

Historique de Ithak

Mon nom est **Ithak**, fils de l'ambassadeur **Dyoso** et de sa femme **Caba**. Je suis né en terres **Ulmèques** en **Brise 201**, sous le signe du Condor, signe du destin, de la chance. En cela, mes parents se sont vus offrir de nombreux cadeaux, de nombreuses largesses, de la part de gens importants qui souhaitaient se rapprocher de nous, espérant bénéficier d'une certaine réussite à notre contact, probablement. J'ai notamment reçu un petit singe, **Ouisti**, qui ne me quitte que lorsque je pars en voyage avec mon père.

Très jeune, les nuits, mon esprit aimait se promener dans les songes les plus profonds, où je parvenais toujours à explorer d'infinies contrées. A quatre ou cinq ans, alors que mes camarades commençaient à peine à parler de leurs rêves, je me rendais compte que cette faculté de me transporter dans les songes était un bien précieux, que je décidai de garder secret. A 5 ans, je m'en suis ouvert à mon père, qui a chargé un de ses fidèles amis de me rencontrer. Très rapidement, je me suis senti bien en présence de cet Oniromancien puissant déjà très âgé. **Solum**, car c'est son nom, m'a enseigné l'art de voyager dans les rêves, et surtout d'utiliser ce savoir inestimable à mon si jeune âge. Ainsi, j'ai découvert Nocte et toutes ses facettes extraordinaires.

Ces quelques années passées aux côtés de **Solum** m'ont également permis de développer mon sens de l'observation, sans qu'il oublie de m'apprendre à utiliser la ruse et le charme pour arriver à mes fins. Je lui en serai à jamais reconnaissant.

Mon père était ambassadeur. Il a parcouru les Rivages en long et en large, comme on dit. Ayant des entrées dans toutes les populations, ou presque. Dès qu'il le pouvait, il m'emmenait avec lui, et c'est grâce à ces voyages que j'ai pu améliorer mes connaissances des Rivages. Malheureusement, c'est aussi ce qui a causé sa perte. Lors d'un déplacement officiel en pays Ashragor, mon père et moi avons été enlevés. Je ne pensais pas qu'un être puisse faire endurer un tel calvaire à un enfant de 8 ans. Je n'ai jamais compris la raison de cet enlèvement. Peut-être juste l'amusement, car j'ai pu apprendre par la suite que les Ashragors étaient des êtres démoniaques et cruels. J'ai été torturé sous les yeux de mon père, sans qu'il puisse réagir tellement il était enchaîné. Ces démons m'ont marqué au fer rouge, que j'ai senti pénétrer jusque dans mon cœur, avant de décapiter sous mes yeux mon pauvre père. Jamais je n'oublierai le visage de cette chose qui ce jour là a bouleversé ma vie. Je la retrouverai, et lui ferai payer cette horreur. En attendant, je garde honteusement cette marque cachée sous mes vêtements, me rappelant ce si douloureux passé.

Je dois à présent vous expliquer comment j'ai pu échapper à la mort, ce jour maudit. Alors que je pensais vivre mon dernier souffle, j'ai vu surgir devant moi la Créature que je visitais chaque jour dans Nocte. Ce tigre immense, bleu turquoise, aux yeux brillant comme des diamants. Jamais je n'aurais pensé qu'elle puisse apparaître dans la réalité, et c'est pourtant ce qu'il s'est passé. Elle a pu dévorer les serviteurs de mon bourreau, puis sur son dos, j'ai pu m'évader et regagner ma maison. Dès lors, j'ai compris que j'étais sous sa protection, imaginant que j'en aurai certainement besoin plus d'une fois dans ma vie.

Après ma convalescence, j'ai à titre exceptionnel et sur recommandation du puissant oniromancien **Solum**, intégré l'Académie. A 9 ans, j'étais le plus jeune. Mais sûrement le plus motivé également ! Cette précocité m'a permis de développer brillamment les Arts Oniriques et la connaissance du Loom. Alors que les autres sont formés pendant trois ans, je l'ai été pendant cinq. Est-ce utile de préciser à quel point ces deux années supplémentaires m'ont été bénéfiques ?

