

# Raydjik le Kheyza

Je suis né il y a 25 ans dans un camp Kheyza alors installé sur le **Continent**. Mon enfance a été très animée, voyageant sans cesse au côté des miens à la découverte de nouveaux paysages, de nouvelles cultures, de nouveaux peuples. Aujourd'hui, je poursuis cette vie nomade. Même si je vis dans un monde où la violence et la corruption dominent, je reste persuadé que ce n'est pas par les armes et les rapports de force que l'on fait la conquête du monde, mais par la connaissance des fondements de chaque culture, en allant à la rencontre du plus grand nombre.

C'est mon père qui m'a transmis ces valeurs de paix et de respect à travers l'étude de l'ethnologie. C'était un personnage étrange qui prenait un malin plaisir à cultiver un côté très mystérieux. A sa mort, j'ai réalisé que je ne le connaissais pas vraiment, il était mon père, mon maître, mais j'ignorais tout de lui.

Pourquoi cet homme qui m'avait transmis le goût de la connaissance du monde, des valeurs de respect, de paix et de fraternité entre les peuples s'était-il fait sauvagement massacrer avec le reste de ma famille. Je n'avais jamais imaginé qu'il aurait pu avoir des ennemis. Depuis ma sortie de l'Académie, je poursuis des investigations afin de comprendre pourquoi ma famille a été anéantie, et surtout pourquoi ai-je été volontairement épargné. Je ne dispose hélas que de très peu d'indices pour mener mon enquête, je n'ai en fait que deux pistes ; je sais d'abord que c'est une action menée par des **meurtriers Vennd'ys** (j'ai pu récupérer après le massacre, un poignard ensanglanté portant leur blason), je connais aussi le nom de leur chef, **Vanzetti**, il s'est bizarrement présenté avant de m'annoncer très gravement que nos routes se croiseraient encore.

Trop d'aspects de ma vie demeurent des mystères et j'ai bien l'intention de tout mettre en œuvre pour les percer. Pourquoi ai-je survécu à un tel massacre, pourquoi la **Guilde des Arcannes** m'a-t-elle pris sous son aile, devait-elle quelque chose à mon père ? Et surtout pourquoi le chef des tueurs m'a-t-il dit que nous nous reverrions. Pourrais-je représenter un quelconque intérêt pour eux ?

C'est donc après cette tuerie que la **Guilde des Arcannes** m'a pris sous son aile. Elle m'a envoyé sur les **Rivages** pour parfaire mon instruction à l'**Académie**. J'y ai parfait mes connaissances en ethnologie et complété mes modestes compétences physiques, intellectuelles et pratiques en endurant un entraînement intensif parfois extrêmement éprouvant. Ce fut pour moi une période très enrichissante, en contact avec de nombreux jeunes gens venant d'horizons divers et variés, j'ai noué des liens très forts avec certains que j'espère revoir un jour.

L'Académie ne m'a hélas pas apporté que des expériences positives, c'est au cours d'un entraînement sur le maniement des armes que j'ai découvert un aspect de ma personnalité que je n'imaginai pas. Alors que je répétais un exercice délicat j'ai perdu pendant un moment le contrôle de mon esprit, je pouvais entendre très distinctement un être s'adressant à moi. Depuis le jour où j'ai découvert cette schizophrénie, ce personnage vient me rendre visite régulièrement, ce qui peut s'avérer très délicat à gérer dans certaines situations.

J'ai aussi été la victime de l'inexpérience d'un des apprentis de ma promotion. Cet étudiant s'exerçait à jeter un sortilège sur les oiseaux du jardin de l'Académie, et malheureusement il n'a pas atteint sa cible, c'est moi qui me trouvais dans le point de mire de cet envoûtement. J'ignore quel effet devait produire cette incantation sur les volatiles, sur moi la conséquence fut immédiate ; des plumes des tailles et de couleurs variées se mirent à pousser sur ma tête, se mélangeant de manière anarchique avec mes cheveux. A chaque fois que l'une des plumes tombe, aussitôt en contact avec le sol, elle se transforme en un petit oiseau s'envolant d'un petit nuage d'étoiles scintillantes. Depuis je tente de maîtriser ma chevelure hirsute à l'aide d'un bandeau maintenant ma toison en arrière.

