

# Historique de Gjörn

Me voila de retour au point de commencement, sur la première terre où j'ai posé le pied en arrivant sur le Continent, **Port MacKaer**.

Ce monde est vraiment magnifique, il m'a appris tellement de choses. C'est pour cela que je me suis décidé à écrire ce carnet du guildien.

Bien que mon passé soit imprégné de la noirceur obscurantiste, il me faut écrire cette vie qui est la mienne. Si cela c'est produit cela a forcément été voulu par les dieux de métal. Mais plutôt que de la raconter aux amis que je n'ai pas, je vais me contenter de l'écrire sur ces pages, cela est bien suffisant.

Le plus grand drame de ma vie fut de naître d'un père Ashragor. Ce dernier a capturé ma mère lors d'une escarmouche, ma mère se dirigeait alors vers le Continent mais cet incident la projeta directement en terre ashragor. Elle avait 18 ans, il a choisi d'en faire son esclave, un honneur selon lui. Ma pauvre mère fut battue et violée pendant 7 ans. Dès la première année elle tomba enceinte de cet être répugnant. Cette ordure pris plaisir à voir son ventre grossir dans la souffrance la plus absolue. L'ardeur de ses tortures était chaque fois plus forte, voyant que ma mère était une force de la nature, une vraie gehemdal.

Le jour ou je suis né il était là. Il m'attendait avec le seau de sa dague brûlante. Comme pour me souhaiter la bienvenue dans son monde de désolation. Il m'a marqué comme un chien en plein milieu du front. Seuls les Ashragors sont capables de comprendre que ce signe au milieu du front dévoile la condition de celui qui le porte. Pour un ashragor je ne pouvais désormais être autre chose qu'un bâtard de chien esclave. Jamais un humain n'aurait pu vivre une année dans les conditions ou nous nous trouvions ma mère et moi, fut il Gehemdals...

Mais nous étions solide. Et son amour m'a donné de la force. Elle m'avoua plus tard que sa famille, notre famille, était issue des plus grands métalliste que le monde ai connu. Des personnes aussi généreuses que bien bâties (peut être est ce pour ça que nous avons survécu, nous n'étions pas n'importe quel gehemdal !) capables de travailler n'importe quel métal divin!

Nous nous sommes échappés dès que je fus capable de courir assez vite et assez longtemps pour ne pas être un fardeau pour ma mère. Nous étions déjà au nord du continent, nous sommes donc allez vers l'est, au nord des terres de notre peuple. Ma mère m'avait expliqué que ma famille était itinérante elle s'établissait de village en village pour enseigner l'art du métal. Je ne sais toujours pas si c'est cette raison qui à fait qu'elle n'a jamais voulu les retrouver ou si c'est par fierté vis a vis de son échec d'accéder au nouveau continent.

Une fois arrivés sur les terres de notre peuple, nous avons cherché un village où nous établir. Nous n'en avons jamais trouvé.

Dans cette zone le froid était pire que partout ailleurs et nous compriment vite qu'il nous fallait trouver refuge si nous ne voulions pas mourir gelés. Nous ne disposions pas de vêtements ni d'équipement pour "durer" dans cet endroit du froid extrême. Au bout de trois jours nous étions au bord de la mort, nous devions chasser et avancer en même temps dans notre quête d'abris. Et la tempête de neige de la veille semblait bien douce à coté de la tempête de glace que nous affrontions. Mes jambes ne voulaient plus me porter, ma mère avait pris le relais. Nous avancions très lentement car elle était à bout de souffle. Cet instant de ma vie fut le seul où la rage de vivre du Gehemdal que ma mère m'avait offert c'est éteint. A 150 mètre de nous, un ours immense se tenait sur ses pattes arrière. Nous n'étions plus capable de nous battre. Ma mère c'est mise a genoux et a baissée la tête comme si elle souhaitai en finir. L'ours s'approcha et de son poitrail jaillirent deux bras d'homme. Je ne comprenais rien, ma mère ne regardait pas. Les bras nous saisirent et nous firent rentrer à l'intérieur de l'ours.