En Brise 215, à l'âge de 14 ans, je suis sorti de l'Académie. Armé comme jamais pour affronter la vie. Et après un passage sur l'île de **l'Astramance**, haut lieu de pèlerinage à mes yeux, j'ai enfin pu aller sur le Continent. Là-bas, j'ai pu mettre en pratique une partie de mon savoir acquis à l'académie, et ce durant plus de cinq ans. Cependant, j'ai pu constater que la qualité primordiale pour évoluer dans ces nouvelles contrées était l'orientation, la connaissance des routes et du milieu. J'ai donc longuement travaillé pour développer mes qualités d'explorateur, afin d'acquérir toutes les méthodes nécessaires à une parfaite évolution sur le Continent.

Au fil des mois, sur le terrain, et pendant ces cinq années, j'ai parcouru beaucoup de chemin, dont voici le détail :

Ardence 215. Le classement des Archives (p.78)

Les autorités de ma guilde, la **guilde des Arcanes**, me confient un grand projet : le classement des archives récupérées dans les ruines de l'Etoile de **Twance**. Travail de titan, il est exclusivement réservé à des non mages, de peur qu'un Maître Etrange n'exploite pour son propre compte les précieuses informations. Une tentation immense à laquelle je n'ai d'ailleurs pas résisté... J'ai alors commencé à étudier un ensemble de sortilèges, un phylum vert, qui se révéla être celui utilisé par les **Rajaka**, la célèbre secte d'assassins Ulmèque. J'ai découvert que je pourrais compléter la suite de ce Phylum dans les **Terres Englouties** et je prépare alors une expédition.

Bise 215 Exploration du Piton des Ames (p. 79/80)

Après des semaines de progression dans la jungle des **Terres Englouties**, nous sommes arrivés au pied du **Piton des Ames**. Nous l'avons longuement examiné, découvrant notamment que des sortes de parasites de la pierre y vivaient et aspiraient les souvenirs de ceux qui les approchaient de trop près. Par un jeu complexe de pièges déclenchés à distance, nous avons réussi à capturer et à analyser ces insectes, puis nous leur avons fait "recrachter" les souvenirs qu'ils avaient emmagasinés. J'ai ainsi pu compléter une partie importante du Phylum.

Ardence 216 - Bise 126 (p.79). Réalisation d'un prototype.

J'ai ensuite tourné mon attention vers d'autres défis. J'ai entendu parler de la cité de **Galila** et de l'étrange sphère volante qui tourne autour de la plus haute tour.

Après d'innombrables recherches, il apparaît que le processus peut être reproduit de manière plus ou moins précise. Il faut encore mettre les meilleurs artisans de la ville au travail et faire de nombreux essais avant de parvenir à un résultat ressemblant. Je fais partie de l'équipe chargée de vérifier la conformité du prototype avec son original, puis de découvrir le fonctionnement de la machine. Rapidement, il s'avère que les vagues notes et les souvenirs des apprentis survivants sont insuffisants pour tout redécouvrir. Il faut un individu connaissant intimement le dossier. Qui d'autre que moi ? La sphère s'envole donc finalement... moi aux commandes. La machine suit des déplacements erratiques, me déposant finalement, mort de peur, non loin de **Jonril**. Mon rapport, très défavorable, sonne le glas du projet mais me fait bien voir de ma guilde, la **guilde des Arcanes**.

A **Jonril** que je commence décidément à bien connaître, j'organise une caravane pour aller explorer la Forêt d'Emeraude où je suspecte la présence de Loom vert et de la suite de mon Phylum.

Ardence 217 L'exploration de la forêt (p.76).

Avec toute l'équipe d'exploration, nous avons découvert l'enfer vert de la forêt. Après quelques jours d'une progression difficile, nous avons rencontré un peuple de Transients, des sortes de mantes religieuses de taille humaine, arboricoles. Nous avons obtenu un baume aux propriétés curatives extraordinaires, qui se conserve indéfiniment s'il est correctement préparé.

