action seront difficilement identifiables mais le sens général sera néanmoins compréhensible. La durée du souvenir retrouvé est de (AE + Phylum) x 5 secondes

Réussite Spéciale : Le nombre de prises est égal à son score en Phylum, parmi ces prises, un des poissons contiendra le type de souvenir souhaité. Le maître de jeu reste cependant libre de livrer une information parcellaire ou complète selon la précision du souvenir recherché. Ce souvenir sera incomplet, mais coloré et sonore. Les personnages en actions seront difficilement identifiables mais le sens général sera clairement compréhensible. La durée du souvenir retrouvé est de (AE + Phylum) x 10 secondes.

Réussite Critique : Le nombre de prises est égal à son score en Phylum, parmi ces prises, un des poissons contiendra le type de souvenir souhaité. Le maître de jeu reste cependant libre de livrer une information parcellaire ou complète selon la précision du souvenir recherché. Ce souvenir sera parfaitement complet, avec sons et couleurs. La durée du souvenir retrouvé est de (AE + Phylum) x 20 secondes.

Échec Normal : Le nombre de prises est égal à son score en Phylum, parmi ces prises, un des poissons contiendra le type de souvenir souhaité. Cependant, le maître de jeu reste libre de livrer une information qui n'aura pas de rapport avec le souvenir recherché mais qui sera peut être riche de renseignements sur la personne ciblée par le magicien. La durée du souvenir retrouvé est de (AE + Phylum) x 1 seconde.

Échec Spécial : Le magicien ne prend aucun poisson, rien, pas une touche

Échec Critique : Le nombre de prises est égal à son score en Phylum mais les poissons contiennent des souvenirs d'une autre personne, sans aucun rapport avec « la choucroute ». Le magicien peut les regarder s'il le désire sans en tirer aucun enseignement puisqu'il ignore à qui ils appartiennent. La durée du souvenir retrouvé est de (AE + Phylum) x 30 secondes.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• LE JARDIN DES DOMAINES NOCTANTS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 2 jours
Aire d'effet : le magicien
Portée : toucher
Difficulté : Très difficile
Loom : 10
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, allongé au sol

Le magicien peut placer son corps dans une sorte de stase, dans laquelle il est en vie ralentie. Il n'a pas besoin de nourriture, ne respire plus et peut demeurer dans cet état très longtemps. Son corps n'est cependant pas à l'abri des agressions physiques ou magiques. L'enveloppe charnelle continuera à faire d'éventuels jets de résistance aux effets lommiques mais le magicien ne sera pas mis au courant des agressions dont il sera victime. Ce n'est que lorsqu'il tentera de réintégrer son corps que le magicien s'apercevra le cas échéant (et à son grand désespoir) que son corps n'a plus de fonctions vitales. Il deviendra alors un fantôme coincé sur Cosme, les portes de Nocte lui seront définitivement fermées.

Pendant la durée du Sortilège, le magicien se trouve dans le Jardin des Domaines Noctants. Ce grand parc duquel des sentiers sillonnent Nocte est une sorte de paradis à partir duquel le magicien peut vivre et agir dans Nocte comme bon lui semble, voire accomplir les Sortilèges qu'il désire. Pour interrompre son séjour prématurément, il peut tenter un jet de résistance à son propre Sortilège pour réintégrer son corps. Sinon, cette réintégration sera automatique lorsque la durée de ce dernier sera écoulée. Pendant la durée du Sortilège, le magicien est isolé et ne peut entrer en contact avec quiconque autrement que par le monde des rêves et les Sortilèges prévus à cet effet.

EXTRÊME

• LES ÉCHOPPES D'ATLOCT

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 minutes
Durée : jusqu'à ce que l'objet soit délivré en 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : un objet
Portée : toucher/(AE + Phylum) x 25 km
Difficulté : Extrême
Loom : 10 + (8 — Phylum points par 25 km)
Composantes : Pierre Ulmeq, geste, yeux clos

Atloct possédait, dit-on, de nombreuses échoppes dans les Pays Bleus. Sa découverte progressive du Phylum de cette région lui a permis de développer un petit commerce, en montant des échoppes qui s'échangent des biens entre elles. Concrètement, le magicien est capable, grâce aux commerces magiques d'Atloct, de téléporter un objet de son choix d'un point à un autre.

Pour déterminer la taille de l'objet sur lequel le magicien peut agir, on considère la table suivante :

Maîtrise du Phylum / Volume max. de l'objet

< à 1	tenant dans le poing fermé (500g)
1-2	encombrement léger (500-1kg)
3-4	encombrement normal (1k-5kg)
5-6	encombrement lourd (5-10kg)

Il confie au tenancier d'une de ces échoppes l'image onirique de l'objet à déplacer. Ce dernier fait payer ses services en loom vert selon la distance à faire parcourir à l'objet dans le monde de Cosme à raison de (8 — Phylum points par 25 km, minimum 1 et toujours arrondi au chiffre supérieur). En premier lieu, l'objet doit être tenu en main par le magicien, qui déclare dans quel endroit (immobile) et à quelle place, connu de *visu* de lui, doit être téléporté l'objet. L'objet se dématérialise, transite par Nocte et réapparaît au lieu désigné. Le voyage de l'objet prend 10 — (AE + Phylum) x 1 heure. Durant cette période, il disparaît purement et simplement de la réalité de Cosme. Un Artefact qui voyage par ce moyen lance un jet de résistance, si le jet échoue il perd obligatoirement l'intégralité de ses pouvoirs au moment même où il entre en Nocte. Le Sortilège ne fonctionne pas avec les Reliques. Enfin, si le lieu a changé entre le moment où il est décrit par le magicien et le moment où l'objet doit être délivré, l'objet ne réapparaît pas et est conservé définitivement par le tenancier de l'échoppe comme dédommagement pour le temps perdu à chercher un lieu qui n'existe pas.

• LES PISTEURS DE NOCTE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : conversation lors du rêve (AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : le magicien
Portée : toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 13
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, sommeil

Lorsque Atloct visita les Pays Bleus, il fit appel à des pisteurs, des farfadets à quatre jambes (pour courir plus vite) qui lui indiquèrent les chemins cachés et les raccourcis de cette région. Le magicien peut à son tour les faire venir à son aide, mais appliquée au monde de Cosme, et non à Nocte. Les pisteurs sont capables de lui faire voir en rêve un lieu déjà fréquenté par le magicien et où il désire se rendre, ainsi que l'itinéraire qui y conduit (exprimé en point cardinal par rapport à sa position présente) et la distance qui l'en sépare.

Par exemple, un magicien souhaitant se rendre à port Mackaer lance le Sortilège des Pisteurs de Nocte. La nuit suivante, il rencontre deux pisteurs dans un rêve et ces derniers lui annoncent qu'il se trouve à 1402 kilomètre du lieu dit Port Mackaer au sud-est. Ces derniers lui montrent sur une carte qu'ils ont sommairement

dressée les obstacles qui se trouvent sur la ligne droite qui le sépare du fameux port. Le magicien ne voit que deux montagnes et une zone marécageuse se trouvant sur le chemin, il va donc devoir contourner lesdits obstacles. Cependant, les pisteurs ne lui fournissent pas la carte du détour que va devoir faire le magicien. Tout au plus, ils peuvent indiquer des distances et des directions sous la forme de conversation comme : «si j'étais vous, je prendrais un cap nord/nord-ouest sur cinquante kilomètres pour contourner un grand marais dans le coin et puis peut être sera-t-il temps de revenir sur la route plein nord, droit sur Port machin. »

Les lieux magiques comme les Locusts ou les Terra-incognita particulièrement chargés de loom sont impénétrables pour les Pisteurs. Un magicien qui lance ce Sortilège à partir d'un lieu semblable n'est donc pas sûr de le voir fonctionner comme il le souhaite.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• LES CALÈCHES DE ZAN

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Définitif/déplacement instantané pour Cosme mais durée du voyage de 10 — (AE + Phylum) x 1 heure pour le magicien
Aire d'effet : le magicien/(AE + Phylum) x 50 km
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 20
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Zan est un personnage bien connu dans Nocte. C'est un cocher en livrée bariolée, mais affectant une grande solennité, avec sa barbiche blanche et son œil sévère. Il voyage sans cesse entre Nocte et le monde réel, celui de Cosme. Les magiciens avisés peuvent emprunter son véhicule et se téléporter ainsi d'un point de Cosme à un autre. La calèche est si rapide que le trajet semble instantané pour les personnes qui voient le phénomène depuis Cosme. Le voyage prend en réalité 10 — (AE + Phylum) x 1 heure pour le magicien quelle que soit la distance à parcourir. Le Sortilège fait surgir zan dans Cosme à l'appel du magicien. Bien entendu, si ce dernier est agressé physiquement ou magiquement, il repart aussi vite sans prendre qui que ce soit à son bord. Pour voyager, le magicien n'a qu'à indiquer à Zan le lieu où il veut se rendre. Seule condition : il doit déjà y avoir été. La calèche disparaît alors du monde de Cosme pour apparaître sur une route à cent mètres de la destination souhaitée par le magicien. Le point de départ, comme l'arrivée désignée doivent toujours être en plein air. Les bagages ne sont pas acceptés dans la calèche au delà d'un encombrement normal, hormis si le magicien souhaite payer une surtaxe (loomique bien sûr !) d'un point de loom vert supplémentaire par Kilo en dépassement. Détail intéressant, la calèche est toujours occupée par une personne lorsque le magicien grimpe à son bord, et cette personne est toujours la même. Zolt accueille systématiquement le magicien comme un ami, le reconnaissant à chaque fois et lui faisant la conversation pendant tout le voyage. Ce personnage semble manifestement être un magicien originaire de Cosme qui n'a jamais pu descendre du fiacre la seule fois où il y est monté. Non, il n'y avait personne lorsqu'il est monté pour la première fois. Il ne se rappelle plus grand chose de son passé sur Cosme, il est incapable de dire s'il est Natif ou non, pas plus qu'il ne se souvient de son nom de famille. Zan fait office pour lui de valet et de geôlier, le nourrissant lors des étapes dans Nocte mais lui interdisant toute sortie. D'ailleurs, les portes de la calèche ne s'ouvrent pas lorsqu'il manipule les poignées et une force l'empêche de descendre lors des étapes dans Cosme ou dans Nocte. Il ne sait pas depuis combien de temps il est là, et ne souhaite plus vraiment descendre de la voiture, trop anxieux à l'idée de changer d'univers. Zan le cocher ne fait jamais spontanément référence à Zolt et se montre toujours évasif à son sujet.

PURE FOLIE

• LA VASQUE DE CONSTANOPLE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Spécial : durée de la vision (AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : le magicien
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 12
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Au centre géographique des Pays Bleus, un kiosque de marbre orangé est bâti dans un parc délicieux où se promènent les amoureux. Le kiosque abrite une large vasque, apparemment normale. Des petites fleurs flottent à sa surface. La coutume veut que les amants de Nocte aillent se mirer dans la vasque, et que leur apparaissent alors des visions de leur avenir.

Le magicien peut, lui aussi, regarder dans l'eau de la vasque, et obtenir ainsi une vision prémonitoire qui ne sera pas forcément liée à sa situation amoureuse. Cette prémonition concerne une action qui se réalisera forcément. Pour cadrer la prémonition, le magicien doit annoncer le domaine qu'il souhaite voir dans les eaux : il lui suffit pour cela de prononcer le mot correspondant à la vision qu'il attend. Amour, mort, argent, succès, famille, accident, affaires sont les domaines les plus généralement abordés. La vision qui suivra durera AE x 1 minute et sera vue par les yeux de l'intéressé. Elle montrera ce qui doit arriver si le cours du destin n'est pas infléchit d'une manière ou d'une autre. À ce titre, le magicien souhaitant modifier le cours des événements est largement avantagé dans la connaissance de ce qui doit advenir. Qu'il agisse contre ou dans le sens du destin, il bénéficie d'un bonus général de + 3 à tous ses jets de dés durant la concrétisation de sa vision et uniquement dans le laps de temps pendant lequel il a vu l'avenir par l'intermédiaire de la vasque.

---------- *Sortilège FINAL* ----------

• LE MAUSOLÉE D'ATLOCT

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : Définitif
Aire d'effet : le magicien
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 45
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Ce Sortilège est le secret qui gouverne le personnage d'Atloct. C'est grâce à lui qu'Atloct est devenu une figure légendaire. Il faut savoir que, aux confins des Pays Bleus, le grand Maître Étrange a fait construire un mausolée à sa propre mémoire. C'est un véritable petit palais, orné de décorations bizarres et hétéroclites, qui participe à égalité du caveau de famille et du gâteau à la crème. Atloct s'y rendit après avoir découvert cet ultime Sortilège du Phylum qui porte son nom. En effet, ce Sortilège permet à un magicien qui meurt dans Cosme de disparaître physiquement, et de ressusciter dans Nocte. Le Sortilège doit être lancé au moment où le magicien sent qu'il est mourant ou qu'il risque d'être tué prochainement. Dès sa mort et si le Sortilège est un succès, il se réveille dans le mausolée d'Atloct, et continue à vivre dans Nocte. Il ne peut plus communiquer avec le monde réel que lorsque les dormeurs rêvent, et y retourner en pratiquant des Sortilèges. Mais, seule son image apparaîtra, son reflet loomique, à la manière d'un spectre. Atloct est donc dans cette situation. Depuis Atloct, on dit que le seul à avoir changer de monde par ce moyen est le mystérieux Maître Saï. Bien évidement, un magicien qui achève ce Phylum et utilise ce Sortilège ne peut plus interagir efficacement avec Cosme. À quoi bon ! Un nouveau monde s'offre à lui. Un monde fantastique où le temps n'a plus de prise sur lui et dans lequel il deviendra sûrement un personnage éminent. Mais ceci est une autre histoire qui n'a peut être plus rien à voir avec le destin de Cosme.

Phylum des VIES NOCTURNES

Ce Phylum propose la rencontre d'une ribambelle d'habitants de Nocte, qui sont caractérisés par un nom et une fonction à laquelle le magicien fait appel. Pour autant qu'on le sache, ce sont des êtres intelligents et autonomes, tout au moins suffisamment pour remplir leur office. Ce Phylum organise l'invocation logique de ces personnages, parmi tous ceux qui peuplent le monde des rêves ; il est à parier que d'autres Phylum proposent de faire appel à des êtres ayant d'autres facultés, selon une autre famille logique : les artisanats, la guerre, etc.

Sortilège Final : **LES MAÎTRES RÊVEURS**

Premier rôle **Emisolt l'encyclobjetiste** *Pure Folie*	*Premier rôle* **Zarobius Zibien et Gwen son assistante** *Pure Folie*	*Premier rôle* **Kalixt l'éloquent** *Pure Folie*	*Premier rôle* **Qubul le prince des Faë** *Pure Folie*	*Sortilège de Phrase* **Fulm le rouge (le retour)** *Pure Folie*
Espoir **Les combattants du 6e Corps** *Extrême*		*Espoir* **Kalab et Balak et Labak** *Extrême*	*Espoir* **Sam le changeforme** *Extrême*	*Sortilège de Phrase* **Kolm et ses pantalonades** *Extrême*
Jeune interprète **Tolq le clairvoyant** *Très Difficile*	*Jeune interprète* **Pol le montreur de bêtes** *Très Difficile*		*Jeune interprète* **Les sandestins de Saldam** *Très Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Les peintures de Mascarpol** *Très Difficile*
	Doublure **Solilom le sage** *Difficile*		*Doublure* **Kubuln le sentencieux** *Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Nolsor l'enquêteur** *Difficile*
Second rôle **Les druitines fantasques** *Normale*	*Second rôle* **Le bureau des intérprètes** *Normale*	*Second rôle* **Les pyrotechnies féeriques** *Normale*	*Second rôle* **Les naïades de la mare** *Normale*	*Sortilège de Phrase* **La fête du pont des ulms** *Normale*
Figurant **Adalmar le lyrique** *Facile*	*Figurant* **Bolg le nain** *Facile*	*Figurant* **Sulf le nauséeux** *Facile*	*Figurant* **Mutine et clotine** *Facile*	*Sortilège de Phrase* **Fulm le rouge** *Facile*

Composantes générales : Pierre Ulmeq indispensable, immobilité, yeux clos

PARTICULARITÉS DES CRÉATURES DE NOCTE

• Leur point commun principal est d'être intangible.
• Ils ne peuvent pas interragir avec le monde de Cosme car il ne projettent que leur image sur celui-ci. Ils ont parfois la faculté de transporter des biens ou des objets qui sont, eux, parfaitement utilisables.
• Ils sont insensibles à la magie. Aucun acte loomique ne les affecte et ils n'ont pas conscience d'avoir été l'objet d'une opération magique.
• Il en va de même pour les actes violents. Ils ne sentent pas les coups portés et les armes les traversent de manière surnaturelle. Cependant, dans un cas comme dans l'autre, la grande majorité d'entre eux n'aime pas être l'objet d'un comportement agressif. S'ils se rendent compte visuellement ou auditivement des agressions dont ils sont l'objet, ils repartent instantanément pour le monde de Nocte.
• Le maître mot de ces personnages est crédibilité. Ils soignent toujours leurs entrées et n'apparaissent et ne disparaissent jamais « comme çà ». Ils passent par la porte, tournent à l'angle de la rue ou descendent de la charrette la plus proche tout cela dans les limites de la portée du Sortilège.
• Une fois présents, la majorité d'entre eux est totalement autonome et agit uniquement dans les limites de la durée de son « contrat » (durée du Sortilège) et selon la nature de ce dernier. Bref, ils ne se font pas remarquer. Il convient aussi de préciser que ces apparitions prennent toujours grand soin de ne pas entrer en contact avec les objets de Cosme.
• Elles ont ce talent surnaturel de toujours éviter les objets, mouvements impromptus ou pièces de mobilier qui pourraient dévoiler leur nature sans effectuer aucun jet d'esquive. Elles ne sont pourtant pas à l'abri des effets de surprise et possèdent toutes un score en Vigilance (+ Observateur) à utiliser le cas échéant. Comme expliqué précédemment, elles partent sitôt démasquées.

Ces généralités peuvent être contredites par certains Sortilèges dont les acteurs ont des facultés particulières.

FACILE

• ADALMAR LE LYRIQUE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : Adalmar
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Adalmar est un être grand et filiforme, au port élégant et au visage fin. Son regard semble voir loin, son menton perpétuellement levé ainsi que l'une de ses mains, bref, il a tout de l'acteur lyrique emphatique. Il ne possède pas le trousseau du parfait acteur, et les rôles de composition qu'on lui demande nécessitent parfois des accessoires qui sont hors de sa portée. Il peut ainsi à la demande incarner un fier conquistador Venn'dys mais sans son armure ni ses crache feux. Lorsqu'on lui demande d'incarner un personnage muni d'une épée, il apparaît

invariablement avec la même rapière émoussée reconnaissable entre toutes. Il a le désagréable défaut de proposer des déguisements ridicules qu'il abandonne à l'issue d'une longue discussion en ronchonnant. Bref, à défaut de matériel, il fait preuve de beaucoup de bonne volonté, peut être un peu trop.

Lorsque le magicien le fait venir, Adalmar accepte de se lancer dans une tirade qu'il prétend être l'un de ses plus grands succès. En vérité, le magicien lui demande d'interpréter une scène à sa convenance, qui doit exprimer un argument ou un sentiment dont il a besoin pour influencer l'assistance. Car Adalmar, malgré l'emphase ridicule de sa scène, parvient souvent à faire forte impression.

Ses compétences d'acteur sont les suivantes : Comédie + 5, Contes + 3, Chant + 3, Danse + 3, Diplomatie + 2, Discours + 5, Vigilance + 4. Tous ses jets sont effectués avec Talentueux = Phylum/Observateur 5.

Aldémar parle toujours à son auditoire dans la limite des langues maîtrisées par le magicien. Par contre il est absolument et définitivement nul dans tous les autres domaines et ne tarde pas à proférer les pires inepties lorsqu'on lui demande d'endosser un rôle de Docte. Un autre de ses défauts est de ne jamais modifier son « jeu » de comédien et de ne jamais accepter d'autre travail que celui d'acteur. « Lorsqu'on est au sommet de son art, à quoi bon changer ? » est une phrase qu'il ne cesse de répéter. Le résultat est que, lorsqu'il endosse un rôle en présence d'un magicien qui maîtrise ce Sortilège, le maître de jeu effectue pour lui un jet de Scruter + Observateur/Difficile. Si le jet est réussi, Adalmar est reconnu par le magicien qui peut choisir (ou non) de le démasquer. L'acteur percé à jour repartira dans Nocte avec un mouvement de cape, vexé d'avoir été reconnu.

• BLOG LE NAIN

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/jusqu'à la fin de la négociation (qu'elle aboutisse ou non)
Aire d'effet : Blog
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Blog est un nain joufflu, aux yeux perçants sous sa casquette verte, comme son habit. Il possède trois bras, qu'il agite en tout sens quand il cause. Sa voix est gouailleuse, comme celle des piliers de bar qui devisent dans les tavernes populaires des Rivages. Mais cet aspect ne doit pas tromper sur les réelles capacités de Blog : c'est un négociateur hors pair, qui peut se mettre au service du magicien pour lui permettre d'obtenir quelque chose de son interlocuteur pour peu que la négociation aboutisse. Il se contente d'intervenir dans la discussion au titre « d'associer » en donnant son avis.

En termes techniques, le gain lors de la négociation est de : + Phylum en Négoce, Prix et Discours au jet du magicien. Blog possède les compétences suivantes : Vigilance + 3, Observateur 4.

Lorsqu'il a obtenu ce qu'il voulait, Blog enlève sa casquette, et découvre la fente qui s'ouvre dans son crâne. Le magicien doit y glisser une pièce (peu importe la valeur), qui fait gling ! Dans la tirelire de Blog.

• SULF LE NAUSÉEUX

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : centrée sur Sulf (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre (le magicien est dans l'Aire...)
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Sulf est une sorte de gros rongeur, de la taille d'un ours, avec des petits yeux tristes plantés dans sa fourrure marron. Il lui suffit d'apparaître pour que, immédiatement, se dégage une odeur pestilentielle qui accable toute l'assistance. Forcément, Sulf en conçoit une grande honte, alors que cette odeur est illusoire et ne provient pas de lui. Il s'agit d'une vilaine malédiction qui lui est attachée : c'est une minuscule bestiole rouge cachée dans son oreille gauche qui provoque l'illusion. L'odeur fait fuir les gens, qui, s'ils ratent un jet de Résistance x 2 + 2d6/Facile, se mettent à vomir

En tout état de cause, Sulf est invisible pour tous sauf pour le magicien qui l'appelle. C'est pour cela que l'on se sert aussi de Sulf que l'on place près d'une cible pour faire croire qu'elle dégage l'odeur elle-même.

• MUTINE ET CLOTINE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 30 minutes
Aire d'effet : Mutine et Clotine
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Ce sont deux petites fées lumineuses, de la taille d'un doigt, l'une brune, l'autre blonde, coiffées en chignon et vêtues de lierre rose. Elles volettent en couple et produisent une lumière pailletée qui sert de lumignon de la puissance d'une torche pour éclairer son chemin, ou bien pour harceler une cible en les faisant danser sur son nez (les effets d'une telle attaque ne sont valables que pour les animaux qui peuvent prendre peur). Leurs ébats sont souvent accompagnés de petits rires cristallins, et elles n'hésitent pas à mettre à profit les vêtements du magicien pour se reposer. Elle ne peuvent cesser d'émettre de la lumière volontairement et disparaissent sitôt qu'elles sont enfermées ou attrapées d'une quelconque façon. Elle ne s'éloignent jamais au delà de la portée du Sortilège.

• FULM LE ROUGE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : Fulm
Portée : toucher
Difficulté : Facile
Loom : 6
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Fulm est un superbe dragon, de plus de 10 mètres de long, son dos est hérissé de piquants et ses naseaux soufflent le feu et la fumée. Très coléreux, il s'énerve souvent pour un rien. La seule chose que le magicien peut lui demander c'est de garder. Il s'installe alors devant l'endroit ou l'objet à protéger. Devant un intrus, Fulm croisera les bras, boudeur, et refusera le passage mais pas la conversation. D'autre part, il fera lui-même un beau discours pour expliquer que l'intrus ferait mieux d'aller se baigner dans la Mare aux Naïades ou se faire frire des schbuks dans le cratère du volcan le plus proche. Bien entendu, il ne s'agit que de son image et Fulm ne possède aucun moyen de concrétiser ses éventuelles menaces. Cependant, avant qu'une quelconque action violente ne soit menée contre lui, il parlera des éventuelles « conséquences » lors d'une éventuelle rencontre ultérieure entre lui et les aventuriers.

NORMALE

• LES DRUITINES FANTASQUES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : de la musique (AE + Phylum) x 3 mètres
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

C'est une troupe d'artistes musiciens, qui forment une fanfare amusante. Leur nombre varie en fonction du score en Phylum du magicien, mais ils sont toujours au moins trois : Arsène, le chef d'orchestre (cheveux blancs et longs, nez pointu et baguette levée), Tarazim, le trompettiste (tignasse noire et touffue, habillé avec un sac et chaussé de spartiates) et Ompf, la grosse caisse (petit et massif, rouge de devoir porter un instrument beaucoup trop lourd pour lui). Leurs compétences sont : Musique + 5, Vigilant + 4, Observateur 5, Talentueux 6.

Les Druitines de maître Arsène improvisent à la demande du magicien un morceau pétaradant qui durera autant que le Sortilège. Leur musique, bonne au demeurant, a le pouvoir de rendre sourds tous les assistants aux paroles du magicien, sauf le ou les cibles choisies dans la limite de son score en Phylum. Ce qui lui permet de s'adresser à qui il veut sans que les autres ne l'entendent et ne s'en rendent compte. Toute personne tentant d'écouter ce qui se dit entre le magicien et

ses amis devra préalablement à toute tentative lancer un jet de résistance au Sortilège.

• LE BUREAU DES INTERPRÈTES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : Les trois interprètes
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 7
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Il est composé de trois créatures absolument non humaines, de taille décroissante, mais absolument identiques : longilignes, cheveux mi-longs et frange tombant sur le nez, bouche en croissant extrêmement bavardes et oreilles décollées, elles sont vêtues de toges blanches comme des sénateurs romains. Elles sont capables de traduire n'importe quelle langue, pour peu qu'elle soit originaire des Rivages ou du Continent, avec plus de difficulté si la langue est très rare. Il convient de préciser qu'elles refusent systématiquement de s'entretenir avec des créatures composées de loom pur. Elles travaillent toujours comme suit : la première écoute celui qui parle, la deuxième traduit simultanément, et la troisième... On n'a jamais su ce qu'elle faisait là. Leurs caractéristiques sont : Vigilance + 2, Observateur 5.

• LES PYROTECHNIES FÉERIQUES

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : les farfadets
Portée : (AE + Phylum) x 10 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 4
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Des farfadets de 20 centimètres surgissent par dizaines et s'attellent à la réalisation d'un spectacle pyrotechnique. Seul le magicien les voit. Ils disposent de tout un attirail, de malles, de fusées, d'allumettes plus grandes qu'eux et de fleurs qui composent la base de leurs effets spéciaux. Aux ordres du magicien, ils créent en quelques secondes des illusions à base de flammes, de feux d'artifices colorés. Les pissenlits deviennent des parachutent argentés et luminescents, les tournesols s'embrasent en soleils de flammes jaune... Ces petites explosions peuvent laisser croire à un début d'incendie, ou peuvent agrémenter des effets magiques un peu plats, ou faire croire à l'apparition de phénomènes loomiques... Elles sont malgré tout absolument inoffensives et ne risquent pas de brûler quoi que ce soit.

• LES NAÏADES DE LA MARE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : les naïades (AE + Phylum) x 4 mètres
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, étendue d'eau
Lorsque ce Sortilège est effectué à proximité d'une surface d'eau, autant de naïades sortent des eaux que le score en Phylum du magicien. Ce sont des jeunes femmes dodues, aux charmes rebondis, qui lavent leurs longs cheveux noirs en se regardant dans l'eau. Ce faisant, elles se mettent à chanter une complainte enchanteresse, qui subjugue ceux qui l'entendent (qui sont dans l'Aire d'effet) et qui ratent leur jet de Résistance au Sortilège. Les cibles sont captivées, stoppent leurs actions, et ne pensent plus qu'à aller tremper leurs pieds dans la mare. Certaines victimes s'y enfoncent et disparaissent jusqu'à la fin du Sortilège, sans autre dommage que d'avoir sali leurs vêtements et perdu leur temps. Toutefois, dans une situation de danger, ou de combat, les victimes du Sortilège ne se laisseront pas molester pour autant. Leur priorité sera simplement de se joindre au groupe de naïades. On a vu des armées entières errer sur le Continent, dont les soldats tout boueux souriaient bêtement en chantonnant des « lalala » stupides.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• LA FÊTE DU PONT DES ULMS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 15 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : taille du pont (AE + Phylum) x 2 mètres de long
Portée : spéciale en fonction des effets de chaque Sortilège
Difficulté : Normale
Loom : 10
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, étendue d'eau, nuit
Régulièrement, tous les individus des Sortilèges précédents (hormis le bureau des interprètes) se retrouvent au Pont des Ulms pour organiser un spectacle complet, réunissant chant, pyrotechnies, musique etc. Le magicien peut leur demander de se produire pour lui en un lieu ou, pour la durée du Sortilège, le Pont des Ulms apparaîtra dans le monde de Cosme. Il convient, pour le magicien de trouver une étendue d'eau, rivière, lac, bord de mer... Et d'attendre la nuit. Sitôt le Sortilège accomplit et surgissant de nulle part, la joyeuse compagnie onirique apparaîtra ainsi que le vieux pont des ulms aux pilles de pierres moussues et aux montants de bois. Magnifiquement mis en valeur par les artificiers et leurs fleurs lumineuses, il est garni d'une estrade pour les druitines elle même couverte de fleurs. Le magicien n'a plus qu'à fournir à boire et à manger. Concrètement, les effets de chaque participant sont alors cumulés durant la soirée. De plus, cette fête est si réjouissante que les membres de l'assistance au tempérament belliqueux perdent toute agressivité le temps de la fête, remerciant le magicien d'avoir inviter cette compagnie féerique. Enfin, si le magicien le désire, il peut forcer un membre de l'assistance à s'enrôler dans la troupe du Pont des Ulms, et à la suivre en Nocte durant la nuit suivante (un jet de résistance peut être tenté). Absent du monde de Cosme pendant cette durée équivalente à la durée normale du Sortilège, il reviendra au matin, exténué d'avoir dansé et chanté toute la nuit et devra dormir la journée suivante.

DIFFICILE

• SOLILOM LE SAGE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/une seule question en rapport avec ses connaissances
Aire d'effet : Solilom
Portée : AE x 3 mètre x Phylum
Difficulté : Difficile
Loom : 8
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Solilom est un gnome vieux et fatigué, si fatigué ! (il passe son temps à le répéter...). Sa barbe blanche déroule ses circonvolutions sur sa tunique, qu'il n'a pas enlevée depuis son 237ème anniversaire, passe dans sa ceinture et tapisse le sol de son bureau. Lorsqu'il apparaît au magicien, il est assis derrière sa table, où sont empilés environ 2467 volumes, au format de gnome, à savoir 2 cm x 1 cm. Seul lui sait et peut les lire. Cela tombe bien, car il a une connaissance encyclopédique des arts et lettres. Il est capable de répondre à n'importe quelle question (mais une seule) ayant trait à un de ces sujets.
Il possède les compétences suivantes : toutes les compétences des grands métiers des Bateleurs et des Lettrés au niveau en Phylum du magicien + 1, ainsi que la compétence Vigilance à + 2. Il joue ses jets sous Savant 10 et Observateur 3. Il est spécialiste de la théorie et non de la pratique. Il peut décrire les mouvements nécessaires pour jongler avec douze assiettes mais est bien incapable de le faire lui même.

• KUBULN LE SENTENCIEUX

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/un message de (AE + Phylum) x Phylum mots
Aire d'effet : Distance parcouru par Kubuln : (AE + Phylum) x 25 km
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 8 + 1 point par mot
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
On appelle ce petit korrigan, nain portant un champignon géant sur la tête, pour lui demander de délivrer un message oral à quelqu'un. Il suffit de le lui confier, et il le répétera en imitant parfaitement la voix du magicien. Seul le magicien pourra lui communiquer ce message qui comportera AE x Phylum mots. Le seul problème est que Kubuln est tatillon et peu diligent : il délivrera le message en 10 — (AE x Phylum) x 3 minutes et il exigera que le destinataire lui prouve son identité avant de lui répéter celui-ci. Ce n'est pas toujours facile, et cela peut prendre... un certain temps. Le magicien qui le fait apparaître a donc fortement intérêt à donner tous

les détails qui permettront au soupçonneux messager de reconnaître à coup sûr le destinataire. Si la description est trop vague ou que le destinataire n'est pas dans l'Aire d'effet du Sortilège, Kubuln disparaît sans avertir pour autant le magicien. Ses caractéristiques sont les suivantes : Vigilance + 6, Observateur 5.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• NOLSOR L'ENQUÊTEUR

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 3 minutes
Aire d'effet : Nolsor
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Il fume la pipe, Nolsor, et se gratte le chapeau lorsqu'un détail l'intrigue. C'est un troll, de trois mètres de haut, des pustules sur le nez, des sourcils broussailleux et une langue jaunâtre qu'il se passe sur le museau quand il réfléchit. Ses qualités sont excellentes en matière de repérage : chercher une piste, trouver un détail infime, relever des empreintes avec de la farine qu'il fume ensuite, remarquer la présence d'un observateur dissimulé etc. Il se livrera à toutes les investigations demandées par le magicien durant toute l'invocation. Il a cependant la fâcheuse manie de conserver toutes les pièces à conviction qu'il découvre lors de ses enquêtes et de repartir avec quelle qu'en soit leur nature sauf s'il s'agit de Reliques. De plus, sa physionomie peu discrète le fait rarement passer inaperçu, ce qui n'est pas forcément pratique. Il ne prend ses ordres qu'auprès du magicien et peste perpétuellement contre ceux qui « piétinent les indices avec leurs gros pieds ! ».

Ses compétences sont les suivantes : tous les Artisanats à + 3, Chercher + 8, Orientation + 7, Pistage + 8, Scruter + 6, Vigilance + 7, Lois + 3, toutes les compétences de malandrins à + 5, Nœuds + 5, Observateur = Niveau du Phylum + 2, Rusé 7.

—— TRÈS DIFFICILE ——

• TOLQ LE CLAIRVOYANT

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/Niveau de Phylum x 1 question
Aire d'effet : Tolq
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Tolq est une fouine vêtue d'un manteau transparent. Elle ne parle pas mais fixe immédiatement la personne qui est l'objet de « l'interrogatoire ». À la demande du magicien, elle ôte son œil droit et le jette sur la cible. L'œil semble pénétrer dans le corps de la cible (qui peut alors tenter un jet de résistance). Tolq est alors capable de détecter si la cible ment ou non. Elle mordra le magicien dès qu'elle détectera une mauvaise réponse à une question. Cette morsure ne cause bien entendu aucun dommage puisque Tolq est immatériel, ce qui semble énerver particulièrement ce dernier. Il s'enfuira à quatre pattes sitôt la dernière question posée.

Ses compétences sont les suivantes : Vigilance + 5, Observateur 5.

• POL LE MONTREUR DE BÊTE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : Pol
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 10
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Pol est un colosse, une force de la nature, qui passe son temps à capturer les créatures les plus étonnantes de Nocte. À la demande du magicien, il peut faire apparaître des bêtes en tout genre, mignonnes ou monstrueuses, aux formes délirantes, afin de produire un effet sur une cible, l'effrayer, l'attendrir, etc. Il sortira les créatures de ses poches, les fera entrer par la porte ou sortir de grandes malles qu'il emporte toujours avec lui. L'impact de cette démonstration est laissée aux soins du maître de jeu qui peut tester les effets des bestioles sur le publique en faisant le jet de dé suivant : AE + Niveau de Phylum/Normale.

Réussite Normale : Le public impressionné réagit dans le sens escompté par le magicien.
Réussite Spéciale : Le public très marqué par le spectacle réagit dans le sens escompté par le magicien, les enfants et femmes sensibles s'évanouissent ou pleurent. Les hommes grondent.
Réussite Critique : Le public réagit au delà de toutes espérances, les femmes et les enfants s'enfuient à la vue des monstruosités présentés, les hommes sortent les armes ou fondent en larme, selon le spectacle.
Échec Normal : La réaction du public est plus interrogative qu'autre chose.
Échec Spécial : Le public reste de marbre, quelques « charlatan ! » sont éventuellement lancés par la foule. Les passants ne s'arrêtent pas et la démonstration passe pour le moins inaperçue.
Échec Critique : La foule réagit à l'opposé de ce qui était escompté. Ce sentiment est provoqué par une des bêtes qui s'échappe et se jette sur l'assistance. C'est très rare et toujours accidentel.

Pol restera autant de temps que dure le Sortilège mais partira prématurément si sa démonstration est tournée en dérision.

• LES SANDESTINS DE SALDAM

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1/2 jour
Aire d'effet : Les Sandestins aussi nombreux que le score en Phylum du magicien
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 14
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, objet

Saldam est un grippe-sou de Nocte qui vit dans un coffre-fort. Il loue les services de ses Sandestins contre du bon loom vert qu'il entasse sous forme de pièces de monnaie verte dans son coffre.

Ses Sandestins apparaissent sous la forme de têtes de personnages étranges, particulièrement hautains. Ces petites têtes s'incrustent dans un et un seul objet et sont aussi nombreuses que le score en Phylum du magicien. L'objet est dorénavant considéré comme un Artefact. La taille de l'objet n'est pas limitée mais chaque tête ne se placera que dans un des éléments de l'objet désigné. Chacune d'entre elle n'entendra, ne verra et n'agira que sur ce qui se trouve dans son champ de perception. Ainsi, pour condamner une porte il convient de placer au moins une tête sur un des gonds, ou dans la serrure. Le magicien donne ensuite une consigne précise aux Sandestins telle que « empêche quiconque d'entrer » ou « de se servir de cet objet ». Il convient pour le magicien d'être très précis et détaillé dans ses consignes tout en restant concis : les Sandestins ont tendance à témoigner d'un zèle buté sitôt qu'un doute peut être émis sur la validité d'une consigne. Par exemple, si le magicien donne l'ordre à un Sandestin dans une porte « de ne laisser entrer personne » ce dernier pourra vicieusement interdire le passage au magicien puisque « personne » ne l'exclut pas « que je sache ! ». Cependant, leur logique spécieuse ne s'exprime que lorsque les ordres sont par trop évasifs, ou font appel à des notions humaines qu'ils ne comprennent pas : la colère, le genre sexuel, le bien, le mal.

Lorsqu'une personne tente d'utiliser l'objet où ils sont nichés, les Sandestins révéleront leurs visages invisibles jusque là. Les petites têtes prendront forme dans la matière de l'objet et se mettront à proférer des menaces terribles contre la personne tentant de contrevenir aux ordres qu'ils ont reçu. Chaque Sandestin a sa propre personnalité, l'un faisant remarquer poliment que « c'est contraire au règlement » tandis qu'un autre promettra les pires tortures, la mort de sa famille, la chute de ses cheveux, de ses dents, la réduction de ses membres, enfin n'importe quelle punition. Ces invectives donnent souvent lieu à des disputes cocasses entre eux. Soit la personne se laisse convaincre de ne pas « faire de mauvaise action », soit elle tente de passer outre les conseils des Sandestins qui disposent alors des moyens de rétorsion suivants.

Ils peuvent bloquer le fonctionnement de l'objet dans lequel ils sont : une porte ne tournera pas sur ses gonds, ou sa serrure sera imperméable à toute tentative d'ouverture.

Ils sont insensibles à la magie, à la violence physique et on même tendance à rendre plus résistant le matériaux dans lequel ils sont installés. En cas de tentative de destruction, ajouter deux niveaux de difficulté à celui qui tente de briser, mettre le feu, faire fondre etc. leur habitat. Notez qu'ils demeurent dans le fragment le

plus gros de l'objet si celui-ci est détruit.
Ils peuvent mordre celui qui aura la mauvaise idée de passer à portée de leur visage. L'attaque se joue comme une attaque normale.
Enfin, ils peuvent provoquer une peur crédule de ce qu'ils augurent si la personne à qui est l'objet de la prédiction rate un jet de résistance contre ce Sortilège à niveau difficile.
Leurs caractéristiques sont les suivantes : Chant +1, Sagesse populaire + 6, Vigilance + 7, morsure + 5, Diplomatie + 4, Discours + 3, Empathie + 6. Agile 4, Observateur 7, Rusé 6. N'oubliez pas qu'ils sont teigneux et leur sens de l'humour particulier peut parfois être dangereux pour qui en fait les frais.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• LES PEINTURES DE MASCARPOL

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 15 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 3 mètres
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 10
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Mascarpol est un lutin de 1m20 et un artiste génial. Ses peintures sont d'une si merveilleuse qualité, si réalistes, qu'elles sont de véritables trompe l'œil. Elles sont même capables de se substituer au paysage réel. Mascarpol peut exécuter à la demande du magicien la peinture de son choix qu'il subsituera temporairement à celui de Cosme. Celui-ci doit lui expliquer ce qu'il veut, et Mascarpol s'exécute : il repeint le paysage. Mascarpol ne peut créer des volumes, mais il peut modifier ceux qui se trouvent dans son champ d'action. Ainsi, des rochers pourront se transformer en maison, l'herbe en tapis, les arbres en tentes etc.
Tout visiteur qui se déplacera dans celui-ci ne se rendra pas compte de la supercherie et pourra même se promener dans le faux paysage. Cependant, sitôt que le promeneur tente de manipuler un élément du décor, il pourra tenter un jet de résistance au Sortilège pour cesser d'être sous l'influence de ce dernier. Si le jet est raté, il restera persuadé de la réalité de ce qui l'environne jusqu'à ce que les effets cessent et que ses yeux le détrompe.

EXTRÊME

• LES COMBATTANTS DU SIXIÈME CORPS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : les combattants du sixième corps
Portée : toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 14
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
C'est une véritable horde de guerriers, en kilts en peaux de bête, et armés de haches et de lances, qui déferle à la demande du magicien. Parfaits comédiens, ils revêtent des costumes ou armures prélevés dans leur vaste garde robe et des accessoires uniquement en rapport avec les Arts Guerrier, à l'exclusion des chevaux. Au nombre de (AE + Phylum) x 5, ils hurlent avec sauvagerie, s'assènent de puissants coups d'épées, de masses d'armes. Ils montent de savants duels raffinés avec rapière et crache feu. Leur torse, leur visage et leur bras peuvent être couverts de peintures de guerre tandis qu'ils hurlent l'écume au lèvres. Ils font tous les rôles : celui qui meurt en crachant son sang, l'autre dont la tête roule sur dix mètres ou encore celui qui continue le combat le corps criblé de flèches. Ils sont passés maîtres dans l'art de mourir et de donner la mort Lorsque le magicien fait appel à eux, ils organisent avec lui les aspects pratiques du combat : niveau de violence, utilisation de décors (chaises brisées, bouteilles etc.), avec des effets de cape, frustres ou sophistiqués, avec des morts, combien etc. Puis ils se lancent dans une bataille épique, digne de Braveheart, où ils semblent ne pas faire de quartier... Mais c'est une illusion. Ils ne peuvent se frapper qu'entre eux et de toutes façons, ne provoquent aucun dommage. Leur technique de combat est si réaliste qu'ils font pâlir les tueurs les plus endurcis et les soldats les mieux entraînés qui en sont les témoins. Très pratique pour créer le nombre, option « moi et mes amis, on vous attend » ou simplement faire diversion dans une situation difficile, ils mènent toujours leur représentation jusqu'au bout. On ne peut découvrir la supercherie que si l'on est engagé au corps à corps avec l'un d'entre eux. Mais encore faut il réussir à le toucher car le guerrier tente de se désengager (en esquivant) systématiquement pour ne pas être découvert. Ils ont la faculté « d'improviser » des blessures lorsqu'ils utilisent des armes à distance contre eux. Le projectile les traverse et se perd dans les alentours tandis que la blessure idoine apparaît sur la « victime ». Ceux dont le destin est de « mourir » au combat resteront eux aussi jusqu'à la fin du Sortilège. La présence des Combattants du sixième corps n'implique pas forcément qu'il y ait un combat, et la « scène » peut être un simple face à face. Dans une telle situation, ils choisiront de fuir ou de mourir glorieusement (et à distance) si le combat s'engage, selon la psychologie de leur personnage.
Les caractéristiques de guerriers sont : Agile 8 Fort 7 Observateur 7 Rusé 5 Talentueux 7, AG 7, Acrobaties + 6, Comédie + 6, jonglerie + 4, Courir + 5, Grimper + 5, Lancer + 6, Art martial + 6, Bagarre + 6, Bouclier + 6, Commandement + 5, Esquive + 6, Vigilance + 6, Toutes les armes à + 6, Camouflage + 4, Discrétion + 5 Équilibre + 5.

• KALAB ET BALAK ET LAKAB

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1/2 jour
Aire d'effet : Kalab et Balak et Lakab
Portée : toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 14
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
C'est un véritable gang que composent ces trois fadets. Ils ont la capacité de prendre l'apparence de trois humanoïdes (homme, femme ou transcient) au physique parfaitement identique. Ces apparences ne peuvent cependant pas être la réplique d'une personne vivante, mais ils peuvent revêtir les apparences d'une personne décédée. Vilains et malins, ils sont capables de se livrer à des mises en scène complexes à l'aide de ce particularisme physique où chacun joue un rôle. Ils emportent avec eux des accessoires simples liés au rôle qui leur est donné et qui peuvent être manipulés par d'autres qu'eux. Le seul problème est qui si l'on peut se saisir de leurs pièces d'or ou de leurs bijoux, sitôt la monnaie utilisée pour payer ou les bijoux portés les pièces se transforment en papillons tandis que les pierres précieuses deviennent des scarabées et les montures des chenilles ! Il n'utilisent aucune arms et interrompent leurs mission (mais font leur rapport) sitôt qu'ils sont identifiés pour ce qu'ils sont vraiment : des illusions. Le magicien est le chef d'orchestre de ces « coups » et donne un rôle précis à chacun d'eux. Ils sont vraiment très agiles et rusés et sont capables de tous les mensonges, de toutes les cruautés pour arriver à leurs fins. Ils ont cependant un gros défaut : tout ce qui leur est offert, donné ou échangé durant leur activité devient leur possession et quitte le monde de Cosme pour Nocte en même temps qu'eux. Ils ne peuvent cependant emporter avec eux les Reliques, et les Objets loomiques ont droit à un jet de résistance qui doit réussir pour que ces derniers restent sur Cosme. Il font toujours un compte rendu au magicien de leurs activités avant de repartir. Le problème est de les convaincre de ne pas garder le butin pour eux. Le magicien peut éventuellement tenter de leur racheter un objet, qu'il devra payer en loom vert à hauteur de AE + Phylum points de loom par objet. Les caractéristiques et les compétences des trois frères sont les suivantes : Agile 6, Observateur 7, Rusé 7, Acrobaties + 3, Arts picturaux + 2, Chant + 3, Comédie + 5, Conte + 3, Danse + 2, Musique + 3, Courir + 4, Grimper + 4, Lancer + 3, Sagesse populaire + 3, Chercher + 6, Orientation + 4, Pister + 5, Esquive + 6, Scruter + 5, Vigilance + 7, Camouflage + 3, Discrétion + 7, Passe-passe + 5, Diplomatie + 5, Discours + 5, Négoce + 7, Prix + 4, Équilibre + 4, Empathie + 4.

• SAM LE CHANGEFORME

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : Sam
Portée : toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 8
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Sam est un être fée proche du hérisson, dont il a le museau pointu, les piquants. Il peut modifier son apparence à la perfection et prendre

celle d'un objet manufacturé de n'importe quelle taille., mais jamais d'un être vivant ou mort. Il suffit donc de lui de prononcer le nom de l'objet désiré, pour qu'il en prenne la forme, la couleur et le poids pendant la durée du Sortilège. La taille de l'objet est d'autant de m3 que le score en Phylum du magicien. L'illusion est presque parfaite et il peut même être manipulé par les habitants de Cosme tant qu'il est transformé (et si son poids le permet). Cependant, l'illusion n'est pas parfaite et sitôt que l'on tente d'utiliser l'objet, la supercherie est découverte et Sam disparaît.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• KOLM ET SES PANTALONNADES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : spécial
Portée : toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 16
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Kolm est un chef de bande. Il est capable, du haut de ses 50 centimètres, de coordonner un groupe avec précision et minutie. Il agite ses oreilles de lapin et remonte son pantalon rayé, donne trois ordres et ça y est. Sa spécialité est de rameuter les créatures des Sortilèges précédents (les Combattants, Kalab et Balak et Lakab, et Sam) et de préparer une arnaque. Tout est possible : un faux procès, une embuscade, un marchandage frauduleux où Sam fait l'objet de la vente, etc. Mais le talent secret de Kolm consiste à pénétrer l'esprit d'un individu pour savoir quelle scène il a rêvée auparavant, et la monter de toute pièce. La cible y croira dur comme fer et ensuite révélera ou exécutera ce que lui demandera le magicien. L'utilisation de ce Sortilège réserve souvent des surprises : les membres de cette compagnie sont des pitres nés, de grands acteurs qui n'hésitent pas à saluer leur public une fois la représentation terminée.

—— PURE FOLIE ——

• EMISOLT L'ENCYCLOBJETISTE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/l'explication totale du fonctionnement d'un objet
Aire d'effet : un objet portant un nom ou décrit par le magicien
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 10
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, nom ou description d'un objet
Autrefois artisan très couru des propriétaires d'échoppes de Nocte, Emisolt a cessé d'exercer son activité, mais reste un connaisseur sans égal des objets en tout genre. Il est capable de décrire un objet portant un nom propre, aussi extraordinaire soit-il, Reliques et Artefact compris, et de dire à quoi il sert (mais pas d'où il vient...). Le magicien utilisant ce Sortilège lui rend en fait visite dans son atelier de Nocte. Il détient une collection faramineuse de bibelots et d'outils, qu'il ne veut malheureusement pas prêter, sauf si on lui en donne un autre, plus intéressant, en échange. Mais attention, il est très difficile et très averti et n'a jamais rien échangé de mémoire de magicien.

• ZAROBIUS ZIBIEN ET GWENN SON ASSISTANTE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 15 minutes
Aire d'effet : Zarobius & Gwenn
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 12
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Zarobius est un très gros personnage, portant un costume noir trop court pour lui, une chemise noire, et un catogan noir descendant dans son dos. Il est accompagné par son assistante, une elfette légèrement vêtue, et exécute des tours de prestidigitation pendant toute la durée du Sortilège. Mais sa particularité réside dans sa manie de laisser ses accessoires sur place après son spectacle. Le magicien peut ainsi récupérer les objets et en faire ce que bon lui semble. Zarobius laisse invariablement derrière lui 1d6 pigeons, 1d6 lapins, son chapeau (haut de forme), des anneaux chinois, 1d6 jeux de cartes normaux, 1d6 jeux de cartes marqués, 3 dés pipés, 2d6 mètres de corde, 1d6 mètres de ficelle, une petite estrade en bois et 1d6 chandelles (pour éclairer l'artiste...), un petit coupon de tissu argenté, une baguette qui se transforme en canne (factice), 3d6 petits foulards de couleurs noués entres eux (les nœuds sont très difficiles à défaire), 1d6 roses rouges, 1d6 œuf de poule frais, un petit brasero sans valeur.
Dernière précision, Zarobius déteste être interrompu de quelque façon que ce soit et disparaît avec tout son barda si le cas se produit. Et comme l'artiste se nourrit des applaudissements du public, si celui-ci ne fait pas preuve d'enthousiasme, Zarobius fait alors le plus grand tour de magie du monde : il disparaît ! (avec tout le matériel).

• KALIXT L'ÉLOQUENT

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : Kalixt
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 12
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cet individu a des habits beaucoup trop grands : son pantalon tombe sur ses poulaines, et ses manches cachent ses mains. Mais il a la langue bien pendue (et un bec de lièvre), et sait s'en servir, comme son nom l'indique. Le magicien peut en effet l'employer pour toute situation d'interaction : il parle en son nom, et traite au mieux les intérêts du magicien. Il manie à peu près toutes les langues de Cosme et fait preuve d'un discours impressionnant. Il peut se mettre au service du magicien pour toute une mission d'ambassade, par exemple. En retour, Kalixt entend qu'on le respecte à outrance. S'il juge que ce n'est pas le cas, il sabotera secrètement ses entretiens et contredira les intérêts du magicien.
Les caractéristiques et les compétences de Kalixt sont les suivantes : Agile 4, Observateur 7, Charmeur 8, Rusé 8, Savant 8, Talentueux 7, Tous les Patois + 9, toutes les langues des Maisons + 9, Tous les artisanats + 4, Arts picturaux + 6, Musique + 4, Sagesse populaire + 8, Vigilance + 5, Toutes les compétences de lettré + 5 sauf Intendance + 6 et Lois + 7, Discrétion + 4, Diplomatie + 7, Discours + 7, Négoce + 6, Prix + 2, Astronomie + 2, Empathie + 5.