Il y avait un homme dans l'ours, et il y faisait chaud.

L'homme ne disait rien. Il se contenta de nous soulever aussi aisément que si nous étions des branchages. Ma mère le ventre sur l'épaule droite et mon ventre sur l'épaule gauche, que cette chaleur était bonne. Ma mère avait les yeux fermés, je fis comme elle.

Au réveil je vis l'ours accroché sur une porte, nous étions dans une maison. Il y avait un feu et un homme assis a coté. Ma mère était à coté de moi, elle dormait. La pièce était grande, il faisait chaud partout. L'homme c'est retourné vers nous, j'avais peur, il eu alors un sourire que je n'avais jamais vu que sur le visage de ma mère. Cela me rassurera et je me rendormi. Je venais de rencontrer **Borwen** le solitaire.

Cet homme était le seul à vivre ici.

Il n'avait ni voisin, ni ami, à part peut être son tigre des glaces.

Il était forgeron.

Il était Métalliste.

C'était un homme bon.

Depuis ce jour ou nous l'avons rencontré nous somme toujours resté avec lui jusqu'a ce que ma mère et lui ne soit tué par mon père 10 ans plus tard.

Pendant ces dix ans il eu le temps de m'apprendre à me battre, et surtout de partager avec moi sa passion du métal.

Je voulais être comme lui : il était le seul homme que j'ai véritablement considéré comme mon père. Je n'en su jamais plus sur lui et il ne nous a jamais parlé de son passé. Ma mère en était tombée amoureuse mais ils n'eurent jamais d'enfant. C'était un amour silencieux et discret qu'ils se partageaient dans le respect le plus total. Malgré l'affection qu'il éprouvaient l'un envers l'autre ils mont jamais dormi ensemble. Elle avait abandonnée pour lui son rêve d'aller sur le Continent. Le jour où je les ai retrouvé mort l'un contre l'autre ils portaient tout deux sur leur torse nu et sanguinolent la même marque qui était sur mon front. J'avais 16ans.

Je suis resté 1 année entière dans la maison à réfléchir sur des choses diverses :

Quel allait être mon avenir?

Que devais-je faire?

J'en ai également profité pour m'entraîner à forger et à étudier ce que **Borwen** m'avait enseigné sur les métaux sacrés. Au bout de cette période de deuil et de réflexion j'en avais conclu qu'en mémoire de ma mère je devais aller sur le Continent. C'était son rêve, cela devenait donc le mien. J'avais décidé de devenir fort afin de retrouver cet ashragor et lui faire payer au centuple la peine qu'il avait causé à ma famille. Il avait beau être la raison de ma venue au monde, je devais lui faire payer. Il était l'unique source de la haine qui m'habitait. Mais je devais d'abord accomplir le rêve d'**Ephélième**, ma mère...

Je suis donc reparti vers le sud afin de prendre une embarcation vers le nouveau monde et ainsi intégrer une académie pour perfectionner mes connaissances et devenir l'homme fort a qui j'ai toujours voulu ressembler. Le voyage fut long, j'aurais aimé que **foliacé** le tigre vive plus longtemps pour m'accompagner mais il n'a pas supporté la mort de **Borwen**. Durant ce voyage je me suis rendu compte a quel point j'étais laid, en fait ce sont les gens que j'ai rencontré durant mon périple qui se sont chargés de me le faire savoir a coup de pierre et d'injures ! Apparemment les gens stupides sont partout, même chez les gehemdals. Tant pis, je connais bien la solitude elle ne me fait pas peur, et puis peut être que cela changera sur le Continent, ma mère semblait tellement émerveillée lorsqu'elle en parlait !

Lorsque je suis arrivé a **Kashmin** j'ai du faire mes preuves : Qui voudrait d'une montagne de laideur dans son académie?

Je me suis accroché au rêve de ma mère, et j'ai fini par rentrer dans la meilleure académie des environs. Pour cela j'ai travaillé dans les rues sans relâche. La beauté de mes coups de marteau a fini par masquer la laideur de mes traits. Ils trouvaient que j'avais un style unique et un homme qui représentait l'académie est venu me voir. Il m'affirmait qu'ils avaient des tas de choses à m'apprendre et que cela complétera mon talent. Ils m'ont posé beaucoup de questions mais je n'ai rien dit sur mon passé. Ils ont fini par accepter le peu d'informations que j'ai bien voulu leur donner.