Après mon passage à l'Académie, la Guilde m'a envoyé sur le continent en **Ardence 213**. J'ai d'abord été affecté à une tâche simple ; **commander du blé**. Moi j'ai entendu du thé. Cet erreur a entraîné une inflation immédiate sur la valeur du thé. Comme j'en avais commandé une grande quantité, la Guilde grâce à mon étourderie a réalisé une excellente opération financière. Pour me remercier de mon travail, j'ai été rapidement promu.

En **bise 213**, la Guilde m'a affecté à la réalisation du **balisage d'une route**. Ce fut pour moi un échec complet, j'ai encore fait une erreur en égarant le dossier qui m'était confié. L'issue de cette inattention a été cette fois moins heureuse pour moi, la chance tourne ! J'ai donc été affecté à des tâches ingrates, travaillant avec des ouvriers d'origines diverses, labeur ingrat mais tellement enrichissant sur le plan humain... J'ai quitté la Guilde fin **Ardence 214**, et depuis je vole de mes propres ailes.

Durant **Bise 214**, j'ai participé à la reconstruction de **Jonril**, je n'ai pas supporté longtemps la cruauté des Guildes envers les hommes qu'elles exploitaient. Je me suis vigoureusement insurgé. Cette révolte a été peu appréciée par les Guildes qui m'ont chassé des chantiers. J'ai alors vécu une année parmi les **Draks**, qui m'ont révélé les secrets de leur culte. Depuis, je comprends les rudiments de leur langue, mais j'espère me perfectionner un jour.

**Ardence 216**, je suis toujours à la conquête du monde par la découverte de nouvelles cultures. Je suis parti à la recherche des **Invisibles**. Il m'a fallu être parfois roublard et ingénieux pour enfin accéder à mes fins. J'ai réussi à rentrer en contact avec les véritables maîtres du **Piton des Ames** et des **Onivores**. Le jeu en valait la chandelle, j'ai encore appris beaucoup.

**Bise 216**, quelle période riche en connaissances ! Je me suis lancé dans une expédition solitaire dans le **désert Sable**. En quête de l'origine d'étranges phénomènes que l'on nomme **Esprits Fossiles**. En affrontant plusieurs des créatures des Roches Grises, j'ai percé le secret de leur nature (une sorte d'émanation de Loom Noir, résidu de créatures très puissantes). L'un de ces Esprits Fossile mineur s'est attaché à moi ; depuis je ne voyage plus seul, j'ai maintenant un « compagnon » plutôt imposant, il m'aide à poursuivre ma quête et je le soutiens pour la sienne.

Je suis resté encore une saison dans les Roches Grises. Toujours en quête de connaissance, mais cette fois ce ne sont plus de savoirs anthropologiques dont il s'agit. J'ai l'intention de développer une compréhension plus solide du Loom.

Après cette expédition, je suis revenu à la civilisation, je suis revenu à **Jonril**, la ville d'où j'avais été expulsé. J'y ai passé trois saisons fabuleuses auprès d'un Maître étrange rencontré par hasard. Durant cette période j'ai acquis des connaissances solides sur le **Phylum Violet**. C'est à **Jonril** en **Ardence 219** que la **Guilde d'Almara** m'a recruté pour participer à une expédition. Cette expédition était dirigée par un personnage qui avait beaucoup d'allure, un Felsin nommé Plumacier. Cet homme fascinant et très charismatique avait une autorité naturelle que personne dans la caravane n'aurait pensé à remettre en question. Il était très respecté par ses hommes.

J'ai été engagé pour faire l'inventaire des compétences intéressantes des autochtones. J'ai beaucoup appris pendant ce voyage, découvert de nouveaux artisanats, de nouvelles cultures, de nouvelles traditions. Cette aventure fut passionnante, mais j'ai découvert avec stupeur que la Guilde se servait de mon travail à des fins peu louables (ils enlevaient les autochtones dont les connaissances et les savoir-faires représentaient un intérêt pour eux). Cette décevante découverte a été suivie par des enquêtes du Sénat. Je tente aujourd'hui d'échapper à toutes ces histoires, je me suis équipé comme un véritable explorateur, et c'est un nouveau compagnon d'aventure qui porte mon matériel (mon âne **Bouriquet**).

