



#### • LE MARCHÉ D'ALTUS MALTUS

**Temps d'incantation :** Rituel 5

minutes

**Séquence :** --

**Durée :** AE minutes

**Aire d'effet :** spécial (un objet ramené)

**Portée :** toucher

**Difficulté :** Très facile

**Loom :** 3

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 Oniromanciens, 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 Oniromancien - 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 ou tranchant moussé ; mais si l'on ne peut trouver d'arc ou d'arbalète, des flèches et carreaux sont présents sur les étalés : ces objets se perdent facilement sitôt qu'ils ont été lancés, les marchands en trouvent donc parfois pour garnir leurs rayons.

#### FACILE

#### • LES RÊVES DES COLLINES MULTIPLES

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes

**Séquence :** --

**Durée :** AE x 7 minutes

**Aire d'effet :** un animal, créature ou homme endormis

**Portée :** AE x 30 mètres

**Difficulté :** Facile

**Loom :** 6

Souvent, les Oniromanciens 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.

L'Oniromancien 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 AE de l'Oniromancien, 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

**Temps d'incantation :** Rituel 15

minutes

**Séquence :** --

**Durée :** repérer une image définitif/laisser son image (AE + Phylum) x 1 jour

**Aire d'effet :** le lanceur

**Portée :** toucher

**Difficulté :** Facile

**Loom :** 6

Au-delà des Collines Multiples, apparaît une ville. Son architecture est proche d'une termitière, et ses murailles semblent taillées dans le 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.

L'Oniromancien qui entre dans la cité peut au choix chercher une personne susceptible d'y avoir laissé son image ou y laisser lui-même sa propre image pour une durée de AE jours afin de signaler qu'il est lui-même égaré. S'il est observateur, l'Oniromancien 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 difficulté Facile, l'Oniromancien 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 a fait apparaître l'image prenne fin. Certains Oniromanciens se servent de la Cité des Égarés simplement pour signaler leur volonté d'entrer en contact avec un autre Oniromancien. La présence de leur image est un signal à l'usage de celui avec qui ils souhaitent entrer en contact.

#### • LA BIBLIOTHÈQUE DE SCIENSINFUS

**Temps d'incantation :** Rituel 5

minutes

**Séquence :** --

**Durée :** une question théorique

**Aire d'effet :** le lanceur

**Portée :** toucher

**Difficulté :** Facile

**Loom :** 6

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 Oniromancien ne doit donc pas posséder la compétence à un niveau supérieur à Novice 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 de l'Oniromancien et lui répondra. Le maître de jeu effectue alors le jet requis pour ce savoir en considérant que la compétence est Expert. Cependant, la caractéristique utilisée en association avec la compétence est celle de l'assistant et est déterminée par le niveau en AE de l'Oniromancien. Au Mc de déterminer la 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. L'Oniromancien verra invariablement dans le manque de logique du discours que l'assistant ne sait rien. Si le Oniromancien contredit ou met en doute la réponse, il sera violemment éconduit par « on n'a pas que ça à faire non plus ! ».

#### • LE MESSAGER DES MISSIVES GALOPANTES

**Temps d'incantation :** Rituel 5

minutes

**Séquence :** --

**Durée :** jusqu'à ce que le message soit délivré

**Aire d'effet :** le lanceur

**Portée :** toucher

**Difficulté :** Facile

**Loom :** 6

Sdensinfus, 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 à l'Oniromancien

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 Oniromancien et doit être prononcé à haute voix. Le message sera délivré par le courrier 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...).

Chainon

• L'AUBERGE DES MASQUES

**Temps d'incantation :** Rituel 5 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 2 minutes  
**Aire d'effet :** le lanceur  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Facile  
**Loom :** 6

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. L'Oniromancien 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 Oniromanciens 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 Oniromanciens doivent effectuer tous les deux le Sortilège simultanément sous peine de rater leur rendez-vous.