• QUBUL LE PRINCE DES FAË

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/pour un message, jusqu'à la nuit suivante
Aire d'effet : Qubul
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 12
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Qubul est une petite créature bleue semblable à un furet, couverte de fourrure et marchant sur ses deux pattes arrières. Il porte un manteau à brandebourgs rouge et jaune, et une petite couronne évasée sur le côté. Il se prend pour un prince, et est en effet l'un des plus importants habitants de Nocte... Et l'un des plus utiles. Il connaît tous les codes, toutes les énigmes, et peut déchiffrer n'importe quel message secret. Il fait mine de l'étudier, met des lunettes larges, puis avale le message ou l'énigme qui doit donc être copié sur du parchemin (ou sur un biscuit si possible...). Il communiquera la solution du code lors du prochain rêve que fera le magicien. Ensuite il peut se permettre de venir manger gratuitement chez le magicien pendant un mois, pour peu que la table en vaille la peine, et rien ne pourra l'en empêcher.
Les caractéristiques de Qubul sont : Agile 6, Observateur 6, Vigilance + 6.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• FULM LE ROUGE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : Fulm
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 25
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
C'est bien le même dragon que dans le Sortilège qui porte le même nom (mais d'un tout autre niveau...). Les effets généraux sont similaires à quelques détails près, et pas des moindres.
Si l'intrus insiste, Fulm tentera de l'avaler pure-

ment et simplement. En effet, Fulm apparaît physiquement dans Cosme. C'est la seule manifestation Noctante de ce type, ce qui le rend d'autant plus terrible puisqu'il n'est pas affecté par la magie (par aucune magie, il voit l'invisible etc.). Il peut cependant être vaincu physiquement, ce qui le renverra prématurément chez lui. Si la victime rate son jet d'esquive ainsi que son jet de Résistance au Sortilège, il restera enfermé dans l'estomac du dragon. L'intrus sitôt avalé tombe dans Nocte pour la durée du Sortilège. Il ressortira nu comme un ver à l'endroit exact où il a été mangé à l'issue du Sortilège ayant invoqué Fulm. Toutes ses possessions resteront dans le gosier de Fulm hormis les Artefacts ayant réussi leurs jet de résistance et les Reliques.
Les caractéristiques et les Compétences de Fulm sont les suivantes :
Agile 9, Fort 10, Observateur 6, Résistant 10, Charmeur 4, Rusé 6, Savant 4, Talentueux 4, AG 9. Esquive + 6, Vigilance + 5, Griffes + 8 (2d6 + 4), Morsure (pour gober les gens) + 8 (2d6 + Phylum) jet de flammes + 8 (2d6 portée de 15 mètres).

---------- *Sortilège FINAL* ----------

• LES MAÎTRES RÊVEURS
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : le magicien
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 45
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Ce Sortilège Final met le magicien en présence d'un groupe de sept personnages qui semble bien être une sorte d'assemblée qui gouverne le monde de Nocte bien que les mobiles et la nature de ces personnes ne soient pas révélés au magicien. Les sept personnages se présentent à lui dans une tour sise au milieu de nulle part dans une des plaines de Nocte. Ils siègent autour d'une table circulaire éclairés par des lucioles voletant dans la salle. Vêtus d'une robe vert bouteille rehaussée de boutons dorés. Le magicien ne discerne pas leurs visages. Il ne saurait dire si ce sont des hommes ou des femmes mais tous sont humanoïdes. L'un d'entre eux prend la parole et propose un marché au magicien. Ce dernier devra se mettre au service des l'assemblée des maîtres rêveurs en échange de quoi, il lui sera fait don du pouvoir de voir clairement sur Cosme les créatures issues de Nocte qu'il pourra y croiser pour peu s'il réussisse un jet sous Sens + Observateur/Normale. En échange, le magicien viendra rendre compte des agissements des créatures qu'il verra, et enquêtera le cas échéant. À cet effet, il pourra se rendre jusqu'à cette tour chaque fois que ce sera nécessaire sans avoir à lancer de Sortilège pour cela. L'accord conclu, le magicien regagnera Cosme et son pouvoir sera effectif sitôt revenu. L'assemblée des maîtres rêveurs n'aura jamais d'autre discussion avec le magicien. Les rapports de ce dernier se feront en la présence d'un seul d'entre eux, et la discussion ne concernera que les créatures de rêve rencontrées. Une enquête pour connaître l'identité de l'invocateur sera demandée systématiquement sitôt que les apparitions dont à été témoin le magicien sont issues des Sortilèges de cinquième et sixième phrase.

Phylum des GRANDS ALGEMMISTES

L'algemmie consiste à partir en prospection en Nocte pour y trouver ce que les magiciens nomment les gemmes de Nocte. Le magicien manifeste leurs pouvoirs en les encastrant dans des ustensiles ou simplement en les manipulant brutes de taille, et même en les distillant en potions et liqueurs. De fait, les gemmes sont si diverses qu'elles recèlent toujours des propriétés inconnues. Ce Phylum est en une succession de filons de gemmes : le magicien les découvre progressivement, comme un filon de minerai. Les algemmistes sont une caste très importante au sein de l'Art Onirique. Ils sont aussi des gens fétichistes qui considèrent leurs gemmes parfois mieux qu'une vie humaine.

Sortilège Final : **LES PIERRES LUMIÈRES YOUN**

		Sel des fous **Gemme des expériences interdites** *Pure Folie*		*Sortilège de Phrase* **Gemme prison** *Pure Folie*
Sel de puissance **Gemme explosive** *Extrême*	*Sel de puissance* **Gemme étincelante** *Extrême*		*Sel de puissance* **Gemme de puissance** *Extrême*	*Sortilège de Phrase* **Gemme d'antimagie** *Extrême*
Sel celeste **Gemme de message** *Très Difficile*		*Sel celeste* **Gemme de vision lointaine** *Très Difficile*	*Sel celeste* **Gemme de commandement** *Très Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Gemme de communication** *Très Difficile*
Sel supérieur **Gemme de vision solide** *Difficile*	*Sel supérieur* **Gemme d'éclair** *Difficile*		*Sel supérieur* **Gèmme du monde parfait** *Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Gemme d'alarme** *Difficile*
Sel terrestre **Gemme d'écho** *Normale*	*Sel terrestre* **Gemme de paralysie** *Normale*	*Sel terrestre* **Gemme de vie** *Normale*	*Sel terrestre* **Gemme de détection des créatures loomiques** *Normale*	*Sortilège de Phrase* **Gemme de l'invisible** *Normale*
Sel basique **Gemme d'affection** *Facile*	*Sel basique* **Gemme de lumière** *Facile*	*Sel basique* **Gemme de présence** *Facile*	*Sel basique* **Gemme de vision nocturne** *Facile*	*Sortilège de Phrase* **Gemme des maraudeurs** *Facile*

Composantes générales : Pierre Ulmeq indispensable, immobilité, yeux clos

LES GEMMES ET LEURS POUVOIRS

Les pouvoirs des gemmes ne sont pas permanents. La longévité d'une gemme dépend pour une grande part des compétences du magicien. On distingue trois types de durée.

- La première indique une durée fixe de fonctionnement qui prend effet dès l'apparition de la gemme et pendant laquelle la gemme est active en permanence.
- La seconde permet d'utiliser les pouvoirs de la gemme un nombre fois donné, le Sortilège sert uniquement à faire apparaître la gemme. Son utilisation requiert parfois un jet de dé particulier et l'utilisateur doit dépenser 1 point de loom vert chaque fois qu'il en fait usage.
- La troisième permet une seul utilisation de la gemme.

Lorsqu'une gemme perd ses pouvoirs, elle se délite, perd de sa consistance et retourne dans le monde de Nocte. Il arrive aussi qu'elle se transforme en une autre pierre qui peut être précieuse ou sans noblesse. Enfin, il arrive quelle explose, se fragmente, se liquéfie.

Les gemmes de Nocte sont des Objets loomiques plus apparentés aux Reliques qu'aux Artefacts mais dotés de pouvoirs particuliers.

- Une gemme ne peut être enchantée. Toute tentative pour placer un Tour un Sort ou un Sortilège dans une gemme se solde par un échec.
- Elles sont constituées de loom pur qu'il n'est pas possible de récolter sauf à l'aide d'un pouvoir particulier issu d'un Sortilège final de Phylum.
- Les créatures loomiques ne peuvent pas se nourrir du loom contenu dans les gemmes, mais les créatures de pur loom sont elles toujours très attirées par ces objets beaux et « appétissants ».
- Le magicien qui l'a produite est seul en mesure d'augmenter la durée d'un Sortilège lié à une gemme ou de réactiver son pouvoir.

AUGMENTER LA DURÉE DE VIE D'UNE GEMME

Pour augmenter la durée des effets loomiques d'une gemme ce dernier ne doit pas avoir expiré, donc être encore actif. Le magicien doit dépenser autant de point de loom vert que le coût initial du Sortilège et doit toucher la gemme. Un jet de dé est requis pour vérifier si le pouvoir de la gemme est en mesure d'être reconduit. Le magicien joue un test d'opposition AE + Phylum/nombre de points de loom contenus dans la gemme + 2d6, s'il réussit le pouvoir de cette dernière est reconduit pour autant de temps que sa durée initiale ; si le magicien échoue, la gemme perd son pouvoir instantanément et se vaporise. Quoi qu'il arrive, le loom est dépensé.

— La taille d'une gemme varie selon le niveau de maîtrise du Phylum du magicien qui prospecte en Nocte :

Maîtrise du Phylum	Taille de la gemme brute en carat (0,2g)
< à 1	5 — 15 carats
1-2	15 — 30 carats
3-4	30 — 50 carats
5-6	50 — 70 carats
7 +	70 — 100 carats

Les gemmes de Nocte ont cette particularité d'être sans défauts et de conserver, pour certaines, une valeur marchande une fois dépouillées de leurs pouvoirs. Une gemme taillée perd 2/10 de son poids de départ. La valeur marchande éventuelle brute de taille des gemmes est indiquée en guilders de corail, d'écume ou de sable par carats. Certaines d'entre elles sont très recherchées et peuvent rendre le magicien riche s'il les négocie correctement.

— Toutes les gemmes sont « fragiles » elles peuvent être taillées sans que cela n'affecte leur pouvoir (qui restera toujours dans le plus gros fragment résultant d'un travail de joailler). Elles peuvent aussi être brisées comme n'importe quelle pierre précieuse traditionnelle auquel cas elles perdent instantanément leurs pouvoirs.

— Lorsqu'elle est la cible d'une opération loomique,d'un Sort ou Sortilège, (elle n'est pas affectée par les Tours) une gemme effectue un jet de résistance sur la table suivante.

RÉSISTANCE D'UNE GEMME DE PHYLUM

Points de loom de la gemme + 2d6/difficulté du Sort ou Sortilège dont elle est la cible

Réussite Normale

L'effet magique ne prend pas effet, la gemme n'est pas endommagée.

Réussite Spéciale

L'effet magique ne prend pas effet, la gemme n'est pas endommagée. Si le loom du Sortilège contré est vert, la gemme en absorbe une partie et ainsi revigorée prolonge ses effets propres d'autant que la moitié de la durée normale du Sortilège qui l'à fait apparaître (ne fonctionne pas sur les gemmes à usage unique).

Réussite Critique

L'effet magique ne prend pas effet, la gemme n'est pas endommagée. Si le loom du Sortilège contré est vert, la gemme absorbe la totalité du loom dépensé qui s'additionne au sien. Ainsi revigorée, la gemme se restaure instantanément et apparaît comme si elle venait d'être produite avec le double de sa longévité habituelle. (Ne fonctionne pas sur les gemmes à usage unique).

Échec Normal

L'effet magique affecte la gemme dans une certaine mesure. En réalité, le Sortilège déployé ne se réalise pas mais il empêche tout fonctionnement du pouvoir de la gemme pendant la durée du Sortilège (qu'il ait ou non un caractère permanent). Sitôt l'effet magique arrivé à son terme, la gemme reprend son activité sans avoir été altérée outre mesure.

Échec Spécial

L'effet magique affecte la gemme qui subit l'intégralité des effets du Sortilège. De plus, ce dernier empêche son pouvoir de fonctionner pendant la durée du Sortilège (qu'il ait ou non un caractère permanent). Sitôt l'effet magique arrivé à son terme, la gemme reprend son activité pour peu qu'elle ait conservé sa propre intégrité physique.

Échec Critique

L'effet magique affecte la gemme qui subit l'intégralité des effets du Sortilège. De plus, elle perd instantanément ses vertus loomiques comme si le Sortilège l'ayant produite arrivait à son terme.

FACILE

• GEMME D'AFFECTION

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/Pour autant de diagnostiques que le score en Phylum du magicien
Aire d'effet : La gemme
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme incolore change de couleur selon l'affection dont souffre la cible quand on la pose sur elle : bleu pour du poison, vert pour une maladie, rouge lorsqu'elle est sous l'effet d'un Sortilège.
Sitôt le Sortilège expiré, la gemme se change en un bout de cristal d'une valeur de 5 sables/carat.

• GEMME DE LUMIÈRE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1/2 jour
Aire d'effet : La gemme
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme jaune pailleté d'or produit une lumière de la puissance d'une torche. Elle s'opacifie et devient noire dès que Sortilège arrive à son terme. Elle possède alors une valeur de 8 sables/carat car elle peut aisément être confondue avec une hématite.

• GEMME DE PRÉSENCE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 10 mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 5
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme vert sombre émet des pulsations de couleur verte en fonction de la présence de créatures non loomiques et dont la taille est supérieure à 30 cm, en mouvements dans une aire de (AE + Phylum) x 10 mètres. Elle détecte tous les mouvements à travers n'importe quel matériel. Elle se transforme en une fausse émeraude qui produit une légère lumière en permanance. Elle possède alors une valeur de 1 écume/carat.

• GEMME DE VISION NOCTURNE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 20 minutes
Aire d'effet : la gemme
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme noire amplifie la lumière et permet de voir dans la pénombre (une nuit avec au moins une lune par exemple) mais pas dans l'obscurité totale. Il faut regarder directement dans la gemme, et donc la porter devant les yeux, comme une loupe. Tout ce que verra alors le magicien sera en noir et blanc mais son jet de perception (Scruter, Vigilance, Chercher) sera minoré d'un niveau de difficulté. La gemme se vaporise sitôt les effets du Sortilèges terminés.

---------- Sortilège de Phrase ----------

• GEMME DES MARAUDEURS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/jusqu'a ce que la gemme change de couleur dans un délais maximum de (AE + Phylum) x 3 jours
Aire d'effet : une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme permet de savoir si une personne s'est introduite dans vos rêves en changeant de couleur. En effet, si c'est le cas, elle devient jaune pour un magicien des Rivages, rose pour une créature de Nocte, rouge pour un magicien originaire du Continent ou tout autre être de ce type non identifié... Elle ne permet pas de connaître la nature des actes qui ont été menés dans les rêves. Une fois utilisée, son pouvoir disparaît mais la gemme garde sa couleur qui peut aisément être utilisée comme pierre ornementale semi-précieuse. Elle possède alors une valeur de 5 sables/carat.

NORMALE

• GEMME D'ÉCHO

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : Toucher puis (AE + Phylum) x 50 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 7
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme blanche restitue la conversation qui a eu lieu dans Aire d'effet. Le magicien doit la placer à l'endroit souhaité, et elle se mettra à fonctionner sitôt apparue. Il entendra alors tout bruit ou conversation comme s'il y assistait, même si elle est murmurée, comme s'il écoutait dans un coquillage. S'il récupère la gemme, après que la magie ait cessée de fonctionner, il peut monnayer la gemme à hauteur de 2 sables/carat.

• GEMME DE PARALYSIE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/autant d'utilisation que le niveau de Phylum du magicien.
Aire d'effet : une cible
Portée : (AE + Phylum) x 6 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme couleur de roche basaltique aux reflets d'hydrocarbures paralyse une forme de vie contenant du loom vert, par exemple une créature de loom vert (mais pas de loom pur), tant que la cible reste dans le reflet qu'elle projette. Pour savoir si la cible est captée dans le faisceau du reflet, le magicien doit réussir un jet en Vigilance + Observateur/Normale, modifié par les mouvements de la cible. Pour subir les effets du Sortilège, la cible doit être en contact avec un Artefact ou un guilder possédant du loom vert. Elle effectue alors un jet classique de résistance au Sortilège. Si elle échoue, la cible reste consciente mais ne peut plus bouger durant une PA. Elle peut retenter de résister au Sortilège avec un niveau de difficulté supplémentaire à chaque PA ou elle est paralysée, ceci tant que le reflet ne l'a pas quittée. Lorsque le magicien change de cible, on considère que c'est une nouvelle utilisation de la gemme. La pierre n'a aucune valeur.

• GEMME DE VIE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/jusqu'à ce que AE x Phylum points de vie aient transités
Aire d'effet : un corps/un corps différent
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 7
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme couleur saphir peut faire passer de la vie d'un corps à un autre, (indifféremment humain ou animal). Il suffit de poser la gemme sur le front de la première personne et la gemme prélève autant de points de vie qu'elle peut en contenir. Puis, placée sur une autre personne, elle lui communique la totalité des points de vie dont le blessé a besoin. Le nombre de points de vie que peut contenir la gemme est égal au niveau à AE + Phylum du magicien. Dans tous les cas, le transfert est instantané, avec les conséquences bonnes et mauvaises qui y sont liées.
N'importe qui peut faire usage de la gemme. On peut même envisager de prélever de force (avec néanmoins un jet de résistance) la vie d'une personne. Attention ! Lorsqu'elle est vide ou partiellement pleine, la gemme ne peut pas donner des points de vie, elle ne fait qu'en prélever automatiquement, accumulant la vie jusqu'à ce qu'elle soit à son maximum. Si l'utilisateur se trompe et trouve une gemme dont il ne sait pas si elle est pleine ou non, il risque fort de se « vampiriser » par mégarde (il a droit à un jet de résistance s'il souhaite résister à la ponc-

tion). De plus, la gemme ne fonctionne pas deux fois de suite avec la même personne. Il n'est donc pas possible de prélever sa propre vie et se la restituer aussitôt... Bien sûr, la gemme ne peut pas rendre la vie à un corps mort, elle peut par contre provoquer la mort en prélevant la totalité des points de vie d'un animal ou d'une personne. Lorsque le total des points de vie qui auront transités par la gemme arrivera à AE x Phylum, la gemme se brisera en centaines de petites esquilles scintillantes.

• GEMME DE DÉTECTION DES CRÉATURES LOOMIQUES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/autant d'utilisation que le niveau en Phylum du magicien
Aire d'effet : une créature loomique
Portée : (AE + Phylum) x 10 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme semble remplie d'un liquide transparent, qui se colore de son propre chef dès qu'il est mis en présence d'une créature loomique. La couleur qu'il manifeste est celle du loom détecté. Selon la quantité de loom, la teinte est plus ou moins forte, permettant au magicien de l'évaluer grossièrement. Une fois que la magie a quittée la gemme, elle peut être vendue à titre de curiosité pour 3 sables/carat.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• GEMME DE L'INVISIBLE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : une créature/personne invisible
Portée : (AE + Phylum) x 8 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme bleutée permet de percevoir automatiquement les créatures loomiques invisibles en général, et plus précisément les spectres, poltergeists et autres créatures défuntes. Lorsque le magicien regarde à travers la gemme, il les voient comme si leurs corps étaient constitués de cristal. Cette gemme ne permet pas de percevoir systématiquement les créatures rendues invisibles à l'aide d'un Tour, Sort ou Sortilège. Dans ce cas précis, le maître de jeu lance secrètement un test de Sens + Observateur/difficulté du Sortilège à l'origine de l'invisibilité. En cas de réussite le magicien perçoit la silhouette, sinon il ne voit rien. La gemme est précieuse peut être vendue sous le nom de « invisible » à hauteur de 5 écumes/carat.

—— DIFFICILE ——

• GEMME DE VISION SOLIDE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : la gemme
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 8
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme rouge permet de voir à travers un objet solide à travers une épaisseur de (AE + Phylum) x 15 cm. Elle doit être appliquée contre l'objet et le magicien regarde dans la gemme comme s'il s'agissait d'un œilleton. Ce qui ne dispense pas le magicien d'effectuer un jet en observateur majoré d'un niveau de difficulté à cause de la couleur rouge qui nimbe tout ce qu'il peut voir (et de l'absence de son). La gemme se consume sitôt le Sortilège expiré, ne laissant d'elle qu'un morceau de charbon incandescent.

• GEMME D'ÉCLAIR

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/usage unique
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 2 mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 6
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme instable dans le monde de Cosme provoque un flash lumineux, une lumière blanche et très vive qui ne dure qu'une seconde mais suffit à aveugler toutes les personnes (alliés y compris) qui n'ont pas pris la précaution de porter leur regard ailleurs. Toute personne qui se trouve dans l'Aire d'effet et qui rate un jet de Vigilance + Observateur/Difficile (/ Facile lorsqu'on est prévenu) voit toutes ses actions pendant la prochaine PA majorées de 2 niveaux de difficultés, puis de 1 niveau de difficulté pour la PA suivante. Il ne reste de la gemme ayant explosée qu'une fine poussière repandue sur le sol.

• GEMME DU MONDE PARFAIT

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 15 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 semaine
Aire d'effet : la gemme
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 15
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme où dansent des lucioles a un merveilleux pouvoir : elle permet de donner une apparence magnifique à l'environnement. Tout semble idéal : le vieux paraît neuf, le triste drôle, le laid beau etc. Il convient de couper cette gemme en deux et de la monter sur une paire de binocle. Un bon artisan peut même en faire des lentilles que l'on place directement sur ses yeux. C'est un produit d'agrément très prisé dans certaines cours de la noblesse Urbis continentale, des systèmes sociaux entiers semblent établis sur l'usage et le partage de telles gemmes. Une fois que le loom a cessé d'être actif dans cette gemme, les lucioles meurent et la disparition des splendeurs illusoires provoquent des accès de mélancolie pour les utilisateurs réguliers.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• GEMME D'ALARME

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1/2 jour
Aire d'effet : AE x 5 mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme jaune avec des incrustations de grenats flamboie dès qu'une personne ayant des intentions belliqueuses rentre dans son Aire d'effet et rate un jet de résistance au Sortilège. Cependant, le manipulateur doit regarder la gemme pour percevoir le signal. La valeur de cette pierre est de 1 écume/carat.

—— TRÈS DIFFICILE ——

• GEMME DE MESSAGE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/jusqu'à ce que le message soit délivré
Aire d'effet : la gemme
Portée : Toucher
Difficulté : Très difficile
Loom : 9
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme est orangée et abrite un nuage scintillant. Elle permet au magicien d'enregistrer dedans un message, comportant le son et l'image. Lorsque la gemme arrivera plus tard dans les mains du destinataire, et de lui seul, son nuage restituera la scène dans ses moindres détails, depuis le point de vue de la gemme. La durée du message est au maximum de (AE + Phylum) x 30 secondes. Une fois le message délivré, la gemme perd son pouvoir mais conserve son apparence qui lui confère une valeur moyenne de 8 sables/carat.

• GEMME DE VISION LOINTAINE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 3 utilisations de Phylum x1 minute chaque
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 100 km
Portée : Toucher
Difficulté : Très difficile
Loom : 13
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Ce sont deux gemmes jumelles, noire et blanche. Il faut les utiliser deux à deux : la première permet d'observer à distance le lieu où se trouve la deuxième. Il suffit pour cela de porter devant son œil la gemme blanche pour voir ce qui se trouve dans son champ de perception. La personne qui regarde dispose de l'image mais pas du son. Une fois la durée du Sortilège révolue, les pierres permutent leurs couleurs pour

une durée équivalente. Le magicien dispose donc d'une pierre qui émet l'image tandis que l'autre la reçoit. Enfin lorsque le Sortilège cesse définitivement, il ne reste que deux billes de marbre sans valeur.

• GEMME DE COMMANDEMENT

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 semaine
Aire d'effet : le magicien/une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Très difficile
Loom : 15
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Ce sont deux gemmes jumelles, rouge et bleue. Le porteur de la rouge qui est obligatoirement le magicien peut commander et donner des ordres à celui qui porte la bleue. Le porteur de la gemme bleue doit avoir accepté librement la gemme de la main du magicien pour être sous l'emprise du Sortilège (il peut toutefois effectuer un jet de résistance). Il obéira dorénavant mécaniquement à son maître, sans avoir le sentiment d'être manipulé. Il effectuera toutes les actions qui lui seront ordonnées sauf si elles mettent directement sa vie en péril (jette toi par la fenêtre...). Il ne peut se défaire de sa gemme de son propre chef, et ne le désire pas. Pour le libérer de sa servitude il faut la lui enlever... Mais il refuse ! à l'issue du Sortilège les gemmes deviennent l'une un rubis d'une valeur de 3 écumes/carats, l'autre un saphir d'une valeur de 2 écumes/carats.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• GEMME DE COMMUNICATION

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 100 mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Très difficile
Loom : 12
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Ce sont deux gemmes jumelles, verte et violette, qui permettent à leurs porteurs de communiquer à distance de l'une à l'autre et dans les deux sens. Les porteurs doivent chacun placer la gemme dans leur bouche. Dorénavant, toute pensée formulée par l'un sera entendue par l'autre et vice versa. Mais ils ne peuvent plus parler à une tierce personne pendant ce temps. Si l'un des deux retire la pierre de sa bouche avant l'issue du Sortilège, il cesse immédiatement. Les pierres se dissolvent lentement dans la bouche des deux individus pour disparaître totalement.

EXTRÊME

• GEMME EXPLOSIVE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/une utilisation
Aire d'effet : AE x 1 mètre x Phylum
Portée : jet lancer + Agile/Spécial
Difficulté : Extrême
Loom : 10
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme rouge et vibrante explose telle une bombe sitôt chargée de loom. Le magicien dispose de 10 secondes pour s'en défaire. Le magicien doit effectuer un jet Lancer + Agile/la difficulté est déterminée par la distance à laquelle le magicien souhaite lancer la gemme : Force x2 = Facile/Force x 3m = Normale/Force x 4m = Difficile etc. L'explosion émet une vive lumière rouge, des flammes et des éclats tranchants qui occasionnent 3d6 + Score en Phylum PV de dommages dans l'Aire d'effet en suivant les règles des explosions (l'armure protège).

• GEMME ÉTINCELANTE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/autant de charges que le score en Phylum du magicien
Aire d'effet : une personne
Portée : toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 8
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme émet des étincelles bleues et blanches et ne peut être manipulée sans danger uniquement que par le magicien. Elle produit un fort courant qui provoque 2d6 + score de Phylum points de dommages à celui qui s'en saisit. Elle se transforme en un morceau d'albâtre sans valeur sitôt la dernière charge émise. Le fait de porter des gants n'isole pas du choc électrique sauf s'ils sont en métal sacré.

• GEMME DE PUISSANCE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : Temporaire/autant de charges que le score en Phylum du magicien
Aire d'effet : une cible
Portée : (AE + Phylum) x 9 mètres maximum
Difficulté : Extrême
Loom : 14 puis (8 — phylum) points de loom
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme est redoutable. Rouge comme un rubis, elle émet un rayon lumineux qui est une concentration de loom, qui se comporte comme un laser. Le manipulateur doit effectuer un jet sous Observateur x 2/Normal éventuellement modifié par la situation. Les effets destructeurs du loom ainsi concentrés ne peuvent être ni esquivés, ni parés. Les dommages sont de 3d6 + Phylum à une portée inférieure à (AE + Phylum) x 3 mètres/au delà et jusqu'à (AE + Phylum) x 6 mètres les dommages sont de 2d6 + Phylum. Enfin, entre (AE + Phylum) x 6 mètres et (AE + Phylum) x 9 mètres, les dommages ne sont plus que de 1d6 + Phylum. À Chaque utilisation, l'utilisateur doit dépenser (8 — Phylum) points de loom vert faute de ne pas réussir à déclencher l'effet. Au dernier coup tiré, la pierre explose en provoquant 2d6 points de dégâts au manipulateur.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• GEMME D'ANTIMAGIE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/capacité d'absorption limitée
Aire d'effet : une personne qui devient propriétaire
Portée : toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 12
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme est fragile comme du cristal. Elle absorbe le loom qui est déployé contre la personne qui détient la gemme. Elle permet donc de résister à n'importe quel Sortilège avec 6 niveaux de difficulté de moins à son jet de résistance. Seul défaut, le magicien ne sait pas lorsque sa gemme absorbe le loom (en fait, elle le canalise vers le monde de Nocte et ne possède réellement que 12 points de loom fixes). Le maître de jeu effectue la comptabilité pour le joueur qui ne sera averti de la fin de son Sortilège que lorsque la gemme se fragmentera. Attention, si le détenteur de la gemme ne peut plus être affecté par les Sortilèges qui lui sont destinés directement, il reste sensible aux illusions. Il ne peut plus pratiquer la magie tant qu'il sera en contact avec la gemme, sous peine de voir son loom absorbé par celle-ci. S'il se sépare volontairement ou non de la gemme alors qu'elle a déjà servie au moins une fois, elle disparaît. La capacité d'absorption de la gemme est de (AE + Phylum x 1d6) x 2. Ce chiffre ne sera pas communiqué au magicien. La gemme ne peut servir pour plusieurs personnes, si elle est transmise à une autre que celle à qui le magicien la remise, elle disparaît.

PURE FOLIE

• GEMME DES EXPÉRIENCES INTERDITES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 12 heures
Aire d'effet : une personne
Portée : toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 10
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Cette gemme prélevée sur la lune de Nocte est vert glauque sans aucun éclat. Le magicien qui la frotte longuement de manière à la réduire en poudre doit la distiller en la mélangeant avec un liquide. La potion ainsi produite peut être conservée AE x 1 jour x Phylum. Lorsqu'une personne l'absorbera, elle lancera 1d6 pour en déterminer les effets : 1-3 augmentation de Caractéristique/
3-5 augmentation de Compétence/6 augmentation des points de vie.
• Dans le cas d'une augmentation de caracté-

ristique, on détermine aléatoirement s'il s'agit d'une caractéristique physique (paire) ou mentale (impaire). Ensuite, on détermine avec 1d6 la caractéristique concernée (relancer les 4 et 5). La « victime » gagne autant de points dans cette caractéristique que le score en Phylum du magicien (on recalcule éventuellement les AE ou AG et les PV).

• Dans le cas d'une augmentation de Compétences, on détermine aléatoirement à l'aide de 2d6 quel est le grand métier concerné. 1-2 soigneur, 3 marchand, 4 bateleur, 5 malandrins, 6 guerriers, 7 communs, 8 explorateurs, 9 marins, 10 lettrés, 11 artisans, 12 Arts étranges. À chaque score de ces compétences, la victime ajoute le niveau en Phylum du magicien.

• Dans le cas d'une augmentation de points de vie, la victime multiplie ces derniers par le score en Phylum du magicien.

Voilà. Une fois nantis de ces capacités, le propriétaire à intérêt à vite en profiter car sitôt le Sortilège révolu, il devra faire un jet de résistance contre le Sortilège (sans modificateurs possibles) pour ne pas :

• Dans le premier cas perdre définitivement tous les points dans cette caractéristique qui se réduit définitivement à 1.

• Pour le second cas, perdre toutes les compétences (retour au défaut) dans ce grand métier.

• Pour le troisième, perdre la vie.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• GEMME-PRISON
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : une créature vivante
Portée : selon la force du magicien
Difficulté : Pure folie
Loom : 15
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Cette gemme est cubique dure et anguleuse, de couleur gris ardoise translucide. Elle permet d'emprisonner une créature vivante qui raterait son jet de protection. Pour ce faire il faut lancer la gemme sur la cible. Le magicien effectue un jet de Lancer + Agile/Normal éventuellement modifié par la situation. S'il réussit, la créature semblera rapetisser à la taille du cube tandis que ce dernier tombera au sol avec un bruit mat. S'il rate, le cube tombe et se brise devant la créature qui n'est pas affectée. Le magicien peut alors récupérer le cube et voir la créature minuscule incrustée dans la gemme. Si la gemme est détruite, le prisonnier est libéré, et se souviendra très exactement du magicien qui l'avait enfermé. Sinon, il devra attendre la fin du Sortilège pour sortir de sa prison.

---------- *Sortilège FINAL* ----------

LES PIERRES LUMIÈRES YOUN
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : une personne
Portée : toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 48
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Sitôt le rituel achevé, une gemme de la taille d'un œuf apparaît en lévitation au dessus de la tête du magicien. Doucement ballottée au grès d'un vent invisible, elle commence doucement à graviter autours de la tête du magicien. Cette gemme est merveilleusement belle : c'est un diamant bleu lisse et poli rempli d'étoiles mouvantes et lumineuses, qui diffuse une mélodie douce et rêveuse que seul entend le magicien qui possède la gemme. Elle permet de gagner un point de loom vert par jour. Le magicien qui scrute la gemme Youn a l'impression de pénétrer à l'intérieur. Quand l'impression s'estompe, il perçoit la présence d'un point de loom vert supplémentaire dans son guilder. La pierre est visible de tous et le magicien ne peut la cacher. Elle est cependant insaisissable car elle gravite à cheval entre Nocte et Cosme. Elle est donc physiquement et magiquement inatteignable. Certains disent que les maîtres Algemmistes accomplis peuvent posséder plusieurs pierres Youn et qu'elles ne seraient pas totalement à l'abri des mauvaises intentions pour qui connaît leurs secrets.

Phylum des ASTRES ÉTERNELS

On sait à quel point les Ulmeq adorent les Feux-du-Ciel, les deux soleils de Cosme. Cette fascination va de pair avec la connaissance de Nocte, l'astre du monde des rêves qui lui donne son nom. Il est donc normal que les magiciens de cette Maison soient parvenus à repérer un Phylum qui est en rapport avec les pouvoirs des astres qu'ils aiment tant.

La particularité de ce Phylum est la singularité du fonctionnement de chaque Sortilège. Chacun d'entre eux possède un effet différent le jour et la nuit. Souvent, un Sortilège destiné à être lancé le jour aura une puissance moindre s'il est pratiqué de nuit. Pour certains, les effets sont inversés lorsqu'ils ne sont pas utilisés au bon moment. D'autres encore ne fonctionnent que le jour ou la nuit. Enfin, lorsque rien n'est précisé, ils fonctionnent indifféremment de jour comme de nuit.

FACILE

• L'OFFRANDE AU SOLEIL
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : le lanceur
Portée : toucher
Difficulté : Facile
Loom : 2
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

• De jour/Ce Sortilège permet de se sustenter et de ne pas boire pendant la journée, car il offre son repas aux soleils. Le magicien a la langue verte pendant la durée d'effet.

• De nuit/le Sortilège fait apparaître une miche de pain blanc et un gobelet d'eau dans la main du magicien que lui seul peut consommer.

• LA LECTURE DE LA LUNE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif/pour une prédiction
Aire d'effet : le lanceur
Portée : toucher
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

• De jour : Ce Sortilège permet de prédire le nombre de lune de la nuit suivante. Devant le magicien apparaît une illusion constituée des trois astres en réduction avec lesquels il jongle pendant la durée du Sortilège jusqu'à ce que les lunes disparaissent ou non, pour former le nombre définitif. Un petit jet de Jongler + Agile/Normale qui se solderait par un échec empêche le Sortilège de s'effectuer.

Si un autre magicien pratique le même rituel le même jour il obtiendra une réponse similaire.

• De nuit : le Sortilège indique le nombre de lune actuellement dans le ciel

• LE SOLEIL BIENFAITEUR
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 PA 1

(PA par point de vie rendu)
Aire d'effet : une personne/un animal
Portée : toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, 3 miroirs
• **De jour :** Le magicien peut soigner une personne blessée quand elle est touchée par les rayons des soleils (il faut donc qu'il y ait du soleil…). À cet effet, le magicien doit disposer trois surfaces réfléchissantes, des miroirs par exemple, en triangle. La première se reflétera dans la seconde qui se reflétera dans la troisième et le rayon lumineux viendra toucher le blessé dépouillé de ses vêtements et placé au milieu du triangle. Les blessures chauffent et se referment alors comme cautérisées par la chaleur. La personne à soigner regagnera 1 PV par PA. Il est possible de soigner plusieurs personnes si le magicien est puissant et que la personne blessée se dépêche de céder sa place à la suivante. Ce remplacement de cible prend inévitablement 1 PA.
• **De nuit :** Si les lunes sont dans un ciel sans nuages, le Sortilège fonctionne à l'inverse en faisant perdre des points de vie selon le même principe.

• LA POUSSIÈRE D'ÉTOILES
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 30 minutes
Aire d'effet : une surface de (AE + Phylum) x 50 cm
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Les mains du magicien produisent une poudre dorée, qui se dépose telle une pellicule sur une zone et la protège de toute intempérie pour la durée du Sortilège. Un véritable microclimat s'applique à l'Aire d'effet, et il ne pleut ni ne neige plus, même au plus fort de l'hiver. Par contre, elle n'est pas épargnée par le vent ni par le froid et la chaleur.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• AU ZÉNITH MAJESTUEUX
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : le lanceur
Portée : toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Pierre Ulmeq, signe sur le front, yeux clos
• **De jour :** Le magicien se touche le front où il trace du doigt un soleil. Aussitôt il dégage une impressionnante autorité, et peut commander une troupe ou un groupe en bénéficiant d'un + 1 à tout jet de Commandement et de Vigilance tant que la Sortilège est actif.
• **De nuit :** Le magicien se touche le front où il trace du doigt un croissant de lune. Il bénéficie maintenant d'un + 1 à tous ses jets de Déguisement et de Discrétion tant que le Sortilège est actif.

NORMALE

• LES MURMURES DU CRÉPUSCULE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/jusqu'au prochain crépuscule
Aire d'effet : une personne
Portée : illimité
Difficulté : Normale
Loom : 5
Composantes : Pierre Ulmeq, face au soleil, yeux clos
Ce Sortilège permet de communiquer une phrase comportant autant de mots que le score en Phylum du magicien. Elle doit être prononcée à l'aube face au soleil levant et sera entendue par son destinataire, et lui seul, au crépuscule sous la forme d'un murmure. Ce dernier doit alors voir le coucher de soleil d'une façon ou d'une autre (par une fenêtre…). Le maître de jeu peut considérer que le crépuscule dure 10 minutes. Passé ce délais, si le destinataire n'a pas assisté même brièvement au couché du soleil, le message est perdu.

• L'ATTRACTION CÉLESTE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1/2 heure

Sortilège Final : **BÉNÉDICTION ASTRALE**

Zénith **La chaleur de l'astre-père** *Pure Folie*		*Zénith* **La vision lunaire** *Pure Folie*		*Sortilège de Phrase* **La colère des feux du ciel** *Pure Folie*
Pleines lunes **Le nimbe de l'amour** *Extrême*		*Pleines Lunes* **La malédiction des dames blanches** *Extrême*		*Sortilège de Phrase* **Les pierres bénies des astres** *Extrême*
		Après midi **Le fils des étoiles** *Très Difficile*		*Sortilège de Phrase* **Pluie d'étoiles** *Très Difficile*
Matinée **La nuit et le jour** *Difficile*	*Matinée* **La nuit sans lune** *Difficile*		*Matinée* **L'éclipse solaire** *Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Le passage de la comète** *Difficile*
Crépuscule **Les murmures du crépuscule** *Normale*	*Crépuscule* **L'attraction céleste** *Normale*	*Crépuscule* **Les étoiles salvatrices** *Normale*	*Crépuscule* **Le masque lunaire** *Normale*	*Sortilège de Phrase* **Le manteau de lune** *Normale*
Aube **L'offrande au soleil** *Facile*	*Aube* **La lecture de la lune** *Facile*	*Aube* **Le soleil bienfaiteur** *Facile*	*Aube* **La poussière d'étoile** *Facile*	*Sortilège de Phrase* **au zénith majestueux** *Facile*

Composantes générales : Pierre Ulmeq indispensable, immobilité, yeux clos

Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

• **De jour :** Avec ce Sortilège, la force d'attraction se modifie en augmentant : la cible est sous l'influence des feux du ciel et est écrasée par le poids de leur chaleur. Pendant toutes la durée du Sortilège, la cible subit les désagréments d'un niveau de difficulté de plus pour toutes les actions impliquant le mouvement, hormis le combat, pour toute la durée du Sortilège.

• **De nuit :** Avec ce Sortilège, la force d'attraction se modifie en décroissant : la cible et seulement elle est sous l'influence des astres nocturnes, et peut se déplacer comme si elle était sur la lune. Elle bénéficie à ce titre d'un niveau de difficulté de moins pour toutes les actions impliquant le mouvement, hormis le combat, pour toute la durée du Sortilège.

• LES ÉTOILES SALVATRICES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : une personne
Portée : toucher
Difficulté : Normale
Loom : 5
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

• **De jour :** Le Sortilège permet d'augmenter la qualité d'une préparation culinaire en conférant à celui qui la prépare un bonus de + 3 au jet de Cuisine, lors de sa préparation.

• **De Nuit :** Le Sortilège permet de purifier des aliments gâtés, pourris ou empoisonnés en les laissant sous la lumière des astres nocturnes pendant Phylum x 1 minute. La nourriture ou boisson ainsi traitée est égale à Phylum x 1 kg.

• LE MASQUE LUNAIRE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : (AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 2 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 7
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

• **De jour :** Le Sortilège confère au magicien un bonus temporaire de + 1 en Observateur.

• **De nuit :** Le Sortilège est lancé sur lui-même par le magicien. Dès lors, les gens ayant vu le visage du magicien tandis qu'il est sous l'influence du Sortilège ne s'en souviennent plus. S'ils le revoient pendant la durée d'effet, ils ne le reconnaissent pas. Par contre, ils se souviennent éventuellement de ses vêtements, de sa mise générale et de ses actes. Toute personne tentant de suivre le magicien (Filature) subit un malus de deux niveaux de difficulté.

---------- Sortilège de Phrase ----------

• LE MANTEAU DE LUNE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : (AE + Phylum) x 30 minutes/jusqu'à épuisement de l'armure
Aire d'effet : une personne
Portée : toucher
Difficulté : Normale
Loom : 10
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

• **De jour :** Voir ci-dessous. L'armure ne protège que pour un total initial de (AE + Phylum) + 1d6 en suivant les règles ci-dessous.

• **De nuit :** Ce Sortilège crée un manteau pâle et légèrement lumineux, à peine visible. C'est une armure à l'épreuve des armes qui protège la totalité du corps sauf la tête et les mains. Elle absorbe autant de points de dommages par coup encaissé que le score en Phylum du magicien et peut être cumulée à l'armure normale. Sa capacité de résistance n'est pas limitée dans le temps, mais par rapport au nombre de points de dommages qu'elle peut encaisser. Chaque coup qu'elle absorbe est soustrait de sont total initial de AE + Phylum + 2d6. Chaque fois que le magicien prend un coup, un halo de lumière argenté s'élargit à partir du point d'impact, et forme des cercles concentriques comme un caillou lancé dans un lac.

DIFFICILE

• LA NUIT ET LE JOUR

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : une personne
Portée : toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 9
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

• **De jour :** Les yeux du magicien deviennent intégralement verts. Il gagne un bonus temporaire de + 1 en Observateur et + 1 en Chercher, Pister, Vigilance, Scruter et Filature pour la durée du Sortilège. Il est aussi capable de percevoir tous les objets se déplaçant à très grande vitesse comme une balle de crache feu et peut à ce titre tenter d'esquiver un projectile comme une flèche, un carreau, parer une balle s'il dispose d'un bouclier.

• **De nuit :** Le Sortilège est lancé par le magicien sur ses propres yeux, qui dès lors luisent d'un éclat jaune lumineux. Il est capable de voir en pleine nuit comme en plein jour. Dans un lieu fermé et sujet à une obscurité totale mais non magique, il a l'impression qu'une lumière passe à travers les murs, de façon légère mais suffisante pour repérer les objets. Il ne subit aucun des malus liés à la nuit. Cependant, dans un lieu clos totalement dépourvu de lumière, il ne distingue que les objets totalement immobiles. Toute personne ou objet en mouvement, aussi infime soit ils n'est pas perceptible et à ce titre invisible.

• LA NUIT SANS LUNE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : (AE + Phylum) x 5 PA
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 9
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

• **De jour :** Ce Sortilège permet de créer une aire dans laquelle une lumière éblouissante empêche quiconque est à l'extérieur de la zone de voir ce qui se passe à l'intérieur. De l'intérieur de la zone, le Sortilège est imperceptible. Un tir au hasard depuis l'extérieur de la zone vers l'intérieur se fait à Extrême pour espérer toucher quelqu'un.

• **De nuit :** Ce Sortilège plonge une zone ciblée dans une obscurité totale. Au-delà de la zone, on ne voit pas que le Sortilège est effectif : la zone paraît claire. Mais à l'intérieur, on en voit plus ce qu'il y a dehors.

• L'ÉCLIPSE SOLAIRE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : (AE + Phylum) x 10 PA
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Difficile
Loom : 9
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, soleil

Ce Sortilège est lancé par le magicien sur lui ou une autre personne. Il permet de devenir quasiment invisible lorsqu'on se trouve en plein soleil (il ne fonctionne pas la nuit). Dès que l'on retourne à l'ombre, la visibilité revient. Si quelques rayons de soleil passent sur le corps de la cible, seuls ces endroits sont invisibles. L'invisibilité se communique aux vêtements et aux objets portés en cotât avec le magicien (armes...). Dans le cas d'une invisibilité partielle, le maître de jeu juge combien de niveaux de difficultés s'ajoutent au jet de Scruter. Lorsque le magicien est en plein soleil, le jet de scruter d'un éventuel garde se fait à Extrême.

---------- Sortilège de Phrase ----------

• LE PASSAGE DE LA COMÈTE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 2 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 7
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

Ce Sortilège est lancé par le magicien sur lui ou une autre personne de jour comme de nuit. La cible gagne un bonus de + 1 en Agile et + 2 aux compétences Courir, Grimper, Lancer, Bagarre, Art martial, Esquive, Équilibre mais pas dans les compétences de combat qui requièrent une arme. Dans le sillage de la cible, suivent de fines

traînées blanches et des étincelles témoignant de l'effet loomique auquel il est soumis.

TRÈS DIFFICILE

• LES FILS DES ÉTOILES

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 PA
Durée : (AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 2 mètres
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Très difficile
Loom : 11
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, nuit
Le Sortilège est lancé face au ciel et exclusivement de nuit : le magicien présente ses paumes aux astres, et dans ses mains se déposent des petites particules lumineuses, qu'il peut dès lors envoyer sur une surface, pour l'illuminer. La lumière produite est dispersée en petites granules palpitantes mais vives, comme celles de guirlande blanches. Elle est suffisante pour n'importe quelle activité.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• PLUIE D'ÉTOILES

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif/une utilisation
Aire d'effet : une cible
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Très difficile
Loom : 12
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
De jour comme de nuit, ce Sortilège fait apparaître une poignée de projectiles semblables à de microscopiques aérolithes, devant les mains tendues du magicien ou en suspension autour de lui. À son ordre, les projectiles se lancent en sifflant sur une cible (une seule) et occasionnent 3d6 + Phylum points de dommages (l'armure compte). On résout l'attaque avec AE + Phylum + 2d6/Normale, comme si les missiles étaient mus par leur propre intelligence. Ils peuvent être parés uniquement avec un bouclier (opposition) et ne peuvent être esquivés. Si la cible est combustible (paille, tissus...) elle commence à prendre feu sur un succès spécial lors de l'attaque des projectiles.

EXTRÊME

• LE NIMBE DE L'AMOUR

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Extrême
Loom : 12
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
• De jour : Ce Sortilège est lancé par le magicien sur lui-même. Il permet d'augmenter ses dons de charmeur. Un très léger halo fascinant l'enveloppe, et son score de Talentueux est augmenté de + 2 pour toute la durée du Sortilège. Il bénéficie d'un + 2 en Arts Picturaux, Chant, Comédie, Contes, Danse, Musique, jonglerie, Cuisine, Diplomatie, Discours, Négoce, Empathie.
• De Nuit : Ce Sortilège est lancé par le magicien sur lui même. Il permet d'augmenter ses dons de charmeur. Un très léger halo fascinant l'enveloppe, et son score de Charmeur est augmenté de + 2 pour toute la durée du Sortilège. Il bénéficie d'un + 2 en Chant, Comédie, Contes, Danse, Dressage, Déguisement, Diplomatie, Discours, Négoce, Empathie.

• LA MALÉDICTION DES DAMES BLANCHES

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 2 nuits
Aire d'effet : une cible
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 15
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Le Sortilège est lancé sur une cible, qui dès lors subira des blessures quand elle entrera en contact avec la lumière de la lune. Il peut néanmoins tenter un jet de résistance au début de chaque nuit pour savoir s'il sera blessé cette nuit là ou pas. Sous l'influence des lunes, des spectres de femmes blafardes escortent la victime et la blessent avec des lames lumineuses. Les dommages sont de 1d6-1 PV x le nombre de lunes présentes par PA passé à portée de rayons lunaires. La cible peut se protéger en s'abritant, mais par une nuit claire, il est impossible de se déplacer en extérieur sans être blessée.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

•LES PIERRES BÉNIS DES ASTRES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1/2 semaine
Aire d'effet : une pierre
Portée : toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 16
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, une pierre
Ce Sortilège permet de bénir au nom du soleil de la lune et des étoiles une pierre de la taille d'un œuf au maximum. À l'issue du rituel, la pierre est un Artefact qui possède les mêmes vertus qu'une pierre ulmeq. Elle permet à un magicien qui ne possède pas en lui cet élément indispensable de pratiquer la magie Ulmeq pendant toute la durée d'activité loomique de la pierre et tant qu'il est en sa possession.

PURE FOLIE

• LA CHALEUR DE L'ASTRE-PÈRE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Pure Folie
Loom : 12
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos, paroles
• De jour : Le magicien désigne une zone dans laquelle la température augmente instantanément de 10 degrés x (Phylum + AE). Toute créature vivante qui est ou qui passe dans l'Aire encaisse automatiquement 2d6 + Phylum points de dommages. L'armure ne protège pas. La fournaise est perceptible uniquement par les phénomènes périphériques qu'elle engendre et les vagues de chaleurs (Observateur + Vigilance + 2d6/Difficile).
• De nuit : Les effets du Sortilège sont inverses et la température baisse de 10 degrés x (Phylum + AE) en engendrant les mêmes désagréments.

• LA VISION LUNAIRE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 6 heures
Aire d'effet : une cible
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 15
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
• De jour : Le Sortilège est lancé sur une cible et affecte sa perception. De jour et à la lumière du soleil, elle est totalement aveugle.
De nuit ou éclairée par une lumière artificielle : elle ne voit plus les couleurs ni les volumes. Sa perception visuelle est donc en noir et blanc et en deux dimensions (ex : la poignée d'une porte semble factice et dessinée sur la porte etc.). Tous ses jets en Observateur se font à difficulté Extrême avec un score en Observateur de 0. Le magicien doit passer la main devant les yeux de la cible pour l'affecter.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• LA COLÈRE DES FEUX-DU-CIEL

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/une utilisation
Aire d'effet : autant de cibles que le score en Phylum du magicien
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Pure Folie
Loom : 15
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos
Ce Sortilège n'opère que le jour. Le magicien invoque la fureur des soleils. Aussitôt, autant de colonnes de flammes encadrent autant de cibles au maximum que le score en Phylum du magicien. Les victimes sont donc au centre d'un cercle de feu où elle ne peuvent bouger sans se brûler. Alors, le magicien peut au choix :
— Poser à chaque personne une seule question. Si une des cibles ment, tente de se libérer ou refuse de répondre, elle subit immédiatement autant de D6 de dommages (l'armure est efficace) que le score en Phylum du magicien. Si elle répond sans mentir,

elle sortira indemne du cercle de flamme.

— Ou l'invocateur peut décider de brûler purement et simplement ses prisonniers en leur infligeant autant de D6 que son score en Phylum + AE réparti entre les colones de feu (l'armure est inefficace).

---------- *Sortilège FINAL* ----------

• BÉNÉDICTION ASTRALE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : Le magicien
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 43
Composantes : Pierre Ulmeq, immobilité, yeux clos

À l'issue du Rituel, le magicien effectue une profession de foi vis à vis des Astres. Dorénavant, il devra effectué un rite quotidien pour témoigner sa foi en saluant le soleil, les lunes et les étoiles. Le bénéfice de cette dévotion est l'accession à un champ supérieur de perception dans laquelle le magicien parvient toujours à situer sa place dans l'univers. Son apparence physique est maintenant gouvernée par l'activité des astres. Sa peau est dorée le jour tandis qu'il bénéficie d'un bonus de + 1 Savant, + 1 en Fort et + 1 en Résistant. Sa peau est argentée la nuit qui lui confère un + 1 en Agile, + 1 en Charmeur, et + 1 en Talentueux. Enfin, noir piqueté de points blancs lumineux assorti d'un bonus de + 1 en Observateur et + 1 en Rusé les soirs de nuit sans lune. Il sait toujours l'heure exacte qu'il est en regardant simplement les astres. Il est toujours en mesure de se situer par rapport aux points cardinaux et n'est jamais perdu. Il peut se soigner en exposant son corps nu au soleil au rythme de 1 PV/1 minute. Une exposition à la lune de Phylum x 1 minute annule les effets de tous poisons auquel il est soumis tandis que la contemplation des étoiles le soigne de toutes maladies (hormis la langueur).