Il faut maintenant que je me méfie de tout le monde (surtout du Sénat et des membres de **la Guilde d'Almara** qui ont bien l'intention de me retrouver), j'ai plusieurs quêtes qui me guident et j'ai le sentiments que des réponses se trouvent sur le chemin de **La Barrière**.





## LE PHYLUM SANS NOM (JAUNE)

### SORTILÈGES TRÈS FACILES

#### Je te soulage

Temps d'incantation : 3 heures.

Séquence : ---

Loom : 3.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : Le Maître Étrange soulage la cible de toute douleur due à une maladie ou une blessure. En termes de règles, la cible ne subit plus aucun malus lié à la douleur que provoquerait son affliction. Le sortilège n'a aucun effet sur les cibles qui ne sont pas malades ou blessées, de même qu'il ne peut aider à surmonter les handicaps dus à un dysfonctionnement du corps. Par exemple, la fièvre fera toujours trembler, mais les maux de tête qui l'accompagnent ne seront plus qu'un mauvais souvenir.

Portée : Personnelle.

Durée : AÉ heures.

Effets : Le Maître Étrange connaît instinctivement les plantes qui peuvent soulager le malade. Chaque fois qu'il portera le regard sur l'une d'entre elles, elle s'auréolera d'une légère lueur jaune, uniquement visible pour le Maître Étrange. Évidemment ce sortilège ne fonctionne qu'en présence d'un vrai malade.

#### Je t'aide à te rétablir

Temps d'incantation : 6 heures.

Séquence : ---

Loom : 6.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : Tout malade sous l'effet de ce sortilège voit sa durée de convalescence divisée par deux, en cas de réussite normale du sortilège, et par quatre en cas de Baraka. Ce sortilège n'a aucun effet sur le temps d'incubation des maladies ou sur le temps nécessaire au corps pour les vaincre. Il ne s'applique qu'à la durée de la convalescence, c'est à dire la période pendant laquelle le malade, bien que guéri de son affection, récupère des conséquences de celle-ci (pertes de poids, douleurs, etc.). Ce sortilège fonctionne aussi pour les blessures.

### SORTILÈGES FACILES

#### Je connais les plantes

Temps d'incantation : 6 heures.

Séquence : ---

Loom : 6.

## LE PHYLUM SANS NOM (JAUNE)

ARCH		
Souche		
Je connais les plantes Facile	Je t'aide à te rétablir Facile	Chainon
Je te soulage Très Facile		Je connais les remèdes Facile

## CHAÎNON FACILE

### Je connais les remèdes

Temps d'incantation : instantané.  
Séquence : Tir 1.  
Loom : 6.  
Portée : Personnelle.  
Durée : Spéciale.  
Effets : Une fois sous l'effet de ce sortilège, le Maître Étrange peut poser une question en rapport avec les remèdes nécessaires à la guérison d'une maladie. Ce peut aussi bien être « que soigne cet onguent ? » que « comment soigne-t-on la fièvre rouge ? ». Le Maître Étrange obtient immédiatement la réponse, elle lui semble d'ailleurs si évidente qu'il ne peut s'empêcher d'émettre un « Mais c'est bien sûr ! » ou autre « Suis-je bête ! ».

## SORTILÈGES DIFFICILES

### Je guéris ta maladie

Temps d'incantation : 9 heures.  
Séquence :  
Loom :  
Portée :  
Durée :  
Effets :

### Je vaccine contre ton mal

Temps d'incantation :  
Séquence :  
Loom :  
Portée :  
Durée :  
Effets :

## CHAÎNON DIFFICILE

Temps d'incantation :  
Séquence :  
Loom :  
Portée :  
Durée :  
Effets :

## SORTILÈGES TRÈS DIFFICILES

Temps d'incantation :  
Séquence :  
Loom :  
Portée :  
Durée :  
Effets :