## DIFFICILE

• LES BOURSES À SOMMEIL D'ABALCAR

**Temps d'incantation :** Rituel 30 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 5 minutes  
**Aire d'effet :** un animal, créature ou homme endormis  
**Portée :** AE x 200 mètres  
**Difficulté :** Difficile  
**Loom :** 9

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 à l'Oniromancien qui effectue ce Sortilège. Il permet alors de plonger la cible dans un profond sommeil où naît un des rêves produit par Albarcar. Cette fois, l'Oniromancien 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 l'Oniromancien. 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

**Temps d'incantation :** Rituel 30 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** Cauchemar jusqu'à la prochaine nuit de sommeil  
**Aire d'effet :** un animal, créature ou homme endormis  
**Portée :** AE x 100 mètres  
**Difficulté :** Difficile  
**Loom :** 9

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, dégagant des vapeurs de cauchemar. L'Oniromancien 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 cauchemardesques 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 négocié 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.

Chainon

• LA MAISON D'ALBIMA

**Temps d'incantation :** instantané  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** jusqu'à ce que l'Oniromancien ait vidé son compte  
**Aire d'effet :** le lanceur  
**Portée :** toucher  
**Difficulté :** Difficile  
**Loom :** 6 + loom déposé

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 assise au creux d'un vallon plongé dans une pénombre crépusculaire. Une lanterne au fanal vert signale aux passants la condition de « banquière » d'Albima. Les taux de change que cette dernière pratique sont usuriers mais ses services peuvent s'avérer très utiles pour l'Oniromancien 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 x 20. Puis, plus tard, il pourra récupérer cette quantité, divisée par trois : pour 2 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

**Temps d'incantation :** Rituel 5 minutes

**Séquence :** --

**Durée :** jusqu'au réveil de la personne ciblée

**Aire d'effet :** un animal, créature ou homme endormis

**Portée :** AE x 10 mètres

**Difficulté :** Très difficile

**Loom:** 12

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 : l'Oniromancien qui les cueille crée un rêve apaisant à partir de leur distillat et l'insuffile à la personne de son choix déjà endormie, qui se repose. Dès lors, il récupère la totalité des points de vie perdu en une nuit grâce à 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

**Temps d'incantation :** Rituel 20 minutes

**Séquence :** --

**Durée :** AE x 5 heures

**Aire d'effet :** un animal, créature ou homme endormis

**Portée :** AE x 5 mètres

**Difficulté :** Très difficile

**Loom :** 12

Dans les terres des Pays Bleus se cachent aussi des dangers : dans une plaine déserte, les 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 : l'Oniromancien 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 répercute 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 Oniromancien 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 Vigilance difficulté « 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

**Temps d'incantation :** Rituel 1 heure

**Séquence :** --

**Durée :** définitif

**Aire d'effet :** l'Oniromancien

**Portée :** toucher

**Difficulté :** Très difficile

**Loom :** 12

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 classe les poissons du bleu-fleuve 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. L'Oniromancien muni du matériel approprié : filet, nasse et/ou d'une canne à pêche peut s'embarquer 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 chair d'un de ces habitants du bleufleuve permet de visualiser les souvenirs d'une personne que l'Oniromancien connaît, le fait de 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 l'Oniromancien 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, l'Oniromancien ne prendra aucun poisson faisant référence à cette personne. Pour s'orienter dans sa recherche l'Oniromancien 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 l'Oniromancien un jet de Survie + Observateur difficulté « Facile »

En cas de réussite, le nombre de prises est égal à son score en AE, parmi ces prises, un des poissons contiendra le type de souvenir souhaité. Cependant, le maître de jeu reste 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 x 10 secondes

En cas d'échec, le nombre de prises est égal à son score en AE, 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 l'Oniromancien. La durée du souvenir retrouvé est de AE secondes.