PHYLUM ROUGE

Phariz et Ichtiosus pénétrèrent dans le fumoir de l'Ordre Loomique de Twance. Des mages assemblés y tiraient en silence sur des pipes à eau glougloutantes. Le réservoir des narguilés contenait parfois une bille qui, en se désagrégeant, libérait des formes éthérées qui se mêlaient à l'eau et la « parfumaient » de visions envoûtantes. L'effet restait léger. Ces messires avaient à réfléchir.
Le vieux mage laissa flotter sa barbe blanche avec dédain devant des confrères qui le saluaient respectueusement et mena Phariz jusqu'à deux fauteuils libres. Ils s'assirent, et Ichtiosus, du bout de sa canne, fit tomber le couvre-chef de l'aventurier.
— Respect, jeune homme. C'est tout ce qu'on demande.
— Je suis venu souvent déguster des piplivres dans ce salon, vénérable.
— Prenez garde que les drogues ne vous dominent pas, voyou.
Ceci dit, Ichtiosus tira d'une poche intérieure une poignée d'herbes louches, selon l'appellation populaire des Ulmeqs pour ce chiendent doté de vertus psychotropes douces, et se mit à les grignoter avec un soupir d'aise.
— Voyez-vous, commença-t-il avec un geste large, quand j'étais jeune, et encore néophyte, les études étaient bien difficiles, beaucoup plus ardues qu'aujourd'hui. Ah ! Ne devenait pas magicien qui voulait !
— Parce qu'il fallait déchiffrer des textes en langues anciennes…
— Pas seulement ! trancha Ichtiosus, courroucé, avec un coup de canne sur la table. En ce temps-là, il n'y avait pas de commerce, pas de trafic entachant la pratique magique. L'Art Étrange était sain ! À l'heure actuelle, le moindre parvenu peut s'emparer de ressources précieuses.
— Mais il ne saura pas s'en servir. Vous vous faites des idées sur l'exploitation du loom outre-Océane, vénérable. Récolter et lire les sources est réservé à l'élite de cet Ordre. Si, au lieu d'un débat sans intérêt entre anciens et modernes — puisque les modernes gagnent toujours, par définition —, nous discutions de la manière de rendre le loom plus utile aux Rivages. C'est pour cela que l'Ordre m'a dépêché auprès de vous.
Ichtiosus leva un sourcil broussailleux et surpris.
— La paix.
— Pardon ?
— La paix, mon garçon, voilà ce qui importe. Lorsque le loom était rare, les magiciens étaient incapables de provoquer des catastrophes, des Sorts vastes et meurtriers. La diffusion en quantités massives de la matière miracle risque de rompre ce fragile équilibre établi entre les Maisons au cours de la stagnation. C'est pourquoi je pense que l'effort de l'Ordre — de nos Ordres — doit être de préserver la sécurité des Rivages : protéger les Natifs contre eux-mêmes.
— Les instances des magiciens conduisent et instruisent le défrichage du Continent ; elles ne servent pas des buts sécuritaires, vénérables.
— Certes, mais ayons soin de ne pas mettre en péril les Rivages face au Continent. Tenez, regardez ce Gehemdal, par exemple.
Un individu massif fit son entrée. Son habit de feutre alliait le rouge profond et le bleu roi, en un blason bardé de fibules et d'amulettes. À chaque pas, cette armure de fragments métalliques cliquait en cadence, énonçant les petits prodiges dont le magicien disposait.
— Je ne vous suis pas, reprit Phariz. L'usage des métaux sacrés n'induit pas nécessairement des actes offensifs : connaissance, soin, protection se rangent également dans le champ des Sortilèges de l'Art Métallique.
— Oui. Cependant, les velléités conquérantes de cette Maison, son allure martiale et son passé d'empire font partie intégrante de sa pratique magique. Qui sait si, nantie de pouvoirs loomiques puisés sur le Continent, une Maison ne décidera pas un jour de renverser les autres ?
— Une intervention des Maîtres Étranges au Sénat de la Constellation ?
— Je l'appelle de mes vœux. Ce serait une manière de lier les deux assemblées, ancienne et moderne.
Ichtiosus lissa sa longue barbe avec un air méditatif. Phariz se leva d'un bond.
— Alors, allons-y ! Partons ensemble sur le Continent, vénérable !

Phariz El'Zawal
Mes Glorieuses et Enrichissantes Péripéties
Extrait : « Comment je grignotai des herbes louches avec le vénérable Ulmeq au salon de l'Ordre Loomique. »

Le loom rouge s'appuie totalement sur des composantes très particulières : les métaux sacrés. La présence de ces métaux est obligatoire pour lancer les moindres Tours, Sorts et Sortilèges de loom rouge.

LES PROPRIÉTÉS DES MÉTAUX SACRÉS

L'Art Métallique consiste en fait à mettre en résonance le loom du lanceur avec celui des métaux sacrés. Leur loom ressemble plus à l'étincelle des Natifs. Ceux-ci ne sont pas des objets loomiques dans le sens normal du terme, à savoir qu'ils ne contiennent généralement pas de loom en proportion quantifiable et ne sont pas soumis à des jets de résistance. Ils sont considérés comme des Reliques, c'est à dire qu'ils ne sont pas affectés par d'autres magies que celle du loom rouge. Cependant, les Sortilèges qui n'affectent pas directement les objets sont actifs sur les métaux sacrés. Il est donc possible de téléporter sans problèmes (et sans aucun jet de résistance) les objets constitués de métaux sacrés mais impossible des les tordre, modeler, modifier etc., autrement que par les Sortilèges appropriés de loom Rouge.

Ces métaux sacrés sont des alliages obtenus à partir d'éléments assez courants sur les Rivages et les Continents mais seuls les enchantements permettent, accompagnés des techniques de forge appropriées, d'obtenir les vrais métaux sacrés utilisables. De par leur caractère sacré ils sont relativement répandus chez les Gehemdals et par conséquence parmi les

Natifs. On peut donc en trouver assez facilement dans le commerce sous la forme d'amulettes, bijoux, décorations etc. Ils sont par contre beaucoup plus rares en grande quantité. Les épées en Rallgar sont par exemple des reliques sacrées pour tous les Gehemdals.

Les métaux sacrés sont aussi durs que l'acier mais aussi façonnables que l'or lorsque l'on connaît les techniques sacrées de forge. Ces mêmes techniques permettent aux forgerons Gehemdals de faire varier les alliages pour obtenir les caractéristiques métallurgiques souhaitées. Ainsi, les bijoux en Yielix privilégient le brillant sur la solidité etc.

Certaines armes ou objets consument le métal sacré contenu. Lorsque le volume est inférieur ou égal à 100 g, un forgeron Gehmdal peut avec un Sortilège approprié « plaqué » de nouveau le métal sacré nécessaire sur l'objet, à condition qu'il ait été produit originellement avec un métal sacré.

Pour faire usage d'un objet possédant un pouvoir lié au métal sacré qui le compose,l'utilisateur doit lui-même être doté d'une étincelle de loom rouge. Sinon, l'objet ne manifeste pas son pouvoir, et se limite à son usage premier.

SE PROCURER DES MÉTAUX SACRÉS

La table suivante donne des prix au poids pour des quantités de 100 g. Tous ces prix ne sont qu'indicatifs. Acheter une quantité supérieure à 100 g majore le prix de base par tranche de 100 g de 5 à 15 % selon l'endroit, correspondant à la difficulté pour trouver une telle quantité.

MÉTAL	Rivages	Continent	Empire Métallique
Armor	100 + 5 %	300 + 10 %	1000 + 15 %
Ertilm	50 + 10 %	1000 + 15 %	20 + 0 %
Silien	300 + 5 %	1000 + 15 %	100 + 5 %
Yielix	20 + 5 %	50 + 5 %	50 + 0 %
Rallgar	400 + 5 %	500 + 10 %	200 + 5 %

Les aberrations apparentes de prix viennent du caractère très particulier de certains métaux comme l'Armor, sacré mais également maudit chez les Gehemdals. À noter que l'achat de métaux sacrés est sévèrement contrôlé au sein de l'Empire Métallique et dans les milieux Gehemdal en général, que sa contrebande est sévèrement punie. On ne plaisante pas avec les Dieux.

Phylum de Linus le Sanglant

Linus le Sanglant n'est que le redécouvreur de ce Phylum dont les sagas Gehemdal gardent de nombreuses traces. Linus s'est donc contenté, comme disent ses détracteurs, de retrouver dans les traces de loom rouge, les Sortilèges des Anciens dont parlent les récits héroïques des temps glorieux où l'Empereur Métallique régnait sur les Rivages. Ces accusations provoquèrent la colère de Linus qui tua tous ses accusateurs lors d'un carnage qui reste dans toutes les mémoires Gehemdal. Linus est devenu lui même un personnage légendaire souvent évoqué dans les veillées et utilisé comme croque mitaine par les parents. La légende est devenue telle qu'on ne sait plus exactement quelle fut la vraie vie de Linus Eriksson si ce n'est qu'il mourut en 88 dans son lit, à sa plus grande surprise.Son phylum est un des plus grands avancements militaires et guerriers depuis la découverte des armes à feux et les Gehemdals rêvent tous de pouvoir l'utiliser afin de renouer avec les temps légendaires et repartir à l'assaut du monde.

Sortilège Final : **SALUE ET TUE**

	Persévérance **Unis contre le monde** *Pure Folie*	*Persévérance* **Présèrve mon Fils** *Pure Folie*		*Sortilège de Phrase* **C'est un beau jour pour mourir** *Pure Folie*
Guerre **Vengeur noir** *Extrême*		*Guerre* **Guerre sainte** *Extrême*	*Guerre* **Le sang des rois** *Extrême*	*Sortilège de Phrase* **Les soldats de mort** *Extrême*
	Moral **Le secret de l'Armor** *Très Difficile*	*Moral* **Hymnes de bataille** *Très Difficile*	*Moral* **Mort aux ennemis du métal** *Très Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Cœur d'acier** *Très Difficile*
Aides surnaturelles **L'armée des immortels** *Difficile*	*Aides surnaturelles* **Vent noir, feu et Rallgar** *Difficile*		*Aides surnaturelles* **Galope comme le vent** *Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Ange de la mort** *Difficile*
Combat de masse **Par le pouvoir de mon épée** *Normale*		*Combat de masse* **Violence et effusion de sang** *Normale*		*Sortilège de Phrase* **Poings vers le ciel** *Normale*
Équipement **Flèches noires** *Facile*	*Équipement* **Tue avec puissance** *Facile*	*Équipement* **Gants de métal** *Facile*	*Équipement* **Guerriers de métal** *Facile*	*Sortilège de Phrase* **Charge héroïque** *Facile*

Composantes générales : Geste, Métal Sacré indispensable

FACILE

• LES FLÈCHES NOIRES
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Pour une utilisation par flèche
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 flèche
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 2/flèche
Composante : Geste et Armor
Le lanceur enchante des flèches à pointe d'Armor pur qui deviennent plus précises et dont le vol est accompagné d'un long hurlement strident. Les flèches ainsi enchantées procurent un bonus de Phylum aux jets de toucher ainsi qu'un bonus de Phylum ÷ 2 aux dégâts. Les pointes de flèches doivent être en Armor pur et pèsent en général 25 g chacune. Elles peuvent conserver leurs pouvoirs autant de jours que le score en Phylum du magicien après avoir été enchantées.

• TUE AVEC PUISSANCE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 PA
Aire d'effet : Une arme en Armor
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composante : Geste et Armor
Toute arme possédant au moins 100 g d'Armor en elle, est enchantée par ce Sortilège et permet de porter des attaques en force sans dépense de points de sheï et donne un bonus de + 2 aux dégâts.

• LES GANTS DE MÉTAL
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Type : Rapide
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : Une personne humaine
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composante : Geste et Sillien
Le bénéficiaire du Sortilège doit avoir à sa disposition suffisamment de Silien sous forme de fines feuilles ou de poudre pour en couvrir entièrement ses mains. Le Sortilège transforme en effet le Silien en une seconde peau métallique qui recouvre les mains du bénéficiaire comme des gants très fins mais méchamment cloutés. Grâce à ses gants, le bénéficiaire peut saisir n'importe quoi sans crainte de se brûler, se couper, se geler les mains ou s'électrocuter, etc. De plus, tout coup de poing donné voit ses dégâts augmenter de + 2 points. Les 50 g de Silien utilisés par ce Sortilège disparaissent quand celui-ci se termine.

• LES GUERRIERS DE MÉTAL
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 PA
Aire d'effet : (Phylum) x Guerriers volontaires
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Facile
Loom : (8 — Phylum) points par guerrier
Composante : Geste et Silien
Tous les bénéficiaires de ce Sortilège, qui doivent tous porter au moins 10 g de Silien sous quelque forme que ce soit, se voient protéger par le pouvoir de ce métal et gagne une armure magique et invisible de (AE + Phylum) x 1 point répartie équitablement entre les bénéficiaires du Sortilèges. Cette protection vient en plus de toute autre et se cumule avec les Tours, Sorts et l'armure. L'objet en Silien utilisé par chacun des bénéficiaires est consumé par le Sortilège.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• CHARGE HÉROÏQUE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 30 secondes
Aire d'effet : Un harnachement de cheval
Portée : (AE + Phylum) x 10 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 5
Composante : Geste et Ertilm
Le cheval bénéficiaire de ce Sortilège et qui doit avoir au moins 1 kilo d'Ertilm dans son harnachement voit son pas devenir plus assuré lorsqu'il charge au combat. Il ne tombera pas, quelle que soit la nature du sol et on considérera que tous les jets de Chevaucher normaux seront automatiquement réussis. Les jets de Chevaucher ne seront lancés que pour les actions vraiment extraordinaires et héroïques (à partir d'une difficulté Difficile) mais avec un bonus de — 2 niveaux de difficultés.

NORMALE

• PAR LE POUVOIR DE MON ÉPÉE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 PA
Aire d'effet : Une épée contenant du Rallgar
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 7
Composante : Geste et Rallgar
L'épée enchantée par ce Sortilège devient une lame enflammée particulièrement impressionnante même si ses dégâts ne changent pas. Elle doit être en Rallgar pur. Son apparence est telle qu'elle inspire terreur aux animaux et sème la peur dans l'esprit des ennemis qui ont l'arme en vue. La réaction des gens et des animaux dépend de la réussite de leur jet de résistance :
Réussite Normale : Peut combattre sans malus le porteur de l'épée mais attaquera quelqu'un d'autre s'il le peut.
Réussite Spéciale : Peut combattre sans aucun malus et l'épée ne l'impressionne pas du tout.
Réussite Critique : Trouve l'épée si ridicule qu'il attaquera le porteur plutôt qu'un autre ennemi s'il le peut.
Échec Normal : Apeuré par l'épée, attaquera le porteur que s'il en est forcé, avec un malus de — 2 à l'attaque.
Échec Spécial : Effrayé par l'épée, cherchera à fuir le combat avec le porteur, ne l'attaquera pas et s'en défendra avec un malus de — 2.
Échec Critique : Lâche ses armes et fuit pour combattre un autre jour. N'a pas de malus à ses jets d'esquive.
Les réactions des ennemis ne durent que le temps du Sortilège. L'épée utilisée doit contenir au moins 100 g de Rallgar. De plus, le Rallgar contenu se consume et l'épée redevient une simple épée d'acier à l'issue du Sortilège.

• VIOLENCE ET EFFUSION DE SANG
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 PA
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 10
Composante : Geste et Armor
Ce Sortilège est lancé sur un guerrier consentant qui devient le centre de l'Aire d'effet. Tous les coups portés dans la surface quels qu'en soient leurs auteurs voient leurs dégâts augmentés de 2 points. Les coups contondants dans l'Aire d'effet deviennent mortels, ils ne sont pas majorés mais sont considérés comme des dégâts normaux. Le bénéficiaire du Sortilège doit avoir sur lui plus de 100 g d'Armor.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• POINGS VERS LE CIEL
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 2 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 3 guerriers
Portée : (AE + Phylum) x 6 mètres
Difficulté : Normale
Loom : (8 — Phylum) par tranche de 2 guerriers
Composante : Geste et Ertilm
Ce Sortilège affecte un nombre important de guerriers volontaires du même camp. Ceux-ci doivent tous avoir de l'Ertilm sur eux (au moins 25 g) et lever le poing vers le ciel en hurlant lorsque le Sortilège commence son effet. Pendant toute sa durée, toutes leurs actions seront automatiquement coordonnées entre elles, quels que soient leurs niveaux d'entraînement personnels. Ils agiront tous comme une troupe surentraînée se connaissant tous parfaitement. Les conséquences exactes du Sortilège sont laissées à l'appréciation du maître de jeu quand il affecte des PNJ. Dans le cas de personnages joueurs, cela leur permet de se concerter quelques secondes à haute voix entre eux avant chaque action de combat.

DIFFICILE

• L'ARMÉE DES IMMORTELS
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 PA
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 guerrier
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 4 + (8 — Phylum) par guerrier

Composante : Geste et Silien
Ce Sortilège affecte un nombre de guerrier égal au score en Phylum du magicien possédant au moins 1 kilo de Silien incrusté dans leurs armures. Pendant toutes la durée du Sortilège, ils sont immunisés aux seuils de coma et de blessure et ne sont gênés par les blessures que lorsque le Sortilège arrive à son terme. Chacun d'entre eux peut tomber en dessous de 0 points de vie pour autant que son score en Résistant. S'il est soigné avant la fin du Sortilège et repasse au dessus de 0, il survit, sinon il meurt. Une fois le Sortilège terminé les guerriers doivent lancer les jets de Résistance correspondant à leur état réel et être affectés en conséquence.

• VENT NOIR, FEU ET RALLGAR
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 PA
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 10 kilomètres
Portée : (AE + Phylum) x 20 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 15
Composante : Geste et Rallgar
Ce Sortilège nécessite au moins cinq kilos de Rallgar, sous forme de minerai poudreux, qui est perdu. Le lanceur projette la poudre dans l'air qui se transforme en vent rouge enflammé se dirigeant dans la direction voulue par le lanceur. La tempête de feu magique et de vent est telle qu'elle occasionne un malus de — (AE + Phylum) à tous les jets de combat de ceux qui sont pris dedans sans toutefois causer de dégâts. De plus, la portée des armes de jets et de trait ainsi que leurs dommages allant contre le vent est divisée par deux.

• GALOPE COMME LE VENT
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : Un cheval
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composante : Geste et Ertilm
Le cheval bénéficiaire du Sortilège, et dont les sabots doivent être en Ertilm pur, voit sa vitesse de déplacement doublée. À la fin du Sortilège, les sabots sont entièrement détruits et le cheval doit se faire referrer. À titre indicatif, quatre fers à cheval pèsent en moyenne 2 kilos.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• ANGE DE LA MORT
Type : Rituel
Vitesse : (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : Une personne
Portée : (AE + Phylum) x 10 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 12
Composante : Geste et Armor
Ce Sortilège nécessite une armure de plaques en Armor Pur pour 5 kilos minimum. Une fois le Sortilège lancé, l'armure vide s'anime et obéit fanatiquement aux ordres simples donnés par le magicien. Elle possède les caractéristiques suivantes :
Fort 10/Agile 6
Art Guerrier 8
Toutes les compétences d'armes de contact à 5
Points de vie : 30
Armure : égale à son armure majorée du score en Phylum du magicien.
Elle est insensible à tous les Sortilèges et effets psychologiques et les points de vie qu'elle a sont le nombre de points de dégâts qu'elle peut encaisser avant de redevenir une simple armure. Elle ne peut cependant se déplacer vite et est incapable de courir. Elle ne possède pas de seuil blessé ou coma.

—— TRÈS DIFFICILE ——

• LE SECRET DE L'ARMOR
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 question
Aire d'effet : Une lame en Armor pur
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 15
Composante : Geste et Armor
Ce Sortilège doit être lancé sur une lame en Armor pur. Pendant toute la durée du Sortilège, si la lame est plongée et retirée vivement du corps d'une personne que l'on accuse d'une faute, elle réagira en fonction de la culpabilité de la victime. Si elle boit le sang de l'accusé c'est qu'il est coupable, sinon il est innocent. Les dégâts occasionnés par la « question » sont les dégâts normaux de la lame en question majorés d'un point en cas de succion.

• HYMNES DE BATAILLE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 30 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 10 guerriers
Portée : (AE + Phylum) x 50 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 30
Composante : Geste et Ertilm
Chacun des bénéficiaires du Sortilège doit participer au lancement en chantant avec force et conviction les divers hymnes guerriers indispensables à ce Sortilège. Tous les bénéficiaires du Sortilège, y compris le lanceur, obtiennent pour la durée du Sortilège des bonus pour combattre. Ils ont tous une cohésion plus grande entre eux et ont un bonus de + Phylum à tous les jets de moral ou de résistance à des effets psychologiques nuisibles (terreur, peur, etc.) Ils combattent tous avec une vigueur accrue et se voient doté d'un bonus de Phylum points de vie fictifs pour la durée du Sortilège. Les x premiers points de dégâts qu'ils subissent sont donc ignorés. Chaque bénéficiaire doit avoir sur lui un médaillon en Ertilm pur pesant au moins 25 g. Ce médaillon est consumé par le Sortilège.

• MORT AUX ENNEMIS DU MÉTAL
Type : Rapide
Vitesse : (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 PA
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12
Composante : Geste et n'importe quel métal sacré.
Tous les ennemis désignés par le Sortilège et qui ne possèdent aucun objet contenant du métal sacré sont maudits par l'Art Métallique. Toute personne ayant du métal sacré sur elle et qui les frappera se verra accorder un bonus de + 2 au jet de Toucher pour la durée du Sortilège. Les attaques doivent être au contact et non magiques pour bénéficier du bonus. Le lanceur et les bénéficiaires doivent porter au moins 25 g de métal sacré, quelle que soit sa forme, pour que le Sortilège prenne effet.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• CŒUR D'ACIER
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 personne
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 10
Composante : Geste et Armor
Les bénéficiaires du Sortilège se voient dénués de toute compassion, humanité et scrupules pendant la durée du Sortilège. Ils peuvent, s'ils le désirent, et totalement volontairement, commettre les pires atrocités sans la moindre hésitation et sans cas de conscience. Plus aucune morale ou amitié ne les gène et ils sont libérés de tous les problèmes de loyauté, d'affection et d'amour. Une fois le Sortilège fini, ils réalisent pleinement et selon leur morale ce qu'ils ont fait. Chaque bénéficiaire doit avaler une pièce ronde d'Armor pur pesant au moins 10 g pour que le Sortilège prenne effet. La pièce est digérée par le Sortilège.

—— EXTRÊME ——

• VENGEUR NOIR
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 15
Composante : Geste et Armor
Le bénéficiaire de ce Sortilège doit participer à tout le long rituel qui consomme 1 kilo de Silien. Le métal est en effet incrusté de manière magique sur le crâne et sur les bras du bénéficiaire en de longs tatouages runiques (un jet d'Art pictural peut aider). Une fois le rituel achevé, le bénéficiaire est protégé à vie de toute mauvaise mort. S'il meurt tué par quelqu'un autrement qu'en combat singulier, il reviendra sous forme de

Vengeur Noir pour punir son meurtrier. Le vengeur noir a les mêmes caractéristiques que le bénéficiaire du Sortilège, il est habillé d'une grande armure de plaques noires, armé de son arme favorite et chevauche un cheval fait d'ombre matérialisée. Le vengeur noir essaiera de manière rapide et intelligente de tuer le meurtrier au moment où celui-ci est le plus vulnérable et s'y attend le moins. Cela peut prendre des années voire des décennies mais le Vengeur noir viendra un jour, chevauchant son cheval des enfers. Les tatouages d'Armor qui sont la marque des protégés de ce Sortilège sont particulièrement connus et redoutés chez les Gehemdals qui font très attention de ne jamais agresser une personne les arborant.

• GUERRE SAINTE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 30 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 5 personnes
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 17
Composante : Parole et Yielix
Une fois le Sortilège lancé, le magicien doit faire un discours convainquent afin de persuader son auditoire de la justesse de la guerre qu'il entend mener. Réussir un jet de Charmeur + Discours + 2d6/Normale est nécessaire. Toutes les personnes visées par le Sortilège et qui ratent leur jet de résistance adhèrent au combat qu'est celui du discours du magicien et acceptent de prendre les armes contre l'ennemi désigné. Ils ne le feront que s'ils ont des chances raisonnables de gagner et si leur caractère est naturellement belliqueux. Le lanceur du Sortilège doit porter en évidence un bijou en Yielix d'au moins 100 g.

• LE SANG DES ROIS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 5 personnes
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 25
Composante : Parole et Armor
Toutes les personnes victimes de ce Sortilège se voient investies d'une haine viscérale contre les dirigeants en général et des monarques en particulier. La révolte contre toutes les autorités sera leur unique raison de vivre et ils feront tout pour jeter à bas et tuer leurs dirigeants ou ceux de leurs ennemis. Ce Sortilège ne peut convaincre de fidèles sujets de se révolter, il ne sert que pour exacerber des sentiments latents. Le lanceur du Sortilège doit avoir sur le front lors du discours une couronne en Armor pur d'au moins 1 kilo qui disparaîtra à la fin du Sortilège.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• LES SOLDATS DE LA MORT

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 6 personnes
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 12
Composante : Geste et Armor
Toutes les victimes du Sortilège n'auront plus qu'un seul but lors des combats, tuer leurs ennemis. Elles agiront normalement et selon les ordres de leurs supérieurs, mais elles achèveront toujours les blessés et ne feront jamais de prisonniers. Cette manie sera effective même si elle va à l'encontre de tous leurs principes et morales. Les bénéficiaires du Sortilège doivent porter de l'Armor en n'importe quelle quantité.

PURE FOLIE

• UNIS CONTRE LE MONDE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Un combat
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 5 personnes
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Pure Folie
Loom : 25
Composante : Geste et Yielix
Tous les bénéficiaires du Sortilège doivent avoir sur eux un morceau de Yielix et partager les mêmes opinions concernant un ennemi commun. Pendant toute la durée d'un combat contre l'ennemi en question, ils bénéficieront de substantiels bonus. Ce combat doit avoir lieu dans la journée qui suit le lancement du Sortilège.
Les bénéficiaires se voient dotés d'un moral d'acier qui leur permettra de ne se rendre et de reculer que s'ils le veulent, jamais de manière forcée. Ils auront un bonus de + Phylum à tous leurs jets de combat contre l'ennemi en question et n'auront aucune pitié pour aucun des ennemis.

• PERSÉVÈRE MON FILS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Temporaire/jusqu'à l'achèvement de sa quête
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 20
Composante : Geste et Yielix
Le bénéficiaire de ce Sortilège doit avoir profondément envie d'accomplir une action héroïque et grandiose comme par exemple se venger des assassins de ses parents, défendre les habitants d'une cité, exterminer les membres d'une tribu ou d'une Guilde etc. Grâce à ce Sortilège, il se verra aider par les Dieux dans sa noble, mais pas forcément juste, cause. Il aura pour toutes les actions directement en rapport avec cette cause un bonus de + Phylum ÷ 2 aux jets de dés et ce, jusqu'à la fin de sa vie ou l'accomplissement de sa quête. Son combat passera avant toute autre considération et il ne s'occupera que de cela, négligeant tout le reste. La cause n'a nul besoin d'être bonne, seulement d'être clairement définie. Au moment du lancement du Sortilège, le bénéficiaire doit se faire poser des bracelets en Yielix pur, pesant au moins 500 g chacun, qu'il devra garder pendant toute la durée du Sortilège pour qu'il soit efficace.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• C'EST UN BEAU JOUR POUR MOURIR

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Jusqu'à la prochaine apparition des feux du ciel
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 10
Composante : Geste et Yielix et Armor
Le bénéficiaire de ce Sortilège, qui doit être consentant, devient une bête de combat jusqu'à sa mort qui arrivera forcément avant le prochain changement des feux du ciel (lever ou coucher). Il bénéficiera d'un apport de + Phylum de sheï par PA, qu'il pourra cumuler jusqu'à son maximum normal de sheï. De plus, il n'aura plus de seuil blessé ou coma, aura un bonus de + Phylum aux dégâts et pourra descendre en dessous de 0 points de vie jusqu'à — (AE + Phylum) mais sera sûr de mourir avant la prochaine apparition des feux du ciel. Le bénéficiaire doit être touché par le lanceur par l'intermédiaire d'un objet en Yielix et doit porter une arme en Armor pur.

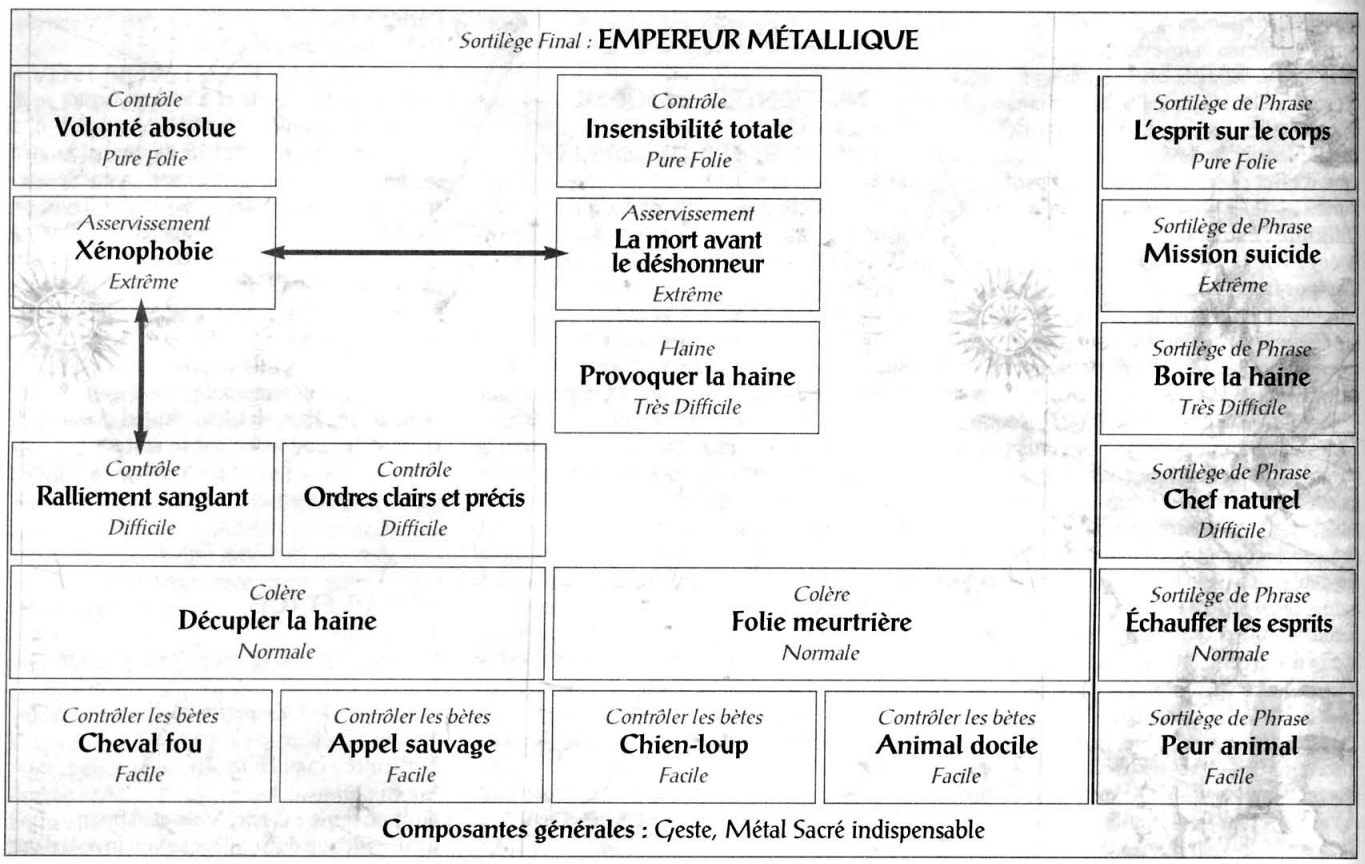
---------- *Sortilège FINAL* ----------

• SALUE ET TUE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 50
Composante : Geste, Voix et Armor
Le bénéficiaire du Sortilège se voit investi d'une puissance mythique digne des dieux lui permettant de tuer un ennemi de manière quasi certaine tant qu'il porte une amulette en Armor. Il doit passer une 10 — AG + Arme x 1 PA entière à saluer de manière rituelle et à haute voix son ennemi sans l'attaquer mais en ayant le droit de s'en défendre avec néanmoins son niveau d'arme, de bouclier ou d'esquive ÷ 2. Ceci fait, il peut donner un coup avec une arme en Armor pur contre l'ennemi qu'il a salué. Le coup bénéficie d'un bonus de 2 colonnes au Toucher et tuera de manière certaine la victime s'il occasionne au moins un point de dégâts passant l'armure (si la victime perd au moins un point de vie). Le bénéficiaire peut utiliser ce pouvoir autant de fois par jour que le niveau du magicien en Phylum au moment où le Sortilège a été lancé.

Phylum psychologique d'Egil Skallagrimmson

Egil Skallagrimmson (107-152) était un simple pêcheur du nord des Rivages. Sa vie était plutôt paisible lorsqu'il fut confronté à un bâtiment de guerre Ashragor, patrouillant dans les eaux territoriales Gehemdal. Capturé et torturé pendant des semaines, humilié et soumis aux pires sévices de l'équipage il devint fou de manière très originale. Il se réfugia dans une schizophrénie telle que le monde lui apparut de loin, comme un entomologiste observant des insectes à travers une loupe.
Il réussit à s'échapper et partit pour le Continent. Il fut immédiatement fasciné par la haine et les effets qu'elle pouvait induire sur ces drôles d'animaux qu'on appelle homme. Ses recherches lui prirent plus de vingt ans mais lorsqu'il revint il possédait les secrets de la psyché humaine. Les premiers Sortilèges qu'il lança lui valurent la haine immédiate du peuple et des autorités. Il fut mis au ban de la société mais les mages Gehemdals continuèrent de lui rendre visite en secret dans sa prison afin de lui extraire ses secrets loomiques. Bien que haï de son vivant il mourut dans l'oubli sans avoir regagné ses esprits.



FACILE

• CHEVAL FOU

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : Un cheval
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Armor, Parole

Un cheval devient totalement insensible à toutes les pressions psychologiques quelles qu'elles soient. Il est donc totalement indifférent à la peur, aux bruits, aux explosions, aux blessures etc. Il obéit à son cavalier en toutes circonstances et n'a plus aucune peur pour sauter les obstacles. Il n'a d'ailleurs plus aucun instinct de conservation et peut donc se jeter dans le vide si son cavalier lui demande. Le cheval doit avoir plus de 300 g d'Armor dans son harnachement pour que le Sortilège fonctionne.

• APPEL SAUVAGE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 15 minutes
Aire d'effet : (Phylum ÷ 2) x 1 loup
Portée : (AE + Phylum) x 1 km
Difficulté : Facile
Loom : 7
Composantes : Silien, Parole

Ce Sortilège ne fonctionne que dans les endroits où les loups vivent. Il permet au lanceur d'appeler à lui des loups qui se mettent à ses ordres pour la durée du Sortilège. Les animaux sont éventuellement prêts à se battre pour le lanceur mais ne se suicideront pas et utiliseront toute leur intelligence lupine dans l'exécution des ordres. Si le lanceur les traite mal, il refuseront d'obéir et pourront même se rebeller. Dans les nombreux endroits du Continent où les loups n'existent pas, le maître de jeu est le seul juge pour déterminer si le Sortilège fonctionne sur les équivalents de la faune locale. Le Silien nécessaire au Sortilège doit être répandu sous forme de poudre au moment de l'appel. Il faut au moins 100 g de Silien pur, qui disparaît une fois le Sortilège lancé.

• CHIEN-LOUP

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 15 minutes
Aire d'effet : 1 chien
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Rallgar, Parole

Les chiens affectés par ce Sortilège deviennent plus sauvages et plus agressifs mais également plus intelligents. Ils conservent néanmoins leur fidélité canine et restent attachés à leur maître d'origine. Pour toute la durée du Sortilège ils voient leurs caractéristiques augmentées comme suit :
Fort + 1/Agile + 1/Dégât + 1
Points de vie + 4
Les seuils sont recalculés en fonction des changements.
Le lancement du Sortilège demande de poser un collier en Rallgar sur les chiens affectés.

• ANIMAL DOCILE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : Un animal de (AE + Phylum) x 10 kg
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 8
Composantes : Yielix, Parole
La bête prise pour cible par ce Sortilège tombe sous le contrôle du lanceur. Elle conserve toute son intelligence et son caractère et ne peut agir en contradiction avec son instinct. Le lanceur doit posséder un objet brillant en Yielix pur d'au moins 100 g pour que celui-ci soit contrôlé. L'objet est perdu une fois le Sortilège achevé.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• PEUR ANIMALE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : Un animal de (AE + Phylum) x 50 kilos
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Facile
Loom : 6
Composantes : Yielix, Parole
Les animaux victimes de ce Sortilège ont une peur panique et déraisonnée du lanceur. Ils agiront en conséquence et en accord avec leur manière habituelle d'agir, ce qui signifie dans la quasi totalité des cas fuir le plus loin possible. Néanmoins, certains animaux paniqués deviennent agressifs et attaquent avec une férocité décuplée par la peur du lanceur. Le maître de jeu est le seul juge des réactions des animaux affectés. Le lanceur doit agiter devant les animaux un objet d'au moins 100 g en Yielix pur.

NORMALE

• DÉCUPLER LA HAINE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 PA
Aire d'effet : Une personne
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : Armor et Rallgar, Parole
La victime qui rate son jet, voit toutes ses émotions négatives exacerbées. Le simple désaccord avec une personne devient une haine féroce et meurtrière. La réaction exacte de la victime est toujours en accord avec son caractère profond : un Kheyza pacifiste développera une haine profonde mais silencieuse, un Gehemdal paillard violera une femme revêche et un Venn'dys méprisant agonisera d'insultes ceux qui l'ont agacés. Le lanceur a besoin d'avoir du Rallgar et de l'Armor en n'importe quelle quantité pour que le Sortilège fonctionne.

• FOLIE MEURTRIÈRE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 PA
Aire d'effet : Une personne humaine
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Normale
Loom : 10
Composantes : Rallgar et Yielix, Parole
La victime perd tout contrôle conscient de sa personnalité et devient la proie de toutes ses pulsions, peurs et envies. Elle cherche à assouvir tous ses désirs les plus profonds qui sont souvent sexuels et meurtriers. Rien ni personne ne pourra contrôler ou raisonner la victime tant les barrières morales et intellectuelles ont disparues. Pour que le Sortilège fonctionne, le lanceur doit offrir un objet d'au moins 100 g en alliage de Rallgar et Yielix à la victime. Si elle ne résiste pas au Sortilège, elle prend l'objet, sinon elle peut le refuser.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• ÉCHAUFFER LES ESPRITS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : (Phylum) x 1 personne
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 10
Composantes : Armor, Rallgar, Parole
Toutes les victimes de ce Sortilège deviennent de plus en plus emportées et perdent peu à peu le contrôle de leurs actions et propos. Toutes les sensations sont exacerbées pour aboutir à des fins regrettables dans la plupart des cas. Un couple excité aura un comportement indécent alors que des amis en froid se cracheront leurs vérités et bien plus à la figure. Ce Sortilège nécessite de faire flamber un mélange de poudre d'Armor et de Rallgar pour au moins 100 g.

DIFFICILE

• RALLIEMENT SANGLANT

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 minutes
Durée : pour le prochain combat
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 2 personnes
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 12
Composantes : Armor, Parole
En sacrifiant avec une arme en Armor un membre de sa troupe ou de son groupe, un officier provoque un ralliement immédiat de ses hommes et une hausse considérable du moral. Les hommes de troupe ne seront pas fanatiques mais garderont le contrôle d'eux même et un moral d'acier pendant toute la durée du Sortilège. Ils seront indéroutables sur le champ de bataille, ne reculeront que sur ordres, ne se rendront jamais et seront beaucoup plus tentés d'accomplir des actions héroïques. Les actions de combat seront toutes majorées de + 2.

• ORDRES CLAIRES ET PRÉCIS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : pour un plan d'action ou une bataille
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 3 personnes
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 15
Composantes : Yielix, Ertilm, Parole
Toute explication d'ordre militaire sera immédiatement comprise par les auditeurs et le restera pour la durée du Sortilège. Les soldats n'auront aucune hésitation pour exécuter les instructions et pour être coordonnés selon le plan prévu. Ils pourront même, dans la limite de leur entraînement et de leurs capacités, faire preuve d'initiative. Ce Sortilège fonctionne également pour les opérations moins guerrières et plus subtiles. L'ensemble des actions sera doté d'un + 1 de bonus à tous les jets de dés. Le donneur d'ordres doit avoir sur lui plus de 100 g de Yielix et un kilo d'Ertilm sous quelque forme que ce soit.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• CHEF NATUREL

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 3 personnes
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 12
Composantes : Yielix, Parole
Le lanceur de ce Sortilège désigne une personne dans l'Aire d'effet, qui devient le bénéficiaire du Sortilège. Cette personne se voit alors dotée d'un charisme extraordinaire et ses compétences Commandement et Discours seront majorées de + 4 pour toutes les victimes du Sortilège. Celles-ci l'accepteront comme un chef naturel et auront à cœur d'obéir à ses ordres ou de suivre ses conseils. Ces derniers ne peuvent néanmoins aller à l'encontre de sentiments profonds ou francs envers le bénéficiaire ni faire agir les victimes du Sortilège contre leurs principes et leur morale. Le bénéficiaire doit avoir sur lui plus de 100 g de Yielix clairement visible.

TRÈS DIFFICILE

• PROVOQUER LA HAINE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 Minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 PA

Aire d'effet : Une personne
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 10
Composantes : Rallgar, Parole
La victime de ce Sortilège devient la proie d'une haine viscérale, déraisonnée et totalement incontrôlable envers la personne désignée par le lanceur du Sortilège. La victime cherchera immédiatement à nuire avec tous les moyens dont elle dispose à sa cible, allant jusqu'à la tuer si elle en est capable. Le lanceur doit donner à la victime du Sortilège un objet en Rallgar pur d'au moins 100 g. Si elle résiste au Sortilège, elle peut le refuser, sinon elle l'accepte.

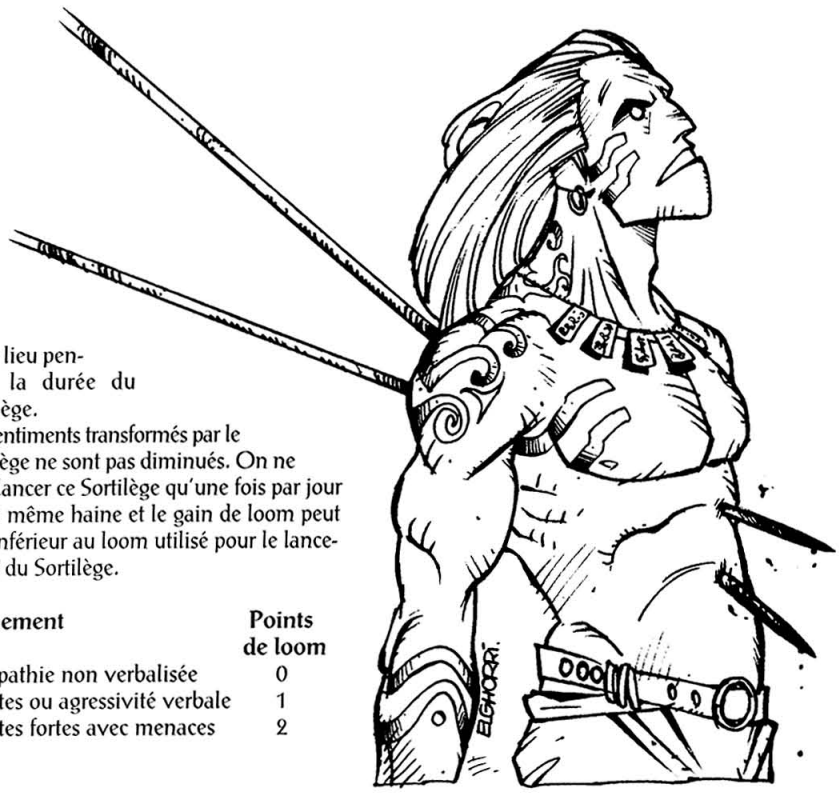
---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• BOIRE LA HAINE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : le lanceur
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Très Difficile
Loom : 5
Composantes : Rallgar, Parole
Le lanceur doit posséder ou être en contact avec au moins 100 g d'Armor sous quelque forme que ce soit. Il pourra alors transformer la haine présente dans l'Aire d'effet en loom rouge. La haine doit être palpable, exprimée de manière claire et précise et le lanceur ne peut en être l'auteur. Le maître de jeu doit se reporter à la table suivante pour évaluer le montant de loom récolté par le lanceur grâce à la haine à laquelle il assiste. Le loom n'est récolté que si les actions sont motivées par la haine. Un jet de Récolter simultané doit avoir lieu pendant la durée du Sortilège.
Les sentiments transformés par le Sortilège ne sont pas diminués. On ne peut lancer ce Sortilège qu'une fois par jour sur la même haine et le gain de loom peut être inférieur au loom utilisé pour le lancement du Sortilège.

Événement	Points de loom
Antipathie non verbalisée	0
Insultes ou agressivité verbale	1
Insultes fortes avec menaces	2
Insultes entre plus de deux personnes	3
Insultes graves, menaces de mort	4
Insultes graves, menaces de mort entre plus de deux personnes	5
Bagarre	6
Bagarre entre plusieurs personnes	7
Coups avec arme tranchante	8
Coups avec arme tranchante entre plusieurs personnes	9
Blessures très graves	10
Meurtre	12
Torture	15

EXTRÊME

• XÉNOPHOBIE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : (Phylum) x 1 Natif
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 5 + (8- Phylum) par personne
Composantes : Yielix, Parole
Les victimes de ce Sortilège deviennent xénophobes et développent une haine très marquée pour tous les êtres vivants n'appartenant pas à leur Maison. Cette haine se traduit en fonction du caractère de chacune des victimes. Un Venn'dys intriguant cherchera à discréditer verbalement tous les « étrangers » alors qu'un Gehemdal belliqueux essaiera de frapper tout Ashragor dans son champ de vision. Le lanceur doit porter bien en évidence un objet en Yielix d'au moins 100 g pour que le Sortilège puisse agir.



• LA MORT AVANT LE DÉSHONNEUR
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : (AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 15
Composantes : Silien, Parole
Le bénéficiaire du Sortilège se voit investi d'une volonté d'acier pour tout ce qui concerne le combat. Il est insensible à toute démoralisation ou contrôle de son esprit que ce soit magique ou naturel visant à le détourner du combat. Il terminera son combat de la manière la plus adaptée selon lui, sans tenir le moins du monde compte des éléments extérieurs quels qu'ils soient et sans que la logique n'ait son mot à dire. Le bénéficiaire doit porter autour du cou un collier en Silien pur pesant au moins 1 kilo.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• MISSION SUICIDE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : (AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 10
Composantes : Yielix, Parole
Ce Sortilège permet de faire accepter n'importe quelle mission à une personne alliée. La victime du Sortilège doit être subordonnée au lanceur ou à la personne qui donne les instructions de la mission. La victime a le droit à un jet de résistance si elle trouve la mission trop difficile sinon elle est considérée comme étant pleinement sous les effets du Sortilège. Une fois en mission, elle aura un bonus de + 2 pour toutes les actions directement en rapport avec celle-ci. De plus, la victime n'aura plus, pour la durée du Sortilège, de seuil de Blessé ou de Coma. Le donneur d'ordres doit posséder un objet d'autorité (sceptre, sceau, etc.) en Yielix pur pour que le Sortilège prenne effet.

PURE FOLIE

• VOLONTÉ ABSOLUE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 15 minutes
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 10
Composantes : Silien, Parole
Le bénéficiaire du Sortilège aura une volonté de fer et ne pourra être contraint de quelque manière que ce soit à agir contre son gré. Il bénéficiera d'un bonus de trois colonnes de moins pour résister à tous les Sortilèges influant sur la volonté ou l'esprit. Le bénéficiaire doit porter au moins 100 g de Silien pour que le Sortilège fonctionne.

• INSENSIBILITÉ TOTALE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 10
Composantes : Silien, Parole
Le bénéficiaire du Sortilège ne ressent plus aucune douleur d'aucune sorte. Le maître de jeu comptabilise les points de vie du joueur à sa place pour la durée du Sortilège. Le personnage n'est pas affecté par les seuls Blessé et Coma et ne peut subir de malus dû aux blessures. Toutes les sensations (et les jets correspondants) reviennent à la fin du Sortilège. Le bénéficiaire doit posséder au moins 500 g de Silien sur lui pour que le Sortilège fonctionne. Il peut encaisser autant de points de vie en négatif que son score de points de vie normal sans mourir ni être affecté outre mesure. Si son score en points de vie est égal ou inférieur à zéro à la fin du Sortilège il constatera étonné qu'il est mort.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• L'ESPRIT SUR LE CORPS
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 3 + (8-Phylum) par jour
Composantes : Yielix, Parole
Le bénéficiaire du Sortilège doit posséder au moins un kilo de Yielix sur lui pour que le Sortilège prenne effet. Le bénéficiaire obtient la maîtrise totale de son corps. Il peut contrôler sa douleur, sa faim, sa soif, son sommeil sans en subir aucun désagrément. Les désagréments n'apparaîtront jamais, même pas à la fin du Sortilège, sauf en ce qui concerne les blessures. Pendant toute le durée du Sortilège, le corps fonctionne en utilisant du loom rouge qui remplace la nourriture, l'eau, le sommeil, etc.

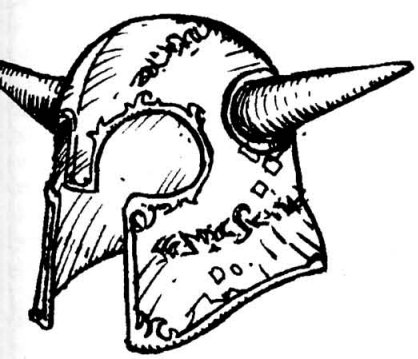
---------- *Sortilège FINAL* ----------

• EMPEREUR MÉTALLIQUE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une personne / une armure
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 45
Composantes : Yielix, Parole
Le bénéficiaire doit posséder une armure complète de plaques en Yielix pur pour que le Sortilège fonctionne (son score en fort x 2 kg). Les bénéfices du Sortilège ne sont actifs que lorsque l'armure est portée et seule la personne pour qui elle est fabriquée peut profiter de ces avantages.
Le bénéficiaire se voit gratifié d'un bonus de + 4 à tous ses jets de Commandements et Discours, + 2 à tous ses jets d'AG et — 2 niveaux de difficulté pour résister aux Sortilèges dont il est la cible directe. De plus, son armure protège de 2d6 + Phylum.

Phylum d'Enchantement d'Alfagur le Choisi

Alfagur le choisi est de l'étoffe dont on fait les légendes. Né en 87 dans la capitale Gehemdal, il montra dès son plus jeune âge des dons extraordinaires pour la forge. Il devint le plus grand maître forgeur de l'Empire. Il fut nommé à 25 ans maître forgeron de l'Empereur. À 37 ans, au sommet de son art, il partit sur le Continent pour redécouvrir les enchantements mythiques. Il mit 32 ans a achever sa quête et revint sur un navire Gehemdal rempli de métaux sacrés et d'objets enchantés. Il enseigna son art aux plus grands forgerons Gehemdal pour la plus grande gloire des guerriers de l'Empire. Il mourut adulé et respecté par tous en 145. Il fut enterré en grande pompe et son mausolée est toujours visible sur la Place Rouge face au Palais de l'Empereur.

PARTICULARITÉ DU PHYLUM
Un jet de Forgeage est nécessaire en plus du jet de Sortilège pour produire l'objet. Il se fait sous Forgeage + Agile + 2d6/Normal et doit être réussi pour que l'objet soit utilisable.
La Vitesse du Sortilège se cumule au temps de travail pour faire l'objet.



FACILE

• TROUVER LES MINERAIS
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 Minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 Minute
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 km
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Geste, Forge, Métal sacré
Ce Sortilège nécessite que le lanceur ait en main une baguette faite du métal sacré dont il cherche les ingrédients. Pendant toute la durée du Sortilège, la baguette pointera les ingrédients présents dans l'Aire d'effet nécessaires à la fabrication du métal sacré dont elle est faite. Elle commencera par le plus proche, puis le suivant etc. Les différents constituants des métaux sacrés sont des minerais normaux qui ne sont pas difficiles à trouver sur les Rivages mais qui n'acquièrent leurs pouvoirs qu'une fois mis correctement ensembles et enchantés.

• FUSIONNER LES MINERAIS
Type : Rituel
Vitesse : (AE + Phylum) x 30 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 100 g de métal sacré maximum
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 1 par (Phylum x 100 g)
Composantes : Geste, Forge, tous les minerais de base nécessaires
Ce Sortilège nécessite que le porteur utilise des outils de forge sacrés, constitués d'un alliage de tous les métaux sacrés. Seul cet alliage permet de travailler correctement les minerais et d'obtenir les métaux sacrés à l'état brut mais inutilisable magiquement pour l'instant. Une fois la fusion effectuée, les métaux sacrés sont prêts a être enchantés.