Temps d'incantation :  
Séquence :  
Loom :  
Portée :  
Durée :  
Effets :

## CHAÎNON TRÈS DIFFICILE

Temps d'incantation :  
Séquence :  
Loom :  
Portée :

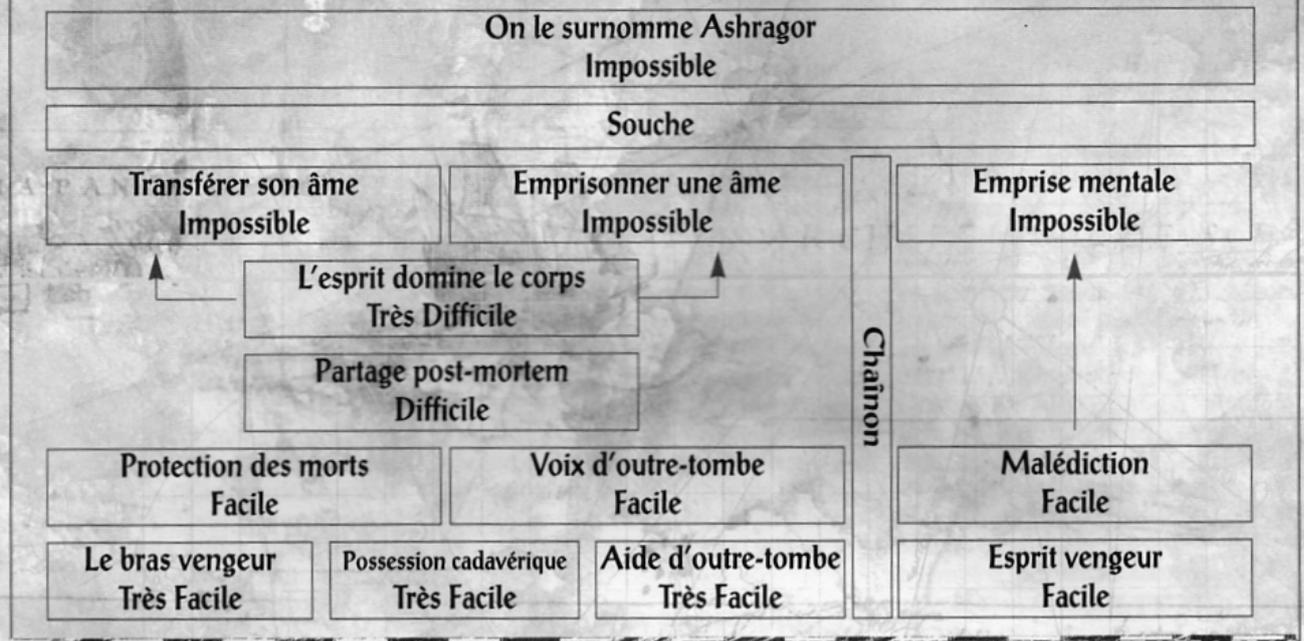
Durée :  
Effets :

## LA SOUCHE

Temps d'incantation :  
Séquence :  
Loom :  
Portée :  
Durée :  
Effets :



## LE PHYLUM DE POSSESSION DE MASTHRASS (NOIR)



### SORTILÈGES TRÈS FACILES

#### Le bras vengeur

Temps d'incantation : instantané.  
Séquence : Tir 1.  
Loom : 3.  
Portée : Personnelle.  
Durée : AÉ x 1 PA.  
Effets : Ce sortilège permet à un esprit de contrôler le corps du Maître Étrange, permettant à ce dernier de bénéficier de la science du combat du défunt. Concrètement, le Maître Étrange obtient un bonus d'une « puce » supplémentaire en Art Guerrier – un score supérieur à six est possible.

#### Possession cadavérique

Temps d'incantation : instantané.  
Séquence : Tir 1.  
Loom : 3.  
Portée : AÉ mètres.  
Durée : AÉ minutes.  
Effets : Ce sortilège permet à un esprit de posséder un cadavre frais, choisi par le Maître Étrange. L'esprit utilise les caractéristiques et les compétences de son hôte mais conserve sa propre voix, dont le timbre est très grave. Il obéira au Maître Étrange pendant toute la durée du sortilège puis quittera Cosme.