Les cours étaient dur mais cela me semblait tout a fait surmontable. En revanche il y avait une chose bien plus dure que tout le reste, c'était ce crétin d'Ashragor. Un abruti de première aussi stupide que méchant. Lorsque qu'il m'a vu arriver il a tout de suite décidé qu'il me ferait payer ma laideur...il ne lui était jamais venu à l'esprit que cette laideur je ne la méritai même pas, que c'était cette sale race d'ashragor qui me l'avait imposée...

Cela n'a duré que quelques jours.

Les maîtres avaient pourtant réussi à me faire comprendre que certains ashragor peuvent êtres bons... dur mais faisable...

Toujours est il que cet abruti de l'académie n'a fait que trois jours en ma présence. Il a fait l'erreur de croire que les seaux au milieu de mon front lui donnaient le droit de tout sur ma personne.

Lorsque il ma demandé ce que ça faisait d'être la déjection d'une chienne d'esclave d'ashragor je lui ai fait comprendre la haine qui m'habitait. Malheureusement pour ce bouffon la scène était soumise aux regards de la moitié de l'académie, maîtres et disciples confondus. Je n'ai eu le temps de mettre qu'un seul coup de poing. Mais celui-ci a suffit pour faire tomber toutes ses jolies dents blanches et aussi faire sauter sa mâchoire. Il a perdu connaissance tout de suite. Des gens l'ont emmenés et il fut radié de l'académie. Je n'ai même pas été

renvoyé, ils m'ont expliqué que son humiliation risquerait de déteindre sur l'image de marque de la prestigieuse académie. Et au contraire que ma victoire justifiait ma présence en ces lieux...

Dans cette académie je suis devenu fondateur sacré! Ma vocation. **Borwen** et mes aïeux *gehemdal* auraient été fiers. J'ai appris tout ce que je devais savoir sur le loom rouge et les métaux sacrés de mon peuple. La passion a facilité mon apprentissage.

Après cette fabuleuse période d'apprentissage je me suis senti assez fort pour partir à la conquête du Continent. Après avoir reçu mon **Guilder Constellé** et être passé sur l'île de **l'Astramance**, j'ai enfin embarqué vers ce nouveau monde.

J'ai commencé par faire du compagnonnage pour le chapitre de la guerre dans les écrins côtiers. Cela a débuté en **ardence 215** et c'est achevé en **ardence 216**. J'étais mandaté par la **gilde des Lames d'or** afin de découvrir toutes les techniques de forges et de combat propres aux autochtones. J'ai ainsi visité le royaume **d'Orzar**, puis les montagnes dorsales, à la recherche des **troglodytes de Ferm**. Ce sont des gens fabuleux qui m'ont même offert une magnifique épée!

J'ai à la suite de cette expérience entrepris une expédition solitaire dans le **désert sable**, c'était en **bise 216**. après de longues errances dans le désert j'ai fini par découvrir une de ces étranges cités de cristal qui sont parfois perceptibles sous le sable. Même si je n'ai pas réussi à y pénétrer (il n'y a sans doute aucun moyen de le faire), j'en ai beaucoup appris sur les secrets du loom rouge et sur les peuples qui vivent dans le désert, qu'il s'agisse des nomades farouches qui le parcourent ou des gens qui vivent sous sa surface.

J'ai poursuivi cette quête jusque en **ardence 217** et elle a porté ses fruits.

Même si je n'ai pas réussi à trouver l'entrée de ces citées sous le sable, j'ai fini par découvrir une petite grotte dont les murs étaient incrustés de loom rouge. Il y avait d'ailleurs bien mieux... un phylum entier qui semblait n'attendre que moi, merci à vous, dieux de métal!

Il m'a fallu bien du temps pour apprendre et maîtriser ce phylum convenablement. J'y ai consacré **une année** entière et c'est ainsi que s'écoula la 217<sup>ème</sup> bise.