• ENCHANTER LES MÉTAUX SACRÉS
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : Définitif
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 50 g
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 2 par (Phylum x 50 g)

Composantes : Geste, Forge, Tous les métaux ensemble

Comme pour le Sortilège Fusionner les minerais, ce Sortilège nécessite des outils sacrés fait dans un alliage regroupant les cinq métaux sacrés. Il permet d'éveiller les métaux sacrés bruts et de les transformer pour être utilisables comme objet focus et composants de Tours, Sorts et de Sortilèges. Ce Sortilège ne sert qu'à rendre totalement utilisable les métaux, non à les façonner. Pour cette dernière opération, il n'est besoin d'aucun Sortilège, le travail de forge suffit. Une fois les métaux éveillés, ils le restent pour toujours sauf s'ils sont fondus dans ce but avec le Sortilège Raffiner les minerais.

• RAFFINER LES MINERAIS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : Définitif
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 100 g
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 2 par (Phylum x 100 g)
Composantes : Geste, Forge, Tous les métaux ensemble

Comme pour les Sortilèges Enchanter les métaux et Fusionner les minerais, ce Sortilège nécessite les outils sacrés en un alliage fait de tous les métaux sacrés. Il sert à transformer en minerais brut les métaux sacrés soit pour les désenchanter, soit, dans le cas d'alliage, pour en extraire les différents métaux sacrés.

Sortilège de Phrase

• IDENTIFIER LES MÉTAUX SACRÉS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Instantané
Aire d'effet : un objet
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Geste, Forge, Tous les métaux ensemble

Ce Sortilège permet au lanceur de déterminer de manière sûre et certaine la composition d'objets métalliques. Il saura exactement si les objets sont en métaux sacrés ou non et si oui, lesquels et en quelles proportions. Il ne saura pas toutefois à quoi sert l'objet, il connaîtra seulement sa composition.

NORMALE

• TARGE PARE FLÈCHES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 projectile paré
Aire d'effet : Un targe de taille humaine
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 10
Composantes : Geste, Forge, Silien

Ce Sortilège permet de forger un bouclier rond incrusté de Silien capable d'attirer les flèches en son centre. Le bouclier doit contenir au moins 20 % de son poids en Silien (environ 500 g). Une fois façonné, tous les projectiles lancés ou projetés contre lui par devant et contenant une partie métallique (flèches, carreaux, couteaux etc. mais pas de balles car elles sont trop rapides) sur une parade réussie sont attirés en son centre et voient leurs dégâts baisser de (AE + Phylum) points. Si les dégâts sont réduits à 0 c'est que le projectile est effectivement bien planté dans le centre du bouclier, sinon c'est qu'il a juste été dévié mais qu'il a traversé et quand même touché le porteur du bouclier mais de manière moins efficace. Un bouclier de ce type est progressivement endommagé pour finir par ne plus fonctionner correctement. Il faut alors relancer le rituel en reforgeant l'élément en Silien.

Sortilège Final : **MAINS ROUGES**

Objet de puissance **Arbalète céleste** *Pure Folie*		*Objet de puissance* **Claymore des dieux** *Pure Folie*	*Objet de puissance* **Heaume stellaire** *Pure Folie*	
Armures composées **Cotte de maille impénétrable** *Extrême*	*Armures composées* **Plaque ultime** *Extrême*		*Armures composées* **Bouclier incassable** *Extrême*	*Sortilège de Phrase* **Peau métallique** *Extrême*
Arme offensives **Épée de mort** *Très Difficile*		*Arme offensives* **Arc de feu** *Très Difficile*	*Arme offensives* **Hache d'exécuteur** *Très Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Désarmé et dangereux** *Très Difficile*
	Utilitaires **Médaillon d'orientation** *Difficile*		*Utilitaires* **Mains de feu** *Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Étudier les métaux sacrés** *Difficile*
Armures simples **Targe pare flèches** *Normale*	*Armures simples* **Gantelets de prise** *Normale*	*Armures simples* **jambières de stabilité** *Normale*		*Sortilège de Phrase* **Neutraliser les métaux sacrés** *Normale*
Métallurgie **Trouver les minerais** *Facile*	*Métallurgie* **Fusionner les minerais** *Facile*	*Métallurgie* **Enchanter les métaux sacrés** *Facile*	*Métallurgie* **Raffiner les minerais** *Facile*	*Sortilège de Phrase* **Identifier les métaux sacrés** *Facile*

Composantes générales : , **Forge indispensable,** Métal Sacré indispensable, Geste

• **GANTELETS DE PRISE**
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une paire de gants
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 10
Composantes : Geste, Forge, Rallgar
Ce Sortilège permet d'enchanter une paire de gants métalliques ou garnis de métal. Les gants doivent contenir ou être recouverts d'au moins 300 g de Rallgar chacun. Ils ont la faculté d'avoir une force de (Phylum x 3) lorsque le porteur tient quelque chose avec. Il ne peut être désarmé lorsqu'il combat avec ces gants, mais toute arme qui aurait dû échapper à sa poigne fait un jet de Agile du combattant + 3d6/Normale pour ne pas se briser. De plus, la prise ne fatigue pas le porteur. Ainsi, un porteur de gants de prise pourra s'accrocher avec une seule main à une corniche sans fatigue de la main mais avec tous les autres désagréments (fatigue du bras etc.). La prise ne se relâche pas à la mort du porteur mais doit au contraire être forcée pour s'arrêter.

• **JAMBIÈRES DE STABILITÉ**
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : une paire de jambière en métal
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : Geste, Forge, Ertilm
Ce Sortilège enchante des jambières métalliques contenant au moins 30 % d'Ertilm (300/400 g chaque). Celles-ci permettent à leur utilisateur de ne jamais glisser sur aucune surface, quelle qu'elle soit. Elles ne permettent pas de grimper sur les murs mais par exemple de courir sans danger sur la glace.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• **NEUTRALISER LES MÉTAUX SACRÉS**
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 Variable
Aire d'effet : un objet
Portée : (AE + Phylum) x 2 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 10
Composantes : Geste, Forge, le même métal que celui à neutraliser
Ce Sortilège permet de rendre temporairement inopérant et vide de tous pouvoirs magiques liés au métal sacré un objet. Le lanceur doit posséder sous quelque forme que ce soit des échantillons de métaux similaires à ceux constituant les objets à neutraliser. Chaque objet visé lance un jet de Résistance représenté par 2D6 + (1 par 150 g de métal sacré qu'il contient)/Normal pour une Réussite Normale au lancé du Sortilège, Difficile pour une Réussite Spéciale, Très Difficile pour une Réussite Critique.
Le résultat est lu sur la table suivante :
Réussite Normale : L'objet n'est pas affecté et conserve son pouvoir.
Réussite Spéciale : L'objet n'est pas affecté et conserve son pouvoir, il retourne se Sortilège sur le lanceur qui doit à son tour faire un jet de résistance pour un de ses objets constitué du même métal sacré.
Réussite Critique : L'objet n'est pas affecté et conserve son pouvoir, il retourne ce Sortilège sur le lanceur qui doit à son tour faire un jet de résistance pour un de ses objets en métal sacré quel qu'il soit.
Échec Normal : L'objet est affecté pour la durée qui s'exprime en heure.
Réussite Spéciale : L'objet est affecté pour la durée qui s'exprime en jours.
Réussite Critique : L'objet perd définitivement tout pouvoir.

DIFFICILE

• **MÉDAILLON D'ORIENTATION**
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : Un médaillon de forme allongée
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : Geste, Forge, Ertilm
Ce Sortilège crée un médaillon en Ertilm pur pesant au moins 100 g qui doit être pendu au bout d'une chaîne du même métal. Une fois enchanté, le médaillon indiquera toujours la direction de l'endroit demandé par son porteur si celui-ci a déjà vu cet endroit. Bien que ne donnant aucune indication sur la distance, il brille la nuit lorsqu'on l'interroge.

• **MAINS DE FEU**
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : Une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 8
Composantes : Geste, Forge, Rallgar
Le bénéficiaire doit porter au moins 50 g de bagues en Rallgar à chaque main. Ses mains seront alors totalement embrasées et insensibles au feu. Si elles touchent un être vivant il prendra 1d6 + Phylum points de dégâts, et elles mettront le feu par simple contact avec toutes les substances inflammables. Ce Sortilège est très utilisé dans les opérations de forge nécessitant des feux intenses et donc dangereux.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• **ÉTUDIER LES MÉTAUX SACRÉS**
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Instantané
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 objet
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : Geste, Forge, Ertilm
Le lanceur du Sortilège doit avoir un diadème en Ertilm pur pesant au moins 300 g. Il identifiera alors la composition et les pouvoirs magiques de tout objet comportant ne serait-ce qu'une infime parcelle de métal sacré. La qualité des informations dépend du niveau de Réussite :
Réussite Normale : Nom des métaux le composant, utilisation générale.
Réussite Spéciale : Nom des métaux et proportion exacts, Utilisation précise.
Réussite Critique : Nom et proportion exacts de tous les composants minéraux, utilisation précise et exhaustive.

TRÈS DIFFICILE

• **ÉPÉE DE MORT**
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 15 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une arme tranchante de taille humaine
Portée : Toucher
Difficulté : Très difficile
Loom : 20
Composantes : Geste, Forge, Armor
Cet enchantement crée une épée, ou une autre arme tranchante similaire, capable de boire le sang et donc de provoquer des blessures plus graves qu'une épée normale à la demande du possesseur. Chaque coup enlevant au moins un point de vie à la victime est automatiquement aggravé de 1D6 points en raison du sang absorbé par l'épée en Armor pur. De plus, en cas de coup spécial, l'épée a touché une artère entraînant une aggravation de la blessure de 1D6 + Phylum. En cas de Réussite Critique au jet de Toucher, l'épée touche le cœur entraînant une hémorragie telle que la victime descend au moins à un point en dessous de son seuil Blessé, et doit jouer son jet de résistance. De plus, les dégâts sont majorés de 2d6 + Phylum. Tous les surcoûts dus à l'absorption de sang par l'épée sont en plus de tous les autres bonus, y compris ceux de coups spéciaux et de coups critiques. Ainsi un Takshir de mort faisant une Blessure Spéciale occasionnera 2d6 + 4 points de dégâts. Si au moins un point de dégât passe l'armure et les protections de la victime, l'épée pourra boire le sang et occasionnera 1d6 + Phylum points de dégâts supplémentaires. L'épée ne peut absorber que (AE x Phylum) points de vie par jour, passée cette limite, elle ne produit plus de dégâts supplémentaires.
Les épées quelle que soit leur taille, les couteaux, les dagues, les sabres et les rapières peuvent être transformées en Épées de mort.

• **ARC DE FEU**
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : un arc ou une arbalète
Portée : Toucher
Difficulté : Très difficile
Loom : 20

Composantes : Geste, Forge, Rallgar
Un arc enchanté avec ce Sortilège enflammera spontanément tous les projectiles qu'il lancera. Ceux-ci sont donc incendiaires, mettant le feu à toutes les substances avec lesquelles ils entrent en contact et causant Phylum points de dégâts supplémentaires. Les projectiles restent enflammés pendant 1d6 PA après avoir quitté l'arc ou l'arbalète. Ils se consument complètement pendant cette période. L'arc ou l'arbalète doit être en Rallgar pur et enflammera (AE x Phylum) projectiles par jour à la demande du possesseur.

• HACHE D'EXÉCUTEUR
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 15 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : une hache
Portée : Toucher
Difficulté : Très difficile
Loom : 20
Composantes : Geste, Forge, Armor
Ce Sortilège permet de transformer une hache en Rallgar pur en engin de mort. Les haches d'exécuteur sont utilisées principalement pour les décapitations rituelles chez les Gehemdals et sont considérées comme des Reliques. Tout coup mortel porté par une hache d'exécuteur est en effet définitif car l'arme fait exploser les étincelles de loom de la victime. Aucun corps ayant subit le coup mortel porté par la hache n'a jamais pu être réssuscité ni même transformé en non mort. (au grand déplaisir des Ashragors).

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• DÉSARMÉ ET DANGEREUX
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 PA
Aire d'effet : une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Très difficile
Loom : 10
Composantes : Geste, Forge, Silien
Le lanceur doit recouvrir un bras du bénéficiaire d'une fine couche de Silien pur (au moins 100 g). Le métal devient résistant tout en gardant la souplesse de la peau. Le bénéficiaire peut alors l'utiliser pour attaquer ou pour parer. En attaque il occasionne 2d6 de dégâts et nécessite l'emploi du talents Art Martial ou Bagarre. En parade il fonctionne comme un bouclier (avec la même compétence) et arrête deux points de dégâts en cas de parade ratée.

EXTRÊME

• COTTES DE MAILLES IMPÉNÉTRABLE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : Une cotte de mailles
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 25
Composantes : Geste, Forge, Silien
Une cotte de mailles en Silien pur forgée en lançant ce Sortilège voit son encombrement passer à léger, quelle que soit sa taille. Sa protection est de 1d6 + 3 + Phylum. De plus, elle est tellement souple qu'elle ne gêne jamais les mouvements.

• PLAQUE ULTIME
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : Armure de plaques
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 30
Composantes : Geste, Forge, Silien
Une armure de plaques complète en Silien pur forgée en lançant ce Sortilège voit sa protection passer à 2d6 + 5 + Phylum. Son encombrement est Très lourd comme celui d'une armure normale. Elle ne rouille jamais et conduit très mal la chaleur et le froid, procurant ainsi un confort inhabituel pour une armure dans les conditions climatiques les plus extrêmes.

• BOUCLIER INCASSABLE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Permanent
Aire d'effet : Un bouclier
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 25
Composantes : Geste, Forge, Silien
Tout bouclier de Silien pur forgé avec ce Sortilège devient un bouclier d'une résistance inégalée dont l'encombrement est réduit d'un niveau (les targes et écus sont très légers, les pavois sont légers). Sa résistance exceptionnelle alliée à Sa légèreté procure un bonus de + Phylum à tous les jets de Parade effectués avec lui. De plus, il protège du double de points d'un bouclier normal en cas de Parade ratée.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• PEAU MÉTALLIQUE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 PA
Aire d'effet : une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 15
Composantes : Geste, Forge, Silien
Le lanceur doit renverser de la poudre de Silien pur sur le bénéficiaire (au moins un kilo). Elle se colle sur l'individu, sur ses vêtements, et sur les objets qu'il porte en main. Il bénéficie alors d'une armure supplémentaire de Phylum x 2 points, cumulative avec toutes les autres protections. À la fin du Sortilège, le Silien se détache et se transforme en simple limaille de fer. Cette armure donne un bonus de 3 difficultés de moins pour résister à un Tour, Sort ou Sortilège.

PURE FOLIE

• ARBALÈTE CÉLESTE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 jours
Durée : Permanent
Aire d'effet : une arbalète céleste
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 35
Composantes : Geste, Forge, Rallgar
L'arbalète céleste est une arme ressemblant grossièrement à une arbalète en Rallgar pur et dépourvue d'arc. Elle est d'encombrement lourd et tire des projectiles que l'on peut considérer comme fait de feu solidifié. Elle a la même portée qu'un crache-feu long, peut tirer une fois par Passe d'Arme et nécessite un talent Spécial dont le défaut est à — 4. Chaque tir nécessite l'investissement de points de loom rouge par l'utilisateur, même s'il ne possède aucun talent magique. Il faut au moins (8-AE) points pour tirer et chaque (8-AE) points de loom procure 1d6 points de dégâts au projectile. On peut au maximum dépenser 6 points de loom dans un seul projectile. L'Arbalète céleste est considérée comme étant un cadeau des Dieux Gehemdal lorsqu'ils marchaient sur Cosme.
Exemple : Lars Ulrik, berserker Gehemdal, a obtenu une arbalète céleste. Il veut se débarrasser d'un démon Ashragor particulièrement agressif, une Iska sournoise. Son score en AE est de 4. Il dépense 12 points de loom rouge de son guilder et lance un jet de 2d6 + Agile + sa compétence d'Arbalète céleste contre une difficulté Normale déterminée par la distance. Il fait une réussite Critique causant 5d6 (3d6 normaux + 2d6 de critique) de dégâts sur la pauvre bête.

• CLAYMORE DES DIEUX
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 jours
Durée : Permanent
Aire d'effet : Un Espadon
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 30
Composantes : Geste, Forge, Yielix
Les Claymores des Dieux sont des Reliques sacrées des Gehemdals qui étaient des symboles d'autorité données aux grand généraux de l'Empire Métallique. La Claymore est un Espadon en Yielix pur brillant de mille feux. Elle est d'encombrement Très lourd et ne peut être manipulée qu'avec un score en Fort de 6. Cependant, pour les chefs de guerre Gehemdal commandant des armées de plus de 100 hommes elle est légère. Elle cause invariablement 2d6 + Phylum de dégâts et ne peut jamais être cassée au combat sauf à la mort de son porteur auquel cas elle se brise automatiquement.
Elle procure un bonus de + 4 à tous les jets de commandement liés au combat et à la guerre et + 1 en AG pour celui qui la manipule. Elle luit légèrement lorsque une armée en marche de plus de 100 personnes est dans un rayon de (AE + Phylum) x 1 km.

• HEAUME STELLAIRE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 jours
Durée : Permanent
Aire d'effet : Un heaume
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 35
Composantes : Geste, Forge, Ertilm
Le heaume stellaire est censé être la réplique des casques portés par les dieux lorsqu'ils marchaient sur Cosme. Il est en Ertilm pur et rajoute Phylum points de protection au porteur en plus de toutes ses armures et autres protections. Contrairement aux autres casques et heaumes il ne gêne pas les sens et procure même un bonus de + 2 à tous les jets les concernant. De plus, il est étanche et procure une autonomie d'air de deux heures à son porteur, lui permettant ainsi de respirer sous l'eau, dans le vide ou dans du gaz toxique. Enfin, plusieurs personnes possédant un casque peuvent communiquer entre elles, à une distance maximum de (AE + Phylum) x 1 km.

---------- Sortilège FINAL ----------

• MAINS ROUGES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Permanent
Aire d'effet : Le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 45
Composantes : Geste, Forge, Tous les métaux ensemble
Ce Sortilège nécessite que le lanceur se plonge les mains dans un alliage unique obtenu en mixant les 5 métaux. Puis il doit plonger chacun de ces doigts dans un des métaux en fusion. Les pouces dans l'Armor, les index dans le Silien, les majeurs dans l'Ertilm, les annulaires dans le Rallgar et les auriculaires dans le Yielix. Grâce au Sortilège, il ne subit aucun des effets dûs à la chaleur intense et ses mains se recouvrent des différents métaux et en restent recouvertes à vie. Une fois toute l'opération réussie, il n'aura plus jamais besoin de chauffer les métaux sacrés pour les forger et les façonner, le simple contact avec ses mains les rendant plus malléables que du beurre. Il bénéficie de plus d'un bonus de + 4 à tous les jets de forgeron et + 1 tous les Sortilèges de rituel de loom rouge nécessitant l'utilisation de technique de forge. Les mains rouges remplacent bien évidement les outils sacrés nécessaires pour les lancements de certains Sortilèges de Forge. De plus, son corps absorbe par capillarité les métaux qui lui donnent : Fort + 1/Résistant + 3 ainsi qu'une armure naturelle de 1d6 + Phylum et une résistance naturelle à toutes les armes en métal sacré dont le pouvoir ne se manifeste pas à l'encontre du magicien.

TWANCE

Phylum violet

Au Sénat de la Constellation, on accueillit Ichtiosus et Phariz avec déférence et curiosité. Leur proposition conjointe de monter une ambassade impromptue soulevait de nombreuses interrogations, dans la mesure où les mouvements de Maîtres Étranges étaient cantonnés, au sein de cette autorité, à la direction de Chapitres de Guildes et à la formation des jeunes aventuriers aux mystères du loom continental. Mais Phariz avait effectivement été mandaté auprès du vieux magicien ulmeq par l'Ordre Loomique de Twance, dont l'importance forçait l'attention du Sénat. Bref, les Maîtres de Guildes écoutèrent le discours d'Ichtiosus sans avoir à absorber le café noir distribué par les Venn'dys, et la fougue de Phariz conquit la plupart d'entre eux.
Le mandat fut attribué en dernier ressort par un Kheyza, parmi les plus sages, connu pour sa complicité avec l'Astramance (ce qui lui valait à la fois jalousie, méfiance et respect) et surtout, en l'occurrence, son pacifisme militant. Il s'appelait Locke. Maître Nommeur de l'Héritage kheyza, il maniait le verbe miraculeux issu de la langue des origines, et s'était déclaré très concerné par l'idée des deux ambassadeurs.
— Quelle sera la teneur de votre mission ? Demanda-t-il de sa voix douce et persuasive.
Ichtiosus sentait les effluves verbaux parcourir la pièce garnie de dossiers rangés dans des boîtes sculptées. Tels des poissons, ils sinuaient dans l'air et dans les esprits des magiciens.
— Notre projet consiste à enquêter sur le Continent afin de fédérer les magiciens autour de quelques principes fondamentaux, visant à régler l'emploi du loom, expliqua l'Ulmeq.
— Comment vous y prendrez-vous ? On ne peut légiférer sur une matière aussi précieuse, sensible et multiforme. Le loom a ses lois… et son langage propre, qui n'en admet pas d'autre. Lire, traduire, apprendre, mémoriser, voilà notre profession.
— Aucune décision ne sera prise quant au loom lui-même, rectifia Phariz. Nous voulons jeter les bases d'une logique spécifique au loom, justement. Il faut imposer à l'ensemble des Natifs pratiquant l'Art Étrange l'idée que cette substance n'est pas un combustible dont on peut abuser, mais le réceptacle d'informations sans pareil pour les Rivages, et pour Cosme.
— Nul ne s'arrêtera de lancer ses Sortilèges, objecta Locke.
— Mais avec un autre point de vue, et en suivant des directions méthodiques plus justes.
Phariz avait touché un point sensible. Le Kheyza sourit.
— Allez. Et soyez justes. Nous en avons bien besoin. Les troubles peuvent toujours revenir. Suivez le loom. Écoutez-le. Il a beaucoup, beaucoup de choses à nous dire.

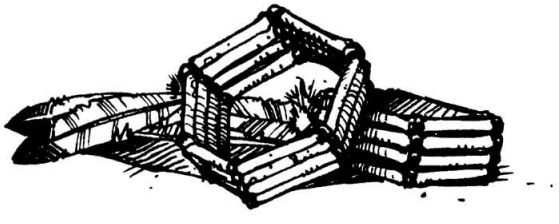
Phariz El'Zawal
Mes Glorieuses et Enrichissantes Péripéties
Extrait : « Comment Locke le Kheyza me délivra un procès-verbal. »

Phylum de l'Alliance des Faiseurs

Ce Phylum permet d'apprendre à manipuler la structure des objets pour les rendre plus efficaces et les transformer.
Esquissé par des magiciens venus des Rivages aux premiers temps de l'Exploration, il est le signe distinctif d'un ordre de magiciens pionniers qui ont mis leur savoir-faire au service des premiers colons des Rivages. Bâtisseurs dans l'âme, ces magiciens ont continué d'aiguiser leur art au contact du loom dans le but de favoriser une implantation rapide des Guildes sur les côtes du Continent. Utopistes, les Faiseurs entendent participer à l'édification d'une société juste et harmonieuse, respectueuse de l'équilibre de Cosme.

EFFETS DU LOOM SUR DES OBJETS

Certains de ces Sortilèges modifient les objets par la puissance du loom mais ne laissent pas de trace dans la matière une fois la manipulation loomique effectuée : ces objets ne contiennent pas de loom. D'autres Sortilèges dotent de pouvoirs loomiques de façon temporaire ou définitive la cible de l'enchantement. Le joueur est invité à noter les caractéristiques de l'Artefact ainsi produit, le volume de points de loom qu'il renferme et les renseignements annexes.



• Pour déterminer la taille de l'objet sur lequel le magicien peut agir, on considère la table suivante :

Maîtrise du Phylum	Volume maximum de l'objet
< à 1	Tenant dans le poing fermé (Phylum x 100g)
1-2	Encombrement léger (Phylum x 200g)
3-4	Encombrement normal (Phylum x 500g)
5-6	Encombrement lourd (Phylum x 1kg)

Certains Objets doivent impérativment être composés de matériaux bien définis pour que le Sortilège oppère. En l'absence de ces matériaux, rien ne se passe.

FACILE

• BONIFICATION
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : 3 échantillons similaires de matière première, voix
Dans ce but, le Sortilège de Bonification permet de bonifier un volume de matière donnée. Ainsi une matière bonifiée sera plus malléable, plus pure, plus souple ou sera de qualité qui en facilite le travail. Techniquement la bonification d'une matière a pour conséquence un bonus de + 2 au test de l'artisan qui la travaillera. Cependant, le loom violet étant lié au nom des choses et des éléments, le magicien doit se voir montrer trois échantillons de la matière ciblée dont il doit désigner le meilleur, c'est à dire celui qui est bonifié. La matière bonifiée n'est pas marquée par le loom, elle peut donc être enchantée par la suite sans jet de résistance.

• IDENTIFICATION
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : matériau à identifier, voix
Ce Sortilège permet de connaître la nature d'un matériau sans propriété magique ainsi que sa valeur précise (en dehors de toute négociation ou marchandage...). Cet effet ne permet pas d'identifier une matière vivante mais peut permettre de distinguer différentes matières au sein d'un même objet (alliages, minerais, objets manufacturés, etc.). Lorsqu'un magicien procède à l'identification d'une matière ou d'un objet, il commence par lui donner plusieurs adjectifs avant de lui donner un nom.

• ANTICORROSION
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 12 heures
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : objet, voix, geste
Le magicien doit passer la main sur toute la surface de l'objet qui est la cible du Sortilège. Grâce à ce Sortilège, une matière peut être préservée de la corrosion naturelle pour une certaine durée. Les matières pouvant être ainsi protégées ne doivent pas être vivantes et doivent avoir été manufacturées d'une manière ou d'une autre. Par exemple, un objet métallique ne s'oxydera pas, une miche de pain ne sera pas rassis, un vin ne deviendra pas aigre mais une salade fraîche ne pourra pas être préservée de la moisissure. L'objet devient un Artefact pour la durée du Sortilège et répond aux règles des objets loomiques.

• EMBELLISSEMENT
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : objet, voix
Ce Sortilège permet d'augmenter temporairement la beauté d'un objet manufacturé. Ainsi, quelle que soit l'apparence de l'objet visé, il devient très attrayant pour toute personne qui porte son regard dessus. Embellissement ne permet pas de tisser une illusion ; le magicien désigne simplement l'objet comme beau même si son apparence réelle ne change pas. Ce Sortilège peut éventuellement donner un bonus de + 1 sur un jet de négociation pour le détenteur de l'objet. L'objet devient un Artefact pour la durée du Sortilège et répond aux règles des objets loomiques.

---------- Sortilège de Phrase ----------

• PRESCRIPTION
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Facile

Sortilège Final : **LE DON DU DÉFAISEUR**

Nom sacré **Annulation** *Pure Folie*			*Nom sacré* **Déplacement** *Pure Folie*	*Sortilège de Phrase* **Banissement** *Pure Folie*
Nom secret **Mutation anarchique** *Extrême*	*Nom secret* **Stase cristalline** *Extrême*	⟷	*Nom secret* **Invisibilité** *Extrême*	*Sortilège de Phrase* **Prélèvement** *Extrême*
Nom primaire **Régression** *Très Difficile*		*Nom primaire* **Fusion** *Très Difficile*	*Nom primaire* **Intangibilité** *Très Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Stockage** *Très Difficile*
Nom de lien **Déformation** *Difficile*	*Nom de lien* **Nomination** *Difficile*		*Nom de lien* **Anti-gravité** *Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Exclusivité** *Difficile*
Nom de puissance **Magnification** *Normale*		*Nom de puissance* **Restauration** *Normale*	*Nom de puissance* **Radiance** *Normale*	*Sortilège de Phrase* **Résonnance** *Normale*
Nom caché **Bonification** *Facile*	*Nom caché* **Identification** *Facile*	*Nom caché* **Anti-corrosion** *Facile*	*Nom caché* **Embellissement** *Facile*	*Sortilège de Phrase* **Prescription** *Facile*

Composantes générales : , Forge indispensable, Objet, Voix, Geste

Loom : 5
Composantes : objet, voix
L'étude de ce Phylum permet de focaliser l'énergie loomique violette dans le but de comprendre et manipuler la structure des objets. À ce stade de pratique, ce Sortilège permet au magicien de comprendre intuitivement le bon usage d'un objet ainsi que son fonctionnement. D'un point de vue magique, il devient possible de connaître la place de l'objet visé dans la réalité ; d'un point de vue plus pratique, il permet par exemple de déterminer si une clef est adaptée à une serrure donnée, de mettre un engin en marche, etc.

NORMALE

• MAGNIFICATION
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 Action
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 9
Composantes : objet, voix
Grâce à ce Sortilège, le magicien peut connaître les vertus cachées d'un objet manufacturé qu'il a tenu dans ses mains lors du lancer du Sortilège pour le transcender afin de mieux l'utiliser. En cas de réussite, l'utilisation de cet objet pour la durée du Sortilège bénéficie d'un bonus équivalent à la maîtrise du magicien dans ce Phylum. Si le magicien décrit les vertus de l'objet à un compagnon, celui-ci bénéficiera de la moitié du bonus déterminé mais la description prendra la moitié de la durée du Sortilège. L'objet devient un Artefact pour la durée du Sortilège et répond aux règles des objets loomiques.

• RESTAURATION
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : objet, voix, étoffe de soie violette
Grâce à ce Sortilège, il est possible de purifier un objet de toute corrosion et oxydation pour lui rendre son état d'origine, quelle qu'en soit l'ancienneté. Ainsi, même si une épée métallique a passé plusieurs décennies dans du sable de mer, elle pourra retrouver dans une certaine mesure son tranchant d'origine. Ce Sortilège fonctionne en désignant des objets que le magicien doit envelopper dans une étoffe de soie violette au moment du lancer de Sortilège. Les objets trop abîmés ne seront pas totalement restaurés, les ciselures d'origine sur la lame de l'épée n'apparaîtront plus sur la lame ainsi rénovée. De même, il est ainsi impossible de restaurer un corps organique.

• RADIANCE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 15 minutes
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 5
Composantes : objet, voix, geste
En traçant un glyphe du doigt sur la surface d'un objet, le magicien peut y concentrer une partie du loom qu'il a investi dans ce Sortilège. Dès lors, il est capable de voir un halo de lumière semblable à un éclairage ultra-violet de la luminosité d'une torche que l'objet désigné irradie pour la durée du Sortilège. Le magicien est le seul à percevoir cette aura qu'il a générée. L'objet devient un Artefact pour la durée du Sortilège et répond aux règles des objets loomiques.

---------- Sortilège de Phrase ----------

• RÉSONANCE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher puis (AE + Phylum) x 100 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 7
Composantes : objet, voix
L'intense étude des structures des objets peut permettre d'établir un lien empathique avec un objet. Grâce à ce Sortilège, le magicien peut ainsi sentir la présence de l'objet visé, mais aussi sentir qu'on le manipule. Pour la durée du Sortilège, lorsqu'il pense à l'objet auquel il s'est lié, le magicien sent comme un écho pouvant être perturbé en cas de manipulation ou de modification. Si l'objet est déplacé, l'écho s'affaiblit jusqu'à disparaître s'il quitte le rayon de perception du magicien. L'objet devient un Artefact pour la durée du Sortilège et répond aux règles des objets loomiques.

DIFFICILE

• DÉFORMATION
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : Définitif
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : objet, voix, manipulation
Grâce à ce Sortilège, un magicien peut transformer un objet manufacturé en un autre de même taille ou volume. Cependant, pour que cette modification ne soit pas simplement une apparence, il doit réussir un jet d'Artisanat approprié pour donner au fruit de son Sortilège la capacité de fonctionner. De plus, l'objet peut être composé au maximum d'autant de matériaux différents que le niveau de Phylum du magicien. Enfin, cette opération doit être accomplie hors de vue d'une tierce personne sous peine de voir l'objet garder sa forme originale.

• NOMINATION
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 9
Composantes : objet, voix
Ce Sortilège permet à celui qui le met en œuvre de renforcer son lien à un objet ciblé pour la durée du Sortilège. Comme si ce dernier devenait une extension du magicien, il semble résister à toute utilisation par autrui. Ainsi, il pourra sembler glissant dans une main, peu maniable ou anormalement lourd. D'un point de vue technique, tout autre utilisateur que le magicien souffre de deux niveaux de difficulté supplémentaires pour tous ses jets utilisant l'objet lié. L'objet devient un Artefact pour la durée du Sortilège et répond aux règles des objets loomiques.

• ANTI-GRAVITÉ
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 15 minutes
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 11
Composantes : objet, voix
Grâce à ce Sortilège, un objet touché par le magicien voit les lois de la gravité modifiées pour lui seul. En termes pratiques, ce Sortilège lancé efficacement réduit de moitié son poids. Si une arme est l'objet de ce Sortilège et qu'elle utilise l'énergie cinétique pour faire des dommages (en l'occurrence la plupart...), ses dommages sont réduits d'1d6. Si c'est une armure, elle est réduite d'un niveau d'encombrement. Ce Sortilège ne fonctionne pas sur des matières vivantes. L'objet devient un Artefact pour la durée du Sortilège et répond aux règles des objets loomiques.

---------- Sortilège de Phrase ----------

• EXCLUSIVITÉ
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 30 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 12
Composantes : objet, voix, sang
Comme des liens peuvent être créés entre les objets et les personnes, la progression dans ce Phylum permet de renforcer cette relation et même de la rendre exclusive. Concrètement, si le magicien effectue ce rituel sur un objet, celui-ci ne peut plus être utilisé que par une personne désignée présente lors de l'opération. En cas de transgression de cette exclusivité, le fautif subit une attaque magique générée par une décharge de loom violet dont les dommages correspondent à la maîtrise pour ce Phylum du lanceur du Sortilège exprimée en autant de d6. Cela dit, la

victime a tout de même droit à un jet de résistance comme s'il s'agissait d'un Sortilège. Si elle rate son jet, elle prend les dommages (si le manipulateur possède des gants, il tient compte de son armure). Sinon, il peut manipuler l'objet sans problèmes. Pendant le rituel, le magicien et éventuellement le bénéficiaire du Sortilège doivent verser leur sang sur l'objet visé pour l'équivalent d'un point de vie. L'objet devient un Artefact pour la durée du Sortilège et répond aux règles des objets loomiques.

TRÈS DIFFICILE

• RÉGRESSION
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 14
Composantes : objet, voix, geste
L'œil exercé du magicien avancé dans l'étude de ce Phylum discerne avec aisance les différentes matières qui composent un objet manufacturé. En accomplissant ce Sortilège, un objet peut reprendre son apparence avant fabrication, c'est à dire en autant de matières brutes. Ainsi, une bague en or sertie d'une émeraude taillée sera transformée en un volume d'or brut et une pierre non taillée (sans variation de masse). Pour que ce Sortilège soit effectif, le magicien doit pouvoir tenir dans ses mains l'objet visé, ce qui exclut la décomposition d'engins encombrants. De plus, l'objet peut être composé au maximum d'autant de matériaux différents que le niveau de Phylum du magicien.

• FUSION
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 10
Composantes : objet, voix, geste
Ce Sortilège permet de souder jusqu'à la fusion deux objets mis en contact à condition qu'ils partagent un même matériau. Une fois le Sortilège effectué, il est impossible de savoir qu'ils formaient deux éléments distincts avant cette modification magique. Cependant, l'objet peut être composé au maximum d'autant de matériaux différents que le niveau de Phylum du magicien. Les objets fusionnés doivent avoir été manufacturés d'une certaine manière, ce qui vaut autant pour une bûche que pour une tapisserie ouvragée. Le résultat de ce Sortilège rend bien sûr inopérant les objets contenant des mécanismes délicats.

• INTANGIBILITÉ
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 Action
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : l'objet
Portée : (AE + Phylum) x 10 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12
Composantes : objet, voix, geste
Ce Sortilège permet de rendre intangible un objet désigné par le magicien. Dès que le Sortilège est effectif, la cible devient transparente de la même façon qu'un spectre avec pour conséquence immédiate de ne plus pouvoir l'utiliser ni même la manipuler. Si un objet visé était auparavant porté, il reste à la place qu'il occupait au moment de l'effet du Sortilège, suspendu dans les airs. Ainsi, un combattant qui charge se verra passer au travers de sa puissante armure devenue intangible et qui continue de flotter derrière lui dans la même posture que son porteur. L'objet devient un Artefact pour la durée du Sortilège et répond aux règles des objets loomiques.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• STOCKAGE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 30 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 10 + le loom placé dans l'objet à valeur de 1 pour 1
Composantes : objet, voix
Arrivé à ce stade de compréhension du Phylum, le magicien est capable de désigner temporairement des fonctions magiques à un objet donné. Dans le cas de ce Sortilège, il s'agit de désigner un objet comme réserve de loom pour la durée déterminée. Dans l'esprit du magicien, il s'agit de modifier la structure de l'objet visé pour l'ouvrir au loom. En termes de règles, le magicien peut ainsi stocker autant de points de loom que Phylum x AE au maximum. Le magicien peut ensuite puiser dans l'objet ou transvaser du loom de son guilder vers l'objet sans opération magique supplémentaire et à la vitesse de 1 point par Action. Le magicien est le seul à pouvoir utiliser l'objet ainsi enchanté. Si le Sortilège cesse de fonctionner alors qu'il reste du loom dans l'objet, celui-ci est perdu. L'objet devient un Artefact pour la durée du Sortilège et répond aux règles des objets loomiques.

EXTRÊME

• MUTATION ANARCHIQUE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 17
Composantes : objet, voix
Grâce à ce Sortilège, il est possible de modifier la densité d'un objet. Cependant, il est impossible d'anticiper dans quel sens s'effectuera la modification. Ainsi, un liquide pourra devenir solide ou gazeux selon des probabilités égales. Un gaz deviendra liquide ou solide et un solide gazeux ou liquide de la même manière. Physiquement, l'opération est accompagnée des mêmes effets qu'un tel processus entraîne dans la nature. Une augmentation de densité dégage ainsi un froid plus ou moins intense tandis qu'une diminution dégage de la chaleur.
Le lanceur du Sortilège lance 1d6 pour déterminer le résultat du Sortilège.

Liquide :	1-3 solide/4-6 gazeux
Solide :	1-3 gazeux/4-6 liquide
Gazeux :	1-3 liquide/4-6 solide

Si le résultat du dé est paire, il augmente de densité. S'il est impaire, il diminue de densité.
Ce Sortilège peut être lancé plusieurs fois de suite sur le même objet uniquement dans un laps de temps inférieur à AE du lanceur minutes.

• STASE CRISTALLINE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 20 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 12 heures
Aire d'effet : l'objet
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 15
Composantes : objet, voix, chaudron d'eau salé bouillante
Ce Sortilège permet de protéger un objet contre les manipulations loomiques en le plongeant dans un chaudron d'eau bouillonnante contenant un liquide salé. Une fois sorti de ce bain, il est recouvert d'une fine couche de cristaux qui lui donne la capacité de résister à tout effet magique. Toutefois, la gangue cristalline forme un seul bloc, et si l'objet fonctionnait selon un quelconque mécanisme, il est désormais inutilisable pour la durée du Sortilège. Ce Sortilège ne rend pas l'objet plus résistant : s'il est brisé, cassé en plusieurs morceaux, la gangue disparaît en un nuage irridescent.

• INVISIBILITÉ
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 15 minutes
Aire d'effet : l'objet
Portée : (AE + Phylum) x 2 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 16
Composantes : objet, voix,
Ce Sortilège permet de rendre invisible un objet auparavant masqué par une pièce de tissu capable de le couvrir entièrement. Cette invisibilité n'est valable que la durée du Sortilège et elle n'affecte pas la perception des créatures loomiques qui vient de l'objet ou celle procurée par des Sortilèges appropriés qui permettent de détecter l'invisible. L'objet devient un Artefact pour la durée du Sortilège et répond aux règles des objets loomiques.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• PRÉLÈVEMENT
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : l'objet
Portée : (AE + Phylum) x 500 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 18
Composantes : objet, voix, geste
Plus le magicien progresse dans ce Phylum, plus son lien aux objets devient important. Grâce à ce Sortilège, le magicien peut exprimer son besoin d'un objet précis qu'il a déjà vu auparavant pour le faire apparaître dans sa main, à condition que cet objet se trouve dans le rayon d'effet du Sortilège. Si l'objet que le magicien cite n'est pas dans la zone, rien ne se passe mais le loom est quand même dépensé. Par contre, si le magicien n'a jamais vu l'objet dont il a besoin, il peut tout de même tenter d'en faire apparaître un s'il réussit son test avec deux niveaux de difficultés supplémentaires. Cependant, l'objet est prélevé dans les environs, ce qui peut causer quelques désagréments si le propriétaire s'en aperçoit et vient à croiser le chemin du magicien qui le porte.

PURE FOLIE

• ANNULATION
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 Action
Durée : Définitif
Aire d'effet : l'objet
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Pure folie
Loom : 20
Composantes : objet, voix, geste
Grâce à ce Sortilège, il est possible de neutraliser tout effet magique qui a modifié ou affecté un objet désigné par le magicien. En accomplissant ce Sortilège, le magicien redonne sa forme naturelle à un objet ; il purifie sa structure et le débarrasse de tout le loom qui peut l'habiter, quelle qu'en soit la couleur. Ce Sortilège ne marche que sur les Artefacts et non sur les Reliques. Il ne fonctionne pas non plus sur un objet qui à été modifié par le loom mais qui n'est pas un artefact. L'objet visé à néanmoins droit à un jet de résistance selon la règle des objets loomiques.

• DÉPLACEMENT
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : l'objet
Portée : (AE + Phylum) x 10 km
Difficulté : Pure Folie
Loom : 20
Composantes : objet, voix, geste
Grâce à ce Sortilège, le magicien peut désigner à un objet la place qu'il devrait occuper dans ce monde, selon lui, à un moment donné. En modifiant ainsi la cohérence du monde, le magicien peut donc téléporter un objet jusqu'à un endroit qu'il visualise en esprit et qu'il a déjà vu de ses yeux. L'endroit ainsi choisi doit toutefois se trouver dans l'Aire d'effet du Sortilège. Les Artefacts ont droit à un jet de résistance pour ne pas être affectés par le Sortilège.

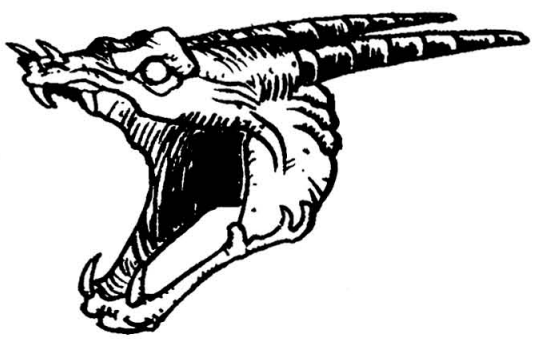
---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• BANNISSEMENT
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Jusqu'au retour de l'objet
Aire d'effet : l'objet
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 22
Composantes : objet, voix, geste
Arrivé au sommet de compréhension de ce Phylum, un magicien peut déclencher une vibration au sein d'un objet qu'il touche qui, lorsqu'elle atteint un certain niveau, fait passer la cible dans une autre réalité. En cas de réussite, l'objet disparaît sans laisser de traces, sinon une brève rémanence loomique reste, perceptible pour les seuls initiés. Cela fait, le magicien compose un mot de commande qu'il devra énoncer pour faire revenir l'objet dans sa main à une vitesse égale au temps du rituel de bannissement. Étant donné que l'objet visé a été banni dans une autre réalité, il se peut qu'il revienne dans un état imprévu en fonction du temps qu'il a passé hors de la réalité du magicien. Il peut ainsi revenir gelé s'il a été banni au sein d'un monde de glaces, souillé ou rouillé s'il a séjourné dans un marais, etc. Pour savoir dans quel type d'univers l'objet est placé, le magicien lance 2d6 :
2 monde chaud : tout ce qui est combustible est brûlé, le magicien peut se brûler lors du retour de l'objet.
3-4 monde froid : l'objet revient recouvert d'une couche de glace plus ou moins importante pouvant gêner son fonctionnement immédiat.
5-8 monde standard : l'objet revient en bon état de marche sans altérations apparentes.
9-11 monde liquide : l'objet à séjourné dans un liquide non identifiable. Il revient mouillé et peut être oxydé.
12 au voleur ! L'objet ne revient pas. À sa place, le magicien récupère des petits cailloux, une copie de l'objet dans une autre matière (bois, pierre, métal précieux ou grossier). Il peut aussi récupérer un objet étrange laissé en échange par celui qui a chapardé son objet dans le monde où il avait été placé.

---------- *Sortilège FINAL* ----------

• LE DON DU DÉFAISEUR

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 48
Composantes : voix, geste
Les magiciens Faiseurs qui ont complété l'étude de ce Phylum ont la réputation d'être très doués pour la manipulation des artefacts loomiques qu'ils cherchent avec ardeur. Lorsque ce Sortilège à été lancé par un magicien il est maintenant capable de puiser le loom à volonté dans un objet loomique en suivant la règle de la récolte de loom. Dès lors que du loom a été prélevé dans un objet et quelle qu'en soit sa quantité, ce dernier perd ses fonctions loomiques. Le magicien gagne ce pouvoir définitivement.



Phylum des Secrets de L'Arche d'Éon

Ce Phylum propose d'explorer les secrets du monde animal et la manière d'influencer et de modifier sa nature et ses manifestations. La légende veut que ce Phylum ait été découvert et accompli par un magicien nommé Éon. Guidé par une vision, ce grand maître des Arts Étranges voulait constituer un sanctuaire, une arche qui regrouperait toutes les espèces animales qu'il jugeait vertueuses. Durant toute sa quête, Éon s'est ainsi employé à modifier le monde animal autour de lui jusqu'à faire don de la conscience à ses protégés. Malheureusement, la légende dit aussi que les créatures engendrées par le magicien se sont retournées contre leur généteur et qu'elles ont quitté l'Arche pour rejoindre leur monde. Éon aurait ainsi été taillé en pièces et l'Arche abandonnée puis oubliée. Certaines rumeurs affirment que les créatures d'Éon continuent de marcher dans les étendues sauvages du Continent.

Sortilège Final : **LE DON DU DÉFAISEUR**

Nom sacré **Apparition de la Chimère** *Pure Folie*	⟷	*Nom sacré* **Rappeler à la vie** *Pure Folie*	*Nom sacré* **Éveil de la conscience** *Pure Folie*	*Sortilège de Phrase* **Source de loom** *Pure Folie*
Nom secret **Mutation animale** *Extrême*	*Nom secret* **Contrôle** *Extrême*		*Nom secret* **Don de parole** *Extrême*	*Sortilège de Phrase* **Éclosion du loom** *Extrême*
	Nom primaire **Influence** *Très Difficile*	*Nom primaire* **Protection** *Très Difficile*	*Nom primaire* **Langue primordiale** *Très Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Réceptacle de loom** *Très Difficile*
Nom de lien **Bestialité** *Difficile*	*Nom de lien* **Apprivoisement** *Difficile*	*Nom de lien* **Main qui nourrit** *Difficile*	*Nom de lien* **Langue essetielle** *Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Essence légendaire** *Difficile*
Nom de puissance **Résistance** *Normale*	*Nom de puissance* **Dressage** *Normale*		*Nom de puissance* **Langage animal** *Normale*	*Sortilège de Phrase* **Étincelle de loom** *Normale*
Nom caché **Lustrage** *Facile*	*Nom caché* **Empathie** *Facile*	*Nom caché* **Apaisement** *Facile*	*Nom caché* **Compréhension animale** *Facile*	*Sortilège de Phrase* **Identification animale** *Facile*

Composantes générales : , Forge indispensable, Objet, Voix, Geste

PARTICULARITÉ DU PHYLUM

L'ensemble de ces Sortilèges n'affectent que les créatures du règne animal d'origine non loomique. Ils n'affectent pas les Transients ou les Hommes, pas plus que les créatures constituées de loom pur.

Certains de ces Sortilèges dotent des créatures de loom définitivement et en font alors des créatures loomiques qui répondent aux règles correspondantes. D'autres Sortilèges affectent des animaux sans que le loom ne se fixe en eux.

FACILE

• LUSTRAGE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : un animal
Portée : toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : voix, geste

Ce Sortilège permet d'augmenter temporairement la beauté et la majesté d'un animal. Comme la plupart des Sortilèges similaires puisés dans le loom violet, il ne modifie pas l'apparence réelle de la cible, mais plutôt la manière dont elle est perçue. Pour rendre effectif Lustrage, le magicien doit caresser et flatter l'animal visé, ce qui est parfois difficile avec des animaux hostiles. Ce sortilège peut éventuellement donner un bonus de + 1 sur un jet de négociation pour le détenteur de l'objet.

• EMPATHIE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 PA
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : voix, geste, regard

Grâce à ce Sortilège, il est possible de lire les émotions simples d'une créature non humanoïde, même loomique. Pour entrer en empathie avec la créature visée, le magicien doit s'approcher assez près de sa cible de manière à accrocher son regard. Certaines émotions telles que la peur ou l'hostilité, lorsqu'elles sont intenses, peuvent être difficiles à maîtriser et certains magiciens non avertis peuvent réagir de manière aussi instinctive que l'animal qui les manifestent.

• APAISEMENT

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 4

Composantes : voix, geste, regard

Ce Sortilège permet de dire les mots qui vont apaiser un animal. S'il est apeuré, il ne tentera plus de fuir et se laissera même approcher par le magicien, tant qu'il n'est pas touché. D'autre part, si l'animal est hostile, il ne cherchera plus à agresser ceux qu'ils considéraient comme une proie ou une menace. Plutôt que rester dans les environs du magicien, ces animaux quitteront les lieux pour chercher leur proie ailleurs. Pour lancer efficacement Apaisement, le magicien doit se diriger lentement et seul vers l'animal visé. Bien sûr, en cas d'échec devant un animal agressif, ce mouvement l'expose à une attaque

• COMPRÉHENSION ANIMALE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 10 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 5
Composantes : voix, geste, regard

En se concentrant sur un animal, le magicien peut comprendre sa place dans l'univers animalier. Plutôt qu'un discours avec l'animal, des images naissent alors dans l'esprit du magicien, esquissant ainsi les représentations du monde perçu par l'animal. Il voit une fraction de seconde par les yeux de sa cible et entend par ses oreilles. Compréhension Animale ne permet pas de dialoguer avec les animaux. De plus, le magicien doit établir un lien symbolique avec l'espèce animale dont il veut percevoir les sensations. Si c'est un animal volant, ses pieds ne doivent pas toucher le sol ; si c'est un animal aquatique, il doit s'immerger au moins jusqu'à la taille ; si c'est un animal terrestre, il doit se mettre à quatre pattes — ou se coucher, s'il se sent ridicule dans cette position. Il ne peut pas imposer sa volonté à l'animal pour autant et ce dernier a droit à un jet de résistance.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• IDENTIFICATION ANIMALE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 6 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 5
Composantes : voix, geste, regard

Le pouvoir du loom violet permet d'appréhender la forme vitale des êtres et donc de les identifier pour ensuite les nommer. Grâce à ce pouvoir, il est ainsi possible de comprendre le fonctionnement et les besoins d'un être. En incorporant la première phrase de ce Phylum, le magicien peut donc nommer mais aussi connaître les besoins d'un animal pour le soigner ou tout simplement le mettre en confiance et le satisfaire. Grâce à ce Sortilège, un magicien peut par exemple savoir qu'un animal a été empoisonné, qu'il faut telle nourriture pour le mettre en confiance, etc.

NORMALE

• RÉSISTANCE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 heure
Aire d'effet : un animal
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : voix, geste

La nature est souple et malléable et il est facile pour celui qui maîtrise le loom violet d'en modifier les manifestations. Grâce à ce Sortilège, il est possible d'augmenter la capacité physique de résistance d'un animal. Ainsi, un cheval pourra galoper une très longue distance sans ressentir les effets de la fatigue, un oiseau volera plus vite pour porter un message, etc. Durant le lancement du Sortilège, le magicien doit être en contact avec l'animal visé et le flatter d'une manière appropriée. Une fois le Sortilège terminé, l'animal qui aura dépassé ses limites physiques devra tester sa Résistance x 2 à une difficulté Difficile. S'il échoue, il meurt d'un arrêt cardiaque.

• DRESSAGE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 30 minutes
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : voix, geste

Les animaux domestiques et eux seuls sont sensibles à l'influence des humains et les magiciens savent trouver les mots et les gestes pour qu'ils deviennent fidèles et obéissants. Grâce à ce Sortilège, le magicien devient le maître évident de l'animal domestique visé. Celui-ci est dès lors dévoué et prêt à servir de son mieux pour la durée du Sortilège. En termes techniques, tout jet impliquant l'animal bénéficie d'un + 2.