Après quelques jours auprès des mantes, celles-ci nous ont conduits vers une communauté d'autochtones, nous laissant à leurs bons soins. Il semble qu'une guerre civile s'y soit déroulée récemment. Un vieil Ulmèque, qui vit là depuis des années, n'a répondu à nos questions qu'à grand renfort de propos énigmatiques. Cette ville qui s'appelle Cristanocle est, semble-t-il, située dans Nocte.

Bise 217 L'attaque des Transients (p.76).

Poursuivant mes explorations vers le sud-ouest j'arrive à **Gouffre**.

Les Transients de la terre creuse attaquent en masse. Si l'offensive est aisément repoussée en surface, il n'en va pas de même pour les mines, qui sont sous leur contrôle absolu. J'ai participé à la bataille. Une vraie boucherie, en fait; ces Transients n'ont aucun sens de la stratégie.

Ardence 218 Les tunnels sont bouchés (p.76).

Les accès vers la surface sont systématiquement murés, enfermant ceux du dessous dans leur monde souterrain. Travail de titan, terminé en moins de six mois. Préférant quitter cet endroit et avides de nouveaux horizons, je cherche alors un moyen de partir loin de cette région.

En **Bise 218**, et durant une année, je prends place dans un convoi transhumant de l'ouest vers l'est. Le chef de cette caravane, **Bronco**, m'a permis d'apprendre énormément de choses quant à la façon de s'orienter, d'ouvrir des routes, de survivre dans des conditions climatiques parfois difficiles, mais également de toujours rester vigilant. Ce convoi m'emmène à l'autre bout des écrins côtiers, dans la **Corne de Sagesse** complètement à l'est.

Ardence 219 (p.75)

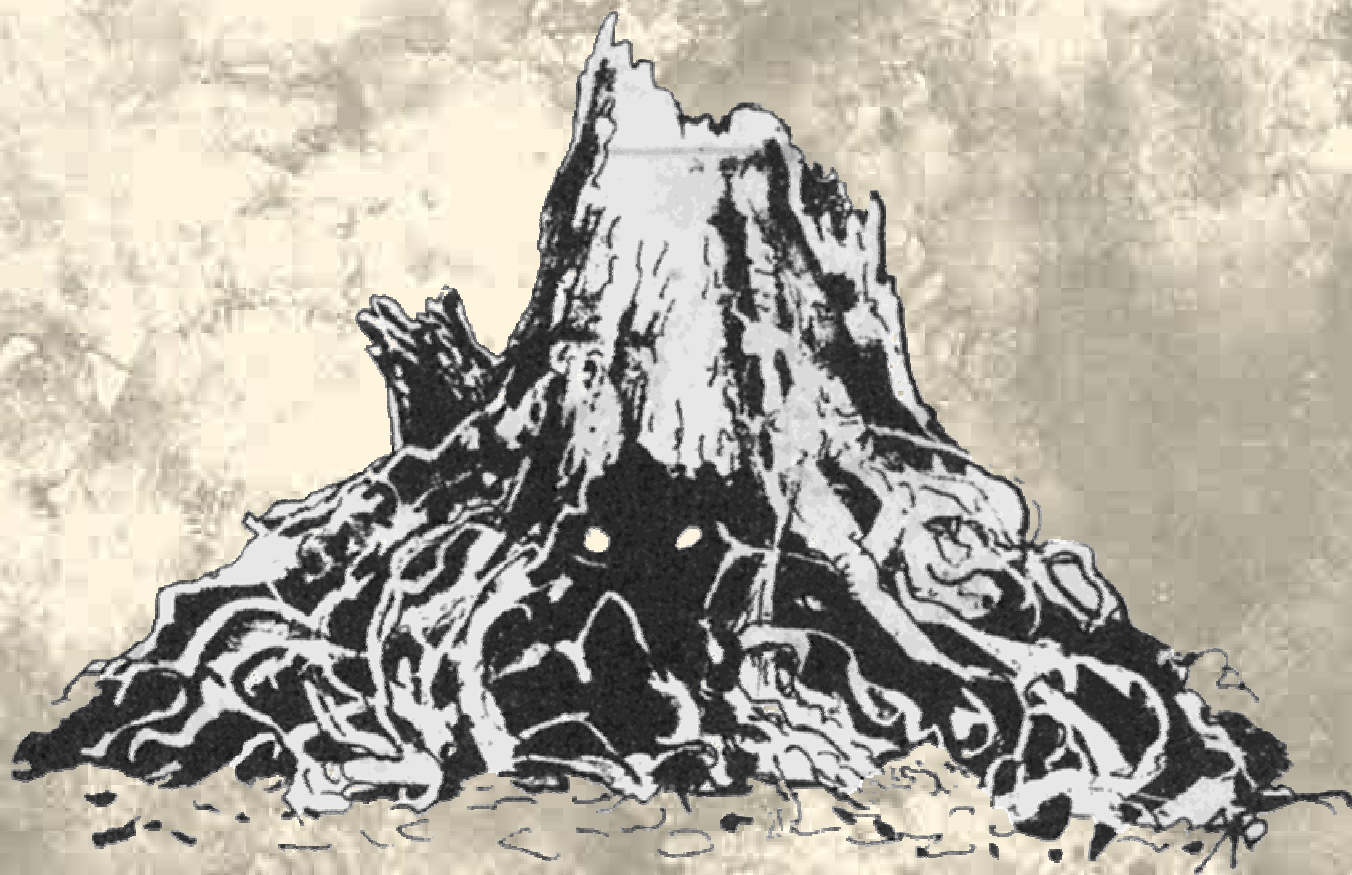
Reale, un conquistador dirigeant des forces militaires guildiennes y mène une guerre farouche contre des Draks envahisseurs venus du sud, d'au-delà de la **Désolation de souffre**. Après avoir repoussé les Draks il tue le **Negueb**, une sorte de monstre considéré par le clergé local comme un dieu vivant. Les Tigres de Rallgar (les troupes du conquistador) prennent donc définitivement le contrôle de l'Ecrin, **Reale** le dirigeant de fait.

