

Phylum de l'enseignement des marcheurs Pourpres

Ce Phylum ouvre au Nommeur 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 Nommeurs à constituer ce Phylum auraient suivi les enseignements d'un mystérieux ordre mystique de guerriers-magiciens Transients. Cependant, rares sont ceux qui affirment avoir personnellement rencontré ces initiateurs et nombreux sont ceux partis à leur recherche, avec pour seuls indices quelques rumeurs et informations de seconde main.

Sortilège final : Enseignement des marcheurs pourpres					
Immunité <i>Impossible</i>	Invulnérabilité <i>Impossible</i>	Ultime fragmentation <i>Impossible</i>	Protection Loomique majeure <i>Impossible</i>	Chainon	Invulnérabilité Loomique <i>Impossible</i>
Salvation <i>Extrême</i>	Protection majeure <i>Extrême</i>	Longévité <i>Extrême</i>	Protection Loomique médiane <i>Extrême</i>		Retour de flamme <i>Extrême</i>
Transvasement <i>Très difficile</i>		Stase <i>Très difficile</i>	Résistance Loomique <i>Très difficile</i>		Disruption <i>Très difficile</i>
Immunisation <i>Difficile</i>	Protection mineure <i>Difficile</i>		Protection loomique mineure <i>Difficile</i>		Attraction <i>Difficile</i>
Apaisement <i>Facile</i>		Projection d'images <i>Facile</i>	Résistance <i>Facile</i>		Projeter son Loom <i>Facile</i>
Sympathie <i>Très facile</i>	Insensibilité <i>Très facile</i>	Aura <i>Très facile</i>	Contrôle thermique <i>Très facile</i>		Vibration <i>Très facile</i>

TRES FACILE

• SYMPATHIE

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 1

Durée : Définitif

Aire d'effet : une personne

Portée : AE mètres

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Lorsqu'un Nommeur 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 Nommeur peut entrer en relation qu'il roceent 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 Nommeur absorbe une partie des blessures, la cible se rétablit dans la même mesure. D'un point de vue technique, le Nommeur choisit combien de niveau de blessure il souhaite ainsi transférés avec un maximum égal à son score en AE. Par contre, lorsque le Nommeur 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 niveaux de blessure donneront eux aussi lieu à une hémorragie, des contusions apparaîtront aux mêmes endroits, etc.

• INSENSIBILITÉ

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 1

Durée : AE x 4 minutes

Aire d'effet : une personne

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Très facile

Loom : 3

L'une des vastes possibilités de ce Phylum concerne les mots de pouvoirs concernant la protection du Nommeur contre les agressions extérieures. À ce stade de la pratique, ce Sortilège permet ainsi d'inhiber la douleur ressentie par la cible du Sortilège. En cas de succès, la peau de l'individu touché prend alors une coloration violacée et il ne ressent plus la douleur quelle que soit la gravité de ses blessures. Il ne subit plus de malus à ses actions 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). Le 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'1 point de vie. Une fois le sortilège expiré, la cible subit une véritable onde de choc de douleur trop longtemps retenue et doit réussir un test de Résistance difficulté « Difficile » pour ne pas tomber inconscient, comme si son corps réclamait réparation.

• AURA

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 1

Durée : AE x 7 PA

Aire d'effet : le Nommeur

Portée : champ de vision

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Ce Sortilège agit comme une sorte de double vue pour le Nommeur. 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 : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : Tant que le Nommeur chante les mantras

Aire d'effet : le lanceur

Portée : Toucher

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Grâce à des mantras permettant de modifier la circulation du loom, le Nommeur 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 Nommeur a subies.

Chainon

• VIBRATION

Temps d'incantation : Rituel 10 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 7 minutes

Aire d'effet : une personne

Portée : AE x 30 mètres

Difficulté : Très facile

Loom : 3

Tant que dure ce Sortilège et que ses syllabes tournoient dans l'air, le Nommeur est capable de sentir les vibrations de son environnement loomique, caractéristiques du lancer d'un Sortilège. Dans ce cas, le Nommeur 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.



FACILE

• APAISEMENT

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes puis 1 PA par PV

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Facile

Loom : 3 + 1 point de loom par point de vie

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 Nommeur en AE x 2.