• LANGAGE ANIMAL

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 8 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : voix, geste

Bien souvent, les humains ignorent tout des messages de la nature. Pourtant, les magiciens étudiant le loom violet savent qu'il est possible de dialoguer avec les espèces animales les plus évoluées. Ainsi, grâce à ce Sortilège, il devient possible de dialoguer avec un animal capable de communiquer par des sons intelligibles pour une oreille humaine. Seul le magicien sera en mesure de comprendre et de répondre à l'animal ciblé. L'intérêt de tels dialogues dépend bien sûr de l'espèce contactée et de son intérêt pour l'humanité en général et le magicien en particulier. Les oiseaux, par exemple, témoignent souvent d'un babillage frivole sans grand intérêt. Les animaux sauvages se désintéressent souvent des affaires des hommes et certains d'entre eux, comme les renards, sont enclins à jouer des tours aux humains. Toutefois, il est bien connu qu'un petit cadeau délie les langues et les animaux se satisfont d'un rien

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• ÉTINCELLE DE LOOM

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 30 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : un animal
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 10
Composantes : voix, geste

La plupart des animaux ne possède aucune étincelle de loom en elle. Grâce à ce Sortilège, le magicien peut faire don d'une partie du loom qu'il porte en lui pour en faire profiter l'animal de son choix. Cette étincelle ne permet pas encore l'éveil d'une conscience ou d'une âme comparable à un être humain, mais c'est un premier pas qui sensibilise l'animal à des influences qui lui échappaient jusqu'alors. Pour que le Sortilège soit effectif, le magicien doit tenir contre son cœur (ou embrasser, si sa taille ne le permet pas) un animal consentant pendant toute la durée du lancer. Malgré les effets du Sortilège, l'animal visé reste libre de son destin et peut tout à fait ne jamais revoir le magicien si la rencontre est occasionnelle. Cependant, il semble que les animaux ainsi touchés sentent qu'ils doivent quelque chose à celui qui leur fait un don dont ils ne comprennent pas les implications à ce stade.

DIFFICILE

• BESTIALITÉ

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 6 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 8
Composantes : voix, geste

Grâce à ces mots, il est possible d'exacerber la Bête tapie dans un animal. Lorsque Bestialité est efficacement lancé, l'aspect d'un animal devient plus inquiétant voire effrayant. De plus, si l'animal visé est doté d'armes naturelles causant au moins 1d6 de dommages, celles-ci sont augmentées d'1d6. Ainsi, les griffes d'un tigre deviennent redoutablement longues et acérées tandis que les cornes d'un taureau deviendront pointues et longues. L'armure naturelle de l'animal, s'il en possède une, est doublée pendant la durée du Sortilège. Faire monter la Bête à la surface implique que le magicien excite l'animal pendant la lancer de ce Sortilège. Les animaux ainsi modifiés deviennent souvent incontrôlables et peuvent même se retourner contre le magicien.

• APPRIVOISEMENT
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 8 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 13
Composantes : voix, geste
Ce Sortilège permet d'apprivoiser un animal sauvage non loomique sans autre effort. L'animal visé se sent alors en confiance pour la durée du Sortilège. Bien sûr, il reste libre de ses actions et peut toujours prendre la fuite si le magicien esquisse un geste jugé agressif. L'animal se laissera approcher et même toucher mais il reste incapable d'exécuter un ordre. Cependant, il sera poussé instinctivement à défendre le magicien en cas d'agression, comme si ce dernier était son petit, ou un membre de son espèce sous sa protection. Sitôt le Sortilège terminé, l'animal s'enfuit en proie à une angoissante interrogation sur ses agissements forcés.

• MAIN QUI NOURRIT
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/ pour un ordre
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 10 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 9
Composantes : voix, geste, attribut de l'animal
Ce Sortilège permet de communiquer avec un animal domestique comme s'il se trouvait aux côtés du magicien au moment du lancer du Sortilège. Le degré de communication possible est ensuite fonction de l'intelligence de l'animal. Le magicien prononcera l'ordre qu'il souhaite voir exécuter par l'animal comme s'il était à côté de ce dernier mais rien ne force l'animal à exécuter l'ordre. Tout dépend en fait du lien entre l'animal et le magicien.
L'exécution de ce Sortilège nécessite que le magicien porte sur lui un attribut de l'animal visé (griffe, touffe de poils, etc.) et que celui-ci porte un objet appartenant à son maître (par exemple, un collier, un harnachement, un ornement...). L'animal n'a pas besoin d'être en vue du magicien pour pouvoir être contacté.

• LANGUE ESSENTIELLE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 15 minutes
Aire d'effet : une créature/un animal
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : voix, geste, contact physique
Nombreuses sont les langues de Cosme ainsi que les barrières entre les peuples. Pourtant, s'il doit exister un point commun entre toutes les créatures douées de parole, c'est leur conscience d'être et de vivre. Grâce à l'étude du loom violet, il est possible d'apprendre la langue essentielle qui lie les êtres à la création. Ainsi, toute parole quelque soit langue dans laquelle elle est exprimée par un animal ou une créature peut être comprise par le magicien, même si l'être rencontré n'est pas de ce monde ; cependant, il ne peut pas répondre. En général, comprendre autrui grâce à la langue essentielle implique un geste universel de bienveillance tel qu'une poignée de main, une caresse ou un contact physique.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• ESSENCE LÉGENDAIRE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 30 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 2 jour
Aire d'effet : un animal
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 15
Composantes : voix, geste, contact physique
Par un seul mot, le magicien peut révéler l'essence primordiale d'un animal familier auparavant doté d'une étincelle de loom. En cas de réussite, il prend alors l'apparence et développe les capacités physiques d'un animal légendaire associé à son espèce pour la durée de ce Sortilège mais pas ses capacités intellectuelles. Malheureusement, à l'expiration de l'effet, la transformation laisse des séquelles graves à l'animal visé. À moins de réussir un jet de Résistant x 2/Très Difficile, il meurt du désordre provoqué par l'effet du Sortilège dans son organisme. Quelle que soit l'issue de ce test, l'étincelle de loom se consume et disparaît.
Table indicative des mutations légendaires :
Chien : Cerbère
Cheval, Âne ou poney : 1-4 Licorne/5-6 cheval ailé
Chat : 1-4 Chat à neufs queues/5-6 Sphinx
Vache ou taureau : 1-4 Auroch/5-6 taureau ailé

—— TRÈS DIFFICILE ——

• INFLUENCE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 Action
Durée : Temporaire/ pour un sentiment
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 10 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 10
Composantes : voix, geste
L'esprit animal est simple et il est facile de l'influencer lorsqu'on sait le lire, le comprendre et qu'on peut lui parler. Grâce à ce Sortilège, il est possible de susciter un état instinctif simple chez l'animal visé. Les magiciens habitués à ce genre de manipulations disent ainsi qu'ils manipulent les humeurs des animaux. Dans ces humeurs simples, on compte donc la peur, l'agression, la faim, la soif et le désir.

• PROTECTION
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 jours
Aire d'effet : un animal
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 15
Composantes : voix, geste
Les animaux sont souvent désarmés face aux influences loomiques. Grâce à ce Sortilège, le magicien peut faire bénéficier un animal de son choix d'une protection magique contre une atteinte magique. En termes techniques, l'animal visé a droit à une réduction de trois niveaux de difficulté pour tous ses jets de résistance contre un effet loomique et ce, pour la durée du Sortilège seulement. Pour une parfaite efficacité du Sortilège il est nécessaire d'être en contact avec l'animal visé durant le lancer.

• LANGUE PRIMORDIALE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 20 minutes
Aire d'effet : une créature
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12
Composantes : voix, geste
Personne ne peut se vanter de connaître toutes les langues de l'univers mais le magicien voue sa vie à la compréhension d'une seule : celle de la création. Au delà des paroles échangées, un quelconque idiome, il reste la vibration de l'énergie loomique. Grâce à ce Sortilège, le magicien accède à l'usage de cette véritable langue. Pourtant, rares sont ceux qui peuvent l'utiliser sinon les créatures nées du loom même. Lorsqu'il est en contact avec une telle créature apparentée au loom violet, le magicien peut utiliser son souffle et ses gestes pour converser en modelant le loom qu'il a utilisé pour ce Sortilège. Plus couramment, le magicien peut utiliser cette langue pour parler avec toute créature vivante suffisamment intelligente pour formuler des pensées d'une façon ou d'une autre. Seul le magicien est en mesure de comprendre et de répondre à une créature avec qui il entretient une discussion en langue primordiale.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• RÉCEPTACLE DE LOOM
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 30 minutes
Durée : (AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : une créature
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 20
Composantes : voix, geste
Grâce à ce Sortilège, un animal déjà doté d'une étincelle de loom peut devenir un réceptacle de cette même énergie. Les magiciens qui procèdent à ce genre de rituel considèrent souvent cet animal comme leur familier, désormais capables de leur apporter une aide dans le cadre de la pratique de leur art. Le Loom ainsi stocké peut être égal à la maîtrise du magicien dans ce Phylum x AE avec un minimum de 1. Malheureusement, le don rendu possible par Réceptacle de Loom n'est pas encore stable. L'animal visé perd en effet 1 point par semai-

ne, mais cette réserve peut être renouvelée par simple contact entre l'animal et le guilder du magicien. Bien sûr, seul le magicien ayant lancé le Sortilège est en mesure d'utiliser le loom contenu dans l'animal qu'il suffit alors de toucher de la main.

EXTRÊME

• MUTATION ANIMALE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 15 minutes
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 17
Composantes : voix, geste
En accomplissant ce Sortilège, le magicien peut désigner un animal qu'il transforme par la puissance de son discours mais temporairement en un autre. Cela dit, l'animal ainsi transformé garde son poids et sa taille initiale, ainsi que ses caractéristiques. De même, le comportement de l'animal n'est pas affecté. Ainsi, s'il est possible de transformer un éléphant en tigre de taille imposante, celui-ci continuera de brouter paisiblement l'herbe alentour, à moins d'être excité pour passer à l'attaque. Il ne songera pas à se servir de ses crocs ou de ses griffes mais tentera de piétiner son adversaire ou de le bousculer avec la trompe qu'il n'a plus

• CONTRÔLE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minute
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 6 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 17
Composantes : voix, geste
Les mots de l'esprit animal peuvent être lus facilement par le magicien qui maîtrise le Phylum des Secrets de l'arche d'Eon à ce niveau. Mieux que cela, il en connaît les clefs et peut prendre le contrôle de l'esprit de n'importe quel animal non loomique pour la durée de ce Sortilège. Malgré tout, le magicien qui réussit à s'insinuer dans l'esprit de l'animal ne peut pas forcer celui-ci à agir contre sa propre survie. Outre cette restriction, tout est possible, dans la limite des capacités de l'animal.

• DON DE PAROLE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 30 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : un animal
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 25
Composantes : voix, geste
On dit parfois d'un animal qu'il ne lui manque que la parole... Ces oublis de la nature peuvent toutefois être comblés par les mots terribles des magiciens qui se consacrent à l'étude des pouvoirs du loom violet. Ce Sortilège permet ainsi de donner la parole à un animal. La créature visée peu alors converser dans la même langue maternelle que le magicien à condition d'être dotée d'un organe le lui permettant et cela de manière plus ou moins pertinente en fonction de son intelligence. D'autre part, l'animal peut comprendre cette même langue mais aussi la lire pour peu qu'il en ait l'intelligence et qu'on le lui apprenne.

---------- Sortilège de Phrase ----------

• ÉCLOSION DU LOOM

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : définitif
Aire d'effet : un animal
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 30
Composantes : voix, geste, un aliment contenant du loom violet
Grâce à ces syllabes, un magicien peut transformer un animal en créature loomique. Pour ce faire, Il doit faire ingurgiter à l'animal voulu une substance contenant du loom violet qui ira nourrir une étincelle de la même couleur générée auparavant par le rituel approprié. Cela fait, l'étincelle grandit jusqu'à embraser le corps entier pour ne plus s'éteindre. Bien sûr, les caractéristiques et l'apparence de l'animal transformé sont souvent visibles et spectaculaires. Un chat prendra un pelage violet, un chien aura des reflets mauves dans les yeux etc. On considère alors que la créature ainsi révélée a autant de points de loom violet qu'elle a de points de vie. Elle est une créature de loom Violet et répond aux règles sur les créatures de loom.

PURE FOLIE

• APPARITION DE LA CHIMÈRE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 12 heures
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Pure Folie
Loom : 22
Composantes : voix, geste
Ce Sortilège doit être lancé sur un animal d'un des types suivant : chien, serpent, ou félin. L'animal se transmute alors en chimère de loom. Cette dernière est la manifestation de l'animal légendaire censé avoir régner un temps sur les animaux. Cette dernière possède les attributs traditionnels de l'animal mythique : des ailes membraneuses, un corps léonin et une queue en forme de tête de serpent. Elle comprend parfaitement tout type de langage et se met au service du magicien. Elle peut le transporter, le défendre...
Ses caractéristiques sont les suivantes :
Fort 8 Agile 7 Résistant 10 Observateur 5
Art-Guerrier 8
Vie : 45
Armure naturelle 2d6 + 2
Courir 6 Grimper 2 Voler 8 Esquive 7
Vigilance 10
Griffes/crocs 7 (1d6 + 6), tête de serpent 5 (1d6 + poison : test résistant \ Très Difficile 3d6 de dommages)
Elle est complètement insensible à toute forme de Magie, le loom ne l'affecte donc pas.
Lorsque le Sortilège s'achève, l'animal d'origine est tué par le chaos engendré par le retour brutale à sa forme originelle qui le disloque littéralement.

• RAPPELER À LA VIE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : un corps d'animal mort
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Pure Folie
Loom : 25
Composantes : voix, geste
La vie est comme une flamme vacillante au sein de la nature. Prompte à s'éteindre ; il est toutefois possible pour celui qui connaît les syllabes de Puissance de la Création de la ranimer. Ainsi, arrivé dans les hautes sphères de ce Phylum, le magicien peut redonner le souffle de vie à un animal non loomique mort depuis moins de 24 heures et dont le corps est toujours capable de fonctionner. Par exemple, il est possible de redonner la vie à un animal mort de maladie ou d'épuisement. Par contre, il est impossible de ressusciter un autre qui aurait été broyé par un rocher ou décapité. D'autre part, si un animal souffrant de blessures ouvertes est ramené à la vie, le magicien doit soigner l'animal le plus vite possible s'il ne veut pas assister à une seconde mort de la bête.

• ÉVEIL DE LA CONSCIENCE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 30 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Pure Folie
Loom : 30
Composantes : voix, geste
Plus que la parole, c'est l'âme qui manque à l'animal. Or, les magiciens les plus avancés dans l'étude du Phylum des Secrets de l'Arche d'Eon peuvent accomplir le miracle de l'éveil de la conscience. Grâce à ce Sortilège, un animal dénué d'intelligence peut acquérir cette caractéristique et développer par la suite des compétences compatibles avec ses capacités naturelles (si un animal conscient peut apprendre des légendes, il lui sera difficile d'exercer la chirurgie sans mains...). D'un point de vue technique, l'Intelligence de l'animal ainsi doté est déterminée à l'aide d'1d6-1 par caractéristiques Mental (Charmeur/Rusé/Savant/Talentueux). En cas de résultat négatif, la pauvre créature subit un choc tel que sa conscience agit comme une explosion qui la transforme en véritable légume apathique. D'autre part, un résultat positif n'assure pas le magicien d'une quelconque loyauté. Un animal éveillé peut ainsi en vouloir à celui qui lui a fait ce cadeau souvent

jugé empoisonné. Un animal ouvert à la conscience ne possède pas pour autant la parole, il est en mesure de l'apprendre au même titre qu'un être humain et à la même vitesse.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• SOURCE DE LOOM

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : Définitif
Aire d'effet : un animal
Portée : (AE + Phylum) x 2 mètres
Difficulté : Pure Folie
Loom : 35
Composantes : voix, geste

Arrivé à ce stade de son dialogue avec le monde animal et de ses liens avec l'énergie loomique, le magicien peut modifier la structure d'un animal non loomique pour en faire un véritable familier de nature magique subtile. Ainsi, l'animal visé peut devenir une source de loom violet d'une valeur de 1d6 point par jour. Cependant, l'animal n'étant pas une créature loomique, il ne peut pas stocker ce loom de manière cumulative. Si le magicien ne récolte pas le loom produit, ce dernier ne s'additionne pas le jour suivant. Le magicien doit effectuer un test quotidien s'il désir savoir le nombre de point de loom produits. Ces points de loom générés par le familier peuvent être récoltés de manière traditionnelle et incorporés par le magicien à son guilder.

La manière dont se déroule cet acte quotidien est à déterminée par le meneur de jeu, en fonction de la nature de l'animal. On pourra ainsi déterminer si le loom est contenu dans une matière produite par l'animal (pelotes de déjection pour un rapace, musc pour un animal à fourrure, etc.) ou bien s'il suffit d'un contact à l'occasion d'une communion empathique.

---------- *Sortilège FINAL* ----------

• DON DU DÉFAISEUR

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : le lanceur
Portée : (AE + Phylum) x 1 km
Difficulté : Pure Folie
Loom : 50
Composantes : voix, geste

Une fois le Phylum des Secrets de l'Arche d'Éon complété, un magicien peut apprendre la dernière phrase secrète qui fera de lui l'ami des créatures de loom violet. Où qu'il se trouve, il peut désormais sentir leur présence, mais aussi lancer un appel inaudible, auquel les créatures répondront si elles en ont la possibilité. Aucune d'entre elles ne tentera de s'approprier le loom violet dont le magicien dispose, mais il est bienvenu de la part de ce dernier d'offrir gracieusement un peu de celui-ci.

Lorsqu'il est en contact avec de telles créatures, le magicien peut demander courtoisement un service qu'elles accompliront dans la limite de leurs capacités et s'il ne met pas leur vie en danger.

Les Créatures Uniques de loom pur se comporteront avec respect et déférence envers le magicien et ne chercheront pas à l'abuser pour s'approprier son loom. Par contre, elles ne se montreront pas spécialement coopératives avec lui et n'accepteront de l'aider que dans le cadre d'un accord bien défini.

Pour que ces créatures deviennent réellement des alliés, le magicien doit prendre en considération leurs besoins et leur manière de voir le monde, se montrer généreux et compatissant et veiller à leur bien être sous peine de ne plus pouvoir faire appel à elles.

Attention cependant, le magicien ayant acquis ce pouvoir ne possède pas la possibilité de communiquer librement avec les créatures de loom. Il doit toujours utiliser les Sortilèges nécessaires pour pouvoir avoir une discussion avec les créatures qui ne possèdent de langages ou qui ne parlent pas de langue des Rivages.

L'ensemble des Sortilèges ici rassemblé ne concerne que les hommes ou les Transients. Ils n'affectent donc que les humanoïdes dotés d'une intelligence ou/et d'une conscience. En aucun cas les animaux sauvages ou domestiques pas plus que les objets, la matière inerte ou les créatures de loom pur ne peuvent être pris pour cible par ces Sortilèges.

Phylum de l'Enseignement des Marcheurs Pourpres

Ce Phylum ouvre au magicien qui s'y engage les secrets de l'amélioration des capacités naturelles et magiques des créatures humanoïdes. D'après les histoires rapportées par les pratiquants de ce Phylum, les premiers magiciens à constituer ce Phylum auraient suivi les enseignements d'un mystérieux ordre mystique de guerriers-magiciens Transients. Cependant, rares sont ceux qui affirment avoir personnellement rencontré ces initiateurs et nombreux sont ceux partis à leur recherche, avec pour seuls indices quelques rumeurs et informations de seconde main.

Sortilège Final : **ENSEIGNEMENT DES MARCHEURS POURPRES**

Nom sacré **Immunité** *Pure Folie*	*Nom sacré* **invulnérabilité** *Pure Folie*	*Nom sacré* **Ultime fragmentation** *Pure Folie*	*Nom sacré* **Protection loomique majeure** *Pure Folie*	*Sortilège de Phrase* **invulnérabilité loomique** *Pure Folie*
Nom secret **Salvation** *Extrême*	*Nom secret* **Protection majeure** *Extrême*	*Nom secret* **longévité** *Extrême*	*Nom secret* **Protection loomique médiane** *Extrême*	*Sortilège de Phrase* **Retour de flamme** *Extrême*
Nom primaire **Transvasement** *Très Difficile*		*Nom primaire* **Stase** *Très Difficile*	*Nom primaire* **Résistance loomique** *Très Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Disruption** *Très Difficile*
Nom de lien **Immunisation** *Difficile*	*Nom de lien* **Protection mineure** *Difficile*		*Nom de lien* **Protection loomique mineure** *Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Attraction** *Difficile*
Nom de puissance **Apaisement** *Normale*		*Nom de puissance* **Projection d'image** *Normale*	*Nom de puissance* **Résistance** *Normale*	*Sortilège de Phrase* **Projeter son loom** *Normale*
Nom caché **Sympathie** *Facile*	*Nom caché* **Insensibilité** *Facile*	*Nom caché* **Aura** *Facile*	*Nom caché* **Contrôle thermique** *Facile*	*Sortilège de Phrase* **Vibration** *Facile*

Composantes générales : Voix, Geste

FACILE

• SYMPATHIE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA puis une PA par PV
Durée : Définitif
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : voix, geste

Lorsqu'un magicien entame le long chemin de ce Phylum, les premières vocables découvertes concernent son propre corps et sa capacité à appréhender celui d'autrui. Ainsi, grâce à ce Sortilège, un magicien peut entrer en relation sympathique — c'est à dire qu'il ressent physiquement la souffrance de l'individu visé — avec un blessé. Ce Sortilège tisse alors un lien entre les deux êtres jusqu'à former un phénomène de vase communiquant. Tandis que le magicien absorbe une partie des blessures, la cible se rétablit dans la même mesure. D'un point de vue technique, le magicien choisit combien de points de dommages sont ainsi transférés avec un maximum égal à son score en AE + Phylum. Par contre, lorsque le magicien veut rompre le lien sympathique, il doit réussir un jet de résistance à son propre Sortilège sous peine de continuer à absorber les blessures de la cible. Celles-ci, une fois transférées, se manifestent de la même manière ; les points de vie perdus par une blessure ouverte donneront eux aussi lieu à une hémorragie, des contusions apparaîtront aux mêmes endroits, etc.

• INSENSIBILITÉ

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 2 minutes
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 5
Composantes : voix, geste

L'une des vastes possibilités de ce Phylum concerne les mots de pouvoirs concernant la protection du magicien contre les agressions extérieures. À ce stade de la pratique, ce Sortilège permet ainsi d'inhiber la douleur ressentie par la cible du Sortilège. En cas de succès, la peau de l'individu touché prend alors une coloration violacée et il ne ressent plus la douleur quelle que soit la gravité de ses blessures. Il ne subit plus de malus à ses actions, ne tombe plus inconscient mais il ignore tout de son état (le meneur de jeu est invité à ne plus communiquer les dommages subis par la cible dès le déclenchement du Sortilège). Un personnage sous l'emprise de ce Sortilège peut très bien continuer à agir alors que ses points de vie sont à 0 mais décédera malgré la présence du Sortilège s'il perd encore ne serais-ce qu'un point de vie. Une fois le Sortilège expiré, la cible subit une véritable onde de choc de douleur trop longtemps retenue et doit réussir un test de Résistance x 2/Difficile pour ne pas tomber inconscient, comme si son corps réclamait réparation.

NORMALE

• AURA
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 PA
Aire d'effet : le magicien
Portée : champ de vision
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : voix, geste
Ce Sortilège agit comme une sorte de double vue pour le magicien. Dès sa mise en œuvre, les yeux de la cible deviennent entièrement violets et il devient possible de distinguer l'aura loomique des individus à portée de vue. Ainsi, l'étincelle de loom commune est perçue comme une lueur de bougie vacillante dont la couleur varie selon le loom tandis que des individus porteurs de loom peuvent rayonner jusqu'à l'éblouissement. Ce Sortilège ne fonctionne pas pour les objets loomiques ni pour les créatures, seulement pour les êtres humains visibles normalement.

• CONTRÔLE THERMIQUE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/tant que le magicien chante les mantras
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : voix, geste
Grâce à des mantras permettant de modifier la circulation du loom, le magicien peut se rendre insensible aux écarts de température climatiques extrême (zone glacières/désert de sable). Tant qu'il continue de répéter les phrases appropriées, il ne subit aucun désagrément ou malus dû à la chaleur ou au froid, même s'il continue d'en souffrir physiquement. Au fur et à mesure que les brûlures et nécroses se multiplient, une résille violette apparaît sur la peau de la cible jusqu'à luire dans l'obscurité. Sitôt le Sortilège achevé, la résille disparaît et cicatrise instantanément les blessures dues au températures extrêmes que le magicien a subi.

Sortilège de Phrase

• VIBRATION
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 25 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 6
Composantes : voix, geste
Tant que dure ce Sortilège et que ses syllabes tournoient dans l'air, le magicien est capable de sentir les vibrations de son environnement loomique, caractéristiques du lancer d'un Sortilège. Dans ce cas, le magicien ressent comme un choc dans sa poitrine suivie d'une vibration qu'il peut associer à la couleur du loom utilisé. Selon la direction de l'origine de la perturbation, le choc est ressenti à différents endroits du torse, comme pour un cadran d'orientation.

• APAISEMENT
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute puis un PA par PV
Durée : Définitif
Aire d'effet : une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 3 + 1 point de loom par point de vie
Composantes : voix, geste
Les syllabes de ce Sortilège sont la marque des guérisseurs. Par apposition des mains, il permet de restaurer autant de points de vie au maximum que le score du magicien en AE + Phylum (avec un minimum de 1).

• PROJECTION D'UNE IMAGE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : une image
Portée : (AE + Phylum) x 50 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : voix, geste, support & matériel pour dessiner
Grâce à ce Sortilège, le magicien apprend les mots qui permettent de projeter une image à longue distance sans qu'il ait besoin de voir l'endroit précis mais il faut qu'il l'ait déjà vu. Avant de lancer projection d'une image, le magicien doit dessiner celle-ci, même de manière sommaire sur un support adéquat avec un test sous Art Pictural qui doit être reussi. Ce dessin sert de support de concentration et l'image projeté. L'image affectera la même posture que le modèle dessiné sans pouvoir ni agir physiquement, ni parler. Une fois lancé, le Sortilège ne peut être interrompu avant qu'il ait cessé naturellement son activité.

• RÉSISTANCE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 30 minutes
Aire d'effet : une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : voix, geste, support & distillat d'orchidée violette
Les mots secrets liés à l'amélioration des capacités physiques des humanoïdes font partie des secrets de ce Phylum. Grâce à ce Sortilège, il est ainsi possible de rendre l'individu ciblé plus résistant et plus endurant. Pour obtenir l'effet désiré, le magicien doit d'abord préparer une huile mélangée à de l'essence d'orchidée violette dont il doit s'enduire. Cela fait, si le rituel est réussi, tous les jets impliquant la caractéristique Résistant voient leur Difficulté réduite de deux niveaux pour la durée du Sortilège.

Sortilège de Phrase

• PROJETER SON LOOM
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : le guilder constellé du lanceur/un guilder constellé
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre entre les guilders
Difficulté : Normale
Loom : 6 + points de loom à hauteur de 2 pour 1
Composantes : voix, geste, un guilder constellé
Grâce à ce Sortilège, il est possible de commander et de transmettre le loom que l'on a incorporé dans son guilder sous la forme d'un globule de la couleur du loom choisi par le magicien. Une fois, celui-ci matérialisé, le magicien doit le diriger vers un autre guilder constellé qu'il rejoint à la vitesse d'un carreau d'arbalète. Le volume de loom ainsi transmis est cependant réduit de moitié dans l'opération et ne peut dépasser dans son volume originel AE x Phylum.

DIFFICILE

• IMMUNISATION
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA puis 1 minute par PV
Durée : Définitif
Aire d'effet : une cible
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Difficile
Loom : 9
Composantes : voix, geste
Grâce à ce Sortilège, le magicien peut neutraliser un poison, par la connaissance de son nom, en agissant dans son corps mais jamais sur autrui. Pour que le Sortilège soit efficace, le magicien doit d'abord avoir identifié d'une manière ou d'une autre la toxine dont il est victime. Dès lors, il plonge en catalepsie pour tourner son regard à l'intérieur du corps de manière à neutraliser la substance, la cible tombe alors au sol inconsciente. Ce processus dure autant de minutes que les dommages théoriquement infligés par le poison ou restant à infliger dans le cas d'un poison lent.

• PROTECTION MINEURE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 PA
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : voix, geste,
Lorsque le magicien réussit à prononcer les syllabes de ce Sortilège, il se trouve environné d'une enveloppe ectoplasmique violette, visible de tous, fonctionnant comme une armure naturelle de 1d6 + Phylum s'ajoutant aux éventuelles autres armures — sans aucun malus d'encombrement — contre les dommages occasionnés par des objets (mais pas par les attaques magiques ni

par les armes naturelles). La membrane agit comme une surface élastique qui atténue la puissance des coups portés, mais elle reste inefficace contre les attaques magiques qui la dispersent alors instantanément, que le magicien résiste ou non au Tour, Sort ou Sortilège.

• PROTECTION LOOMIQUE MINEURE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 PA
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 2 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : voix, geste

Comme le Sortilège de protection mineure, ces syllabes font apparaître autour du magicien une enveloppe perçue comme légèrement opaque et parcourue d'étincelles violettes. Si le magicien est la cible d'une attaque loomique engendrant des dégâts, cette armure le protège de 1d6 + Phylum. Dans ce cas, l'enveloppe grésille alors que les étincelles se concentrent aux différents points d'impact. Cette protection est inefficace contre les attaques physiques qui la dispersent instantanément.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• ATTRACTION

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : spécial
Aire d'effet : un Tour, Sort ou Sortilège au moment de son lancé
Portée : (AE + Phylum) x 10 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : voix, geste

Grâce à une gestuelle complexe, le magicien est capable de parler aux courants de loom émis lors du lancer d'un Sortilège pour les attirer vers lui. Si le Sortilège est réussi, une sorte de tourbillon prend naissance depuis la main du magicien ensuite utilisé pour capter l'effet visé ce qui ne peut être fait que sur un Sortilège dont la cible est de la même nature que le magicien (humaine en général). Cela fait, le magicien doit malgré tout réussir un jet de résistance à moins qu'il ne veuille bénéficier ou résister au Sortilège dont il devient la nouvelle cible. Ce Sortilège doit être relancé pour chaque effet loomique que le magicien tente d'intercepter.

—— TRÈS DIFFICILE ——

• TRANSVASEMENT

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : un humain malade/un humain sain
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 15
Composantes : voix, geste

Grâce à ce Sortilège, il est possible d'appeler par son vrai nom et d'extirper une maladie d'origine non loomique du corps d'un individu désigné avec lequel il est en contact pour la transmettre à un autre à portée (qui à alors droit à un jet de Résistance contre le Sortilège). Malheureusement, en accomplissant ce Sortilège, le magicien sert de vecteur lors du transvasement. Aussi, s'il rate un jet de résistance magique, comme s'il était la cible du Sortilège, la maladie ne poursuit pas son chemin et se stabilise en lui.

• STASE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 2 jours
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12
Composantes : voix, geste, absence de mouvement

Lancé à l'issue de son rituel, ce Sortilège nécessite que le magicien s'allonge au sol. Une fois la méditation achevée, le magicien prononce la phrase qui le plonge dans un état de catalepsie qui ralentit tellement ses fonctions vitales qu'il paraît mort. Son cœur et sa respiration battent au rythme d'une pulsation toutes les 5 minutes et il n'a pas besoin de se nourrir. Le magicien ne peut arrêter l'effet de la Stase et doit attendre la fin du Sortilège pour sortir de sa catalepsie.

• RÉSISTANCE LOOMIQUE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 12
Composantes : voix, geste

Lorsque le magicien réussit à vocaliser loomiquement ce Sortilège, une multitude de particules lumineuses violettes se mettent à tracer des orbites autour de lui comme autant d'électrons autour d'un atome. Si le magicien est la cible d'un Sortilège durant la période d'effet, les particules agissent comme des attracteurs qui peuvent détourner la menace. D'un point de vue technique, le magicien bénéficie d'une réduction de deux niveaux de difficulté pour tous ses jets de résistance magique tant que dure le Sortilège, Ainsi qu'une armure loomique qui réduit de 1d6 + Phylum les dommages magiques. Enfin, du fait de la fonction de cette protection, le magicien ne peut pas utiliser d'autres Sortilèges pendant cette durée sous peine de subir un malus de deux difficultés pour lancer le Tour, Sort ou Sortilège. Toutefois, l'usage de Sortilèges formulés par lui et agissant sur lui reste possible sans malus.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• DISRUPTION

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : jusqu'à ce que l'opération magique ciblée se déclenche
Aire d'effet : le lanceur du Sortilège à contrer
Portée : (AE + Phylum) x 10 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 5 + x points
Composantes : voix, geste

Grâce à ce Sortilège, le magicien devient assez habile dans l'art de formuler des phrases loomiques pour pouvoir anticiper et neutraliser une opération loomique effectuée par un autre magicien dans son champ de perception visuelle. Cela dit, ce type de manipulation n'est pas aisé et requiert une présence d'esprit aiguisée. En effet, pour neutraliser un Sortilège adverse, le magicien doit lever un écran autour du lanceur avant que le Sortilège visé ne prenne effet. Ainsi, le magicien doit investir une somme de loom qu'il estime au moins équivalente au potentiel du Sortilège qu'il compte neutraliser. Pour orienter son choix, il peut consacrer une PA à estimer rapidement ses besoins.

En réussissant un jet en Arts Étranges +Sens + 2d6/niveau de l'opération loomique à contrer, il peut alors estimer la quantité de loom requise :

Réussite Normale : Le volume de point de loom du Sortilège lancé est estimé à + 3 ou — 3 points.

Réussite Spéciale : Le volume de point de loom du Sortilège lancé est estimé à + 1 ou — 1 points.

Réussite Critique : Le volume de point de loom du Sortilège lancé est estimé exactement au nombre de point requis.

Échec Normal : Le volume de point de loom du Sortilège lancé n'est pas estimé. Le magicien peut retenter à un niveau de difficulté supérieur.

Échec Spécial : Le volume de point de loom du Sortilège lancé est estimé à + ou — le double de sa valeur.

Échec Critique : Le volume de point de loom du Sortilège lancé est estimé à — ou + le quadruple de sa valeur.

Ensuite, le magicien indique au maître de jeu combien de points de loom il consacre à la réalisation du contre Sortilège. Une phrase est alors prononcée par le magicien et ses syllabes loomiques tissent un filet sphérique de loom (invisible) au dessus du lanceur. Dès que celui-ci lance son Sortilège, on teste la puissance du Sortilège lancé (nombre de points de loom + 1d6) en opposition résistance du filet (nombre de points de loom + 1d6) sur la table d'opposition (comme pour un combat). En cas de réussite, le filet annule purement et simplement les effets du Sortilège intercepté. En cas d'échec le filet est disloqué et l'opération magique prend effet normalement.

EXTRÊME

• SALVATION
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute puis un PA par PV
Durée : définitif
Aire d'effet : (Phylum) x une personne
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 5 + 1 point de loom pour 2 Points de vie
Composantes : voix, geste
Ce Sortilège permet au magicien de dire des mots qui se manifestent sous la forme d'un nuage pourpre expiré par le magicien qui a la vertu de guérir les humanoïdes de leurs blessures. Lorsque le nuage est formé, le magicien peut le diriger vers une ou plusieurs personnes en soufflant dans leur direction. Le nuage s'étire alors en autant de volutes qui ont le pouvoir de restaurer la vie des individus désignés. Le magicien peut cibler au maximum autant de personnes que son niveau de Phylum. Il choisit ensuite combien de points de vie il souhaite restaurer pour chaque personne. Il les répartit comme il le souhaite pour un capital de (AE + Phylum) x 5.

• PROTECTION MAJEURE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 13
Composantes : voix, geste
Grâce à ce Sortilège, le magicien peut ordonner au loom qu'il dépense de prendre la forme sur son corps d'une armure souple d'apparence chitineuse semblable à une carapace de scarabée. Cette protection qui n'engendre aucun malus d'encombrement ne peut être portée avec une armure supérieure au cuir clouté en dessous. Elle a la propriété de protéger son porteur contre toutes les attaques non loomiques à raison de 2d6 + (AE + Phylum) points d'armure cumulative avec l'armure. Malgré son efficacité, il semble que l'usage prolongé de ce type de protection modifie le corps de son utilisateur. Ainsi, à l'expiration du Sortilège, le porteur doit tenter un jet de Résistance à son propre Sortilège pour ne pas conserver des traces de l'armure sur son corps, comme si la carapace devenait une extension du magicien. Cette emprunte n'est qu'une forme molle sans rigidité ni faculté de protection qui disparait au bout de quelques jours.

• LONGÉVITÉ
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 an
Aire d'effet : le lanceur
Portée : toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 25
Composantes : voix, geste
Grâce à ce Sortilège, la fontaine de Jouvence est à portée du magicien. Pour prononcer efficacement les mots de Longévité, le magicien doit d'abord rassembler assez de loom en une seule récolte immédiatement consommée pour ce Sortilège. En cas de réussite, le magicien prolonge magiquement sa durée de vie de AE 1 Phylum x 1années, même si les effets apparents de l'âge se font toujours sentir. Chaque utilisation réussie de ce Sortilège repousse la mort naturelle du magicien, mais colore de manière de plus en plus marquée la peau. Ceux qui ont fréquemment recours à Longévité (plus de 5 utilisation du sortilège) ont ainsi la peau sensiblement violacée et certains ont même une pigmentation violet foncé.

• PROTECTION LOOMIQUE MÉDIANE
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 2 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 15
Composantes : voix, geste
Lorsque le magicien avance toujours plus dans sa découverte du Phylum des Marcheurs Pourpres, sa capacité à se protéger des attaques magiques devient de plus en plus efficace. Ainsi, grâce à ce Sortilège, le magicien peut générer autour de lui une véritable bulle de protection aux reflets similaires aux bulles de savon. Visiblement fragile mais constituant une barrière efficace contre les attaques loomiques, elle donne au lanceur 4 niveaux de difficultés en moins pour résister aux effets d'une agression loomique ainsi qu'une armure de 1d6 + Phylum contre les dommages magiques. Elle ne protège pas des agressions physiques mais ne disparaît pas si le magicien est agressé personnellement. Comme pour le Sortilège identique de puissance inférieure, l'usage de Sortilèges ciblés sur autrui est impossible du fait de la barrière et l'utilisation de Sortilèges sur soi demande un jet de résistance de la part du magicien.

---------- Sortilège de Phrase ----------

• RETOUR DE FLAMME
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : une cible de même nature que celle du Sortilège originel
Portée : (AE + Phylum) x 10 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 18
Composantes : voix, geste
Grâce à son expérience des manipulations loomiques, le magicien est désormais capable de détourner un Sortilège de sa cible initiale. Pour cela, il doit voir le magicien « adverse » au moment du lancer du Sortilège. Puis, comme lors d'un Sortilège de Transvasement, le magicien attire à lui le Tour, Sort ou Sortilège qui doit nécessairement comporter une cible puis l'oriente vers une nouvelle cible. En cas de réussite, le Sortilège visé n'atteint pas sa cible initiale mais celle qui est désignée par le magicien. La nouvelle cible peut alors résister à l'effet avec un jet de résistance minoré de deux niveaux de difficulté. Par contre, si Retour de flamme échoue, ce Sortilège prend tout son sens et le magicien ayant tenter de dévier l'opération loomique devient la nouvelle cible, avec un jet de résistance majoré de deux niveaux de difficulté. Si le Tour, Sort ou Sortilège affecte une cible d'une nature différente que celle du magicien (un objet, une créature), celui-ci est brûler par le loom tandis qu'il se consume en lui et encaisse autant de d6 de dommages que le niveau de maîtrise du lanceur originel pour cette opération magique.

PURE FOLIE

• IMMUNITÉ
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : un être humain
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 17
Composantes : voix, geste
Ce Sortilège permet au magicien de guérir instantanément toute maladie naturelle ou d'origine magique (hormis la langueur qui échappe à toute classification). Ainsi, par simple imposition des mains, le magicien active les défenses immunitaires de la cible qui doit tout de même réussir un jet de résistance à la maladie minoré de 5 niveaux de difficulté pour être débarrassée de ses maux. Si le Sortilège échoue, le malade ne pourra plus être soigné miraculeusement par l'emploi de ce Sortilège.

• INVULNÉRABILITÉ
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 6 PA
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Pure Folie
Loom : 20
Composantes : voix, geste
Arrivé à ce stade de pratique du Phylum des Marcheurs Pourpres, le magicien est capable de se rendre totalement invulnérable aux attaques non magiques quelle que soit l'arme utilisée. Ainsi, pour la durée de ce Sortilège, aucun dommage physique ne peut atteindre le magicien alors qu'il se transforme en une statue vivante constituée de marbre veiné de pierres violettes suivant le réseau de ses veines et artères. Lorsque le magicien veut revenir à son état normal ou à l'issue du Sortilège, il doit tenter un jet de résistance contre son propre Sortilège à la difficulté Difficile sous peine de rester dans le même état pour une nouvelle période d'effet du Sortilège.

• ULTIME FRAGMENTATION

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 35
Composantes : voix, geste

Avec ce Sortilège, le magicien a accès à l'un des secrets les mieux gardés de ce Phylum. En effet, Ultime Fragmentation ne permet pas moins que de scinder l'être du magicien en autant d'aspects de lui même que son score en Maîtrise pour ce Phylum (au minimum 2). Cet effet est permanent, les aspects du magicien ainsi créés sont tout à fait autonomes et le magicien choisit leur sexe, taille, poids dans la limite des apparences génériques de sa Maison d'origine. Pour déterminer leurs caractéristiques, le magicien doit compter un point pour chaque caractéristique qu'il possède à plus de 3. Ensuite, chaque nouvelle personnalité est dotée d'un score de base de deux dans chaque caractéristique à laquelle le magicien peut choisir d'ajouter des points qu'il puise dans la réserve précédemment déterminée. Les compétences quant à elles sont dupliquées pour un seul aspect ou réparties entre les différents clones. Une fois créés, aucun lien particulier ne retient les aspects et les rares cas rapportés montrent que les relations entre les différents aspects de ce qui fût un magicien sont rarement sereines.

• PROTECTION LOOMIQUE MAJEURE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : (AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Pure folie
Loom : 22
Composantes : voix, geste

Grâce à ce Sortilège, le magicien peut générer à même la peau une enveloppe d'une matière semblable à de l'améthyste. Grâce à cette enveloppe souple, il est protégé de tous les dommages loomiques tout en restant actif, à la condition de ne pas utiliser d'autre Sortilège tant que celui-ci n'a pas expiré. Lorsque ce Sortilège est déclenché, tous les autres effets loomiques qui affectent le magicien à ce moment là sont automatiquement dispersés. La protection offerte par cette enveloppe permet au magicien de résister à tous les Sortilèges directement ciblés sur lui avec un jet de résistance minoré de 6 niveaux de difficultés. De plus, les facettes de l'armure reflètent le loom des Tours ou Sorts ou Sortilèges ciblés sur la magicien qui sont retournés à l'agresseur et lui font 1d6 + Phylum points de dommages (l'armure protège) sous la forme d'une décharge électrique retentissante.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• INVULNÉRABILITÉ LOOMIQUE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 30 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre (centrée sur le magicien)
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 25
Composantes : voix, geste

Grâce à ce Sortilège, le magicien peut concentrer sa réserve de loom pour en faire une protection contre toute attaque magique. En cas de réussite, ses jets de Résistance sont minorés de 8 niveaux de difficulté pour la durée du Sortilège tandis que ceux des êtres humains présents dans l'Aire d'effet sont minorés de 3 niveaux de difficultés. Pendant ce temps, tout autre acte magique dans l'Aire d'effet est majoré de 3 niveaux de difficultés. De plus, toute personne dans la zone bénéficie d'une armure de 1d6+Phylum contre les dommages magiques.Les effets de tout autres actes loomiques ayant été lancés avant le déclenchement de ce Sortilège sont toujours actifs. Les Artefacts quant à eux doivent faire un jet de résistance contre le Sortilège pour ne pas être temporairement neutralisés mais pas vidés de leurs contenus.

---------- *Sortilège FINAL* ----------

• L'ENSEIGNEMENT DES MARCHEURS POURPRES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : pour un avatar
Aire d'effet : la lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 70
Composantes : voix, geste

Cet ultime Sortilège est une phrase d'appel. Le magicien qui la prononce avec succès reçoit la visite d'un Marcheur Pourpre qui lui révèle le secret de l'ordre des marcheurs. Ce dernier connu, le magicien est dès lors capable de concevoir un véritable double de lui-même, autonome et conscient. Doué de toutes les caractéristiques, compétences et souvenirs de son créateur, ce véritable avatar dont l'apparence et le sexe sont au choix du lanceur dans la limite des apparences génériques de sa Maison d'origine, partage la même âme que son double. Les deux aspects peuvent ainsi partager leurs expériences comme s'ils avaient le don d'ubiquité. Par contre, si l'un ou l'autre des aspects venait à mourir, le choc serait tel que le survivant mourrait au même moment.

Phylum des Sentiers Oubliés

Ce Phylum propose au magicien qui s'y consacre de renouer avec les forces de la nature par le dialogue avec les éléments qui la compose. Au fur et à mesure de sa progression, il lui sera ainsi possible d'entrer en contact avec les éléments qui l'entourent pour percevoir et influencer son environnement.

Le Phylum des Sentiers perdus est largement répandu parmi les magiciens Kheyza qui l'ont étudié jusqu'aux Sorts les plus avancés. Cet attrait pour les Sentiers Oubliés viendrait d'un besoin de renouer avec leurs racines alors qu'ils n'ont pas de territoire propre en tant que nomades. Pour eux, le monde est un sanctuaire qui ne se révèle qu'à celui qui sait en découvrir les accès. Nombreux sont ceux qui l'ont oublié et ce Phylum en est une des clefs. Si un magicien vient à envisager cette voie, il devra tôt ou tard rencontrer des magiciens mystérieux qui gardent les Sentiers Oubliés. Quiconque trahit leur idéal peut devenir la cible de leurs représailles.

Sortilège Final : **SANCTUAIRE ÉLÉMENTAIRE**

Nom sacré **Cairn** Pure Folie	Nom sacré **Habiter la prairie** Pure Folie	Nom sacré **Se fondre dans la pluie** Pure Folie	Nom sacré **Devenir le vent** Pure Folie	Sortilège de Phrase **Communion élémentaire** Pure Folie
Nom secret **Pluie de pierres** Extrême		Nom secret **Dissocier l'essence de l'eau** Extrême		Sortilège de Phrase **Fragmentation prismatique** Extrême
Nom primaire **parler aux pierres** Très Difficile	Nom primaire **Parler aux plantes** Très Difficile	Nom primaire **Parler à l'eau** Très Difficile	Nom primaire **Parler aux vents** Très Difficile	Sortilège de Phrase **Amitié élémentaire** Très Difficile
Nom de lien **Modeler la pierre** Difficile		Nom de lien **Changer la nature de l'eau** Difficile		
Nom de puissance **Vent de sable** Normale	Nom de puissance **Croissance végétale** Normale	Nom de puissance **Rosée bénéfique** Normale	Nom de puissance **Mémoire du vent** Normale	Sortilège de Phrase **Écho** Normale
Nom caché **Pierre signal** Facile	Nom caché **Révélation végétale** Facile	Nom caché **Sculpter l'eau** Facile	Nom caché **Apaisement** Facile	Sortilège de Phrase **Identifier** Facile

Composantes générales : Voix, Geste

FACILE

• PIERRE DE SIGNAL

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : jusqu'à ce que la pierre rejoigne le magicien
Aire d'effet : une pierre qui tient dans la main
Portée : pas de limite
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : voix, geste

Grâce à ce Sortilège, le magicien peut se lier à une pierre qu'il tient en main. Tant que dure ce lien, toute personne à qui la pierre a été confiée peut la lancer en prononçant un mot de pouvoir pour qu'elle apparaisse immédiatement dans la poche du magicien, quelle que soit la distance entre eux. Ce sortilège d'apparence anodine est souvent utilisé comme système d'alerte entre magiciens opérant dans le même groupe. Pendant la durée du Sortilège, la pierre est considérée comme un Artefact.

• RÉVÉLATION VÉGÉTALE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : définitif
Aire d'effet : une plante
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : voix, geste

Grâce à ce Sortilège, le magicien est en mesure de comprendre les mots simples formulés au sein d'une plante toujours en terre dont il caresse les feuilles. Une fois le contact établi, il est alors en mesure d'en connaître les principes actifs immédiats de manière générale, qu'ils soient toxiques ou bénéfiques.

• SCULPTER L'EAU

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : un volume d'eau de Phylum x 1 litre
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : voix, geste

Grâce à ce Sortilège, l'eau peut devenir un matériau malléable à l'image d'une terre glaise. Pour que le Sortilège soit effectif, le volume d'eau désigné pour être modelé doit être extrait de son corps d'origine. Lorsque le loom est correctement canalisé, l'eau affecte alors la forme d'une sphère tremblotante qui répond aux sollicitations des mains du magicien qui la sculpte. Ce dernier doit alors faire un test Agile + Artisanat poterie/Normale pour produire

une forme conforme à ses souhaits.

• **APAISEMENT**

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute par tranche de 10 km/h
Durée : Temporaire/tant que le magicien accomplit les gestes
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : voix, geste
La pratique de ce Sortilège constitue la première étape des entretiens avec le vent. Il s'agit, en effet, de commencer à entrer en communion avec l'air en effectuant des mouvements synchronisés avec les courants puis d'accorder sa respiration avec eux. Cela fait, le magicien peut apaiser un vent en accomplissant en ralentissant ses mouvements et sa respiration. Le rituel est ainsi d'autant plus long que le vent est fort. Ensuite, les vents éviteront de malmener le magicien. Il n'aura aucun des désagréments liés à la tourmente, vêtements qui battent, chapeau qui s'envolent, cheveux au vent etc.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• **IDENTIFIER**

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Définitive
Aire d'effet : une pierre ou un lac ou un vent etc...
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 5
Composantes : voix, geste
Lorsque le magicien commence à comprendre l'agencement des choses et des éléments qui ordonnent l'univers, il peut, grâce à ce Sortilège, affirmer si un vent, une pierre ou une étendue d'eau est d'origine naturelle ou bien si elle est le produit d'une influence loomique récente d'au moins AE + Phylum x 3 jour. Il suffit alors au magicien d'être en contact avec l'élément visé pour en sentir l'essence.

NORMALE

• **VENT DE SABLE**

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/ (AE + Phylum) x 3 PA
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : voix, geste, sable (au moins deux poignées)
Pour que ce Sortilège soit efficace, le magicien doit se trouver en contact avec un sol poussiéreux ou sablonneux à l'air libre et au sec. Si ces conditions sont remplies, il suffit de prélever deux poignées de sable et de les projeter dans l'air pour qu'une bourrasque tourbillonnante se forme et soulève le sable dans toute la zone d'effet du Sortilège. Dans l'Aire d'effet, les environs sont baignés dans un nuage aveuglant de poussière augmentant les tests de perception pour voir dans la zone d'autant de niveaux que la maîtrise de ce Phylum÷ 2, et gênant l'usage des armes à distance d'autant. D'autre part, les personnes prises dans la bourrasque souffrent d'un niveau de difficulté supplémentaire à toutes leurs actions à moins de réussir un jet de Résistant x 2/Normale à chaque PA.

• **CROISSANCE VÉGÉTALE**

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA par mois simulé
Durée : une fois la croissance stabilisée (AE + Phylum) x 5 minute
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètre
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : voix, geste, sable (au moins deux poignées)
C'est la capacité du magicien à dialoguer avec ce qui pourrait être comparé à l'âme des plantes. Ce Sortilège lui permet de les persuader de mobiliser son énergie pour pousser à une vitesse extraordinaire. Toutes les plantes situées dans l'Aire d'effet du Sortilège sont touchées et poussent autant en une minute qu'en un mois. Cette croissance peut à l'extrême avoir pour effet de faire croître les plantes visées au maximum d'un an en 12 minutes. Cependant, cet effort détruit la plante une fois le Sortilège expiré. Ce genre de manipulation n'incite pas les plantes alentour à écouter les requêtes du magicien par la suite

• **ROSÉE BÉNÉFIQUE**

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : un humain ou un animal
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 5
Composantes : voix, geste, rosée (de quoi enduire la blessure)
Ce Sortilège nécessite de recueillir des gouttes de rosée baignées par les premiers rayons de soleil d'une nouvelle journée. Par la suite, la réalisation de ce Sortilège permet de restaurer Phylum + 1d6 points de vie à toute personne dont les blessures ont été ointes de la rosée récoltée le matin même. L'intégralité de la récolte doit être utilisée sur une seule et même personne pour avoir de l'effet.