Bise 219 - Ardence 220. Balisage d'une route. (p.72)

Maintenant que la zone est pacifiée, il faut établir une route sûre vers les cités guildiennes telles que **Port MacKaer** pour favoriser le commerce et l'implantation guildienne. Je suis chargé de ce balisage et, au bout d'un an, j'arrive enfin à destination, dans ce port où j'ai débarqué il y a plus de cinq années.

Je prends quelques jours de repos bien mérité dans cette ville paisible et, finalement, très ennuyeuse en attendant la prochaine aventure. Il me tarde de repartir sur des routes nouvelles et inconnues, de percer les secrets de ce Continent. Je sais que mon avenir se situe au sud, au-delà de cette Barrière des Enfants Cyclones dont tout le monde parle.

Je dois trouver un moyen d'aller là-bas, de la franchir, et ensuite...



LE PHYLUM DE XEPOLT ISHTEC (VERT)

Le Phylum était connu depuis longtemps par les assassins de la secte du Najaka, il fut oublié lors de la quasi-destruction de la secte et la disparition du Loom. Dans les années 30 de l'âge de l'aventure, un jeune assassin qui fuyait les Rivages et dont le grand-père était un fanatique de la secte, redécouvrit ce Phylum. Il mit vingt ans à le recomposer et retourna sur les Rivages à bord du même navire que Twance. La composante de base du Phylum de Xepolt Ishtec est une pierre sombre de Nocte. Celle-ci est créée par un des sortilèges du Phylum, ainsi, pour exploiter ce dernier, le Maître Étrange doit connaître le sort permettant de

créer les pierres. Toutefois, dans le cadre de la secte du Najaka, le Maître Étrange peut se voir confier une pierre par ses supérieurs, ce qui lui fait gagner un temps précieux et lui permet d'accéder plus facilement au Phylum. Par ailleurs, certains sortilèges requièrent du lanceur la possession de certains objets particuliers (le dessin d'un corbeau sur un vélin, un médaillon représentant un soleil noir, etc.).