Arriva **l'ardence 218**. Me sentant plus fort que jamais j'ai voulu tester mes capacités j'ai donc intégré la **gilde des lames d'or** (et oui rien que ça!). Cette gilde c'était mise au service des **Dynasties Fantômes**.

Le monastère de **Nen'etsa** qui a compris le parti qu'il pouvait tirer des guildes, avait en effet engagé plusieurs des plus prestigieuses d'entre elles afin d'assiéger les autres monastères. Son souverain, **Hren'**, ouvertement disposé à faire de nombreux compromis pour régner en maître sur l'écrin, fini par conclure un accord. Notre gilde, entre autres, y a mobilisé des effectifs pourvus d'un équipement ultramoderne (armes à feu, etc.), et détruit méthodiquement les monastères. Cela c'est achevé très vite en **bise 219**. Si le terrain nous était très défavorable, la supériorité de notre armement pesait si lourd dans la balance que les batailles se déroulaient pratiquement toujours sans accroc, d'une manière à ce point exemplaire que le maître de la guerre qui dirigeait les opérations en a tiré un ouvrage encore cité en exemple dans les cours de stratégies dispensés dans certaines académies.

Cette expérience m'a d'ailleurs un peu dégoûtée de ce type de missions. Ce n'était pas des batailles que nous devions livrer mais des mises à mort. J'ai malgré tout achevé ma mission. Après tout j'avais été volontaire. J'ai tout de même pu admirer différents styles de combat et de magie. J'ai également combattu aux côtés de guerriers de toutes races... même des Ashragors.

Pour une raison d'éthique j'ai choisi la mission suivante plus humble. c'était l'escorte d'une caravane de retour vers le **Port McKaer**. Il a fallu une année entière pour revenir sur mes pas, **bise 219** s'achevait.

Ainsi soit il, aujourd'hui j'achève l'écriture de ces quelques lignes de ma vie. J'aurais aimé être plus précis, l'écriture est un exercice amusant, malheureusement le temps passe et je me sens prêt pour affronter "**La Barrière des Enfants Cyclones**"! Je veux honorer la mémoire de ma mère, elle vit à travers moi, je l'emmènerai donc au delà de ce que tout le monde peut voir, c'était son rêve.

La **gilde du Poing Rouge** recrute, il s'agit d'escorter une caravane jusqu'à la Barrière. C'est comme si les dieux avaient créé cette occasion juste pour moi! Je me rendrai au point de recrutement avec une connaissance, une personne que j'ai rencontrée dans la **gilde des lames d'or** et qui se nomme **Malkav**. L'ironie du sort veut qu'il soit à moitié Ashragor. Espérons que l'autre moitié de son être soit plus intéressante, je me méfierai malgré tout.

# Le phylum rouge du Désert Sable

Le Désert Sable est une grande région aride des écrans côtiers, au sud de l'empire du Noir couchant, entre Gouffre et Snake. Cette région est riche en Loom noir (c'est le repaire des Oorishs et des esprits fossiles) mais également en Loom rouge. Celui-ci se retrouve tout particulièrement au niveau des cités de cristal qui sont enfouies sous le sable.

Une grotte particulièrement intéressante peut être découverte dans les environs : elle contient un Phylum rouge entier, le Phylum du Désert Sable. L'étude de celui-ci montre une nouvelle fois à quel point les Phylums semblent liés à l'endroit de leur découverte. Sa structure est cependant assez originale, évoquant une construction soutenue par quatre piliers. Il est là aussi facile de faire le rapprochement entre cette structure, les cités de cristal et les effets des sortilèges eux-mêmes.

Tout semble véritablement lié, l'ensemble répondant vraisemblablement à une logique étrange et incompréhensible...