### Aide d'outre-tombe

Temps d'incantation : instantané.  
Séquence : Tir 1.  
Loom : 3.  
Portée : AÉ mètres.  
Durée : AÉ Minutes.  
Effets : Ce sortilège appelle un esprit à proximité pour aider le Maître Étrange. Ce dernier pourra lui demander de transporter un objet dans la limite de la portée du sortilège. Le fantôme ne peut porter un objet dont l'encombrement est supérieur à 3.

### CHAÎNON TRÈS FACILE

#### Esprit vengeur

Temps d'incantation : instantané.  
Séquence : Tir 1.  
Loom : 3.  
Portée : AÉ x 10 mètres.  
Durée : instantanée.  
Effets : Le Maître Étrange appelle un esprit pour qu'il attaque une cible de son choix. Si celle-ci ne résiste pas au sortilège, elle encaisse une blessure Légère (on ne tient pas compte de son Indice d'Encaissement).

### SORTILÈGES FACILES

#### Protection des morts

Temps d'incantation :  
Séquence :  
Loom :  
Portée :  
Durée :  
Effets :

#### Une voix d'outre-tombe

Temps d'incantation :  
Séquence :  
Loom : 6.  
Portée :  
Durée :  
Effets :

# Le 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.

Enseignement des marcheurs pourpres				
Impossible (28)				
Souche				
<b>Immunité</b> Impossible (25)	<b>Invulnérabilité</b> Impossible (25)	<b>Ultime fragmentation</b> Impossible (25)	<b>Protection loomique majeure</b> Impossible (25)	<b>Invulnérabilité loomique</b> Impossible (25)
<b>Salvation</b> Extrême	<b>Protection majeure</b> Extrême	<b>Longévité</b> Extrême	<b>Protection loomique médiane</b> Extrême	<b>Retour de flamme</b> Extrême
<b>Transvasement</b> Très difficile		<b>Stase</b> Très difficile	<b>Résistance loomique</b> Très difficile	<b>Disruption</b> Très difficile
<b>Immunisation</b> Difficile	<b>Protection mineure</b> Difficile		<b>Protection loomique mineure</b> Difficile	<b>Attraction</b> Difficile
<b>Apaisement</b> Facile		<b>Projection d'image</b> Facile	<b>Résistance</b> Facile	<b>Projeter son loom</b> Facile
<b>Sympathie</b> Très facile	<b>Insensibilité</b> Très facile	<b>Aura</b> Très facile	<b>Contrôle thermique</b> Très facile	<b>Vibration</b> Très facile



## SORTILEGES TRES FACILES

### Sympathie

**Temps d'incantation** : Instantané

**Séquence** : Tir 1

**Loom** : 3

**Portée** : Toucher.

**Durée** : Instantané

**Effets** : Lorsqu'un magicien entame le long chemin de ce Phylum, les premiers vocables découverts 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 communicant. 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. 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

**Temps d'incantation** : Instantané

**Séquence** : Tir 1

**Loom** : 3

**Portée** : Toucher.

**Durée** : AE×2 minutes.

**Effets** : L'une des vastes possibilités de ce Phylum concerne les mots de pouvoirs concernant la protection du magicien contre les agressions extérieures. A 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 décèdera 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 Résistancex2 Très Difficile pour ne pas tomber inconscient, comme si son corps réclamait réparation.

### Aura

**Temps d'incantation** : Instantané

**Séquence** : Tir 1

**Loom** : 3

**Portée** : Personnelle.

**Durée** : AE×5 PA

**Effets** : 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

**Temps d'incantation** : 3 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 3

**Portée** : Personnelle.

**Durée** : Tant que le maître récite les mantras.

**Effets** : 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 aux températures extrêmes que le magicien a subi.

## CHAINON TRES FACILE

### Vibration

**Temps d'incantation** : 3 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 3

**Portée** : Personnelle.

**Durée** : 3 jours

**Effets** : 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.

## SORTILEGES FACILES

### Apaisement

**Temps d'incantation** : 6 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 6

**Portée** : Toucher.

**Durée** : Instantanée.

**Effets** : 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 (avec un minimum de 1).

### Projection d'une image

**Temps d'incantation** : 6 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 6

**Portée** : AE×50 mètres.

**Durée** : AE minutes.

**Effets** : 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 ce sortilège, le magicien doit dessiner l'image, même de manière sommaire sur un support adéquat

avec un test de Talentueux qui doit être réussi. 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