SORTILÈGES TRÈS FACILES

L'œil du corbeau

Temps d'incantation : instantané.

Séquence : Tir 1.

Loom : 3.

Portée : toucher.

Durée : AÉ minutes.

Effets : Le bénéficiaire de ce sortilège doit posséder une représentation quelconque d'un corbeau. Le sortilège permet d'accroître la perception visuelle. La cible gagne AÉ points de bonus à tous ses jets de Vigilance. Ce sortilège peut permettre de débusquer des personnes dissimulées magiquement. Lorsqu'il prend fin, un croassement de corbeau se fait entendre.

Mon ombre festoie

Temps d'incantation : instantané.

Séquence : Tir 1.

Loom : 3.

Portée : Personnelle.

Durée : AÉ heures.

Effets : Ce sortilège permet au Maître Étrange de faire croire à une assemblée, par exemple lors d'un banquet, qu'il est en train de manger. Bien entendu, il n'en est rien, à moins que le lanceur décide de manger quand même. La nourriture disparaît au fur et à mesure, à condition que le bénéficiaire réussisse un jet de Comédie, dont la Difficulté peut varier en fonction des conditions (quantité, durée du repas, etc.). Ce sortilège nécessite la possession d'une pierre sombre de Nocte.

CHAÎNON TRÈS FACILE

Soleil de nuit

Temps d'incantation : instantané.

Séquence : Tir 1.

Loom : 3.

Portée : Personnelle.

Durée : AÉ minutes.

LE PHYLUM DE XEPOLT ISHTEC (VERT)

La Mort incarnée Impossible		
Souche		
Le Bec acéré du Corbeau Impossible	Frère d'ombre Impossible	Pierre de Nuit Impossible
Le Sang du Corbeau Très Difficile	Ombre et Silence Très Difficile	Silence de Mort Très Difficile
Le Cœur du Corbeau Difficile	Course des Ombres Difficile	L'Éclair dans la nuit Difficile
L'Ouie du Corbeau Facile	Le Bouffon de l'Ombre Facile	Sève Nocturne Facile
L'Œil du Corbeau Très Facile	Mon ombre festoie Très Facile	Soleil de Nuit Très Facile

Chaînon

Effets : Le Maître Étrange doit posséder une représentation de soleil noir. Ce sortilège lui permet de voir dans l'obscurité comme en plein jour (les ombres demeurent toutefois aussi im-pénétrables qu'avec une vision normale). Si le bénéficiaire du sortilège est victime d'une lumière vive, il restera aveugle pendant plusieurs heures, divisant son score d'Observateur par 2 (arrondi à l'inférieur).

SORTILÈGES FACILES

L'ouïe du corbeau

Temps d'incantation : instantané.
Séquence : Tir 1.

Loom : 6.

Portée : AÉ mètres.

Durée : AÉ x 1 PA.

Effets : le Maître Étrange doit posséder la représentation d'un corbeau. Le sortilège lui permet d'amplifier à volonté tous les sons. Cependant, un volume sonore trop élevé rendra sourd le bénéficiaire pour plusieurs heures, divisant son score d'Observateur par 2 (arrondi à l'inférieur).

Le bouffon de l'ombre

Temps d'incantation : instantané.
Séquence : Tir 1.

Loom : 6.

Portée : toucher.

Durée : AÉ minutes.

Effets : Le Maître Étrange fait apparaître un petit singe vert émeraude qui bondit partout. Il peut lui demander de dérober un objet ou bien de crocheter une serrure. Si le singe détecte une quelconque activité loomique, il refusera d'effectuer l'action demandée et disparaîtra automatiquement.

CHAÎNON FACILE

Sève nocturne

Temps d'incantation : instantané.
Séquence : Tir 1.