Chainon

### • LE JARDIN DES DOMAINES NOCTANTS

**Temps d'incantation :** Rituel 30 minutes

**Séquence :** --

**Durée :** (AE + Phylum) x 2 jours

**Aire d'effet :** l'Oniromancien

**Portée :** toucher

**Difficulté :** Très difficile

**Loom :** 12

L'Oniromancien peut placer son corps dans une sorte de stase, dans laquelle il est en vie ralenti. 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 loomiques mais l'Oniromancien ne sera pas mis au courant des agressions dont il sera victime. Ce n'est que lorsqu'il tentera de réintégrer son corps que l'Oniromancien s'apercevrira 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, l'Oniromancien se trouve dans le Jardin des Domaines Noctants. Ce grand parc duquel des sentiers sillonnent Nocte est une sorte de paradis à partir duquel l'Oniromancien peut vivre et agir dans Nocte comme bon lui semble, voire accomplir les Sortilèges qu'il désire. Pour interrompre son séjour prématûrement, 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 Oniromancien 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

**Temps d'incantation :** Rituel 15 minutes

**Séquence :** --

**Durée :** jusqu'à ce que l'objet soit délivré (2 heures)

**Aire d'effet :** un objet

**Portée :** toucher/AE x 25 km

**Difficulté :** Extrême

**Loom :** 10 + (3 points par 25 km)

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, l'Oniromancien 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 l'Oniromancien peut agir, on considère la table suivante :

AE/Encombrement max. de l'objet

1	< à 500g
2	500g-1 kg
3-4	1 k-5kg
5-6	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 3 points par 25 km (minimum 1 et toujours arrondi au chiffre supérieur). En premier lieu, l'objet doit être tenu en main par le Oniromancien, 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 2 heures.

Durant cette période, il disparaît purement et simplement de la réalité de Cosme. Le Sortilège ne fonctionne pas avec les Reliques. Enfin, si le lieu a changé entre le moment où il est décrit

par l'Oniromancien 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

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes

**Séquence :** --

**Durée :** conversation lors du rêve AE minutes

**Aire d'effet :** l'Oniromancien

**Portée :** toucher

**Difficulté :** Extrême

**Loom :** 15

Lorsqu'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 Oniromancien 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 l'Oniromancien 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 Oniromancien 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. L'Oniromancien 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 l'Oniromancien. 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 MacKaer. » Les lieux magiques comme les Locus ou les Terra-incognita particulièrement chargés de loom sont impénétrables pour les Pisteurs. Un Oniromancien qui lance ce Sortilège à partir d'un lieu semblable n'est donc pas sûr de le voir fonctionner comme il le souhaite.

Chainon

### • LES CALÈCHES DE ZAN

**Temps d'incantation :** Rituel 30 minutes

**Séquence :** --

**Durée :** Définitif/déplacement instantané pour Cosme mais durée du voyage de 5 heures

**Aire d'effet :** l'Oniromancien/ AE x 75 km

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Extrême

**Loom :** 15

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 Oniromanciens 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 5 heures pour l'Oniromancien quelle que soit la distance à parcourir. Le Sortilège fait surgir Zan dans Cosme à l'appel de l'Oniromancien. 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, l'Oniromancien 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 l'Oniromancien. 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 l'Oniromancien 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 l'Oniromancien grimpe à son bord, et cette personne est toujours la même. Zolt accueille systématiquement l'Oniromancien comme un ami, le reconnaissant à chaque fois et lui faisant la conversation pendant tout le voyage. Ce personnage semble manifestement être un Oniromancien 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.

## IMPOSSIBLE

### • LA VASQUE DE CONSTANOPLE

**Temps d'incantation :** Rituel 5 minutes

**Séquence :** --

**Durée :** Spécial : durée de la vision AE minutes

**Aire d'effet :** l'Oniromancien

**Portée :** toucher

**Difficulté :** Impossible

**Loom:** 18

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. L'Oniromancien 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, l'Oniromancien 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 minutes et sera vue par les yeux de l'intéressé. Elle montrera ce qui doit arriver si le cours du destin n'est pas infléchi d'une manière ou d'une autre. À ce titre, l'Oniromancien souhaitant modifier le cours des événements est largement avantage 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

**Temps d'incantation :** Rituel 5 heures

**Séquence :** --

**Durée :** Définitif

**Aire d'effet :** l'Oniromancien

**Portée :** toucher

**Difficulté :** Impossible

**Loom:** 30

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 l'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 Oniromancien qui meurt dans Cosme de disparaître physiquement, et de ressusciter dans Nocte. Le Sortilège doit être lancé au moment où l'Oniromancien 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 changé de monde par ce moyen est le mystérieux Maître Saï. Bien évidemment, un Oniromancien 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.