**Temps d'incantation** : 6 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 6

**Portée** : Personnel.

**Durée** : AE jours

**Effets** : 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.

## CHAINON FACILE

### Projeter son loom

**Temps d'incantation** : 6 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 6

**Portée** : Son guilder constellé / Un autre guilder constellé.

**Durée** : Définitif

**Effets** : 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 AEx2 points.

## SORTILEGES DIFFICILES

### Immunisation

**Temps d'incantation** : Instantané

**Séquence** : Tir 2

**Loom** : 9

**Portée** : Personnel.

**Durée** : variable

**Effets** : 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, il tombe alors au sol inconscient. Ce processus dure autant de minutes que les dommages théoriquement infligés par le poison

### Protection mineure

**Temps d'incantation** : Instantané

**Séquence** : Tir 2

**Loom** : 9

**Portée** : Personnel.

**Durée** : AE minutes

**Effets** : 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 (def +4, absorbe) 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

**Temps d'incantation** : Instantané

**Séquence** : Tir 2

**Loom** : 9

**Portée** : Personnel.

**Durée** : AE minutes.

**Effets** : 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 (AE points). 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.

## CHAINON DIFFICILE

### Attraction

**Temps d'incantation** : Instantané

**Séquence** : Tir 1

**Loom** : 9

**Portée** : Un tour, sort ou sortilège au moment où il est lancé.

**Durée** : Instantané

**Effets** : 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.

## SORTILEGES TRES DIFFICILES

### Transvasement

**Temps d'incantation** : 12 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 12

**Portée** : Un humain malade / un humain sain.

**Durée** : Instantané

**Effets** : 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

**Temps d'incantation** : 12 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 12

**Portée** : Personnelle

**Durée** : AE×2 jours

**Effets** : 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

**Temps d'incantation** : Instantané

**Séquence** : Tir 1

**Loom** : 12

**Portée** : Personnel.

**Durée** : AE minutes

**Effets** : 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 les dommages magiques de AE points. 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.

## CHAINON TRES DIFFICILE

### Disruption

**Temps d'incantation** : Instantané

**Séquence** : Tir 1

**Loom** : 5+X points

**Portée** AE×2 mètres.

**Durée** : Jusqu'à ce que l'opération magique ciblée se déclenche

**Effets** : 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 visuel. 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 – loom / 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 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 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 +1 d6). 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.

## SORTILEGES EXTREMES

### Salvation

**Temps d'incantation** : 18 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 18

**Portée** : Toucher.

**Durée** : Instantanée

**Effets** : 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 AE. 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×5.

### Protection majeure

**Temps d'incantation** : Instantané

**Séquence** : Tir 1

**Loom** : 18

**Portée** : Personnel.

**Durée** : AE minutes.

**Effets** : 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 (def+10, absorbe) 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 disparaît au bout de quelques jours.

## Longévité

**Temps d'incantation** : 18 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 18

**Portée** : Personnelle.

**Durée** : Instantanée

**Effets** : 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 AEx2 années, 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 utilisations du sortilège) ont ainsi la peau sensiblement violacée et certains ont même une pigmentation violet foncé.

## Protection loomique médiane

**Temps d'incantation** : Instantanée

**Séquence** : Tir 1

**Loom** : 18

**Portée** : Personnelle.

**Durée** : AE minutes.

**Effets** : 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 (def+10, absorbe) 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.

## CHAINON EXTREME

### Retour de flamme

**Temps d'incantation** : 18 heures

**Séquence** : -

**Loom** : 18

**Portée** : Personnelle.

**Durée** : 3 jours

**Effets** : 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 Jour, 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 tenté 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 dô de dommages que le niveau de maîtrise du lanceur originel pour cette opération magique.