Loom : 6.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : Ce sortilège permet de rendre réels les malaises issus des cauchemars qui parasitent Nocte. Ceci se traduit concrètement par la création d'un poison verdâtre très virulent qui

LES VIES NOCTURNES

Elles sont intangibles (ce ne sont en fait que des images).

Les objets qu'elles transportent sont parfaitement utilisables par quiconque.

Elles sont également insensibles aux manifestations des Looms.

Elles tentent par tous les moyens à leur disposition d'éviter les agressions et toutes autres formes de contact qui pourraient trahir leur « intangibilité ». Si elles n'y parviennent pas, elles retournent dans Nocte.

ajoutera AÉ divisé par deux niveau(x) de blessure au capacité de l'arme. Le Maître Étrange disposera de AÉ doses. Ce poison ne peut être utilisé que sur une lame.

SORTILÈGES DIFFICILES

Course des ombres

Temps d'incantation : instantané.
Séquence : Mêlée.

Loom : 9.

Portée : toucher.

Durée : AÉ x 1 PA.

Effets : Le Maître Étrange fait venir de Nocte AÉ ombres de lui-même. Elles lui sont identiques en tous points. Dès leur apparition, elles se mettent à courir dans tous les sens en brandissant une arme (si le Maître Étrange en tenait une dans la main). Ces ombres sont des créatures de Nocte et, par conséquent, elles sont régies par les règles de l'encart Les Vies Nocturnes.

Le cœur du corbeau

Temps d'incantation : 9 heures.

Séquence : ---

Loom : 9.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : Ce sortilège a pour objectif de pervertir le rituel mortuaire des Ulmèques qui est à la base de la création des pierres de Nocte. En jetant ce sortilège pendant une telle cérémonie, un corbeau apparaît, identique à celui que porte le Maître Étrange, et arrache du cœur de la momie, une pierre sombre de Nocte. C'est généralement signe d'un grand malheur. Le Maître Étrange n'a qu'à passer derrière les embaumeurs pour récupérer la pierre laissée à l'abandon.

CHAÎNON DIFFICILE

L'éclair dans la nuit

Temps d'incantation : instantané.
Séquence : Mêlée.

Loom : 9.

Portée : toucher.

Durée : AÉ x 1 PA.

Effets : le Maître Étrange peut utiliser des plumes comme projectiles pendant toute la durée du sortilège. Ces plumes sont considérées comme loomiques, elles crépitent d'une lumière verte qui donne l'impression que la foudre tombe sur leurs cibles. Elles sont considérées comme des armes de jet et octroient un bonus de + 2 au tirage de la compétence « Armes de jet ». Les plumes ont pour caractéristiques INIT ---, ATT + 2, DEF ---, BLESSURE moyenne. En outre, elles ignorent les armures. La cible doit réussir un jet de Résistant Très Difficile pour ne pas être projetée en arrière et tomber.

SORTILÈGES TRÈS DIFFICILES

Ombre et silence

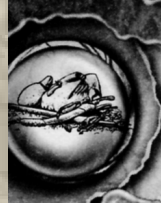
Temps d'incantation : instantané.
Séquence : Mêlée.

Loom : 12.

Portée : toucher.

Durée : AÉ minutes.

Effets : Le Maître Étrange doit posséder une pierre sombre de Nocte pour pouvoir jeter ce sortilège. Le corps du Maître Étrange se transforme, s'affinant et s'allongeant de plus en plus. Il gagne un bonus de + 2 en Agile et dans les compétences Discretion, Athlétisme, Déguisement et Acrobaties. Il obtient un malus de 2 pour tous les jets utilisant Fort ou Résistant.



Le sang du corbeau

Temps d'incantation : instantané.

Séquence : Mêlée.

Loom : 12.

Portée : toucher.

Durée : AÉ heures.