• **MÉMOIRE DU VENT**

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/une question du magicien une réponse
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 km
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : voix, geste, sable
Malgré son intangibilité physique et sa personnalité inconstante le vent est capable de garder en mémoire certains événements et tout particulièrement les manipulations loomiques. Le magicien qui accomplit ce Sortilège peut ainsi partager l'excitation du vent qui porte toujours la résonance du loom utilisée pour alimenter un Sortilège. Ainsi, toute opération magique effectuée dans l'Aire du Sortilège jusqu'à (AE + Phylum) x 30 minutes auparavant est toujours ressentie par le vent qui en parle au magicien. Le vent est par contre incapable de préciser la couleur ou la puissance de l'effet loomique.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• **ÉCHO**

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 Action
Durée : Temporaire/un appel
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 20 mètres
Portée : toucher
Difficulté : Normale
Loom : 7
Composantes : voix, geste
Plus le magicien progresse dans sa connaissance de ce Phylum, plus les éléments qu'il comprend et influence lui sont liés. Ainsi, en accomplissant ce Sortilège, il est possible de crier le vrai nom d'un élément pour que ses manifestations lui répondent en écho dans toute l'Aire d'effet du Sortilège. Quelle que soit la distance, la voix des éléments parvient instantanément aux oreilles du magicien. Ainsi, un magicien qui cherche une pierre, un passage d'air, de l'eau ou un principe végétal obtiendra la certitude de sa présence dans l'Aire d'effet sans avoir d'indication précise de son emplacement.

DIFFICILE

• **MODELER LA PIERRE**

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : se référer au Phylum de l'alliance des faiseurs
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : voix, geste, un bloc de pierre
Grâce à ce Sortilège, le magicien est capable de modeler à sa convenance une pierre tenant dans ses mains. Une fois le Sortilège effectif, le magicien peut ainsi lui donner la forme qu'il désire comme s'il s'agissait d'argile de potier. Il doit donc à ce titre effectuer un test sous Agile + Artisanat poterie/Normale pour produire ce qu'il souhaite. Pour tout témoin, ce modelage n'apparaît pas comme un travail mais plutôt comme si la pierre répondait à l'image souhaitée par le magicien. Cette transformation dure le temps de l'effet du Sortilège, après quoi la pierre reprend sa forme originelle.

• **CHANGER LA NATURE DE L'EAU**

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 jour

Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 litre
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Difficile
Loom : 12
Composantes : voix, geste, un volume d'eau
Grâce à ce Sortilège, le magicien peut concentrer un volume d'eau au maximum égal à Phylum x 1 litre. Une fois, le Sortilège réussi, l'eau n'occupe plus qu'un cinquième de son volume initial. Ainsi, pour la durée de l'effet, elle apparaîtra comme une sorte de gélatine cohérente qu'il est possible de découper en tranches. Cette matière garde les propriétés désaltérantes de l'eau.

—— TRÈS DIFFICILE ——

• PARLER AUX PIERRES
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 15 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 100 mètres
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 13
Composantes : voix, immobilité, allongé au sol
Ce Sortilège permet d'entrer en contact auditif avec les manifestations de la terre que sont les pierres. Pour que la communication s'établisse, le magicien doit s'allonger sur le sol, puis faire le vide dans son esprit, pour faire corps avec la terre. Si cette méditation est bien menée, le magicien commence à entendre les murmures des pierres alentour. Petit à petit, il peut ainsi s'accorder au brouhaha et faire entendre sa voix. S'il est impossible de converser avec une pierre en particulier, il peut toutefois extraire les sentiments partagés du milieu minéral. À force d'efforts, le magicien peut alors obtenir des renseignements sur les modifications ressenties par l'ensemble des pierres. Elles peuvent ainsi dire si elles ont été dérangées, si le sol a été creusé autour d'elles, si quelqu'un a marché auprès d'elles (jusqu'à + de 100 ans en arrière). Par contre, les pierres n'ont pas conscience du temps et elles sont incapables de donner des renseignements précis sur les êtres vivants (pas de distinction hommes/animal).

• PARLER AUX PLANTES
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 15 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 50 mètres
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 14
Composantes : voix, immobilité, pieds rivées en terre
Grâce à ce Sortilège, il est possible d'entrer en communication avec les végétaux qui entourent le magicien. Pour que la relation s'établisse, il doit s'enterrer les pieds puis rester immobile comme s'il voulait prendre racines. Cela fait, il peut entendre les plantes communiquer entre elles et s'immiscer dans leur conversation. Il est ainsi possible d'entrer en contact avec une espèce végétale particulière alors que les plantes ressentent un fort esprit de clan. Aussi, en choisissant de parler à une telle essence végétale, il deviendra impossible pour le magicien de communiquer avec une autre, auprès de laquelle il sera considéré comme un étranger, un rival. Même si elles sont plus alertes que des pierres, les plantes n'en sont pas moins limitées dans leur conversation. Il est toutefois possible d'obtenir d'elles qu'elles indiquent le passage récent (une semaine) d'un être mobile qu'elles peuvent identifier comme un humanoïde ou un animal. De manière plus précise, elles peuvent indiquer au magicien ce qui se trouve sous le sol en fonction de la profondeur de leurs racines (minéraux, eau, objets enterrés, corps en décomposition etc.).

• PARLER À L'EAU
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 15 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 200 mètres
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 13
Composantes : voix, immobilité, immergé dans l'eau
Ce Sortilège offre la possibilité au magicien d'entrer en communication avec une étendue d'eau courante ou une surface calme. Pour entrer en contact avec l'élément désigné, le magicien doit donc s'immerger au maximum puis s'abandonner à la perception des flux et des courants portant la connaissance et la mémoire de l'eau. Cela fait, le magicien peut obtenir de cet élément des renseignements selon l'origine de l'eau. Ainsi, un cours d'eau pourra renseigner son interlocuteur sur les lieux qu'il traverse, sur les êtres qui sont en train d'y puiser ou s'y baigner, etc. Par contre, obtenir un renseignement d'une eau courante est très difficile, comme si elle se dérobait toujours, ou qu'on n'avait jamais à faire au même interlocuteur.

• PARLER AUX VENTS
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 200 mètres
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 14
Composantes : voix, gestes, gigue endiablé
Grâce à une danse bondissante servant de support rituel à ce Sortilège, le magicien peut entrer en communication avec le vent qui souffle sur la région où il se trouve (une brise au minimum). Lorsque le Sortilège prend effet, les témoins du rituel peuvent voir le magicien exécuter sa danse sans plus toucher le sol. Dès lors, l'exécutant a atteint l'état d'esprit propice à la communication avec le vent. En fonction de la puissance de celui-ci, la conversation sera plus ou moins agitée, mais il est toujours possible d'obtenir des renseignements sur les terres survolées dans l'Aire d'effet par le vent interrogé. Cela dit, si les vents sont assez sensibles aux éléments de paysage, les individus ne les préoccupent pas beaucoup, à moins d'être rassemblés en foule, auquel cas ils deviennent perceptibles.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• AMITIÉ ÉLÉMENTAIRE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 30 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 50 mètres
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 18
Composantes : voix, geste, s'asseoir en tailleur
Ce Sortilège est le fruit possible d'un magicien qui a, au préalable, tissé des liens positifs avec un élément support des Sortilèges de ce Phylum. Plus précisément, si le magicien a dialogué avec succès avec une plante, un vent ou une étendue d'eau, il peut concrétiser une relation amicale avec l'un de ces éléments. Ce Sortilège conclut ce nouveau lien par un pacte d'assistance mutuelle. Une fois scellée, l'amitié se traduit par une aide de la part de l'élément en fonction de ses possibilités naturelles (nourriture, messages, protection, etc.) en échange d'une protection et de considération de la part du magicien. De plus, une fois la relation établie, le magicien n'a plus besoin du Sortilège Parler avec... pour entrer en communication avec l'élément désigné pendant la durée du Sortilège (mais devra utiliser les paramètres du Sortilège pour entrer en contact avec l'élément). Ce Sortilège ne lie le magicien qu'avec les éléments de l'Aire d'effet au moment où il l'effectue. S'il sort de cette zone, il ne sera plus en contact avec l'élément cité.

—— EXTRÊME ——

• PLUIE DE PIERRES
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/une rafale composées de Phylum cailloux
Aire d'effet : Phylum x 1 cible
Portée : (AE + Phylum) x 8 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 4 points de loom par pierre
Composantes : voix, geste, poignée de petits cailloux
Grâce à ce Sortilège, il est possible de transformer une poignée de petits cailloux en projectiles meurtriers. En effet, une fois lancés en direction d'une cible, les pierres consument le loom investi dans le Sortilège pour atteindre une grande vitesse égale à celle des balles des crache feux venn'dys. Le magicien doit reussir un jet d'Agile + Lancer + 2d6 / Normale. La difficulté est majorée de 1 niveau par cible supplémentaire au dela de deux. En termes de règles, chaque caillou projeté peut infliger 1d6 points de dommages et le magicien peut répartir ces derniers sur autant de cibles dans son champ de vision que son score en Phylum.

• **DISSOCIER L'ESSENCE DE L'EAU**
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 litre
Portée : (AE + Phylum)x 10 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 17
Composantes : voix, geste, de l'eau
Grâce à ce Sortilège, le magicien peut séparer un volume d'eau en ses principes gazeux — soit l'hydrogène et l'oxygène, connus sous le nom d'essences par les magiciens —. Si l'eau ainsi transformée est contenue dans un récipient hermétique et suffisamment grand pour supporter l'augmentation de volume (qui double), les gaz obtenus sont assez légers pour soulever des charges équivalentes au volume initial en kilos (mieux que l'Aérion Venn'dys!). Par contre, ce mélange est hautement explosif et détonne à la moindre étincelle. Si le Sortilège est effectué à l'air libre, le mélange se disperse dans l'air en autant de PA par litre d'eau. Dans ces conditions, il n'est réellement combustible que pendant les 5 premières PA.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• **FRAGMENTATION PRISMATIQUE**
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 minutes
Durée : Temporaire/pour un déplacement
Aire d'effet : le lanceur/• Pour les prismes (AE + Phylum) x 50 Km • Pour les Arcs en ciels 4d6 km/1d6 : 1 nord, 2 Sud, 3 Ouest, 4 Est, 5-6 relancer le dé.
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 17
Composantes : voix, geste, un arc en ciel ou dans le cas de transfert prismatique : deux prismes et la lumière Solaire (pour le départ).
À force de progrès et de découvertes quant à son environnement, le magicien arrivé à ce stade du Phylum a le pouvoir de scinder son être en autant de reflets qu'il y a de couleurs dans la lumière solaire. Il devient transparent et la lumière solaire qui le traverse projette sept images grandeur réelle de lui-même, soit une pour chaque couleur. Outre l'effet déstabilisant que provoque cette vision, ce Sortilège donne le pouvoir de se déplacer en chevauchant des arc-en-ciel, mais aussi à travers des petits prismes (qui ne sont pas des objets loomiques) que les magiciens adeptes de ce Sortilège portent avec eux ou déposent à des endroits stratégiques. Le déplacement par prismes fonctionne comme une téléportation à condition de savoir où se trouve le prisme d'arrivée et dans la limite de l'Aire d'effet du Sortilège. Le magicien déplace la projection diffractée de lui-même vers le Prisme de départ et ce dernier captera l'image diffractée tandis que le prisme d'arrivée projettera à un mètre de lui la même forme ; puis le magicien recomposera sa forme tangible devant le prisme d'arrivée en abandonnât derrière lui le prisme de départ. Si le prisme d'arrivé n'est plus à la place mémorisée par le magicien les images regagnent le corps sans se déplacer. Pour chevaucher les arcs en ciel, le magicien doit localiser le pied d'un arc en ciel naturel puis marcher dans la lumière de ce dernier sous sa forme diffractée. Il passera alors instantanément à l'autre extrémité de l'arc en ciel sans pour autant pouvoir choisir la direction ni la distance parcourue. On murmure cependant que certains magiciens sont restés bloqués dans des arcs en ciel d'origine loomique et n'en sont jamais ressorti. Un magicien sous forme prismatique ne peut pas agir physiquement ni magiquement tant que dure le Sortilège. Il peut être lui même la cible d'une opération loomique ou d'une attaque physique et en subira les effets quel que soit son reflet ciblé.

PURE FOLIE

• **CAIRN**
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/jusqu'à ce que le magicien ressorte
Aire d'effet : un rocher au moins de la taille du lanceur
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 20
Composantes : voix, geste
Grâce à ce Sortilège, le magicien peut désigner une pierre de taille assez importante pour contenir son corps et dans laquelle il peut s'introduire et se dissimuler. La pierre ainsi choisie devient un abri solide, insensible à toute agression physique et conférant au magicien 7 niveaux de difficulté de moins pour résister à toute magie. Cette enveloppe étouffe les sens humains. Tant que le magicien s'y trouve, sa seule perception du monde extérieur consiste en échos déformés et vibrations que lui décrira le maître de jeu. Le magicien peut demeurer autant de temps qu'il le souhaite au centre de la pierre mais ne peut bouger, parler ni se nourrir tant qu'il est à l'intérieur de celle-ci.

• **HABITER LA PRAIRIE**
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 30 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 5 km
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 20
Composantes : voix, immobilité, allongé au sol
Grâce à ce Sortilège, le magicien peut se fondre dans l'âme d'une surface herbeuse jusqu'aux limites de l'Aire d'effet. Ce faisant, il devient capable de ressentir tout ce que l'étendue végétale peut percevoir simultanément (nature et contenu des sous-sols, poids et vibration des créatures marchant à sa surface, babillage susurré des plantes et murmure des arbres etc.). Pour que ce Sortilège soit effectif, le magicien doit s'allonger au sol et ne plus bouger pendant toute la durée du Sortilège.

• **SE FONDRE DANS LA PLUIE**
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 30 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 5 km
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 20
Composantes : voix, immobilité, nudité
Grâce aux facultés de communications expérimentées à l'occasion de Sortilèges antérieurs de ce Phylum, le magicien est capable de fondre son esprit au sein d'une pluie naturelle à laquelle il est exposé. Pour que le Sortilège soit effectif, le magicien doit être entièrement nu et offrir la plus grande surface possible à la pluie. En cas de réussite, au fur et à mesure que le magicien fait le vide dans son esprit, sa perception des impacts des gouttes de pluie sur son corps s'étend jusqu'au sol alentour. C'est un véritable transfert qui s'accomplit alors que le magicien peut maintenant ressentir tout ce que la pluie touche dans l'Aire d'effet du Sortilège. Grâce à son esprit, il est capable de donner un sens aux informations ainsi recueillies (obstacles, abris, créatures vivantes, sensations tactiles etc.). Ces informations ne sont toutefois pas visuelles ; le magicien n'est capable que de détecter des présences par le biais de ce Sortilège.

• **DEVENIR LE VENT**
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 30 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 5 km
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 22
Composantes : voix, geste et danse
Ce Sortilège permet de transcender les effets des discussions avec les vents auparavant expérimentés par le magicien. Grâce à une méditation appropriée, il dévient ainsi possible de transférer sa vision dans un courant d'air d'une force au moins égale à une brise. Comme précédemment, le magicien doit effectuer une danse en cohérence avec le rythme du vent qui l'environne : de la lente pavane à la gigue la plus folle. Dès lors, le magicien peut voir tout ce que le vent survole à la même vitesse. Il n'entendra cependant rien d'autre que les rires cristallins ou les grondement furieux des vents avec qui il déplace sa vision. Cette capacité est toutefois limitée par la zone d'effet du Sortilège mais aussi par la vitesse de déplacement du courant d'air.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• **COMMUNION ÉLÉMENTAIRE**
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 30 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 km
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 25
Composantes : voix, immobilité, geste
Arrivé à ce stade de pratique du Phylum, le

magicien est capable de communier avec son environnement grâce à sa relation avec les différents éléments qui le composent. Ce Sortilège permet ainsi de fondre son esprit dans la nature, suite à une longue méditation. Si le magicien n'est pas dérangé dans son rituel, son esprit s'élargit pour s'immiscer dans la terre et s'élever dans les airs jusqu'à avoir une conscience globale de tout l'environnement jusqu'à la limite de portée du Sortilège. Il est ainsi possible de savoir instantanément qui se trouve dans la zone, quelles sont les espèces vivantes qui y poussent, qu'y s'y déplacent, etc. De même, le sous-sol peut révéler tous ses secrets par le biais des plantes qui y enfoncent leurs racines ou par les pierres qui s'y cachent.

Cette expérience proche de l'omniscience est tellement enivrante que le magicien doit réussir un jet de résistance à son propre Sortilège à ladifficulté Difficile s'il veut retrouver ses esprits à l'expiration du Sortilège. S'il rate son jet, il demeure dans la position qu'il à adopté et reste en transe jusqu'à ce qu'une autre personne l'aide magiquement en détruisant le Sortilège ou jusqu'à ce qu'il meurt, se fondant alors dans cette nature et devenant la conscience du lieu.

---------- *Sortilège FINAL* ----------

• SANCTUAIRE ÉLÉMENTAIRE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif sous certaines conditions
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 5 Km (centré sur le magicien mais comprit dans une délimitation naturelle d'une zone de nature. Par exemple : une forêt, un marais, un massif montagneux etc.)
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 50
Composantes : voix, geste et danse

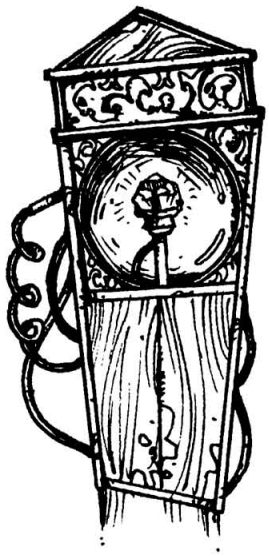
En arrivant au sommet du Phylum des Sentiers oubliés, le magicien est désormais capable de communier totalement avec les éléments naturels d'une zone préalablement définie. En désignant un sanctuaire lors d'un rituel complexe visant à s'allier tous les éléments naturels de la zone, le magicien peut y accomplir les mêmes effets loomiques que tous les Sortilèges contenus dans le Phylum et plus encore. Comme si le sanctuaire était une extension de lui-même, le magicien peut étendre sa perception par le biais des éléments du paysage. De même, les éléments peuvent servir leur gardien en lui facilitant la tâche. Ainsi, le sol peut soulever sous les pas du magicien pour lui fournir l'élan nécessaire à sa course, les végétaux peuvent s'assouplir pour ne pas faire de bruit sous la pression des pas du magicien, le vent peut porter des sons, la nourriture se révèle, etc. Le maître de jeu peut librement manifester ces avantages comme il le souhaite en gardant à l'esprit que seule la puissance de la nature se manifeste alors et pas celle du loom. Par contre, l'édification d'un sanctuaire implique pour son gardien un entretien constant. Le magicien doit s'investir dans la communication avec les esprits naturels qui le constituent, il doit subvenir à leurs besoins, les entretenir et les protéger. De même, si le magicien s'éloigne de son sanctuaire, chaque semaine d'éloignement voit le sanctuaire dépérir et les esprits qui le composent nourrir un ressentiment envers leur protecteur. Si le magicien reste absent de ce domaine plus longtemps que Phylum x 1 semaine, le sanctuaire sera perdu et se habitants auront un si fort ressentiment que l'endroit deviendra dangereux pour le magicien. Si le magicien vient à décéder dans le sanctuaire, les éléments pourchasseront sans relâche l'éventuel responsable de sa mort limité par la zone d'influence du magicien. Il arrive que ces éléments rendent hommage à cet ami humain en produisant un petit mausolée constitué d'arbres entremêles, d'un gisant dans un cours d'eau sculpté par ce dernier dans une grande pierre complice etc.

Phylum jaune

À la proue du Flamboyant, Phariz retenait son chapeau et Ichtiosus se calfeutrait dans son écharpe enroulée trois fois.
— Voyez, vénérable, cette terre pleine de promesses qui s'étale devant les yeux de l'aventurier ! Comment douter des prodiges qu'elle renferme, offerts au magicien qui saura les récolter ?
Ichtiosus éternua.
Six soirs plus tard, lorsque le vieil Ulmeq eût guéri successivement du mal de mer, du rhume et de la trombinofénose bénigne, Phariz le conduisit dans un cimetière d'épaves connu seulement de lui-même et de quelques uns de ses compagnons, au sein de la Guilde des Embruns. Là, à la clarté des deux lunes montantes, les magiciens purent admirer le frémissement des espars disloqués dans la lagune morbide. Phariz arpenta une longue poutre flottante et interpella Ichtiosus, prudemment resté sur la terre ferme :
— La conquête passe aussi par l'effroi et l'échec. Les vieilles charpentes font naufrage, quand leur tour est venu.
— Vous dîtes cela pour moi, canaille ?
— Mais non, vénérable. Ne sentez-vous pas qu'il se dégage de ces épaves un sentiment troublant ? Entre la nostalgie et la lassitude, le parfum de l'échec livre également ce que fut l'espoir. Ne sommes-nous pas tous des naufragés de l'histoire de Cosme, jetés et égarés sur une terre dont nous ne savons rien d'autre que ce qu'a dit l'oracle : qu'elle scelle notre destin ?
— Vous philosophez, maintenant ? On aura tout vu.
Et, maugréant ainsi ses réponses aux impressions de Phariz, Ichtiosus et son compère poursuivirent leur promenade au bord du cimetière flottant, jusqu'à ce qu'une forme lumineuse et douce se place sur leur chemin, une silhouette humaine adoptant une posture méditative qui semblait les attendre.
Immédiatement, Phariz se mit en garde, tandis qu'Ichtiosus préparait un rite réflexe lui permettant de rejoindre Nocte en cas d'urgence. Mais le promeneur spectral leur adressa un geste d'apaisement et lança dans l'air salé des paroles tranquilles :
— Habitant les bois rongés qui stagnent en ces eaux, j'espère depuis des lustres des mages pour converser. Auriez-vous l'amabilité de m'accorder l'un de vos précieux instants ?
— Jaune, triste, serein… Le loom de l'étincelle venn'dyse, diagnostiqua Ichtiosus en rajustant ses bésicles.
— Restaurons les âges et faisons des alliances nouvelles, proféra le spectre, sentencieusement. Unissez les Ordres et les efforts, et hissez-vous au niveau de l'histoire : reconnaissez les apports du temps, l'époque passée d'une magie livresque et sclérosée et l'avenir conquérant d'une énergie brute à maîtriser, sous toutes ses formes.
— Tu parles beaucoup pour un spectre, insinua Phariz.
L'image jaune s'estompa, remplacée par la figure magnifique d'un mage en robe de velours multicolore. Le Felsin et l'Ulmeq se figèrent de stupeur.
— Bien vu, jeune magicien, dit l'étonnant visiteur. Comprenez ceci : le secret est dans le loom. J'ai besoin de vous pour raconter les liens miraculeux qui se tissent entre les couleurs. Je m'appelle Twance.

Phariz El'Zawal
Mes Glorieuses et Enrichissantes Péripéties
Extrait : « Comment je rencontrai une légende vivante. »

Phylum des voies souterraines



Étranges Phylum que ceux associés avec l'élément terre. Celui ici décrit est d'ailleurs le seul connu à ce jour et sa prétendue relation avec les éléments est fortement contestable. Ainsi, les Sortilèges de ce Phylum sont beaucoup moins liés à la terre que les autres Phylum élémentaires. Beaucoup traitent de mécanismes ou bien de métamorphoses physiques et on se demande comment les magiciens venn'dys font pour trouver quoi que ce soit en relation avec les éléments. Toutefois, ce Phylum est bien un Phylum faisant appel au loom jaune. Ce mystère de la terre élémentaire n'a pas été encore élucidé par les Venn'dys qui maintiennent malgré tout qu'une relation élémentaire existe entre ce Phylum et ses homologues du loom jaune. Certains magiciens pensent même que cela peut avoir rapport avec la Langueur, mais rien de concret n'étaye de telles allégations.
L'ensemble des Sortilèges ci-dessous nécessite un matériel spécifique pour être effectué. Il est souvent plus pratique pour le magicien de fabriquer lui-même les objets requis. Bon nombre des adeptes de ce Phylum sont donc des bricoleurs et des artisans accomplis qui monnaient parfois leurs objets magiquement actifs pour des sommes… Conséquentes !

FACILE

• JE FABRIQUE UN CASQUE MUREX

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire / (AE + Phylum) x 1 PA
Aire d'effet : le chapeau ou le casque ciblé et la personne qui le porte
Portée : (AE + Phylum) x 2 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 5
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, chapeau ou casque

Ce Sortilège étrange permet au magicien venn'dys de transformer une coiffe (quelle que soit sa nature, du bonnet, en passant par le chapeau jusqu'au casque intégral en fer) en un casque qui prend instantanément la forme d'un coquillage couvert de longues pointes, de couleur pourpre qui entoure complètement la tête de celui qui le porte. Ce casque capte alors tous les sons entrant et les fait résonner à l'infini autour de la tête du porteur. Cela peut être un murmure comme un cri. La victime bénéficie à ce titre d'un bonus temporaire de + 1 à tous ses jets d'Observateur. Mais elle est aussi déconcentrée par la cacophonie permanente et toutes ses actions autres que l'usage de la compétence Vigilance sont majorées d'un niveau de difficulté. De plus, si les sons entrant sont forts ou bien horribles (comme les cris des blessés et des mourant sur un champ de bataille), ce Sortilège peut ébranler fortement la psyché de la cible à l'appréciation du maître de jeu. Une fois le Sortilège terminé, le casque reprend son apparence d'origine.

• JE REGARDE LE MIROIR EMBELLISSANT

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 15 minutes
Aire d'effet : le miroir et celui qui s'y mire
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, un miroir

Ce Sortilège nécessite un miroir à tain. Lancé sur ce miroir, il fait que chaque créature s'y mirant se trouvera automatiquement plus belle et en sera persuadé. Cela se matérialise par l'augmentation de la caractéristique Charmeur de 1 et ceci pour la durée du Sortilège.

• JE PIOCHE DANS LA BOURSE MAGIQUE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif / pour une pioche
Aire d'effet : la bourse
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, une bourse de cuir jaune

Ce Sortilège doit être lancé par le magicien sur une bourse en cuir de couleur jaune. Cette dernière doit être vide au moment où le magicien met la main à l'intérieur. Selon sa réussite au lancé du Sortilège, il piochera dans la bourse autant de pièces que son score en Phylum. Pour une réussite Normale, il piochera Phylum x 1 guilder de Sable. Pour une réussite Spéciale ou Critique, les pièces seront des guilders d'écume. Ces pièces ne peuvent être conservées ailleurs que dans la bourse qui les a produite. Le magicien les sortira uniquement au moment d'une transaction, et les pièces ne pourront être touchées par lui même après celle-ci, sous peine de les voir se changer en cailloux.

Sortilège de Phrase

• JE PARCOURS LE LIVRE SANS FIN

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/la lecture prend entre 5 minutes et 2 heures
Aire d'effet : le livre vierge
Portée : toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, un livre vierge

Ce Sortilège nécessite de posséder un livre relié dont le contenu est composé de pages blanches. Il doit posséder au moins 121 pages pour que le Sortilège puisse se réaliser. Le magicien ouvre le livre et lance son Sortilège. Il prononce alors un mot et le livre déroule une histoire centrée autour du nom. Cette histoire peut concerner n'importe quel aspect lié au mot qu'a prononcé le magicien, du plus anodin au plus secret. L'histoire s'écrit au fur et à mesure que le magicien tourne les pages et s'efface quand il finit de

Sortilège Final : -

Superba **Je lance les rayons mortels** *Pure Folie*		*Superba* **Je fais plonger dans les abîmes de la perplexité** *Pure Folie*		*Sortilège de Phrase* **Je fais pousser les pestillances florales** *Extrême*
Primus **Je lance le gyroscope déséquilibrant** *Extrême*		*Primus* **Je joue des mécanismes célestes** *Extrême*		*Sortilège de Phrase* **J'inverse le miroir des paroles** *Extrême*
Peta **Je porte la besace jaune** *Très Difficile*	*Peta* **Je joue du fifre dérobeur** *Très Difficile*	*Peta* **Je porte une armure de silicium** *Très Difficile*	*Peta* **J'allume la lanterne dérobeuse** *Très Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Je porte les lorgnons chlorophylles** *Très Difficile*
Tera **Je plonge dans les vasques du voyage** *Difficile*	*Tera* **J'enfume par les billes de verre** *Difficile*		*Tera* **Je me couvre du manteau de nuit** *Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Je masque le voile de la face** *Difficile*
Giga **Je pointe les stylets de la parole** *Normale*	*Giga* **J'espionne par les glaces mates** *Normale*		*Giga* **J'ouvre les deux coffres des vents transparents** *Normale*	*Sortilège de Phrase* **Je fixe les grains du sable infini des choses** *Normale*
Méga **Je fabrique un casque Murex** *Facile*	*Méga* **Je regarde le miroir embellissant** *Facile*	*Méga* **Je pioche dans la bourse magique** *Facile*		*Sortilège de Phrase* **Je parcours le livre sans fin** *Facile*

Composantes générales : Gestes, Immobilité, Paroles, Objet

lire une page. C'est un conte d'une qualité égale au score en Phylum du magicien, propre à divertir n'importe quel auditoire avec un bonus de + 2 à tout jet de Conte. Il permet aussi de savoir s'il existe des légendes centrées sur certains mots particuliers. Le livre ne transmet au magicien que des contes et légendes issus de Cosme.

NORMALE

• JE POINTE LES STYLETS DE LA PAROLE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : illimité mais ne fonctionne pas depuis le Continent vers les Rivages et vis Versa.
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 5
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, 2 stylets de bronze
Ce Sortilège nécessite deux stylets finement ouvragés en bronze. Un stylet est dit récepteur, l'autre émetteur. Le magicien en lançant ce Sortilège peut envoyer par le stylet émetteur des phrases qui seront alors transcrites par le stylet récepteur en duplicata parfait de l'écriture d'origine, ceci quelle que soit la distance séparant les deux stylets. Cependant, le Sortilège n'opère pas depuis les Rivages vers le Continent et vis versa, et les stylets doivent être utilisés depuis des endroits immobiles (on ne peut s'en servir depuis un bateau en marche par exemple). Le temps d'émission est très court et permet d'écrire un seul et unique mot... Il convient de placer le stylet récepteur sur un parchemin pour que les écritures retranscrites soient lisibles.
Les stylets ne sont en aucune façon des objets magiques et le magicien doit avoir tenu entre ses mains l'émetteur comme le récepteur pour pouvoir faire opérer le Sortilège.

• J'OUVRE LES DEUX COFFRES DES VENTS TRANSPARENTS

Type : Rituel
Vitesse : {10 — (AE + Phylum) x 5 minutes} + {12 — (Artisanat + Agile) x 20 minutes}
Durée : Temporaire/pour autant d'utilisation chacun que le score en Phylum du magicien
Aire d'effet : les deux coffrets distants de (AE + Phylum) x 25 km
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 5 + (8 - niveau en Phylum) points
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, 2 coffrets d'ambre
Ce Sortilège nécessite la fabrication ou l'acquisition par le magicien de deux coffrets contenant au maximum un objet de 10 x 15 x 5 cm. Ces coffrets doivent être fabriqués en ambre et les charnières en argent. Le lancement du Sortilège dote chacun des coffrets d'autant de points de loom que le niveau en Phylum du magicien. Les détenteurs des coffrets peuvent alors téléporter d'un coffret à un autre n'importe quel objet (hormis une Relique) rentrant dedans et ceci dans la limite de l'Aire d'effet du Sortilège. La téléportation est instantanée et fait perdre 1 point de loom à celui qui « envoie » l'objet. Si deux objets sont placés au même moment dans chacun des coffrets, le transfert n'opère pas. Lorsque l'un des coffrets a perdu tous ses points de loom, il ne peut plus que recevoir un objet. Dès que les deux coffrets sont démunis de loom, le Sortilège doit être relancé par le magicien les ayant fabriqués. Les deux coffrets sont considérés comme des Artefacts lorsqu'ils sont dotés de loom.

• J'ESPIONNE PAR LES GLACES MATES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/une vision dure (AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 5 km
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 5
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, 2 miroirs sans tain
Ce Sortilège nécessite deux petites glaces sans tain rigoureusement identiques. Le lanceur en conserve une sur lui, l'autre doit être disposée par le magicien lui-même dans n'importe quel endroit mais dans l'Aire d'effet du Sortilège. Celui-ci permet au magicien d'observer ce qui se passe dans l'endroit où se trouve la deuxième glace comme s'il se trouvait derrière et ceci pendant la durée du Sortilège. Toute la scène que le magicien perçoit est inversée comme s'il la voyait dans un miroir. Les deux glaces sont considérées comme des Artefacts lorsque le Sortilège fonctionne.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• JE FIXE LES GRAINS DU SABLE INFINI DES CHOSES

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 2 PA
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 2 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 9
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, un sablier au sable noir
En renversant un sablier contenant du sable noir dont le magicien se sera préalablement muni pendant le lancer du Sortilège, il fera en sorte que l'ensemble des objets (c'est-à-dire des choses matérielles ayant une forme délimitée et non en contact avec la peau d'une créature vivante) se trouvant dans la sphère d'action du Sortilège ne puissent plus bouger. Ceux-ci seront collés par une force incommensurable. Les objets seront immobilisés en l'air, comme sous l'effet d'une stase. L'écoulement du temps cesse d'affecter toutes les matières inanimées qui sont dans l'Aire d'effet. Les créatures vivantes et le matériel en contact avec leur peau n'est pas affecté par le Sortilège. Les objets reprendront leur course et leurs fonctions sitôt le Sortilège terminé. Les Artefacts ont droit à un jet de résistance, les Reliques ne sont pas affectées.

DIFFICILE

• JE PLONGE DANS LES VASQUES DU VOYAGE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 minutes
Durée : Temporaire / une utilisation par rituel
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 50 km au maximum entre chaque vasque
Portée : toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 15
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, au moins deux vasques de cuivre
Ce Sortilège nécessite un appareillage important. Le magicien doit faire fabriquer au moins deux vasques identiques en bronze d'au maximum deux mètres de diamètre et 80 cm de profondeur. Ces vasques doivent alors être disposées dans des endroits souhaités par le magicien et remplies d'eau. Le magicien peut faire bâtir autant de vasques qu'il le souhaite. Chaque vasque créée étant le prolongement de l'antérieure. En lançant le Sortilège, il pourra faire voyager tout objet (choses matérielles ayant une forme délimitée et non en contact avec la peau d'une créature vivante) capable d'être totalement immergé dans une vasque de la première vasque à la deuxième. Avec un niveau de difficulté supplémentaire mais sans relancer le Sortilège, il peut lui faire faire un voyage de la deuxième à la troisième vasque et ainsi de suite.

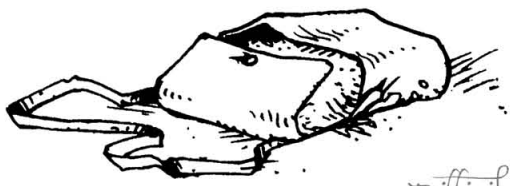
• J'ENFUME PAR LES BILLES DE VERRE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire / (AE + Phylum) x 5 PA
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : Force + Lancer x 3 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 8
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, au moins 3 billes de verre creuses
Des petites billes de verre sont lancées sur le sol par le magicien au moment du Sortilège. En explosant, elles se mettent à dégager une épaisse fumée noire gênant tous les protagonistes se trouvant dans la sphère du Sortilège. Les victimes ont les mêmes malus à toutes leurs actions que si elles se trouvaient en pleine nuit mais ne pouvaient plus être prises pour cible par une personne en dehors de l'Aire d'effet.

• **JE ME COUVRE DU MANTEAU DE NUIT**
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : un manteau de laine noire
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 12
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, manteau de laine noire
En lançant ce Sortilège sur un épais manteau de laine noire durant la période nocturne, les parties du corps du porteur couvertes par le manteau disparaissent complètement à toute vision et lumière artificielle. Il devient donc pratiquement invisible durant la durée du Sortilège. Le repérer nécessite un jet de Vigilance majoré d'autant de niveau de difficulté que le score en Phylum du magicien. Pendant la durée du Sortilège, le manteau est considéré comme un Artefact.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• **JE MASQUE LE VOILE DE LA FACE**
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/pour un changement
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 8
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, un masque de bois
Le magicien doit se faire fabriquer un masque en bois représentant de la manière la plus réaliste un visage répondant aux critères de son choix. Lorsqu'il se l'applique pendant le lancer du Sortilège, son visage prend les traits dépeints par le masque et en échange celui-ci prendra les traits du magicien. Il peut alors garder ses nouveaux traits tant qu'il ne remet pas le masque, s'il le remet, alors il retrouve son ancienne apparence. Si le masque est utilisé par quelqu'un d'autre, alors qu'il « contient » l'apparence de quelqu'un, elle disparaît, remplacée par celle du nouvel utilisateur (le propriétaire du visage « perdu » ne pourra tout au mieux que retrouver l'apparence du nouvel utilisateur du masque). Idem, si le masque est détruit. Le masque contenant le visage du magicien est considéré comme un Artefact. Cependant, le magicien ayant volontairement ou non égaré son vrai visage le récupérera progressivement au bout d'une longue période d'autant d'année que 6 — Sens (si le score est négatif, il est égal à 0). Durant cette période, la physionomie du magicien changera progressivement de mois en mois jusqu'à reprendre son apparence d'origine.



TRÈS DIFFICILE

• **JE PORTE LA BESACE JAUNE**
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire / (AE + Phylum) x 5 jours
Aire d'effet : une sacoche de cuir jaune
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 15
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, une sacoche de cuir jaune
Ce Sortilège lancé sur un simple sac de cuir jaune ayant une ouverture de 1 m de diamètre en fait un sac merveilleux permettant de transporter tout objet (choses matérielles ayant une forme délimitée et non en contact avec la peau d'une créature vivante) rentrant dedans et ceci sans limitation de volume. Les objets se réduisent à 1/100 de leur taille originelle dès qu'ils sont placés dans le sac et s'agrandissent dès qu'on les en sort. Le sac sera toujours léger en terme de règles et peut transporter jusqu'à Phylum x 100 kg de matériel. N'importe qui peut piocher des objets qui sortiront alors au hasard tandis que le magicien et lui seul peut choisir ce qu'il en ressort. Si le Sortilège s'arrête alors que le sac contient quelque chose, les objets conservent leur taille minuscule si on les sort du sac. Il convient de les replacer dans le sac avant de reformuler l'enchantement car ayant conservé leur taille miniaturisée, ils seront de nouveau réduits de 1/100 s'ils sont réintroduit dans le sac… Le sac est bien sûr considéré comme un Artefact.

• **JE JOUE DU FIFRE DÉROBEUR**
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 Action
Durée : Temporaire / Tant que le magicien joue de la flûte
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 10
Composantes : Gestes, immobilité, un fifre
Le magicien doit jouer du fifre durant ce Sortilège. Il effectue un jet sous Musique + Agile ou Talentueux / Normale qui doit être réussi pour que les effets se produisent. Tant qu'il joue du fifre, tous les sons émis (ainsi que ceux de l'instrument) dans l'Aire d'effet du Sortilège sont annihilés.

• **JE PORTE UNE ARMURE DE SILICIUM**
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire / (AE + Phylum) x 10 PA
Aire d'effet : une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 13
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, 50 cl de sable
Le magicien doit verser sur la tête de la cible une fiole contenant au moins 50 cl de sable du Continent ramassé durant un automne continental. Le sable se transformera alors en une armure ayant l'apparence d'une croûte blanchâtre et couverte de paillettes brillantes. Cette armure, cumulable à toute autre hormis une armure de plaque, bouge avec le magicien et offre une protection supplémentaire de 1d6 + Phylum tout en ayant un encombrement Léger. À la fin du Sortilège, l'armure redevient du sable.

• **J'ALLUME LA LANTERNE DÉROBEUSE**
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire / Tant que la flamme brûle
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre centré sur la lanterne
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 10
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, une lanterne
Le Sortilège doit être lancé sur une lanterne allumée. La flamme devient noire et se met à absorber toutes les autres lumières qui se trouvent dans le rayon d'action du Sortilège. Les personnages évoluant dans cette sphère sont dans les mêmes conditions que la nuit, hormis le magicien qui est le seul à percevoir la scène comme si la lanterne fonctionnait normalement. Les personnes à l'extérieur de la zone ne perçoivent rien du phénomène. Le Sortilège prendra fin dès que la flamme s'éteindra naturellement ou par qui que ce soit.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• **JE PORTE LES LORGNONS CHLOROPHYLLES**
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 2 minutes
Aire d'effet : le porteur des lorgnons
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 14
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, une paire de lorgnon
Le magicien doit porter sur le nez une paire de lorgnons en verre vert et en bois. Grâce à ce Sortilège et par les lorgnons, il est capable de voir à travers toutes les matières végétales qu'il examine comme si elles avaient l'apparence du verre. Ce Sortilège est ainsi d'une grande utilité dans les forêts ou bien les pampas. Pendant la durée du Sortilège, les lorgnons sont considérés comme un Artefact.

EXTRÊME

• **JE LANCE LE GYROSCOPE DÉSÉQUILIBRANT**
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 PA
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 m
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres

Difficulté : Extrême
Loom : 18
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, un gyroscope
Le magicien Venn'dys doit construire et actionner un gyroscope miniature (à l'aide d'une ficelle) durant le lancer du Sortilège. À ce titre, un simple test en Serrurerie + Agile/Normal est requis pour faire fonctionner celui-ci. Une fois en action et ceci pour la durée du Sortilège, l'ensemble des personnes présentes (hormis le magicien) dans le rayon d'action du Sortilège perd le sens de l'équilibre. Leur caractéristique Agile est réduite de 2. Toutes les personnes en train de bouger doivent effectuer un jet Équilibre + Agile/Extrême ou bien elles chûtent avec toutes les conséquences éventuelles que cela implique. À Chaque PA qui n'est pas passé totalement immobile, un nouveau test en Équilibre + Agile/Difficile est requis pour ne pas tomber ou retomber.

• JE JOUE DES MÉCANISMES CÉLESTES

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : la boîte à musique
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 15
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, une boîte à musique
Le magicien doit posséder une boîte à musique finement ouvragée. En lançant ce Sortilège sur la boîte, il crée une ambiance musicale de son choix pouvant imiter jusqu'à un orchestre philharmonique complet. La musique se construit toute seule. Elle est toujours agréable quelle que soit la culture des auditeurs et d'une qualité proportionnée au score en Phylum du magicien qui opère. Elle s'arrête naturellement à l'issue du Sortilège ou lorsque la boîte est refermée. On l'entend d'aussi loin que la musique est perceptible en fonction de l'acoustique du lieu.

---------- Sortilège de Phrase ----------

• J'INVERSE LE MIROIR DES PAROLES

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 Action
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : les personnes se reflétant dans le miroir
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 15
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, un miroir
Le magicien doit disposer d'un miroir à tain sans limite de taille. Le Sortilège est lancé sur le miroir. Toute(s) personne(s) présente regardant alors dans ce miroir ou se reflétant dedans comprendra exactement l'inverse (en terme de sens) de toutes les paroles qu'on lui dira pour la durée du Sortilège.

PURE FOLIE

---------- Sortilège de Phrase ----------

• JE LANCE LES RAYONS MORTELS

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/une salve de 10 rayons lumineux
Aire d'effet : une cible
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Pure folie
Loom : 20
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, les mains baguées
Par ce Sortilège, le magicien fait jaillir de ses dix doigts qu'il doit avoir tous bagués de fins rayons jaunes qui iront transpercer une victime. Il suffit de désigner de la main la victime pour faire mouche. Le degré de réussite est équivalent à la réussite du lancer du Sortilège. La victime ne peut pas esquiver mais peut se protéger derrière un bouclier comme pour un projectile. Les dégâts sont du niveau du Phylum x 1d6. Les armures protègent des dégâts occasionnés.

• JE FAIS PLONGER DANS LES ABÎMES DE LA PERPLEXITÉ

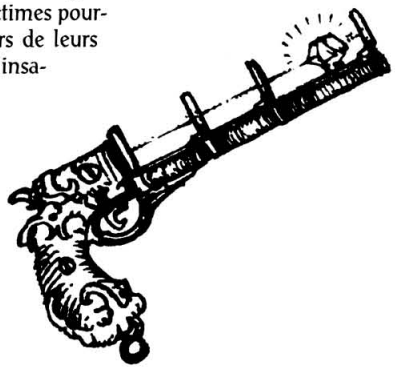
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 PA
Aire d'effet : autant de personnes que son score en Phylum
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Pure folie
Loom : 19
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, morceau de métal manufacturé
En lançant ce Sortilège, le magicien produit un morceau de métal manufacturé et pose une devinette liée à l'objet « à quoi sert cet objet ? » par exemple, qui paraîtra insoluble à autant de personnes que son score en Phylum qu'il désignera du doigt. Si celle-ci ratent leurs jets de résistance, elles abandonneront toutes activités, quelles que soit ces dernières, même un combat, et se mettront de côté pour chercher la réponse en commun. Bien entendu, en cas d'agression uniquement, elles riposteront et se défendront tout en cherchant la réponse à cette irritante énigme avec néanmoins un malus de trois niveaux de difficulté lié à la déconcentration et l'énervement. Elles auront un peu le même sentiment que lorsque l'on cherche un mot que l'on dit avoir sur le bout de la langue. Lorsque le Sortilège s'arrête, les victimes pourront de nouveau reprendre le cours de leurs pensées mais avec un sentiment d'insatisfaction très grand.

---------- Sortilège de Phrase ----------

• JE FAIS POUSSER LES PESTILENCES FLORALES

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 4 PA
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Pure folie
Loom : 18
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, graines de plantes
Le magicien jette sur le sol des graines de plantes quelconques. Ces dernières croissent en quelques secondes s'enracinant dans le sol quelle que soit sa nature. Un jet en Agile + Lancer/Normale est nécessaire pour cibler correctement le lancer mais le Sortilège s'effectuera de toutes façons. Les plantes sont de grotesques parodies de ce qu'elles devraient être, et dégagent une odeur pestilentielle qui handicapera toute personne se trouvant dans ce rayon. Elles consument l'oxygène de l'air très rapidement et tout être vivant dont la respiration nécessite de l'air devra effectuer un jet de Résistance en fonction de l'environnement. En plein air ou dans un lieu aéré, rester dans l'Aire d'effet sans s'évanouir nécessite un jet réussi en Résistance x 2/Difficile par PA. Dans un lieu clos, ne pas s'évanouir au contact des plantes nécessite un jet de Résistance x 2/Normal qui augmente d'un niveau de difficulté toutes les 2 PA. S'évanouir dans l'Aire d'effet est dangereux puisque toute personne tombée inconsciente dans la zone lance un jet de Résistance x 2/Difficile par PA. Elle perd 2 PV à chaque échec Normal. 4 PV par échec Spécial et 8 PV par échec Critique. À l'issue du Sortilège, les plantes se recroquevillent et pourrissent en quelques instants.

Ce Phylum n'offre pas de Pouvoir à celui qui le complète.



Phylum de Giafrancenino Satti

Ce Phylum fut établi avec patience et grande érudition par le seigneur-magicien Giafrancenino 52- ? Ce Venn'dys parcourut, dit-on, plus de 10 fois la superficie des Rivages à travers le Continent pour compléter son Phylum. Personne ne sut comment il finit. Certains de ses élèves parlent d'une transmigration loomique dans tous les feux du Continent. Certains peuples Lore l'adorent maintenant comme un demi-dieu souvent le nom de Firo ou de phénix. Il a aussi crée une école de magie ouverte aux Venn'dys continentaux qui s'occupent de chercher tous les fragments de loom jaune liés au feu.

Sortilège Final : **JE RENAIS DES CENDRES DU PHÉNIX**

	Superba **Je transforme la terre en lave** *Pure Folie*		*Superba* **Je transforme l'air en feu** *Pure Folie*	*Sortilège de Phrase* **Je me transforme en flamme** *Extrême*
Primus **J'élève le pilier pyrétique** *Extrême*	*Primus* **Je consume les airs** *Extrême*		*Primus* **Je résiste à tous les feux** *Extrême*	*Sortilège de Phrase* **J'invoque le grand esprit du feu** *Extrême*
Peta **Je transforme le métal en flamme** *Très Difficile*	*Peta* **Je lève les flammes de l'eau** *Très Difficile*	*Peta* **J'assèche les eaux** *Très Difficile*	*Peta* **Je brûle par les yeux** *Très Difficile*	*Sortilège de Phrase* **J'invoque les flamèches** *Très Difficile*
Tera **Je consumme plus vite** *Difficile*	*Tera* **Je maîtrise les flammes de la dextre et de la senestre** *Difficile*	*Tera* **Je soigne par le feu** *Difficile*	*Tera* **Je contrôle la chaleur extérieure** *Difficile*	*Sortilège de Phrase* **Je crée des feux grégeois** *Difficile*
Giga **Je nourris la flamme en peaume** *Normale*		*Giga* **Je serre la lumière en mon poing** *Normale*	*Giga* **Je souffle des effluves de chaleur** *Normale*	*Sortilège de Phrase* **J'inspire la flamme du cœur** *Normale*
Méga **Je contrôle mon feu du sang** *Facile*	*Méga* **Je connais la chaleur intérieure** *Facile*	*Méga* **Je chauffe la matière** *Facile*	*Méga* **J'inspire la haine** *Facile*	*Sortilège de Phrase* **Je vois la chaleur extérieure** *Facile*

Composantes générales : Gestes, Immobilité, Paroles

FACILE

• JE CONTRÔLE MON FEU DU SANG

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège permet au magicien d'abaisser la température de son corps jusqu'à 0°C sans en sentir les désagréments mais en ayant les apparences liées (lèvres bleues, yeux injectés, pilosité givrée...). Cela lui permet d'exercer des activités normales sans déperdition de chaleur et sans subir les désagréments du froid réel au-dessus de 0°c. En revanche, dès que la température extérieure descend en dessous de 0° C, le magicien ressent la température à son vrai niveau et le Sortilège cesse.

• JE CONNAIS LA CHALEUR INTÉRIEURE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 Action
Durée : Temporaire / température immédiate
Aire d'effet : un objet ou un corps
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 3
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège permet au magicien d'apprécier très précisément la température d'un objet ou d'un corps sans le toucher.

• JE CHAUFFE LA MATIÈRE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : une plaque de 30 x 30 cm
Portée : toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, matériel (cf ci dessous)
Ce Sortilège chauffe de manière surnaturelle n'importe quel solide ayant des capacités de thermo-induction (le fer, le cuivre, les pierres, mais pas le bois...). La température s'élève jusqu'a 10°c x (AE + Phylum). Cette surface solide doit être une plaque d'une surface de 30 x 30 cm posée au sol. Sitôt le Sortilège lancé, la température augmente de 10°C par PA. Il est alors possible de faire chauffer des aliments, bouillir de l'eau... Si cette plaque de métal entre en contact avec la chair, celle-ci subit alors une brûlure équivalente.

• J'INSPIRE LA HAINE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 2 PA
Aire d'effet : un humain
Portée : (AE + Phylum) x 2 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Gestes, immobilité, paroles

Le magicien implante dans la tête de la cible qui a droit à un jet de résistance au Sortilège, (soit un être vivant qu'il peut voir) des sentiments très forts de haine et de colère irraisonnés. La personne peut même devenir violente pour peu qu'on ne la laisse pas se calmer ou qu'on l'agresse verbalement.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• JE VOIS LA CHALEUR EXTÉRIEURE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 2 minutes
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 5
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège permet au magicien de voir la chaleur dégagée par tous les êtres et les objets qui rentrent dans son champ de vision. Cela est très proche d'une thermo-vision mais se surimprime à la vision normale. Il voit donc les personnes avec la peau colorée selon la chaleur dont elles témoignent et une aura lumineuse témoignant des volutes de chaleur qu'elles dégagent plus ou moins fortement. De nuit ou dans le noir, seules ces couleurs sont perceptibles et permettent par exemple de voir un objet ou une créature « invisible » par son dégagement thermique. Cependant, il reste très difficile de définir clairement de qui ou de quoi il s'agit car cette vue pour le moins « colorée » des choses est avare de détails. Si le magicien cherche à identifier une personne qu'il connaît par son « aura » thermique, il doit jouer un jet de Scruter + Observateur/Très difficile sous peine de ne pas identifier la personne. Pour le magicien, se déplacer dans un environnement obscure tandis que le Sortilège fonctionne reste malgré tout un avantage : les malus de difficulté liés à l'obscurité sont divisés par deux à condition que des sources de chaleur permettent au magicien de se situer dans le lieu où il se trouve.

NORMALE

• JE NOURRIS LA FLAMME EN PAUME

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 Action
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Normal
Loom : 3
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège permet au magicien de créer une petite flamme au creux de sa main. Cette flamme possède les mêmes caractéristiques qu'une flamme de bougie mais ne brûle pas la paume du lanceur, tandis qu'elle peut bouter le feu à une mèche ou un combustible quelconque. Lorsque l'on souffle la flamme ou que l'on referme la main, le Sortilège s'achève prématurément.

• JE SERRE LA LUMIÈRE EN MON POING

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Normal
Loom : 5
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le magicien doit serrer le poing, alors une lumière forte s'échappera d'entre ses phalanges pour éclairer les alentours à la manière d'une puissante lanterne. Si le magicien desserre le poing, alors le Sortilège s'interrompt.