## Le maître du Désert Sable

Impossible

Souche

<b>Je fluidifie le désert</b> Extrême	<b>J'écoute le désert</b> Extrême	<b>Je suis l'homme du désert</b> Extrême	Chânon	<b>Je guide le désert</b> Extrême
<b>Je renforce le cristal</b> Très difficile	<b>J'écoute le cristal</b> Très difficile	<b>Je suis le chasseur de cristal</b> Très difficile		<b>Je bâtis de cristal</b> Très difficile
<b>Je solidifie les dunes</b> Difficile	<b>J'écoute les dunes</b> Difficile	<b>Je suis l'arpenteur des dunes</b> Difficile		<b>Je creuse le refuge des dunes</b> Difficile
<b>J'estime le sable</b> Facile	<b>J'écoute le sable</b> Facile	<b>Je suis l'homme de sable</b> Facile		<b>Je fonds le sable</b> Facile



## SORTILEGES FACILES

### J'estime le sable

**Temps d'incantation :** 6 heures

**Séquence :** -

**Loom :** 6

**Portée :** Une poignée de sable.

**Durée :** Instantané

**Effets :** Le Maître étrange laisse filer le sable entre ses doigts très lentement. Il acquiert ainsi une grande connaissance de ses propriétés, mais également de la taille du désert ou de la plage où il se trouve, de l'épaisseur de sable présent sous ses pieds, de la richesse en eau du désert, etc. Ces informations restent vagues en ce qui concerne le désert, mais elles sont assez précises pour le sable lui-même. Utiliser ce sortilège permet de baisser d'un niveau la difficulté du jet de forge associé aux autres sortilèges de ce Phylum comme dans « je fonds le sable ».

### J'écoute le sable

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 1

**Loom :** 6

**Portée :** AE × 10 mètres dans une zone sableuse.

**Durée :** AE heures.

**Effets :** Le Maître étrange devient naturellement attentif aux très légers crissements que produisent les grains de sables en roulant les uns contre les autres quand une créature les déplace. Il peut ainsi détecter beaucoup plus facilement la présence de créatures se déplaçant sur ou dans le sable. La difficulté des jets de vigilance diminue de 2 niveaux.

### Je suis l'Homme Sable

**Temps d'incantation :** 6 heures

**Séquence :** -

**Loom :** 6

**Portée :** Personnelle.

**Durée :** AE jours

**Effets :** Le Maître étrange s'enfouit sous le sable, entièrement nu, au début de l'incantation. Seul son visage apparaît à la surface. Progressivement, du sable roule sur son visage, le recouvrant intégralement à l'exception des yeux, des narines et de la bouche. A la fin de l'incantation il est projeté hors du sol, comme recraché par le sable. Il est alors entièrement recouvert d'une couche de sable qui lui fait comme une seconde peau. Celle-ci ne le gêne pas pour se déplacer mais le protège du soleil, de la chaleur et de la déshydratation. Le sable tombe tout seul à la fin du sortilège ou s'il est mouillé.

## CHAINON FACILE

### Je fonds le sable

**Temps d'incantation :** 6 heures

**Séquence :** -

**Loom :** 6

**Portée :** dix kilogrammes de sable.

**Durée :** Définitif

**Effets :** Le Maître étrange rend le sable liquide sans qu'il soit nécessaire de le chauffer. Au terme du sortilège, le liquide cristallise rapidement, adoptant éventuellement la forme du moule dans lequel il a été placé, et forme un cristal d'une grande pureté, et ceci même si le sable était de qualité moyenne. Il est également possible de forger ce cristal comme un métal tant qu'il est liquide (c'est-à-dire pendant les 6 heures de l'incantation) pour lui donner une forme particulière. Le jet de forge pour cette opération particulière et particulièrement délicate est très difficile.



## SORTILEGES DIFFICILES

### Je solidifie les dunes

**Temps d'incantation :** 9 heures

**Séquence :** -

**Loom :** 9

**Portée :** Une zone sableuse de AE × 2 mètres.

**Durée :** AE jours

**Effets :** Le Maître étrange rend le sable extrêmement solide dans la zone d'effet, comme s'il avait soudés tous les grains entre eux. La surface obtenue à la résistance du granite, y compris en profondeur, cependant c'est toujours du sable qui peut donc être la cible des autres sortilèges de ce Phylum. Durant l'exécution de ce sortilège, il est possible de donner une forme quelconque au sable en réussissant un jet de Forge dont la difficulté est variable en fonction de la taille et de la difficulté de la forme souhaitée mais est au moins difficile.