• PROJECTION D'UNE IMAGE

Temps d'incantation : Rituel 10 minutes

Séquence : --

Durée : AE minutes

Aire d'effet : une image

Portée : AE x 75 mètres

Difficulté : Facile

Loom : 6

Grâce à ce Sortilège, le Nommeur apprend les mots qui permettent de projeter une image à longue distance sans qu'il ait besoin de voir l'endroit précis mais il faut qu'il l'ait déjà vu. Avant de lancer projection d'une image, le Nommeur doit dessiner celle-ci, même de manière sommaire sur un support adéquat avec un test sous Art Pictural difficulté « Facile » qui doit être réussi. Ce dessin sert de support de concentration et l'image projetée. 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 : Rituel 30 minutes

Séquence : --

Durée : AE heures

Aire d'effet : une personne

Portée : Toucher

Difficulté : Facile

Loom : 6

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 Nommeur 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

• PROJETER SON LOOM

Temps d'incantation : Rituel 10 minutes

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : le guildier constellé du lanceur/un guildier constellé

Portée : AE mètres entre les guilders

Difficulté : Facile

Loom : 4 + points de loom à hauteur de 2 pour 1

Grâce à ce Sortilège, il est possible de commander et de transmettre le loom que l'on a incorporé dans son guildier sous la forme d'un globule de la couleur du loom choisi par le Nommeur. Une fois, celui-ci matérialisé, le Nommeur doit le diriger vers un autre guildier 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 original AE x 2.



DIFFICILE

• IMMUNISATION

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Mêlée

Durée : Définitif

Aire d'effet : une cible

Portée : Personnel

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Grâce à ce Sortilège, le Nommeur 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 Nommeur doit d'abord avoir identifié d'une manière ou d'une autre la toxine dont il est victime. Dès lors, il plonge en catalepsie pour tourner son regard à l'intérieur du corps de manière à neutraliser la substance, la cible tombe alors au sol inconsciente. Ce processus dure autant de minutes que les dommages théoriquement infligés par le poison ou restant à infliger dans le cas d'un poison lent.

• PROTECTION MINEURE

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Mêlée

Durée : AE x 15 PA

Aire d'effet : une personne

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Lorsque le Nommeur 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 procurant un bonus de défense de + 2 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 Nommeur résiste ou non au Tour, Sort ou Sortilège.

• PROTECTION LOOMIQUE MINEURE

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Mêlée

Durée : AE x 15 PA

Aire d'effet : une personne

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Comme le Sortilège de protection mineure, ces syllabes font apparaître autour du Nommeur une enveloppe perçue comme légèrement opaque et

parcours d'étincelles violettes. Si le Nommeur est la cible d'une attaque loomique engendrant des dégâts, cette armure le protège d'un niveau de blessure. 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

• ATTRACTION

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Mêlée

Durée : spécial

Aire d'effet : un Tour, Sort ou Sortilège au moment de son lancer

Portée : AE x 15 mètres

Difficulté : Difficile

Loom : 9

Grâce à une gestuelle complexe, le Nommeur 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 Nommeur 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 Nommeur (humaine en général). Cela fait, le Nommeur 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 Nommeur tente d'intercepter.



TRÈS DIFFICILE

• TRANSVASEMENT

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : un humain malade/un humain sain

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

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 Nommeur 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 : Rituel 10 minutes

Séquence : --

Durée : AE x 5 jours

Aire d'effet : le lanceur

Portée : Toucher

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Lancé à l'issue de son rituel, ce Sortilège nécessite que le Nommeur s'allonge au sol. Une fois la méditation achevée, le Nommeur 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 Nommeur ne peut arrêter l'effet de la Stase et doit attendre la fin du Sortilège pour sortir de sa catalepsie.

• RESISTANCE LOOMIQUE

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Mêlée

Durée : AE x 10 minutes

Aire d'effet : une personne

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Très Difficile

Loom : 12

Lorsque le Nommeur 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 Nommeur est la cible d'un Sortilège durant la période d'effet, les particules agissent comme des attrapeurs qui peuvent détourner la menace. D'un point de vue technique, le Nommeur 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 d'un niveau de blessure les dommages magiques. Enfin, du fait de la fonction de cette protection, le Nommeur 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

• DISRUPTION

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Mêlée

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

Aire d'effet : le lanceur du Sortilège à contrer

Portée : AE x 15 mètres

Difficulté : Très Difficile

Loom : 5 + x points

Grâce à ce Sortilège, le Nommeur devient assez habile dans l'art de

formuler des phrases loomiques pour pouvoir anticiper et neutraliser une opération loomique effectuée par un autre Nommeur dans son champ de perception visuelle. Cela dit, ce type de manipulation n'est pas aisé et requiert une présence d'esprit aiguisée. En effet, pour neutraliser un Sortilège adverse, le Nommeur doit lever un écran autour du lanceur avant que le Sortilège visé ne prenne effet. Ainsi, le Nommeur 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 Loom contre la difficulté de l'opération loomique à contrer, il peut alors estimer la quantité de loom requise.

Ensuite, le Nommeur 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 Nommeur et ses syllabes loomiques tissent un filet sphérique de loom (invisible) au dessus du lanceur. Dès que celui-ci lance son Sortilège, on teste la puissance du Sortilège lancé (nombre de points de loom + 1d6) en opposition résistance du filet (nombre de points de loom + 1d6). 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.