• JE SOUFFLE DES EFFLUVES DE CHALEUR

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 3 PA
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : Toucher
Difficulté : Normal
Loom : 6
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, souffle
Un souffle très chaud s'échappe de la bouche du magicien qui dirige son exhalaison vers ce qu'il souhaite réchauffer. Ce souffle brûlant ne blesse pas mais peut aisément faire fondre une surface couverte de 30 cm de neige, fragiliser à l'extrême un lac gelé, faire s'évaporer la pluie avant qu'elle ne touche le sol ou encore sécher tout ce qui sera dans l'Aire d'effet. Le souffle étant un cône de 45°, il convient de placer la cible du souffle à mi chemin entre la portée maximum et le magicien pour obtenir les meilleurs effets. Ce dernier effectue alors une rotation sur lui même pour affecter l'ensemble de l'Aire d'effet.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• J'INSPIRE LA FLAMME DU CŒUR

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : une personne
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Normale
Loom : 6
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Durant ce Sortilège, le magicien peut enflammer les cœurs et inspirer la passion au membre du sexe opposé plus facilement. Sa caractéristique Charmeur est augmentée de + 2.

DIFFICILE

• JE CONSUME PLUS VITE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Définitif / jusqu'à la combustion totale
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre cm
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 7
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège permet d'accélérer la combustion de n'importe quel objet en multipliant son temps de combustion ordinaire par le score en Phylum du magicien. Mais il faut que l'objet soit déjà en feu pour que le Sortilège prenne effet. Il s'interrompt si le feu est éteint.

• JE MAÎTRISE LES FLAMMES DE LA DEXTRE ET DE LA SENESTRE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 4 PA
Aire d'effet : le magicien
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège très impressionnant enflamme les deux mains du magicien comme si celui-ci s'était versé de l'huile enflammée dessus. Il ne ressent pas la douleur et ses mains restent intactes. Il enflammera n'importe quel matériau inflammable s'il reste en contact 2 PA avec. Il peut tenter de se battre à mains nues avec ses poings de flammes. Les dommages de chacun de ses coups de poings seront majorés de 1d6 et enflammeront éventuellement la chevelure ou les vêtements de l'adversaire. Chaque fois que le magicien pose la main quelque part, il laisse une emprunte incandescente de celle-ci qui s'éteint naturellement en 2 PA.

• JE SOIGNE PAR LE FEU

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : une personne ou un animal
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 12
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Les mains du magicien dégagent une chaleur bienfaisante qui cautérisera toutes les blessures sur lesquelles elles seront apposées. Le magicien guérira de AE + 1d6 + Phylum points de vie la personne qui fait l'objet de ses soins mais ne peut se soigner lui même...

• JE CONTRÔLE LA CHALEUR EXTÉRIEURE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 3 minutes
Aire d'effet : Le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège permet au magicien de résister aux chaleurs extérieures. Il peut ainsi subir sans dégât ni gêne jusqu'à une température de 50°c x Phylum pendant la durée du Sortilège et n'est pas affecté par les dommages causés par un feu non magique. Il peut, s'il le souhaite doubler la température à laquelle il résiste en diminuant par deux la durée du Sortilège.

Sortilège de Phrase

• JE CRÉE DES FEUX GRÉGEOIS

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/pour 3 boules
Aire d'effet : 1/2 ou 3 cibles
Portée : (Force + Lancer) x 5 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 12
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, 3 billes de bois rouge
Le magicien doit se munir de 3 billes en bois rouge. Lorsqu'il les lance, celles-ci explosent en d'énormes boules de feu brûlant que le magicien peut lancer simultanément sur deux ou trois cibles de son choix ou sur une seule. Le Toucher n'est pas automatique et le magicien doit effectuer un jet en Lancer + Agile/Normale (la situation de la cible peut modifier cette difficulté). Si les cible sont multiples, on ajoute un niveau de difficulté par cible en plus de la première. Les cibles peuvent tenter d'esquiver et de parer si elles détiennent un bouclier car les boules ne se déplacent pas excessivement vite. Chaque boule inflige 1d6 point de dommage. Deux ou trois boules sur la même cible additionnent leurs d6. L'armure peut être prise en compte et le feu magique ne s'étend pas aux matériaux combustibles portés par la cible.

TRÈS DIFFICILE

• JE TRANSFORME LE MÉTAL EN FLAMME

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 2 PA
Aire d'effet : une lame
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 13
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, une arme tranchante
Ce Sortilège permet d'enflammer spontanément le métal d'une arme tranchante (quel que soit ce métal) touchée par le lanceur. Si l'arme est un Artefact, elle doit faire un jet de résistance. Ce Sortilège n'affecte pas les Reliques. Les dégâts de l'arme sont majorés de 2d6 pour la durée du Sortilège. De plus, le feu de la lame peut enflammer les vêtements portés par l'adversaire. L'arme est considérée comme un Artefact le temps du Sortilège et devra de toutes façons être entretenue à l'issue de l'effet loomique.

• JE LÈVE LES FLAMMES DE L'EAU

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 3 mètres
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 9
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, une surface d'eau
Ce Sortilège crée une illusion de grande ampleur. Le magicien fait apparaître des immenses flammes jaunes et rouges sur toute surface liquide et ceci jusqu'à perte de vue. Elles sont inoffensives mais peuvent impressionner énormément animaux et adversaires. De plus, elles illuminent les environs et permettent d'éclairer tout ce qui se trouve dans l'Aire d'effet comme en plein jour.

• J'ASSÈCHE LES EAUX

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif/pour un assèchement
Aire d'effet : (AE + Phylum) x1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 3 mètres
Difficulté : Très Difficile
Loom : 13
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, une surface d'eau
Ce Sortilège vaporise instantanément toute eau à l'état liquide (se trouvant en dehors des corps des êtres vivants) dans son rayon d'action et ceci en produisant un immense souffle de chaleur et des volutes de vapeurs.

• JE BRÛLE PAR LES YEUX

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/jusqu'à ce que la victime décède ou soi soustraite au regard du magicien
Aire d'effet : un personne
Portée : à portée de vue
Difficulté : Très Difficile
Loom : 15
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Les yeux du lanceur deviennent rouge ardent et lorsqu'il regarde sa victime, le magicien fera augmenter la température intérieure du corps de celle-ci. La victime qui rate son jet de résistance tombera très rapidement comme si elle était victime d'une crise foudroyante de fièvre. Elle tremblera et suera énormément et perdra 1 PV par minute tant qu'elle sera à portée de vue du magicien. Pour arrêter le Sortilège, il suffit de soustraire la victime aux yeux du magicien. Même si le Sortilège prend fin sans avoir causé de dommages, la victime devra rester alitée autant de jours que le score en Phylum du magicien, trop faible pour pouvoir se déplacer.

Sortilège de Phrase

• J'INVOQUE LES FLAMMÈCHES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1/2 jour
Aire d'effet : un élémentaire
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 14
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, pentacle de 5 bougies
Pour ce Sortilège, le magicien doit disposer 5 bougies en pentacle et commencer son rituel. Lorsque le rituel arrive à son terme, les bougies s'éteignent et apparaît alors devant lui un petit élémentaire de feu, un feu follet. Celui-ci est autonome et réagit aux ordres du magicien pendant la durée du Sortilège ou bien jusqu'à ce qu'il soit détruit. Il est suffisamment intelligent pour comprendre à peu près n'importe quel ordre pour peu qu'il soit clairement formulé mais il ne parle pas. Par contre, si aucun ordre ne lui est donné dans les deux minutes suivant l'invocation, il repart sur son plan en considérant sa mission terminée. Cet élémental a l'apparence d'une flamme vaguement anthropomorphique, d'une taille de 80 cm.
Ses caractéristiques sont les suivantes : Agile 7, Fort 4, Observateur 6, Résistant 6. AG 5, Vie (AE + 1d6) x Phylum. Compétences : Courir 5, Grimper 5, Lancer 4, Orientation 4, Bagarre 5 (son toucher cause 2d6 points de dégâts et met le feu aux vêtements), Esquive 5, Scruter 4, Vigilance 4, Crachat de feu (portée 10 m et fait 1d6 points de dégâts) 6, Équilibre 6.
Le feu follet dispose des capacités spéciales suivantes :
• Il est peu sensible aux armes traditionnelles et ne subit que la moitié des dommages produits par ce type d'arme. Les armes contenant du loom sont parfaitement efficaces et font l'intégralité de leurs dommages.
• Par contre, l'eau lui inflige 2d6 PV par litre dont il est aspergé et ce chaleureux invité est aussi sensible aux dommages magiques comme l'électricité, le vent mais est totalement immunisé au feu.
• Le feu follet a tendance à embraser tout ce qu'il touche et laisse souvent des traces de pas enflammés Difficile d'être discret en sa compagnie.

EXTRÊME

• J'ÉLÈVE LE PILIER PYRÉTIQUE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : une cible
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 22
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le magicien crée sous les pieds de sa victime une immense colonne de feu qui embrasera la pauvre cible. Le magicien doit cependant réussir un test d'Observateur + Scruter/Normal pour cibler correctement son Sortilège. La combustion est instantanée, toutefois la victime peut tenter une esquive à Extrême pour se dégager de la zone. Les dommages occasionnés par cette colonne de feu sont d'autant de d6 que le score Phylum du magicien mais l'armure peut être prise en compte.

• JE CONSUME LES AIRS

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif/pour un embrasement
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 m
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 14
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège brûle instantanément (mais sans combustion) tout l'oxygène se trouvant dans le

rayon d'action du Sortilège. Toutes les créatures, sauf le magicien, dans cette zone sont soumises à l'onde de choc du vide comblé aussitôt par l'air alentour. Toute personne ou animal qui rate un jet de Résistant x 2/Difficile subit 2d6 + Phylum points de dégâts (l'armure est utilisable) et subit un malus de deux niveaux de difficultés pour autant de PA que le niveau en Phylum du magicien.

• JE RÉSISTE À TOUS LES FEUX

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 3 minutes
Aire d'effet : une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 12
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège donne l'immunité totale au magicien à toute forme de combustion intérieure et extérieure et ceci durant la durée du Sortilège. Les feux naturels ne l'affectent pas tandis que les dégâts que devraient lui infliger un feu magique sont minorés de son score en Phylum x 1d6. Ainsi, si on l'attaque avec une arme magiquement enflammée, il bénéficie d'une armure supplémentaire qui joue uniquement contre les dégâts du feu lié à la lame.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• J'INVOQUE LE GRAND ESPRIT DU FEU

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : le magicien
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 17
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le magicien fait apparaître une grande créature de feu dans laquelle il va se fondre pour la durée du Sortilège. L'apparence de la créature est laissée à l'imagination de l'invocateur mais sera nécessairement une forme humanoïde d'une taille maximum de 2m20. Le magicien se retrouvera comme un pilote intérieur de ce monstre de feu et bénéficiera des avantages suivants pendant la durée du Sortilège. Agile + 2, Fort + 1, Observateur — 1, Résistant + 1. L'Art guerrier du magicien, est augmenté de 1 pour toute la durée du Sortilège. Il ne peut cependant pas se servir d'armes traditionnelles car ces dernières ne supporteraient pas la chaleur. En effet, seul le magicien et les objets distants au maximum de 5 cm de sa peau seront protégés, les autres seront consumés par les flammes. D'ailleurs, le magicien ne peut porter une armure constituée intégralement de fer qui annule cette couche protectrice. Pendant toute la durée du Sortilège, le magicien a une vision thermique de ce qui l'entoure, peu pratique pour combattre, par contre, il peut générer une excroissance de feu de la forme d'une arme de son choix pour s'en servir à l'identique d'une arme traditionnelle. Cette arme fera invariablement 2d6 + Phylum points de dommages mais ne permet pas de parer car elle est aussi inconsistante qu'une flamme. En cas de bagarre, le magicien ajoutera 1d6 points à tous ses coups qui porteront et enflammera vêtements, cheveux... Le grand esprit du feu possède toute l'inconsistance des flammes : il ne joue pas le rôle d'une armure pour le magicien et ne lui donne pas de protection supplémentaire. Le magicien peut toujours être la cible d'un Sortilège et être blessé physiquement ou magiquement. Seule l'eau affecte l'esprit du feu. On considère à ce titre qu'il dispose d'autant de points de vie que AE x Phylum + 1d6. Il encaisse la totalité des dommages magiques mettant en jeu de l'eau et, à cette seule occasion, protège le magicien comme une armure. Un litre d'eau cause 1d6 pts de dommages à l'esprit. Quoi qu'il en soit, l'esprit reste jusqu'à la fin de son « contrat », qu'importe que le magicien soit inconscient, blessé, agonisant ou mort...

PURE FOLIE

• JE TRANSFORME LA TERRE EN LAVE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/jusqu'à ce que la lave refroidisse à l'aire libre
Aire d'effet : une surface de pierre ou de terre de (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 7 mètres
Difficulté : Pure folie
Loom : 25
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le magicien peut transformer en lave une parcelle de terre ou de pierre dans la portée du Sortilège pour une surface de (AE + Phylum) x 1 mètre. Tout objet ou personne plongeant dans cette fosse magmatique subira 3d6 PV de dommages par PA passée au contact de la lave. La lave se solidifie au bout de Phylum x 1 heure.

• JE TRANSFORME L'AIR EN FEU

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif/un embrasement
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 6 mètres
Difficulté : Pure folie
Loom : 24
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le magicien peut embraser l'air et brûler tous ceux qui s'y trouvent, leur infligeant 3d6 points de dommages. L'armure protège de cette tempête de feu.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• JE ME TRANSFORME EN FLAMME

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : le magicien
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 25
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le corps du magicien n'est plus que flamme pendant la durée du Sortilège sans que cela lui occasionne de dommages physiques ainsi qu'à son équipement. Il peut alors résister à tous les feux quelles que soient leurs origines et infliger des brûlures à ses adversaires ainsi qu'enflammer les objets en les touchant. Il ne peut pas utiliser son équipement dans cet état et doit faire ses jets pour toucher un adversaire avec la compétence Bagarre. Les dommages qu'il inflige sont invariablement de 2d6 + Phylum. Il est lui même à l'abri de toute blessure physique ou de Sortilège incompatible avec son état d'intangibilité. Cependant, les dommages magiques liés à l'eau le touchent et l'eau elle-même lui inflige 1d6 Points de dégats/litre sans que l'armure ne le protège. Son équipement a alors de fortes chances d'être détruit par ces blessures. Si le magicien tombe inconscient, le Sortilège cesse immédiatement de fonctionner. Tout comme un feu, il peut se faufiler par des fissures dans les murs ou passer sous des portes mais ne peut pas traverser les murs.

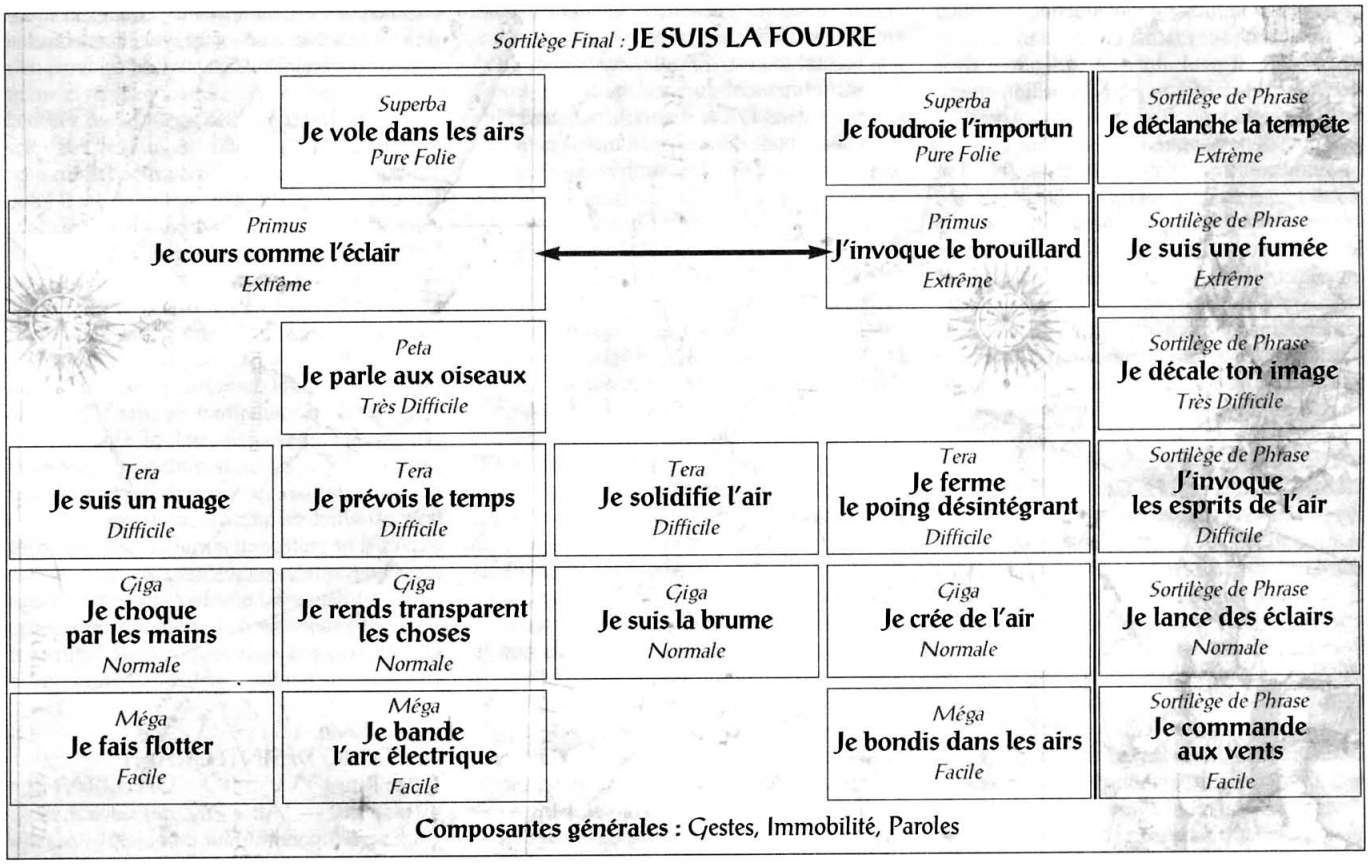
---------- *Sortilège FINALE* ----------

• JE RENAIS DES CENDRES DU PHÉNIX

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : Temporaire/pour une résurection
Aire d'effet : une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Pure folie
Loom : 50
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Une fois ce rituel accompli rien ne change dans la vie du magicien ou de la personne ciblée. Simplement, si ce dernier vient à mourir d'une façon ou d'une autre et qu'au moins la moitié de son corps subit une crémation (le squelette sans les chaires par exemple), il renaîtra de ses cendres, régénéré par la puissance du feu et peu importe depuis combien de temps il ne fait plus partie du monde des vivants. Sa renaissance suivra de 24 heures sa crémation à l'endroit même où elle a eu lieu. Il émergera des cendres comme s'il s'y était endormis et se souviendra exactement des circonstances de sa mort mais pas de ce qui s'est passé entre celle-ci et sa renaissance. Si son âme à été détruite ou qu'elle est prisonnière autrement que par la puissance d'un Sortilège, elle réapparaîtra elle aussi pour se fondre dans son corps reconstruit. Si la mort est liée à la vieillesse, la résurrection s'effectuera et le nouveau corps aura une nouvelle espérance de vie de Phylum x 10 ans à compter du jour de renaissance. Les gens ayant retrouvé la vie grâce à ce Sortilège sont marqués d'une grande tache rouge sur le torse en forme de phénix. À chaque résurrection, la peau du magicien prend une teinte jaunâtre tirant sur le rouge tandis que ses yeux reflètent en permanence un brasier infernal, personne ne sait où mène cette transformation progressive. Le rituel doit être reconduit pour que le magicien puisse éventuellement renaître une seconde fois de ces cendres, pareille pour une troisième fois etc.

Phylum des MIRACLES AÉRIENS

C'est le Phylum le plus courant du loom jaune et le favori des magiciens Venn'dys qui le pratiquent et en maîtrisent souvent de nombreux morceaux. Il est aussi certain que les fragments de loom contenant des informations liées à l'air sont les plus courants en général par rapport aux autres Phylum élémentaires. Celui-ci fut découvert très rapidement (avant la révolution loomique) et conservé secret par les Venn'dys qui pensaient y trouver une solution à la Langueur. Mais cette piste n'aboutit pas et la logique expansionniste des Guildes força les Venn'dys à partager leur secret.



FACILE

• JE FAIS FLOTTER

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 4 A
Aire d'effet : un objet de Phylum x 100 grammes maximum
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le lanceur de ce Sortilège peut faire léviter à la verticale, à 2 mètres du sol sur lequel il se trouve tout objet (et non des créatures vivantes) pesant moins de Phylum x 100 g.

• JE BANDE L'ARC ÉLECTRIQUE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 Action
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 2 PA
Aire d'effet : le magicien
Portée : toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le magicien fait apparaître entre deux doigts d'une même main, un puissant arc électrique, un mini éclair. Cela lui permet de procéder à des soudures de mauvaise qualité entre certains métaux (cuivre, bronze, fer, argent) ou bien à réveiller instantanément quelqu'un tombé dans le coma. La personne dans le coma doit réussir un jet de Résistance x 2/Difficile pour revenir à elle.

• JE BONDIS DANS LES AIRS

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/pour un saut
Aire d'effet : le magicien
Portée : toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège doit être lancé avant que le magicien ne tente de franchir un obstacle en le sautant. Il continue alors à psalmodier les phrases de son Sortilège pendant le saut et voit ainsi la difficulté de celui-ci réduit de 3 niveaux. Il lui est donc possible de tenter des franchissements impossibles et de parcourir des longueurs surprenantes...

---------- Sortilège de Phrase ----------

• JE COMMANDE AUX VENTS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 PA
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 4 mètres
Difficulté : Facile
Loom : 6
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le magicien peut changer le sens du vent sous lequel il se trouve et ceci quelle que soit la puissance du vent. Le changement de direction ne dure que pendant la durée du Sortilège et dans l'Aire d'effet de ce dernier mais ne crée aucune bourrasque supplémentaire.

NORMALE

• JE CHOQUE PAR LES MAINS

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 Action
Durée : Temporaire / pour un choc
Aire d'effet : une cible vivante
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 5
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le magicien produit un violent choc électrique par le biais de ses mains. En touchant la peau d'une cible, il peut alors lui infliger ce choc électrique s'il réussit un jet d'opposition en utilisant la compétence Bagarre ou Art martial. Si le jet réussit, les dommages éventuels du coup de poing sont majorés de 1d6 et la cible doit réussir un jet de Résistance x 2/Difficile pour ne pas être choquée pendant autant d'Actions que (AE + Phylum du magicien) — Résistance de la cible et subir un niveau de difficulté supplémentaire à toutes ses actions pendant cette période. En cas d'échec Critique sur le jet de résistance, la victime tombe immédiatement évanouie pour autant de minutes que le score en Phylum du magicien.

• JE RENDS TRANSPARENT LES CHOSES

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 4 PA
Aire d'effet : un objet pesant moins de Phylum x 100 g.
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Normale
Loom : 5
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le magicien rend invisible (mais toujours présent physiquement) tout objet pesant moins de Phylum x 100 g et se trouvant dans la portée du magicien. Cependant, si l'objet est ou rentre en contact avec la peau de n'importe quelle créature vivante, il produit une gerbe d'étincelles accompagnée d'un arc électrique qui attire l'attention des personnes présentes.

• JE SUIS LA BRUME

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 3 PA
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 10
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le corps du magicien et tout ce qu'il porte prend temporairement la consistance d'une épaisse brume qui se déformera lorsque celui-ci prendra des coups portés par tous les types d'armes. Cette forme lui confère une armure qui divise par une valeur égale au score en Phylum du magicien tous les dommages (arrondis à l'inférieur) subis pendant la durée du Sortilège. Mais cet effet n'est pas cumulatif avec l'armure qu'il porte normalement, puisque celle ci fait maintenant partie de la brume et ne fonctionne pas durant le Sortilège.

• JE CRÉE DE L'AIR

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : le magicien/(AE + Phylum) x 50 cm
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 7
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le magicien inverse son processus métabolique et produit de l'oxygène en brûlant de l'azote au lieu du contraire. Il peut donc respirer dans une atmosphère faible en oxygène mais comportant un tant soit peu d'Azote. Au bout de 4 PA de fonctionnement du Sortilège les personnes présentes dans l'Aire d'effet bénéficieront de deux niveaux de difficultés en moins pour tout jet de résistance lié à une asphyxie.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• JE LANCE DES ÉCLAIRS

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/pour un éclair
Aire d'effet : une cible
Portée : (AE + Phylum) x 6 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 8
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le magicien peut lancer un éclair foudroyant s'il réussit un jet d'Observateur x 2 + 2d6/Normale (la difficulté peut être modifiée par la situation). La cible ne peut ni esquiver ni parer, cependant, si elle possède un lien métallique quelconque entre sa peau et le sol ou bien si elle est pieds nus, le Sortilège ne lui infligera aucun dégât. Pour que le Sortilège fonctionne pleinement, la cible doit porter sur elle des éléments métalliques tels que boucle de ceintures, gros bijoux, armure... Plus la masse métallique portée par la cible est grande mieux le Sortilège fonctionne. On utilise alors le barème suivant pour connaître l'efficacité du Sortilège :
• Vêtements normaux/de cuir : 1d6 ÷ 2 PV
• Armure de cuir cloutée : 1d6 PV
• Cotte de mailles/Armure de plaque : 1d6 + Phylum PV.
Les armures ne fonctionnent pas dans la mesure où ce sont leur conductibilité qui rend son porteur vulnérable au Sortilège.

DIFFICILE

• JE SUIS UN NUAGE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 3 minutes
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le corps du lanceur prend la consistance cotonneuse d'un nuage. Tout projectile quelle que soit sa nature (magique ou normale) qui le traversera de part en part sans rencontrer de résistance sera sans effet sur lui. En revanche tous les autres types d'armes lui infligeront des dégâts normaux.

• JE PRÉVOIS LE TEMPS

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 6
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège permet au magicien de connaître les variations de temps Phylum jours à l'avance avec certitude. S'il y a, durant cette période, un changement de saison basé sur un cycle, il sera capable aussi de le déceler les signes avant coureur.

• JE SOLIDIFIE L'AIR

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 PA
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège permet au magicien de durcir l'air dans l'Aire d'effet du Sortilège. Il peut donner la forme qu'il souhaite à ce mur d'air mais celui-ci ne peut pas être déplacé. Ce mur invisible a la solidité d'un bon mur en pierre et ne peut être abattu normalement. Il est totalement transparent et s'il protège totalement des projectiles, il ne protège en aucun cas des opérations loomiques ou des projectiles magiques. Si une créature vivante ou un objet se trouve à l'emplacement où le mur doit apparaître, le Sortilège ne s'effectue pas mais les points de loom sont quand même perdus.

• JE FERME LE POING DÉSINTÉGRANT

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/pour un objet
Aire d'effet : un objet (ou une partie d'un objet) dans le poing fermé du magicien
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 8
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège permet de désintégrer immédiatement tout matériaux (que le magicien saisit dans son poing). Les Artefact lancent un jet de résistance et les Reliques ne sont pas affectées. Pour que le Sortilège fonctionne, il faut que les quatre phalanges soient en contact avec la cible, car c'est en ces points précis que la désintégration se produit. Le poing du magicien est alors environné d'éclairs tandis qu'une forte odeur d'ozone sature l'air. Les effets d'un tel Sortilège ne fonctionnent que sur les matières inertes et pas sur les tissus vivants.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• J'INVOQUE LES ESPRITS DE L'AIR

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1/2 jour

Aire d'effet : un élémentaire
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 12
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège fait apparaître un élémental de l'air appelé un sylphe. C'est une étrange créature humanoïde translucide de 1 mètre, possédant des ailes et capable de voler. Elle apparaît en prononçant ces simples parole « tu m'as appelé, frère ! ». Ce sont d'ailleurs les seules paroles que le magicien entendra puisqu'elle ne parle pas plus. Cette créature obéira aux ordres du magicien pendant la durée du Sortilège. Elle est autonome et réagit aux ordres du magicien pendant la durée du Sortilège ou bien jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Elle est suffisamment intelligente pour comprendre à peu près n'importe quel ordre pour peu qu'il soit clairement formulé. Par contre, si aucun ordre ne lui est donné dans les deux minutes suivant l'invocation, elle repart sur son plan en considérant sa mission terminée. Elle possède les caractéristiques suivantes. Agile 7, Fort 3, Observateur 7, Résistant 4. AG 4, Vie (AE + 1d6) x Phylum. Compétences : Courir 5, Voler 7, Grimper 5, Lancer 4, Orientation 4, Bagarre 5 (son souffle cause 1d6 points de dégâts et porte à 10 mètres), Esquive 6, Scruter 4, Vigilance 5, Équilibre 6.
• Ces créatures sont invulnérables aux armes à distance, les projectiles les traversent de part en part sans effet.
• Elles sont peu sensibles aux armes traditionnelles et ne subissent que la moitié des dommages produits par ce type d'arme. Les armes contenant du loom sont parfaitement efficaces et font l'intégralité de leurs dommages.

TRÈS DIFFICILE

• JE PARLE AUX OISEAUX
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 5 mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 6
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège permet de comprendre le chant de tous les oiseaux entendu pendant la durée du Sortilège. Cela permet d'apprendre ce que peuvent voir les volatiles et aussi de leur demander d'effectuer des actions simples qui ne peuvent pas être agressives. Les actions demandées doivent être sifflées en autant de mots que le score en Phylum du magicien. Les oiseaux ont des esprits simples et inconstants qui rendent tout commerce avec eux délicat et peu sûr.

---------- Sortilège de Phrase ----------

• JE DÉCALE TON IMAGE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : une cible humaine
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 15
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège rend la cible invisible au regard de toutes créatures intelligentes qu'il rencontre mais pas auprès des animaux. Ses effets s'appliquent aussi aux vêtements et aux biens transportés par celui qui y est soumis. En revanche, il ne dématérialise pas la cible et cette dernière n'est pas à l'abri des Sortilèges ni des agressions physiques. Pendant toute la durée du Sortilège, le magicien est le seul à « voir » l'être invisible. Il sait que l'image n'est pas « gommée » mais qu'elle est en fait décalée dans le temps. En effet, l'image des actions effectuées tandis que la cible est invisible se matérialisera 24 heures après que le Sortilège ait cessé de fonctionner. Les actions perpétrées se répéteront alors, visibles par tous.

EXTRÊME

• JE COURS COMME L'ÉCLAIR
Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 2 PA
Aire d'effet : une personne
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 12
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège fait apparaître un éclair sous les pieds du lanceur. Celui-ci pourra alors se déplacer à la vitesse de 100m par Action en suivant tous les types de relief. Il ne peut que courir et devra à ce titre réussir un jet de Courir + Agile + 2d6/Normale de base modifié par la disposition du terrain. Un échec indique qu'il ne peut parcourir que les 2/3 de la distance maximum. Un échec Spécial, qu'il ne peut parcourir que la moitié de la distance maximum. Un échec Critique signifie qu'il tombe dans les premiers mètres du parcours et s'inflige une blessure de 1d6 + Phylum PV. À une telle vitesse, il disparaît presque au yeux de ceux qui le regarde, il est impossible de l'arrêter mais ont peut lancer un projectile sur lui à difficulté extrême et sans bonus lié à la visée.

• J'INVOQUE LE BROUILLARD
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1/2 jour
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 3 km
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 14
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le magicien fait apparaître une brume très épaisse sur (AE + Phylum) x 1km. Cette brume magique mettra 10 minutes pour atteindre sa densité maximum. Elle fait perdre le sens de l'orientation à ceux qui la traversent (qui doivent par conséquent jouer un jet d'orientation tous les 1/4 d'heure) et donne un malus de deux niveaux de difficulté en plus pour l'utilisation des compétences de Perception (Chercher, Orientation, Pister, Survie, vigilance, Scruter, Arme à distance, Filature, Météo). Elle confère un bonus de deux niveaux de difficulté en moins pour l'utilisation des compétences de Discrétion (Camouflage, Discrétion).

---------- Sortilège de Phrase ----------

• JE SUIS UNE FUMÉE
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : Toucher
Difficulté : Extrême
Loom : 12
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le magicien et lui seul (pas son équipement ni ses vêtements) devient vaporeux et est capable de se glisser dans tous les interstices et les trous. Il devient un gaz jaune légèrement lumineux et peut se compresser jusqu'à rentrer dans une bouteille. Dans cet état le magicien ne peut que voir, mais ni entendre ni se déplacer ailleurs que dans l'Aire d'effet du Sortilège. De plus, il est soumis aux vents et courants d'airs qui peuvent le gêner dans ses déplacements. Quelle que soit sa « répartition » et sa fragmentation, le magicien ne peut voir que par un seul point qu'il doit préciser au maître de jeu. Pour bien saisir ce qu'il observe il doit effectuer un jet de Scruter + Observateur + 2d6/Difficile. Si le jet est raté, le magicien n'arrive pas à comprendre la scène qu'il observe à cause de l'altération de ses facultés de perceptions. Plus le magicien s'étend, plus il lui sera difficile de retrouver sa forme première. À l'issue du Sortilège, le magicien lance un jet pour savoir s'il a réussi à rassembler ou non sa forme gazeuse. Il joue Agile x 2 + 2d6/Difficile. En cas d'échec Normal il subit 1d6 PV de dégâts lors de sa retransformation. En cas d'échec Spécial 2d6. En cas d'échec Critique 3d6. Si le magicien est coincé dans un endroit comme un faux plafond, une double cloison etc. à l'issue du Sortilège le maître de jeu peut choisir de faire mourir l'imprudent.

PURE FOLIE

• JE VOLE DANS LES AIRS
Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 20
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège permet au magicien de se déplacer dans les airs à une vitesse maximum de AE + Phylum x 10 km/h en volant. Manœuvrer durant le vol se fait sur la base de Agile x 2 + 2d6/Normale (la situation peut bien entendu modifier la difficulté). Le magicien esquivera les projectiles de manière traditionnelle. Il ne peut porter de charge au delà d'un encombrement léger et ses bras doivent être libres pour qu'il puisse se diriger. Si le Sortilège prend effet alors que le magicien est encore en l'air, il tombe.

• JE FOUDROIE L'IMPORTUN

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/un éclair
Aire d'effet : une cible
Portée : (AE + Phylum) x 6 mètres
Difficulté : Pure Folie
Loom : 22
Phylum : des miracles aériens
Composantes : Gestes, immobilité, paroles

Le magicien peut, grâce à ce Sortilège appeler la foudre sur n'importe quelle cible à sa portée. Le Sortilège ne fonctionne qu'à l'extérieur car la foudre tombera du ciel et occasionnera autant de dommages que (AE + Phylum) x 1d6. Le magicien peut choisir autant de cibles que son score en Phylum au maximum. La ou les cibles ne peut ni esquiver ni parer, cependant, si elle possède un lien métallique quelconque entre sa peau et le sol ou bien si elle est pieds nus, le Sortilège ne lui infligera que la moitié des dégâts. Son armure peut aussi la protéger. Dans le cas de cibles multiples, le magicien répartit les dés de dommages comme il le souhaite.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• JE DÉCLENCHE LA TEMPÊTE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1/2 jour
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 10 km
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 20
Composantes : Gestes, immobilité, paroles

Le magicien crée en une heure une tempête d'une grande amplitude. Pluie, vents, orages sont au rendez-vous. La tempête augmente d'un niveau de difficulté toute action tentée en plein air. De plus, l'usage des compétences Chercher, Dressage, Orientation, Pister, Survie, Armes à distance, Filature, Astronomie, Canotage, Nage, Navigation est augmenté de deux niveaux de difficulté.

---------- *Sortilège FINAL* ----------

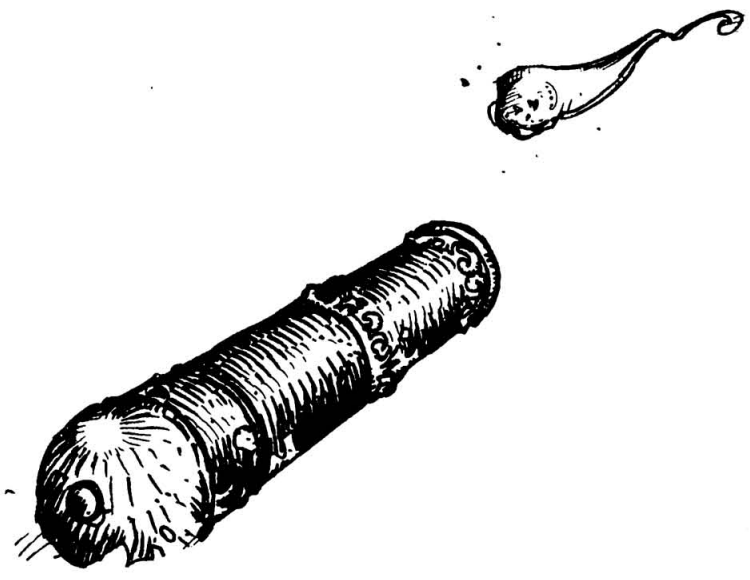
• JE SUIS LA FOUDRE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : une cible humaine
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 50
Composantes : Gestes, immobilité, paroles

Le rituel achevé, le magicien se trouve doté de pouvoirs qu'il découvrira progressivement. En apparence rien ne change vraiment mais le magicien sent que son métabolisme intègre un nouvel élément : l'électricité. D'ailleurs ses yeux luisent en permanence d'une lumière bleutée très visible lorsque le magicien est « chargé ». Il dispose dorénavant d'un nouveau compteur qui indique le nombre de points Foudre dont il dispose. La quantité de point de foudre varie entre 0 et 3x AE du magicien au maximum. Il gagne naturellement un point de Foudre par jour qu'il puise dans l'électricité statique ambiante. Le magicien capitalise ses points et les utilise comme bon lui semble pour les actions suivantes :

- Soins. Le magicien peut se soigner à raison de 1 PV par point de Foudre dépensé. Il regagne 1 PV par PA et est environné d'éclairs pendant le processus.
- Arc électrique. Le magicien peut produire un arc électrique avec les mêmes effets que le Sortilège « je bande l'arc électrique » en consumant des points de Foudre à la place du loom. Par cette méthode, il peut électrocuter une personne dont il touche la peau ou qui est en contact avec un métal conducteur pour lui infliger un choc électrique lui causant 1 PV de dégât par Tranche de 2 points de Foudre dépensé. Si la victime perd plus de 3 PV, elle doit réussir un jet de Résistant x2 + 2d6/Difficile pour ne pas s'évanouir pour 1d6 minutes.
- Foudroiement. Le magicien peut concentré l'électricité dans ses deux poings pendant 1 PA par 5 points de Foudre. Il dirige ensuite ceux-ci vers une cible en jouant Lancer + Agile + 2d6/Normale (modifié par les circonstance). Le foudroiement ne peut être ni esquivé ni paré. La portée maximum est de (AE + Phylum) x 3 mètres et les dommages sont de 1d6 par tranche de 5 points investis dans la boulle.

Ces opérations sont maintenant des dons naturels pour le magicien qui ne s'apparente plus aux Sortilèges. De plus, le magicien n'est plus sensible aux Sortilèges faisant appel à la foudre et à l'électricité. Il convertit les points de dégâts éventuels qu'auraient dû lui occasionner de tels effets loomiques en points de Foudre qu'il assimile immédiatement.



Phylum des SOURCES

Ce Phylum fut trouvé par les premiers magiciens ayant pris part à l'exploration des grands déserts du Continent. D'abord vu que d'un point de vue utilitaire, ces magiciens se rendirent compte rapidement que ce Phylum représentait un des quatre éléments fondamentaux de la magie élémentaire des Venn'dys. Certains pensent que ce Phylum est lui-même un fragment d'un méta-Phylum, une vague dans l'immense océan loomique du Continent. Le chapitre loomique de la Guilde des nautes stellaires, très ancienne Guilde noyautée par la Maison Venn'dys s'est faite une spécialité de la recherche de ce méta-Phylum d'eau. Petite particularité de ce Phylum, plusieurs Sortilèges permettent d'invoquer des entités issues des plans élémentaires de l'eau. Ces dernières semblent plus enclin que leurs homologues du feu ou de l'air à pactiser avec les humains.

Sortilège Final : **JE COMMANDE À L'EAU**

Superba **Jefais tomber la pluie** *Pure Folie*				*Sortilège de Phrase* **J'invoque le Kraken** *Extrême*
Primus **Je gèle les eaux** *Extrême*			*Primus* **Je rends transparent les choses** *Extrême*	*Sortilège de Phrase* **Je noie l'ennemi** *Extrême*
Peta **Jefabrique la potion des limbes** *Très Difficile*			*Peta* **Je marche sur les eaux** *Très Difficile*	*Sortilège de Phrase* **J'invoque une Méduse** *Très Difficile*
Tera **J'efface les cicatrices** *Difficile*	*Tera* **Je fabrique la grenade de glace** *Difficile*	*Tera* **Jefais tomber la grêle** *Difficile*	*Tera* **Jefige les liquides** *Difficile*	*Sortilège de Phrase* **J'invoque les Fils des vagues** *Difficile*
Giga **J'apaise par l'onction** *Normale*	*Giga* **Je fabrique une potion d'antidote** *Normale*	*Giga* **Je fabrique une potion de guérison** *Normale*	*Giga* **Je respire l'eau** *Normale*	*Sortilège de Phrase* **Je gèle les liquides** *Normale*
Méga **Je détecte les sources d'eau** *Facile*	*Méga* **Je suis étanche** *Facile*	*Méga* **Je possède la gourde magique** *Facile*	*Méga* **Je purifie les liquides** *Facile*	*Sortilège de Phrase* **Je fais sortir une source** *Facile*

Composantes générales : Gestes, Immobilité, Paroles

FACILE

• JE DÉTECTE LES SOURCES D'EAU

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif/la source est désignée à l'issue du rituel
Aire d'effet : le magicien/(AE + Phylum) x 20 mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, baguette de bois
Le magicien doit posséder une baguette en bois de forme fourchue. Lorsqu'il lance le Sortilège, la baguette le conduira vers la source d'eau potable la plus proche et la plus importante dans l'Aire d'effet du Sortilège, même si cette dernière est à plusieurs mètres sous terre.

• JE SUIS ÉTANCHE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 30 minutes
Aire d'effet : le magicien
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège permet au magicien de protéger de toute chute d'eau et de l'humidité ambiante ce qui est en contact avec sa peau. Une immersion totale le laissera aussi sec qu'une promenade en plein désert, mais ne lui permet pas pour autant de respirer sous l'eau. Attention, pendant la durée du Sortilège, le magicien ne peut absorber aucun liquide.

• JE POSSÈDE LA GOURDE MAGIQUE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : un récipient de bois pour (AE + Phylum) x 10 cl
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 2
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, un récipient végétal
Lorsque le magicien lance ce Sortilège, il peut remplir n'importe quelle gourde en bois ou en écorce d'une eau claire et vivifiante. Le récipient doit en effet être d'origine végétal pour que le Sortilège fonctionne. La quantité d'eau produite est au maximum de (AE + Phylum) x 5 cl. Elle est utilisable pas le magicien et lui seul. Il peut la boire, mais aussi s'en servir pour nettoyer une blessure ou se rafraîchir en s'aspergeant...

Il peut aussi la donner à boire à une autre personne mais il est seul à pouvoir manipuler le récipient sans provoquer une brusque disparition de l'eau.

• JE PURIFIE LES LIQUIDES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : un récipient pour (AE + Phylum) x 15 cl
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 4
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Tous les liquides à base d'eau se trouvant dans un récipient contenant au maximum (AE + Phylum) x 15 cl de ce Sortilège sont dégagés de toute impureté, maladies et poisons naturels. Ce qui les rend propres à la consommation. Les Potions loomiques ne sont pas affectées par ce Sortilège. Les boissons légèrement alcoolisées (bière, vin) voient leur taux d'alcool disparaître sous l'effet de ce Sortilège.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• JE FAIS SORTIR UNE SOURCE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Définitif
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 2 mètres
Portée : Toucher
Difficulté : Facile
Loom : 6
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Lorsque le magicien a localisé une source d'eau et qu'il l'a située dans le rayon d'action de ce Sortilège, il peut la faire jaillir du sol en pointant du doigt à la vertical de l'emplacement de la source. Les eaux perceront le sol pour sortir en un petit geyser si la profondeur de la nappe phréatique n'est pas supérieure à l'Aire d'effet du Sortilège.

NORMALE

• J'APAISE PAR L'ONCTION

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 2 mètres
Portée : (Force + Lancé) x 3 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 7
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, eau
Le magicien doit asperger la cible visée d'un volume d'au moins 10 cl d'eau pour que le Sortilège prenne effet. Celui-ci calmera alors immédiatement la victime. Pour Toucher, le magicien doit réussir un jet de Lancer + Agile + 2d6/Normale modifié par la situation du combat. L'eau ne peut être ni esquivée ni parée. Toute intention belliqueuse, colère, haine disparaîtra instantanément quelle que soit son origine. Le magicien pourra éventuellement tenter de discuter avec elle. En règle générale, la cible n'est apaisée que lorsque le magicien est seul face à elle, et la présence d'autres personnes réduit de manière informelle les effets du Sortilège.
En situation de combat, la cible affectée par ce Sortilège n'attaquera pas le magicien en premier mais un de ses compagnons, sauf si ce dernier est seul et que les intentions premières de la cible sont violentes. Néanmoins elle n'aura pas l'initiative pour autant de PA que le score en Phylum du magicien.

• JE FABRIQUE UNE POTION D'ANTIDOTE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : une flasque d'eau pour une utilisation
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 5 + (8 - Phylum) points par niveau de difficulté en moins
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, une flasque d'eau
Le Sortilège enchante un volume d'eau contenu dans une flasque ou bien une bouteille et le transforme en une potion antipoison pour une personne (et ceci quel que soit le volume d'eau enchanté). Pendant sa durée, c'est à dire la période de temps pendant laquelle la potion conserve ses qualités, elle est considérée comme un Artefact. La personne qui absorbe cette potion joue immédiatement un jet de résistance au poison avec autant de niveau de difficulté en moins au jet de résistance que le score en Phylum du magicien. De plus, ce dernier peut ajouter un niveau de difficulté de moins par tranche de 6 points de loom supplémentaire pour un maximum de 3 niveaux de difficulté.

• JE FABRIQUE UNE POTION DE GUÉRISON

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : une flasque d'eau pour une utilisation
Portée : Toucher
Difficulté : Normale
Loom : 10
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, une flasque d'eau
Le Sortilège enchante un volume d'eau contenu dans une flasque ou bien une bouteille et le transforme en une potion de guérison utilisable par une seule personne (et ceci quel que soit le volume d'eau enchanté). Pendant sa durée, c'est à dire la période de temps pendant laquelle la potion conserve ses qualités, elle est considérée comme un Artefact. La personne qui absorbe cette potion joue immédiatement un jet de Résistance x 2/Difficile et lit le résultat sur la table suivante :
Réussite Normale : La personne gagne immédiatement Phylum PV
Réussite Spéciale : La personne gagne immédiatement 1d6 + Phylum PV
Réussite Critique : La personne gagne immédiatement 2d6 + Phylum PV
Je respire sous l'eau
Échec Normal : La personne gagne immédiatement 1d6 ÷ 2 PV
Échec Spécial : La personne ne regagne aucun PV
Échec Critique : L'étincelle de loom de la personne réagit à la potion loomique. Elle perd immédiatement 1d6 PV tandis que le loom ingéré est consumé par son étincelle.

• JE RESPIRE L'EAU

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 minute
Aire d'effet : La cible
Portée : (AE + Phylum) x 1 mètre
Difficulté : Normale
Loom : 7
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
En lançant ce Sortilège, la cible peut respirer sous l'eau comme si elle se trouvait à la surface. En revanche, elle subira les autres désagréments de la progression sous l'eau (la pression, les difficultés de communication et de déplacement). Le Sortilège conserve son activité pendant toute la durée, la cible peut donc sortir de l'eau puis y rerentrer sans problème.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• JE GÈLE LES LIQUIDES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/jusqu'à la fonte de la glace
Aire d'effet : une surface d'eau calme de (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Normale
Loom : 10
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
À l'issue de ce rituel, le magicien désigne une surface d'eau qui gèlera en surface comme en plein hiver. La couche de glace ainsi produite sera suffisamment solide pour supporter un poids de (AE + Phylum) x 10 kg. Si le Sortilège est formulé sur une surface d'eau plus petite, comme une gourde, un baquet, un pichet, une bouteille, l'intégralité du liquide gèlera subissant la dilatation propre à ce genre de phénomène. Les cours d'eau, rivières et fleuves ne sont pas affectés par ce Sortilège qui, au mieux, produit de petits glaçons immédiatement emportés par le courant. Tout animal partiellement pris dans la glace subit 1d6 point de dommage. En cas de prise totale dans la glace, l'animal doit réussir un jet de Résistance x 2/Très Difficile pour ne pas mourir. S'il survit, il est « cryogénisé » et reprendra ses fonctions vitales lors de la fonte. Il n'est pas possible de prendre complètement un humain dans la glace de cette façon.

DIFFICILE

• J'EFFACE LES CICATRICES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Définitif
Aire d'effet : une cicatrice liée à une blessure
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 9
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, eau
Le magicien verse une goutte d'eau sur une cicatrice du corps d'un être vivant. Cette cicatrice qui doit être le produit d'une seule blessure disparaîtra quelles que soient sa taille et sa forme. En revanche, le Sortilège ne peut pas faire repousser un membre mutilé.

• JE FABRIQUE LA GRENADE DE GLACE

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA
Durée : Définitif/pour une grenade
Aire d'effet : Phylum x 1 mètre
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 12
Phylum : des miracles aériens
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, fiole d'eau
Ce Sortilège transforme une fiole d'eau en une grenade qui explose en plusieurs éclats tranchants comme du verre, au contact de la cible. Ces morceaux infligent aux victimes présentes dans l'Aire d'effet une blessure de 3D6. Au delà de l'Aire d'effet les dommages sont réduits de 1d6 par mètre. Cependant, pour pouvoir centrer correctement le projectile, le magicien doit réussir un jet en AE + Lancer/difficulté variable selon la distance visée :
Force du lanceur x 1 mètre : Facile
Force du lanceur x 3 mètres : Normal
Force du lanceur x 6 mètres : Difficile
En cas de réussite, la grenade tombe à l'endroit voulu. En cas d'échec, le maître de jeu peut utiliser la table de dispersion des bombes (cf les Venn'Dys p. 173) ou déplacer la grenade de 1d6 m par rapport à l'endroit visé. Quoi qu'il en soit, la grenade explose sitôt qu'elle touche une surface solide. L'armure est efficace contre ce type de projectile.

• JE FAIS TOMBER LA GRÊLE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 6 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 8 + (8-Phylum) points de loom par 1 minute reconduction)
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, aire libre
Ce Sortilège fonctionne uniquement en plein air. Le magicien fait tomber dans l'Aire d'effet un orage de grêle très violent. Le magicien peut déplacer (à la vitesse de Phylum x 10 km/h) cet orage de grêle à sa convenance dans la limite de la portée du Sortilège. Toute personne présente dans l'Aire d'effet devra ajouter un niveau de difficulté à ses actions physiques et toutes se feront de base Difficile. Le magicien doit dépenser les points de loom indiqués pour invoquer l'orage, après quoi il peut prolonger les effets de ce dernier d'autant de PA que son score en Phylum par tranche de 5 points de loom qu'il dépense. Pour déplacer l'orage, le magicien doit consacrer toute son attention et ne pas avoir d'autres activités pendant ce temps.

• JE FIGE LES LIQUIDES

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 PA
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 1 mètre
Portée : (AE + Phylum) x 5 mètres
Difficulté : Difficile
Loom : 10
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Le magicien est capable de figer toute matière à l'état liquide qui se trouve dans le rayon d'action du Sortilège. Ces liquides (eau, vin, alcool de toutes natures, huile, sang...) deviennent comme une glu, très visqueuse mais n'atteindront jamais l'état de solide. Il faut que le magicien puisse voir les liquides qu'il veut figer. Ainsi, le sang d'une victime doit couler à la vue du magicien pour que celui-ci puisse le figer ou qu'une barrique ait répandu sont contenu au sol. La glu ainsi produite est particulièrement collante et nécessite un jet de Fort x 2/Très difficile pour s'en défaire et la rendre inopérante. Ce Sortilège est souvent utilisé pour créer des pièges et des chausses trappes... Le liquide visé reprend sa consistance naturelle à l'issue du Sortilège et perd ses propriétés adhésives. Une personne devant se battre au corps à corps les pieds rivés au sol voit tous ses jet effectués à Difficile au minimum tandis que ses esquives se font à Extrême par défaut.

Sortilège de Phrase

• J'INVOQUE LES FILS DES VAGUES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1/2 jour
Aire d'effet : un élémentaire
Portée : Toucher
Difficulté : Difficile
Loom : 14
Phylum : des miracles aériens
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Ce Sortilège permet au magicien d'évoquer un petit élémentaire d'eau appelé un ondin. C'est une étrange créature humanoïde bleutée et cristalline ressemblant à un bibendum constitué d'eau. Elle ne parle pas mais elle obéira aux ordres du magicien pendant la durée du Sortilège ou bien jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Elle est autonome et suffisamment intelligente pour comprendre à peu près n'importe quel ordre pour peu qu'il soit clairement formulé.
Par contre, si aucun ordre ne lui est donné dans les deux minutes suivant l'invocation, elle repart sur son plan en considérant sa mission terminée. Elle possède les caractéristiques suivantes.
Agile 5, Fort 6, Observateur 5, Résistant 7.
AG 5, Vie (AE + 1d6) x Phylum.
Compétences : Courir 5, Grimper 5, Lancer 4, Orientation 4, Bagarre 5 (elle gèle instantanément ses membres pour créer une arme contondante qui fait 1d6 + 4 points de dégât), Esquive 5, Scruter 4, Vigilance 4, Équilibre 5.
• Elle est polymorphe et capable de se créer des pseudopodes supplémentaires et de faire varier sa taille de 80 cm à 1m40.
• Cette créature est peu sensible aux armes traditionnelles et ne subit que l 1/4 des dommages produits par ce type d'arme. Les armes contenant du loom sont parfaitement efficaces et font l'intégralité de leurs dommages.