Ce sortilège est souvent utilisé pour solidifier la grotte obtenue avec « Je creuse le refuge des dunes ». Attention cependant, si ce sable est transformé en cristal, il perd sa solidité : le cristal n'est pas plus solide que s'il avait été obtenu avec du sable normal, la seule exception concerne le sortilège « Je bâtis de cristal ».

### J'écoute les dunes

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 1

**Loom :** 9

**Portée :** AE × 10 mètres en zone sableuse.

**Durée :** AE heures

**Effets :** Le Maître Etrange perçoit les bruits imperceptibles que font les grains de sables en s'appuyant les uns sur les autres. Il peut ainsi sentir intuitivement quelles sont les passages qui sont stables et ceux qui sont dangereux, il repère les sables mouvants à l'oreille et peut anticiper les éventuels éboulements. La difficulté des jets de vigilance est diminuée de deux niveaux pour repérer ces phénomènes, celle des jets d'escalade et de survie de un niveau (trouver un chemin sûr, escalader une dune...).

### Je suis l'arpenteur des dunes

**Temps d'incantation :** 9 heures

**Séquence :** -

**Loom :** 9

**Portée :** Personnel.

**Durée :** AE jours

**Effets :** Pendant toute la durée du sortilège le Maître étrange acquiert la capacité de marcher sur le sable comme si c'était de la roche : Il ne s'enfonce plus, le sable ne se dérobe plus sous ses pieds, il ne laisse plus d'empreintes, se fatigue beaucoup moins. Cependant, seuls ses pieds sont affectés, si une autre partie de son corps (ou un bâton de marche) entre en contact avec le sable celui-ci se comporte parfaitement normalement.

## CHAINON DIFFICILE

### Je creuse le refuge des dunes

**Temps d'incantation :** 9 heures

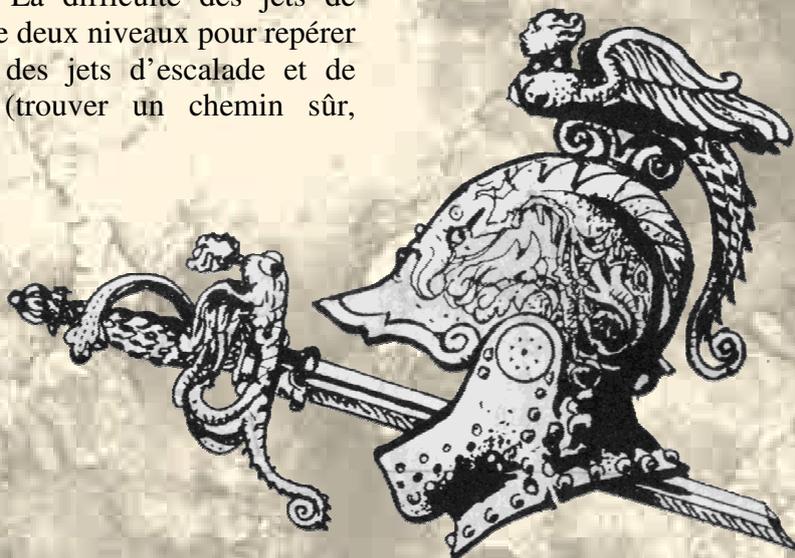
**Séquence :** -

**Loom :** 9

**Portée :** Une zone sableuse de AE × 2 mètres.

**Durée :** AE jours

**Effets :** Le Maître étrange modèle une zone sableuse, en général une petite dune dans laquelle se creuse une cavité, comme une grotte, aux parois arrondies. La cavité fait AE mètres de long, de large et de haut, il y fait frais, les parois filtrent la lumière des Feux du ciel... c'est en fait l'igloo du désert. Les parois sont de sable mais elles ont l'air parfaitement solides. Cependant, il suffit de les effleurer pour qu'un peu de sable s'en détache : Il est évident que ce n'est pas une construction solide mais plutôt un fragile équilibre. Il est ainsi absolument impossible de marcher sur le toit sans faire s'écrouler la grotte et risquer ainsi d'être ensablé (c'est une autre utilisation : cela fait un piège très acceptable...)