EXTREME

• SALVATION

Temps d'incantation : Rituel 5 minutes puis un PA par PV

Séquence : --

Durée : définitif

Aire d'effet : AE personnes

Portée : AE x 10 mètres

Difficulté : Extrême

Loom : 5 + 1 point de loom pour 2 Points de vie

Ce Sortilège permet au Nommeur de dire des mots qui se manifestent sous la forme d'un nuage pourpre expiré par le Nommeur qui a la vertu de guérir les humanoïdes de leurs blessures. Lorsque le nuage est formé, le Nommeur 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 Nommeur peut cibler au maximum autant de personnes que son niveau d'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 x 10. Par tranche de 2 points de vie donné, il diminue d'un niveau le niveau de blessure.

• PROTECTION MAJEURE

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 2

Durée : AE x 10 minutes

Aire d'effet : une personne

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Grâce à ce Sortilège, le Nommeur 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 lui conférant un bonus de +4 en défense et absorbe un niveau de blessure 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 Nommeur. 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 : Rituel 5 heures

Séquence : --

Durée : AE années

Aire d'effet : le lanceur

Portée : toucher

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Grâce à ce Sortilège, la fontaine de Jouvence est à portée du Nommeur. Pour prononcer efficacement les mots de Longévitité, le Nommeur doit d'abord rassembler assez de loom en une seule récolte immédiatement consommée pour ce Sortilège. En cas de réussite, le Nommeur prolonge magiquement sa durée de vie d'AE années, même si les effets apparents de l'âge se font toujours sentir. Chaque utilisation réussie de ce Sortilège repousse la mort naturelle du Nommeur, mais colore de manière de plus en plus marquée la peau. Ceux qui ont fréquemment recours à Longévitité (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 : instantané

Séquence : Tir 2

Durée : AE x 20 minutes

Aire d'effet : une personne

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Lorsque le Nommeur 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 Nommeur 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'un bonus de +2 en défense contre les dommages magiques. Elle ne protège pas des agressions physiques mais ne disparaît pas si le Nommeur 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 Nommeur.

Chainon

• RETOUR DE FLAMME

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 2

Durée : Définitif

Aire d'effet : une cible de même

nature que celle du Sortilège originel

Portée : AE x 20 mètres

Difficulté : Extrême

Loom : 15

Grâce à son expérience des manipulations loomiques, le Nommeur est désormais capable de détourner un Sortilège de sa cible initiale. Pour cela, il doit voir le Nommeur « adverse » au moment du lancer du Sortilège. Puis, comme lors d'un Sortilège de Transvasement, le Nommeur attire à lui le Tour, Sort ou Sortilège qui doit nécessairement comporter une cible puis l'oriente vers une nouvelle cible. En cas de réussite, le Sortilège visé n'atteint pas sa cible initiale mais celle qui est désignée par le Nommeur. 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 Nommeur 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 Nommeur (un objet, une créature), celui-ci est brûlé par le loom tandis qu'il se consume en lui et encaisse autant de niveau de blessure que le niveau de maîtrise en AE du lanceur originel pour cette opération magique.

IMPOSSIBLE

• IMMUNITÉ

Temps d'incantation : Rituel 10 minutes

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : un être humain

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Ce Sortilège permet au Nommeur de guérir instantanément toute maladie naturelle ou d'origine magique (hormis la langueur qui échappe à toute classification). Ainsi, par simple imposition des mains, le Nommeur active les défenses immunitaires de la cible qui doit tout de même réussir un jet de résistance à la maladie minoré de 3 niveaux de difficulté pour être débarrassée de ses maux. Si le Sortilège échoue, le malade ne pourra plus être soigné miraculeusement par l'emploi de ce Sortilège.

• INVULNÉRABILITÉ

Temps d'incantation : instantané

Séquence : Tir 2

Durée : AE x 10 PA

Aire d'effet : une personne

Portée : AE x 5 mètres

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Arrivé à ce stade de pratique du Phylum des Marcheurs Pourpres, le Nommeur est capable de se rendre totalement invulnérable aux attaques non magiques quelle que soit l'arme utilisée. Ainsi, pour la durée de ce Sortilège, aucun dommage physique ne peut atteindre le Nommeur alors qu'il se transforme en une statue vivante constituée de marbre veiné de pierres violettes suivant le réseau de ses veines et artères. Lorsque le Nommeur veut revenir à son état normal ou à l'issue du Sortilège, il doit tenter un jet de résistance contre son propre Sortilège à la difficulté Difficile sous peine de rester dans le même état pour une nouvelle période d'effet du Sortilège.