TRÈS DIFFICILE

• JE FABRIQUE LA POTIONS DES LIMBES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 minutes
Durée : Temporaire/jusqu'à ce que la fiole soit bue
Aire d'effet : Une fiole/séquence de souvenirs de (AE + Phylum) x 1 minute
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 13
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, fiole d'eau
Le magicien doit se munir d'une petite fiole contenant de l'eau. Le Sortilège lui permet d'implanter dans le liquide les souvenirs personnels de son choix. Lors de l'opération, le magicien effectue un second jet d'AE + Phylum/Normale. Si le jet réussit, les souvenirs sont dupliqués dans la potion. S'il rate il sont effacés de sa mémoire et transvasés dans la potion. Par la suite, cette potion peut être bue par n'importe qui. Le buveur pourra alors récolter l'ensemble des souvenirs du magicien qui y sont contenus et se souviendra de scènes comme s'il les avaient vécues. Les souvenirs inscrits peuvent être faux mais le buveur pourra alors tenter un jet d'AE + Empathie/Difficile pour se rendre compte de la supercherie. C'est dans le liquide que sont inscrits les souvenirs. S'il est dilué, répandu, ou qu'il s'évapore, les souvenirs sont perdus. À ce titre, le liquide est considéré comme un Artefact.

• JE MARCHE SUR LES EAUX

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 5 minutes
Aire d'effet : le magicien
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 10
Composantes : Gestes, immobilité, paroles
Il est désormais possible pour la personne ciblée par le Sortilège de se déplacer sur toutes les surfaces liquides (même la lave, mais elle devra se protéger de la chaleur). Le magicien progresse sur la surface dure comme de la pierre en posant les pieds dessus.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• J'INVOQUE UNE MÉDUSE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : Une méduse
Portée : Toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 18
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, eau

Ce Sortilège permet au magicien d'évoquer un élémentaire d'eau appelé méduse qui répondra aux ordres du magicien. Pour le faire apparaître, le magicien doit disposer d'une surface d'eau quelle que soit sa taille. L'élémentaire franchira la distance qui sépare son plan de celui de Cosme par ce passage. Cet élémentaire en dépit de son patronyme prend de préférence l'apparence d'un humanoïde de taille humaine à la couleur bleuâtre laissant derrière chacun de ses pas une trace visqueuse et humide. Cette femme aux yeux intégralement noirs et à la chevelure d'un bleu profond ne parle qu'au magicien et à lui seul dans la langue de ce dernier et n'obéit qu'à ses demandes qui doivent êtres formulées avec politesse et déférence. Elle l'assistera en tout pour la durée du Sortilège. Elle ne craint pas la mort physique sur ce plan d'existence et se battra volontiers pour défendre l'invocateur mais ne provoquera aucun combat de son propre chef.

Ses carractéristiques sont les suivants :
Agile 7, Fort 4, Observateur 7, Résistant 5, Charmeur 7, Rusé 3, Savant 1, Talentueux 6, AG 5, AE 7. Points de vie (AE + Phylum) x 1d6. Acrobatie + 4, Chant + 6, comédie + 2, Danse + 6, Musique + 3, Courir + 5, Grimper + 4, Lancer + 3, Chercher + 3, Orientation + 2, Pister + 2, Bagarre + 5, Esquive + 6, Scruter + 4, Vigilance + 5, Armes de contact + 2, armes à distance + 1, Discrétion + 3, Filature + 2, Équilibre + 5, Nage + 8, Empathie + 1.

• Cette créature est presque insensible aux armes qui ne lui causent que 1/5 des dommages normaux. Les Artefacts font la moitié des dommages tandis que ceux enchantés par le loom jaune font l'intégralité des dégâts. Dans tous les cas, elle n'est pas sensible à la douleur.
• Elle est insensible aux maladies, poisons et plus généralement à la magie exceptés les Tours, Sorts ou Sortilèges produisant de la chaleur ou des flammes ainsi qu'aux feux normaux.
• Elle sait lire, écrire et parler dans la langue de son invocateur mais ne le fera qu'à sa demande.
• Elle possède la capacité de se liquéfier, donc de prendre la forme d'une flaque d'eau mais ne peut se déplacer sous cette forme. Ce pouvoir n'est pas communiqué aux éventuels objets qu'elle transporte.
• Elle peut paralyser une personne qu'elle touchera et qui ratera son jet de Résistance x 2/Difficile pour une durée de 1d6 PA.
• Elle ne respire pas et peut évoluer sous l'eau sans problème.
• Elle peut donner des ordres à n'importe quel élémentaire d'eau d'un rang inférieur, quel que soit son invocateur.

Elle ne combattra jamais un autre élémentaire d'eau qu'elle serait amener à rencontrer, mais discutera courtoisement avec dans leur langue commune.
• Enfin, elle apparaît nue et sans équipement.

EXTRÊME

• JE GÈLE LES EAUX

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 30 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 2 mètres
Portée : (AE + Phylum) x 8 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 18
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, étendue d'eau

Le magicien gèle l'ensemble des eaux (seulement les étendues d'eau salées et douces) qui se trouvent dans la zone d'effet du Sortilège. Des immenses plaques de glaces apparaissent très rapidement en de retentissants craquements titanesques. Épaisse de (AE + Phylum) x 1 cm, la glace supporte des poids allant jusqu'à (AE + Phylum) x 100 kg. Cette glace résiste aux intempéries et aux températures extérieures de toutes les saisons jusqu'à l'issue du Sortilège. Elles commencent alors à fondre et disparaissent à une vitesse variable selon la saison et les températures extérieures. Néanmoins, On peut les faire fondre prématurément à l'aide feux magiques ou de Sortilèges manipulant la chaleur. Il est aussi possible de geler des cours d'eau ou des cascades ainsi que le contenu de tonneaux, gourdes, bouteilles...

• JE RENDS TRANSPARENT LES CHOSES

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minute
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 10 minutes
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 2mètres
Portée : (AE + Phylum) x 8 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 16
Phylum : des miracles aériens
Composantes : Gestes, immobilité, paroles

Le magicien est capable avec ce Sortilège de donner la transparence de l'eau pure à tous les objets se trouvant dans l'Aire d'effet. Ces objets inanimés restent tangibles mais permettent de voir à travers sans aucun malus pendant la durée du Sortilège. Les effets n'affectent pas les Artefacts ni les Reliques.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• JE NOIE L'ENNEMI

Type : Rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 PA
Durée : Temporaire/une PA reconductible par la dépense de loom
Aire d'effet : une personne ou un animal
Portée : (AE + Phylum) x 8 mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 10 + (8 — Phylum) points de loom par PA
Composantes : Gestes, immobilité, paroles

Le magicien est capable de remplir les poumons (ou tout autre organe de respiration) d'une créature vivante se trouvant dans sa vue. La cible est alors victime d'une noyade si elle rate son jet de résistance au Sortilège. Elle subit 1d6 points de dégâts par PA durant laquelle le magicien soutient le Sortilège. L'armure ne compte pas.

PURE FOLIE

• JE FAIS TOMBER LA PLUIE

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 3 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 12 heures
Aire d'effet : (AE + Phylum) x 10 km
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 19
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, fiole d'eau

Le magicien est capable de faire tomber la pluie dans une Aire d'effet de (AE + Phylum) x 10 km et ceci sans interruption jusqu'à ce que le magicien le décide ou bien que la fin du Sortilège arrive. De plus, aucune condition climatique ou bien de saison est nécessaire à l'exécution de ce Sortilège. Cependant, la pluie se transformera en neige dans une zone glacière tandis qu'elle mouillera peu le sol dans une zone désertique. La pluie diluvienne occasionne un niveau supplémentaire de difficulté à toute action physique, et deux niveaux pour tout jet d'Orientation, Pister, Scruter, Vigilance, Météo.

Faire du feu à l'extérieur par un pareil temps relève de la Pure Folie.

---------- *Sortilège de Phrase* ----------

• J'INVOQUE LE KRAKEN

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : Temporaire/(AE + Phylum) x 1 jour
Aire d'effet : Un Kraken
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 20
Composantes : Gestes, immobilité, paroles, eau

Ce Sortilège permet au magicien d'évoquer un élémentaire d'eau appelé Kraken qui répondra à ses demandes. Pour le faire apparaître, le magicien doit disposer d'une surface d'eau quelle que soit sa taille. L'élémentaire franchira la distance qui sépare son plan de celui de Cosme par ce passage. Cet élémentaire très particulier prend les apparences d'un humanoïde doté d'un visage rouge grouillant de tentacules similaires à celles d'un poulpe. Le Kraken ne parle qu'au magicien et à lui seul dans la langue de ce dernier et n'obéit qu'à ses demandes qui doivent êtres formulées avec politesse et déférence. Il l'assistera en tout pour la durée du Sortilège. Il ne craint pas la mort physique sur ce plan d'existence et se battra volontiers pour défendre l'invocateur mais ne provoquera aucun combat de

son propre chef sauf contre ses homologues inférieurs. Détail curieux, il passe beaucoup de temps à regarder le ciel et les étoiles...
Ses attributs sont les suivants :
Agile 8, Fort 8, Observateur 5, Résistant 8, Charmeur 2, Rusé 6, Savant 2, Talentueux 6, AG 7, AE 7. Points de vie (AE + Phylum) x 1d6. Acrobatie + 2, Courir + 6, Grimper + 6, Lancer + 6, Chercher + 7, Orientation + 8, Pister + 5, Bagarre + 7, Esquive + 6, Scruter + 5, Vigilance + 7, Armes de contact + 8, armes à distance + 3, Architecture + 3, Biologie + 2, Ingénierie + 5, Intendance + 3, Discrétion + 3, Astronomie + 5, Équilibre + 6, Météo + 3, Nage + 8, Empathie + 1.

• S'il immobilise un adversaire dans un combat après un jet de bagarre réussi et éventuellement un jet d'opposition en Force, il plaque le visage de son adversaire contre le sien et plonge une tentacule dans sa gorge qui dépose un chapelet de minuscules œufs en l'espace d'une PA. Ces œufs, qui résisteront à toute tentative d'extraction, écloront 3d6 jours plus tard en causant 3d6 points de dégâts à leur « mère porteuse ». Des centaines de minuscules créatures proches de la pieuvre sortiront par la bouche du malheureux et se précipiteront vers le point d'eau le plus proche.

• Cette créature est presque insensible aux armes qui ne lui causent que 1/8 des dommages normaux. Les Artefacts font 1/4 des dommages tandis que ceux enchantés par le loom jaune font la moitié des dégâts. Dans tous les cas, Il n'est pas sensible à la douleur.

• Il est insensible aux maladies, poisons et plus généralement à la magie des Tours et des Sorts. Il est affecté par des Sortilèges produisant de la chaleur ou des flammes mais pas par les feux normaux.

• Il sait lire, écrire et parler dans la langue de son invocateur mais ne le fera qu'à sa demande.

• Il possède la capacité de se liquéfier, donc de prendre la forme d'une flaque d'eau mais ne peut se déplacer sous cette forme. Ce pouvoir n'est pas communiqué aux éventuels objets qu'elle transporte.

• Elle ne respire pas et peut évoluer sous l'eau sans problème.

• Elle peut donner des ordres à n'importe quel élémentaire d'eau d'un rang inférieur, quel que soit son invocateur.

• Il combattra systématiquement un autre élémentaire d'eau d'une catégorie inférieure qu'il sera amener à rencontrer, et ce jusqu'à la « mort » de l'un ou l'autre. S'il croise un autre Kraken, il feindra de l'ignorer sans lui adresser la parole ni marquer aucun signe de reconnaissance.

• Enfin, Il apparaît portant une vaste tunique pourpre avec une étole dorée, portant un bâton de corail rouge qui cause 1d6 + 4 PV de dégâts.

---------- *Sortilège FINAL* ----------

• JE COMMANDE À L'EAU

Type : Rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jour
Durée : Définitif
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 48
Composantes : Gestes, immobilité, paroles

À l'issue du Sortilège, le magicien est maintenant capable de se faire obéir par n'importe quel volume d'eau selon les principes suivants : Il peut animer un volume d'eau prélevé dans un verre, une rivière ou la mer en lui donnant la forme qu'il souhaite et le faire se déplacer, agir selon son bon vouloir tout en restant soumise à la gravité. Le volume est de (AE + Phylum) x 10 litres. Ce volume d'eau n'est pas autonome, ne peut être volontairement dissocié et doit rester dans le champ de vision du magicien pour être sous contrôle. Il requiert toute l'attention du magicien lorsque ce dernier le fait agir, se déplacer ou changer de forme. Si ces conditions sont respectées, ce volume d'eau restera présent jusqu'à évaporation ou lorsque le magicien cessera d'exercer son contrôle ou la perdra de vue.

• L'eau garde ses propriétés naturelles, elle peut être érigée en mur et gêner ou dérouter les projectiles qui passent à travers, procurant alors 2d6 points d'armure pour les personnes se trouvant derrière elle.

• Mais elle peut aussi s'écarter temporairement (selon le débit) dans le lit d'une rivière pour laisser le passage à pied sec pour le magicien.

• Elle protège efficacement pour1d6 d'armure supplémentaire si elle est disposée au contact du corps du magicien.

• Elle ne peut se saisir d'objets à proprement parler, mais elle a la faculté d'enrober un objet de (AE + Phylum) x 1kg et en agitant sa masse de créer un courant qui maintient celui-ci dans le tourbillon. Cela le rend Très Difficile à saisir pour tout autre que le magicien.

• Enfin, en consacrant toute son attention à cette action, le magicien peut tenter d'asphyxier une autre personne en manœuvrant l'eau. Il lui ordonne de se placer sur la tête d'une personne. Cette dernière devra alors lancer un jet de Résistance x 2/Normale par minute. Ce jet est augmenté d'un niveau de difficulté par tranche de 10 PA et cause 1d6 points de dégâts à la cible en cas d'échec. L'armure ne compte pas. Cette dernière peut malgré tout continuer d'agir mais ses actions seront toutes effectuées à Difficile.

ÉTUDE DE PHYLUM

NOM ..... **NIVEAU** [ ]

Sortilège Final : .....

..... *Pure Folie*	..... *Pure Folie*	..... *Pure Folie*	..... *Pure Folie*	..... *Pure Folie*
..... *Extrême*	..... *Extrême*	..... *Extrême*	..... *Extrême*	..... *Extrême*
..... *Très Difficile*	..... *Très Difficile*	..... *Très Difficile*	..... *Très Difficile*	..... *Très Difficile*
..... *Difficile*	..... *Difficile*	..... *Difficile*	..... *Difficile*	..... *Difficile*
..... *Normale*	..... *Normale*	..... *Normale*	..... *Normale*	..... *Normale*
..... *Facile*	..... *Facile*	..... *Facile*	..... *Facile*	..... *Facile*

Composantes générales : .....

SORTILÈGES

• **NOM :** .....
Type : ..... **Vitesse :** .....
Portée : ..... **Durée :** .....
Loom : ..... **Difficulté :** .....
Effets : .....
.....
.....
.....

• **NOM :** .....
Type : ..... **Vitesse :** .....
Portée : ..... **Durée :** .....
Loom : ..... **Difficulté :** .....
Effets : .....
.....
.....
.....

• **NOM :** .....
Type : ..... **Vitesse :** .....
Portée : ..... **Durée :** .....
Loom : ..... **Difficulté :** .....
Effets : .....
.....
.....
.....
.....
.....

• **NOM :** .....
Type : ..... **Vitesse :** .....
Portée : ..... **Durée :** .....
Loom : ..... **Difficulté :** .....
Effets : .....
.....
.....
.....
.....
.....

• NOM : .....

Type : ..... Vitesse : .....

Portée : ..... Durée : .....

Loom : ..... Difficulté : .....

Effets : .....

.....

.....

.....

.....

.....

• NOM : .....

Type : ..... Vitesse : .....

Portée : ..... Durée : .....

Loom : ..... Difficulté : .....

Effets : .....

.....

.....

.....

.....

.....

• NOM : .....

Type : ..... Vitesse : .....

Portée : ..... Durée : .....

Loom : ..... Difficulté : .....

Effets : .....

.....

.....

.....

.....

.....

• NOM : .....

Type : ..... Vitesse : .....

Portée : ..... Durée : .....

Loom : ..... Difficulté : .....

Effets : .....

.....

.....

.....

.....

.....

• NOM : .....

Type : ..... Vitesse : .....

Portée : ..... Durée : .....

Loom : ..... Difficulté : .....

Effets : .....

.....

.....

.....

.....

.....

• NOM : .....

Type : ..... Vitesse : .....

Portée : ..... Durée : .....

Loom : ..... Difficulté : .....

Effets : .....

.....

.....

.....

.....

.....

• NOM : .....

Type : ..... Vitesse : .....

Portée : ..... Durée : .....

Loom : ..... Difficulté : .....

Effets : .....

.....

.....

.....

.....

.....

• NOM : .....

Type : ..... Vitesse : .....

Portée : ..... Durée : .....

Loom : ..... Difficulté : .....

Effets : .....

.....

.....

.....

.....

.....

LOOMS ET ARTS ÉTRANGES

Maison	*Art Étrange*	*Couleur de loom*
Ulmeq	*Art Onirique*	*Loom vert*
Gehemdal	*Art Métallique*	*Loom rouge*
Venn'dys	*Art Sorcier*	*Loom jaune*
Ashragor	*Art Démonique*	*Loom noir*
Kheyza	*Art Sémantique*	*Loom violet*
Felsin	*Art Mystique*	*Loom invisible*

COMBIEN PEUT ON EXÉCUTER DE TOURS PAR JOUR ?

Une personne ne peut exécuter avec succès entre deux levers des feux du ciel plus de Tours que le double de son Art Étrange.

SENTIR LE LOOM

AE + Sens + 2D6/Difficile

L'appréciation du contenu de l'objet est instantanée.

Réussite Normale

Le magicien perçoit la présence du loom et a une idée de sa charge.

Réussite Spéciale

Le magicien perçoit la couleur du loom, a une idée de l'importance de sa charge et sait approximativement comment le récolter.

Réussite Critique

Le magicien perçoit précisément sa charge et sait exactement comment le récolter.

Échec Normal

Le magicien ne perçoit pas la présence du loom mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure.

Échec Spécial

Le loom est imperceptible pour lui, le magicien aveuglé ne pourra plus jamais percevoir ce loom.

Échec Critique

Le loom s'évapore sans être perçu.

Loom

RÉCOLTER LE LOOM

AE + Pouvoir + 2D6/Difficile

Réussite Normale

Le montant du loom est récolté.

Réussite Spéciale

Le montant du loom récolté est augmenté de + 1.

Réussite Critique

Le montant du loom récolté est multiplié par deux.

Échec Normal

Le loom n'est pas récolté mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure.

Échec Spécial

Le montant du loom est perdu.

Échec Critique

Le magicien perd un nombre de points de loom de la même couleur égal à la teneur en points de loom de l'objet.

GÉNÉRALISER LA LECTURE DU LOOM

AE + Maîtrise + 2D6/Difficile

Réussite Normale

L'information est convertie, un Tour, un Sort ou Phylum est augmenté de 1 avec un maximum de 2. **/ Ou bien :** La compétence Maîtrise, Pouvoir ou Sens est augmenté de 1 avec un maximum de 1.

Réussite Spéciale

L'information est convertie, un Tour, un Sort ou Phylum est augmenté de 1 avec un maximum de 4. **/ Ou bien :** La compétence Maîtrise, Pouvoir ou Sens est augmenté de 1 avec un maximum de 3.

Réussite Critique

L'information est convertie, un Tour, un Sort ou Phylum est augmenté de 1 sans maximum. **/ Ou bien :** La compétence Maîtrise, Pouvoir ou Sens est augmenté de 1 avec un maximum de 6.

Échec Normal

L'information n'est pas convertie et disparaît. Le Loom peut être utilisé comme énergie magique, mais requiert un jet de récolte.

Échec Spécial

L'information n'est pas convertie et le loom disparaît totalement.

Échec Critique

L'information n'est pas convertie le loom disparaît et le magicien perd 1d6 points de loom de la même couleur que son guilder constellé.

ÉXÉCUTER UN TOUR

Arts Étranges + Tour + 2d6 / Normal*

RÉSISTER À LA DÉCONCENTRATION

Résistance + Arts Étranges + 2d6 / Variable*

• Parler ou crier quelques mots :	Arrêt auto.
• Être la victime d'une agression loomique Tour/Sort ou Sortilège :	Très difficile
• Être bousculé, tomber ou courir :	Très difficile
• Être blessé : perdre 1 point de vie :	Difficile
Perdre 2 points de vie :	Très difficile
Perdre 3 points de vie :	Extrême
Perdre 4 points de vie :	Pure folie
Perdre 5 points de vie :	Absurde
Perdre 6 points de vie :	Impossible
• Tomber inconscient :	Arrêt auto.

MODIFICATEUR AU JET DE RÉSISTANCE D'UN TOUR

Si la cible dispose d'un guilder contenant au moins un point de loom de la couleur du Tour, la difficulté de résistance est réduite d'un niveau :

Réussite Normale :	Facile
Réussite Spéciale :	Normale
Réussite Critique :	Difficile

RÉSISTER À UN TOUR

Arts Étranges x 2 +2d6 / Variable

Les créatures n'ayant pas de score en Arts Étranges, lancent 3d6.

La difficulté est celle correspondante à la qualité de réussite du lanceur,modifiée par la présence éventuelle de Loom :

Réussite Normale :	Normale
Réussite Spéciale :	Difficile
Réussite Critique :	Très-Difficile

Réussite Normale

La victime résiste au Tour.

Réussite Spéciale

La victime résiste au Tour et sait de quel Tour il s'agit.

Réussite Critique

La victime résiste et renvoie une partie de l'effet Loomique sur le lanceur qui ne peut plus utiliser de manière active les Arts Étranges pendant 1 heures.

Échec Normal

La cible ne résiste pas et subit les effets du Sortilège.

Échec Spécial

La cible ne résiste pas et est étourdie. Elle doit lancer un jet de Résistant x 2 + 2D6 contre une Difficulté Facile pour ne pas s'évanouir pour 1d6 minutes.

Échec Critique

La cible ne résiste pas et est profondément affectée par le Tour. Elle doit lancer un jet de Résistant x 2 + 2D6 contre une difficulté Normale pour ne pas s'évanouir pour 1d6 minutes.

Tours

APERÇU DU SUJET D'UN LIVRE DE MAGIE

Arts Étranges + Savant + 2d6 / Variable

Réussite Normale

Le lecteur détermine combien de temps va lui prendre l'étude.

Réussite Spéciale

Le lecteur détermine quelle est la couleur du loom auquel le Sort fait appel et combien de temps va lui prendre l'étude.

Réussite Critique

Le lecteur détermine si c'est un Tour ou un Sort, quelle est sa couleur de loom et combien de temps va lui prendre l'étude.

Échec Normal

Le rapide survol du grimoire n'apprend rien au lecteur.

Échec Spécial

Le lecteur se trompe en croyant déterminer la couleur de loom du Sort. (Choisir n'importe quelle couleur au hasard).

Échec Critique

Le lecteur reconnaît un Sort ou un Tour qu'il à déjà mémorisé. Il vient de s'éviter beaucoup de travail pour rien.

DIFFICULTÉ PAR TEMPS DE LECTURE

Facile :	1/2 semaine
Normal :	3/4 semaines
Difficile :	2/3 mois
Très difficile :	4/5 mois
Extrême :	6/8 mois
Pure folie :	9/12 mois
Absurde :	13/18 mois *
Impossible :	19/+ mois *

** Une réussite Spéciale ou Critique est considérée comme une réussite Normale.*

RÈGLE PARTICULIÈRE

Lorsque la difficulté de lecture est absurde ou impossible, les réussites Spéciales ou Critiques sur le test sont considérées comme des réussites Normales.

LECTURE D'UN LIVRE

Art Étrange + Maîtrise + 2d6/difficulté de lecture du Sort ou du Tour inscrit (+modif).

Réussite Normale

Le Sort est lu et mémorisé au niveau d'exécution du Sort par défaut. Le Tour est lu et mémorisé au niveau d'exécution -4.

Réussite Spéciale

Le Sort est lu et mémorisé au niveau d'exécution du Sort par défaut + 1. Le Tour est lu et mémorisé au niveau d'exécution -2.

Réussite Critique

Le Sort est lu et mémorisé au niveau d'exécution du Sort par défaut + 3. Le Tour est lu et mémorisé au niveau d'exécution 0.

Échec Normal

Le Sort ou le Tour ne s'effectue pas, le lecteur à mal compris certains passages, il doit reconduire son étude d'une semaine avant de tenter à nouveau le Sort ou le Tour.

Échec Spécial

Le Sort ou le Tour ne s'effectue pas, le lecteur s'aperçoit qu'il n'a pas du tout compris ce dont il est question, il doit reconduire son étude entièrement.

Échec Critique

Un Sort ou un Tour s'effectue, mais pas celui escompté. Le maître du jeu détermine les effets du Sort ou du Tour selon son inspiration. Le magicien doit en être quitte pour une bonne frayeur, des gros dégâts matériels ayant entraînés la perte d'une partie ou de la totalité du grimoire.

ENGAGEMENT AUPRÈS D'UN MAÎTRE

Discours + une caractéristique mentale + 2d6 / difficulté déterminée par la table suivante

Demandeur \ *Maître*	Ulmeq	Gehemdal	Venn'dys	Ashragor	Kheyza	Felsin
Ulmeq	Norm.	Diff.	T. Diff.	T. Diff.	Diff.	-
Gehemdal	Diff.	Norm.	T. Diff.	Extr.	Diff.	-
Venn'dys	Diff.	Diff.	Extr.	T. Diff.	Diff.	-
Ashragor	Extr.	Extr.	Pure.F.	Norm.	Extr.	-
Kheyza	Diff.	Diff.	T. Diff.	T. Diff.	Norm.	-
Felsin	-	-	-	-	-	Norm.

Grimoires

APPRENTISSAGE D'UN TOUR

Talentueux + Art Étrange + 2d6/Difficile

Réussite Normale
L'apprenti mémorise le Tour en 4 semaines.

Réussite Spéciale
Le temps normal de mémorisation est réduit à 3 semaines.

Réussite Critique
Le temps normal de mémorisation est diminué à 2 semaines ; le disciple impressionne favorablement son Maître Étrange.

Échec Normal
L'apprenti n'est pas prêt, il peut tenter à nouveau avec un niveau de difficulté supplémentaire (qui affectera le temps passé).

Échec Spécial
L'apprenti n'a rien compris, le Maître ne lui enseignera pas ce Tour.

Échec Critique
Le Maître doute sérieusement des capacités de l'apprenti. Il refuse de le garder comme disciple et le chasse.

APPRENTISSAGE D'UN SORT

Maîtrise + Art Étrange + 2d6/difficulté du Sort

Réussite Normale
L'apprenti mémorise le Sort dans le délais de sa difficulté.

Réussite Spéciale
Le temps normal de mémorisation est diminué d'un tiers.

Réussite Critique
Le temps normal de mémorisation est diminué de moitié.

Échec Normal
L'apprenti n'est pas prêt, il peut tenter à nouveau avec un niveau de difficulté supplémentaire (qui affectera le temps passé).

Échec Spécial
L'apprenti n'a rien compris, le Maître ne lui enseignera pas ce Sort.

Échec Critique
Le Maître doute sérieusement des capacités de l'apprenti. Il refuse de le garder comme disciple et le chasse.

Il y fort à parier que l'ex-apprenti ne retrouve pas de sitôt un nouveau Maître.

Disciples

DIFFICULTÉ PAR TEMPS D'APPRENTISSAGE

Facile :	1 semaine
Normal :	2 semaines
Difficile :	4 semaines
Très difficile :	2 mois
Extrême :	3 mois
Pure folie :	6 mois
Absurde :	12 mois *
Impossible :	18 mois *

** Une réussite Spéciale ou Critique est considérée comme une réussite Normale.*

focus

GRAVER UN SORT SUR UN FOCUS

Art Étrange + Maîtrise + 2D6 / Variable

un jet sur la compétence d'Artisans ou de Bateleurs (Arts picturaux) concernée. La qualité de réussite exigée pour l'artisanat est simplement Normale.

Réussite Normale
Le Sort est gravé en autant de temps que sa difficulté.

Réussite Spéciale
Le temps normal de fabrication est diminué d'un tiers.

Réussite Critique
Le temps normal de fabrication est diminué de la moitié

Échec Normal
Le Sort n'est pas gravé mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure (qui affectera le temps passé).

Échec Spécial
Le Sort n'est pas gravé et le magicien tremblant ne peut plus réessayer de graver dans cet objet.

Échec Critique
Le magicien graveur oublie une partie de son Sort : il perd 1 niveau.

DIFFICULTÉ PAR TEMPS DE GRAVURE OU D'ÉCRITURE D'UN FOCUS

Facile :	1 jour
Normal :	3 jours
Difficile :	6 jours
Très difficile :	12 jours
Extrême :	24 jours
Pure folie :	48 jours
Absurde :	4 mois *
Impossible :	8 mois *

** Une réussite Spéciale ou Critique est considérée comme une réussite Normale.*

LIRE UN SORT SUR UN FOCUS

AE + Maîtrise + 2D6 / Difficulté du Sort

Réussite Normale

Le Sort est lu en autant de temps que sa difficulté.

Réussite Spéciale

Le temps normal est diminué d'un tiers.

Réussite Critique

Le temps normal est diminué de moitié.

Échec Normal

Le Sort n'est pas lu mais un essai est encore possible à la difficulté supérieure.

Échec Spécial

Le magicien lecteur est brûlé par le loom et ne pourra jamais plus tenter de lire ce focus.

Échec Critique

Le magicien lecteur disperse involontairement le loom contenu dans le focus sans avoir le temps de lire le Sort inscrit.

Focus / Sorts

LANCER UN SORT

AE + niveau du Sort + 2D6/difficulté de base + modificateurs éventuels.

Réussite Normale

Le Sort s'effectue et le loom dépensé est perdu.

Réussite Spéciale

Le Sort s'effectue et le loom requis -1 est dépensé.

Réussite Critique

Le Sort s'effectue et le loom requis ÷ 2 est dépensé.

Échec Normal

Le Sort ne s'effectue pas, le loom dépensé est perdu mais un essai immédiat est encore possible à la difficulté supérieure.

Échec Spécial

Le Sort ne s'effectue pas et le magicien ne peut pas retenter le même Sort avant l'apparition des astres suivants (nuit ou jour prochain).

Échec Critique

Le Sort ne s'effectue pas, le magicien perd en plus 1d6 points de de loom de la même couleur et il ne peut pas retenter le même Sort avant l'apparition des astres suivants (nuit ou jour prochain).

RÈGLE PARTICULIÈRE

Lorsque la difficulté d'un sort est Absurde ou impossible, la réussite Spéciale et Critique est toujours considérée comme une réussite Normale.

RÉSISTER À LA DÉCONCENTRATION

Résistance + Arts Étranges + 2d6 / Variable*

• Parler ou crier quelques mots :	Arrêt auto.
• Être la victime d'une agression loomique Tour/Sort ou Sortilège :	Très difficile
• Être bousculé, tomber ou courir :	Très difficile
• Être blessé : perdre 1 point de vie :	Difficile
Perdre 2 points de vie :	Très difficile
Perdre 3 points de vie :	Extrême
Perdre 4 points de vie :	Pure folie
Perdre 5 points de vie :	Absurde
Perdre 6 points de vie :	Impossible
• Tomber inconscient :	Arrêt auto.

MODIFICATEUR AU JET DE RÉSISTANCE D'UN SORT

Les individus ne possédant aucun point de loom de la couleur du Sort dans leur guilder constellé subissent un malus de deux Difficultés pour résister.

NOMBRE DE LANCERS DE SORTS POSSIBLES

Le jour
(2 x Art Étrange) Sorts

La nuit
(Nombre de lunes x Art Étrange) Sorts

RÉSISTER À UN SORT

Arts Étranges x 2 +2d6 / Variable

Les créatures n'ayant pas de score en Arts Étranges, lancent 3d6.

La Difficulté est celle correspondante à la qualité de réussite du lanceur, modifiée par la présence éventuelle de Loom :

Réussite Normale :	Normale
Réussite Spéciale :	Difficile
Réussite Critique :	Très-Difficile

Réussite Normale
La cible résiste et ne subit pas les effets du Sort.

Réussite Spéciale
La cible résiste et détecte de quel Sort il s'agit.

Réussite Critique
La cible résiste et absorbe 1 point du loom dépensé par le lanceur.

Échec Normal
La cible ne résiste pas et subit les effets du Sort.

Échec Spécial
La cible ne résiste pas et est étourdie. Elle doit lancer un jet de Résistant x 2 + 2D6 contre une Difficulté Normale pour ne pas s'évanouir pendant 1d6 minutes.

Échec Critique
La cible ne résiste pas et est profondément affectée par le loom : Elle doit lancer un jet de Résistant x 2 + 2D6 contre une Difficulté Difficile pour ne pas s'évanouir pendant 1d6 minutes. Elle ne peut plus pratiquer les Arts Étranges pendant 1D6 heures.

Sorts

Apprendre un Sortilège

ÉTUDIER LE LOOM

Arts Étranges + Sens + 2D6 / Variable

Difficulté de la hiérarchie de la phrase à laquelle appartient le Sortilège.

Réussite Normale
Le magicien apprend le nom du Phylum, le nom du Sortilège contenu ainsi que la hiérarchie de la phrase.

Réussite Spéciale
Le magicien apprend le nom du Phylum, le nom du Sortilège contenu ainsi que la hiérarchie de la phrase, et le nom de chaque Sortilège qui la compose.

Réussite Critique
Le magicien apprend le nom du Phylum, le nom du Sortilège contenu ainsi que la hiérarchie de la phrase, et le nom de chaque Sortilège qui la compose. De plus, il est capable de déterminer le nom du Sortilège supérieur de la phrase.

Échec Normal
Le magicien apprend uniquement le nom du Phylum mais peut reprendre son étude avec une difficulté majorée d'un niveau.

Échec Spécial
Le magicien n'apprend rien. Il ne peut plus utiliser ce fragment de loom que pour le transférer dans son guilder constellé.

Échec Critique
Le loom se disperse intégralement sans que le magicien n'y comprenne rien.

DIFFICULTÉ DES PHRASES

Première phrase	Facile
Deuxième phrase	Normale
Troisième phrase	Difficile
Quatrième phrase	Très Difficile
Cinquième phrase	Extrême
Sixième phrase	Pure Folie

APPRENTISSAGE D'UN SORTILÈGE

Arts Étranges + Maîtrise + 2D6 / Variable

Difficulté de la hiérarchie de la phrase à laquelle appartient le Sortilège.

Réussite Normale

Le Sortilège est mémorisé et le magicien acquiert la compétence portant le nom du Phylum à -4 s'il ne l'avait pas. sinon elle augmente d'un point jusqu'à un maximum de + 1. Le Sortilège disparaît du loom raffiné et ne peut plus être appris par quiconque.

Réussite Spéciale

Le Sortilège est mémorisé et le magicien acquiert la compétence portant le nom du Phylum à -4 s'il ne l'avait pas, sinon elle augmente d'un point jusqu'à un maximum de + 2. Le Sortilège disparaît du loom raffiné et ne peut plus être appris par quiconque.

Réussite Critique

Le Sortilège est mémorisé et le magicien acquiert la compétence portant le nom du Phylum à -4 s'il ne l'avait pas, sinon elle augmente d'un point 'à un maximum de + 3. Le Sortilège disparaît du loom raffiné et ne peut plus être appris par quiconque.

Échec Normal

Le Sortilège n'est pas lu et le magicien peut réessayer avec une Difficulté majorée d'un niveau.

Échec Spécial

Le Sortilège est détruit par la lecture catastrophique qu'en a fait le magicien.

Échec Critique

Le Sortilège est détruit par la lecture catastrophique qu'en a fait le magicien, de plus, les informations contradictoires que le loom lui a délivré avant de disparaître font baisser son score dans ce Phylum de 1.

Apprendre un Sortilège

MAÎTRISER UN SORTILÈGE SUPÉRIEUR

Arts Étranges + Pouvoir + 2D6/difficulté de la phrase

S'il réussit, il connaît le Sortilège de la phrase, s'il échoue rien ne se passe et il perd le loom dépensé.

EXÉCUTER UN SORTILÈGE SANS LE LIRE

Arts Étranges + Sortilège + 2d6 / difficulté du Sortilège + un niveau

La difficulté est affectée par les modificateurs au lancé de Sortilège (voir lancer un Sortilège).

Réussite Normale

Le Sortilège est lancé, s'exécute normalement puis disparaît du fragment de loom.

Réussite Spéciale

Le Sortilège est lancé et s'exécute normalement, puis il disparaît du fragment de loom. Si ses effets ne sont pas visibles, le magicien les devinent dans les grandes lignes.

Réussite Critique

Le Sortilège est lancé et s'exécute normalement, il reste inscrit dans le fragment de loom. Si ses effets ne sont pas visibles, le magicien les devinent dans les grandes lignes.

Échec Normal

Le Sortilège n'est pas lancé et le fragment se vide de l'intégralité de son contenu loomique.

Échec Spécial

Le fragment se consume dans les mains du lanceur qui subit 1d6 points de dégâts dans l'explosion incontrôlée du loom.

Échec Critique

Le fragment se consume dans les mains du lanceur qui subit 1d6 points de dégâts dans l'explosion incontrôlée du loom et perd 2d6 points de loom de la même couleur.

MAÎTRISER UN SORTILÈGE FINAL

Arts Étranges + Sortilège (nom du Phylum) + 2D6 / Difficulté Pure Folie

Réussite Normale

Le Phylum est maîtrisé pleinement et le magicien obtient le Sortilège Final, de plus sa compétence de Phylum (nom du Phylum) est augmenté de 1 point pour un maximum + 5.

Réussite Spéciale

Le Phylum est maîtrisé pleinement et le magicien obtient le Sortilège Final, de plus sa compétence de Phylum (nom du Phylum) est augmenté de 1 point pour un maximum + 6.

Réussite Critique

Le Phylum est maîtrisé pleinement et le magicien obtient le Sortilège Final, de plus sacompétence de Phylum (nom du Phylum) est augmenté de 1 point sans maximum. De plus, son talent d'Art Étrange est augmenté définitivement de 1.

Échec Normal

Le Phylum n'est pas compris mais le magicien peut réessayer sans malus une fois le temps normal de méditation écoulé.

Échec Spécial

Le Phylum n'est pas compris, le magicien peut réessayer de le maîtriser après un temps de méditation égal au double de celui utilisé pour cette tentative. Cette pénalité est cumulative ce qui signifie qu'un magicien ayant fait deux Échecs Spéciaux pour maîtriser un Phylum ne pourra tenter à nouveau un jet qu'au terme d'une durée quadruple de celle normalement nécessaire.

Échec Critique

Le Phylum n'est pas compris, le magicien peut réessayer de le maîtriser après un temps de méditation égal au décuple de celui utilisé pour cette tentative. Cette pénalité est cumulative ce qui signifie qu'un magicien ayant fait deux Échecs Critiques pour maîtriser un Phylum ne pourra tenter à nouveau un jet qu'au terme d'une durée centuple de celle normalement nécessaire. De plus, le magicien perd 1 point dans sa compétence de Phylum.

MODIFICATEURS AU LANCÉ DE SORTILÈGES

• Sur le Continent, si la saison est de la même couleur que le loom du Sortilège, le lanceur bénéficie d'un niveau de difficulté de moins.

• Les composantes sont utiles mais pas obligatoirement indispensables pour lancer un Sortilège. Chaque Sortilège contient dans sa description les composantes exactes utiles à son lancement. Chaque composante manquante, suit la même règle que pour les Sorts. Dans le cas d'un composant indispensable, le Sortilège ne peut être effectué en son absence.

• Les Sortilèges étant très dépendants du loom, une plus grande dépense d'énergie favorise leur action. Pour chaque tranche de 10 points de loom dépensés en plus du coût normal du Sortilège le lanceur bénéficie d'un niveau de difficulté de moins jusqu'à un maximum de deux. Ce loom surnuméraire est consommé quelle que soit la qualité de la réussite ou de l'échec.

AE + PHYLUM	VITESSE
10	T ÷ 2
11	T ÷ 3
12	T ÷ 4
13	T ÷ 5
14	T ÷ 6

Équivalences :

1 minute = 12 PA . 30 secondes = 6 PA
20 secondes = 4 PA . 15 secondes = 3 PA
10 secondes = 2 PA . 5 secondes = 1 PA
1 PA = 2 Actions . 1/2 PA (2,5 secondes) = 1 Action.

Il est impossible de descendre au dessous de 1 Action pour la Vitesse d'exécution d'un Sortilège.

On arrondit toujours à la valeur la plus proche en cas d'égalité parfaite, on prend la valeur inférieure.

Exemple : Straach est un magicien accompli avec un score de AE + Phylum de 12. Lorsqu'il lance un Sortilège dont la Vitesse se calcule avec 2 PA, sa Vitesse d'éxécution est de : 2 PA ÷ 4 soit 1 Action. S'il gagne son jet d'initiative, il peut lancer son Sortilège en guise de première action pour la Passe d'Armes en suivant les règles normales de combat.

Sortilèges

LANCER UN SORTILÈGE

Arts Étranges + Phylum (dont est issu le Sortilège) + 2D6 / Variable

Difficulté de la hiérarchie de la phrase à laquelle appartient le Sortilège.

Réussite Normale

Le Sortilège est lancé et pour y résister ; la ou les victimes devront faire leur jet de résistance à la difficulté Difficile ou à la difficulté de réalisation de base du Sortilège si elle est supérieure.

Réussite Spéciale

Le Sortilège est lancé et l'Aire d'effet, la durée ou la portée est augmentée de 1d6 au choix du magicien (AE + Phylum + 1d6 x y) si ces éléments peuvent êtres soumis à fluctuation. La ou les victimes devront faire leur jet de résistance à la difficulté Difficile ou à la difficulté de réalisation de base du Sortilège si elle est supérieure.

Réussite Critique

Le Sortilège est lancé et deux des éléments entre l'Aire d'effet, la durée ou la portée sont augmentés de 1d6 au choix du magicien (AE + Phylum + 1d6 x y) si ces éléments peuvent êtres soumis à fluctuation. De plus, le loom consommé dans l'opération est divisé par 2 (sauf lors de la création d'un Artefact ou il ne peut varier). La ou les victimes devront faire leur jet de résistance à la difficulté Difficile ou à la difficulté de réalisation de base du Sortilège si elle est supérieure.

Échec Normal

Le loom est dépensé et le magicien peut réessayer sans malus quand il le désire.

Échec Spéciale

Le loom est dépensé et le magicien ne peut réessayer d'effectuer ce sortilège avant l'apparition des prochains astres (par exemple les prochaines Lunes si le Sortilège est exécuté sous les feux du ciel).

Échec Critique

Le loom est dépensé, 2d6 points de loom de la couleur du Sortilège contenu dans le guilder sont perdus en plus. Le magicien ne peut réessayer d'utiliser du loom de cette couleur avant l'apparition des prochains astres (par exemple les prochaines Lunes si le Sortilège est exécuté sous les feux du ciel).

RÉSISTER À UN SORTILÈGE

Arts Étranges x 2 + 2D6 / Difficile ou contre la difficulté de base de lancement du Sortilège si elle est supérieure à Difficile.

Les créatures n'ayant pas de score en Arts Étranges, lancent 3d6.

Réussite Normale

La cible résiste et ne subit pas les effets du Sortilège.

Réussite Spéciale

La cible résiste et détecte de quel Sortilège il s'agit et absorbe 1/10 des points de loom dépensé par le lanceur. (si inf. 1 = 0)

Réussite Critique

La cible résiste, détecte de quel Sortilège il s'agit et absorbe 1/5 points du loom dépensé par le lanceur (uniquement la somme necessaire à l'exécution du Sortilège).

Échec Normal

La cible ne résiste pas et subit les effets du Sortilège.

Échec Spécial

La cible ne résiste pas et est étourdie. Elle doit lancer un jet de Résistant x 2 + 2D6 contre une Difficulté Normale pour ne pas s'évanouir pendant 1d6 minutes.

Échec Critique

La cible ne résiste pas et est profondément affectée par le loom : Elle doit lancer un jet de Résistant x 2 + 2D6 contre une Difficulté Difficile pour ne pas s'évanouir pendant 1d6 minutes. Elle ne peut plus pratiquer les Arts Étranges pendant 1D6 heures.

RÉSISTER À LA DÉCONCENTRATION

Résistance + Arts Étranges + 2d6 / Variable*

• Parler ou crier quelques mots :	Arrêt auto.
• Être la victime d'une agression loomique Tour/Sort ou Sortilège :	Très difficile
• Être bousculé, tomber ou courir :	Très difficile
• Être blessé : perdre 1 point de vie :	Difficile
Perdre 2 points de vie :	Très difficile
Perdre 3 points de vie :	Extrême
Perdre 4 points de vie :	Pure folie
Perdre 5 points de vie :	Absurde
Perdre 6 points de vie :	Impossible
• Tomber inconscient :	Arrêt auto.

Artefacts et créatures loomiques

IDENTIFIER UN ARTEFACT / UNE RELIQUE

Arts Étranges + Sens + 2d6 / Difficile

Réussite Normale
Le magicien perçoit la présence du loom sans déterminer la couleur ni pouvoir différencier un Artefact d'une Relique.

Réussite Spéciale
Le magicien perçoit la couleur du loom sans pouvoir différencier un Artefact d'une Relique.

Réussite Critique
Le magicien perçoit la couleur du loom et détermine s'il s'agit d'un Artefact ou d'une Relique.

Échec Normal
Le magicien ne perçoit pas la présence du loom mais un essai est encore possible à la difficulté Supérieure.

Échec Spécial
Le magicien ne perçoit pas la présence du loom et ne peut plus tester cet objet.

Échec Critique
Le magicien perçoit le loom et est persuadé que l'objet est l'inverse de ce qu'il est réellement (il pense qu'une Relique est un petit objet loomique et vis versa).

IDENTIFIER UNE CRÉATURE LOOMIQUE

Arts Étranges + Sens + 2D6 / Difficile

Réussite Normale
Le magicien perçoit la présence du loom dans la créature et s'aperçoit qu'elle est d'essence loomique.

Réussite Spéciale et Critique
Le magicien perçoit la couleur du loom dans la créature et s'aperçoit qu'elle est d'essence loomique.

Échec Normal
Le magicien ne perçoit pas la présence du loom mais peut réessayer son étude avec une difficulté majorée d'un niveau.

Échec Spécial
Le magicien n'apprend rien. Il ne peut plus tenter d'identifier la créature.

Échec Critique
Le magicien est persuadé que la créature n'est pas loomique et en définitive, que son apparence étrange est due à la bizarrerie du Continent. S'il retente un jet pour voir le loom contenu, il ne sentira pas/plus la présence du loom.

DÉTERMINER L'USAGE D'UN ARTEFACT OU D'UNE RELIQUE

Arts Étranges + Maîtrise + 2d6 / Difficulté du Sortilège inscrit dans l'objet / Extrême pour une Relique.

Réussite Normale
Le magicien apprend l'usage qui doit être fait de l'objet pour que la magie qu'il renferme opère.

Réussite Spéciale
Le magicien apprend l'usage qui doit être fait de l'objet pour que la magie qu'il renferme opère ainsi que l'effet général qui en résulte.

Réussite Critique
Le magicien apprend l'usage qui doit être fait de l'objet pour que la magie qu'il renferme opère, ainsi que l'effet précis qui en résulte. Pour les objets loomiques qui ne sont pas des Reliques, le nom du Sortilège dont est issu l'objet est aussi dévoilé.

Échec Normal
Le magicien n'apprend rien mais peut réessayer son étude avec une difficulté majorée d'un niveau.

Échec Spécial
Le magicien n'apprend rien. Il ne peut plus tenter de comprendre l'usage de l'objet.

Échec Critique
Le magicien est persuadé que l'objet n'est pas loomique et en définitive, que sa qualité est le résultat d'un Artisanat très élaboré. S'il retente un jet pour voir le loom contenu, il ne sent plus la présence du loom.

RÉSISTANCE DES ARTEFACTS À LA MAGIE

Points de loom dans l'objet + 2d6 / Difficile
ou contre de la difficulté de lancé base du Sortilège si celui-ci est d'un niveau supérieur.

Réussite Normale

L'objet loomique n'est pas affecté par le Sortilège.

Réussite Spéciale

L'objet loomique n'est pas affecté par le Sortilège. Si la couleur du loom est la même que celle de son enchantement initial, il absorbe une partie du loom pour la moitié des points dépensés par le lanceur qui majore immédiatement son score en loom d'autant. Si la couleur n'est pas la même rien ne se passe.

Réussite Critique

L'objet loomique n'est pas affecté par le Sortilège. Si la couleur du loom est la même que celle de son enchantement initial, il absorbe une partie du loom pour la moitié des points dépensés par le lanceur qui majore immédiatement son score en loom d'autant. Si la couleur n'est pas la même rien ne se passe. L'autre moitié des points de loom est retournée au lanceur qui est brûlé par le retour d'énergie pour autant de point de vie (l'armure ne peut être prise en compte). Le choc peut cependant être réduit par la dépense immédiate d'un nombre de points de loom qui agira comme une protection.

Échec Normal et Spécial

L'objet est affecté par par le Sortilège.

• Dans le cas d'un effet destiné à produire un Artefact deux possibilités.

— si le loom utilisé est de la même couleur que le précédent enchantement il cumule ses effets avec celui qui s'y trouve déjà tandis que l'objet possédera dorénavant autant de points de loom que le score le plus élevé des Enchantements qui l'habitent. Ils coexistent dorénavant dans l'objet jusqu'à ce que l'un et l'autre soient dispersés ou que les enchantements respectifs arrivent à terme.

— si le loom utilisé n'est pas de la même couleur, il chasse le précédent et prend sa place.

• Dans le cas d'un effet qui n'est pas un enchantement durable, l'objet subit les effets de l'opération loomique sans perdre son précédent enchantement.

Échec Critique

L'objet est affecté par par le Sortilège de manière remarquable.

• Dans le cas d'un effet destiné à produire un Artefact deux possibilité.

— si le loom utilisé est de la même couleur que le précédent enchantement il cumule ses effets et ses points avec celui qui s'y trouve déjà. Ces Sortilèges coéxistent dorénavant dans l'objet jusqu'à ce que l'un et l'autre soient dispersés ou s'achèvent.

— si le loom utilisé n'est pas de la même couleur, les looms entrent en conflit et l'objet explose dans une décharge d'energie qui blesse celui qui le manipule ou toute personne dans son entourage immédiat (1m) pour 1 point de vie par tranche de 5 points de loom contenu dans l'objet (l'armure ne peut être prise en compte).

• Dans le cas d'un effet qui ne marque pas la strucutre de l'objet par son emprunte loomique, l'objet subit les effets de l'opération loomique qui disperse dans le même temps le ou les Sortilèges qu'il contient.

Résistance des Artefacts

Guildes

la quête des origines

Disciple,

Lorsque tu auras maîtrisé les Arts Étranges, qui font l'aventurier accompli, quelle que soit sa Maison, sa guilde et son rang, tu seras plus proche du secret qui anime le Continent : le loom, sa puissance et ses mystères recèlent peut-être la vérité de ces terres inconnues.

Mais d'ici ce jour, tu devras traverser les déserts de poussière des grimoires et les forêts profondes des esprits incrédules, plus dangereux, parfois, que les créatures magiques qui hantent les contrées sauvages…

N'aie crainte. Dans cet éclat de loom, je vois… je vois de vastes espaces et des exploits glorieux. Allez, au travail !

Ichtiosus,
Vénérable Ulmeq
de l'Ordre Étrange.

MAÎTRES DE JEU ET JOUEURS TROUVERONT DANS CE SUPPLÉMENT :

- Les explications détaillées du fonctionnement des Tours, des Sorts sur les Rivages.
- Une description du rôle et du statut social des magiciens pour chaque Maison.
- Comment apprendre et pratiquer la magie lorsqu'on n'est pas magicien.
- Le fonctionnement et les édits de l'Ordre loomique de Twance.
- Le détail de la magie des Phylum propre au Continent.
- Une description complète des Créatures loomiques, des Artefacts et des Reliques qui attendent les aventuriers sur le Continent.
- La liste de plus de 400 Sortilèges regroupés dans les 20 Phylum découverts à ce jour.

LE LOOM EST UN SUPPLÉMENT
MONDES & RÈGLES
POUR GUILDES : LA QUÊTE DES ORIGINES.

4 *Supplément Quatrième*

PRIX - 189 f ttc

ISBN - 2-909934-45-4