## SORTILEGES TRES DIFFICILES

### Je renforce le cristal

**Temps d'incantation :** 12 heures

**Séquence :** -

**Loom :** 12

**Portée :** Dix kilogrammes de cristal.

**Durée :** AE jours

**Effets :** Le Maître étrange rend le cristal extrêmement solide : il acquiert ainsi la résistance de l'acier. Le ou les objets ciblés conservent leurs formes, leurs poids et leurs aspects, ils sont simplement beaucoup plus solides. Ce sortilège peut ainsi permettre de fabriquer des armes de cristal qui auront les mêmes bonus que des armes normales. A la fin du sortilège, le cristal redevient aussi fragile qu'il l'était à l'origine.

### J'écoute le cristal

**Temps d'incantation :** 12 heures

**Séquence :** -

**Loom :** 12

**Portée :** Dix kilogrammes de cristal.

**Durée :** AE jours

**Effets :** Le Maître étrange enchante par ce sortilège un ou plusieurs objets de cristal (pour une masse totale de dix kilogrammes maximum). Pendant toute la durée du sortilège il entendra tout ce qui se passera autour de ces objets comme s'il était physiquement présent à la place du cristal. Le MC peut cependant demander un jet de vigilance si les bruits sont très faibles. Il faut également noter qu'il est impossible de ne pas entendre, même en se bouchant les oreilles. Il faut donc être prudent dans l'utilisation de ce sortilège, en particulier en ce qui concerne le nombre d'objets enchantés : une cacophonie de bruits multiples peut donner une migraine que le MC traduirait par des malus. Si les objets sont brisés, le sort prend fin.

### Je suis le chasseur de cristal

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 2

**Loom :** 12

**Portée :** A vue.

**Durée :** Instantané.

**Effets :** Le Maître étrange arrive, grâce à ce sortilège, à liquéfier instantanément un petit volume de sable qui cristallise presque aussitôt, formant un parallélépipède de cristal. Tout objet ou animal se trouvant sur le sable transformé au moment du sortilège se retrouve plongé dans le liquide puis emprisonné dans le cristal. Les animaux entièrement pris dans le cristal meurent étouffés, les autres peuvent plus ou moins être handicapés dans leurs mouvements en fonction de leur taille et des parties du corps prisonnières. Le bloc fait AE × 10 centimètres de côté et est aussi fragile que n'importe quel cristal.

## CHAINON TRES DIFFICILE

### Je bâtis de cristal

**Temps d'incantation :** 12 heures

**Séquence :** -

**Loom :** 12

**Portée :** Une zone sableuse de AE × 2 mètres.

**Durée :** AE jours

**Effets :** Le Maître étrange fait apparaître, à partir du sable de la zone, une habitation de cristal qui occupe l'espace libre disponible et s'organise en fonction. Tout y est, des lits de cristal emplis de sable confortable, des sièges de cristal, une table, des récipients... L'agencement intérieur et le mobilier sont fixés par le Maître Etrange. L'ensemble est très fragile, sauf si le sortilège « je solidifie les dunes » a été lancé précédemment. Dans ce cas, le mobilier est, au contraire, aussi résistant que de la pierre.

Ce sortilège, lancé à la surface, crée une habitation entièrement transparente avec un toit et des murs qui ne protège ni des curieux, ni de la lumière et encore moins de la chaleur qui, au contraire devient vite étouffante. Ce peut cependant être une prison cruelle pour un ennemi. Si ce sortilège est utilisé dans une cavité creusée dans le sable, celle-ci se trouve alors meublée entièrement et est bien plus agréable.