• ULTIME FRAGMENTATION

Temps d'incantation : Rituel 5 jours

Séquence : --

Durée : Définitif

Aire d'effet : le lanceur

Portée : Toucher

Difficulté : Impossible

Loom : 18

Avec ce Sortilège, le Nommeur a accès à l'un des secrets les mieux gardés de ce Phylum. En effet, Ultime Fragmentation ne permet pas moins que de scinder l'être du Nommeur en autant d'aspects de lui-même que son score en AE (au minimum 2). Cet effet

est permanent, les aspects du Nommeur ainsi créés sont tout à fait autonomes et le Nommeur choisit leur sexe, taille, poids dans la limite des apparences génériques de sa Maison d'origine. Pour déterminer leurs caractéristiques, le Nommeur doit compter un point pour chaque caractéristique qu'il possède à plus de 3. Ensuite, chaque nouvelle personnalité est dotée d'un score de base de deux dans chaque caractéristique à laquelle le Nommeur peut choisir d'ajouter des points qu'il puise dans la réserve précédemment déterminée. Les compétences quant à elles sont dupliquées pour un seul aspect ou réparties entre les différents clones. Une fois créés, aucun lien particulier ne retient les aspects et les rares cas rapportés montrent que les relations entre les différents aspects de ce qui fût un Nommeur sont rarement sereines.

• PROTECTION LOOMIQUE
MAJEURE

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Tir 2
Durée : AE x 10 minutes
Aire d'effet : une personne
Portée : AE x 5 mètres
Difficulté : Impossible
Loom : 18

Grâce à ce Sortilège, le Nommeur peut générer à même la peau une enveloppe d'une matière semblable à de l'améthyste. Grâce à cette enveloppe souple, il est protégé de tous les dommages loomiques tout en restant actif, à la condition de ne pas utiliser d'autre Sortilège tant que celui-ci n'a pas expiré. Lorsque ce Sortilège est déclenché, tous les autres effets loomiques qui affectent le Nommeur à ce moment là sont automatiquement dispersés. La protection offerte par cette enveloppe permet au Nommeur de résister à tous les Sortilèges directement ciblés sur lui avec un jet de résistance minoré de 4 niveaux de difficultés. De plus, les facettes de l'armure reflètent le loom des Tours ou Sorts ou Sortilèges ciblés sur la Nommeur qui sont retournés à l'agresseur et entraîne une blessure Moyenne (l'armure protège) sous la forme d'une décharge électrique retentissante.

Chainon

• INVULNÉRABILITÉ LOOMIQUE

Temps d'incantation : instantané
Séquence : Tir 2
Durée : AE heures
Aire d'effet : AE mètres (centrée sur le Nommeur)
Portée : Toucher
Difficulté : Impossible
Loom : 18

Grâce à ce Sortilège, le Nommeur peut concentrer sa réserve de loom pour en

faire une protection contre toute attaque magique. En cas de réussite, ses jets de Résistance sont minorés de 6 niveaux de difficulté pour la durée du Sortilège tandis que ceux des êtres humains présents dans l'Aire d'effet sont minorés de 3 niveaux de difficultés. Pendant ce temps, tout autre acte magique dans l'Aire d'effet est majoré de 3 niveaux de difficultés. De plus, toute personne dans la zone bénéficie d'une armure procurant un bonus de +2 en défense contre les dommages magiques. Les effets de tous autres actes loomiques ayant été lancés avant le déclenchement de ce Sortilège sont toujours actifs. Les Artefacts quant à eux doivent faire un jet de résistance contre le Sortilège pour ne pas être temporairement neutralisés mais pas vidés de leurs contenus.

Sortilège FINAL

• L'ENSEIGNEMENT DES
MARCHEURS POURPRES

Temps d'incantation : Rituel 5 jours
Séquence : --
Durée : pour un avatar
Aire d'effet : le lanceur
Portée : Toucher
Difficulté : Impossible
Loom : 30

Cet ultime Sortilège est une phrase d'appel. Le Nommeur qui la prononce avec succès reçoit la visite d'un Marcheur Pourpre qui lui révèle le secret de l'ordre des marcheurs. Ce dernier connu, le Nommeur est dès lors capable de concevoir un véritable double de lui-même, autonome et conscient. Doué de toutes les caractéristiques, compétences et souvenirs de son créateur, ce véritable avatar dont l'apparence et le sexe sont au choix du lanceur dans la limite des apparences génériques de sa Maison d'origine, partage la même âme que son double. Les deux aspects peuvent ainsi partager leurs expériences comme s'ils avaient le don d'ubiquité. Par contre, si l'un ou l'autre des aspects venait à mourir, le choc serait tel que le survivant mourrait au même moment.