Effets : Ce sortilège permet au Maître Étrange de résister à toute forme de douleur, ce qui est très utile lors de séances de torture ou de combats très violents. Le Maître Étrange devient aussi insensible qu'un rocher pendant toute la durée du sortilège mais, lorsque celui-ci prend fin, il endure d'un coup toute la douleur qu'il aurait dû ressentir. Il doit donc réussir un jet de Résistant Très Difficile pour ne pas s'évanouir. En cas de Schkoumoune, il meurt d'un choc nerveux. Les blessures reçues sont réelles, seules les pénalités sont ignorées. Par la suite, elles seront effectives tant que des soins ne seront pas apportés au Maître Étrange.

CHAÎNON TRÈS DIFFICILE

Silence de mort

Temps d'incantation : instantané.

Séquence : Mêlée.

Loom : 12.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège permet de faire disparaître toute trace de blessure, de coups et de poison sur un cadavre. Celui-ci ne peut plus être questionné, ni ressuscité, ni réanimé. Son décès demeurera un mystère, son âme et son corps n'ayant plus rien à dire.

SORTILÈGES IMPOSSIBLES

Le bec acéré du corbeau

Temps d'incantation : instantané.

Séquence : Tir 2.

Loom : 25.

Portée : toucher.

Durée : AÉ x 1 PA.

Effets : Pour lancer ce sortilège, le Maître Étrange doit posséder une pierre sombre de Nocte. Lancé sur la pierre, le sortilège transforme celle-ci en une arme tranchante de la taille d'une épée courte ou d'une dague. Les dommages infligés par cette lame sont majorés par

AÉ divisé par deux niveau(x) de blessure. Par ailleurs, l'arme annule la protection d'éventuelles armures métalliques (cotte de mailles, etc.), traversant ces dernières comme du beurre.

Frère d'ombre

Temps d'incantation : Rituel.

Séquence : ---

Loom : 25.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : Lorsque ce sortilège est lancé, la pierre sombre de Nocte disparaît dans une volute verdâtre. Ce rituel crée AÉ doubles du Maître Étrange. Ceux-ci sont des créatures de Nocte, issues des pires cauchemars. Ces doubles sont bel et bien réels et tangibles, ils sont donc susceptibles d'être blessés et ne peuvent plus passer à travers les murs ou disparaître. Les ombres ont les mêmes caractéristiques que le Maître Étrange mais elles ne peuvent pas utiliser de points de Loom, ni de Sheï. Elles doivent être nourries d'un point de Loom vert par jour, sans quoi elles retournent dans Nocte.

CHAÎNON IMPOSSIBLE

Pierre de Nuit

Temps d'incantation : 25 heures.

Séquence : ---

Loom : 25.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : Ce sortilège permet d'enchanter magiquement une pierre sombre de Nocte. Le Maître Étrange pourra faire n'importe quoi avec cette pierre, la faire monter en broche, l'incruster dans une arme, etc. Le possesseur de la pierre obéira à toutes les volontés du Maître Étrange, allant même jusqu'au suicide si nécessaire.

LA SOUCHE

La mort incarnée

Temps d'incantation : 25 heures.

Séquence : ---

Loom : 25.

Portée : Personnel.

Durée : définitif.

Effets : Au terme de ce Phylum, le Maître Étrange atteint un summum

dans l'art de tuer. Il peut donner la mort d'un coup de dague ou de couteau, du moment qu'il surprend sa victime (celle-ci meurt alors AUTOMATIQUEMENT !). Ceci s'explique par la connaissance exhaustive des points vitaux des êtres humains. En outre, le Maître Étrange est capable de sentir la mort d'une personne dans un futur proche (quelques heures, un ou deux jours), il ignore quelles sera la cause du décès mais ceci lui permet de savoir s'il doit prendre le risque de tuer sa cible ou bien s'il peut se permettre d'attendre. Cette prémonition ne peut pas l'aider à sauver sa victime, quoiqu'il arrive, l'incident aura lieu. Ce pouvoir est personnel et ne peut en aucun cas être transmis à une ombre par exemple. Le Maître Étrange développe rapidement une étrange fascination pour la mort. Il en vient à la respecter et cherche à comprendre ses motivations. Cette sorte de quête devient une priorité et il lui arrive de se détourner de ses objectifs parce qu'il « sent » une mort intéressante.