## SORTILEGES EXTREMES

### Je fluidifie le désert

**Temps d'incantation** : 15 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 15

**Portée** : AE × 5 mètres autour du Maître Etrange.

**Durée** : AE jours

**Effets** : Le Maître étrange peut rendre le sable extrêmement fluide dans la zone d'effet, comme si c'était un immense sable mouvant. Le sable garde cependant son relief et son aspect initial : les dunes ne s'écroulent pas plus facilement. Il devient par contre extrêmement difficile de s'y déplacer, à part en nageant, ce qui est très épuisant. Les objets de cristal flottent naturellement à sa surface, ainsi que tout objet ou zone qui a été la cible d'un sortilège de ce phylum. Les autres objets sont progressivement engloutis.

Le Maître Etrange peut à volonté rendre des zones fluides ou non dans toute l'aire d'effet, ce qui lui permet, par exemple, de faire disparaître un rocher dans les profondeurs tout en laissant celui d'à côté à sa place. Le Maître Etrange lui-même ne subit pas les effets de ce sortilège. Outre l'intérêt de se protéger ce sortilège permet de se déplacer sans effort. En effet, si il y a du vent, l'endroit où se situe le Maître étrange peut être poussé comme un bateau sur la mer... Ce sortilège est important pour utiliser le sortilège « Je guide le désert ».

### J'écoute le désert

**Temps d'incantation** : 15 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 15

**Portée** : Une zone sableuse : désert, plage...

**Durée** : AE jours

**Effets** : Le Maître étrange acquiert la capacité de ressentir à volonté tout ce qui se passe dans la région sableuse où il se trouve. Il perçoit la présence de toute autre créature et ses déplacements. Il peut localiser plus ou moins précisément les oasis, puits et autres points de repère : le désert devient son domaine, il fait corps avec lui. Cet état n'est pas permanent mais peut être déclenché à volonté pendant toute la durée du sortilège : le Maître étrange entre alors en transe dont il est difficile de le sortir. Dans cet état, il ne peut agir. Quand il quitte cette transe, plusieurs secondes lui sont nécessaires pour qu'il recouvre ses facultés.

### Je suis l'homme du désert

**Temps d'incantation** : 15 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 15

**Portée** : Personnel.

**Durée** : AE jours

**Effets** : Le Maître étrange fait corps avec la zone sableuse à tel point qu'il n'a plus de besoin physique : il se nourrit dorénavant de la chaleur des feux du ciels qui baignent la région. Il ne boit plus, ne mange plus et ne dort plus pendant toute la durée du sort sauf s'il le désire. Il est cependant beaucoup plus actif en pleine journée que pendant la nuit.

## CHAINON EXTREME

### Je guide le désert

**Temps d'incantation** : 15 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 15

**Portée** : Une zone sableuse rendue fluide.

**Durée** : AE jours

**Effets** : Le Maître étrange peut déplacer n'importe quel objet (taille maximum : AE × 2 mètres) flottant à la surface d'une zone de sable fluide (comme avec « Je fluidifie le désert » par exemple) dans la direction qu'il désire à la vitesse d'un cheval au trot. Ceci permet, par exemple, de déplacer la grotte obtenue avec « je creuse le refuge des dunes » ou l'habitation obtenue avec « Je bâtis de cristal ».

## SOUCHE

### Le maître du Désert Sable

**Temps d'incantation** : 18 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 18

**Portée** : Personnel.

**Durée** : AE jours

**Effets** : Le Maître étrange, après une longue méditation seul, nu, ensablé depuis les premières lueurs de l'aube jusqu'au milieu de la nuit suivante (18 heures) Ne fait plus qu'un avec l'étendue sableuse dans laquelle il se trouve. Il peut, avec une dépense de Loom très réduite, lancer les sortilèges de ce phylum : Les sortilèges faciles nécessitent dorénavant 2 points de loom seulement, les difficiles 4, les très difficiles 6 et les extrêmes 8. De plus, le temps d'incantation est toujours instantané (la séquence étant alors Tir 2 pour ceux qui n'en avaient pas). Pendant la durée du sortilège, le Maître Etrange considère la zone sableuse comme son territoire, ses habitants comme ses protégés. Il peut réagir violemment, perdant même le sens des réalités, vis-à-vis de personnes qui exploiteraient ses ressources, persécuteraient les autochtones, etc. Ce sentiment peut parfois persister quelques mois.